

Abkürzungsverzeichnis

Abenteuerpunkt	AP	Fingerfertigkeit	FF	Lebenspunkt	LeP
Abenteuerpunktekonto	AP-Konto	Geschwindigkeit	GS	Mut	MU
Abenteuerpunktewert	AP-Wert	Gewandtheit	GE	Nichtspielercharakter	NSC
Astralenergie	AE	Initiative	INI	Parade	PA
Astralpunkt	AsP	Intuition	IN	Qualitätsstufe	QS
Attacke	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

Beispiele für Fertigkeitsmodifikatoren

Modifikator	Bewertung
+5	extrem leichte Probe
+3	sehr leichte Probe
+1	leichte Probe
+/- 0	anspruchsvolle Probe
-1	schwierige Probe
-3	sehr schwierige Probe
-5	extrem schwierige Probe

Ergebnisse bei Sammelproben

QS	Erfolg
6 QS	Teilerfolg
10 QS	Aufgabe erfüllt

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

Qualitätsstufen

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

Anzahl der erlaubten (Vorschläge)

Anzahl	Herausforderung
3	schwer
5	durchschnitt
7	leicht

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 Zauber, Liturgien Wirken und die Anwendung von Wissenstalenten ist unmöglich
Stufe IV	handlungsunfähig

Leiteigenschaften

Leiteigenschaft	
Gildenmagier	KL
Hexen	CH
Elfen	IN
Praiosgeweihte	KL
Rondrageweiate	MU
Borongeweiate	MU
Hesindegeweihte	KL
Phexgeweihte	IN
Perainegeweiate	IN
Attacke für alle Kampftechniken	MU
Parade für Raufen, Schwerter, Stangenwaffen	GE oder KK
Parade für Dolche, Fechtwaffen	GE
Parade für Hiebwaffen, Kettenwaffen, Lanzen, Schilder, Zweihandschwerter, Zweihandhiebwaffen	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
Talente			
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
Sinneschärfe	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
Gesellschaftstalente			
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
Naturtalente			
Fährtensuchen	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
Hiebwaffen	KK	C
Kettenwaffen	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			
Alchemie	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

Kampftechniken

Kampftechnik	Leiteigenschaft	Steigerungsfaktor
Schilde	KO	C
Schwerter	GE/KK	C
Stangenwaffen	GE/KK	C
Wurfwaffen	FF	B
Zweihandhiebwaffen	KK	C
Zweihandschwerter	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

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

Größenkategorie	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

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

Typus (Beispiele)

Wesen

- ◆ Lebewesen
 - ◆ Kulturschaffende (Menschen, Elfen, Oger)
 - ◆ Tiere (Wölfe, Enten, Elefanten)
 - ◆ Pflanzen (Bäume, Waldschrate)
 - ◆ 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
 - ◆ Besesselt (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, Sternenkonstellation)	+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

Liturgiedauer	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	1 KaP	2 KaP	4 KaP
Liturgiedauer	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	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 Traditionartefakte der Kirche (z.B. Sonnenzepter, Rondrakämme)	+1
---	----

Zeremoniemodifikationen

Zeremoniedauer	5 Minuten	30 Minuten	2 Stunden
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	8 KaP	16 KaP	32 KaP
Zeremoniedauer	8 Stunden	16 Stunden	32 Stunden
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	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
Stufe 1	leichte Störung der Sicht	leichtes Blattwerk, Morgendunst	-1 auf Fertigkeiten/-1 auf AT/-1 auf Verteidigung/-2 auf FK
Stufe 2	Ziel als Silhouette erkennbar	Nebel, Mondlicht	-2 auf Fertigkeiten/-2 auf AT/-2 auf Verteidigung /-4 auf FK
Stufe 3	Ziel schemenhaft erkennbar	starker Nebel, Sternenlicht	-3 auf Fertigkeiten/-3 auf AT/-3 auf Verteidigung /-6 auf FK
Stufe 4	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

Sturzschaden

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

Feuer- und Säureschaden

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

Kältetabelle

Kältestufen/Intervalle der Unterkühlung	
Stufe 1	10 bis 0 Grad/ 1 Stufe pro 5 Stunden
Stufe 2	0 bis -25 Grad/ 1 Stufe pro 1 Stunde
Stufe 3	-25 bis -50 Grad/ 1 Stufe pro 10 Minuten
Stufe 4	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
Stufe 1 Betäubung +1, Verwirrung +1
Stufe 2 Betäubung +1
Stufe 3 Betäubung +1, Verwirrung +1
Stufe 4 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
A		Alrik Dagabor (magischer Lehrmeister)	150	Antidot	272
Abenteuerpunkt	14, 25, 38	Al-Satafri (Tulamidya; Nachauge, 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 (Tulamidya; Tochter des Rächers)	113	Angara (Göttin der Fjarninger)	100	Archaisches Labor	270
Ackersegen (Zeremonie)	331	Angenehmer Geruch		Arkanium	
Adel (Vorteil)	163	(Vorteil)	163	(magisches Metall)	266, 268
Adlerauge (Zauberspruch)	287	Angram (Sprache)	222	Arm (Nachteil)	170
Agrimoth (Erzdämon, Gegenspieler Ingerimms)	10	Angram-Bilderschrift		Armatrutz (Zauberspruch)	287
Aktion (Handlung)	228ff.	(Schrift)	224	Armbrüste (Kampftechnik)	245
Aktivierungskosten	25, 50	Angriff von Hinten	238	Armreif der Willensstärke	269
Alaani (Sprache)	222	Angriffsdistanz	230	Artefaktgebunden	
Alchimie	270ff.	Angst vor ... (Nachteil)	170	(Nachteil)	170
Alchimistenlabor	270, 377	Asdharia (Sprache)		Asdharia (Sprache)	223
Algebra (Berufsgeheimnis)	215	Asdharia-Zeichen (Schrift)		Asdharia-Zeichen (Schrift)	224
		Asfaloth (Erzdämonin, Gegenspielerin Tsas)		Asfaloth (Erzdämonin, Gegenspielerin Tsas)	10
		Aspekt		Aspekt	306