

Name des Talents	Lernwahrscheinlichkeit				Name des Talents	Lernwahrscheinlichkeit			
	Ausgangswert	bis TW 20	bis TW 40	bis TW 60		Ausgangswert	bis TW 20	bis TW 40	bis TW 60
	Anmerkungen					Anmerkungen			
Abrichten	Pro erfolgreicher Probe				Schleichen	Pro erfolgreicher Probe			
	Tierkunde/10	-1W6	-2W10	-3W20		Sb/40 und Ge/10	-1W6	-3W8	-3W20
	Probe muss in der jeweiligen Kategorie gelegen haben				Schlösser öffnen	Pro erfolgreich geöffnetes Schloss (ohne Nutzung magischer Boni)			
Akrobatik	Pro erfolgreicher Probe					In/20 und Ge/10	-1W6	-2W8	-3W20
	Ge/20 und In/20	-1W6	-1W10	-3W10	Schneidern	pro erfolgreich hergestelltem Gegenstand			
Alchimie	Pro Tag im alchemistischen Labor					Ge/20	-1W12	-2W12	-3W20
	In/10	-1W10	-2W20		Schreinern	Pro Tag Arbeit			
Ausdauer	Pro Tag, an dem die Ausdauer auf 0 fällt					Kr/20 und Ge/20	-1W10	-3W10	
	Le/20	-1W6	-1W20		Schwimmen	Pro ¼ Stunde			
Ballista & Katapulte bedienen	Pro erfolgreichem Schuss					Ge/10	-1W10	-2W10	-4W10
	Ge/10	-2W10	-2W20		Segeln	Pro Woche Arbeit auf einem Segelschiff			
Bekehren	Pro Bekehrung					Ge/10	-1W10	-2W10	-3W20
	Gla/10	-2W20					-Hydro.	2xHydro.	
Beschatten	Pro erfolgreicher Probe				Singen, Musizieren...	Pro gelungener Probe			
	Re/10	-1W10	-2W12			pA/40, In/20 und Ge/20	-1W6	-2W10	-3W20
Entfesseln	Pro erfolgreichem Versuch				Sprachkunde (pro Sprache)	Pro Woche, in der die Sprache hauptsächlich angewendet wird			
	Ge/10	-1W4	-1W20	-5W20		In/10	-2W10	-4W10	
Etwas verbergen	Pro erfolgreichem Versuch				Spuren lesen	Pro erfolgreicher Probe			
	WE/20 und Ge/20	-1W10	-2W20			Ge/20 und WE/20	-1W10	-2W12	-3W20
Fallen stellen & Jagen	Pro erfolgreichem Versuch				Tanzen	Pro erfolgreicher Probe			
	Tierkunde/10	-1W6	-2W10	-3W20		Ge/10	-1W10	-2W12	-4W20
Feilschen	Pro erfolgreicher Probe				Tarnen	Pro erfolgreichem Versuch			
	Werte schätzen/10	-1W4	-1W10	-2W10		Sb/20 und Ge/20	-1W10	-3W10	-3W20
Feinschmiedekunst	Pro erfolgreich hergestelltem Stück				Taschenspielerien	Pro erfolgreichem Diebstahl bzw. pro 20 verdiente GS			
	Ge/20	-1W6	-1W12			Ge/10	-1W10	-3W10	
Fernkampf vom Pferd	Pro Treffer				Tauchen	Pro Tauchgang, bei dem die Ausdauer auf 0 fiel			
	Reiten/10 und FvP/10	-2W6	-2W10	-2W20		Sb/10	-1W6	-1W10	-1W20
Fischen & Angeln	Pro erfolgreicher Probe				Tier- und Monsterkunde	Pro 5 gelisteten Kreaturen			
	Sb/40, Ge/20 und WE/20	-1W6	-2W10	-3W20			1Punkt	½Punkt	¼Punkt
Foltern	Pro erfolgreicher Probe				Überreden & Überzeugen	Pro erfolgreicher Probe			
	Ge/20 und WE/20	-1W6	-2W10	-3W20		In/20	-1W4	-1W12	-2W20
Geheimfächer finden	Pro erfolgreicher Probe				Verkleiden	Pro erfolgreicher Probe			
	WE/20 und Ge/20	-1W6	-1W10	-3W10		Sb/40, In/20 und Ge/20	-1W8	-1W12	-2W20
	Pro Abend Erzählung				Waffenbau & Schmieden	Pro erfolgreich hergestelltem Gegenstand			
	WE/10	-1W6	-1W12	-1W20		Ge/20 und Kr/20	-1W12	-2 W12	-3W20 -
Geschichtswissen & Legendenkunde	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!!!						- AvF	- 2xAvF	10xAvF
Gewichte & Werte schätzen	Pro erfolgreichem Versuch				Wagen lenken	Pro Probe			
	In/20	-1W6	-2W12			Wagen lenken/5	-1W6	-2W10	-2W20
Glücksspiel	Pro gelungener Probe				Wettvorhersage	Pro erfolgreicher Vorhersage			
	Ge/10	-1W10	-1W20	-2W20		WE/20 und In/20	-1W6	-2W12	-3W20
Heilung	Pro erfolgreicher Probe				Wildniskenntnisse	Pro Misserfolg			
	Pflanzenkunde/10	-1W10	-2W10	-2W20		WE/20 und In/20	-1W6	-1W12	-2W20
Heraldik	Pro gelungener Probe				Zechen	Pro Gelage, bei denen Proben nötig sind			
	Ge/20 und In/20	-1W6	-2W10	-3W20		Le/20 und KN/20	-1W6	-1W12	-2W20
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					
Lykantrophiemkontrolle	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						