

Stufe 1 - 2

Stufe 3 - 5

Stufe 6 - 8

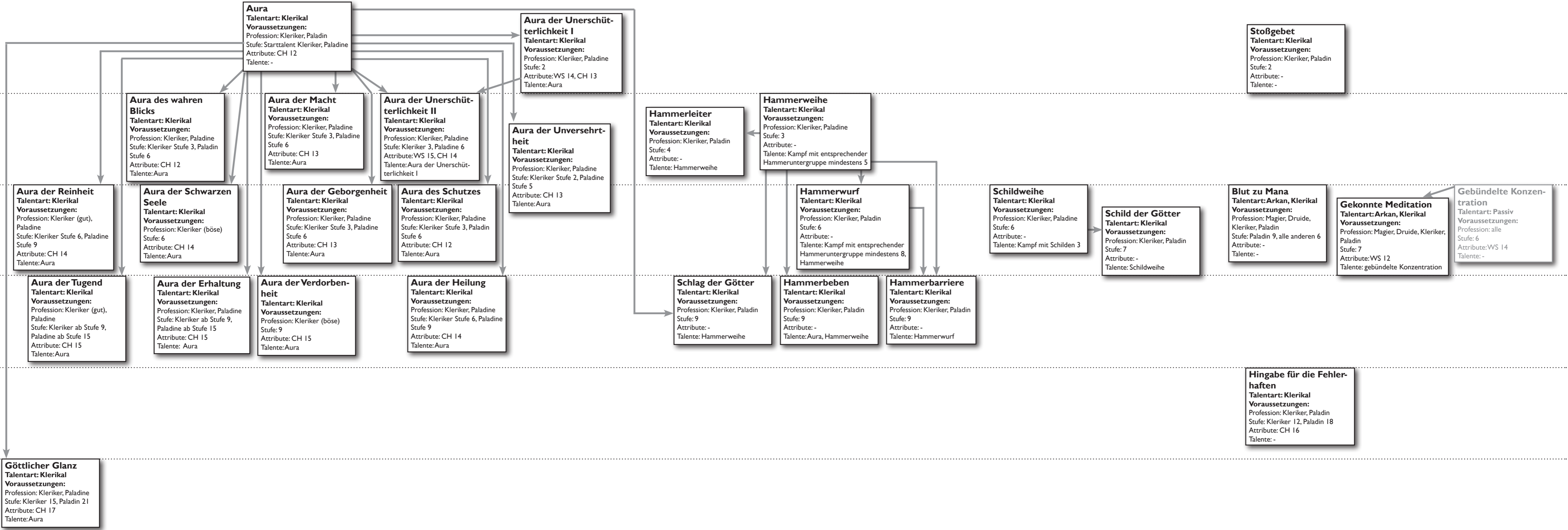
Stufe 9 - 11

Stufe 12 - 14

Stufe 15 - 17

Stufe 18 - 20

Stufe 21 - 23



KLERIKALE FERTIGKEITEN

Stufe 1 - 2

Zauber vorbereiten
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide
Stufe: 2
Attribute: WS 12
Talente: -

Stufe 3 - 5

Doppelzauber
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide
Stufe: 3
Attribute: -
Talente: -

Stabbindung
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier
Stufe: 5
Attribute: -
Talente: -

Zauber erzwingen
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide
Stufe: 3
Attribute: WS 15
Talente: Zauberspezialisierung I der [entsprechenden]-Schule

Zauberspezialisierung I der [...] -Schule
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide
Stufe: 3
Attribute: -
Talente: -

Stufe 6 - 8

Zauber korrigieren
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Zauberer, Druide
Stufe: 6
Attribute: IN 15
Talente: -

Stab der Speicherung I
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier
Stufe: 6
Attribute: -
Talente: Stabbindung

Stab der Wacht
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier
Stufe: 6
Attribute: -
Talente: Stabbindung

Stab der Wandlung
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier
Stufe: 6
Attribute: -
Talente: Stabbindung

Stabblock
Talentart: Defensiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: 6 (Magier)
Talente: mindestens 6 Punkte auf den Umgang mit der geführten Waffenuntergruppe

Zauber erzwingen
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide
Stufe: 3
Attribute: WS 15
Talente: Zauberspezialisierung I der [entsprechenden]-Schule

Zauberspezialisierung II der [...] -Schule
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide
Stufe: 6
Attribute: -
Talente: Zauberspezialisierung I der [entsprechenden]-Schule

Blut zu Mana
Talentart: Arkan, Klerikal
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide, Kleriker, Paladin
Stufe: Paladin 9, alle anderen 6
Attribute: -
Talente: -

Gekonnte Meditation
Talentart: Arkan, Klerikal
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide, Kleriker, Paladin
Stufe: 7
Attribute: WS 12
Talente: gebündelte Konzentration

Gebündelte Konzentration
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: 6
Attribute: WS 14
Talente: -

Stufe 9 - 11

Gestelos zaubern
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide
Stufe: 9
Attribute: IN 15, WS 15
Talente: -

Wortlos zaubern
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide
Stufe: 9
Attribute: IN 15, WS 15
Talente: -

Zauber abschauen
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Zauberer, Druide
Stufe: 9
Attribute: IN 16
Talente: -

Stab der Verteidigung
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier
Stufe: 9
Attribute: -
Talente: Stabbindung, Stabblock

Stufe 12 - 14

Zauberbresche
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide
Stufe: 12
Attribute: -
Talente: -

Zauberroutine
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide
Stufe: 12
Attribute: -
Talente: -

Stab der Speicherung II
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier
Stufe: 12
Attribute: -
Talente: Stab der Speicherung I

Stab der Offensive
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier
Stufe: 12
Attribute: -
Talente: Stabbindung

Stab der Magieparade
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier
Stufe: 15
Attribute: -
Talente: Stab der Verteidigung

Stufe 15 - 17

Stab der Eigeninitiative
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier
Stufe: 15
Attribute: -
Talente: Stab der Offensive

Stufe 18 - 20

Stab des Eigenlebens
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier
Stufe: 18
Attribute: -
Talente: Stab der Eigeninitiative

Immunität gegen [...] -Zauber
Talentart: Arkan
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druide
Stufe: 20
Attribute: -
Talente: Zauberspezialisierung II der [entsprechenden]-Schule

Stufe 21 - 23

ARKANE FERTIGKEITEN

Stufe 1 - 2

Doppelstich
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: alle außer Magier und Kleriker
 Stufe: alle Kämpferklassen, Diebe und Waldläufer ohne Begrenzung; Alchimisten und Druiden ab Stufe 3
 Attribute: GE 13, PR 13
 Talente: Kampf mit zwei Waffen

Kampf mit zwei Waffen
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: alle außer Magier und Kleriker
 Stufe: alle Kämpferklassen, Diebe und Waldläufer ohne Begrenzung; Alchimisten und Druiden ab Stufe 3
 Attribute: GE 14, PR 14
 Talente: -

Heftiger Angriff (Waffengruppe)
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen, Diebe und Waldläufer
 Stufe: 2
 Attribute: KR 13
 Talente: entsprechendes Waffentalent mindestens 4

Defensive Kampfweise
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen, Waldläufer, Dieb
 Stufe: Kämpferklassen ab Stufe 2, Waldläufer und Diebe ab Stufe 6
 Attribute: RE 13
 Talente: -

Gezielter Schlag/Stich (Waffengruppe)
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpfer, Waldläufer, Dieb, Alchimist
 Stufe: alle Kämpfer ab Stufe 2, Waldläufer und Dieb ab Stufe 6, Alchimist ab Stufe 9
 Attribute: PR 13
 Talente: mindestens 4 Punkte auf den Umgang mit der entsprechenden Waffengruppe

Stufe 3 - 5

Versetzter Doppelstich
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: alle außer Magier und Kleriker
 Stufe: alle Kämpferklassen, Diebe und Waldläufer ab Stufe 3; Alchimisten und Druiden ab Stufe 6
 Attribute: GE 15, PR 14
 Talente: Doppelstich

Finte
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen, Diebe und Waldläufer
 Stufe: 3
 Attribute: GE 12, PR 12
 Talente: -

Kriegsschrei
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen
 Stufe: 3
 Attribute: -
 Talente: -

Formation
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen
 Stufe: 3
 Attribute: -
 Talente: -

Berserkerrausch
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Rasse: Zwerg, Barbar
 Stufe: 6
 Attribute: -
 Talente: -

Stufe 6 - 8

Schildkampf
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen
 Stufe: 6
 Attribute: -
 Talente: Umgang mit gefährtem Schild 6

Fußfeiger
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen, Diebe und Waldläufer
 Stufe: 6
 Attribute: GE 13
 Talente: -

Ausholender Schlag
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpferklassen
 Stufe: 6
 Attribute: KR 16
 Talente: heftiger Angriff

Sturmangriff
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpferklassen
 Stufe: 6
 Attribute: KR 16
 Talente: Heftiger Angriff

Entwaffnen
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen, Diebe und Waldläufer
 Stufe: 6
 Attribute: GE 14, PR 14
 Talente: Finte

Waffenfinesse
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: nicht Magier oder Kleriker
 Stufe: Diebe und Waldläufer 6, andere ab 9
 Attribute: GE 14, PR 14
 Talente: -

Intuitiver Kampf
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: alle
 Stufe: 6
 Attribute: PR 12
 Talente: -

Stufe 9 - 11

Rundumschlag
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpferklassen
 Stufe: 9
 Attribute: KR 19
 Talente: ausholender Schlag

Hammerschlag
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen
 Stufe: 9
 Attribute: KR 18
 Talente: Heftiger Angriff, entsprechendes Waffentalent mindestens 8

Abgewandelte Parade
 Talentart: Nahkampf
 Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen, Waldläufer, Dieb
 Stufe: 9
 Attribute: GE 14, PR 14, RE 14
 Talente: defensive Kampfweise, Finte

Stufe 12 - 14

Stufe 15 - 17

Stufe 18 - 20

Stufe 21 - 23

NAHKAMPPFERTIGKEITEN

Stufe 1 - 2

Schnellladen/-ziehen
Talentart: Fernkampf
Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpfer, Waldläufer, Dieb, Alchimist, Kleriker
 Stufe: Schütze ab Stufe 2, Waldläufer, Dieb und Alchimist ab Stufe 3, alle übrigen Kämpfer sowie Kleriker ab Stufe 6
 Attribute: GE 12
 Talente: mindestens 4 Punkte auf den Umgang mit der entsprechenden Waffengruppe

Gezielter Schuss/Wurf (Waffengruppe)
Talentart: Fernkampf
Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpfer, Waldläufer, Dieb, Alchimist, Kleriker
 Stufe: Schütze ab Stufe 2, Waldläufer, Dieb und Alchimist ab Stufe 3, alle übrigen Kämpfer sowie Kleriker ab Stufe 6
 Attribute: PR 16
 Talente: mindestens 4 Punkte auf den Umgang mit der entsprechenden Waffengruppe

Defensive Kampfweise
Talentart: Nahkampf
Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen, Waldläufer, Dieb
 Stufe: Kämpferklassen ab Stufe 2, Waldläufer und Diebe ab Stufe 6
 Attribute: RE 13
 Talente: -

Stufe 3 - 5

Doppelwurf
Talentart: Fernkampf
Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpfer, Waldläufer, Dieb, Alchimist
 Stufe: Waldläufer, Dieb und Alchimist ab Stufe 5, alle übrigen Kämpfer ab Stufe 8
 Attribute: GE 14, PR 14
 Talente: mindestens 6 Punkte auf den Umgang mit der entsprechenden Waffengruppe, Gezielter Schuss/Wurf

Hinterhältiger Schuss
Talentart: Fernkampf
Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpferklassen, Waldläufer, Dieb
 Stufe: Schütze ab Stufe 3, Waldläufer und Dieb ab Stufe 6, übrige Kämpferklassen ab Stufe 10
 Attribute: PR 18
 Talente: Gezielter Schuss/Wurf

Kernschuss
Talentart: Fernkampf
Voraussetzungen:
 Profession: Schütze, Waldläufer, Dieb
 Stufe: Schütze ab Stufe 3, andere ab Stufe 6
 Attribute: WS 12, PR 14
 Talente: -

Blitzschnelle Reflexe
Talentart: Defensiv
Voraussetzungen:
 Profession: alle
 Stufe: Dieb und Waldläufer 3, Kämpferklassen ab 6, andere ab 12
 Attribute: RE 16
 Talente: -

Kampfreflexe
Talentart: Defensiv
Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpfer, Waldläufer, Dieb
 Stufe: 4
 Attribute: RE 14
 Talente: -

Sprint
Talentart: Defensiv
Voraussetzungen:
 Profession: alle
 Stufe: Alchimist, Dieb und Waldläufer ab Stufe 3, übrige Klassen ab Stufe 9
 Attribute: KR 8
 Talente: -

Stabblock
Talentart: Defensiv
Voraussetzungen:
 Profession: alle
 Stufe: 3 (bzw. 6, wenn nicht über „Defensive Kampfweise“ verfügt)
 Attribute: -
 Talente: Defensive Kampfweise (oder aber erst ab Level 6), für Einsatz mindestens 6 Punkte auf den Umgang mit der geführten Waffenuntergruppe

Geschicktes Ausweichen
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
 Profession: alle
 Stufe: Dieb und Waldläufer 3, Kämpferklassen ab 6, andere ab 9
 Attribute: RE 12
 Talente: -

Stufe 6 - 8

Schnellschuss
Talentart: Fernkampf
Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpfer, Waldläufer, Dieb, Alchimist
 Stufe: Schütze ab Stufe 6, Waldläufer, Dieb und Alchimist ab Stufe 9, alle übrigen Kämpfer ab Stufe 12
 Attribute: PR 16
 Talente: für Einsatz mindestens 8 Punkte auf den Umgang mit der geführten Waffenuntergruppe

Scharfschütze
Talentart: Fernkampf
Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpferklassen, Waldläufer, Dieb
 Stufe: Schütze ab Stufe 6, Waldläufer und Dieb ab Stufe 9, übrige Kämpferklassen ab Stufe 12
 Attribute: PR 19
 Talente: Gezielter Schuss/Wurf, für Einsatz mindestens 8 Punkte auf den Umgang mit der entsprechenden Waffenuntergruppe

Geschosse parieren
Talentart: Defensiv
Voraussetzungen:
 Profession: Kämpferklassen, Waldläufer, Dieb
 Stufe: 6
 Attribute: RE 17
 Talente: Blitzschnelle Reflexe

Totale Defensive
Talentart: Defensiv
Voraussetzungen:
 Profession: alle
 Stufe: Kämpferklassen und Waldläufer ab Stufe 6, alle übrigen ab Stufe 9
 Attribute: RE 14
 Talente: -

Stufe 9 - 11

Pfeilhagel
Talentart: Fernkampf
Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpfer, Waldläufer, Dieb
 Stufe: Schütze ab Stufe 9, Waldläufer und Dieb ab Stufe 12, alle übrigen Kämpfer ab Stufe 15
 Attribute: GE 16
 Talente: Schnellschuss

Geschosshagel
Talentart: Fernkampf
Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpfer, Waldläufer, Dieb, Alchimist
 Stufe: Waldläufer, Dieb und Alchimist ab Stufe 9, alle übrigen Kämpfer ab Stufe 15
 Attribute: GE 16
 Talente: Schnellladen/-ziehen, Doppelwurf

Meisterschütze
Talentart: Fernkampf
Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpferklassen, Waldläufer, Dieb
 Stufe: Schütze ab Stufe 9, Waldläufer und Dieb ab Stufe 12, übrige Kämpferklassen ab Stufe 15
 Attribute: PR 20
 Talente: Scharfschütze, für Einsatz mindestens 12 Punkte auf den Umgang mit der entsprechenden Waffenuntergruppe

Meister des Ausweichens
Talentart: Defensiv
Voraussetzungen:
 Profession: Kämpfer, Waldläufer, Dieb
 Stufe: Waldläufer und Dieb ab Stufe 9, Kämpferklassen ab Stufe 15
 Attribute: GE 16, RE 16
 Talente: Totale Defensive, Geschicktes Ausweichen

Kreuzblock
Talentart: Defensiv
Voraussetzungen:
 Profession: alle Kämpferklassen
 Stufe: 9
 Attribute: -
 Talente: Totale Defensive

Stufe 12 - 14

Stufe 15 - 17

Stufe 18 - 20

Stufe 21 - 23

FERNKAMPFFERTIGKEITEN

DEFFENSIVE FERTIGKEITEN

Stufe 1 - 2

Magieresistenz gegen (Schule)
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: Magier, Druiden, Alchimisten
Stufe: -
Attribute: -
Talente: 8 auf die entsprechende Zauberschule

Zähigkeit
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: Kämpferklassen (oder Rasse Zwerg)
Stufe: Starttalent Barbar, alle anderen ab Stufe 2
Attribute: AU 14
Talente: -

Sturheit
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: -
Stufe: -
Attribute: -
Talente: -

Rüstungsgewöhnung
(Rüstungsuntergruppe)
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: Kämpferklassen, Waldläufer und Dieb ab Stufe 2, Kleriker ab Stufe 6, Magier ab Stufe 9
Attribute: -
Talente: -

Erzfeind
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: -
Stufe: -
Attribute: -
Talente: -

Kampf mit zwei Waffen
Talentart: Nahkampf
Voraussetzungen:
Profession: alle außer Magier und Kleriker
Stufe: alle Kämpferklassen, Diebe und Waldläufer ohne Begrenzung; Alchimisten und Druiden ab Stufe 3
Attribute: GE 14, PR 14
Talente: -

Unsichtbare Fährte
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: Waldläufer, Druide
Stufe: 2
Attribute: GE 12
Talente: -

Anpirschen
Talentart: Spezialisierte Fertigkeit
Voraussetzungen:
Profession: Waldläufer, Druide
Stufe: Starttalent Waldläufer, Druide ab Stufe 2
Attribute: -
Talente: mindestens 5 Punkte auf Abenteuertalent „Schleichen“

Stufe 3 - 5

Natürlicher Widerstand I
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: Alchimist Stufe 3, Magier, Druiden und Kleriker Stufe 6, alle anderen Klassen Stufe 9
Attribute: -
Talente: -

Geschicktes Ausweichen
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: Dieb und Waldläufer 3, Kämpferklassen ab 6, andere ab 9
Attribute: RE 12
Talente: -

Blitzschnelle Reflexe
Talentart: Defensiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: Dieb und Waldläufer 3, Kämpferklassen ab 6, andere ab 12
Attribute: RE 16
Talente: -

Beidhändigkeit
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle außer Magier und Kleriker
Stufe: alle Kämpferklassen, Diebe und Waldläufer ab Stufe 3; Alchimisten und Druiden ab Stufe 6
Attribute: GE 14
Talente: Kampf mit zwei Waffen

Entfernungssinn
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: 4
Attribute: PR 16
Talente: -

Wendigkeit der Schleichkatze
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: Waldläufer, Druide
Stufe: Waldläufer 3, Druide 6
Attribute: GE 14
Talente: -

Geistige Bande der Natur
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: Waldläufer, Druide
Stufe: Druide 3, Waldläufer 6
Attribute: -
Talente: -

Stufe 6 - 8

Natürlicher Widerstand II
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: Alchimist Stufe 6, Magier, Druiden und Kleriker Stufe 9, alle anderen Klassen Stufe 15
Attribute: -
Talente: Natürlicher Widerstand I

Abhärtung
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: 6
Attribute: AU 12
Talente: -

Gebündelte Konzentration
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: 6
Attribute: WS 14
Talente: -

Stufe 9 - 11

Natürlicher Widerstand III
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: Alchimist Stufe 9, Magier, Druiden und Kleriker Stufe 12, alle anderen Klassen Stufe 20
Attribute: -
Talente: Natürlicher Widerstand II

Igelblut
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: Alchimist, Barbar
Stufe: 9
Attribute: -
Talente: -

Große Zähigkeit
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle Kämpferklassen
Stufe: 9
Attribute: AU 17
Talente: Zähigkeit

Unerschütterlichkeit
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: -
Stufe: 9
Attribute: WS 14
Talente: -

Eiserne Konzentration
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: 9
Attribute: WS 15
Talente: Gebündelte Konzentration

Flinkheit
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: Dieb und Waldläufer 9, andere ab 15
Attribute: -
Talente: -

Stufe 12 - 14

Tonhaut
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: Alchimist
Stufe: 12
Attribute: -
Talente: -

Große Abhärtung
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: alle
Stufe: 12
Attribute: AU 15
Talente: Abhärtung

Schnelle Heilung
Talentart: Passiv
Voraussetzungen:
Profession: -
Stufe: 12
Attribute: AU 18
Talente: -

Stufe 15 - 17

Stufe 18 - 20

Stufe 21 - 23

PASSIVE FERTIGKEITEN

Stufe 1 - 2

Ehrliche Haut
 Talentart: Tricks und Listen
 Profession: Dieb, Kleriker, Händler
 Stufe: 6
 Attribute: -
 Talente: mindestens 8 Punkte auf Abenteueraltente „Lügen“ und/oder „Überreden“

Gekonnte Überspielung
 Talentart: Tricks und Listen
 Voraussetzungen:
 Profession: Dieb, Händler
 Stufe: -
 Attribute: -
 Talente: mindestens 5 Punkte auf die entsprechende Probe des Abenteueraltente „Wortgewandtheit“ + Spezialisierung

Schlingen und Gruben entdecken
 Talentart: Tricks und Listen
 Voraussetzungen:
 Profession: Dieb, Waldläufer
 Stufe: Starttalent Waldläufer, Dieb ab Stufe 2
 Attribute: -
 Talente: -

Hinterhältiger Angriff
 Talentart: Tricks und Listen
 Voraussetzungen:
 Profession: Dieb (autom. ab Stufe 1), Waldläufer
 Stufe: 2
 Attribute: -
 Talente: -

Stufe 3 - 5

Stufe 6 - 8

Flinke Finger
 Talentart: Tricks und Listen
 Voraussetzungen:
 Profession: Dieb, Waldläufer, Alchimist
 Stufe: 6
 Attribute: GE 16
 Talente: mindestens 6 Punkte auf Fertigkeit „Diebes- und Gauklertricks“

Stufe 9 - 11

Geistergleiche Pirsch
 Talentart: Tricks und Listen
 Voraussetzungen:
 Profession: Dieb, Waldläufer
 Stufe: 9
 Attribute: GE 16, RE 16
 Talente: mindestens 8 Punkte auf das Abenteueraltente „Schleichen“

Meuchelmord
 Talentart: Tricks und Listen
 Voraussetzungen:
 Profession: Dieb, Waldläufer
 Stufe: 9
 Attribute: PR 16
 Talente: Hinterhältiger Angriff

Stufe 12 - 14

Stufe 15 - 17

Stufe 18 - 20

Stufe 21 - 23

TRICKS UND LISTEN