

vorteilname = Achaz, description = **Kosten : 0**Nachkauf : *ExtremseltenDukannstmitdeinemSchwanzwaff fen*
 vorteilname = Angepasst(Schnee)I, description = **Kosten : 20**Nachkauf : *HufigDurchdeineSpeziesoderlangjh*
 vorteilname = Angepasst(Dunkelheit)I, description = **Kosten : 40**Nachkauf : *HufigDurchdeineSpeziesoderlan*
 vorteilname = Angepasst(Wasser)I, description = **Kosten : 20**Nachkauf : *HufigDurchdeineSpeziesoderlangjh*
 vorteilname = Angepasst(Wald)I, description = **Kosten : 40**Nachkauf : *HufigDurchdeineSpeziesoderlangjhri*
 vorteilname = AngepasstI, description = **Kosten : 20**Nachkauf : *HufigCsBeschreibung : DurchdeineSpezies*
 vorteilname = AngepasstII, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *VorteilAngepasstINachkauf : Selten*
 vorteilname = Angepasst(Dunkelheit)II, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilAngepasst(Dunk*
 vorteilname = Angepasst(Schnee)II, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *VorteilAngepasst(Schnee)I*
 vorteilname = Angepasst(Wald)II, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilAngepasst(Wald)INa*
 vorteilname = Angepasst(Wasser)II, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *VorteilAngepasst(Wasser)*
 vorteilname = BesondererBesitz, description = **Kosten : 40**Nachkauf : *NichtmglichCsBeschreibung : DerSp*
 vorteilname = EinkommenI, description = **Kosten : 20**Nachkauf : *HufigDeineFamilie, Organisationodereinp*
 vorteilname = EinkommenII, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *VorteilEinkommenINachkauf : H*
 vorteilname = EinkommenIII, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *VorteilEinkommenIINachkauf : H*
 vorteilname = EinkommenIV, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *VorteilEinkommenIIINachkauf : H*
 vorteilname = EisenaffineAura, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilZaubererINachkauf : S*
 vorteilname = Gefahreninstinkt, description = **Kosten : 100**Nachkauf : *ExtremseltenMitderGabeGefahrenin*
 vorteilname = GeweihtI, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *KeinVorteilPaktiererINachkauf : blich*
 vorteilname = GeweihtII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilGeweihtINachkauf : blichSc*
 vorteilname = GeweihtIII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilGeweihtIINachkauf : blichSc*
 vorteilname = GeweihtIV, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilGeweihtIIINachkauf : blichSc*
 vorteilname = GlckI, description = **Kosten : 40**Nachkauf : *HufigScript : ModifySchiPMax(1)CsBeschreibu*
 vorteilname = GlckII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilGlckINachkauf : HufigScript : M*
 vorteilname = KreiderVerdammnisI, description = **Kosten : -400**Nachkauf : *blichCsBeschreibung : Duhas*
 vorteilname = KreiderVerdammnisII, description = **Kosten : -200**Voraussetzungen : *VorteilKreiderVerda*
 vorteilname = KreiderVerdammnisIII, description = **Kosten : -200**Voraussetzungen : *VorteilKreiderVerda*
 vorteilname = KreiderVerdammnisIV, description = **Kosten : -200**Voraussetzungen : *VorteilKreiderVerda*
 vorteilname = KreiderVerdammnisV, description = **Kosten : -200**Voraussetzungen : *VorteilKreiderVerda*
 vorteilname = KreiderVerdammnisVI, description = **Kosten : -200**Voraussetzungen : *VorteilKreiderVerda*
 vorteilname = KreiderVerdammnisVII, description = **Kosten : -200**Voraussetzungen : *VorteilKreiderVerda*
 vorteilname = Magieabweisend, description = **Kosten : 40**Nachkauf : *ExtremseltenZauberwirkenaufdichdeutl*
 vorteilname = Magiegespr, description = **Kosten : 60**Nachkauf : *ExtremseltenInderNheastralerKr fteber fllda*
 vorteilname = Minderpakt, description = **Kosten : 0**Nachkauf : *blichCsBeschreibung : Du hastdieEigenheitV*
 vorteilname = NatrlcheRstung, description = **Kosten : 80**Nachkauf : *ExtremseltenScript : ModifyRSMMod(1*
 vorteilname = PaktiererI, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilKreiderVerdammnisI, KeinV*
 vorteilname = PaktiererII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilPaktiererINachkauf : blichS*
 vorteilname = PaktiererIII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilPaktiererIINachkauf : blichS*
 vorteilname = PaktiererIV, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilPaktiererIIINachkauf : blichS*
 vorteilname = Privilegien(Adel), description = **Kosten : 40**Nachkauf : *SeltenDudar fsteinvonimNamentragen*
 vorteilname = Privilegien(Krieger), description = **Kosten : 20**Nachkauf : *SeltenAlsKrieger/Schwertgeselle/I*
 vorteilname = Privilegien(Gildenmagier), description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *VorteilZaubererI, Vor*
 vorteilname = Privilegien, description = **Kosten : 20**Nachkauf : *SeltenCsBeschreibung : DeinPrivilegkannsp*
 vorteilname = Prophezeien, description = **Kosten : 40**Nachkauf : *SeltenDukannstdasTalentWillenskraftnutz*
 vorteilname = ResistenzgegenGifte, description = **Kosten : 40**Nachkauf : *SeltenResistenzmildertdieAuswirku*
 vorteilname = ImmunittgegenGifte, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilResistenzgegenGifte*
 vorteilname = ResistenzgegenKrankheiten, description = **Kosten : 20**Nachkauf : *SeltenResistenzmildertdieA*
 vorteilname = ImmunittgegenKrankheiten, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *VorteilResistenzgeg*
 vorteilname = ResistenzgegenHitze, description = **Kosten : 40**Nachkauf : *SeltenVerschiebtdieTemperaturstufe*
 vorteilname = ResistenzgegenKlte, description = **Kosten : 40**Nachkauf : *SeltenVerschiebtdieTemperaturstufe*
 vorteilname = Tierempathie, description = **Kosten : 60**Nachkauf : *ExtremseltenCsBeschreibung : MitderGabe*
 vorteilname = Verbindungen, description = **Kosten : 20**Nachkauf : *blichCsBeschreibung : Du hasteinenguten*
 vorteilname = ZaubererI, description = **Kosten : 40**Nachkauf : *ExtremseltenScript : ModifyAsPBasis(8)Dur*
 vorteilname = ZaubererII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilZaubererINachkauf : blichSc*
 vorteilname = ZaubererIII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilZaubererIINachkauf : blichSc*
 vorteilname = ZaubererIV, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *VorteilZaubererIIINachkauf : blichSc*
 vorteilname = Zwergennase, description = **Kosten : 60**Nachkauf : *ExtremseltenMitderGabederZwergennasebe*
 vorteilname = EindrucksvollI, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *AttributCH4Nachkauf : HufigLi*
 vorteilname = EindrucksvollII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *AttributCH6Nachkauf : HufigLi*
 vorteilname = SozialeAnpassungsfhigkeit, description = **Kosten : 60**Voraussetzungen : *AttributCH8Nachka*
 vorteilname = StarkeAura, description = **Kosten : 80**Voraussetzungen : *AttributCH10Nachkauf : HufigLink*
 vorteilname = RoutiniertI, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *AttributFF4Nachkauf : HufigDieBo*
 vorteilname = RoutiniertII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *AttributFF6Nachkauf : HufigLink*
 vorteilname = Improvisation, description = **Kosten : 60**Voraussetzungen : *AttributFF8Nachkauf : HufigUn*
 vorteilname = Meisterwerk, description = **Kosten : 80**Voraussetzungen : *AttributFF10Nachkauf : HufigMi*
 vorteilname = ZerstrerischI, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *AttributKK4Nachkauf : HufigPr*
 vorteilname = ZerstrerischII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *AttributKK6Nachkauf : HufigLi*
 vorteilname = Muskelprotz, description = **Kosten : 60**Voraussetzungen : *AttributKK8Nachkauf : HufigLink*
 vorteilname = Adrenalin Schub, description = **Kosten : 80**Voraussetzungen : *AttributKK10Nachkauf : Hufig*
 vorteilname = ScharfsinnigI, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *AttributKL4Nachkauf : HufigPr*
 vorteilname = ScharfsinnigII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *AttributKL6Nachkauf : HufigLi*
 vorteilname = Vorbereitung, description = **Kosten : 60**Voraussetzungen : *AttributKL8Nachkauf : HufigDuk*
 vorteilname = Eingebung, description = **Kosten : 80**Voraussetzungen : *AttributKL10Nachkauf : HufigProA*
 vorteilname = FlinkI, description = **Kosten : 20**Voraussetzungen : *AttributGE4Nachkauf : HufigScript : M*
 vorteilname = FlinkII, description = **Kosten : 40**Voraussetzungen : *AttributGE6Nachkauf : HufigScript : M*

vorteilname = Katzenhaft, description = **Kosten : 60**Voraussetzungen : *AttributGE8Nachkauf : HufigErsch*

vorteilname = *RuhigeHand*, description = **Kosten : 20Voraussetzungen : AttributFF4Nachkauf : HufigLink**
 vorteilname = *Reflexschuss*, description = **Kosten : 40Voraussetzungen : AttributFF6Nachkauf : HufigLink**
 vorteilname = *Schnellziehen*, description = **Kosten : 60Voraussetzungen : AttributFF8Nachkauf : HufigCs**
 vorteilname = *Meisterschuss*, description = **Kosten : 80Voraussetzungen : AttributFF10Nachkauf : HufigCs**
 vorteilname = *Niederwerfen*, description = **Kosten : 20Voraussetzungen : AttributKK4Nachkauf : HufigCs**
 vorteilname = *WaffenloserKampf*, description = **Kosten : 40Voraussetzungen : AttributKK6Nachkauf : H**
 vorteilname = *Hammerschlag*, description = **Kosten : 60Voraussetzungen : AttributKK8Nachkauf : HufigC**
 vorteilname = *Unaufhaltsam*, description = **Kosten : 80Voraussetzungen : AttributKK10Nachkauf : HufigS**
 vorteilname = *Standfest*, description = **Kosten : 20Voraussetzungen : AttributGE4Nachkauf : HufigNachein**
 vorteilname = *Sturmangriff*, description = **Kosten : 40Voraussetzungen : AttributGE6Nachkauf : HufigCs**
 vorteilname = *Todessto*, description = **Kosten : 60Voraussetzungen : AttributGE8Nachkauf : HufigCsAuf**
 vorteilname = *Przision*, description = **Kosten : 80Voraussetzungen : AttributGE10Nachkauf : HufigZeigtde**
 vorteilname = *Ausfall*, description = **Kosten : 20Voraussetzungen : AttributMU4Nachkauf : HufigCsAuf**
 vorteilname = *OffensiverKampfstil*, description = **Kosten : 40Voraussetzungen : AttributMU6Nachkauf : l**
 vorteilname = *Gegenhalten*, description = **Kosten : 60Voraussetzungen : AttributMU8Nachkauf : HufigWen**
 vorteilname = *KalteWut*, description = **Kosten : 80Voraussetzungen : AttributMU10Nachkauf : HufigDerH**
 vorteilname = *Kampfreflexe*, description = **Kosten : 20Voraussetzungen : AttributIN4Nachkauf : HufigSci**
 vorteilname = *DefensiverKampfstil*, description = **Kosten : 40Voraussetzungen : AttributIN6Nachkauf : H**
 vorteilname = *Aufmerksamkeit*, description = **Kosten : 60Voraussetzungen : AttributIN8Nachkauf : Hufig**
 vorteilname = *Klingentanz*, description = **Kosten : 80Voraussetzungen : AttributIN10Nachkauf : HufigCsA**
 vorteilname = *Durchatmen*, description = **Kosten : 20Voraussetzungen : AttributKO4Nachkauf : HufigEinn**
 vorteilname = *Rstungsgewohnung*, description = **Kosten : 40Voraussetzungen : AttributKO6Nachkauf : Hufi**
 vorteilname = *Atemtechnik*, description = **Kosten : 60Voraussetzungen : AttributKO8Nachkauf : HufigDuf**
 vorteilname = *VerbesserteRstungsgewohnung*, description = **Kosten : 80Voraussetzungen : AttributKO10Nach**
 vorteilname = *BeidhndigerKampfI*, description = **Kosten : 20Voraussetzungen : AttributGE4Nachkauf : Hu**
 vorteilname = *BeidhndigerKampfII*, description = **Kosten : 40Voraussetzungen : AttributGE6, VorteilBeidh**
 vorteilname = *BeidhndigerKampfIII*, description = **Kosten : 60Voraussetzungen : AttributGE8, VorteilBeid**

LinkKat-
gorie
LinkEle-
ment

vorteilname = *BeidhndigerKampfIV*, description = **Kosten : 80Voraussetzungen : AttributGE10, VorteilBeid**
3LinkElement :
BeidhndigerKampfIII

Bedingung :

zweiweitereAttributeaufinsgesamt16.

8PunkteknennenzurVerbesserungdesKampfstilsverwendetwerden.Sephrasto :

TragedieVerbesserungenindasKommentarfeldein.

vorteilname = *KraftvollerKampfI*, description = **Kosten : 20Voraussetzungen : AttributKK4Nachkauf : Hu**
 vorteilname = *KraftvollerKampfII*, description = **Kosten : 40Voraussetzungen : AttributKK6, VorteilKraf**
 vorteilname = *KraftvollerKampfIII*, description = **Kosten : 60Voraussetzungen : AttributKK8, VorteilKra**

LinkKat-
gorie
LinkEle-
ment

vorteilname = *KraftvollerKampfIV*, description = **Kosten : 80Voraussetzungen : AttributKK10, VorteilKra**
3LinkElement :
KraftvollerKampfIII

Bedingung :

zweiweitereAttributeaufinsgesamt16.

8PunkteknennenzurVerbesserungdesKampfstilsverwendetwerden.Sephrasto :

TragedieVerbesserungenindasKommentarfeldein.

vorteilname = *SchildkampfI*, description = **Kosten : 20Voraussetzungen : AttributKK4Nachkauf : HufigSci**
 vorteilname = *SchildkampfII*, description = **Kosten : 40Voraussetzungen : AttributKK6, VorteilSchildkamp**
 vorteilname = *SchildkampfIII*, description = **Kosten : 60Voraussetzungen : AttributKK8, VorteilSchildkamp**

LinkKat-
gorie
LinkEle-
ment

vorteilname = *SchildkampfIV*, description = **Kosten : 80Voraussetzungen : AttributKK10, VorteilSchildkam**
3LinkElement :
SchildkampfIII

Bedingung :

zweiweitereAttributeaufinsgesamt16.

8PunkteknennenzurVerbesserungdesKampfstilsverwendetwerden.Sephrasto :

TragedieVerbesserungenindasKommentarfeldein.

vorteilname = *SchnellerKampfI*, description = **Kosten : 20Voraussetzungen : AttributGE4Nachkauf : Hufig**
 vorteilname = *SchnellerKampfII*, description = **Kosten : 40Voraussetzungen : AttributGE6, VorteilSchnelle**
 vorteilname = *SchnellerKampfIII*, description = **Kosten : 60Voraussetzungen : AttributGE8, VorteilSchnell**

LinkKat-
gorie
LinkEle-
ment

vorteilname = *SchnellerKampfIV*, description = **Kosten : 80Voraussetzungen : AttributGE10, VorteilSchnell**
3LinkElement :
SchnellerKampfIII

Bedingung :

zweiweitereAttributeaufinsgesamt16.

8PunkteknennenzurVerbesserungdesKampfstilsverwendetwerden.Sephrasto :

TragedieVerbesserungenindasKommentarfeldein.

vorteilname = *ParierwaffenkampfI*, description = **Kosten : 20Voraussetzungen : AttributGE4Nachkauf : H**
 vorteilname = *ParierwaffenkampfII*, description = **Kosten : 40Voraussetzungen : AttributGE6, VorteilPari**
 vorteilname = *ParierwaffenkampfIII*, description = **Kosten : 60Voraussetzungen : AttributGE8, VorteilPan**

LinkKat-

talentname = *LichtdesDolches*, *description* = *DuignoriersteineStufeDunkelheit, abergrellesLichterschwertalle*.
talentname = *MiniaturderHerrschaft*, *description* = *AusLehmundeinemKrperteildesOpfers(z.B.einHaaroder*
talentname = *Opferdolch(passiv)*, *description* = *DukannstTierblutblutmagischnutzen.Verfgstduzustzlichberde*
talentname = *SchmerzenderMiniatur*, *description* = *MitDolchstichenineineMiniaturderHerrschaft(s.o.)kann*
talentname = *SchneidedesDolches*, *description* = *DukannstmitdemDolchnatürlichesGesteinschneidenwieWachs*
talentname = *SchutzdesDolches*, *description* = *DirstehtdieNaturschTZendzurSeite.DuschwimmstleichteraufW*
talentname = *VerletzungderMiniatur*, *description* = *DufgstdirmitdemDolchselbsteineodermehrereWundenzu*.
talentname = *WegdesDolches*, *description* = *DeinDolchzeitindieRichtungdesOrtes, andemergeweihtwurde.Ein*
talentname = *WeisungdesDolches*, *description* = *DeinDolchleuchtetetroauf, wennerinRichtungeinerKraftlinie*
talentname = *BindungdesIama*, *description* = *DustellsteineengemagischeBindungzudeinemRitualgegenstandh*
talentname = *ApportdesIama*, *description* = *DerRitualgegenstandkehrtfliegendmiteinerGeschwindigkeitvon10*
talentname = *Erinnerungsmelodie*, *description* = *DustimmstdichaufeinevergangeneSituationein, umdichanein*
talentname = *Friedenslied*, *description* = *AlleHumanoideundTiereinHrreichweiteverfallenineinefriedfertigeS*
talentname = *LiedderLieder*, *description* = *AlleHumanoideinHrreichweiteindvoneinerimmerberauschendere*
talentname = *LiedderReinheit*, *description* = *DeinLiedschwchtdmonischeEinflsseindeinerUmgebung, natrlliche*
talentname = *LieddesTrostes*, *description* = *DeinLiedhilftdemZiel, erlebteSchicksalsschlgezuverkräftenundne*
talentname = *MelodiederKunstfertigkeit*, *description* = *DieMelodieerleichtertalleProbenzurHerstellungeines*
talentname = *Sorgenlied*, *description* = *DasLiedvermitteltdeineengemagischeEindrückeumWohlergehendesZieler, n*
talentname = *MelodiedesWindes*, *description* = *DufgstdeineSinnefrEindrückeausderWindrichtung, dievonde*
talentname = *VerwandlungdesIama(passiv)*, *description* = *WenddubeieinerVerwandlungdeinesKrpers(egalobf*
talentname = *Zaubermelodie*, *description* = *DieMelodieerleichtertalleallgemeinenZauberum + 2.MchtigeMagie*
talentname = *Blutgeistaufnehmen*, *description* = *DuverzehrstdasfrischeHerzeinesTieres, umdenBlutgeistdes*
talentname = *StrkedesBlutgeists*, *description* = *DerBlutgeiststrkt dich.DuerhltsteinenBonusvon + 2aufallebei*
talentname = *KrperdesBlutgeists*, *description* = *DusetzteinederbeimTierdeinesBlutgeistsangegebenenVerwan*
talentname = *Attributo(Blutgeist)*, *description* = *WhleeinAttributaus.ProbenaufdiesesAttributsindum + 2, Fer*
talentname = *AxxeleratusBlitzgeschwindigkeit(Blutgeist)*, *description* = *DieGSdeinesZielerhhtsichum + 4undalle*
talentname = *Wipfellauf(Blutgeist)*, *description* = *DukannstdichdurchBaumkronenundUnterholzbewegen, als*
talentname = *EisesklteKmpferherz(Blutgeist)*, *description* = *DasZielempfindetkeinerleiSchmerzenmehr.Ese*
talentname = *RuheKörper, RuheGeist(Blutgeist)*, *description* = *DeinZielsinktineinentiefenSchlaf, ausdemesnu*
talentname = *Sanftmut(Blutgeist)*, *description* = *DasverzauberteTierverliertseineAngriffslust, solangeesnich*
talentname = *StandfestKatzen gleich(Blutgeist)*, *description* = *DeineGeschicklichkeiterrhhtsich.AlleProben, um*
talentname = *ZaubernahrungHungerbann(Blutgeist)*, *description* = *FreinenTagsprstdukeinerleiHungerunddie*
talentname = *MemoransGedchtniskraft(Blutgeist)*, *description* = *DukannstdirsmtlicheBilder, Schriftstcke, In*
talentname = *Psychostabilis(Blutgeist)*, *description* = *Magieresistenz – ProbenendesZielssindum + 4erleichtert.*
talentname = *Seelentiererkennen(Blutgeist)*, *description* = *DuerkennstdasSeelentierdeinesZieler. Wenndirdas*
talentname = *XenographusSchriftenkunde(Blutgeist)*, *description* = *DukannstdenSinneinesgeschriebenenSat*
talentname = *BlickaufsWesen(Blutgeist)*, *description* = *DerZauberoffenbartdirdieFertigkeitendeinesZieler.D*
talentname = *ExposamiLebenskraft(Blutgeist)*, *description* = *DunimmstLebewesenalsgrnleuchtendeFleckenw*
talentname = *Hexenkrallen(Blutgeist)*, *description* = *DeineFingerngelwerdenlang, scharfundhartwieRaubtier*
talentname = *SilantiumSchweigekreis(Blutgeist)*, *description* = *DerZauberdmptalleGeruscheineinerKugelm*
talentname = *AdleraugeLuchsenoher(Blutgeist)*, *description* = *DuschrfstdeineSinneaufmagischeWeise.AllePr*
talentname = *FalkenaugeMeisterschuss(Blutgeist)*, *description* = *DeinnchsterFernkampfangriffistum + 4er*
talentname = *PfeilderLuft(Blutgeist)*, *description* = *DuverzaubersteinenPfeil(oderBolzenoderWurfwaFFE), s*
talentname = *AeropulvissanfterFall(Blutgeist)*, *description* = *HalbiertdieeffektiveHheeteinesSturzesoderSprun*
talentname = *EinsmitderNatur(Blutgeist)*, *description* = *DasZielkanninderWildniskannesnatrlicheGefahren*
talentname = *Katzenaugen(Blutgeist)*, *description* = *DuignoriersteineStufeDunkelheit, abergrellesLichtersch*
talentname = *ForamenForaminor(Blutgeist)*, *description* = *DufgstneinSchlossbeliebigerBauart.Probenschw*
talentname = *Wasseratem(Blutgeist)*, *description* = *DukannstunterWasseratmen, jedochnichtmehrLand.Er*
talentname = *Wellenlauf(Blutgeist)*, *description* = *WasseristfrdicheinfesterUntergrund.DuerleidetkeineAbz*
talentname = *HilfreicheTatze, rettendeSchwinge(Blutgeist)*, *description* = *DuwhlsteineTierart.Befindetsicher*
talentname = *HarmloseGestalt(Blutgeist)*, *description* = *MitdieserIllusion(Sicht, Gehr, Geruch)erscheinstdu*
talentname = *SensibarEmpathicus(Blutgeist)*, *description* = *DukannstdieGefhledeinesGegenberserahnen, woda*
talentname = *SeidenzungeElfenwort(Blutgeist)*, *description* = *DasZieldenktnichtzugenauberdeineWortenachw*
talentname = *Firnlauf(Blutgeist)*, *description* = *JedenochsodnneEis – oderSchneeschiechttrgt dichwietrockener*
talentname = *Spinnenlauf(Blutgeist)*, *description* = *DeineHndeundFehftenanOberflchen, sodassdumitGS1a*
talentname = *ngstelindern(Blutgeist)*, *description* = *AufdemZiellastendeFurcht – EffektesinkenumeineStuf*
talentname = *Armaturtz(Blutgeist)*, *description* = *DerRSdeinesZielersteigtum1.MchtigeMagie : Jezweistufe*
talentname = *Kusch!(Blutgeist)*, *description* = *DasverzauberteTierfliehtvordir.Probenschwierigkeit : Magiere*
talentname = *Krhenruf(Blutgeist)*, *description* = *DurufsteinenKrhenSchwarmausbiszu100MeilenEntfernen*
talentname = *NekrophiaSeelenreise(Blutgeist)*, *description* = *DunimmstKontaktmiteinerSeeleinBoronsHal*
talentname = *Atemnot(Blutgeist)*, *description* = *DuentziehstdemOpfereinenTeilseinerKraft.Eserleidet2Punk*
talentname = *SerpentialisSchlangenleib(Blutgeist)*, *description* = *DeineArmeverwandelnsichingrne, 2Schrittlla*
talentname = *Vipernblick(Blutgeist)*, *description* = *DuerscheinstdeinemOpferalsgrauenvolleGestaltausdenNie*
talentname = *WarmesBlut(Blutgeist)*, *description* = *DurchdiesenZaubersiehstdudieWrmestrahlungdeinerUm*
talentname = *HorriphobusSchreckgestalt(Blutgeist)*, *description* = *DeinOpferhatschrecklicheAngstvordirunde*
talentname = *SensattacoMeisterstreich(Blutgeist)*, *description* = *DeinZielerkenntintuitivdieLckeninderVerte*
talentname = *Krtensprung(Blutgeist)*, *description* = *DernchsteSprungdeinesZieleristgewaltig.Erkannbiszu8SS*
talentname = *SpurlosTrittlos(Blutgeist)*, *description* = *DutarnstdeineFhrtemitMagie.AlleProbenzurVerfolgu*
talentname = *AbvenenumreineSpeise(Blutgeist)*, *description* = *DureinigsteineMahlzeitfr10PersonenvonVerf*
talentname = *MovimentoDauerlauf(Blutgeist)*, *description* = *Verdoppelt dasDH * (S.34) desZielsunddasInterv*
talentname = *BrenruheWinterschlaf(Blutgeist)*, *description* = *DuversetztdeinZielineinentiefenWinterschlaf*
talentname = *MotoricusGeisterhand(Blutgeist)*, *description* = *DukannsteinenGegenstandmiteinerKKvon2anh*
talentname = *Blutdes(Tieres)*, *description* = *DuwirstvonderanimalischenEssenzdeinesTiergeisteserfltt.Jedem*
talentname = *Hauchdes(Tieres)*, *description* = *DerTiergeiststrktunduntersttzt dich.DuerhltsteinenBonusvon +*
talentname = *Hautdes(Tieres)*, *description* = *DusetzteinederbeideinemTierangegebenenVerwandlungen(S.160)*
talentname = *Rufdes(Tieres)*, *description* = *DurufsteinExemplardeinesTiersherbei.BefindetsichinWesende*
talentname = *Wesendes(Tieres)*, *description* = *DusiehstdieGedankendesTiersalsverschwommeneBilder.Mchti*
talentname = *Seeledes(Tieres)*, *description* = *DuverwandeldstdichindasTier, wobeidudeinegeistigenFhigkeitenbe*