

TALENTWERK

VON MARKUS IMHOF



KRIEGERTALENTE

STUFE 1

Ausweichen III
Bildung V
Blocker III
Charmant III
Diener der Dunkelheit III
Diener des Lichts III
Einstecker V
Genesung V
Glückspilz III
Handwerk III
Instrument III
Kämpfer III
Magieresistent III
Parade III
Reiten III
Schlitzohr III
Schnelle Reflexe III
Schwimmen III
Standhaft III
Wahrnehmung V
Wissensgebiet III
Zwei Waffen V

STUFE 4

Akrobat III
Brutaler Hieb III
Heimlichkeit III
Rüstträger V
Verletzen III

STUFE 8

Diebeskunst III
Flink III
In Deckung III
Jäger III
Panzerung zerschmettern III
Prügler III
Schütze III
Waffenkenner III

STUFE 10

Heldenglück III

STUFE 12

Aderschlitzer III
Scharfschütze III

STUFE 15

Meister seiner Klasse I
Vernichtender Schlag III

STUFE 20

Meister aller Klassen I

SPÄMERTALENTE

STUFE 1

Akrobat III
Ausweichen III
Bildung V
Charmant III
Diebeskunst III
Diener der Dunkelheit III
Diener des Lichts III
Einstecker 1 (IV)
Flink III
Genesung V
Glückspilz III
Handwerk III
Heimlichkeit III
Instrument III
Jäger III
Magieresistent III
Reiten III
Schlitzohr III
Schnelle Reflexe III
Schütze III
Schwimmen III
Wahrnehmung V
Wissensgebiet III

STUFE 4

Blocker III
Fieser Schuß III
Standhaft III

STUFE 8

Aderschlitzer III
Brutaler Hieb III
In Deckung III
Kämpfer III
Parade III
Rüstträger V
Scharfschütze III
Verletzen III
Vertrauter III
Zwei Waffen V

STUFE 10

Heldenglück III

STUFE 12

Waffenkenner III

STUFE 15

Meister seiner Klasse I
Präziser Schuß III

STUFE 20

Meister aller Klassen I

HEILERTALENTE

STUFE 1

Alchemie V
Ausweichen III
Bildung V
Charmant III
Diener der Dunkelheit III
Diener des Lichts V
Einstecker III
Fürsorger III
Genesung V
Glückspilz III
Handwerk III
Instrument III
Magieresistent III
Manipulator III
Reiten III
Rüstzauberer I
Runenkunde V
Schlitzohr III
Schnelle Reflexe III
Schwimmen III
Umdenken V
Wahrnehmung V
Wechsler V
Wissensgebiet III

STUFE 4

Abklingen V
Akrobat III
Flink III
Heimlichkeit III
Vertrauter III
Zauberermacht III

STUFE 8

Blocker III
Diebeskunst III
In Deckung III
Kämpfer III
Nekromantie III
Schütze III
Standhaft III
Verheerer III

STUFE 10

Einbetten V
Heldenglück III

STUFE 12

Blitzmacher III
Frontheiler V
Jäger III
Parade III
Scharfschütze III
Tod entrinnen III
Vergeltung III
Verletzen III

STUFE 15

Meister seiner Klasse I
Spruchmeister III

STUFE 20

Meister aller Klassen I

ZAUBERERTALENTE

STUFE 1

Alchemie V
Ausweichen III
Bildung V
Charmant III
Diener der Dunkelheit III
Diener des Lichts III
Einstecker III
Genesung V
Glückspilz III
Handwerk III
Instrument III
Magieresistent III
Reiten III
Runenkunde V
Schlitzohr III
Schnelle Reflexe III
Schwimmen III
Umdenken V
Wahrnehmung V
Wechsler V
Wissensgebiet III

STUFE 4

Abklingen V
Akrobat III
Feuermagier III
Flink III
Heimlichkeit III
Vertrauter III
Zauberermacht III

STUFE 8

Arkane Explosion III
Blitzmacher III
Diebeskunst III
In Deckung III
Kämpfer III
Manipulator III
Schütze III
Standhaft III
Verheerer III

STUFE 10

Einbetten V
Heldenglück III

STUFE 12

Jäger III
Parade III
Scharfschütze III
Verletzen III

STUFE 15

Meister seiner Klasse I
Spruchmeister III

STUFE 20

Meister aller Klassen I

SCHWARZMAGIERTALENTE

STUFE 1

Alchemie V
Ausweichen III
Bildung V
Charmant III
Diener der Dunkelheit V
Diener des Lichts III
Einstecker III
Feuermagier III
Genesung V
Glückspilz III
Handwerk III
Instrument III
Magieresistent III
Reiten III
Runenkunde V
Schlitzohr III
Schnelle Reflexe III
Schwimmen III
Umdenken V
Wahrnehmung V
Wechsler V
Wissensgebiet III

STUFE 4

Abklingen V
Akrobat III
Flink III
Heimlichkeit III
Vertrauter III
Zauberermacht III

STUFE 8

Arkane Explosion III
Blitzmacher III
Diebeskunst III
In Deckung III
Kämpfer III
Manipulator III
Nekromantie III
Schütze III
Standhaft III
Verheerer III

STUFE 10

Einbetten V
Heldenglück III

STUFE 12

Beschwörer III
Jäger III
Parade III
Scharfschütze III
Verletzen III

STUFE 15

Meister seiner Klasse I
Spruchmeister III

STUFE 20

Meister aller Klassen I