

Handwerks-Regeln

Viele Helden erschaffen sich ihre eigenen Waffen, Rüstungen, Tränke und vieles mehr. Auch die Herstellung in CvA funktioniert recht einfach über die Grundregeln und Talentbäume, doch es gibt zwei sehr unterschiedliche Herangehensweisen.

Die klassische Herstellung umfasst die Erschaffung von Ausrüstungsgegenständen, seien dies Waffen, Tränke oder andere Gegenstände. Wenn ein Mythenjäger einen solchen Talentbaum lernt, kann er automatisch die entsprechenden Gegenstände herstellen. Je weiter der Mythenjäger auf dem Talentbaum fortschreitet, desto komplexer können die Gegenstände sein, die er oder sie herstellt. Die Talente in diesen Talentbäumen ermöglichen das Verändern der Standardherstellung, die Verbesserung des Gegenstands und sogar die Erschaffung besonders mächtiger Gegenstände.

Bei der anderen Art der Herstellung dienen die Talente direkt der Herstellung. Ob es sich nun um einen Golem, eine Rune oder ein Festmahl handelt, der Mythenjäger benötigt das entsprechende Talent, um es herzustellen.

Gegenstände in CvA haben eine Komplexität von 1 bis 4, die für die Schwierigkeit und den Aufwand ihrer Herstellung steht. KX1-Gegenstände kann man herstellen, sobald das erste Talent im Talentbaum aktiviert wurde, KX4-Gegenstände erst, nachdem ein Grad-5-Talent aktiviert worden ist.

Im Eintrag Handwerks-Talentbäume siehst du, welche Talentbäume es gibt. Andere Handwerker können ebenfalls gespielt werden. Deren Handwerke werden jedoch nicht über einen Talentbaum, sondern über eine Gabe dargestellt.