

LE/TE	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
A								(3)	1	2	5	10	10	20
B				(3)	1	1	1	1	2	2	5	10	10	20
C				(3)	1	1	1	2	2	2	5	5	10	10
D				(3)	1	1	2	2	5	10	10	20	20	50
E				(6)	2	2	5	5	10	10	20	20	50	50
F				(6)	2	5	5	10	10	20	20	20	50	50
G				(6)	2	5	5	10	10	20	20	50	50	50
H				(12)	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100
I				(24)	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100
J				(30)	5	5	10	10	20	20	50	50	100	100
K				(30)	5	10	20	20	30	50	80	80	100	100
L	(30)	2	5	10	10	20	20	30	50	50	100	100	150	200
W	(6)	1	1	1	2	2	5	10	20	50	100	100	150	150
X	(12)	1	1	2	2	5	10	20	50	50	100	150	150	200
Y	(18)	1	2	2	5	5	10	20	50	100	150	200	300	300
Z	(24)	1	2	2	5	10	20	50	100	150	200	300	300	400

Angaben in Klammern wären LE, sind auf TE umgerechnet.

Sonstige sind TE. Höhere Kosten für LE sind bereits eingerechnet  
Elfen zahlen daher hier +18 EP

TE	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
P/M	(12)							
S	(6)	1	2	10	30	50	100	150

Gold	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
A								200	20	40	100	200	200	400
B				200	20	20	20	20	40	40	100	200	200	400
C				200	20	20	20	40	40	40	100	100	200	200
D				200	20	20	40	40	100	200	200	400	400	1.000
E				400	40	40	100	100	200	200	400	400	1.000	1.000
F				400	40	100	100	200	200	400	400	400	1.000	1.000
G				400	40	100	100	200	200	400	400	1.000	1.000	1.000
H				800	100	100	200	200	400	400	1.000	1.000	2.000	2.000
I				1.600	100	100	200	200	400	400	1.000	1.000	2.000	2.000
J				2.000	100	100	200	200	400	400	1.000	1.000	2.000	2.000
K				2.000	100	200	400	400	600	1.000	1.600	1.600	2.000	2.000
L	2.000	40	100	200	200	400	400	600	1.000	1.000	2.000	2.000	3.000	4.000
W	400	20	20	20	40	40	100	200	400	1.000	2.000	2.000	3.000	3.000
X	800	20	20	40	40	100	200	400	1.000	1.000	2.000	3.000	3.000	4.000
Y	1.200	20	40	40	100	100	200	400	1.000	2.000	3.000	4.000	6.000	6.000
Z	1.600	20	40	40	100	200	400	1.000	2.000	3.000	4.000	6.000	6.000	8.000

Gold	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
P/M	800							
S	400	20	40	200	600	1.000	2.000	3.000

Goldkosten sind unabhängig von der Charakterklasse

### Lernen von Zaubern, Kampfvorsen und Kampftechniken

Spruchstufe	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)
EP (30 EP/LE)	30	30	60	90	150	300	450	600	900	1.200	1.800	2.700
EP (45 EP/LE)	45	45	90	135	225	450	675	900	1.350	1.800	2.700	4.050
EP (60 EP/LE)	60	60	120	180	300	600	900	1.200	1.800	2.400	3.600	5.400
EP (75 EP/LE)	75	75	150	225	375	750	1.125	1.500	2.250	3.000	4.500	6.750
EP (90 EP/LE)	90	90	180	270	450	900	1.350	1.800	2.700	3.600	5.400	8.100
EP (105 EP/LE)	105	105	210	315	525	1.050	1.575	2.100	3.150	4.200	6.300	9.450
EP (120 EP/LE)	120	120	240	360	600	1.200	1.800	2.400	3.600	4.800	7.200	10.800
Gold	100	100	200	300	500	1.000	1.500	2.000	3.000	4.000	6.000	9.000

Bei Lernen von Spruchrolle (für 1/3 EP) fallen pauschal 20 Goldstücke Kosten an.

### Lernen und Steigern von Waffenfertigkeiten

- P/M:** Parierwaffen, Mäntel (dSdgH)  
**S:** Schilde  
**W:** Speißwaffen, Stichwaffen, Zauberstäbe  
**X:** Einhandschwerter, Einhandschlagwaffen, Stielwurfwaffen, Wurfklingen, Wurfspieße  
**Y:** Fechtwaffen, Zweihandschwerter, Zweihandschlagwaffen, Armbrüste, Blasrohre, Schleudern, Bögen, Wurfscheiben, Erdrosseln  
**Z:** Kettenwaffen, Stockwaffen, Kampf ohne Waffen, Fesselwaffen, Peitschenwaffen

### Allgemeines

1 PP = 1 TE für die jeweilige Fertigkeit

1 PP = 1 LE für Zauber aus der gleichen Gruppe bei Zauber-PP's

Elfen und Schwarzalben zahlen (außer für Volkstanz) 6 EP mehr für LE, nicht jedoch für TE; bei Spruchrollen zahlen sie 2 EP pro LE mehr

PP für Raunen können als 50 EP für den Erwerb neuer Verbesserungen oder Verzauberungen und zum Aufladen verwendet werden.

10 Gold = 1 EP (bis zu 50%) beim Steigern oder Lernen von Zaubern, nicht Lernen von Fertigkeiten

Lernen als Belohnung: Fertigkeiten lernen (volle EP) oder steigern (halbe EP) ohne Gold; Zauber (halbe EP) ohne Gold

ES	Grad	Abw	Res	Zau	SG	Ausdauer
0	1	11	11	11		
100	2	12	12	12	+1	1W3 +1-3
250	3	12	12	12		1W3 +1-3
500	4	12	12	13	+1	1W3 +1-3
750	5	13	13	13		1W3 +1-3
1.000	6	13	13	14	+1	1W3 -
1.250	7	13	13	14		1W3 -
1.500	8	13	13	15	+1	1W3 -
1.750	9	13	13	15		1W3 -
2.000	10	14	14	16	+1	1W3 -
2.500	11	14	14	16		1W3 -
3.000	12	14	14	16	+1	1W3 -
3.500	13	14	14	16		1W3 -
4.000	14	14	14	16	+1	1W3 -
4.500	15	15	15	17		1W3 -
5.000	16	15	15	17	+1	1W3 -
6.000	17	15	15	17		1W3 -
7.000	18	15	15	17	+1	1W3 -
8.000	19	15	15	17		1W3 -
9.000	20	16	16	18	+1	1W3 -
10.000	21	16	16	18		1W3 -
12.500	22	16	16	18	+1	1W3 -
15.000	23	16	16	18		1W3 -
17.500	24	16	16	18	+1	1W3 -
20.000	25	17	17	18		1W3 -
22.500	26	17	17	18	+1	1W3 -
25.000	27	17	17	18		1W3 -
30.000	28	17	17	18	+1	1W3 -
35.000	29	17	17	18		1W3 -
40.000	30	18	18	18	+1	1W3 -
45.000	31	18	18	18		1W3 -
50.000	32	18	18	18	+1	1W3 -
55.000	33	18	18	18		1W3 -
60.000	34	18	18	18	+1	1W3 -
65.000	35	18	18	18		1W3 -
70.000	36	18	18	18	+1	1W3 -
75.000	37	18	18	18		1W3 -
80.000	38	18	18	18	+1	1W3 -
85.000	39	18	18	18		1W3 -
90.000	40	18	18	18	+1	1W3 -
95.000	41	18	18	18		1W3 -
100.000	42	18	18	18	+1	1W3 -
105.000	43	18	18	18		1W3 -
110.000	44	18	18	18	+1	1W3 -
115.000	45	18	18	18		1W3 -
120.000	46	18	18	18	+1	1W3 -
125.000	47	18	18	18		1W3 -
130.000	48	18	18	18	+1	1W3 -
135.000	49	18	18	18		1W3 -
140.000	50	18	18	18	+1	1W3 -
145.000	51	18	18	18		1W3 -
150.000	52	18	18	18	+1	1W3 -
155.000	53	18	18	18		1W3 -
160.000	54	18	18	18	+1	1W3 -
...	...	18	18	18	...	1W3 -

Wurf	Wirkung +1W3+1 auf
1 - 50	keine
51 - 55	Willenskraft
56 - 60	persönliche Ausstrahlung
61 - 65	Aussehen
66 - 70	Stärke
71 - 75	Geschicklichkeit
76 - 80	Gewandtheit
81 - 85	Konstitution
86 - 90	Intelligenz
91 - 95	Zaubertalent
96 - 100	freie Wahl

Grade M4 M5	
M4	M5
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4-5
5	6-8
6	9-12
7	13-17
8	18-21
9	22-26
10	27-28
11	29-30
12	31-32
13	33-34
14	35-36
15	37+

Erfahrungspunktvergabe		
		je Stunde:
Grad	EP	Gold
1 bis 4	10	20
5 bis 9	20	40
10 bis 15	30	60
16 bis 20	60	120
21 bis 26	150	300
ab 27	300	600

Fertigkeiten		As	Ba	Bb	Bj	DBe	DDr	De	DFi	Dr	Ds	DSc	DWh	Du	EBe	Er	Fc	Fe	Fi	FMa	Ge	
Abrichten	pA	H	20	20	10	30	30	10	30	20	10	20	10	20	30	30	40	30	40	20	30	20
Akrobatik	Gw	E	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	30	30	20	40	10	30	20	
Alchemie	In	F	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Anführen	pA	E	20	10	10	30	30	30	40	10	30	30	20	30	10	30	10	10	20	10	30	20
Architektur	Gs	E	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Askese	Wk	E	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20	
Astrologie	In	I	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Athletik	St	E	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	10	30	30	30	20	10	30	20
Balancieren	Gw	A	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	30	30	20	40	10	30	20	
Beidhändiger Kampf	Gs	L	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
Beredsamkeit	pA	G	20	10	30	30	30	30	40	30	30	30	20	40	20	30	10	10	30	30	30	30
Bergreiten	Gw	A	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20
Betäuben	Gs	K	20	20	10	30	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	20	20	10	40	20
Betäubungsgriff	In	I	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Bildhauerei	Gs	E	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Bootsfahren	Gs	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Brettspiel	In	B	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Dichten	In	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Dickhäuter lenken	Gs	E	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20
Drachenfiegen	Gw	D	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20
DschaDu (Giftpressen)	Zt	E	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20	
Erste Hilfe	Gs	E	20	20	20	20	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Etikette	In	E	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	10	10	20	20	20	20	20
Fallen entdecken	In	H	10	40	30	20	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	10	20	40	40	40	40
Fallenmechanik	Gs	K	10	40	30	20	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	10	20	40	40	40	40
Fälschen	In	A	20	20	30	30	40	40	40	40	40	40	40	30	20	40	30	20	40	40	40	30
Fangen	Gs	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Fechten	Gs	L	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
FengSchui	In	F	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Feueralchimie	Gs	F	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Gassenwissen	In	G	10	10	30	20	30	30	40	30	30	30	20	30	20	30	10	10	30	30	30	30
Gaukeln	Gs	A	20	20	30	30	40	40	40	40	40	40	40	30	20	40	30	20	40	40	40	30
Geländelauf	Gw	A	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	10	30	30	30	20	10	30	20
Gerätekunde	In	J	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Geschäftssinn	In	J	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Geschützkunde	In	E	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
Glücksspiel	Gs	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Grafik	Gs	E	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Heilkunde	In	F	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Kamelreiten	Gw	A	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20
Kampf in Schlachtreihe	Gs	E	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
Kampf in Vollrüstung	St	L	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
Kampfkunst	Gw	E	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
KiDo	Zt	E	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
Klettern	St	A	10	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	10	20	20
Landeskunde	In	F	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Laufen	Ko	E	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20	
Lesen von Geisterschrift	In	B	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Lesen von Ogamstäben	In	B	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Lesen von Zauberrunen	In	B	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Lesen von Zauberschrift	In	B	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Libellenfliegen	Gs	E	10	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	10	20	20
Malerei	Gs	E	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Meditieren	Wk	E	10	20	10	20	10	10	20	10	10	10	20	20	20	10	20	10	20	10	10	10
Menschenkenntnis	In	H	20	10	30	30	30	30	40	30	30	30	20	40	20	30	10	10	30	30	30	30
Meucheln	Gs	K	10	40	30	20	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	10	20	40	40	40	40
Musizieren	Gs	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Naturkunde	In	F	20	20	10	30	10	10	20	20	10	10	10	20	20	10	20	10	20	20	10	10
NinJutsu	Gw	K	10	40	30	20	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	10	20	40	40	40	40
Orakelkunst	In	F	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Pflanzenkunde	In	F	20	20	10	30	10	10	20	20	10	10	10	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Raunen	Zt	F	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Reiten	Gw	A	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	20	10	20	20
Reiterkampf	Gw	A	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
Rutengehen	In	E	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20
Scharfschießen	Gs	L	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
Schießkunst	Gs	E	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
SchiyoKi (innere Kraft)	Gw	A	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	10	30	30	30	20	10	30	20	
Schleichen	Gw	H	10	20	10	20	30	10	30	20	10	20	10	20	30	30	10	20	40	20	30	20
Schlösser öffnen	Gs	H	10	40	30	20	40	40	40	40	40	40	40	40	40	40	10	20	40	40	40	40
Schmerzen ertragen	Wk	E	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20
Schreiben:Sprache	In	B	20	20	20	20	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Schwerttanz	Gw	E	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20

Fertigkeiten			As	Ba	Bb	Bj	DBe	DDr	De	DFi	Dr	Ds	DSc	DWh	Du	EBe	Er	Fc	Fe	Fi	FMa	Ge
Schwimmen	Gw	A	10	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	10	20	20
Seilkunst	Gs	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Selbstkontrolle	Wk	A	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20
Skifahren	Gw	A	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20
Speerfechten	Gs	L	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
Spinnengang	Gw	E	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20
Sprechen:Sprache	In	B	20	20	20	20	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Spurensuche	In	H	10	20	10	20	30	10	30	20	10	20	10	20	30	30	10	20	40	20	30	20
Stehlen	Gs	G	10	20	30	20	40	40	40	40	40	40	40	30	20	40	10	20	40	40	40	30
TaiTschì	Wk	E	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20
Tanzen	Gw	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Tarnen	Gw	H	10	20	10	20	30	10	30	20	10	20	10	20	30	30	10	20	40	20	30	20
Tauchen	Ko	D	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20
TeDo (Te nutzen)	Wk*	J	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Thaumagraphie	Zt	E	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Thaumalogie	In	I	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Tierkunde	In	F	20	20	10	30	10	10	20	20	10	10	10	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Überleben	In	C	20	20	10	30	30	10	30	20	10	20	10	20	30	30	40	30	40	20	30	20
Verführen	pA	E	20	10	30	30	30	30	40	30	30	30	20	40	20	30	10	10	30	30	30	30
Verhören	pA	G	20	10	30	30	30	30	40	30	30	30	20	40	20	30	10	10	30	30	30	30
Verstellen	pA	E	20	10	30	30	30	30	40	30	30	30	20	40	20	30	10	10	30	30	30	30
Volkstanz	Gw	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Wagenlenken	Gs	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Wahrsagen	Zt	F	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10
Wasserkampf	Gw	E	30	30	10	40	40	40	40	10	40	40	40	30	10	40	30	30	20	10	40	20
XiHaoda	Ko	D	10	20	10	20	30	20	20	10	20	20	20	20	20	30	30	30	40	10	30	20
Zauberkunde	In	F	20	20	40	30	10	10	20	20	10	10	20	20	20	10	20	10	20	20	10	10

Waffen	Gs	P-Z	20	20	20	30	40	40	30	20	40	40	40	30	20	40	20	30	20	20	40	20
--------	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Zaubersprüche	As	Ba	Bb	Bj	DBe	DDr	De	DFi	Dr	Ds	DSc	DWh	Du	EBe	Er	Fc	Fe	Fi	FMa	Ge
Beherrschen				45	60	60	90		90		60	75		120		90	75		60	
Bewegen				105	90	90	90		60		90	105		60			105		60	
Erkennen				105	90	90	90		120		60	105		120	90	60	105		60	
Erschaffen				105	120	90	60		90		120	105		60			120		60	
Formen				75	120	90	120		60		120	105		60			120		60	
Verändern				45		90	120	60	90		60	105					75	60	60	
Zerstören				75	60	90	60		120		60	105		90			120		60	
Wundertaten							60													
Chaoswunder											60									
Dweomer				105		60		120	30		60	75				60		60		
Wildes Dweomer						30		60			60	45								
Finstere Magie																				30
Dämonenbeschwörungen					30	90			120		60									
Elementarbeschwörungen						60			60		90			30						
Nekromantie				105	90						60			120			120		60	
Kampfverse		60								60										
Runenstäbe																				
Thaumatherapie																	45			
Zauberlieder		30								30										
Geistgesänge		90								90										30
Melodien der Macht		120*								30										
Zauberrunen																				
Zaubersalze				75		120			120		120	120			120	120	120		60	
Zaubersiegel																				
Zaubertänze		30		75	120	120	30		120		60			120		60	120	30	120	
Artefakte				120		120			120		120						120		90	
Erhaltung				105	60	90			90		60	105		60		75		60		
Vigilsignien																				
Zauberblätter																				60
Zaubermittel				75		90			90		60	105					45		60	
Zauberschutz				120	60	90			90		60	105		60		105		90		
Schmiedegesänge		120								120										

\*Melodien der Macht können nur Barden mit dridischem Glauben lernen

Kampftechniken	As	Ba	Bb	Bj	DBe	DDr	De	DFi	Dr	Ds	DSc	DWh	Du	EBe	Er	Fc	Fe	Fi	FMa	Ge
Kampfkunst	60	90	60	120	120	120	120	90	120	60	120	120	60	120	90	90	120	90	120	60
Fechtkunst	60	60	90	120	120	120	120	90	120	90	120	120	30	120	60	60	120	90	120	90
Schießkunst	30	60	60	120	120	120	120	60	120	60	120	120	60	120	90	90	120	60	120	90
KiDo	60	60	60	120	120	120	120	90	120	60	120	120	90	120	60	60	120	90	120	90

Assassine, **Ba**rde, **Bb** Barbar, **Bj** Bestienjäger (As/Hx, ehem. **To**), **DBe** Dämonenbeschwörer, **DDr** Dunkler Druide, **Der**wisch, **DFi** Dunkler Fiann, **Druide**, **Ds** Drachensänger  
**DSc** Dunkler Schamane, **DWh** Dunkler Waldhüter, **Duellant**, **EBe** Elementarbeschwörer, **Ermittler**, **Fc** Fionnacorch, **Felds**cher (Kr/Hi), **Fian**, **FMa** Finstermagier, **Geist**ersänger  
Mogadil, Version 5.8.2 (12.06.2026)

Fertigkeiten		GI	Hä	Hj	HI	Hx	KD	Km	Kr	Kw	Ma	Mg	Ne	Nh	NY	Or	PB	PC	Pk	PS	Rm	
Abriechen	pA	H	30	20	30	30	20	30	40	30	20	30	20	30	10	20	20	30	40	20	30	30
Akrobatik	Gw	E	10	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Alchemie	In	F	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10	
Anführen	pA	E	10	10	10	20	20	20	20	10	10	30	20	40	30	10	20	10	20	10	30	30
Architektur	Gs	E	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Askese	Wk	E	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Astrologie	In	I	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Athletik	St	E	20	20	30	20	30	10	20	10	10	30	20	30	20	10	10	30	30	10	30	30
Balancieren	Gw	A	10	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Beidhändiger Kampf	Gs	L	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
Beredsamkeit	pA	G	10	10	10	20	20	30	40	20	30	30	20	40	30	20	20	10	20	30	30	30
Bergreiten	Gw	A	20	10	20	20	20	20	20	10	10	20	20	20	20	10	20	20	20	10	20	20
Betäuben	Gs	K	10	20	30	40	30	20	20	10	10	40	20	30	40	10	20	30	30	10	30	40
Betäubungsgriff	In	I	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Bildhauerei	Gs	E	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Bootsfahren	Gs	A	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Brettspiel	In	B	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Dichten	In	A	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Dickhäuter lenken	Gs	E	20	10	20	20	20	20	20	10	10	20	20	20	20	10	20	20	20	10	20	20
Drachenfliiegen	Gw	D	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
DschaDu (Giftpressen)	Zt	E	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Erste Hilfe	Gs	E	20	10	20	10	20	20	20	20	20	10	10	10	20	20	20	10	20	20	20	10
Etikette	In	E	10	10	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20	20	20
Fallen entdecken	In	H	30	40	20	40	30	40	40	30	40	40	40	40	40	20	40	40	30	40	40	40
Fallenmechanik	Gs	K	30	40	20	40	30	40	40	30	40	40	40	40	40	20	40	40	30	40	40	40
Fälschen	In	A	10	20	30	40	30	20	40	30	20	40	20	30	40	20	40	30	30	20	40	40
Fangen	Gs	A	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Fechten	Gs	L	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
FengSchui	In	F	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Feueralchimie	Gs	F	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Gassenwissen	In	G	10	10	10	20	20	20	40	20	20	30	20	30	30	20	20	10	20	20	30	30
Gaukeln	Gs	A	10	20	30	40	30	20	40	30	20	40	20	30	40	20	40	30	30	20	40	40
Geländelauf	Gw	A	20	20	30	20	30	10	20	10	10	30	20	30	20	10	10	30	30	10	30	30
Gerätekunde	In	J	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Geschäftssinn	In	J	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Geschützkunde	In	E	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
Glücksspiel	Gs	A	10	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Grafik	Gs	E	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Heilkunde	In	F	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Kamelreiten	Gw	A	20	10	20	20	20	20	20	10	10	20	20	20	20	10	20	20	20	10	20	20
Kampf in Schlachtreihe	Gs	E	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
Kampf in Vollrüstung	St	L	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
Kampfkunst	Gw	E	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
KiDo	Zt	E	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
Klettern	St	A	10	10	20	20	20	10	20	20	20	20	20	20	10	10	20	20	20	20	20	20
Landeskunde	In	F	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Laufen	Ko	E	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Lesen von Geisterschrift	In	B	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Lesen von Ogamstäben	In	B	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Lesen von Zauberrunen	In	B	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Lesen von Zauberschrift	In	B	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Libellenfliegen	Gs	E	20	10	20	20	20	10	20	20	20	20	20	20	10	10	20	20	20	20	20	20
Malerei	Gs	E	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Meditieren	Wk	E	20	20	20	10	20	10	20	20	20	10	10	10	10	10	20	10	20	20	20	10
Menschenkenntnis	In	H	10	10	10	20	20	30	40	20	30	30	20	40	30	20	20	10	20	30	30	30
Meucheln	Gs	K	30	40	20	40	30	40	40	30	40	40	40	40	40	20	40	40	30	40	40	40
Musizieren	Gs	A	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Naturkunde	In	F	20	20	20	10	20	30	20	30	20	10	10	10	10	20	20	10	20	20	10	
NinJutsu	Gw	K	30	40	20	40	30	40	40	30	40	40	40	40	40	20	40	40	30	40	40	40
Orakelkunst	In	F	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Pflanzenkunde	In	F	20	20	20	10	20	30	20	30	20	10	10	10	10	20	20	10	20	20	10	
Raunen	Zt	F	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Reiten	Gw	A	20	10	20	20	20	20	20	10	10	20	20	20	20	10	20	20	20	10	20	20
Reiterkampf	Gw	A	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
Rutengehen	In	E	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Scharfschießen	Gs	L	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
Schießkunst	Gs	E	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
SchiyoKi (innere Kraft)	Gw	A	20	20	30	20	30	10	20	10	10	30	20	30	20	10	10	30	30	10	30	30
Schleichen	Gw	H	30	20	20	30	20	30	40	30	20	30	20	30	10	20	20	30	30	20	30	30
Schlösser öffnen	Gs	H	30	40	20	40	30	40	40	30	40	40	40	40	40	20	40	40	30	40	40	40
Schmerzen ertragen	Wk	E	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Schreiben:Sprache	In	B	20	10	20	10	20	20	20	20	10	10	10	10	10	20	20	10	20	20	10	
Schwerttanz	Gw	E	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30

Fertigkeiten			GI	Hä	Hj	HI	Hx	KD	Km	Kr	Kw	Ma	Mg	Ne	Nh	NY	Or	PB	PC	Pk	PS	Rm
Schwimmen	Gw	A	20	10	20	20	20	10	20	20	20	20	20	20	20	10	10	20	20	20	20	20
Seilkunst	Gs	A	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Selbstkontrolle	Wk	A	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Skifahren	Gw	A	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Speerfechten	Gs	L	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
Spinnengang	Gw	E	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Sprechen:Sprache	In	B	20	10	20	10	20	20	20	20	20	10	10	10	10	20	20	20	10	20	20	10
Spurensuche	In	H	30	20	20	30	20	30	40	30	20	30	20	30	10	20	20	30	30	20	30	30
Stehlen	Gs	G	10	20	20	40	30	20	40	30	20	40	20	30	40	20	40	30	30	20	40	40
TaiTschì	Wk	E	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Tanzen	Gw	A	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Tarnen	Gw	H	30	20	20	30	20	30	40	30	20	30	20	30	10	20	20	30	30	20	30	30
Tauchen	Ko	D	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
TeDo (Te nutzen)	Wk*	J	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Thaumagraphie	Zt	E	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Thaumalogie	In	I	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Tierkunde	In	F	20	20	20	10	20	30	20	30	20	10	10	10	10	20	20	20	10	20	20	10
Überleben	In	C	30	20	30	30	20	30	40	30	20	30	20	30	10	20	20	30	40	20	30	30
Verführen	pA	E	10	10	10	20	20	30	40	20	30	30	20	40	30	20	20	10	20	30	30	30
Verhören	pA	G	10	10	10	20	20	30	40	20	30	30	20	40	30	20	20	10	20	30	30	30
Verstellen	pA	E	10	10	10	20	20	30	40	20	30	30	20	40	30	20	20	10	20	30	30	30
Volkstanz	Gw	A	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Wagenlenken	Gs	A	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Wahrsagen	Zt	F	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10
Wasserkampf	Gw	E	20	20	30	40	40	20	20	10	10	40	30	40	40	10	20	40	40	10	30	40
XiHaoda	Ko	D	30	20	30	20	30	10	30	20	20	30	20	30	20	10	10	30	30	20	30	30
Zauberkunde	In	F	20	20	20	10	20	30	20	40	40	10	10	10	10	30	30	20	10	40	20	10

Waffen	Gs	P-Z	20	20	20	40	40	20	20	10	20	40	20	40	40	20	20	40	40	20	30	40
--------	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Zaubersprüche			GI	Hä	Hj	HI	Hx	KD	Km	Kr	Kw	Ma	Mg	Ne	Nh	NY	Or	PB	PC	Pk	PS	Rm
Beherrschen					60	60	30		75*			60*	60	60	60			60	90		90	
Bewegen						90	90		75*			60*			90			90	120		90	
Erkennen					60	90	90		75*			60*	60	90	90			60	120		90	
Erschaffen						120	90		75*			60*			120			90	90		60	
Formen						120	60		75*			60*			90			120	90		120	
Verändern						60	30		75*			60*			60			120	60	30	120	
Zerstören						120	60		75*			60*		60	120			90	60		60	
Wundertaten																	30	30			30	
Chaoswunder																	30°		30		120	
Dweomer							90								30							
Wildes Dweomer																						
Finstere Magie																						
Dämonenbeschwörungen							90					90		90				120	60		120	120
Elementarbeschwörungen							120					90		90				120			120	60
Nekromantie						120	90		120			120		30				120	60		120	
Kampfverse																						
Runenstäbe																						30
Thaumatherapie						30																
Zauberlieder																						
Geistgesänge																						
Melodien der Macht																						
Zauberrunen																						30
Zaubersalze						120	60		120			120	60		120			120	120		120	
Zaubersiegel																						30
Zaubertänze						120	60		120			120			60			120	120		120	
Artefakte						120	120		75			60		120	120			120	120		120	30
Erhaltung					120	60	90		75			60		90	90			60	90		120	30
Vigilsignien																						30
Zauberblätter									45			30						60	120		120	30
Zaubermittel						30	60		75			60		120	60			60	90		90	
Zauberschutz					120	90	120		105			90		60	60			60	90		90	30
Schmiedegesänge																						90

\*: Klingenmagier haben ein Spezialgebiet nach Wahl für 45

\*: Magier haben ein Spezialgebiet nach Wahl für 30

Kampftechniken			GI	Hä	Hj	HI	Hx	KD	Km	Kr	Kw	Ma	Mg	Ne	Nh	NY	Or	PB	PC	Pk	PS	Rm
Kampfkunst			60	60	60	120	120	60	120	60	30	120	90	120	120	60	60	120	120	60	120	120
Fechtkunst			60	60	90	120	120	90	120	60	90	120	60	120	120	90	90	120	120	90	120	120
Schießkunst			60	60	60	120	120	60	120	60	60	120	90	120	120	30	90	120	120	90	120	120
KiDo			60	60	90	120	120	30	120	60	90	120	90	120	120	60	90	120	120	90	120	120

GI Glücksritter, Hä Händler, Hj Hexenjäger, HI Heiler, Hx Hexer, KD KiDoka, Km Klingenmagier (Kr/Ma), Kr Krieger, Kw Kampfzüter, Magier, Mg Magister, Nekromant, Nh Naturhexer  
 NY NinYa, Ordenskrieger, PB Priester Beschützer, PC Priester Chaos, Pk Paktkrieger, PS Priester Streiter, Rm Runenmeister

Fertigkeiten			Rs	Sa	Sc	Sg	SHx	Sk	Sp	Sr	Sw	Th	Tm	Va	Vo	Wa	Wh	Wm	Ws	Zk	SiK	PSKr
Abrichten	pA	H	20	20	10	30	20	20	30	20	40	30	10	30	30	10	20	30	30	30	40	40
Akrobatik	Gw	E	20	10	20	10	30	20	10	20	20	30	10	20	20	10	20	20	20	20	30	30
Alchemie	In	F	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Anführen	pA	E	10	20	20	20	20	10	10	10	30	30	20	30	20	20	30	10	20	20	20	20
Architektur	Gs	E	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Askese	Wk	E	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
Astrologie	In	I	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Athletik	St	E	10	10	20	20	30	20	10	10	30	30	10	20	20	10	20	10	20	30	20	20
Balancieren	Gw	A	20	10	20	10	30	20	10	20	20	30	10	20	20	10	20	20	20	20	30	30
Beidhändiger Kampf	Gs	L	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
Beredsamkeit	pA	G	30	20	20	20	20	10	10	20	30	30	20	30	20	30	40	30	20	20	30	30
Bergreiten	Gw	A	10	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20	20
Betäuben	Gs	K	10	40	40	10	30	20	10	10	20	30	30	30	20	20	30	10	40	20	20	20
Betäubungsgriff	In	I	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Bildhauerei	Gs	E	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Bootsfahren	Gs	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Brettspiel	In	B	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Dichten	In	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Dickhäuter lenken	Gs	E	10	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20	20
Drachenfliiegen	Gw	D	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
DschaDu (Giftpressen)	Zt	E	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
Erste Hilfe	Gs	E	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20
Etikette	In	E	20	20	20	20	20	10	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Fallen entdecken	In	H	40	40	40	20	30	40	10	40	20	40	40	20	10	30	40	30	40	40	40	40
Fallenmechanik	Gs	K	40	40	40	20	30	40	10	40	20	40	40	20	10	30	40	30	40	40	40	40
Fälschen	In	A	40	40	40	10	30	30	10	40	20	30	30	30	20	20	30	30	40	20	40	40
Fangen	Gs	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Fechten	Gs	L	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
FengSchui	In	F	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Feueralchimie	Gs	F	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Gassenwissen	In	G	30	20	20	10	20	10	10	20	20	30	20	20	10	20	30	30	20	20	30	30
Gaukeln	Gs	A	40	40	40	10	30	30	10	40	20	30	30	30	20	20	30	30	40	20	40	40
Geländelauf	Gw	A	10	10	20	20	30	20	10	10	30	30	10	20	20	10	20	10	20	30	20	20
Gerätekunde	In	J	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Geschäftssinn	In	J	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Geschützkunde	In	E	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
Glücksspiel	Gs	A	20	20	20	10	20	20	10	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Grafik	Gs	E	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Heilkunde	In	F	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Kamelreiten	Gw	A	10	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20	20	20
Kampf in Schlachtreihe	Gs	E	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
Kampf in Vollrüstung	St	L	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
Kampfkunst	Gw	E	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
KiDo	Zt	E	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
Klettern	St	A	20	10	20	10	20	20	10	20	20	20	10	20	20	10	20	20	20	20	20	20
Landeskunde	In	F	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Laufen	Ko	E	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
Lesen von Geisterschrift	In	B	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Lesen von Ogamstäben	In	B	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Lesen von Zauberrunen	In	B	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Lesen von Zauberschrift	In	B	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Libellenfliegen	Gs	E	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	10	20	20	10	20	20	20	20	20	20
Malerei	Gs	E	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Meditieren	Wk	E	20	10	20	20	20	20	10	20	30	20	10	20	20	10	20	20	10	30	30	20
Menschenkenntnis	In	H	30	20	20	20	20	10	10	20	30	30	20	30	20	30	40	30	20	20	30	30
Meucheln	Gs	K	40	40	40	20	30	40	10	40	20	40	40	20	10	30	40	30	40	40	40	40
Musizieren	Gs	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Naturkunde	In	F	20	20	10	30	20	20	30	20	30	20	10	30	30	10	20	30	10	30	30	20
NinJutsu	Gw	K	40	40	40	20	30	40	10	40	20	40	40	20	10	30	40	30	40	40	40	40
Orakelkunst	In	F	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Pflanzenkunde	In	F	20	20	10	30	20	20	30	20	30	20	10	30	30	10	20	30	10	30	30	20
Raunen	Zt	F	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Reiten	Gw	A	10	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20	20	20
Reiterkampf	Gw	A	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
Rutengehen	In	E	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
Scharfschießen	Gs	L	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
Schießkunst	Gs	E	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
SchiyoKi (innere Kraft)	Gw	A	10	10	20	20	30	20	10	10	30	30	10	20	20	10	20	10	20	30	20	20
Schleichen	Gw	H	20	20	10	20	20	20	10	20	20	30	10	20	10	10	20	30	30	30	40	40
Schlösser öffnen	Gs	H	40	40	40	20	30	40	10	40	20	40	40	20	10	30	40	30	40	40	40	40
Schmerzen ertragen	Wk	E	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
Schreiben:Sprache	In	B	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20	20
Schwerttanz	Gw	E	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30

Fertigkeiten			Rs	Sa	Sc	Sg	SHx	Sk	Sp	Sr	Sw	Th	Tm	Va	Vo	Wa	Wh	Wm	Ws	Zk	SiK	PSKr
Schwimmen	Gw	A	20	10	20	20	20	20	10	20	20	20	10	20	20	10	20	20	20	20	20	20
Seilkunst	Gs	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Selbstkontrolle	Wk	A	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
Skifahren	Gw	A	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
Speerfechten	Gs	L	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
Spinnengang	Gw	E	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
Sprechen:Sprache	In	B	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	10	20	20	20
Spurensuche	In	H	20	20	10	20	20	20	10	20	20	30	10	20	10	10	20	30	30	30	40	40
Stehlen	Gs	G	40	40	40	10	30	30	10	40	20	30	30	20	10	20	30	30	40	20	40	40
TaiTschì	Wk	E	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
Tanzen	Gw	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Tarnen	Gw	H	20	20	10	20	20	20	10	20	20	30	10	20	10	10	20	30	30	30	40	40
Tauchen	Ko	D	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
TeDo (Te nutzen)	Wk*	J	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Thaumagraphie	Zt	E	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Thaumalogie	In	I	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Tierkunde	In	F	20	20	10	30	20	20	30	20	30	20	10	30	30	10	20	30	10	30	30	20
Überleben	In	C	20	20	10	30	20	20	30	20	40	30	10	30	30	10	20	30	30	30	40	40
Verführen	pA	E	30	20	20	20	20	10	10	20	30	30	20	30	20	30	40	30	20	20	30	30
Verhören	pA	G	30	20	20	20	20	10	10	20	30	30	20	30	20	30	40	30	20	20	30	30
Verstellen	pA	E	30	20	20	20	20	10	10	20	30	30	20	30	20	30	40	30	20	20	30	30
Volkstanz	Gw	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Wagenlenken	Gs	A	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Wahrsagen	Zt	F	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20
Wasserkampf	Gw	E	10	40	40	40	40	20	40	10	40	40	30	40	30	20	30	10	40	30	20	20
XiHaoda	Ko	D	20	10	20	20	30	20	10	20	30	30	10	20	20	10	20	20	20	30	30	30
Zauberkunde	In	F	20	20	20	30	20	20	30	20	30	20	30	30	30	20	20	40	10	30	30	20

Waffen	Gs	P-Z	20	40	40	20	40	20	20	20	30	40	20	30	20	20	30	20	40	30	20	20
--------	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Zaubersprüche	Rs	Sa	Sc	Sg	SHx	Sk	Sp	Sr	Sw	Th	Tm	Va	Vo	Wa	Wh	Wm	Ws	Zk	SiK	PSKr		
Beherrschen		60	60		30			90				105			105		60	45		105		
Bewegen		60	90	60	90							105			75		90	105		105		
Erkennen		60	60		90							105			120		90	105		105		
Erschaffen		120	120		90							75			105		120	105		75		
Formen		120	120	60	60							120	60		75		120	75		120		
Verändern		60	60		30							120	90		105		60	45		120		
Zerstören		120	60		60							75	90		120		120	75		75		
Wundertaten		30	60									45									45	
Chaoswunder			90																		120	
Dweomer			60								30				45		30					
Wildes Dweomer			120																			
Finstere Magie																						
Dämonenbeschwörungen			90		60					120		120					120	105	120	120		
Elementarbeschwörungen			90							120		120					90	120	120	120		
Nekromantie			90		60							120							105		120	
Kampfverse						30																
Runenstäbe									60	30											45	
Thaumatherapie																	90					
Zauberlieder						60																
Geistgesänge						90																
Melodien der Macht																						
Zauberrunen		30				90			120	90										105		
Zaubersalze			120	120	60	60			30	30		120			120		120	75	45	120		
Zaubersiegel									60	30											45	
Zaubertänze			120	60		60						90	120		120		30	75		120		
Artefakte			120	120		120			90	30		120					120	120	45	120		
Erhaltung			60	60		90			60	30		120			105		90	90	45	120		
Vigilsignien									90	30											45	
Zauberblätter			60						90	30		120								45	120	
Zaubermittel			60	60		60			60	30		90			105		60	60	45	105		
Zauberschutz			60	60		120			60	30		90			105		90	60	45	105		
Schmiedegesänge												90									105	

Kampftechniken	Rs	Sa	Sc	Sg	SHx	Sk	Sp	Sr	Sw	Th	Tm	Va	Vo	Wa	Wh	Wm	Ws	Zk	SiK	PSKr	
Kampfkunst	60	120	120	90	120	60	90	60	120	120	90	120	60	60	120	30	120	120	120	120	120
Fechtkunst	90	120	120	60	120	90	60	90	120	120	90	120	90	60	120	60	120	120	120	120	120
Schießkunst	60	120	120	90	120	60	60	90	120	120	60	120	90	30	120	60	120	120	120	120	120
KiDo	90	120	120	90	120	90	60	90	120	120	90	120	90	60	120	60	120	120	120	120	120

Rs Runenschneider, Saddyu, Schamane, Sg Schattengänger, SHx Schwarzer Hexer, Skalde, Spitzbube, Srikumara, Sw Schattenweber (Sp/Th), Thaumaturg, Tm Tiermeister, Vadra Waldläufer, Wh Waldhüter (Wa/Dr), Wm Waffenmeister, Ws Weiser, Zk Zauberkrämer (Hä/Hx), SiK Siegelkrieger (Kr/Th), PSKr Kriegspriester (PS/Kr) |

Hinweis: SiK und PSKr sind Kombinationen auf Basis der Regeln aus dem Mysterium

Mogadil, Version 5.8.2 (12.06.2026)

Fertigkeiten			Se	PWs	MS	Quelle / Bemerkung		
Abrichten	pA	H	30	40	30	MYS S.16		
Akrobatik	Gw	E	10	30	20	KOD S.101	ARK	Das Arkanum
Alchemie	In	F	20	20	10	KOD S.102	Era	Cuanscadan - Tor nach Erainn
Anführen	pA	E	10	20	30	KOD S.102	Esc	Die Pyramiden von Eschar
Architektur	Gs	E	20	20	20	Küs S.191	KOD	Der Kodex
Askese	Wk	E	10	30	20	Raw S.83	KTP	KanThaiPan - Unter dem Schirm des Jadekaisers
Astrologie	In	I	20	20	10	MYS S.21	Küs	Das Spiel der großen Häuser
Athletik	St	E	10	30	20	KOD S.104	MAN	Das Manual
Balancieren	Gw	A	10	30	20	KOD S.104	Mor	Moravod - Tor zur Anderswelt
Beidhändiger Kampf	Gs	L	20	40	40	KOD S.105	MYS	Das Mysterium
Beredsamkeit	pA	G	10	20	30	KOD S.105	Raw	Das Erbe der Löwensöhne
Bergreiten	Gw	A	20	20	20	ZwQ S.236	Wae	Waeland - Die Krieger des Nordens
Betäuben	Gs	K	20	40	40	KOD S.106	ZwQ	Die Meister von Feuer und Stein
Betäubungsgriff	In	I	20	20	10	ARS S.115, KTP S.123		
Bildhauerei	Gs	E	20	20	20	Küs S.191		
Bootfahren	Gs	A	20	20	20	KOD S.106		
Brettspiel	In	B	20	20	20	Esc S.132		
Dichten	In	A	20	20	20	Esc S.132		
Dickhäuter lenken	Gs	E	20	20	20	Raw S.83		
Drachenfliegen	Gw	D	10	30	20	KTP S.123		
DschaDu (Giftpressen)	Zt	E	10	30	20	KTP S.124		
Erste Hilfe	Gs	E	20	20	10	KOD S.107		
Etikette	In	E	10	20	20	KOD S.108		
Fallen entdecken	In	H	30	40	40	KOD S.109		
Fallenmechanik	Gs	K	30	40	40	KOD S.110		
Fälschen	In	A	20	40	40	KOD S.108		
Fangen	Gs	A	20	20	20	ARS S.116		
Fechten	Gs	L	20	40	40	KOD S.111, ARS S.15		
FengSchui	In	F	20	20	10	KTP S.124		
Feueralchimie	Gs	F	20	20	10	ARS S.116, KTP S.125		
Gassenwissen	In	G	10	20	30	KOD S.111		
Gaukeln	Gs	A	20	40	40	KOD S.112		
Geländelauf	Gw	A	10	30	20	KOD S.112		
Gerätekunde	In	J	20	20	20	KOD S.113		
Geschäftssinn	In	J	20	20	20	KOD S.113		
Geschützkunde	In	E	20	40	40	Ars S. 114 (Gerätekunde als Kampfgertigkeit)		
Glücksspiel	Gs	A	20	20	20	KOD S.113		
Grafik	Gs	E	20	20	20	Küs S.191		
Heilkunde	In	F	20	20	10	KOD S.114		
Kamelreiten	Gw	A	20	20	20	Esc S.133		
Kampf in Schlachtreihe	Gs	E	20	40	40	ARS S.117		
Kampf in Vollrüstung	St	L	20	40	40	KOD S.115		
Kampfkunst	Gw	E	20	40	40	ARS S.8		
KiDo	Zt	E	20	40	40	ARS S.16, KTP S.126		
Klettern	St	A	10	20	20	KOD S.115		
Landeskunde	In	F	20	20	10	KOD S.116		
Laufen	Ko	E	10	30	20	KOD S.116		
Lesen von Geisterschrift	In	B	20	20	10	KTP S.128		
Lesen von Ogamstäben	In	B	20	20	10	KOD S.156		
Lesen von Zauberrunen	In	B	20	20	10	ZwQ S.236, Wae S.73		
Lesen von Zauberschrift	In	B	20	20	10	KOD S.117		
Libellenfliegen	Gs	E	10	20	20	KTP S.127		
Malerei	Gs	E	20	20	20	Küs S.191		
Meditieren	Wk	E	10	20	10	KOD S.117		
Menschenkenntnis	In	H	10	20	30	KOD S.118		
Meucheln	Gs	K	30	40	40	KOD S.118		
Musizieren	Gs	A	20	20	20	KOD S.119		
Naturkunde	In	F	20	20	10	KOD S.120		
NinJutsu	Gw	K	30	40	40	ARS S.117, KTP S.127		
Orakelkunst	In	F	20	20	10	MYS S.22		
Pflanzenkunde	In	F	20	20	10	KOD S.120		
Raunen	Zt	F	20	20	10	ARS S.118		
Reiten	Gw	A	20	20	20	KOD S.120		
Reiterkampf	Gw	A	20	40	40	KOD S.122, MAN S.46		
Rutengehen	In	E	10	30	20	ZwQ S.236 (Zwerge mit angeborenem Spürsinn statt 6. Sinn)		
Scharfschießen	Gs	L	20	40	40	KOD S.122		
Schießkunst	Gs	E	20	40	40	ARS S.12		
SchiyoKi (innere Kraft)	Gw	A	10	30	20	KTP S.128		
Schleichen	Gw	H	30	40	30	KOD S.123		
Schlösser öffnen	Gs	H	30	40	40	KOD S.123		
Schmerzen ertragen	Wk	E	10	30	20	Raw S.83		
Schreiben:Sprache	In	B	20	20	10	KOD S.124		
Schwerttanz	Gw	E	10	30	20	KTP S.129		

Fertigkeiten			Se	PWs	MS	Quelle / Bemerkung
Schwimmen	Gw	A	10	20	20	KOD S.125
Seilkunst	Gs	A	20	20	20	KOD S.126
Selbstkontrolle	Wk	A	10	30	20	Raw S.84
Skifahren	Gw	A	10	30	20	Wae S.73
Speerfechten	Gs	L	20	40	40	ARS S.118, KTP S.130
Spinnengang	Gw	E	10	30	20	ARS S.119, KTP S.131
Sprechen:Sprache	In	B	20	20	10	KOD S.127
Spurensuche	In	H	30	40	30	KOD S.128
Stehlen	Gs	G	20	40	40	KOD S.129
TaiTschi	Wk	E	10	30	20	ARS S.119, KTP S.131
Tanzen	Gw	A	20	20	20	MAN S.45
Tarnen	Gw	H	30	40	30	KOD S.129
Tauchen	Ko	D	10	30	20	KOD S.130
TeDo (Te nutzen)	Wk*	J	20	20	20	KTP S.132
Thaumagraphie	Zt	E	20	20	10	MYS S.23
Thaumalogie	In	I	20	20	10	MYS S.23
Tierkunde	In	F	20	20	10	KOD S.130
Überleben	In	C	30	40	30	KOD S.131
Verführen	pA	E	10	20	30	KOD S.131
Verhören	pA	G	10	20	30	KOD S.132
Verstellen	pA	E	10	20	30	KOD S.133
Volkstanz	Gw	A	20	20	20	Mor S.132, Era S.42, Esc S.133, KTP S.133
Wagenlenken	Gs	A	20	20	20	KOD S.133
Wahrsagen	Zt	F	20	20	10	MYS S.23, Wae S.74
Wasserkampf	Gw	E	20	40	40	ARS S.119, KTP S.134
XiHaoda	Ko	D	10	30	20	KTP S.134
Zauberkunde	In	F	20	20	10	KOD S.134

Waffen	Gs	P-Z	20	40	40	KOD S.135+
--------	----	-----	----	----	----	------------

Zaubersprüche			Se	PWs	MS	Quelle / Bemerkung
Beherrschen			105	75		Arkanum
Bewegen			105	105		Arkanum
Erkennen			105	75		Arkanum
Erschaffen			75	105		Arkanum
Formen			120	120		Arkanum
Verändern			120	75		Arkanum
Zerstören			75	105		Arkanum
Wundertaten			45	45		Arkanum
Chaoswunder			120			Dunkle Mächte
Dweomer				45		Arkanum
Wildes Dweomer						Dunkle Mächte
Finstere Magie						Dunkle Mächte
Dämonenbeschwörungen						Daimonomikon
Elementarbeschwörungen						Nihavand / Aran
Nekromantie			120	120		Dunkle Mächte
Kampfverse						Ars Armorum
Runenstäbe					45	Mysterium
Thaumatherapie						Mysterium
Zauberlieder					120	Arkanum
Geistgesänge						Weber des Weltenlieds (Elfen)
Melodien der Macht						Weber des Weltenlieds (Elfen)
Zauberrunen					90	Mysterium
Zaubersalze			120	120		Mysterium
Zaubersiegel					45	Mysterium
Zaubertänze			120	45		Erain, Eschar
Artefakte			120	120	30	Mysterium
Erhaltung			120	75	30	Mysterium
Vigilsignien					60	Mysterium
Zauberblätter			120	75		Mysterium
Zaubermittel			105	75		Mysterium
Zauberschutz			105	75	30	Mysterium
Schmiedegesänge					30	Midgard Forum

Kampftechniken			Se	PWs	MS	Quelle / Bemerkung
Kampfkunst			75	120	120	Ars Armorum
Fechtkunst			75	120	120	Ars Armorum, Kodex
Schießkunst			75	120	120	Ars Armorum
KiDo			75	120	120	Ars Armorum, KanThaiPan

**Se**efahrer (Auf Basis der Betaregeln), **PWs** Weiser Priester (PB/Ws), **MS** Moravischer Schmiedemeister

**Hinweis:** Dies sind keine offiziellen Charakterklassen sondern Ergänzungen auf Basis der Betaregeln (Se), aus dem Forum (MS) und eigener Überlegungen (PWs)