Tabellen, Lern- und Trainingslisten, Lerntabellen

- aus Kodex und Arkanum -

Tabelle 1:
Lasten und Gewichte

Stärke	Normallast	schwere Last	Höchstlast	Schublast
01-10	5 kg	20 kg	40 kg	50 kg
11-30	10 kg	25 kg	50 kg	70 kg
31-60	15 kg	30 kg	60 kg	120 kg
61-80	20 kg	35 kg	70 kg	140 kg
81-95	25 kg	40 kg	75 kg	150 kg
96-99	30 kg	45 kg	80 kg	170 kg
100	35 kg	50 kg	90 kg	200 kg

schwere Last: **B/2**

Höchstlast: **–1 AP / 10 min**

Tabelle 2:
Schaden durch Stürze

effekt. Fallhöhe	Schaden	effekt. Fallhöhe	Schaden
2 m	1W6 **	6 m	3W6 *
3 m	1W6+2	7 m	3W6+2 *
4 m	2W6	8 m	4W6 *
5 m	2W6+2	usw.	usw.

**: nur AP, wenn PW:Gewandtheit gelingt

*: mit (10×Schaden)% zusätzlich Wurf auf Tabelle 3

Tabelle 3:
Schwere Verletzungen durch Stürze ab 6 m Höhe

01-10	*kein zusätzlicher Schaden*
11-20	*Rippenbrüche*
21-30	*schwere Verletzung am rechten Arm*
31-40	*schwere Verletzung am linken Arm*
41-50	*schwere Verletzung am rechten Bein*
51-60	*schwere Verletzung am linken Bein*
61-70	*schwere innere Verletzungen*
71-80	*Kopfverletzung*
81-85	*Verletzung der Wirbelsäule*
86-90	*Halswirbelverletzung*
91-99	*2 Verletzungen **
100	*Genickbruch und sofortiger Tod*

*: Würfle zweimal, ignoriere und wiederhole dabei Würfe von *1-10* und *91-100;* wird zweimal dieselbe Verletzung erwürfelt, wird der zweite Wurf ebenfalls wiederholt.

Tabelle 1: **Kritische Fehler beim Zaubern**

01-10 *Keine besonderen Auswirkungen.*

11-30 † *Der Zauberer verspricht sich oder kann seine Gedanken nicht zusammenhalten.*

Es kommt zu einer Entladung magischer Energie, die wirkungslos verpufft, dem Zauberer aber einen leichten thaumatischen Schock versetzt. Er kann **1W6 Runden** (10-60 sec) lang nicht zaubern.

31-50 *Der Zauberer unterschätzt das Ausmaß des Flusses arkaner Energie.*

Der Zauberer setzt mehr Magan in Bewegung als nötig. Der Überfluss entzieht sich seiner Kontrolle und breitet sich schlagartig in seinem Astralleib aus. Diese Störung lässt den Spruch fehlschlagen. Der Zauberer verliert dadurch **doppelt so viele AP** wie üblich.

51-60 † *Der Zauberer irrt sich bei der Festlegung des Effekts.*

Das Opfer wird gestärkt statt geschwächt, verwundet statt geheilt, es wird wärmer statt kühler usw. Soweit möglich, geschieht das Gegenteil dessen, was der Zauberer erreichen wollte.

61-70 † *Der Zauberer irrt sich bei der Auswahl des Opfers/ des Wirkungsbereichs.*

Der Spruch wirkt auf ein zufällig bestimmtes Wesen oder Objekt innerhalb der Reichweite. Bei räumlichen Wirkungsbereichen breitet sich die Magie in die genau entgegengesetzte Richtung (Kegel oder Strahl) aus bzw. liegt das Zentrum der Wirkung in entgegengesetzter Richtung vom Zauberer aus gesehen (Umkreis).

71-80 *Der Zauberer wird geschwächt.*

Der Spruch misslingt, aber die bereits freigesetzte Energie schwächt Körper und Geist des Zauberers. Er verliert **1W6 AP** und kann **1W6×10 min** lang nicht zaubern.

81-90 *Es kommt zu einer magischen Stauung.*

Die falsche Ausführung des Zaubers verhindert die Weiterleitung der erzeugten arkanen Energie. Die starke Ansammlung von Magan im Argyriston des Zauberers zieht dieses in Mitleidenschaft. Sein Zaubertalent sinkt für **1W6 Tage** auf die Hälfte des normalen Wertes - mit entsprechenden Folgen für seinen persönlichen Zauberbonus und seine Resistenz. Dieser negative Effekt kann mit *Allheilung* vorzeitig aufgehoben werden.

91-95 *Der Zauberer erleidet eine schwere Bewusstseinsstörung.*

Die Entladung magischer Energie beim Scheitern des Spruches versetzt dem Zauberer einen schweren thaumatischen Schock. Er verliert dadurch **1W6 LP und AP** und kann in der nächsten Stunde nicht zaubern. Übersteigen die LP-Verluste ein Drittel des LP-Maximums, so fällt der Zauberer in ein Koma, aus dem er nach 1W6 Tagen erwacht. Mit *Allheilung* kann er vorher aufgeweckt werden.

96-99 † *Der Zauberer verzaubert sich selbst.*

Bei einem Geistes- oder Körperzauber trifft die volle Wirkung der Magie den Zauberer selbst, wenn ihm ein **WW:Resistenz** misslingt. Schützende Zauber funktionieren also gegebenenfalls ganz normal (Glück im Unglück). Kontrollzauber wie *Macht über Menschen* führen zur vorübergehenden Handlungsunfähigkeit des Zauberers; sein Geist versucht, die Kontrolle über sich selbst zu übernehmen, so dass er völlig mit sich selbst beschäftigt ist, bis ihm ein alle 2 min erlaubter EW:Resistenz gelingt. Sprüche, die wie *Macht über die belebte Natur* nur auf Tiere wirken, haben keinen Effekt. Bei Umgebungszaubern tritt stattdessen der unter 91-95 beschriebene Effekt ein.

100 *Zauberwerk wird in Mitleidenschaft gezogen.*

Der Spruch misslingt; die dabei freigesetzte Energie stört die Magie von Zauberwerk, das der Zauberer mit sich führt. Jeder magische Gegenstand in bis zu 1 m Entfernung ist mit einer Chance von **10%+Stufe** des misslungenen Zaubers betroffen: Zaubermittel (Trünke, Kräuter usw.) verlieren ihre Eigenschaften, Amulette werden wirkungslos, Spruchrollen leeren sich. Bei verzauberten Waffen oder Rüstungen gehen 1W6–3 von allen magischen Zuschlägen verloren. Bei Artefakten mit mehreren Wirkungen wird für jede einzeln gewürfelt, ob sie betroffen ist.

†: Die Magie wirkt auf ein falsches Ziel oder hat einen unerwünschten Effekt. Werden dabei Wesen betroffen, die nicht verzaubert werden wollen, steht ihnen ein **WW:Resistenz** oder ein **WW:Abwehr** zu. Dabei zählt allerdings nicht das Würfelergebnis von 1, das zu dem kritischen Fehler geführt hat, sondern der ungeschickte Zauberer **wiederholt** in diesen Fällen den **EW:Zaubern**. Diesem neuen Gesamtergebnis müssen die Opfer des kritischen Fehlers widerstehen, um der magischen Wirkung zu entgehen - auch wenn es unter 20 liegt. Fällt bei diesem wiederholten EW:Zaubern eine 1 oder eine 20, so hat dies keine besonderen Folgen.

Wird ein kritischer Fehler erwürfelt, der für einen Spruch sinnlos ist, wird stattdessen der Zauberer geschwächt (wie Würfelergebnis 11-30).

Tabelle 4: **Kritischer Fehler bei Angriffen**

01-10 Keine besonderen Auswirkungen.

11-20 *Der Angreifer verliert kurz das Gleichgewicht.*
Er braucht etwas Zeit, um wieder kampfbereit zu sein, und kann in der folgenden Runde nicht angreifen.

21-35 *Der Angreifer lässt seine Waffe fallen.*
Sie fällt auf das Feld, auf dem er sich befindet. Fäuste, Pranken usw. werden leicht geprellt und können in der folgenden Runde nicht eingesetzt werden.

36-50 *Die Angriffswaffe wird zerstört.*
Bei magischen Waffen wird 1W6–1 gewürfelt; die Waffe wird nur zerstört, wenn das Ergebnis über dem höheren der beiden magischen Bonuswerte für Angriff und Schaden liegt. Bei Angriffen mit Fäusten, Zähnen usw. wird der betreffende Körperteil geprellt und kann 10 min lang nicht eingesetzt werden.

51-55 *Der Angreifer verletzt sich selbst.*
Im Nahkampf und Handgemenge mit einer Waffe erleidet er durch seine Ungeschicklichkeit 1W6–1 schweren Schaden. Bei Angriffen mit der bloßen Hand und anderen natürlichen Waffen oder mit Wurfwaffen verliert der Angreifer 1W6–1 AP durch eine Muskelzerrung und kann eine Runde lang nicht angreifen. Bei einem Bogen- oder Armbrustschuss reißt die Sehne und verletzt den Schützen leicht (1W6–1 AP Verlust). Sie kann in 1W6+3 Runden durch eine neue ersetzt werden.

56-60 *Der Angreifer trifft aus Versehen die nächststehende befreundete Person.*
Er fügt ihr 1W6–1 schweren Schaden zu. Befindet sich kein Gefährte in Reichweite, hat der Fehler keine Folgen. Kommen mehrere Personen als Opfer in Frage, wird eine von ihnen ausgewürfelt.

61-70 *Der Angreifer läuft in die Waffe des Gegners hinein.*
Der Angegriffene darf sofort außer der Reihe einen zusätzlichen EW:Angriff machen, der nicht abgewehrt werden darf.

71-90 *Der Angreifer verstaucht sich den Fuß.*
Seine Bewegungsweite verringert sich für 2W6 Runden um ein Drittel. Bei einem Schuss mit Bogen oder Armbrust schlägt die Sehne gegen den Arm des Abenteurers, der dadurch 1W6–1 AP verliert und eine Runde lang nicht schießen kann.

91-99 *Der Angreifer stolpert und stürzt zu Boden.*
Bei Armbrust- oder Bogenschuss reißt stattdessen die Sehne und verletzt den Schützen leicht (1W6–1 AP Verlust - s. *51-55).* Im Handgemenge hat dieser Wurf dieselben Folgen wie *71-90.*

100 *Der Angreifer stürzt zu Boden und zerstört dabei seine Waffe.*
Bei einem Angriff mit natürlichen Waffen kann der betreffende Körperteil wie bei *36-50* 10 min lang nicht eingesetzt werden. Bei einem Angriff mit Schusswaffen fällt der Abenteurer nicht hin.

Tabelle 5: **Kritischer Fehler bei der Abwehr**

01-10 *Keine besonderen Auswirkungen.*

11-20 *Der Angegriffene verliert kurz das Gleichgewicht.*
Er braucht etwas Zeit, um wieder kampfbereit zu sein, und kann in der folgenden Runde nicht angreifen.

21-30 *Die Verteidigungswaffe ist zerstört.*
Benutzt der Abenteurer weder Schild noch Parierwaffe, hat dieser Wurf dieselben Folgen wie *81-90.* Bei magischen Waffen wird 1W6–1 gewürfelt; die Waffe wird nur zerstört, wenn das Ergebnis größer als ihr magischer Abwehrbonus ist.

31-40 *Der Angegriffene lässt seine Verteidigungswaffe fallen.*
Die Waffe fällt ihm zu Füßen. Benutzt er weder Schild noch Parierwaffe, hat dieser Wurf dieselben Folgen wie *41-50.*

41-50 *Der Verteidiger wird nach hinten gedrängt (Nahkampf), oder der Schwung seiner Ausweichbewegung reißt ihn mit (Fernkampf).*
Im Nahkampf bewegt sich der Angegriffene 1 m geradlinig vom Gegner weg, wenn ihn kein massives Hindernis daran hindert - selbst wenn er dadurch in ein Lagerfeuer oder einen Abgrund hineingerät. Der Angreifer kann sofort folgen und den Kontakt aufrechterhalten, wenn er

will. Im Fernkampf bewegt sich der Angegriffene von seinem Standort aus um 1 m nach links (bei 1-2 mit 1W6), nach rechts (bei 3-4), nach vorne (5) bzw. nach hinten (6), wenn ihn kein Hindernis daran hindert. Im Handgemenge hat der Wurf dieselben Folgen wie *51-60.*

51-60 *Die Sicht des Angegriffenen wird behindert.*

Er kann in der folgenden Runde nicht angreifen, da er Blut oder Schweiß aus den Augen wischen oder eine verrutschte Kopfbedeckung zurechtrücken muss.

61-70 *Der Verteidiger gibt sich eine Blöße.*

Im Nahkampf oder Handgemenge darf der Angreifer sofort außer der Reihe einen zusätzlichen EW:Angriff machen, der nicht abgewehrt werden darf. Im Fernkampf kann der Angegriffene dem nächsten Schuss oder Wurf (in der laufenden oder folgenden Runde, nicht aber später) nicht ausweichen und daher keinen WW:Abwehr würfeln.

71-80 *Der Angegriffene verstaucht sich den Fuß.*

Die Bewegungsweite verringert sich für 2W6 Runden um ein Drittel.

81-90 *Der Verteidiger prallt unglücklich mit seinem Gegner zusammen (Nahkampf und Handgemenge) oder gegen ein Hindernis (Fernkampf) und ist kurzzeitig benommen.*

Im Nahkampf oder Handgemenge kann er in der folgenden Runde weder angreifen noch abwehren. Sein Gegner leidet unter denselben Folgen - aber nur, wenn ihm ein PW:Gewandtheit misslingt. Im Fernkampf kann der Angegriffene wie bei *61-70* dem nächsten Schuss nicht ausweichen und darf außerdem in dieser und der folgenden Runde nicht mehr angreifen.

91-99 *Der Angegriffene rutscht aus und stürzt zu Boden.*

Im Handgemenge hat dieser Wurf dieselben Folgen wie *61-70.*

100 *Der Angegriffene stürzt und verliert das Bewusstsein.*

Er kommt nach 1W6 Runden wieder zu sich.

Tabelle 6:
Kritischer Erfolg bei der Abwehr

01-10 *Keine besonderen Auswirkungen.*

11-30 *Die Waffenhand des Angreifers wird geprellt.*

In der folgenden Runde kann er mit dieser Hand nicht angreifen. Tiere verlieren einen Angriff mit Pranke, Zähnen, Stachel usw.

31-40 *Der Angreifer wird entwaffnet.*

Die Waffe fliegt vom Angreifer aus gesehen geradlinig um 1W6–1 m nach links. Bei waffenlosen Angriffen gibt es keine besonderen Auswirkungen.

41-50 *Der Angreifer wird entwaffnet.*

Die Waffe fliegt nach rechts (s. *31-40).*

51-60 *Der Angreifer wird entwaffnet.*

Die Waffe fliegt nach hinten (s. *31-40).*

61-80 *Der Angreifer stürzt zu Boden.*

Er ist vom Abwehrenden umgestoßen worden oder gestolpert. In einem Handgemenge treten keine besonderen Folgen auf.

81-95 *Der Angreifer wird leicht verwundet.*

Er verliert 1W6 AP.

96-99 *Der Angreifer wird schwer verwundet.*

Er erleidet 1W6 schweren Schaden.

100 *Der Angreifer verliert das Bewusstsein.*

Er stürzt zu Boden und kommt erst 1W6 Runden später wieder zu sich.

Tabelle 7:
Kritischer Schaden

Die Folgen *schwerer Verletzungen* werden auf S. 63 beschrieben.

Ein Treffer hat besonders schwerwiegende Folgen (mit ♦ markiert), wenn die Lebenspunkteverluste **ein Drittel des LP-Maximums übersteigen**.

Kostet ein kritischer Treffer das Opfer einschließlich der Zusatzschäden **keine LP**, richtet er keine längerfristigen Schäden an. Gliedmaßen (†) sind nur geprellt und nach 30 min wieder einsatzbereit. Ein Kopf- oder Wirbelsäulentreffer (★) macht nur wegen Schmerzen 30 min lang handlungsunfähig. Treffer im Gesicht/am Auge haben keine besonderen Auswirkungen.

01-10 *normaler schwerer Schaden*

11-20 *kurzer Schock*

Das Opfer kann durch den Schock der Verwundung eine Runde lang nicht angreifen.

21-30 *Rumpftreffer mit Rippenbrüchen*

1W3 Rippen des Opfers brechen.

31-35 *Rumpftreffer mit Gefahr innerer Verletzungen*

Das Opfer verliert zusätzlich zum normalen Schaden 1W6 LP und AP.
♦**:** Schwere innere Verletzungen

36-40 *schwere Verletzung der Wirbelsäule* ★

Nur ein wuchtiger Hieb, z.B. mit einer Schlagwaffe, einer zweihändigen Hiebwaffe, einem Morgenstern, einem Kampfstab oder mit einer Pranke, richtet diese Art von kritischem Schaden an. Treffer mit anderen Waffen verursachen normalen schweren Schaden.

41-47 *schwere Verletzung am rechten Arm* †

♦**:** Mit 20% wird der Arm abgetrennt (bei einer Waffe mit Schneide) oder dauerhaft verkrüppelt. Mit Armschutz führt auch der Treffer mit einer scharfen Waffe nicht zum Abtrennen, sondern nur zur Verkrüppelung des Armes. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schusswaffen haben keine derart schwerwiegenden Auswirkungen.

48-55 *schwere Verletzung am linken Arm* †

Wie *41-47.*

56-64 *schwere Verletzung am rechten Bein* †

♦**:** Mit 20% wird das Bein abgetrennt (ohne Beinschutz bei einer Waffe mit Schneide) oder dauerhaft verkrüppelt. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schusswaffen haben keine derart schwerwiegenden Auswirkungen.

65-73 *schwere Verletzung am linken Bein* †

Wie *56-64.*

74-80 *schwerer Kopftreffer* ★

Helmlose Opfer verlieren zusätzlich zum normalen Schaden 1W3 LP und AP.

81-85 *Treffer im Gesicht*

Das Aussehen des Getroffenen sinkt durch eine entstellende Narbe dauerhaft um ein Zehntel (mindestens aber um 1). Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

86-89 *Kopftreffer mit Hörschaden* ★

Wie *74-80* und zusätzlich schwere Verletzung am Ohr. Helmträger sind vor dieser Art von Schaden sicher.

90-93 *Augenverletzung*

Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

94-96 *Halstreffer*

♦**:** Eine spitze oder scharfe Waffe verletzt die Halsschlagader. Eine stumpfe Waffe verursacht eine schwere Halswirbelverletzung.

97 *schwere Schädelverletzung* ★

Wie *74-80,* aber bei helmlosen Abenteurern erhöht sich der Zusatzschaden auf 1W6 LP und AP. Fällt das Opfer ins Koma, sinkt seine Intelligenz durch Hirnschäden dauerhaft um ein Zehntel (mindestens aber um 1).

98-99 *Augenverlust*

Bei einem Treffer mit einer scharfen oder spitzen Waffe oder einer Schusswaffe verliert das Opfer ein Auge. Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

100 *tödlicher Treffer*

Ein Treffer ins Herz, an der Kehle usw. tötet den Getroffenen augenblicklich.

Tabelle 8: **EP-Kosten für 1 Trainingseinheit (TE)**

1 Lerneinheit (LE) kostet das **Dreifache** an EP (+ 6 EP für Elfen)

	Alltag	Freil.	Halbw.	Kampf	Körper	Sozial	Unterw.	Waffen	Wissen
As	20	20	20	30	10	20	10	20	20
Bb	20	10	30	10	10	30	30	20	40
Gl	20	30	10	20	30	10	30	20	20
Hä	10	20	20	20	20	10	40	20	20
Kr	20	30	30	10	20	20	30	10	40
Sp	20	30	10	40	10	10	10	20	30
Wa	20	10	20	20	10	30	30	20	20
Ba	20	20	20	30	20	10	40	20	20
Or	20	20	40	20	10	20	40	20	30
Dr	20	10	40	40	20	30	40	40	10
Hx	20	20	30	40	30	20	30	40	20
Ma	20	30	40	40	30	30	40	40	10
PB	20	30	30	40	30	10	40	40	20
PS	20	30	40	30	30	30	40	30	20
Sc	20	10	40	40	20	20	40	40	20

Geldkosten: **20 GS** je TE, **200 GS** je LE

Tabelle 9: **EP-Kosten für 1 Lerneinheit (LE) für Zauber** (+ 6 EP für Elfen).

	Beherr.	Beweg.	Erkenn.	Erschaff.	Formen	Veränd.	Zerstören	Wunder	Dweom.	Lied
Dr	90	60	120	90	60	90	120	-	30	-
Hx	30	90	90	90	60	30	60	-	90	-
Ma*	60	60	60	60	60	60	60	-	-	-
PB	60	90	60	90	120	120	90	30	-	-
PS	90	90	90	60	120	120	60	30	-	-
Sc	60	90	60	120	120	60	60	60	60	-
Ba	-	-	-	-	-	-	-	-	-	30
Or	-	-	-	-	-	-	-	30	-	-

Geldkosten: **100 GS** je LE
Lernen von Spruchrollen: **1/3 EP** je LE bei Erfolg, pauschal **20 GS** je Lernversuch
*: Ma erhalten LE für Sprüche aus ihrem Spezialgebiet für 30 EP

Tabelle 10:
Erreichen eines neuen Grades

ab Erfahrungsschatz	Grad	ab Erfahrungsschatz	Grad
0	1	6.000	17
100	2	7.000	18
250	3	8.000	19
500	4	9.000	20
750	5	10.000	21
1.000	6	12.500	22
1.250	7	15.000	23
1.500	8	17.500	24
1.750	9	20.000	25
2.000	10	22.500	26
2.500	11	25.000	27
3.000	12	30.000	28
3.500	13	35.000	29
4.000	14	40.000	30
4.500	15	usw.	
5.000	16		

Zwerge brauchen zusätzlich einen Hort im Wert von Erfahrungsschatz/2 GS zum Gradanstieg.

Praxispunkte für

Schilde, Parierwaffen	**20** beim WW:Abwehr
andere Waffenfertigkeit	**20** beim EW:Angriff
Beidhändiger Kampf, Fechten	**20** beim Erfolgswurf
andere Fertigkeit	**16-20** beim Erfolgswurf
Zaubersprüche	**20** beim EW:Zaubern

1 TE für **1 PP**	beim **Verbessern** der Fertigkeit, für die der PP vergeben wurde
1 LE für **1 PP**	beim Lernen von **Zaubern** aus der Gruppe, für die der PP vergeben wurde
10 GS statt **1 EP**	beim Erwerb einer TE zum **Verbessern** einer Fertigkeit oder beim Erwerb einer LE zum Lernen eines neuen **Zaubers** (maximal die Hälfte der EP-Kosten)

Anzahl EP je Treffer: **Gf = Grad + 3**

Erfahrung durch Angriffe

Normaler Treffer	Schadenswurf 1-7	EP = Gf
Verheerender Treffer	Schadenswurf ab 8	EP = 2×Gf
Vernichtender Treffer	kampfunfähig, ab 20 AP	EP = 5×Gf
Fernkampftreffer	EP halbiert	
Angriffszauber	EP halbiert	

Erfahrung durch andere Zauber

Normale Zauber		EP = 3×AP-Kosten
Heilkräftige Zauber	ab 8 AP	EP = 6×AP-Kosten
Lebensrettende Zauber	ab 20 AP	EP = 15×AP-Kosten

Erfahrung durch andere Fertigkeiten 5 EP

Lern- und Trainingslisten

Die Zahl an Lern- und Trainingseinheiten für ein und dieselbe Fertigkeit stimmen in allen Gruppen überein. Das Steigern von *Reiten+14* auf *Reiten+15* kostet zum Beispiel 5 TE unabhängig davon, ob man *Reiten* als Alltags- oder als Kampffertigkeit verbessert. Für das Lernen von *Gassenwissen* braucht man immer 2 LE, gleich ob man es als Halbwelt-, Unterwelt- oder soziale Fertigkeit erwirbt. Die Gruppenzugehörigkeit entscheidet nur darüber, wie viele EP der Abenteurer abhängig von seinem Typ für LE und TE bezahlen muss.

Alltag

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Bootfahren+12 (Gs), Glücksspiel+12 (Gs), Klettern+12 (St), Musizieren+12 (Gs), Reiten+12 (Gw), Schwimmen+12 (Gw), Seilkunst+12 (Gs), Wagenlenken+12 (Gs)
normal:	**1 LE**	Schreiben+8 (In), Sprache+8 (In)
schwer:	**2 LE**	Erste Hilfe+8 (Gs), Etikette+8 (In)
sehr schwer:	**10 LE**	Gerätekunde+8 (In), Geschäftssinn+8 (In)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	-	-	-	-	1	2	5	10	10	20
normal	1	1	1	1	2	2	5	10	10	20
schwer	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
s. schwer	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100

Freiland

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Überleben+8 (In)
normal:	**2 LE**	Naturkunde+8 (In), Pflanzenkunde+8 (In), Tierkunde+8 (In)
schwer:	**4 LE**	Schleichen+8 (Gw), Spurensuche+8 (In), Tarnen+8 (Gw)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	1	1	1	2	2	2	5	5	10	10
normal	2	5	5	10	10	20	20	20	50	50
schwer	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100

Halbwelt

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Balancieren+12 (Gw), Fälschen+12 (Gs), Gaukeln+12 (Gs), Glücksspiel+12 (Gs), Klettern+12 (St)
normal:	**2 LE**	Akrobatik+8 (Gw)
schwer:	**2 LE**	Gassenwissen+8 (In), Stehlen+8 (Gs)
sehr schwer:	**10 LE**	Betäuben+8 (Gs)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	-	-	-	-	1	2	5	10	10	20
normal	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
schwer	2	5	5	10	10	20	20	50	50	50
s. schwer	5	10	20	20	30	50	80	80	100	100

Kampf

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Geländelauf+12 (Gw), Reiten+12 (Gw), Reiterkampf+12 (Gw)
normal:	**2 LE**	Anführen+8 (pA), Athletik+8 (St)
schwer:	**10 LE**	Betäuben+8 (Gs)
sehr schwer:	**10 LE**	Beidhändiger Kampf+5 (Gs), Kampf in Vollrüstung+5 (St), Fechten+5 (Gs), Scharfschießen+5 (Gs)

Verbessern (TE)

	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	-	-	-	-	-	-	-	1	2	5	10	10	20
normal	-	-	-	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
schwer	-	-	-	5	10	20	20	30	50	80	80	100	100
s. schwer	2	5	10	10	20	20	30	50	50	100	100	150	200

Körperbeherrschung

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Balancieren+12 (Gw), Geländelauf+12 (Gw), Klettern+12 (St), Schwimmen+12 (Gw)
normal:	**1 LE**	Tauchen+8 (Ko)
schwer:	**2 LE**	Akrobatik+8 (Gw), Athletik+8 (St), Laufen+8 (Ko), Meditieren+8 (Wk)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	-	-	-	-	1	2	5	10	10	20
normal	1	1	2	2	5	10	10	20	20	50
schwer	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50

Sozial

Lernen:

leicht:	**2 LE**	Anführen+8 (pA), Etikette+8 (In), Verführen+8 (pA), Verstellen+8 (pA)
normal:	**2 LE**	Beredsamkeit+8 (pA), Gassenwissen+8 (In), Verhören+8 (pA)
schwer:	**4 LE**	Menschenkenntnis+8 (In)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
normal	2	5	5	10	10	20	20	50	50	50
schwer	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100

Unterwelt

Lernen:

leicht:	**2 LE**	Gassenwissen+8 (In), Stehlen+8 (Gs)
normal:	**4 LE**	Fallen entdecken+8 (In), Schleichen+8 (Gw), Schlösser öffnen+8 (Gs), Spurensuche+8 (In), Tarnen+8 (Gw)
schwer:	**10 LE**	Fallenmechanik+8 (Gs), Meucheln+8 (Gs)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	2	5	5	10	10	20	20	50	50	50
normal	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100
schwer	5	10	20	20	30	50	80	80	100	100

Waffen

Lernen:

leicht:	**2 LE**	Spießwaffen+5, Stichwaffen+5, Zauberstäbe+5* - Schilde+1
normal:	**4 LE**	Einhandschlagwaffen+5, Einhandschwerter+5- Stielwurfwaffen+5, Wurfklingen+5, Wurfspieße+5 - Parierwaffen+1
schwer:	**6 LE**	Fechtwaffen+5, Zweihandschlagwaffen+5, Zweihandschwerter+5 - Armbrüste+5, Blasrohre+5, Bögen+5, Schleudern+5, Wurfscheiben+5
sehr schwer:	**8 LE**	Kettenwaffen+5, Stockwaffen+5, waffenloser Kampf+5

*: kann nur von Zauberern gelernt werden

Verbessern (TE)

	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	1	1	1	2	2	5	10	20	50	100	100	150	150
normal	1	1	2	2	5	10	20	50	50	100	150	150	200
schwer	1	2	2	5	5	10	20	50	100	150	200	300	300
s. schwer	1	2	2	5	10	20	50	100	150	200	300	300	400

	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Schilde und Parierwaffen	1	2	10	30	50	100	150

Wissen

Lernen:

leicht:	**1 LE**	Lesen von Zauberschrift+8 (In), Schreiben+8 (In), Sprache+8 (In)
normal:	**2 LE**	Erste Hilfe+8 (Gs), Meditieren+8 (Wk)
schwer:	**2 LE**	Alchimie+8 (In), Heilkunde+8 (In), Landeskunde+8 (In), Naturkunde+8 (In), Pflanzenkunde+8 (In), Tierkunde+8 (In), Zauberkunde+8 (In)

Verbessern (TE)

	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
leicht	1	1	1	1	2	2	5	10	10	20
normal	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
schwer	2	5	5	10	10	20	20	20	50	50

Zaubersprüche und Zauberlieder

Lernen von Zaubern

Stufe des Zaubers	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
LE	1	1	2	3	5	10	15	20	30	40	60	90

Fertigkeit	*Eigs.*	*Gruppen*	*Seite*	*LE*	*Zeile*
Akrobatik +8	Gw	Halbwelt, Körper	101	2	E
Alchimie +8	In	Wissen	102	2	F
Anführen +8	pA	Kampf, Sozial	102	2	E
Athletik +8	St	Kampf, Körper	104	2	E
Balancieren +8	Gw	Halbwelt, Körper	104	1	A
Beidhändiger Kampf +5	Gs	Kampf	105	10	K
Beredsamkeit +8	pA	Sozial	105	2	G
Betäuben +8	Gs	Halbwelt, Kampf	106	10	I
Bootfahren +12	Gs	Alltag	106	1	A
Erste Hilfe +8	Gs	Alltag, Wissen	107	2	E
Etikette +8	In	Alltag, Sozial	108	2	E
Fälschen +12	Gs	Halbw.	108	1	A
Fallen entdecken +8	In	Unterwelt	109	4	H
Fallenmechanik +8	Gs	Unterwelt	110	10	I
Fechten +5	Gs	Kampf	111	10	K
Gassenwissen +8	In	Halbw., Sozial, Unterw.	111	2	G
Gaukeln +12	Gs	Halbwelt	112	1	A
Geländelauf +12	Gw	Kampf, Körper	112	1	A
Gerätekunde +8	In	Alltag	113	10	H
Geschäftssinn +8	In	Alltag	113	10	H
Glücksspiel +12	Gs	Alltag, Halbwelt	113	1	A
Heilkunde +8	In	Wissen	114	2	F
Kampf in Vollrüstung +5	St	Kampf	115	10	K
Klettern +12	St	Alltag, Halbw., Körper	115	1	A
Landeskunde +8	In	Wissen	116	2	F
Laufen +8	Ko	Körper	116	2	E
Lesen von Zauberschrift +8	In	Wissen	117	1	C
Meditieren +8	Wk	Körper, Wissen	117	2	E
Menschenkenntnis +8	In	Sozial	118	4	H
Meucheln +8	Gs	Unterwelt	118	10	I
Musizieren +12	Gs	Alltag	119	1	A
Naturkunde +8	In	Freiland, Wissen	120	2	F
Pflanzenkunde +8	In	Freiland, Wissen	120	2	F
Reiten +12	Gw	Alltag, Kampf	120	1	A
Reiterkampf +12	Gw	Kampf	122	1	A
Scharfschießen +5	Gs	Kampf	122	10	K
Schleichen +8	Gw	Freiland, Unterwelt	123	4	H
Schlösser öffnen +8	Gs	Unterwelt	123	4	H
Schreiben: Sprache +8	In	Alltag, Wissen	124	1	C
Schwimmen +12	Gw	Alltag, Körper	125	1	A
Seilkunst +12	Gs	Alltag	126	1	A
Sprechen: Sprache +8	In	Alltag, Wissen	127	1	C
Spurensuche +8	In	Freiland, Unterwelt	128	4	H
Stehlen +8	Gs	Halbwelt, Unterwelt	129	2	G
Tarnen +8	Gw	Freiland, Unterwelt	129	4	H
Tauchen +8	Ko	Körper	130	1	D
Tierkunde +8	In	Freiland, Wissen	130	2	F
Überleben +8	In	Freiland	131	1	B
Verführen +8	pA	Sozial	131	2	E
Verhören +8	pA	Sozial	132	2	G
Verstellen +8	pA	Sozial	133	2	E
Wagenlenken +12	Gs	Alltag	133	1	A
Zauberkunde +8	In	Wissen	134	2	F

	Alltag	Freil.	Halbw.	Kampf	Körper	Sozial	Unterw.	Waffen	Wissen
As	20	20	20	30	10	20	10	20	20
Bb	20	10	30	10	10	30	30	20	40
Gl	20	30	10	20	30	10	30	20	20
Hä	10	20	20	20	20	10	40	20	20
Kr	20	30	30	10	20	20	30	10	40
Sp	20	30	10	40	10	10	10	20	30
Wa	20	10	20	20	10	30	30	20	20
Ba	20	20	20	30	20	10	40	20	20
Or	20	20	40	20	10	20	40	20	30
Dr	20	10	40	40	20	30	40	40	10
Hx	20	20	30	40	30	20	30	40	20
Ma	20	30	40	40	30	30	40	40	10
PB	20	30	30	40	30	10	40	40	20
PS	20	30	40	30	30	30	40	30	20
Sc	20	10	40	40	20	20	40	40	20

Zeile	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
A	—	—	—	—	—	—	—	1	2	5	10	10	20
B	—	—	—	1	1	1	2	2	2	5	5	10	10
C	—	—	—	1	1	1	1	2	2	5	10	10	20
D	—	—	—	1	1	2	2	5	10	10	20	20	50
E	—	—	—	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
F	—	—	—	2	5	5	10	10	20	20	20	50	50
G	—	—	—	2	5	5	10	10	20	20	50	50	50
H	—	—	—	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100
I	—	—	—	5	10	20	20	30	50	80	80	100	100
K	2	5	10	10	20	20	30	50	50	100	100	150	200
W1	1	1	1	2	2	5	10	20	50	100	100	150	150
W2	1	1	2	2	5	10	20	50	50	100	150	150	200
W3	1	2	2	5	5	10	20	50	100	150	200	300	300
W4	1	2	2	5	10	20	50	100	150	200	300	300	400

	Beherr.	Beweg.	Erkenn.	Erschaff.	Formen	Veränd.	Zerstör.	Wunder	Dweomer	Lied
Dr	90	60	120	90	60	90	120	—	30	—
Hx	30	90	90	90	60	30	60	—	90	—
Ma*	60	60	60	60	60	60	60	*Spezialgebiet zu 30 EP		
PB	60	90	60	90	120	120	90	30	—	—
PS	90	90	90	60	120	120	60	30	—	—
Sc	60	90	60	120	120	60	60	60	60	—
Ba	—	—	—	—	—	—	—	—	—	30
Or	—	—	—	—	—	—	—	30	—	—

Stufe des Zaubers	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
LE	1	1	2	3	5	10	15	20	30	40	60	90

Schilde (2 LE) und Parierwaffen (4 LE)	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
	1	2	10	30	50	100	150

Eine Lerneinheit (LE) kostet 3×TE plus 200 GS. Elfen zahlen 6 EP mehr.
Eine Trainingseinheit (TE) kostet zusätzlich 20 GS.
Die Lerneinheiten von Zaubersprüchen kosten jeweils plus 100 GS. Spruchrollen kosten ⅓ an EP plus pauschal 20 GS.

Waffenfertigkeit	*LE*	*Zeile*
Armbrüste	6	W3
Blasrohre	6	W3
Bögen	6	W3
Einhandschlagwaffen	4	W2
Einhandschwerter	4	W2
Fechtwaffen	6	W3
Kettenwaffen	8	W4
Schleudern	6	W3
Spießwaffen	2	W1
Stichwaffen	2	W1

Waffenfertigkeit	*LE*	*Zeile*
Stielwurfwaffen	4	W2
Stockwaffen	8	W4
Waffenloser Kampf	8	W4
Wurfklingen	4	W2
Wurfscheiben	6	W3
Wurfspieße	4	W2
Zauberstäbe	2	W1
Zweihandschlagwaff.	6	W3
Zweihandschwerter	6	W3

Beherrschen	LE	Seite
Macht über das Selbst	1	98
Schlummer	1	109
Angst	1	63
Anstacheln	1	64
Anziehen	1	64
Macht über die Sinne	1	98
Verwirren	1	125
Besänftigen	2	67
Blaue Bannsphäre	2	68
Macht über die bel. Natur	3	98
Silberne Bannsphäre	3	114
Ungeheuer rufen	3	E13
Ungezieferplage	3	120
Beeinflussen	5	67
Schlaf	5	109
Vertieren	5	123
Binden des Vertrauten	10	68
Macht über Menschen	10	100
Blauer Zwingkreis	15	69
Freundesauge	15	86
Funkenregen	15	87
Macht über mag. Wesen	15	99
Blendwerk	20	68
Hexenritt	20	E9
Liebeszauber	20	96
Namenloses Grauen	20	103
Silberner Zwingkreis	20	114
Zauberschlaf	20	131
Tierisches Handeln	30	118
Erscheinungen	40	79
Kuss der Verpflichtung	60	E9
Zauberwirklichkeit	90	133

Bewegen	LE	Seite
Heranholen	1	91
Befestigen	1	67
Stimmenwerfen	1	116
Windstoß	1	129
Zauberschloss	1	132
Höhenblick	2	92
Macht über Unbelebtes	2	100
Zauberschlüssel	2	132
Erdfessel	5	76
Juwelenauge	5	93
Schwerelosigkeit	5	112
Wasserlauf	5	127
Pflanzenfessel	10	104
Luftlauf	15	97
Schattenschrecken	15	108
Wassertor	15	E14
Reise der Seele	20	105
Sturmhand	20	116
Versetzen	20	123
Windmeisterschaft	20	128
Zauberauge	20	130
Erdbeben	30	76
Schweben	30	112
Sturmflut	40	E12
Eismeisterschaft	40	E8
Reise in die Zeit	40	E11
Sturmwind	40	117
Wassermeisterschaft	40	128
Erdmeisterschaft	60	E8
Fliegen	60	86
Reise zu den Sphären	60	E11
Wirbelwind	90	129

Erkennen	LE	Seite
Dinge wiederfinden	1	73
Drittes Auge	1	74
Erkennen von Leben	1	78
Geisterhorn	1	87
Liniensicht	1	97
Mitfühlen	1	102
Zwiesprache	1	134
Heimfeder	2	90
Person wiederfinden	2	103
Schallwächter	2	107
Seelenkompass	2	112
Warnung	2	127
Erkennen von Zauberei	3	78
Silberblick	3	E12
Hören der Geister	5	92
Mag. Kreis des Bewachens	10	101
Magischer Kreis, klein	10	102
Dämonische Eingebung	15	E7
Tiersprache	15	118
Zauberzunge	15	133
Wahrsehen	30	126

Erschaffen	LE	Seite
Brot und Wasser	1	71
Feuerfinger	1	81
Flammenkreis	1	85
Frostball	1	86
Silberstaub	1	114
Eisiger Nebel	2	75
Feuerkugel	2	81
Flammende Hand	2	84
Zauberstimme	2	132
Dschungelwand	3	74
Eiswand	3	75
Feuerwand	3	84
Hauch der Verwesung	3	90
Steinkugel	3	115
Steinwand	3	115
Dämonenfeuer	5	71
Flammenteppich	5	85
Hauch der Betäubung	5	89
Regenzauber	5	E11
Todeshauch	5	118
Blitze schleudern	10	70
Dämonenkugeln	10	71
Dämonenschwert	10	72
Fesselbann	10	81
Feuerlanze	10	82
Feuerschild	10	83
Geistersperre	10	87
Nebel schaffen	15	103
Zauberschild	15	131
Blenden	20	68
Donnerkeil	20	73
Feuerring	20	83
Lichtbrücke	20	95
Luftsphäre	20	97
Wasserstrahl	20	128
Himmelsleiter	30	91
Umkehrschild	30	119
Feuerregen	90	83
Hagel	90	89

Formen	LE	Seite
Auffrischen	1	65
Flicken	1	85
Hauch des Winters	1	90
Lauschen	1	95
Rost	1	107
Schatten verstärken	1	108
Vermehren	1	122
Geräusche dämpfen	1	88
Hörnerklang	1	93
Lichtrunen	1	96
Verschmutzen	1	122
Nebel wecken	2	103
Schattenrobe	2	108
Sehen von Verborgenem	2	113
Stille	2	115
Sumpfboden	2	117
Goldener Panzer	3	88
Rauchwolke	3	105
Eiswandlung	5	75
Elementenwandlung	5	76
Modeln	5	E10
Vergrößern	5	121
Verkleinern	5	122
Zauberschmiede	5	132
Zielsuche	5	133
Flammenklinge	10	85
Mag. Kreis d. Widerstehens	10	101
Todeskeule	10	119
Wetterzauber	10	E14
Wasserwandlung	15	128
Torwandeln	20	119
Zauberhand	20	131
Erdwandlung	30	78
Feuermeisterschaft	30	82
Thursenstein	30	117
Wandwandeln	30	127
Automat schaffen	40	E6
Pforte	40	E10
Tor	90	E13
Weltentor	90	E14

Verändern	LE	Seite
Hören von Fernem	1	93
Scharfblick	1	108
Schwäche	1	110
Felsenfaust	1	81
Hitzeschutz	1	91
Kälteschutz	1	94
Reaktionsschnelle	1	105
Stärke	1	115
Dämonische Zaubermacht	2	72
Sehen in Dunkelheit	2	113
Wasseratmen	2	127
Auskühlen	3	65
Unsichtbarkeit	3	120
Verlangsamen	3	122
Verursachen von Krankheit	3	124
Verwünschen	3	125
Erwecken	5	79
Feuerlauf	5	82
Hexenstreich	5	91
Marmorhaut	5	102
Schutzgeste	5	110
Beschleunigen	10	68
Schrumpfen	10	110
Verdorren	10	120
Wachsen	10	126
Eisenhaut	15	74
Schlangenbiss	15	109
Verzweiflung	20	125
Spruch intensivieren	30	114
Vereisen	30	121
Lähmung	40	94
Versteinern	40	123
Verwandlung	60	124
Bannen des Todes	90	E7
Verjüngen	90	E14

Zerstören	LE	Seite
Dinge verbergen	1	73
Verfaulen	1	E13
Bannen von Licht	1	66
Kraft entziehen	1	94
Kraftraub	2	94
Verursachen von Wunden	2	124
Bannen von Zauberwerk	3	66
Böser Blick	3	70
Entgiften	3	76
Goldene Sphäre	3	89
Schmerzen	3	109
Vergiften	3	121
Bannen von Kälte	5	66
Verursachen schw. Wunden	5	124
Geistesschild	10	87
Mag. Kreis d. Verschleierns	10	101
Deckmantel	15	73
Schwarze Sphäre	15	111
Schwarze Zone	20	111
Zweite Haut	20	133
Macht über Leben	30	99
Wahnsinn	30	126
Graue Hand	40	89
Pestklaue	40	104
Macht über die Zeit	60	E10
Todeszauber	60	119
Auflösung	90	65
Heimstein	90	E8

Wundertat	LE	Seite
Göttlicher Schutz v. d. Bösen	1	142
Reinigen	1	145
Bannen von Dunkelheit	1	136
Blutmeisterschaft	1	138
Erkennen der Aura	1	139
Erkennen von Krankheit	1	140
Handauflegen	1	143
Heiliger Zorn	1	144
Schützende Hülle	1	146
Schwingenkeule	1	156
Arm der Götter	2	135
Erkennen von Besessenheit	2	140
Segnen	2	146
Verfluchen	2	147
Wagemut	2	148
Austreibung des Bösen	3	136
Austreibung des Guten	3	E15
Bannen von Finsterwerk	3	136
Bannen von Götterwerk	3	E15
Bannen von Gift	3	138
Erholung	3	139
Göttlicher Schirm	3	142
Heilen von Krankheit	3	143
Heilen von Wunden	3	144
Himmlicher Beschützer	3	145
Himmlicher Helfer	3	145
Seelenheilung	3	146
Strahlender Panzer	3	147
Beruhigen	5	138
Geisterlauf	5	E16
Goldene Wehr	5	141
Göttlicher Blitz	5	141
Göttlicher Schutz v. Magie	5	142
Gottesgabe	5	143
Leuchtspur	5	E18
Waffensegen	5	148
Heilen schwerer Wunden	10	143
Vision	10	147
Waffenwirbel	10	148
Heiliges Wort	15	144
Verbotenes Wort	15	E18
Blutsbrüderschaft stiften	20	E15
Göttliche Eingebung	20	141
Rauchbild	20	E18
Rüstung d. Rechtschaffenen	20	145
Wort des Lebens	20	148
Wort der Trauer	20	149
Allheilung	30	135
Göttliche Strafe	40	E17
Verpflichtung	60	E19
Wiederkehr	60	E19
Erheben der Toten	90	138
Golem schaffen	90	E17
Weihestein	90	E19

Dweomerzauber	LE	Seite
Kraftspende	1	153
Linienlesen	1	155
Rascheln wie der Wind	1	E23
Bärenwut	1	149
Baum	1	150
Erkennen von Krankheit	1	151
Mutlosigkeit	1	156
Wandeln wie der Wind	1	160
Wundersame Tarnung	1	161
Zähmen	1	161
Fährtendurft	2	151
Lebensflammen	2	154
Lindern von Krankheit	2	155
Wittern	2	161
Zaubersprung	2	161
Bannen von Gift	3	149
Entgiften	3	151
Erkennen von Gift	3	151
Kunterbuntfische	3	E22
Lebensstärkung	3	154
Naturgeist rufen	3	156
Rindenhaut	3	157
Schwarm	3	159
Tierischer Helfer	3	160
Elfenfeuer	5	150
Elfenklinge	5	150
Feenfluch	5	152
Feenstreich	5	E21
Laufen wie der Wind	5	154
Lebenskeule	5	154
Lebensrettung	5	154
Ring des Lebens	5	157
Schutzgeist	5	159
Tiere rufen	5	159
Feenschutz	10	152
Feenschwert	10	152
Feuerbienen	10	152
Schnellheilung	10	157
Lindern von Entkräftung	15	155
Pflanzenmann	15	E23
Linienwanderung	20	155
Schlachtenwahnsinn	20	157
Seelenfreundschaft stiften	20	E23
Zeichen des Lebens	20	162
Druidentor	30	E20
Grüne Hand	30	153
Tiergestalt	30	160
Geas	40	E21
Baumkämpfer	60	E20
Seelenrückkehr	60	E23
Zeitlosigkeit	60	E24
Baumwächter	90	E20
Hort der Natur	90	E22

Zauberlieder	LE	Seite
Das Lied der Feier	1	163
Das Lied der Tapferkeit	1	166
Die anfeuernde Ballade	1	171
Die stählende Ballade	1	171
Das Lied des Fesselns	2	164
Das Lied der Ruhe	2	165
Das Lied des Spottes	2	166
Das Lied der Verführung	2	167
Das Lied des Wagemuts	2	167
Das Loblied	2	169
Der verunsichernde Gesang	2	170
Der einschläfernde Gesang	3	170
Der frohlockende Gesang	3	170
Der traurige Gesang	3	170
Das Lied der Tanzlust	5	166
Die Klänge der Linderung	5	172
Die Klänge des Zusammenwachsens	5	172
Die überzeugende Stimme	5	172
Das Lied der verborg. Kraft	10	166
Der betäubende Gesang	10	170
Die Hymne der Ordnung	10	171
Die Klänge der Genesung	10	171
Das Lied des Erinnerns	15	163
Das Lied der Liebe	15	165
Das Lied des Vergessens	15	167
Das Lied der Verzweiflung	15	167
Das Lied der Lockung	20	165
Der kleine Seiltrick	20	E25
Das Lied des Grauens	30	165
Das Lied des Wahnsinns	30	169
Das Lied des Friedens	40	164
Das Lied der Zwietracht	40	169
Der große Seiltrick	40	E24
Das Lied des Zorns	60	169

Figur: Abenteurertyp:

Lerntabelle für Fertigkeiten nach M5 (im Stil von M4)

Fertigkeit	Leit	Seite	Gold für Erlernen	EP für Erlernen	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Lernkostenfaktor * ½	Lernkostenfaktor * 1	Lernkostenfaktor * 1,5	Lernkostenfaktor * 2
Akrobatik+8	Gw	101	**400**	**120**				40	40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	As Bb Gl Sp Wa Or	Hä Kr Ba Dr Sc	Hx Ma PB PS	
Alchimie+8	In	102	**400**	**120**				40	100	100	200	200	400	400	400	1000	1000	Dr Ma	As Gl Hä Wa Ba Hx PB PS Sc	Sp Or	Bb Kr
Anführen+8	pA	102	**400**	**120**				40	40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	Bb Gl Hä Kr Sp Ba PB	As Wa Or Hx Sc	Dr Ma PS	
Athletik+8	St	104	**400**	**120**				40	40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	As Bb Kr Sp Wa Or	Gl Hä Ba Dr Sc	Hx Ma PB PS	
Balancieren+12	Gw	104	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	As Bb Gl Sp Wa Or	Hä Kr Ba Dr Sc	Hx Ma PB PS	
Beidhändiger Kampf+5	Gs	105	**2000**	**600**	40	100	200	200	400	400	600	1000	1000	2000	2000	3000	4000	Bb Kr	Gl Hä Wa Or	As Ba PS	Sp Dr Hx Ma PB Sc
Beredsamkeit+8	pA	105	**400**	**120**				40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	1000	Gl Hä Sp Ba PB	As Kr Or Hx Sc	Bb Wa Dr Ma PS	
Betäuben+8	Gs	106	**2000**	**600**				100	200	400	400	600	1000	1600	1600	2000	2000	Bb Gl Kr Sp	As Hä Wa Ba Or	Hx PB PS	Dr Ma Sc
Bootfahren+12	Gs	106	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	Hä	As Bb Gl Kr Sp Wa Ba Or Dr Hx Ma PB PS Sc		
Erste Hilfe+8	Gs	107	**400**	**120**				40	40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	Hä Dr Ma	As Bb Gl Kr Sp Wa Ba Or Hx PB PS Sc		
Etikette+8	In	108	**400**	**120**				40	40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	Gl Hä Sp Ba PB	As Bb Kr Wa Or Dr Hx Ma PS Sc		
Fälschen+12	Gs	108	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	Gl Sp	As Hä Wa Ba	Bb Kr Hx PB	Or Dr Ma PS Sc
Fallen entdecken+8	In	109	**800**	**240**				100	100	200	200	400	400	1000	1000	2000	2000	As Sp		Bb Gl Kr Wa Hx	Hä Ba Or Dr Ma PB PS Sc
Fallenmechanik+8	Gs	110	**2000**	**600**				100	200	400	400	600	1000	1600	1600	2000	2000	As Sp		Bb Gl Kr Wa Hx	Hä Ba Or Dr Ma PB PS Sc
Fechten+5	Gs	111	**2000**	**600**	40	100	200	200	400	400	600	1000	1000	2000	2000	3000	4000	Bb Kr	Gl Hä Wa Or	As Ba PS	Sp Dr Hx Ma PB Sc
Gassenwissen+8	In	111	**400**	**120**				40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	1000	As Gl Hä Sp Ba PB	Kr Wa Or Hx Sc	Bb Dr Ma PS	
Gaukeln+12	Gs	112	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	Gl Sp	As Hä Wa Ba	Bb Kr Hx PB	Or Dr Ma PS Sc
Geländelauf+12	Gw	112	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	As Bb Kr Sp Wa Or	Gl Hä Ba Dr Sc	Hx Ma PB PS	
Gerätekunde+8	In	113	**2000**	**600**				100	100	200	200	400	400	1000	1000	2000	2000	Hä	As Bb Gl Kr Sp Wa Ba Or Dr Hx Ma PB PS Sc		
Geschäftssinn+8	In	113	**2000**	**600**				100	100	200	200	400	400	1000	1000	2000	2000	Hä	As Bb Gl Kr Sp Wa Ba Or Dr Hx Ma PB PS Sc		
Glücksspiel+12	Gs	113	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	Gl Hä Sp	As Bb Kr Wa Ba Or Dr Hx Ma PB PS Sc		
Heilkunde+8	In	114	**400**	**120**				40	100	100	200	200	400	400	400	1000	1000	Dr Ma	As Gl Hä Wa Ba Hx PB PS Sc	Sp Or	Bb Kr
Kampf in Vollrüstung+5	St	115	**2000**	**600**	40	100	200	200	400	400	600	1000	1000	2000	2000	3000	4000	Bb Kr	Gl Hä Wa Or	As Ba PS	Sp Dr Hx Ma PB Sc
Klettern+12	St	115	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	As Bb Gl Hä Sp Wa Or	Kr Ba Dr Hx Ma PB PS Sc		
Landeskunde+8	In	116	**400**	**120**				40	100	100	200	200	400	400	400	1000	1000	Dr Ma	As Gl Hä Wa Ba Hx PB PS Sc	Sp Or	Bb Kr
Laufen+8	Ko	116	**400**	**120**				40	40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	As Bb Sp Wa Or	Hä Kr Ba Dr Sc	Gl Hx Ma PB PS	
Lesen von Zauberschrift+8	In	117	**200**	**60**				20	20	20	20	40	40	100	200	200	400	Dr Ma	As Gl Hä Wa Ba Hx PB PS Sc	Sp Or	Bb Kr
Meditieren+8	Wk	117	**400**	**120**				40	40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	As Bb Sp Wa Or Dr Ma	Gl Hä Kr Ba Hx PB PS Sc		
Menschenkenntnis+8	In	118	**800**	**240**				100	100	200	200	400	400	1000	1000	2000	2000	Gl Hä Sp Ba PB	As Kr Or Hx Sc	Bb Wa Dr Ma PS	
Meucheln+8	Gs	118	**2000**	**600**				100	200	400	400	600	1000	1600	1600	2000	2000	As Sp		Bb Gl Kr Wa Hx	Hä Ba Or Dr Ma PB PS Sc
Musizieren+12	Gs	119	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	Hä	As Bb Gl Kr Sp Wa Ba Or Dr Hx Ma PB PS Sc		
Naturkunde+8	In	120	**400**	**120**				40	100	100	200	200	400	400	400	1000	1000	Bb Wa Dr Ma Sc	As Gl Hä Ba Or Hx PB PS	Kr Sp	
Pflanzenkunde+8	In	120	**400**	**120**				40	100	100	200	200	400	400	400	1000	1000	Bb Wa Dr Ma Sc	As Gl Hä Ba Or Hx PB PS	Kr Sp	
Reiten+12	Gw	120	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	Bb Hä Kr	As Gl Sp Wa Ba Or Dr Hx Ma PB PS Sc		
Reiterkampf+12	Gw	122	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	Bb Kr	Gl Hä Wa Or	As Ba PS	Sp Dr Hx Ma PB Sc
Scharfschießen+5	Gs	122	**2000**	**600**	40	100	200	200	400	400	600	1000	1000	2000	2000	3000	4000	Bb Kr	Gl Hä Wa Or	As Ba PS	Sp Dr Hx Ma PB Sc
Schleichen+8	Gw	123	**800**	**240**				100	100	200	200	400	400	1000	1000	2000	2000	As Bb Sp Wa Dr Sc	Hä Ba Or Hx	Gl Kr Ma PB PS	
Schlösser öffnen+8	Gs	123	**800**	**240**				100	100	200	200	400	400	1000	1000	2000	2000	As Sp		Bb Gl Kr Wa Hx	Hä Ba Or Dr Ma PB PS Sc
Schreiben: Sprache+8	In	124	**200**	**60**				20	20	20	20	40	40	100	200	200	400	Hä Dr Ma	As Bb Gl Kr Sp Wa Ba Or Hx PB PS Sc		
Schwimmen+12	Gw	125	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	As Bb Hä Sp Wa Or	Gl Kr Ba Dr Hx Ma PB PS Sc		
Seilkunst+12	Gs	126	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	Hä	As Bb Gl Kr Sp Wa Ba Or Dr Hx Ma PB PS Sc		
Sprechen: Sprache+8	In	127	**200**	**60**				20	20	20	20	40	40	100	200	200	400	Hä Dr Ma	As Bb Gl Kr Sp Wa Ba Or Hx PB PS Sc		
Spurensuche+8	In	128	**800**	**240**				100	100	200	200	400	400	1000	1000	2000	2000	As Bb Sp Wa Dr Sc	Hä Ba Or Hx	Gl Kr Ma PB PS	
Stehlen+8	Gs	129	**400**	**120**				40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	1000	As Gl Sp	Hä Wa Ba	Bb Kr Hx PB	Or Dr Ma PS Sc
Tarnen+8	Gw	129	**800**	**240**				100	100	200	200	400	400	1000	1000	2000	2000	As Bb Sp Wa Dr Sc	Hä Ba Or Hx	Gl Kr Ma PB PS	
Tauchen+8	Ko	130	**200**	**60**				20	20	40	40	100	200	200	400	400	1000	As Bb Sp Wa Or	Hä Kr Ba Dr Sc	Gl Hx Ma PB PS	
Tierkunde+8	In	130	**400**	**120**				40	100	100	200	200	400	400	400	1000	1000	Bb Wa Dr Ma Sc	As Gl Hä Ba Or Hx PB PS	Kr Sp	
Überleben+8	In	131	**200**	**60**				20	20	20	40	40	40	100	100	200	200	Bb Wa Dr Sc	As Hä Ba Or Hx	Gl Kr Sp Ma PB PS	
Verführen+8	pA	131	**400**	**120**				40	40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	Gl Hä Sp Ba PB	As Kr Or Hx Sc	Bb Wa Dr Ma PS	
Verhören+8	pA	132	**400**	**120**				40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	1000	Gl Hä Sp Ba PB	As Kr Or Hx Sc	Bb Wa Dr Ma PS	
Verstellen+8	pA	133	**400**	**120**				40	40	100	100	200	200	400	400	1000	1000	Gl Hä Sp Ba PB	As Kr Or Hx Sc	Bb Wa Dr Ma PS	
Wagenlenken+12	Gs	133	**200**	**60**								20	40	100	200	200	400	Hä	As Bb Gl Kr Sp Wa Ba Or Dr Hx Ma PB PS Sc		
Zauberkunde+8	In	134	**400**	**120**				40	100	100	200	200	400	400	400	1000	1000	Dr Ma	As Gl Hä Wa Ba Hx PB PS Sc	Sp Or	Bb Kr

Beim Erlernen ist der **Betrag in der 4. Spalte an GS** zu zahlen.
Beim Steigern ist genau der Betrag an GS zu zahlen, der als Zahl in der Tabelle steht.
Der **Zeitaufwand in Tagen** ist die EP-Zahl in der Tabelle durch 10 geteilt. (Lernkostenfaktor wird nicht berücksichtigt)
Praxispunkte (KOD, S. 154) können **nur beim Steigern** mit einem Wert von „**20 * Lernkostenfaktor**“ zur Reduktion der Lernkosten in EP verwendet werden.
Gold kann **nur beim Steigern** mit einem Wert von „**10 GS = 1EP**“ danach zur Reduktion der Lernkosten in EP auch **bis zur Hälfte der verbliebenden Lernkosten** verwendet werden.
Lehrmeister als Belohnung (KOD, S. 154): Es wird auf die Goldbeträge dieser Tabelle verzichtet Dazu kann nur beim Steigern zusätzlich der Lernkostenbetrag halbiert werden.

Elfen Sonderregel (6 EP mehr) siehe KOD, S. 157