Spielerhilfe autodidaktisch steigerbare Talente

Name des Talents	Lernwahrscheinlichkeit			
	Ausgangswert	bis TW 20	bis TW 40	bis TW 60
	Anmerkungen			
Abrichten	Pro erfolgreicher Probe			
	Tierkunde/10	-1W6	-2W10	-3W20
	Probe muss in der jeweiligen Kategorie gelegen haben			
Akrobatik	Pro erfolgreicher Probe			
	Ge/20 und In/20	-1W6	-1W10	-3W10
Alchimie	Pro Tag im alchemistischen Labor			
	In/10	-1W10	-2W20	
Ausdauer	Pro Tag, an dem die Ausdauer auf 0 fällt			
	Le/20	-1W6	-1W20	
Ballista & Katapulte bedienen	Pro erfolgreichem Schuss			
	Ge/10	-2W10	-2W20	
Bekehren	Pro Bekehrung			
	Gla/10	-2W20		
Beschatten	Pro erfolgreicher Probe			
	Re/10	-1W10	-2W12	
Entfesseln	Pro erfolgreichem Versuch			
	Ge/10	-1W4	-1W20	-5W20
Etwas verbergen	Pro erfolgreichem Versuch			
	WE/20 und Ge/20	-1W10	-2W20	
Fallen stellen & Jagen	Pro erfolgreichem Versuch			
	Tierkunde/10	-1W6	-2W10	-3W20
Feilschen	Pro erfolgreicher Probe			
	pA/20 und Werte schätzen/10	-1W4	-1W10	-2W10
Feinschmiedekunst	Pro erfolgreich hergestelltem Stück			
	Ge/20	-1W6	-1W12	
Fernkampf vom Pferd	Pro Treffer			
	Reiten/10 und FvP/10	-2W6	-2W10	-2W20
Fischen & Angeln	Pro erfolgreicher Probe			
	Sb/40, Ge/20 und WE/20	-1W6	-2W10	-3W20
Foltern	Pro erfolgreicher Probe			
	Ge/20 und WE/20	-1W6	-2W10	-3W20
Geheimfächer finden	Pro erfolgreicher Probe			
	WE/20 und Ge/20	-1W6	-1W10	-3W10
Geschichtswissen & Legendenkunde	Pro Abend Erzählung			
	WE/10	-1W6	-1W12	-1W20
	Sänger / Erzähler - Das Gebiet, auf welchem gelernt wird, setzt der Meister fest! Werte < 0 bei der Steigerung führen zu einer Verringerung des Talentwertes, falls eine Probe gegen das Talent misslingt!!!			
Gewichte & Werte schätzen	Pro erfolgreichem Versuch			
	In/20	-1W6	-2W12	
Glücksspiel	Pro gelungener Probe			
	Ge/10	-1W10	-1W20	-2W20
Heilung	Pro erfolgreicher Probe			
	In/25, Gab/25, Gla/25, Gei/25 und Ge/25	-1W10	-2W10	-2W20
Heraldik	Pro gelungener Probe			
	Ge/20 und In/20	-1W6	-2W10	-3W20
Himmelskunde	Pro erfolgreicher Probe			
	In/10	-1W6	-2W20	
Kampf in Rüstung	Pro Kampf, bei dem Mali auftraten, die das Talent verringert			
	Ge/20 und Kr/10	-3W10	-3W20	
Kampf zu Pferd	Pro Treffer			
	KvP/10 und Reiten/10	-1W6	-1W10	-1W20
Klettern	Pro erfolgreicher Probe			
	Ge/10	-2W6	-3W12	
Knotenbinden	Pro gelungene Probe			
	Ge/10	-1W6	-2W6	-2W12
Kochen	Pro erfolgreicher Probe			
	Ge/10	-2W10	-3W10	-3W20
Lykantrophiekontrolle	Jeden Vollmond			
	Sb/20 und WE/20	-1W20	-2W20	-3W20
magische Dinge erkunden & Runen lesen	Pro Probe, bei der über 100 (unmodifiziert) gewürfelt wurde			
	Ge/20 und WE/20	-1W12	-2W10	-2W20
Maße und Entfernungen schätzen	Pro erfolgreichem Schätzen			
	WE/20 und In/20	-1W6	-1W10	-2W20
Meucheln	Pro erfolgreicher Tat			
	Ge/10	-1W6	-1W10	-2W20
Minnekünste und Verführen	Pro erfolgreicher Probe			
	pA/10	-1W10	-1W20	-3W20
Reiten	Pro Woche Reise inkl. Reittier			
	Ge/10	-1W10	-3W10	
Richtungssinn	Pro erfolgreicher Probe			
	WE/10	-1W6	-2W20	

Name des Talents	Lernwahrscheinlichkeit			
	Ausgangswert	bis TW 20	bis TW 40	bis TW 60
	Anmerkungen			
Schleichen	Pro erfolgreicher Probe			
	Sb/40 und Ge/10	-1W6	-3W8	-3W20
Schlösser öffnen	Pro erfolgreich geöffneten Schloss (ohne Nutzung magischer Boni)			
	In/20 und Ge/10	-1W6	-2W8	-3W20
Schneidern	pro erfolgreich hergestelltem Gegenstand			
	Ge/20	-1W12	-2W12	-3W20
Schreinern	Pro Tag Arbeit			
	Kr/20 und Ge/20	-1W10	-3W10	
Schwimmen	Pro ¼ Stunde			
	Ge/10	-1W10	-2W10	-4W10
Segeln	Pro Woche Arbeit auf einem Segelschiff			
	Ge/10	-1W10 - - Hydro.	-2W10 - 2xHydro.	
Singen, Musizieren...	Pro gelungener Probe			
	pA/40, In/20 und Ge/20	-1W6	-2W10	-3W20
Sprachkunde (pro Sprache)	Pro Woche, in der die Sprache hauptsächlich angewendet wird			
	In/10	-2W10	-4W10	
Spuren lesen	Pro erfolgreicher Probe			
	Ge/20 und WE/20	-1W10	-2W12	-3W20
Steinhauerei	pro Tag Arbeit			
	Ge/20 und Kr/20	-1W10	-3W10	
Tanzen	Pro erfolgreicher Probe			
	Ge/10	-1W10	-2W12	-4W20
Tarnen	Pro erfolgreichem Versuch			
	Sb/20 und Ge/20	-1W10	-3W10	-3W20
Taschenspielereien	Pro erfolgreichem Diebstahl bzw. pro 20 verdiente GS			
	Ge/10	-1W10	-3W10	
Tauchen	Pro Tauchgang, bei dem die Ausdauer auf 0 fiel			
	Sb/10	-1W6	-1W10	-1W20
Tier- und Monsterkunde	Pro 5 gelisteten Kreaturen			
		1Punkt	½Punkt	¼Punkt
Überreden & Überzeugen	Pro erfolgreicher Probe			
	In/20	-1W4	-1W12	-2W20
Verkleiden	Pro erfolgreicher Probe			
	Sb/40, In/20 und Ge/20	-1W8	-1W12	-2W20
Waffenbau & Schmieden	Pro erfolgreich hergestelltem Gegenstand			
	Ge/20 und Kr/20	-1W12 - AvF	-2 W12 - 2xAvF	-3W20 - 10xAvF
Wagen lenken	Pro Probe			
	Wagen lenken/5	-1W6	-2W10	-2W20
Wettervorhersage	Pro erfolgreicher Vorhersage			
	WE/20 und In/20	-1W6	-2W12	-3W20
Wildniskenntnisse	Pro Misserfolg			
	WE/20 und In/20	-1W6	-1W12	-2W20
Zechen	Pro Gelage, bei denen Proben nötig sind			
	Le/20 und KN/20	-1W6	-1W12	-2W20