

# Abkürzungsverzeichnis

Abenteuerpunkt	AP	Fingerfertigkeit	FF	Lebenspunkt	LeP
Abenteuerpunktekonto	AP-Konto	Geschwindigkeit	GS	Mut	MU
Abenteuerpunktwert	AP-Wert	Gewandtheit	GE	Nichtspielercharakter	NSC
Astralenergie	AE	Initiative	INI	Parade	PA
Astralpunkt	AsP	Intuition	IN	Qualitätsstufe	QS
Angriff	AT	Kampfrunde	KR	Rüstungsschutz	RS
Ausweichenwert	AW	Kampftechnikwert	KTW	Schadenspunkt	SP
Belastung	BE	Karmaenergie	KE	Seelenkraft	SK
Charisma	CH	Karmapunkt	KaP	Spielercharakter	SC
Effektiver Eigenschaftswert	EEW	Klugheit	KL	Spielleiter	SL
Fernkampf	FK	Konstitution	KO	Trefferpunkt	TP
Fertigkeitspunkt	FP	Körperkraft	KK	Zähigkeit	ZK
Fertigkeitswert	FW	Lebensenergie	LE		

## Tabellen

### Beispiele für Eigenschaftsmodifikatoren

Modifikator	Bewertung
+6	extrem leichte Probe
+4	sehr leichte Probe
+2	leichte Probe
+/- 0	anspruchsvolle Probe
-2	schwere Probe
-4	sehr schwere Probe
-6	extrem schwere Probe

### Qualitätsstufen

Fertigkeitspunkte	Qualitätsstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6

### Beispiele für Fertigkeitsmodifikatoren

Modifikator	Bewertung	Klettern (Beispiel)
+5	extrem leichte Probe	eher ein steiniger Hügel als eine Felswand
+3	sehr leichte Probe	Felswand enthält teilweise Stufen
+1	leichte Probe	viele Griffmöglichkeiten
+/- 0	anspruchsvolle Probe	eine Felswand mit guten Griffmöglichkeiten
-1	schwierige Probe	feuchte Moose an der Felswand
-3	sehr schwierige Probe	sehr steil, wenig Griffmöglichkeiten
-5	extrem schwierige Probe	sehr steil, wenig Griffmöglichkeiten, feuchte Moose

### Ergebnisse bei Sammelproben

QS	Erfolg
6 QS	Teilerfolg
10 QS	Aufgabe erfüllt

### Anzahl der erlaubten (Vorschläge)

Anzahl	Herausforderung
3	schwer
5	durchschnitt
7	leicht

### Belastung

Anzahl	Auswirkung
Stufe I	leicht belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind -1, AT -1, Verteidigung -1, INI -1, GS -1
Stufe II	belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind -2, AT -2, Verteidigung -2, INI -2, GS -2
Stufe III	schwer belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind -3, AT -3, Verteidigung -3, INI -3, GS -3
Stufe IV	handlungsunfähig, bis auf Last fallen lassen



## Betäubung

Betäubungsstufe	Auswirkung
Stufe I	leicht angeschlagen, alle Proben -1
Stufe II	angeschlagen, alle Proben -2
Stufe III	schwer angeschlagen, alle Proben -3
Stufe IV	handlungsunfähig

## Entrückung

Entrückungsstufe	Auswirkung
Stufe I	leicht entrückt, alle Proben -1, so sie nicht dem Gott des Geweihten gefällig sind
Stufe II	entrückt, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben +1, alle anderen -2
Stufe III	göttlich berührt, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben +2, alle anderen -3
Stufe IV	ein Werkzeug des Gottes, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben +3, alle anderen um 4 erschwert

## Furcht

Furchtstufe	Auswirkung
Stufe I	beunruhigt, alle Proben -1
Stufe II	verängstigt, alle Proben -2
Stufe III	in Panik, alle Proben -3
Stufe IV	katatonisch, handlungsunfähig

## Paralyse

Paralysestufe	Auswirkung
Stufe I	leicht versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, -1, GS nur noch 75 %
Stufe II	versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, -2, GS nur noch 50 %
Stufe III	kaum mehr bewegungsfähig, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, -3, GS nur noch 25 %
Stufe IV	bewegungsunfähig

## Schmerz

Schmerzstufe	Auswirkung
Stufe I	leichte Schmerzen, alle Proben -1, GS -1
Stufe II	ablenkende Schmerzen, alle Proben -2, GS -2
Stufe III	starke Schmerzen, alle Proben -3, GS -3
Stufe IV	handlungsunfähig, ansonsten alle Proben -4

## Verwirrung

Verwirrungsstufe	Auswirkung
Stufe I	leicht verwirrt, alle Proben -1
Stufe II	verwirrt, alle Proben -2
Stufe III	sehr verwirrt, alle Proben -3, komplexe Aktivitäten wie Zaubern, Liturgien Wirken und die Anwendung von Wissenstalenten ist unmöglich
Stufe IV	handlungsunfähig

## Leiteigenschaften

Leiteigenschaft	
Gildenmagier	KL
Hexen	CH
Elfen	IN
Praiosgeweihte	KL
Rondrageweihte	MU
Borongeweihte	MU
Hesindegeweihte	KL
Phexgeweihte	IN
Perainegeweihte	IN
Angriff für alle Kampftechniken	MU
Parade für Raufen, Schwerter, Stangenwaffen	GE oder KK
Parade für Dolche, Fechtwaffen	GE
Parade für Hieb Waffen, Kettenwaffen, Lanzen, Schilde, Zweihandschwerter, Zweihandhieb Waffen	KK
Fernkampf	FF

## Routinevoraussetzungen

Modifikator-Maximum	Fertigkeitswert-Minimum
+3 und höher	1
+2	4
+1	7
+/-0	10
-1	13
-2	16
-3	19



## Körpertalente

Name des Talents	Probe	Belastung	Steigerungsfaktor
<b>Talente</b>			
Fliegen	MU/IN/GE	ja	B
Gaukeleien	MU/CH/FF	ja	A
Klettern	MU/GE/KK	ja	B
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	ja	D
Kraftakt	KO/KK/KK	ja	B
Reiten	CH/GE/KK	ja	B
Schwimmen	GE/KO/KK	ja	B
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	nein	D
Singen	KL/CH/KO	eventuell	A
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	eventuell	D
Tanzen	KL/CH/GE	ja	A
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	ja	B
Verbergen	MU/IN/GE	ja	C
Zechen	KL/KO/KK	nein	A
<b>Gesellschaftstalente</b>			
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	nein	B
Betören	MU/CH/CH	eventuell	B
Einschüchtern	MU/IN/CH	nein	B
Etikette	KL/IN/CH	eventuell	B
Gassenwissen	KL/IN/CH	eventuell	C
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	nein	C
Überreden	MU/IN/CH	nein	C
Verkleiden	IN/CH/GE	ja	B
Willenskraft	MU/IN/CH	nein	D
<b>Naturtalente</b>			
Fähr tensuchen	MU/IN/GE	ja	C
Fesseln	KL/FF/KK	eventuell	A
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	eventuell	A
Orientierung	KL/IN/IN	nein	B
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	eventuell	C
Tierkunde	MU/MU/CH	ja	C
Wildnisleben	MU/GE/KO	ja	C

## Kampftechniken in der Übersicht

Kampftechnik	Leiteigenschaft	Steigerungsfaktor
Armbrüste	FF	B
Bögen	FF	C
Dolche	GE	B
Fechtwaffen	GE	C
Hieb waffen	KK	C
Ketten waffen	KK	C
Lanzen	KK	B
Raufen	GE/KK	B

## Wissenstalente

Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	nein	A
Geographie	KL/KL/IN	nein	B
Geschichtswissen	KL/KL/IN	nein	B
Götter & Kulte	KL/KL/IN	nein	B
Kriegskunst	MU/KL/IN	nein	B
Magiekunde	KL/KL/IN	nein	C
Mechanik	KL/KL/FF	nein	B
Rechnen	KL/KL/IN	nein	A
Rechtskunde	KL/KL/IN	nein	A
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	nein	B
Sphärenkunde	KL/KL/IN	nein	B
Sternkunde	KL/KL/IN	nein	A

## Handwerkstalente

Alchimie	MU/KL/FF	ja	C
Boote & Schiffe	FF/GE/KK	ja	B
Fahrzeuge	CH/FF/KO	ja	A
Handel	KL/IN/CH	nein	B
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	ja	B
Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	ja	B
Heilkunde Seele	IN/CH/KO	nein	B
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	ja	D
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	ja	B
Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	ja	A
Lederbearbeitung	FF/GE/KO	ja	B
Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	ja	A
Metallbearbeitung	FF/KO/KK	ja	C
Musizieren	CH/FF/KO	ja	A
Schlösserknacken	IN/FF/FF	ja	C
Steinbearbeitung	FF/FF/KK	ja	A
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	ja	A

Kampftechnik	Leiteigenschaft	Steigerungsfaktor
Schilde	KO	C
Schwerter	GE/KK	C
Stangenwaffen	GE/KK	C
Wurf waffen	FF	B
Zweihandhieb waffen	KK	C
Zweihand-schwerter	KK	C



### Reihenfolge des Handelns

- höchster INI-Wert
- bei Gleichstand: höchste INI-Basis
- bei Gleichstand: höheres Ergebnis eines W6-Wurfes

### Beispiele für Aktionen

Attacke

Fernkampfangriffe

bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen

versuchen, eine Tür einzutreten

eine Waffe ziehen

einen Hebel umlegen

Schusswaffe laden, je nach Ladezeit mehrere Aktionen

Zauber sprechen, je nach Zauber mehrere Aktionen

Liturgie wirken, je nach Liturgie mehrere Aktionen

### Beispiele für Verteidigungen

Parade

Ausweichen

### Beispiele für freie Aktionen

einen kurzen Satz rufen

einen Gegenstand fallen lassen

von einem Stuhl aufstehen

sich zu Boden werfen

sich umdrehen

bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen

### Eingeengt

Art	Modifikator
Kurze Waffen	+/-0 auf AT; +/-0 auf PA
Mittlere Waffen	-4 auf AT; -4 auf PA
Lange Waffen	-8 auf AT; -8 auf PA
Kleine Schilde	-2 auf AT; -2 auf PA
Mittlere Schilde	-4 auf AT; -3 auf PA
Große Schilde	-6 auf AT; -4 auf PA

### Modifikatoren durch Reichweite

Nah	+2 auf FK (+1 TP)
Mittel	+/-0 auf FK
Weit	-2 auf FK (-1 TP)

### Modifikatoren durch Größe

Winzig	-8 auf FK	Ratte, Kröte, Spatz
Klein	-4 auf FK	Rehkitz, Wolf, Schaf
Mittel	+/-0 auf FK	Mensch, Zwerg, Esel
Groß	+4 auf FK	Oger, Troll, Rind
Riesig	+8 auf FK	Drache, Riese, Elefant

### Modifikatoren durch Bewegung

Ziel steht still	+2 auf FK
Ziel bewegt sich leicht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung)	+/-0 auf FK
Ziel bewegt sich schnell (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung)	-2 auf FK
Ziel schlägt Haken zusätzlich	-4 auf FK, GS des Ziels halbiert
Schütze geht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung)	-2 auf FK
Schütze rennt (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung)	-4 auf FK

### Modifikatoren vom Pferderücken

Tier steht	+/-0 auf FK
Tier im Schritt	-4 auf FK
Tier im Trab	fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier im Galopp	-8 auf FK

### Modifikatoren beim Parieren und Ausweichen von Fernkampfangriffen

Art	Modifikator
Schusswaffenangriff	-4
Wurfwaffenangriff	-2

### Vergleich zwischen den Nahkampfreichweiten

Gegen	Kurz	Mittel	Lang
Kurz	keine Nachteile	-2 AT für kurz	-4 AT für kurz
Mittel	-2 AT für kurz	keine Nachteile	-2 AT für mittel
Lang	-4 AT für kurz	-2 AT für mittel	keine Nachteile

Größenka- tegorie	Beispiele	Modifikatoren
Winzig	Ratte, Kröte, Spatz	-4 AT
Klein	Rehkitz, Wolf, Schaf	+/-0 AT
Mittel	Mensch, Zwerg, Esel	+/-0 AT
Groß	Oger, Troll, Rind	Nur Parade mit dem Schild oder Ausweichen zulässig
Riesig	Drache, Riese, Elefant	Nur Ausweichen zulässig



## Typus (Beispiele)

### Wesen

- Lebewesen
  - Kulturschaffende (Menschen, Elfen, Oger)
  - Tiere (Wölfe, Enten, Elefanten)
  - Pflanzen (Bäume, Waldschräte)
  - Pilze (eitriger Krötenschemel, Riesenbovist)
  - übernatürliche Lebewesen
    - Feen (Blütenfeen, Nymphen)
    - Chimären (Harpyien, Gargyle)
    - Drachen (Tatzelwürmer, Riesenlindwürmer)
    - Daimonide (Weißer Hetzer)

### Nicht Lebende

- Untote (Mumien, Zombies)
  - Geister (Spuk, Irrlichter)
  - Hirnlose (Zombies, Skelette)
  - Vampire
  - Beseelte (Wiedergänger)
- Dämonen (Heshthot, Gotongi)
- Elementare (Dschinne, Elementargeister)
- Golems (Homunculus, laufende Truhen)

### Objekte

- Profane Objekte (Steine, Stühle)
- Magische Objekte (Artefakte, Magierstäbe)
- Geweihte Objekte (Sonnenzepter, Rondrakämme)

## Zaubermodifikationen

Zauberdauer	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	1 AsP	2 AsP	4 AsP
Zauberdauer	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	8 AsP	16 AsP	32 AsP

## Modifikatoren für die Ritualprobe

Ritualplatz	
Heiligtum oder magischer Ort	+1
falscher Ritualplatz	-3
Zeit	
Passende Konstellation (Mondstand meist Voll- oder Neumond, Sternkonstellation)	+1
unpassender Konstellation	-1
Hilfsmittel	
Passende Kleidung	+1
Besonders geeignete Gerätschaften	+1

## Modifikationen im Überblick

- **Erzwingen**  
Kosten um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erleichtert (bei einigen Zaubern nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Kosten senken**  
Kosten um eine Stufe gesenkt, Zauberprobe um 1 erschwert (bei einigen Zaubern nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Reichweite erhöhen**  
Reichweite um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erschwert
- **Zauberdauer erhöhen**  
Zauberdauer um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erleichtert
- **Zauberdauer senken**  
Zauberdauer um eine Stufe gesenkt, Zauberprobe um 1 erschwert
- **Geste oder Formel weglassen**  
Zauberprobe um jeweils 1 erschwert

## Ritualmodifikationen

Ritualdauer	5 Minuten	30 Minuten	2 Stunden
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	8 AsP	16 AsP	32 AsP
Ritualdauer	8 Stunden	16 Stunden	32 Stunden
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	64 AsP	128 AsP	256 AsP

## Modifikationen im Überblick

- **Erzwingen**  
Kosten um eine Stufe erhöht, Ritualprobe um 1 erleichtert (bei einigen Ritualen nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Kosten senken**  
Kosten um eine Stufe gesenkt, Ritualprobe um 1 erschwert (bei einigen Ritualen nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Reichweite erhöhen**  
Reichweite um eine Stufe erhöht, Ritualprobe um 1 erschwert
- **Ritualdauer erhöhen**  
Ritualdauer um eine Stufe erhöht, Ritualprobe um 1 erleichtert
- **Ritualdauer senken**  
Ritualdauer um eine Stufe gesenkt, Ritualprobe um 1 erschwert



## Liturgiemodifikationen

<b>Liturgiedauer</b>	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen
<b>Reichweite</b>	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
<b>Kosten</b>	1 KaP	2 KaP	4 KaP
<b>Liturgiedauer</b>	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
<b>Reichweite</b>	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
<b>Kosten</b>	8 KaP	16 KaP	32 KaP

## Modifikationen im Überblick

### Erzwingen

Kosten um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erleichtert (bei einigen Liturgien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)

### Kosten senken

Kosten um einen Schritt gesenkt, Liturgieprobe um 1 erschwert (bei einigen Liturgien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)

### Reichweite erhöhen

Reichweite um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erschwert

### Liturgiedauer erhöhen

Liturgiedauer um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erleichtert

### Liturgiedauer senken

Liturgiedauer um einen Schritt gesenkt, Liturgieprobe um 1 erschwert

### Gebete und Gesten weglassen

Liturgieprobe um jeweils 1 erschwert

## Modifikatoren für die Zeremonieprobe Ort\*

Heiligtum der Gottheit	+2
Tempel der Gottheit (geweihter Boden)	+1
Heiligtum oder Tempel eines Gottes außerhalb des Pantheons der eigenen Gottheit	-1
Heiligtum oder Tempel eines feindseligen Gottes	-2
Unheiligtum eines Erzdämonen	-3
Unheiligtum oder Tempel des Namenlosen	-4
Unheiligtum des Gegenspielers der eigenen Gottheit	-5

\* Nur einer der Modifikatoren kann gelten.

## Zeit\*\*

Monat des eigenen Gottes	+1
Feiertag des eigenen Gottes	+2
Namenlose Tage	-5

\*\*Nur einer der Modifikatoren kann gelten

## Sonstiges

Nutzung von mit Objektweihe versehenen Traditionsartefakte der Kirche (z.B. Sonnenzepter, Rondrakämme)	+1
--	----

## Zeremoniemodifikationen

<b>Zeremoniedauer</b>	5 Minuten	30 Minuten	2 Stunden
<b>Reichweite</b>	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
<b>Kosten</b>	8 KaP	16 KaP	32 KaP
<b>Zeremoniedauer</b>	8 Stunden	16 Stunden	32 Stunden
<b>Reichweite</b>	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
<b>Kosten</b>	64 KaP	128 KaP	256 KaP

## Modifikationen im Überblick

### Erzwingen

Kosten um einen Schritt erhöht, Zeremonieprobe um 1 erleichtert (bei einigen Zeremonien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)

### Kosten senken

Kosten um einen Schritt gesenkt, Zeremonieprobe um 1 erschwert (bei einigen Zeremonien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)

### Reichweite erhöhen

Reichweite um einen Schritt erhöht, Zeremonieprobe um 1 erschwert

### Zeremoniedauer erhöhen

Zeremoniedauer um einen Schritt erhöht, Zeremonieprobe um 1 erleichtert

### Zeremoniedauer senken

Zeremoniedauer um einen Schritt gesenkt, Zeremonieprobe um 1 erschwert

## Situation

## Regeneration

**Grundregeneration für 6 Stunden Schlaf**

1W6 LeP/AsP/KaP

**Schlechter Lagerplatz, misslungene Probe auf Wildnisleben (Lagersuche)**

-1 LeP/AsP/KaP

**Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Wache halten/ Ruhestörung)**

-1 LeP/AsP/KaP

**Längere Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Hundswache, nächtlicher Überfall)**

-2 LeP/AsP/KaP

**Held ist erkrankt/vergiftet**

keine LeP-Regeneration

**Gute Unterkunft (Einzelzimmer Reisegasthof)**

+1 LeP/AsP/KaP

**Schlechte Umgebung (feucht, kalt)**

Regeneration von LeP, AsP und KaP halbiert

**Furchtbare Umgebung (extrem schlechtes Wetter)**

Regeneration von LeP, AsP und KaP fällt aus

**Pro volle 2 Stein Eisen am Körper**

-1 AsP



## Sichtmodifikator

Stufe	Wirkung	Beispiele	Modifikatoren
<b>Stufe 1</b>	leichte Störung der Sicht	leichtes Blattwerk, Morgendunst	-1 auf Fertigkeiten/-1 auf AT/-1 auf Verteidigung/-2 auf FK
<b>Stufe 2</b>	Ziel als Silhouette erkennbar	Nebel, Mondlicht	-2 auf Fertigkeiten/-2 auf AT/-2 auf Verteidigung /-4 auf FK
<b>Stufe 3</b>	Ziel schemenhaft erkennbar	starker Nebel, Sternenlicht	-3 auf Fertigkeiten/-3 auf AT/-3 auf Verteidigung /-6 auf FK
<b>Stufe 4</b>	Ziel unsichtbar	Erblindung, dichter Rauch, völlige Dunkelheit	-4 auf Fertigkeiten / Nahkampf-AT wird halbiert, Verteidigung und FK nur durch einen Zufallserfolg bei einer gewürfelten 1 auf 1W20 möglich, Verteidigung gegen FK ist unmöglich

## Sturzscha-den

Art	Beispiel	Schaden
<b>Weicher Boden</b>	Heu, Schlamm, Schnee, Wasser	-1 bis -4 SP
<b>Normaler Boden</b>	Erdboden, Kisten	+/-0
<b>Harter Boden</b>	Steine, Marmor, fiese Splitter	+1 bis +4 SP
<b>Sturz vom Pferd</b>		wie ein Sturz aus 2 Schritt Höhe
<b>Sturz vom Pferd (Galopp)</b>		wie ein Sturz aus 3 Schritt Höhe

## Feuer- und Säureschaden

Art	Schaden
<b>Kleine Fläche betroffen</b>	1W3 SP pro KR
<b>Große Fläche betroffen</b>	1W6 SP pro KR
<b>Ganzer Körper betroffen</b>	2W6 SP pro KR
<b>Große Hitze oder sehr starke Säure</b>	SP verdoppelt

## Kältetabelle

Kältestufen/Intervalle der Unterkühlung
<b>Stufe 1</b> 10 bis 0 Grad/ 1 Stufe pro 5 Stunden
<b>Stufe 2</b> 0 bis -25 Grad/ 1 Stufe pro 1 Stunde
<b>Stufe 3</b> -25 bis -50 Grad/ 1 Stufe pro 10 Minuten
<b>Stufe 4</b> ab -50 Grad/ 1 Stufe pro 1 Minute

## Modifikatoren der Kältestufen

Modifikatoren der Kältestufen
Dicke Wollsachen (-1)
Schützende Winterkleidung mit Mütze und Handschuhen (-2)
Anaurak und winddichte, gefütterte Kleidung (-3)
Wind (+1)
Schneesturm (+2)
Durchnässt (+1), kein Kälteschutz durch nasse Kleidung

## Unterkühlungsstufen

Unterkühlungsstufen Effekt
Stufe 1 Paralyse +1, Verwirrung +1
Stufe 2 Verwirrung +1
Stufe 3 Paralyse +2, Verwirrung +1
Stufe 4 Bewusstlosigkeit, Scheintod, Verlust von 1W6 LeP pro Minute

## Hitzetabelle

Hitzestufen Intervalle für Überhitzung
Stufe 1 bis 35 Grad/1 Stufe pro 1 Tag
Stufe 2 35 bis 45 Grad/ 1 Stufe pro 18 Stunden
Stufe 3 45 bis 55 Grad/ 1 Stufe pro 12 Stunde
Stufe 4 ab 55 Grad/ 1 Stufe pro 6 Stunden

## Modifikatoren der Hitzestufen

mindestens 1 Liter pro Tag (-1)
mindestens 2,5 Liter pro Tag (-2)
mindestens 5 Liter pro Tag (-3)
Schwere körperliche Arbeit (+1)
Schutzlos der Sonne ausgesetzt (+1)
Feuchtes Dschungelklima (+1)

## Überhitzungsstufen

Hitzestufe Auswirkung
<b>Stufe 1</b> Betäubung +1, Verwirrung +1
<b>Stufe 2</b> Betäubung +1
<b>Stufe 3</b> Betäubung +1, Verwirrung +1
<b>Stufe 4</b> Betäubung +1, Verlust von 1W6 LeP pro Stunde



## AP-Wert und Steigerungen

Fähigkeit	AP-Wert
Eigenschaft	nach Kostentabelle (E)
Fertigkeit	nach Kostentabelle (A-D)
Kampftechnik	nach Kostentabelle (B-D)
Lebensenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Astralenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Karmaenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Vorteil	je nach Vorteil
Nachteil	je nach Nachteil
Sonderfertigkeiten	je nach Sonderfertigkeit
Zaubertrick	1 AP
Segnung	1 AP
Zauber/Ritual	nach Kostentabelle (A-D)
Liturgie/Zeremonie	nach Kostentabelle (A-D)

## Kostentabelle

### Fertigkeits- oder Kampftechnikwert

Aktivierung auf	Steigerungsfaktor				
	A	B	C	D	E
0	1	2	3	4	–
1-12	1	2	3	4	15
13	2	4	6	8	15
14	3	6	9	12	15
15	4	8	12	16	30
16	5	10	15	20	45
17	6	12	18	24	60
18	7	14	21	28	75
19	8	16	24	32	90
20	9	18	27	36	105
21	10	20	30	40	120
22	11	22	33	44	135
23	12	24	36	48	150
24	13	26	39	52	165
25	14	28	42	56	180

## Index

In Klammern werden aventurische und regeltechnische Begriffe zu besseren Verständnis erklärt oder übersetzt.

99 Gesetze	113, 175	Alraune (Pflanze)	345	Anrufungsschwierigkeit	264, 354
<b>A</b>		Alrik Dagabor (magischer Lehrmeister)	150	Antidot	272
Abenteuerpunkt	14, 25, 38	Al-Satafri (Tulamidyä; Nachtauge, siehe auch Schwarzes Auge)	5	Antidot (Berufsgeheimnis)	215
Abenteuerpunktekonto	38	Altersresistenz (Vorteil)	163	Antimagie (Aspekt)	306
Abenteuerstruktur	389	Alveran (Wohnort der Zwölfgötter)	376	Antimagie (Merkmal)	252
Abenteuertyp	388	Amazeroth (Erzdämon, Gegenspieler Hesindes)	10	Anwendungsgebiet	22, 186
Abenteurer	6	Amulettmetall	268	Aranien	7
Abgeleiteter Wert	28	Andergast (Königreich)	07	Arax (Gift)	341
Abkühlung (Zaubertrick)	286	Anführer (Sonderfertigkeit)	214	Arcanovi (Ritual)	300
Achmad'Sunni (Tulamidyä; Tochter des Rächers)	113	Angara		Archaisches Labor	270
Ackersegen (Zeremonie)	331	(Göttin der Fjarninger)	100	Arkanium	
Adel (Vorteil)	163	Angenehmer Geruch		(magisches Metall)	266, 268
Adlerauge (Zauberspruch)	287	(Vorteil)	163	Arm (Nachteil)	170
Agrimoth (Erzdämon, Gegenspieler Ingerimms)	10	Angram (Sprache)	222	Armatrutz (Zauberspruch)	287
Aktion (Handlung)	228ff.	Angram-Bilderschrift		Armbrüste (Kampftechnik)	245
Aktivierungskosten	25, 50	(Schrift)	224	Armreif der Willensstärke	269
Alaani (Sprache)	222	Angriff von Hinten	238	Artefaktgebunden	
Alchimie	270ff.	Angriffsdistanz	230	(Nachteil)	170
Alchimistenlabor	270, 377	Angst vor ... (Nachteil)	170	Asdharia (Sprache)	223
Algebra (Berufsgeheimnis)	215			Asdharia-Zeichen (Schrift)	224
				Asfaloth (Erzdämonin, Gegenspielerin Tsas)	10
				Aspekt	306