

- Verschillende ambachten krijgen aanpassingen, en er worden nieuwe ambachten toegevoegd
 - Kruidenier - Beschrijving verandert. Manier om kruiden te verkrijgen verandert van “zoeken” naar verschillende opdrachten doen.
 - Jager - Puntenaantal verandert van 2 naar 1 punt. Beschrijving verandert. Manier om te jagen verandert van “zoeken” naar het maken(en ontmantelen) van een (kind- en diervriendelijke) val.
 - Monsterjager - Nieuwe ambacht. 2 punten. Jager is vereist om monsterjager te kiezen.
 - Delver - Beschrijving verandert. Manier om te delven verandert van “zoeken” naar verschillende opdrachten doen. Je kan nu ook gebruik maken van een “delversbom” om sneller componenten te winnen. Gewonnen metalen zijn nu “ruw”, moeten eerst door de smid bewerkt worden.
 - Kok - Kruidenier is niet meer vereist om de vaardigheid te kunnen kiezen. Puntenaantal verandert van 1 naar 2 punten. Beschrijving verandert. Manier om te koken verandert, er komt een fysiek kookstation met nep vuur om te koken. Recepten en effecten worden verandert en verbeterd.
 - Aasmaker - Nieuwe ambacht. 1 punt. Maakt aas voor de jager. Kok is vereist om aasmaker te kiezen. Krijgt een receptenkaart.
 - Apotheker - Naam veranderd, was eerst “Dranken brouwer”. Beschrijving verandert. Recepten veranderen een beetje.
 - Giffenbrouwer - Beschrijving verandert. Recepten veranderen een beetje.
 - Kwakzalver - Beschrijving verandert. Recepten veranderen een beetje.
 - Smid - Beschrijving verandert. Er komt een fysieke plek om te “smeden”. De smid krijgt meer taken.
 - Edelsmid - Beschrijving verandert. De vaardigheid is iets uitgebreid en aantrekkelijker gemaakt. Er komt een plek om kralenkettingen etc. te maken. Receptenkaart verandert.
 - Wapensmid - Beschrijving verandert. De vaardigheid is iets aantrekkelijker gemaakt. Receptenkaart verandert.
 - Kleermaker - Beschrijving verandert. Er komt een klein weefgetouw (en eventueel spullen om te haken en punniken etc.) zodat kinderen daadwerkelijk iets kunnen maken.
 - Leerbewerker - Beschrijving verandert. Kinderen moeten ontwerpen maken om het voorwerp te maken. Receptenkaart verandert.
 - Handelaar - Puntenaantal verandert van 3 naar 2 punten. Beschrijving verandert. Spelers kunnen nu direct bij de infobalie componenten kopen.
- Het kopje “Magische genezing” gaat er compleet uit. Dit verandert naar “schaduw magie”, waar een genezingsspreuk in zit. De niveaus van magische genezing kunnen overgenomen worden naar schaduw.
- Veranderingen in standaard personages
 - Brouwer - De vaardigheid kok vervalt hier, omdat kok nu 2 punten waard is. Daardoor ook 1 punt over. Kleine aanpassing in beschrijving.
 - Ambachtsman/vrouw - Aanpassing in beschrijving.

- Scout - Nieuw standaard personage. 9 punten, 3 punten over. Bestaat uit de vaardigheden: jager (1pt), monsterjager (2pt), leerbewerker (3pt), kok (2pt), aasmaker (1pt).