

# SPÄHER

Schnelligkeit und Heimlichkeit sind die Gebiete des Spähers. Bevorzugt wird der Kampf aus der Entfernung und Bogen oder Armbrust sind unentbehrliche Begleiter.

## Klassenbonus:

BE oder GE +1

## Eigenschaftshöchstwerte:

BE und GE +1

## TALENTE

### 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

## TALENTE

### 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

## ATTENTÄTER

Diese treffsicheren Mörder schlagen schnell und tödlich zu, sei es aus sicherer Entfernung oder mit einer vergifteten Dolchklinge.

## VORAUSSETZUNGEN

Späher Stufe 10+

### STUFE 10

Akrobat V  
Ausweichen V  
Heimlichkeit V  
Hinterhältiger Angriff III  
In Deckung V  
Perfektion III  
Scharfschütze V  
Schnelle Reflexe V  
Schütze V  
Wahrnehmung X

### STUFE 12

Fieser Schuß V  
Kämpfer V  
Kletterass III  
Sehnensneider III  
Verletzen V

### STUFE 14

Gezieltes Gift III  
Meucheln III  
Salve III  
Sattelschütze III  
Schlossknacker III  
Verdrücken III

## MEISTERDIEB

Wahre Meister im Schlösser knacken, Bestehlen und die Flucht ergreifen.

## VORAUSSETZUNGEN

Späher der Stufe 10+

### STUFE 10

Akrobat V  
Ausweichen V  
Beute Schätzen V  
Diebeskunst V  
Heimlichkeit V  
Ich muss weg! V  
In Deckung V  
Kann ich mal vorbei? V  
Langfinger III  
Schlitzohr V  
Schlossknacker V  
Schnelle Reflexe V  
Verdrücken III  
Wahrnehmung X

### STUFE 12

Kletterass III  
Zauber auslösen III

### STUFE 14

Schütze V

### STUFE 16

Glückspilz V

## WALDLÄUFER

Waldläufer sind Kundschafter, die das Leben in der Wildnis bevorzugen und ausgezeichnete Bogenschützen abgeben.

## VORAUSSETZUNGEN

Späher der Stufe 10+

### STUFE 10

Fieser Schuss V  
Jäger V  
Reiten V  
Sattelschütze III  
Scharfschütze V  
Schütze V  
Vertrauter V  
Wahrnehmung X

### STUFE 12

Salve V  
Tiermeister III  
Vertrautenband V

### STUFE 14

Kletterass III