

Anhang

Inhalt

Preislisten

Waffen	440
Geschosse	441
Rüstungen und Rüstteile	442
Verteidigungswaffen	442
Kleidung	443
Diverser Abenteurerbedarf	445
Transportmittel und Tiere	446
Nahrungsmittel	447
In der Taverne	447
Reisekosten	447

Tabellen

Grundwerte Rassen	448
Grundwerte Menschen	449
Grundwerte Aspekte	454
Gaben	455
Kampffertigkeiten	456
Zauberdaten	458
Zauberkosten	459
Abkürzungen	460

Preislisten

Waffen

Die **Verfügbarkeit** von Waffen ist stark abhängig davon, wo man sie kaufen möchte. Daher wird die Verfügbarkeit bei Waffen abhängig vom Land angegeben.

In Ländern, die nicht explizit angegeben sind, gilt der normale Verfügbarkeitswert.

Wird bei der Verfügbarkeit eine **Rasse** angegeben, bedeutet dieses, dass man in Städten oder Siedlungen dieser Bevölkerungsgruppe einen um +1 erhöhten Wert hat.

Kauft man Waffen in einem Land, bei dem die Verfügbarkeit **niedriger** liegt als der Standardwert, wird der Preis um die Hälfte erhöht.

In reinen **Aftaleenistädten** sinkt die Verfügbarkeit von Waffen, Rüstungen und Geschossen um 4 Punkte, in **Ceglagstädten** sogar um 6.

Reparaturen von Waffen und Rüstungen kosten ein Zehntel ihres Neupreises.

Nahkampfwaffe

Nahkampfwaffe	Gewicht	Preis
Bastardschwert	6,5 kg	115 Z
Breitschwert	4,0 kg	70 Z
Bullenreißer	6,0 kg	2 WD
Dolch	0,5 kg	20 Z
Donnerschlag	4,0 kg	80 Z
Doppelaxt	2,0 kg	60 Z
Doppelklinge	1,0 kg	50 Z
Flegel	3,0 kg	130 Z
Großkralle	1,5 kg	55 Z
Handaxt	0,5 kg	35 Z
Krallenhandschuh	0,5 kg	35 Z
Hellebarde	4,0 kg	145 Z
Holzfalleraxt	3,0 kg	90 Z
Kampfaxt	4,0 kg	130 Z
Kampfhammer	6,5 kg	180 Z
Kampfstab	2,0 kg	130 Z
Kettenstab	2,0 kg	160 Z
Keule	0,5 kg	15 Z
Klingenstab	2,5 kg	160 Z
Kriegsaxt	3,5 kg	160 Z
Kriegshammer	2,5 kg	60 Z
Kriegsschwert	4,5 kg	85 Z
Kriegsspeer	2,0 kg	90 Z
Kurzschwert	1,0 kg	40 Z
Kurzstab	1,0 kg	40 Z
Langschwert	2,5 kg	45 Z
Langstab	1,5 kg	80 Z
Messer	0,2 kg	15 Z
Morgenstern	4,0 kg	80 Z

Abkürzungen Verfügbarkeit

A: Assar	In: Inrida	Y: Ystrien
B: Bakuria	Is: Issengor	
C: Chulufur	Iv: Ivana	Bru: Brutus
D: Daktia	M: Midland	Men: Menschen
Fa: Farness	R: Rasharr	Nig: Nigros
Fi: Finthra	Si: Sirana	Ver: Verasti
G: Galtien	Sk: Skae Bara	Zwe: Zwerge
H: Hult Ha Yak	Ta: Tahary	

Modifikationen Verfügbarkeit

Sehr kleine Stadt (<5.000 Einwohner)	+8
Kleine Stadt (5.000-15.000 Einwohner)	+4
Große Stadt (25.000-35.000 Einwohner)	-2
Sehr große Stadt (>35.000 Einwohner)	-4
Einkauf im Herkunftsland	-4
Importartikel	+4
Nach geglückter FP(Gassenwissen)	-4
Nach geglückter FP(Handeln)	-2
Kritisch misslungenes Gassenwissen	+4
Kritisch misslungenes Handeln	+2

Verfügbarkeit

10 (D 6, Fa / Is / M / Si / Y 12, Bru, Men)
8 (C 10, D / Fa / Is / M / Si / Y 12, Men)
1
12
6 (A / Fa / Is / Ta 10, Zwe)
8 (B / Fa / Is 12, Zwe)
6 (Ver)
8 (D 4)
8 (Ver)
10
10 (In 12, Ver)
8 (D / Is 4, Fa / Si 12, Men)
10 (D 6)
8 (D 4, B / Fa / Is 12, Bru)
6 (D 2, Fa / Is / Ta 10, Bru)
6 (D / Fa / Is 2, A / In / Y 10, Men)
2
12
4 (C 6, D / Fa / Is 2, Fi / H / Y 8)
6 (D 4, B / Fa / Is 10, Bru)
8 (A / Fa / Is / Ta 12)
6 (C 8, D / Fa / Is / M / Si / Y 10)
10 (D 6, Fa / Fi / Si / Sk / Ta / Y 12)
10 (B / D / G / H / Si 12, Men)
10 (D / Fa / Is 6, A / Y 12, Men)
10 (D / Fa / H / Is / M / Si / Sk / Y 12, Men)
8 (D / Fa / Is 4, A / H / In / Y 12, Men)
12
6 (Men)

Nahkampfwaffe	Gewicht	Preis	Verfügbarkeit
Obsidianklinge	4,0 kg	2 WD	1
Partisane	3,0 kg	120 Z	8 (D 4, Fa / Fi / Si / Sk / Ta / Y 12)
Peitsche			
Leder	0,5 kg	40 Z	8
Metall	1,0 kg	75 Z	4
Pike	4,0 kg	160 Z	6 (D 2, Fa / Fi / Si / Sk / Ta / Y 10)
Rapier	1,0 kg	50 Z	8 (Si 12, Men)
Reißzahn	0,5 kg	60 Z	6
Riesenaxt	8,0 kg	210 Z	4 (D 2, B / Fa / Is 8, Bru)
Riesenhammer	10,0 kg	240 Z	4 (D 2, Fa / Is / Ta 8, Bru)
Riesenschwert	9,0 kg	225 Z	4 (D 2, Fa / Is / M / Si / Y 8, Bru)
Säbel	1,5 kg	25 Z	12
Scherenklinge	1,0 kg	70 Z	4 (Ver)
Schlagring	0,1 kg	30 Z	10
Schwerer Hammer	5,0 kg	130 Z	8 (D 4)
Sense	3,0 kg	90 Z	10 (D / Is 6, Fa / Si 12)
Sichel	0,5 kg	15 Z	12
Speer	1,0 kg	50 Z	12 (D 8)
Stabaxt	4,0 kg	150 Z	6 (D / Is 2, Fa / Si 10)
Stabkeule	3,5 kg	75 Z	10 (D 6, Fa / Is / Ta 12, Bru)
Stachelring	0,5 kg	45 Z	8
Streitaxt	1,5 kg	70 Z	6 (B / Fa / Is 10, Men)
Streitkolben	1,5 kg	40 Z	10 (A / Fa / In / Is / Ta 12, Men)
Zweihänder	3,5 kg	115 Z	8 (D 4, Fa / Is / M / Si / Y 12, Bru, Men)
Fernkampfwaffe	Gewicht	Preis	Verfügbarkeit
Armbrust	1,5 kg	90 Z	8 (B / D / Is / M 12, Men, Zwe)
Bogen	1,0 kg	70 Z	8 (D / H / M / Sk 12, Men, Nig)
Kurzbogen	0,5 kg	50 Z	10 (D / H / M / Sk 12, Men, Nig)
Langbogen	2,0 kg	100 Z	6 (D / H / M / Sk 10, Men)
Leichte Armbrust	1,0 kg	50 Z	10 (B / D / Is / M 12, Men)
Knochenbogen	1,5 kg	1 WD	2 (D / H / M / Sk 4, Nig)
Repetierarmbrust	2,0 kg	1 WD	2 (B / D / Is / M 4, Men)
Schwere Armbrust	4,0 kg	130 Z	6 (B / D / Is / M 10, Men, Zwe)
Wurfaxt	2,0 kg	25 Z	10 (A / Fi 12)
Wurfmesser	0,5 kg	25 Z	8 (Fi / In 12)
Wurfpfeil	0,2 kg	30 Z	6 (Fi 10, Ver)
Wurfspeer	1,0 kg	25 Z	10 (A / Fi / G / In / Y 12)
Wurfstern	0,1 kg	30 Z	4 (Fi / H 8, Ver)

Geschosse

Für Bögen und Armbrüste gibt es unterschiedliche Geschossarten.

Kriegspfeil / -bolzen: Diese Geschosse haben eine besser ausgearbeitete Spitze, die breiter und schärfer ist als bei normalen Jagdgeschossen. Sie richten +1 Schaden an.

Rüstungsbrecher: Rüstungsbrecher sind speziell dafür ausgelegt, die Rüstung des Gegners zu durchschlagen. Sie haben keine aufgesetzte Spitze, sondern bestehen in der Regel komplett aus einem leichten Metall, das nach vorne spitz zuläuft. Gegen Geschosse dieser Art schützt die getragene Rüstung des Zieles um 1 Punkt weniger. Gegen natürliche Rüstung sind sie genau so effektiv wie normale Pfeile / Bolzen.

Explosivpfeile: Diese Geschosse können nur mit dem Bogen verschossen werden. Sie haben an ihrer Spitze einen kleinen Beutel, in dem sich ein präpariertes Pulver befin-

det. Treffen sie auf einen Gegner und richtet sie Schaden an, platzt der Beutel auf und das Pulver explodiert beim Kontakt mit der Luft. Es richtet zusätzlich 1W6+2 Feuerschaden an. Allerdings sind diese Pfeile sehr schwer zu kontrollieren, so dass der Schütze eine Erschwerung von +2 auf seinen Angriff erhält.

Hohlgeschoss: Hohlgeschosse sind nicht massiv, sondern haben einen Hohlraum knapp unter der Spitze. In diesen kann man Substanzen einfüllen, primär Gifte, und sie bei einem Treffer auf den Gegner übertragen. Richten diesen Geschosse Schaden an, entfaltet der Wirkstoff seinen Effekt. Diese Geschosse sind nicht ganz so durchschlagskräftig wie normale, weil ihre Spitze durch den Hohlraum oftmals abbricht, wenn sie auf ihr Ziel treffen. Sie richten -1 Schaden an, außerdem schützt die Rüstung des Gegners (auch natürliche Panzerung) um 1 Punkt mehr.

Geschoss	Gewicht	Preis	Verfügbarkeit
(Jagd-)Bolzen	75 g	1 S	10 (B / D / Is / M 12, Men, Zwe)
(Jagd-)Pfeil	50 g	1 S	10 (D / H / M / Sk 12, Men, Nig)
Repetierbolzen	50 g	3 S	4 (B / D / Is / M 8, Men)
Kriegsbolzen	85 g	4 S	6 (B / D / Is / M 10, Men, Zwe)
Kriegspfeil	55 g	4 S	6 (D / H / M / Sk 10, Men, Nig)
Rüstungsbrecher (Pfeil)	60 g	1 Z	6 (D / H / M / Sk 10, Men, Nig)
Rüstungsbrecher (Bolzen)	95 g	1 Z	6 (B / D / Is / M 10, Men, Zwe)
Explosivpfeil	75 g	5 Z	2 (D / H / M / Sk 4, Men, Nig)
Hohlbolzen	70 g	2 Z	4 (B / D / Is / M 8, Men, Zwe)
Hohlpfeil	45 g	2 Z	4 (D / H / M / Sk 8, Men, Nig)

Rüstungen und Rüstteile

Rüstung	Gewicht	Preis	Verfügbarkeit
Felle	5 kg	10 Z	10 (A / B / C / D / In 12, Iv / Sk 8, Fi / R 0)
Lederrüstung	10 kg	40 Z	8 (A / B / D / In 12, C 10, Iv / Sk 6, Fi / R 0)
Beschlagenes Leder	15 kg	90 Z	6 (A / B / D / In 10, C 8, Iv / Sk 4, Fi / R 0)
Dämonenhaut	15 kg	1 WD	2 (Fi / Iv / R 0)
Kettenpanzer	20 kg	120 Z	6 (A / Ta / Y 2, B / D 10, C 8, Fi / In / Iv / R / Sk 0, Zwe)
Schuppenpanzer	30 kg	200 Z	4 (A / H / Ta 2, B / Is 6, Fi / In / Iv / R / Sk / Y 0, Zwe)
Plattenpanzer	40 kg	300 Z	2 (A / C / D / Fi / H / In / Is / Iv / R / Sk / Ta / Y 0, Zwe)

Rüstteil	Gewicht	Preis	Verfügbarkeit
Arm-/Beinschienen Leder	2,5 kg	30 Z	6 (A / B / D / In 10, C 8, Iv / Sk 4, Fi / R 0)
Arm-/Beinschienen Kettengeflecht	3,5 kg	40 Z	4 (A / Ta / Y 2, B / D 8, C 6, Fi / In / Iv / R / Sk 0, Zwe)
Arm-/Beinschienen Platte	5,0 kg	100 Z	2 (A / C / D / Fi / H / In / Is / Iv / R / Sk / Ta / Y 0, Zwe)
Lederhelm	0,5 kg	20 Z	8 (A / B / D / In 12, C 10, Iv / Sk 6, Fi / R 0)
Kettenhaube	1,5 kg	30 Z	6 (A / Ta / Y 2, B / D 10, C 8, Fi / In / Iv / R / Sk 0, Zwe)
Metallhelm	2,0 kg	40 Z	4 (A / H / Ta 2, B / Is 6, Fi / In / Iv / R / Sk / Y 0, Zwe)
Metallhelm mit Visier	2,5 kg	50 Z	2 (A / C / D / Fi / H / In / Is / Iv / R / Sk / Ta / Y 0, Zwe)

Verteidigungswaffen

Verteidigungswaffe	Gewicht	Preis	Verfügbarkeit
Parierwaffe	0,5 kg	30 Z	6 (B / D / Fa / M / Si 8, H 0)
Kleiner Schild	1,5 kg	15 Z	10 (B / D / Fa / Fi / M / Sk 12, H 0)
Großer Schild	2,5 kg	40 Z	8 (B / D / Fa / G / Is / M / Si / Ta 12, H 0, Zwe)
Hoher Schild	4,0 kg	60 Z	6 (B / D / Fa / M / Ta 8, H 0, Zwe)
Vollschild	7,5 kg	150 Z	2 (B / D / Fa / M 4, H 0)

Kleidung

Material

Kleidung wird auf Samyra aus unterschiedlichen Materialien hergestellt. In der Regel sind alle Kleidungsstücke in allen Materialien erhältlich.

Kleidung hat eine Verfügbarkeit je nach dem Material aus dem sie hergestellt ist.

Leinen: Leinen ist der am weitesten verbreitete Stoff für Kleidung. Er bietet eine gute Mischung aus Haltbarkeit und Wärme.

Kleidung aus Leinen hat eine Verfügbarkeit von 12. Man kann sie eigentlich überall bekommen.

Wolle: Wollstoffe sind deutlich wärmer als Leinen. Einfache Winterkleidung wird hieraus hergestellt. Sie ist preiswert und reicht in den meisten Regionen, um sich vor den Temperaturen im Winter zu schützen. Da sich diese Stoffe aber bei Feuchtigkeit schnell voll Wasser saugen und den Träger somit auskühlen lassen, sind sie nur bedingt dazu geeignet, in Schnee oder Eis vor der Kälte zu schützen.

Wollkleidung hat eine Verfügbarkeit von 10. Normalerweise bekommt man sie überall, allerdings ist es insbesondere im Sommer etwas schwerer, sie zu erwerben.

Leder: Leder ist deutlich robuster als Leinen oder Wolle, aber auch deutlich teurer. Diese Kleidung ist wasserabweisend und wird daher vor allem als Überwurf bei Regen genutzt.

Die Verfügbarkeit von Lederkleidung liegt bei 10. Eigentlich können alle Völker dieses Material bearbeiten, und da es aufgrund seiner Robustheit gerne von Handwerkern als Arbeitskleidung genutzt wird, findet man normalerweise auch zahlreiche Händler für diese Stücke.

Pelz: Pelz fasst in diesem Falle alle Kleidung zusammen, die entweder aus echtem Pelz gemacht ist oder aus einer Kombination aus einer äußeren Lederschicht und einem innen liegenden Wollstoff. Diese Bekleidung zählt regeltechnisch als warme Winterbekleidung (schützt also beispielsweise vor den Schäden von Eiszaubern). Sie ist wasserabweisend und wärmt sehr stark.

Pelzbekleidung hat eine Verfügbarkeit, die vom Land abhängt. In allen Ländern Divarras liegt sie bei 10, auf Tiron bei 6 und auf Valkar und Nillavo bei 2.

Seide: Kleidungsstücke aus Seide sind teuer und nicht besonders robust. Sie schützen weder vor Kälte noch vor Nässe und sind reine Luxusartikel der oberen Gesellschaftsschichten.

Kleidung aus Seide wird normalerweise nicht einfach so verkauft, sondern nur auf Bestellung hergestellt. In einem normalen Krämerladen liegt die Verfügbarkeit für fertige Kleidungsstücke aus Seide bei 2.

Wendet man sich an einen professionellen Schneider, hat er mit einer Verfügbarkeit von 6 entsprechend Seidenstoffe da, um ein Kleidungsstück auf Wunsch anzufertigen.

Qualität

Kleidungsstücke beziehungsweise Stoffe gibt es in unterschiedlichen Qualitäten.

Einfache Kleidung besteht aus schlecht verarbeiteten und fehlerhaften Stoffen. Sie ist oftmals schon einmal getragen und wieder verkauft worden. Beschädigungen wurden notdürftig mit Flickern ausgebessert, oftmals bestehen diese Reparaturen aus anderen Stoffarten oder sind in einer anderen Farbe.

Adelskleidung ist dagegen deutlich hochwertiger als normale Kleidung. Sie wird aus den qualitativ besten Stoffen hergestellt und sorgsam verarbeitet. Diese Qualitätsarbeiten bekommt man nur bei einem professionellen Schneider.

Pompöse Kleidung ist Adelskleidung, die mit zahlreichen Accessoires verschönert wurde. Spitze, Bordüren oder andere Besätze findet man hier. Diese Arbeiten kann allerdings nur ein gelernter Schneider durchführen.

Farbe

Normale Kleidung ist naturfarben, je nach Stoff. Leinen und Wolle ist in der Regel grau, braun oder gebleicht weiß. Leder weist verschiedene Brauntöne auf und Seide ist weiß, wenn sie unbehandelt ist.

Es gibt jedoch die Möglichkeit, Stoffe einzufärben, was allerdings den Preis um den in der Preisliste genannten Faktor erhöht. Andere als dort aufgelistete Farben inklusive deren Mischfarben gibt es nicht.

Kleidungsstück	Preis
Bluse	
Leinen	1 S
Wolle	5 S
Seide	10 Z
Hemd	
Leinen	1 S
Wolle	5 S
Seide	10 Z
Hose	
Leinen	2 S
Wolle	1 Z
Leder	2 Z
Pelz	6 Z
Seide	20 Z
Jacke	
Leinen	3 S
Wolle	15 S
Leder	3 Z
Pelz	9 Z
Seide	30 Z
Kapuzenmantel	
Leinen	5 S
Wolle	25 S
Leder	5 Z
Pelz	15 Z
Seide	50 Z
Kapuzenumhang	
Leinen	4 S
Wolle	2 Z
Leder	4 Z
Pelz	12 Z
Seide	40 Z
Kleid	
Leinen	6 S
Wolle	3 Z
Seide	60 Z

Kleidungsstück	Preis	Accessoire	Preis
Kutte		Wappenrock	
Leinen	1 Z	Leinen	3 S
Wolle	5 Z	Wolle	15 S
Pelz	30 Z	Leder	3 Z
Mantel		Pelz	9 Z
Leinen	5 S	Seide	30 Z
Wolle	25 S		
Pelz	5 Z	Schuhwerk	Preis
Seide	50 Z	Sandalen	5 S
Mieder (Schnür-)	5 S	Schuhe	
Nachthemd		Leinen	2 S
Leinen	2 S	Leder	2 Z
Wolle	1 Z	Pelz	6 Z
Seide	20 Z	Stiefel, halbhoch	
Robe		Leder	2 Z
Leinen	1 Z	Pelz	6 Z
Wolle	5 Z	Stiefel, kniehoch	
Seide	30 Z	Leder	4 Z
Rock		Pelz	12 Z
Leinen	2 S		
Wolle	1 Z	Qualität	Preis
Leder	2 Z	Einfache Kleidung	/2
Pelz	6 Z	Adelskleidung	x3
Seide	20 Z	Pompöse Kleidung	x5
Tunika			
Leinen	1 Z	Farbe	Preis
Wolle	5 Z	Blau	x4
Seide	30 Z	Gelb	x3
Umhang		Grün	x2
Leinen	4 S	Purpur	x10
Wolle	2 Z	Rot	x5
Leder	4 Z	Schwarz	x8
Pelz	12 Z		
Seide	40 Z		
Wattierter Waffenrock	2 Z		
Weste		Kleidungssets	
Leinen	2 S	Die Preise für Kleidungssets zahlt man nur, wenn man das Set als Ganzes kauft.	
Wolle	1 Z	Alle Sets bestehen aus einer normalen Qualität und sind naturfarben.	
Leder	2 Z	Jede Änderung von Inhalt, Material, Qualität und Farbe resultiert im Verkauf von Einzelstücken, die jeweils separat bezahlt werden müssen.	
Pelz	6 Z		
Seide	20 Z		
Accessoire	Preis	Kleidungsset	Preis
Gürtel		Kleidung für Frauen	6 S
Leder	1 Z	(Bluse, Leinenrock; Sandalen)	
Leder mit Waffenhalterungen	3 Z	Kleidung für Männer	6 S
Seidenschärpe	10 Z	(Hemd, Leinenhose; Sandalen)	
Gürteltasche		Warme Kleidung für Frauen	3 Z
für 20 Münzen	4 S	(Bluse, Rock, Wollmantel; Lederschuhe)	
für 50 Münzen	6 S	Warme Kleidung für Männer	3 Z
Handschuhe		(Hemd, Hose, Wollmantel; Lederschuhe)	
Wolle	2 S	Arbeitskleidung	10 Z
Leder	2 Z	(Leinenhemd; Lederhose, -weste, -kapuzenmantel; halbohohe Lederstiefel)	
Pelz	6 Z	Winterkleidung für Frauen	25 Z
Seide	20 Z	(Wollbluse; Pelzrock, -kapuzenmantel, -schuhe)	
Hut		Winterkleidung für Männer	25 Z
Filz	1 Z	(Wollhemd; Pelzhose, -kapuzenmantel, -schuhe)	
Leder	3 Z	Abenteurerset	8 Z
Mütze		(Leinenhemd oder -bluse; Wollumhang; Lederhose, halbohohe Lederstiefel; Ledergürtel mit Waffenhalterungen)	
Wolle	1 Z		
Pelz	6 Z		
Schultergurt			
mit Waffenhalterungen	6 Z		

Diverser Abenteuerbedarf

Gegenstand	Gewicht	Preis	VER	Gegenstand	Gewicht	Preis	VER
Brecheisen	2,0 kg	1 Z		Papyrus (pro Blatt)		2 S	
Decke	2,0 kg	2 Z		Pergament (pro Blatt)		5 S	
Dietrich (pro Stück)	0,2 kg	10 Z	6	Reiseapotheke	1,5 kg		
Einbrecherwerkzeug	1,0 kg	300 Z	2	Startausrüstung		25 Z	8
Enterhaken	0,5 kg	1 Z		Nachfüllung		5 Z	6
Ersatzsehne	0,5 kg			Religiöses Symbol			
Armbrust		5 S		Zinn		3 Z	
Bogen		10 S		Silber		15 Z	8
Fackel (pro Stück)	0,5 kg	5 S		Rucksack			
Fälscherausrüstung	1,0 kg	150 Z	2	klein (10 kg)	0,5 kg	5 Z	
Feldflasche (500 ml)	0,2 kg	5 S		groß (20 kg)	1,0 kg	10 Z	
Feuerstein und Zunder		5 K		Sack			
Fischnetz	1,5 kg	2 Z		klein (20 kg)	0,5 kg	2 Z	
Flöte	0,5 kg	5 Z		groß (50 kg)	1,0 kg	5 Z	
Gegengift Ausrüstung	1,5 kg			Schlafsack	4,0 kg	4 Z	
pro Punkte		10 Z	6	Schneeschuhe	2,0 kg	4 Z	
Halskette				Schreibpinsel		2 K	
Zinn		1 Z		Seil (10 Meter)	1,0 kg	4 Z	
Silber		5 Z	8	Spiegel	0,5 kg	2 Z	
Harfe	1,5 kg	20 Z		Spitzhacke	2,5 kg	2 Z	
Holzbecher		5 K		Strickleiter (10 Meter)	2,0 kg	10 Z	
Horn	1,0 kg	10 Z		Topf (Eisen)	1,5 kg	1 Z	
Kartenspiel	0,5 kg	1 S		Trommel	1,0 kg	5 Z	
Kerze (pro Stück)	0,1 kg	2 K		Tusche (pro Fläschchen)	0,2 kg	2 S	
Kletterseil (10 Meter)	1,5 kg	5 Z		Verkleidungsausrüstung			
Köcher (für 20 Pfeile)				klein	1,0 kg	50 Z	8
Gürtel	0,5 kg	2 Z		groß	5,0 kg	250 Z	4
Rücken	0,5 kg	2 Z		Waffenpflegeausrüstung	1,0 kg	2 Z	
Kochausrüstung	1,5 kg	5 Z		Wasserdichte Lederhülle	0,2 kg	2 Z	
Lampenöl (pro Füllung)	0,3 kg	5 S		Wasserschlauch			
Laterne	1,5 kg	10 Z		für 2 Liter	0,2 kg	5 S	
abblendbar		15 Z	6	für 5 Liter	0,5 kg	1 Z	
Münzbeutel				Werkzeug (pro Stück)	1,0 kg	1 Z	
für 20 Münzen	0,1 kg	3 S		Würfel	0,1 kg	4 K	
für 50 Münzen	0,3 kg	5 S		Zeichenkohle (pro Stück)		2 K	
Nähzeug	0,1 kg	2 K		Zelt			
Notizbuch (20 Seiten)	0,5 kg	2 Z		für 2 Personen	2,0 kg	10 Z	
Ohringe				für 4 Personen	5,0 kg	25 Z	
Zinn		5 S					
Silber		25 S	8				

Tiere, Transportmittel und Zubehör

Tier / Transportmittel	Preis	trägt bis	Verfügbarkeit
Boot, Fischer-	900 Z		2 (an größeren Gewässern 6)
Esel	100 Z	80 kg	10
Greifvogel	75-250 Z		6
Hufeisen	2 Z		
Hund (ohne Ausbildung)	25-125 Z		10
Jagdhund (ausgebildet)	50-250 Z		8
Kampfhund (ausgebildet)	100-500 Z		4
Karren, zweispännig	425 Z		8
Kleinvieh (z.B. Huhn, Hase, Katze)	1-10 Z		
Lastkamel	200 Z	150 kg	2 (Sk / R 12, Fi / Ta 10)
Lastpferd	125 Z	150 kg	10
Maultier	90 Z	100 kg	10
Odunuk	350 Z	300 kg	2 (Is 6, B / Verment 4, Bru)
ausgebildet	750 Z	320 kg	0 (Is 2, Bru)
Packgestell	15 Z		
Pony	200 Z	120 kg	8 (Nig, Zwe)
ausgebildet	375 Z	140 kg	4 (Nig, Zwe)
Reitelefant	500 Z	400 kg	2 (In 12)
ausgebildet	1250 Z	450 kg	0 (In 10)
Reitkamel	250 Z	100 kg	2 (Sk / R 12, Fi / Ta 10)
ausgebildet	600 Z	120 kg	0 (Sk / R 8, Fi / Ta 6)
Reitpferd	250 Z	150 kg	10
ausgebildet	600 Z	170 kg	6
Reitwolf	400 Z	40 kg	4 (Nig)
ausgebildet	600 Z	50 kg	2 (Nig)
Ruderboot			
für 2 Personen	150 Z		2 (an Gewässern 10)
für 4 Personen	375 Z		2 (an Gewässern 8)
Sattel	20 Z		
Satteltaschen	10 Z		
Schlitten, Hunde-	150 Z		2 (Is 12, B / Verment 10)
Schlittenhund	75 Z		2 (Is 12, B / Verment 10)
Shu Gei	450 Z	50 kg	6 (H 10)
Wagen / Kutsche			
einspännig	350 Z		10
vierspännig	2000 Z		6
zweispännig	750 Z		8
Zaumzeug	5 Z		
Zugpferd	175 Z		10

Nahrungsmittel

Preise von Nahrungsmitteln schwanken stark. Es wird daher nur eine ungefähre Preisspanne angegeben.

Nahrungsmittel	Menge	Preis	Nahrungsmittel	Menge	Preis
Apfelwein	1 l	5-20 S	Obst	500 g	1-10 S
Branntwein	1 l	1-10 Z	Pfeffer	10 g	5 S
Brot	1 kg	1-5 S	Reiseproviant	pro Tag	1 Z
Butter	100 g	5-10 K	Rindfleisch	500 g	5-15 S
Dünnbier	0,5 l	5-10 S	Salz	10 g	1 S
Ei	1	2-5 K	Schinken, geräuchert	500 g	1-5 Z
Fisch	500 g	5-15 S	Schwarzer Tee	1 l	1-5 S
Früchte	500 g	1-15 S	Schweinefleisch	500 g	1-10 S
Geflügel	500 g	1-10 S	Starkbier	0,5 l	2-5 Z
Gemüse	500 g	1-10 S	Süßwaren	100 g	5-25 S
Hammelfleisch	500 g	10-25 S	Vollbier	0,5 l	1-3 Z
Käse	500 g	1-10 S	Wein	0,5 l	5-100 S
Kekse	100 g	2-25 S	Wild	500 g	1-10 Z
Kräutertee	1 l	5-15 K	Wurst	500 g	5-15 S
Milch	0,5 l	5-15 K	Zucker	10 g	1 Z

In der Taverne

Getränk	Preis	Essen	Preis	Sonstiges	Preis
Bier, Krug	2 S	Brotmahlzeit	1 Z	Schlafsaal	1 S
Branntwein, Glas	5 S	2-3 Scheiben Brot, Wurst, Käse, oftmals mit Eiern und/oder Speck		Strohsack, pro Person	
Dünnbier, Krug	1 S	Portion Eintopf	5 S	Mehrbettzimmer	4 S
Milch, Becher	3 K	variiert je nach Region und Jahreszeit		4-8 Betten, pro Person	
Schnaps, Glas	5 K	Einfaches Mahl	2 Z	Doppelzimmer	1 Z
Starkbier, Krug	3 S	Fleisch oder Fisch + Beilagen		pro Person	
Tee, Becher	5 K	Üppiges Mahl	5 Z	Einzelzimmer	3 Z
Wasser, Becher	1 K	Suppe oder Salat, Fleisch oder Fisch + Beilagen		Stallplatz	5 S
Wein, Glas	5 S	Pompöses Mahl	10 Z	inklusive Futter und Wasser	
		Suppe oder Salat, Fleisch oder Fisch + Beilagen, süße Nachspeise		Betreuter Stallplatz	1 Z
		Rassenspezifisches Essen	+10%	inklusive Futter, Wasser und Reittierpflege	
		speziell auf die Bedürfnisse anderer Rassen angepasst		Bad im Zuber	1 S

Reisekosten

Zölle	Preis	Landreisen	Preis	Wasserreisen	Preis
Brücken-/Passzoll		pro Person und 100km		pro Person und 100km	
pro Bein	2 K	inklusive Unterbringung und Verpflegung		inklusive Unterbringung und Verpflegung	
pro Rad	5 K	Karawane		Flusskahn	
Fährgebühr		mit eigenem Reittier	4 Z	flussabwärts	1 Z
pro Bein	1 S	mit gestelltem Reittier	8 Z	flussaufwärts	3 Z
pro Rad	5 S	Fuhrwerk	4 Z	mit eigener Kabine	+5 Z
		Kutsche	6 Z	Seereise	
		ohne Verpflegung	-2 Z	Hängematte	3 Z
		ohne Unterbringung	-1 Z	Kabine	30 Z
				Kriegsschiff	x10

Tabellen

Grundwerte von Nichtmenschen

Grundwert	Aftaleeni	Bruta	Ceglag	Nigro	Riikaatii	Verasti	Zikaru	Zwerg
Aktion								
Akrobatik		-1	-2	+2	+2	+2	+1	-2
Athletik	-1	+4	-3	-1	+1	-1	+3	+2
Beobachten	+1	+1	+3	+2	+1	+2	+2	
Diebeskunst				+3	+2	+1	-2	+1
Gesellschaft	+1	-1	+2		+1	+1	-1	+1
Heilung	+1	+1	+3	+2			-1	+1
Heimlichkeiten		-1	-2	+2	+2	+2	+1	-1
Lenken		+1			+2			+1
Mechanismen				+3	+2	+1	-2	+2
Selbstbeherrschung	+1		+4	-3	-2	+2		
Überleben	-1	+4	-2	-1	+1	-1	+3	+2
Verhandeln	+1		+4			+2		
Wissen								
Handwerk	+1	+1	+2	+2	+2			+2
Kreativität	+1	+1	+3	+2	+2	+1		+1
Magie	+3		+2			+1	+2	+1
Natur	+1	+4	+2		+1		+3	
Rechnen	+1		+2		+2	+1		+2
Schrift	+1		+2			+1		
Sprache	+1		+4		+2	+1	+2	
Welt und Länder	+1		+2		+2		+2	
Magie								
Aspektmagie	+3	+1	+2	+1	-2	+1		+2
Elementarmagie	+3	+2	+2		-2		+1	+1
Schulmagie	+3		+2	+2	-2	+1	+1	
Kampf								
Abwehren	+1	+1		+2	+2	+1	+2	+1
Ausweichen	+1		+1	+2	+2	+1	+1	+1
Blocken		+3	-2	+1	+2	+1	+2	+2
Magieresistenz	+3		+4	+1	-2	+2	+2	+4
Waffengruppe 1	-3	+2	-3	-2			+2	+2
Waffengruppe 2	+1			+2	+2	+1	+1	+1
Waffengruppe 3		-2	-2	+3		+1	-3	
Widerstand		+4	-1		+2		+3	+2
Gesundheit								
Lebensenergie	8	14	7	9	11	9	13	12
körperliche Energie	14	21	10	14	17	14	19	18
mentale Energie	28	22	30	20	16	24	26	20
Ausdauer	16	40	12	16	28	20	36	32
Typische Aspekte	LE WM	KS SC	LE TE WM	HH LE	GW HH	TE	HF KS TE	HH KS LE
Seltene Aspekte	DR GW HF	GW LE	GW HF	GW TE	DR HF KS TE	GW HH WM	GW LE SC	GW HF TE

Grundwerte von Menschen - Teil I

Grundwert	Assai	Bakrier	Chulu Mann	Chulu Frau	Chulu Quavitl	Dakki	Farnessier
Aktion							
Akrobatik	+2		+1	+2	+1	+2	
Athletik	+1	+1		-1	+1	+1	
Beobachten	-1	+2	+1	+2	+1	-1	+2
Diebeskunst	+2	-1			+1	+1	
Gesellschaft	+2	+2	+1	+2			+1
Heilung			+1	+2		+2	+1
Heimlichkeiten	+2		+1	+1	+1	+1	
Lenken	+2	+2	+1	+1	+2	+2	
Mechanismen	+2	-1			+1	+2	+1
Selbstbeherrschung		+1	+2	+1			+1
Überleben	+1	+1	-1	-1	+1	+1	
Verhandeln		+2	+2	+2	+1		+1
Wissen							
Handwerk	+2	+1	+1	+1		+1	+1
Kreativität	+2			+1	+1	-1	+1
Magie	-1	+1	+2			+1	
Natur	+1	+1	+1	+1	+1		
Rechnen	+2	+1	+1	+1		+1	+2
Schrift		+1	+1	+1	+1	+1	+2
Sprache		+1	+1	+1	+2	+2	+2
Welt und Länder		+2	+1	+2		+1	+2
Magie							
Aspektmagie	-1	+1	+2	+1		-1	+1
Elementarmagie		+1	+1	+1	+2	+1	
Schulmagie		+1	+1	+2		+1	+2
Kampf							
Abwehren	+2	+1	+1	+1	+1	+1	+2
Ausweichen	+2		+1	+2	+1	+1	+1
Blocken	+2	+2	+1	+1	+1	+1	+1
Magieresistenz		+1	+1		+1	+1	+1
Waffengruppe 1	-2	+1		-2	+1	+1	-1
Waffengruppe 2	+2		+1	+1	+2	+1	+1
Waffengruppe 3		-1			-1	+1	
Widerstand	+1	+1	-1	-1	+2		
Gesundheit							
Lebensenergie	11	11	9	9	11	10	10
körperliche Energie	17	17	14	14	17	15	15
mentale Energie	20	24	26	24	22	22	26
Ausdauer	24	28	24	20	28	28	24
Typische Aspekte	SC	HF LE TE	HF LE TE WM	HH LE	GW HH	HF HH GW	HF LE TE WM
Seltene Aspekte	GW LE	GW		GW WM	KS TE WM	KS	KS

Grundwerte von Menschen - Teil 2

Grundwert	Finthi Mach-el-Akach Mann	Finthi Mach-el-Akach Frau Kalochak	Finthi Baguloka	Galti	Hulti	Inri
Aktion						
Akrobatik		+1	+1	-1	+1	+1
Athletik	-1		+1	+1		+1
Beobachten	+1	+2		+2	+1	
Diebeskunst		+1		+1	+1	+1
Gesellschaft	+1	+1	+1	+2		+1
Heilung	+1	+2	+1	+2	+1	+1
Heimlichkeiten			+1	-2	+1	+1
Lenken	+2			+1		+1
Mechanismen		+1	+1		+1	+1
Selbstbeherrschung	+2		+1		+2	+2
Überleben	-1	+1	+2			+1
Verhandeln	+3		+1	+2	+1	+1
Wissen						
Handwerk	+1	+1	+2	+1	+1	+1
Kreativität		+1	+2			+1
Magie	+1	+1	-1	+2	+1	+1
Natur	+1	+1	+2	+1	+1	+1
Rechnen	+1	+1		+1	+1	+1
Schrift	+1	+1		+1	+1	
Sprache	+3	+1	+1	+1	+2	+1
Welt und Länder	+1	+1		+2	+1	
Magie						
Aspektmagie	+1	+1	+1	+2	+1	+1
Elementarmagie	+3		+1	+1	+2	+1
Schulmagie	+1	+1	-1		-1	+1
Kampf						
Abwehren	+1	+1	+1	+2	+1	+1
Ausweichen		+1	+2		+1	+2
Blocken	+1		+1	+2	+1	
Magieresistenz	+3		+1	+1	+2	+1
Waffengruppe 1	-1		+1		-1	-2
Waffengruppe 2		+2	+1	+1	+1	+2
Waffengruppe 3		+1			+1	
Widerstand	-1	+1	+1	-1		+1
Gesundheit						
Lebensenergie	9	10	11	9	10	11
körperliche Energie	14	15	17	14	15	17
mentale Energie	28	22	20	24	26	22
Ausdauer	20	24	28	24	24	24
Typische Aspekte	LE TE	GW HH LE TE	SC	HF HH GW KS LE TE WM	GW HF KS LE TE	GW HF TE WM
Seltene Aspekte	GW HH	SC WM	GW HH	DR	HH WM	HH KS

Grundwerte von Menschen - Teil 3

Grundwert	Inri Rigamatolo- gawasi	Issengi	Ivaner	Midländer Mann clanlose Frau	Midländer Frau	Midländer Carghass
Aktion						
Akrobatik	+2	-1	+1		+1	+1
Athletik	+2	+3	+1	+2	-1	+2
Beobachten	+1	+1			+2	+1
Diebeskunst			+2		+1	
Gesellschaft		+1		+1	+1	
Heilung	+2	+1	+2		+2	+1
Heimlichkeiten	+2	-1	+1		-1	+1
Lenken		+1	+2	+2		
Mechanismen	+1					
Selbstbeherrschung	+1			+2		+1
Überleben	+3	+3	+1	+1		+2
Verhandeln		+1		+2	+2	+1
Wissen						
Handwerk	+1	+1		+1	+2	
Kreativität	+1	+1	+1	-1		
Magie	-1	-1		-1	+2	-1
Natur	+2	+3	+1	+1	+2	+2
Rechnen		+1			+2	
Schrift					+2	
Sprache		+1	+2	+2	+2	+1
Welt und Länder	-1			+1	+2	
Magie						
Aspektmagie	-1	+1	+1	+1	+2	+1
Elementarmagie	+2	+2	+1	+2		+2
Schulmagie		-1		-1	+1	
Kampf						
Abwehren	+1	+2	+1	+1	-1	+2
Ausweichen	+1	+1	+1	+1	+2	+1
Blocken	+1	+1	+1	+2		+2
Magieresistenz		+1	+1	+2		+1
Waffengruppe 1	+1	+1	+1	+2	-1	+2
Waffengruppe 2	+1		+1	+1	+1	+1
Waffengruppe 3	+1	-1	+2			
Widerstand	+2	+3	+1	+1		+2
Gesundheit						
Lebensenergie	12	13	10	11	10	12
körperliche Energie	18	20	15	17	15	18
mentale Energie	20	22	22	22	24	20
Ausdauer	32	32	24	32	24	32
Typische Aspekte	SC	HH KS LE	SC	GW HF KS TE	LE WM	SC KS
Seltene Aspekte	DR	DR SC WM	DR GW HH LE TE	LE WM	HH GW TE	GW

Grundwerte von Menschen - Teil y

Grundwert	Rashai	Siraner	Siraner Zauberer	Skaebrier	Tahari Mann	Tahari Frau
Aktion						
Akrobatik	+1	+1		+2	-1	+1
Athletik	+1	+1	-1	+1	-1	+2
Beobachten			+1		+2	+1
Diebeskunst	+1	+2		+1		
Gesellschaft	+1	+2	+1		+1	
Heilung	-1		+1	+1	+2	+1
Heimlichkeiten	+1	+1		+2	-1	
Lenken	+2	+1	+1	+2	+1	+1
Mechanismen	+1	+1		+1		
Selbstbeherrschung	+2		+1		+1	+1
Überleben	+1	+1	-1	+1	-1	+2
Verhandeln	+2		+1		+1	+2
Wissen						
Handwerk	+1	+1	+1		+2	+1
Kreativität	+1		+1	-1	+1	
Magie		+1	+3		+2	
Natur	+1	+1	+1	+1	+2	+1
Rechnen	+1		+1		+2	
Schrift	-1		+1	+1	+2	
Sprache	+2		+1	+1	+2	+1
Welt und Länder	-1	+1	+1		+2	+1
Magie						
Aspektmagie		+1	+3	+1	+2	
Elementarmagie	+2	+1	+3		+2	+1
Schulmagie	+1	+1	+3		+2	-1
Kampf						
Abwehren	+1	+1	+1	+2	+2	+2
Ausweichen	+1	+1	+1	+2	+1	+2
Blocken	+1	+1		+2	-1	+1
Magieresistenz	+2	+1	+3		+2	+1
Waffengruppe 1		+1	-1		-1	+1
Waffengruppe 2	+1	+1		+2	-2	+1
Waffengruppe 3	-1	+1		+2		
Widerstand	+1	+1	-2	+1	-1	+2
Gesundheit						
Lebensenergie	11	10	8	11	9	12
körperliche Energie	17	15	12	17	14	18
mentale Energie	24	24	28	20	28	22
Ausdauer	28	24	20	28	20	32
Typische Aspekte	GW TE	HF KS LE TE	HF WM	GW HF LE TE WM	HF WM	GW KS
Seltene Aspekte	DR HH LE SC	HH GW WM	LE	KS HH	LE GW	HH TE

Grundwerte von Menschen - Teil 5

Grundwert	Heralja	Vermentier	Ystrier
Aktion			
Akrobatik	+1		+1
Athletik	+1	+1	
Beobachten	+1		+1
Diebeskunst	+1	+2	
Gesellschaft	-1	+1	+1
Heilung	+1		+1
Heimlichkeiten	+1		+1
Lenken	+1	+1	+1
Mechanismen	+1	+2	
Selbstbeherrschung	+1	+1	+1
Überleben		+1	+1
Verhandeln	+1	+1	+1
Wissen			
Handwerk		+1	
Kreativität	-1	+2	+1
Magie	+1		+1
Natur	+1	+1	+2
Rechnen	+1		
Schrift	+1		+1
Sprache	+1	+1	+1
Welt und Länder	+1		
Magie			
Aspektmagie	+1		+2
Elementarmagie	+1	+1	+1
Schulmagie	+1	+2	+1
Kampf			
Abwehren	+1	+1	+1
Ausweichen	+1	+2	+1
Blocken	+1		+1
Magieresistenz	+1	+1	+1
Waffengruppe 1	+1	+1	
Waffengruppe 2	+1	+1	+1
Waffengruppe 3	+1		+1
Widerstand	+1	+1	
Gesundheit			
Lebensenergie	10	11	9
körperliche Energie	15	17	14
mentale Energie	24	24	24
Ausdauer	28	28	20
Typische Aspekte	HF HH GW TE	LE TE WM	DR
Seltene Aspekte	KS	GW HH	LE



Grundwerte der Aspekte

Grundwert	DR	GW	HF	HH	KS	LE	SC	TE	WM
Aktion									
Akrobatik	+1	+5		+2	+2	+2	+2	+3	
Athletik	+3	+4		+2	+5		+4	+3	
Beobachten	+3	+2	+2	+1	+1	+2	+2	+4	+1
Diebeskunst		+1		+4				+1	+2
Gesellschaft			+4	+3		+5			+2
Heilung	+4	+2		+1	+3	+5	+3		
Heimlichkeiten	+4	+4					+2	+3	
Lenken	+1		+3		+4		+2		
Mechanismen		+2		+4				+3	+1
Selbstbeherrschung	+2		+3		+2	+1	+1	+5	+2
Überleben	+3	+2			+2		+5		
Verhandeln	+1		+5	+4	+2	+5	+2	+3	+2
Wissen									
Handwerk		+2		+5	+2		+3	+3	+3
Kreativität	+1	+2	+1	+3			+2	+1	+2
Magie	+3	+2	+4		+1	+2	+1	+2	+5
Natur	+5	+2			+2	+4	+4		+2
Rechnen				+2					+3
Schrift		+2	+4	+1	+2	+2			+3
Sprache	+1	+1	+5	+2	+5	+2	+1	+2	+4
Welt und Länder	+4	+2	+4	+2	+2	+5	+2	+3	+4
Magie									
Aspektmagie	+2		+1		+2	+3	+2	+1	+1
Elementarmagie	+1	+2	+3	+1		+1	+2	+2	
Schulmagie	+1	+2		+3	+2			+1	+3
Kampf									
Abwehren	+1	+1	+2	+1	+2	+2	+2	+1	+2
Ausweichen	+2	+2	+1	+3	+1	+3	+1	+2	+3
Blocken			+1		+2	+2			
Magieresistenz	+2	+1	+3	+2		+3	+1	+1	+4
Waffengruppe 1	+2	+1	+1		+2		+3		
Waffengruppe 2	+2	+3	+1	+1	+2		+1	+3	+1
Waffengruppe 3		+2		+2				+1	
Widerstand	+1	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+2	

DR: Druidisch – **GW:** Gemeinschaft / Wasser – **HF:** Herrschaft / Feuer – **HH:** Handel / Handwerk – **KS:** Krieg / Sturm –
LE: Leben / Erde – **SC:** Schamanisch – **TE:** Tod / Eis – **WM:** Weisheit / Magie

Gaben - Teil 1

Gabe	Punkte	A	B	C	M	N	R	V	Zi	Zw
Affenfüße	2		+			+				
Ausdauernd	2		+		+		+		+	+
Begabung	2	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Beidhändigkeit	3				+		+		+	
Berserker	5		+		+		+		+	+
Dunkelsicht	4					#	+	+		+
Einhändigkeit	3				+					+
Eisenknochen	4		+		+				+	+
Eiserner Wille	2	+	+		+		+	+	+	+
Empathie	3	+		+	+		+			
Erhöhte Aufmerksamkeit	3	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Erhöhtes Hörspektrum	1	+	+			+	+		+	
Empfindlicher Geruchssinn	2		+			+	+		+	
Fernsicht	3	+		+	+	+	+		+	
Flink	4	+			+	+	+	+		
Flügel	3/5	+		#				+	+	
Geschickt	4	+		+	+	+	+	+		
Gleichgewicht	3		+			+	+		+	
Gutes Gedächtnis	4	+		+				+		
Gutes Gehör	1	+	+		+	+	+		+	+
Heilende Hände	4	+	+	+	+	+		+		+
Infrarotsicht	2	+	+	+		+	+	+	+	+
Innere Uhr	1	+	+	+	+	+	+		+	+
Intuitive Magie	1-5	+	+	+	+	+		+	+	+
Kiemen	1	#						+		
Klebende Gliedmaße	4					+		+		
Kontakte	1-5	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Konzentration	4	+		+	+			+		+
Körperbewusstsein	4		+		+		+		+	+
Lebensabsaugung	4	+		+				+	+	
Lebenskraft	3		+						+	+
Leichter Schlaf	1		+		+	+	+	+	+	
Levitieren	3	+			+	+		+		
Magiebegabung	4	+	+	+	+			+	+	+
Magieresistenz	3	+	+	+	+	+		+	+	#
Manasicht	4	+		+	+			+	+	
Mentale Stärke	4	+	+					+	+	
Mut	1		+		+				+	+
Nachtsicht	2	+		+	+		+	+	+	#
Natürliche Panzerung	1/RS		#			+	+	#	+	
Natürliche Waffen - Giftzähne	3/5							+	+	
Natürliche Waffen - Hauer	2		+						+	
Natürliche Waffen - Hörner	2		+						#	
Natürliche Waffen - Klauen	-						#		#	
Natürliche Waffen - Schwanz	2							+	#	
Natürliche Waffen - Stacheln	-								#	
Neun Leben	2				+		#	+		
Orientierungssinn	1		+		+	+	#			+
Pyrokinese	5	+						+	+	
Regeneration	5	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Reichtum	1/3/5				+			+		+

Gaben - Teil 2

Gabe	Punkte	A	B	C	M	N	R	V	Zi	Zw
Schläger	3		+		+				+	+
Schnellheilung	4	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Schnurren	-						#			
Schöne Stimme	4	+		#	+		+			
Stabile Matrix	1/3/5	+	+	+	+			+	+	
Stabiler Metabolismus	2		+		+			+	+	+
Telekinese	2	+		+	+			+		
Telepathie	3	+		+	+			+		
Tierfreund	1	+		+	+			+		
Trinkfest	1		+		+				+	#
Überlebenskünstler	2		+		+	+	+	+	+	+
Unauffällig	3	+			+	+	+	+		
Unauffällige Magie	1	+		+				+		
Verwirrung	3	+		+				+		
Vorahnung	2	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Zähigkeit	4		+		+				+	+

A: Aftaleeni – B: Bruta – C: Ceglag – M: Mensch – N: Nigro – R: Riikaatii – V: Verasti – Zi: Zikaru – Zw: Zwerg
 +: wählbar für diese Rasse – #: angeborene Gabe dieser Rasse

Kampffertigkeiten - Teil 1

Kampffertigkeit	AP-Kosten	Voraussetzungen
Beidhändiger Angriff	50	Kampf mit zwei Waffen I
Gegenangriff		
Stufe I	50	Stäbe, einhändige Kategorie 12
Stufe II	100	Stäbe, einhändige Kategorie 15; Gegenangriff I
Stufe III	150	Stäbe, einhändige Kategorie 18; Gegenangriff II
Initiative		
Stufe I	20	Kreativität 10
Stufe II	50	Kreativität 13; Initiative I
Stufe III	100	Kreativität 16; Initiative II
Kampf mit zwei Waffen		
Stufe I	50	einhändige Kategorie 10
Stufe II	100	einhändige Kategorie 12; Kampf mit zwei Waffen I
Stufe III	150	einhändige Kategorie 14; Kampf mit zwei Waffen II
Kampfsport		
Stufe I	50	Faustkampf 10
Stufe II	100	Faustkampf 12; Kampfsport I
Stufe III	150	Faustkampf 14; Kampfsport II
Kritisch treffen		
Stufe I	50	Waffenkategorie 12
Stufe II	100	Waffenkategorie 15; Kritisch treffen I
Stufe III	150	Waffenkategorie 18; Kritisch treffen II
Meucheln		
Stufe I	50	Stichwaffen 12; Kritisch treffen I für Stichwaffen
Stufe II	100	Stichwaffen 15; Meucheln I
Nachtkampf	20	Sinne 10
Rüstungsbrecher	50	Wuchtschlag II

Kampffertigkeiten - Teil 2

Kampffertigkeit	AP-Kosten	Voraussetzungen
Rüstungsroutine		
Stufe I	50	-
Stufe II	100	Rüstungsroutine I
Schildbeherrschung		
Stufe I	50	Blocken 10
Stufe II	100	Blocken 12; Schildbeherrschung I
Stufe III	150	Blocken 14; Schildbeherrschung II
Schildschlag		
Stufe I	50	Blocken 12; einhändige Kategorie 10
Stufe II	100	Blocken 15; einhändige Kategorie 12; Schildschlag I
Stufe III	150	Blocken 18; einhändige Kategorie 14; Schildschlag II
Schmerzüberwindung		
Stufe I	50	Widerstand 12; Selbstbeherrschung 10
Stufe II	100	Widerstand 14; Selbstbeherrschung 12; Schmerzüberwindung I
Stufe III	150	Widerstand 16; Selbstbeherrschung 14; Schmerzüberwindung II
Schnellladen	200	Bögen oder Armbrüste 10
Sicherer Schuss		
Stufe I	20	Fernkampfkategorie 10
Stufe II	50	Fernkampfkategorie 12; Sicherer Schuss I
Stufe III	100	Fernkampfkategorie 14; Sicherer Schuss II
Tödliche Angriffe		
Stufe I	100	Waffenkategorie 12
Stufe II	150	Waffenkategorie 15; Tödliche Angriffe I
Stufe III	250	Waffenkategorie 18; Tödliche Angriffe II
Vermeidung		
Stufe I	50	Abwehren 10; Ausweichen 10
Stufe II	100	Abwehren 13; Ausweichen 13; Vermeidung I
Stufe III	150	Abwehren 16; Ausweichen 16; Vermeidung II
Waffenbrecher	50	Wuchtschlag I
Wuchtschlag		
Stufe I	50	2hand- oder Stangenwaffen 10
Stufe II	100	2hand- oder Stangenwaffen 12; Wuchtschlag I
Stufe III	200	2hand- oder Stangenwaffen 14; Wuchtschlag II
Zweithandparade	50	Kampf mit zwei Waffen II
Zwei Ziele	50	Kampf mit zwei Waffen III

Zauberdaten - Teil 1

Zauber	Fertigkeit	Kd	Wd	Rw	Wb	ME	AKS	Schutz	MinFS	SW	Kosten	Sta
Aura lesen	Information	S	1 R	100 m	1 Ws/Ob	6-KS	E,E	MR	4	-	1	-
Bann	Bewegung	1 R	KS+1 R	20 m	KS Ws	5+KSx2	E	MR	10	-	5	-
Beeinflussen	Beherrschung	1 R	KS min	40 m	1 Ws	2+KSx2	E	MR	12	-	2	-
Beruhigen	Leben	1 R	KS min	10 m	1 Ws	2+KS	A,E	MR	8	-	4	-
Blindheit	Tod	1 R	min. KS+1 R	20 m	1 Ws	4+KSx2	E	MR	10	-	3	-
Blitz	Luft	1 R	-	100 m	KS Ws	7+KSx2	-	A	10	4	3	-
Böe	Luft	S	KS R	-	KSx10 m K	4+KS	-	-	6	-	2	-
Böses bannen	Leben	1 min	(1 min)	60 m	1 Ws/Ob	14-KS	A	MR	12	-	5	-
Böses vernichten	Magie	1 R	-	20 m	1 Ws	7+KSx2	E	MR	12	-	2	-
Dunkelheit	Tod	S	KS min	40 m	KSx2 m Uk (Ws)	5+KS	E,F	ME	6	-	1	-
Durchsicht	Information	1 R	KS min	B	-	2+KS	-	-	8	-	4	-
Eisball	Eis	1 R	-	20 m	1 Ws	5+KS	-	A	8	5	3	-
Eisbarriere	Eis	2 R	KSx2 min	50 m	var	KS/m	-	-	10	-	5	-
Erdbarriere	Erde	2 R	KSx2 min	50 m	var	KS/m	-	-	10	-	5	-
Federfall	Luft	10 min	KS h	B	KS Ws	1+KS	E,E	MR	4	-	1	+
Fernsicht	Information	2 R	KS h	B	1 Ws	2+KS	E,E	MR	8	-	3	+
Feuerbarriere	Feuer	2 R	KS min	50 m	var	KSx2/m	-	-	10	4	5	-
Feuerkugel	Feuer	1 R	-	20 m	1 Ws	5+KS	-	A	8	5	2	-
Feuerring	Feuer	1 R	-	20 m	KSx2 m Uk	9+KSx2	-	A	12	3	5	-
Feuerstrahl	Feuer	1 R	-	10 m	KSx2 m (Ws)	3+KS	-	A	6	6	3	-
Furcht	Beherrschung	1 R	KS+1 R	20 m	KS m Uk	5+KS	E	MR	8	-	3	-
Geschoss verlangsamen	Schutz	S	KSx2 min	-	KSx2 m Uk	4+KSx2	F	-	10	-	3	+
Giftnebel	Tod	1 R	KS+2 R	60 m	KSx2 m Uk	9+KSx2	-	-	12	3	5	-
Hand des Todes	Tod	2 R	KSx3 d	20 m	1 Ws	6+KS	E	MR	8	2	4	-
Heilung	Leben	5 min	∞	B	1 Ws	8+KSx2	A	-	10	4	3	-
Insekten	Erde	S	KSx2 R	20 m	1 Ws	3+KS	-	-	6	4	2	-
Kälte	Eis	S	KSx5 min	50 m	KSx10 m Uk	3+KS	-	-	4	-	1	-
Kiemen	Wasser	S	KSx10 min	10 m	KS Ws	4+KS	A,F	-	8	-	2	+
Leben erkennen	Information	2 R	-	-	KSx10 m Uk	2+KSx2	-	MR	10	-	2	-
Licht	Feuer	S	KS h	-	KSx5 m Uk	4+KS	F	-	4	-	1	+
Magie bannen	Leben	10 min	∞	B	1 Ws/Ob	17-KS	A	-	14	-	5	-
Magie erkennen	Information	2 R	2 R	20 m	Bf	2+KSx2	-	MR	12	-	5	-
Magische Faust	Magie	1 R	-	200 m	1 Ws	6+KSx2	-	A	10	4	5	-
Manaschild	Schutz	30 min	∞	-	-	3+KSx2	F	-	12	-	5	-
Mentaler Raub	Magie	1 R	-	20 m	1 Ws	6-KS	E	MR	10	3	3	-
Nachtsicht	Information	S	KS h	100 m	Bf	5+KS	F	-	6	-	1	+
Nebel	Wasser	S	KS min	40 m	KSx2 m Uk	3+KS	-	-	4	-	1	-
Panzerung	Schutz	5 min	KS h	-	-	2+KS	F	-	8	-	4	+
Pflanzenfessel	Erde	1 R	KSx4 R	60 m	KS Ws	5+KSx2	-	MR	12	-	3	-
Pflanzenwuchs	Erde	S	KSx2 R (∞)	100 m	KS Ws (KSx100 m Uk)	3+KS (50-KSx5)	E (-)	MR (-)	4 (18)	-	1	-
Regenguss	Wasser	1 R	KS+3 R	40 m	KSx2 m Uk	7+KS	-	-	8	-	5	-
Reparieren	Magie	10 min	∞	B	1 Ob	2+KSx2	-	-	12	-	4	-
Ring aus Eis	Eis	S	-	-	KSx2 m Uk	5+KS	-	-	6	-	4	-
Rost	Wasser	1 R	∞	20 m	KS Ob	2+KS	-	-	6	-	4	-
Ruhe spenden	Leben	1 min	∞	B	1 Ws	1+KS	A	-	4	7	1	-
Schlaf	Beherrschung	1 R	KS h	60 m	KS Ws	4+KSx2	E	MR	10	-	5	-
Schloss & Schlüssel	Bewegung	2 R	∞	B	1 Ob	6-KS	-	-	6	-	3	-
Schutz vor Bösem	Schutz	10 min	KS h	B	KS Ws	2+KSx2	E,E	MR	10	-	3	+
Schutz vor Magie	Schutz	10 min	KS h	B	KS Ws	2+KSx2	E,E	MR	10	-	5	+
Schweben	Bewegung	1 R	KS+5 min	-	-	2+KS	F	-	8	-	2	+
Segnen	Leben	S	KS+1 Würfe	20 m	KS Ws	3+KS	E,E	ME	6	-	2	+
Steinkugel	Erde	1 R	-	40 m	1 Ws	5+KS	-	A	8	5	4	-
Stille	Luft	S	KS min	-	KSx2 m Uk	3+KS	F	-	8	-	4	-
Sumpf	Wasser	1 R	KS+3 R	60 m	KS Ws	3+KS	-	-	6	-	3	-
Täuschung	Magie	2 R	KS min	10 m	1 Ws/Ob	3+KSx2	E,E	MR	12	-	4	+
Telekinese	Bewegung	2 R	(∞)	200 m	1 Ob	2+KS	-	-	4	-	1	-
Temperatur widerstehen	Schutz	S	KS min	200 m	KS Ws	4+KS	E,E	MR	6	-	1	+

Zauberdaten - Teil 2

Zauber	Fertigkeit	Kd	Wd	Rw	Wb	ME	AKS	Schutz	MinFS	SW	Kosten	Sta
Tiere beherrschen	Beherrschung	S	KSx30 min	20 m	KS Ws	7+KSx2	E	MR	10	-	4	-
Verbergen	Magie	10 min	∞	B	1 Ob	1+KS	-	-	6	-	1	-
Verfluchen	Tod	S	KS+1 Würfe	20 m	KS Ws	5+KS	E	MR	4	-	2	-
Verlangsamen	Bewegung	1 R	KSx2 R	40 m	KS Ws	5+KS	E	MR	8	-	4	-
Verunreinigung erkennen	Information	S	-	B	1 Ws/Ob	7-KS	-	-	12	-	3	-
Verwirren	Beherrschung	S	KS+1 R	40 m	KS Ws	4+KS	E	MR	6	-	1	-
Wegstoßen	Bewegung	S	-	5 m	1 Ws/Ob	2+KSx2	-	MR	12	-	5	-
Wirbelwind	Luft	1 R	KSx4 R	40 m	-	6+KSx2	-	A	10	4	5	-

Zauberkosten

Elementarmagie	Min. FS	Kosten	Fertigkeit
Kälte	4	1	Eis
Eisball	8	3	Eis
Ring aus Eis	6	4	Eis
Eisbarriere	10	5	Eis

Pflanzenwuchs	4	1	Erde
Insekten	6	2	Erde
Pflanzenfessel	12	3	Erde
Steinkugel	8	4	Erde
Erdbarriere	10	5	Erde

Licht	4	1	Feuer
Feuerkugel	8	2	Feuer
Feuerstrahl	6	3	Feuer
Feuerring	12	5	Feuer
Feuerbarriere	10	5	Feuer

Federfall	4	1	Luft
Böe	6	2	Luft
Blitz	10	3	Luft
Stille	8	4	Luft
Wirbelwind	10	5	Luft

Nebel	4	1	Wasser
Kiemen	8	2	Wasser
Sumpf	6	3	Wasser
Rost	6	4	Wasser
Regenguss	8	5	Wasser

Aspektmagie			
Ruhe spenden	4	1	Leben
Segnen	6	2	Leben
Heilung	10	3	Leben
Beruhigen	8	4	Leben
Böses bannen	12	5	Leben
Magie bannen	14	5	Leben

Temperatur widerstehen	6	1	Schutz
Schutz vor Bösem	10	2	Schutz

Aspektmagie	Min. FS	Kosten	Fertigkeit
Geschoss verlangsamen	10	3	Schutz
Panzerung	8	4	Schutz
Manaschild	12	5	Schutz
Schutz vor Magie	10	5	Schutz

Dunkelheit	6	1	Tod
Verfluchen	4	2	Tod
Blindheit	10	3	Tod
Hand des Todes	8	4	Tod
Giftnebel	12	5	Tod

Schulmagie			
Verwirren	6	1	Beherrschung
Beeinflussen	12	2	Beherrschung
Furcht	8	3	Beherrschung
Tiere beherrschen	10	4	Beherrschung
Schlaf	10	5	Beherrschung

Telekinese	4	1	Bewegung
Schweben	8	2	Bewegung
Schloss & Schlüssel	3	3	Bewegung
Verlangsamen	8	4	Bewegung
Bann	10	5	Bewegung
Wegstoßen	12	5	Bewegung

Aura lesen	4	1	Information
Nachtsicht	6	1	Information
Leben erkennen	10	2	Information
Fernsicht	8	3	Information
Verunreinigung erkennen	12	3	Information
Durchsicht	8	4	Information
Magie erkennen	12	5	Information

Täuschung	6	1	Magie
Verbergen	8	1	Magie
Böses vernichten	12	2	Magie
Mentaler Raub	10	3	Magie
Reparieren	12	4	Magie
Magische Faust	10	5	Magie

Abkürzungen

AKS	Ankopplungsstelle
AP	Abenteurerpunkte
AUS	Ausdauer
B	Berührung
BEW	Bewegung
Bf	Blickfeld
BL	beschlagenes Leder
D	Duranmünze
FE	Felle
FP	Fertigkeitsprobe
FS	Fertigkeitsstufe
GW	Grundwert
K	Kupfermünze
Kd	Konzentrationsdauer
KE	körperliche Energie
KP	Kettenpanzer
KS	Kraftstufe
LE	Lebensenergie
LR	Lederrüstung
ME	mentale Energie

NR	Natürliche Rüstung
nU	nach Untergang
Ob	Objekt
PP	Plattenpanzer
RS	Rüstungsschutz
Rw	Reichweite
S	Silbermünze
SP	Schuppenpanzer
SP	Stabilisierungspunkte
SW	Schwellenwert
Uk	Umkreis
VER	Verfügbarkeit
vU	vor Untergang
W20	20-seitiger Würfel
W6	6-seitiger Würfel
Wb	Wirkungsbereich
Wd	Wirkungsdauer
WD	Währungsdiamant
Ws	Wesen
Z	Zinnmünze

Index

Symbole

1hand-Äxte 161, 259
 1hand-Hämmer 161, 259
 1hand-Schwerter 161, 259
 1hand-Waffen 247, 256
 2hand-Äxte 161, 259
 2hand-Hämmer 161, 259
 2hand-Schwerter 161, 259
 2hand-Waffen 246, 256
 6-seitiger Würfel 158
 20-seitiger Würfel 158

A

Abenteuer 7, 357
 Abenteurer 7
 Abenteurerbedarf 445
 Abenteurerleben 367
 Abenteurerpunkte 265, 357
 Abkürzungen 460
 Abwehren 161, 240
 Achla-ni-Gur (Stadt) 100
 Achmalak (Wald) 98
 Acryliassus (Stadt) 97
 Actazot (Berg) 86
 Adel 79, 342
 Affen 415
 Affenfüße 318
 Aftaleeni 21, 400, 448
 Allgemeines 21
 Charakterzüge 23
 Ernährung 23
 Geschichte 22
 Glaube 23
 Leben 22
 Soziales Verhalten 24
 Ahnenkult 61
 Ahumateper Wüstenläufer 411
 Ahumatep (Stadt) 140
 A-if-Achla (Gilde) 100, 101
 Ajxont 395
 Akrobatik 159
 Aktion 159, 338
 Akzeptanz von Magie 281
 Alamach (Stadt) 100
 Albatros-Massiv (Gebirge) 124
 Alessamiwa (Stadt) 114
 Alimmalewas (Fluss) 112
 Alter 343
 Angriff
 aus dem Gesichtsfeld 240
 Fernkampf 233
 mit der falschen Hand 240
 Nahkampf 239
 Angriffsbereich 228, 230, 239, 254
 Ankopplungsstellen 280, 283
 Ansteckungsgefahr 371
 Anwekin (Stadt) 153
 Anwendungen 375
 Anzapfen 288
 Anziehen 252
 Arcus Mileus (Wald) 102
 Arkanmatrix 280
 Armbrust 259, 264
 Armbrüste 161, 235, 238, 259

Armschiene. *Siehe* Rüstteile

Aschirabad (Stadt) 114
 Asgarborg (Stadt) 119
 Asgendar (Nachwelt) 119
 Aspekte 50, 53, 454
 Chaos 53
 Druidisch 54
 Gemeinschaft / Wasser 54
 Handel / Handwerk 57
 Herrschaft / Feuer 58
 Krieg / Sturm 59
 Leben / Erde 60
 Schamanisch 61
 Tod / Eis 62
 Weisheit / Magie 63
 Aspektmagie (Grundwert) 161
 Aspektmagie (Wissen) 161, 177
 Assar 80
 Abenteurer 82
 Bevölkerung 80
 Gilden 82
 Glaube 81
 Landschaft und Klima 80
 Politik 81
 Städte 81
 Athletik 159
 Attentäter 393
 Aufladen 375
 Aufstehen 231
 Aufwachen 241
 Aura lesen 291
 Ausdauer 162, 233, 249. *Siehe auch* Gesundheit
 Ausdauernd 318
 Ausdauerverlust 174, 249
 Ausflüchte 160, 177
 Ausrüstung 343, 373
 Aussehen 342
 Ausweichen 161, 233, 283

B

Baakriial (Stadt) 84
 Badehaus 133
 Baguloka 99
 Bakulk (Stadt) 81
 Bakuria 83
 Abenteurer 86
 Bevölkerung 83
 Gilden 86
 Glaube 84
 Landschaft und Klima 83
 Politik 84
 Städte 84
 Balancieren 159, 178
 Bank 94
 Bankbrief 94
 Bann 292
 Bannen 288
 Bannen fremder Magie 288
 Baralawasi 115
 Bären 416
 Basisschaden 256
 Bastardschwert 257, 259
 Baukunde 160, 178
 Beeinflussen 292
 Befreien 243
 Begabte 317
 Begabung 318
 Beherrschung 162
 Beidhändiger Angriff 266
 Beidhändiger Kampf. *Siehe* Kampf mit zwei Waffen
 Beidhändigkeit 318
 Beinschiene. *Siehe* Rüstteile
 Beobachten 159
 Bereitmachen 235. *Siehe auch* Laden
 Berge (Überleben) 212
 Berserker 319
 Beruhigen 292
 Beschädigung 218
 Beschatten 159
 Beschwörung 387
 besondere Würfelergebnisse 162, 248, 287, 355
 Betäuben 242
 Beute 373, 374
 Bevölkerung 78
 Bewahrer 50, 336
 Ansehen 51
 Aufgaben 52
 Mal 52
 Bewahrerkräfte 64, 359
 Druidisch 64
 Gemeinschaft / Wasser 64
 Handel / Handwerk 65
 Herrschaft / Feuer 65
 Krieg / Sturm 65
 Leben / Erde 66
 Schamanisch 66
 Tod / Eis 66
 Weisheit / Magie 67
 Bewegung 162, 230, 341, 367
 Bewegungsphase 230
 Bgnago (Stadt) 143
 Binden 231
 Binskatuj (Stadt) 149
 Biss 258, 259
 Blindheit 293
 Blindknolle 34
 Blitz 293
 Blitzschaden 286
 Blocken 161, 254
 Blockwert 254, 284
 Blutbrief 94
 Bluthauer, Grzmang 16, 25
 Bodenplan 227
 Böe 293
 Bogen 259, 264
 Bögen 161, 235, 236, 237, 238, 259
 Bolus (Mond) 77
 Bonus 256, 259, 317, 355, 360
 Böses bannen 294
 Böses vernichten 294
 Brandpfeile 236
 Brandschaden 286
 Breitschwert 258, 259
 Bremfeld (Stadt) 127
 Bruderschaft der Schlange 70
 Brutus 24, 243, 400, 448
 Allgemeines 24

Charakterzüge 27
Ernährung 26
Geschichte 25
Glaube 26
Leben 25
Soziales Verhalten 27
Bugowa (Gebirge) 141
Bullenreißer 258, 259

C

Calbyrg (Stadt) 127
Carghass 125
Carous (Mond) 77
Ceglags 28, 247, 401, 448
 Allgemeines 28
 Charakterzüge 30
 Ernährung 29
 Geschichte 28
 Glaube 29
 Leben 28
 Soziales Verhalten 30
Cepotl (Gebirge) 86
Cervidanus 430
Chaos (Aspekt) 53
Charakter 7
Charakter-Erschaffung 336
Charakterzüge
 Aftaleeni 23
 Brutas 27
 Ceglags 30
 Menschen 32
 Nigros 35
 Riikaatii 38
 Verasti 41
 Zikaru 44
 Zwerge 47
Chepek (Stadt) 88
Chrimiok 25
Chulpaque (Stadt) 88
Chulufur 86
 Abenteurer 90
 Bevölkerung 87
 Gilden 90
 Glaube 87
 Landschaft und Klima 86
 Politik 87
 Städte 88
Cletopara (Stadt) 140
Collur (Sonne) 77
Conventus Magicus (Gilde) 102, 105

D

Dakkisch-Divarrische Bank 94
Daklit (Stadt) 92
Daktia 75, 91
 Abenteurer 94
 Bevölkerung 91
 Gilden 93
 Glaube 92
 Landschaft und Klima 91
 Politik 92
 Städte 92
Dalay Hora (Stadt) 123
Dämmerlicht 235, 241
Dämonen 386
 Attentäter 393
 Aussehen 386
 Besonderheiten 388
 Erzdämonen 399
 Fürsten 397
 Infiltratoren 392
 Offiziere 395

Soldaten 390
Soziale Struktur 387
Späher 388
Verbreitung 387
Dämonenhaut 253
Dämonen und Kulte 161, 179
Dauerlauf 367
Deckung 233
Dedolar (Stadt) 143
Deutung 161, 179
Diamant 373
Diebeskunst 159
Dietriche 200
Diran Fahr (Stadt) 135
Divarra 75
Dödengarder 118, 119
Dolch 258, 259
Donalu (Stadt) 123
Dong Hai To (Stadt) 108
Donnerschlag 258, 259
Doppelaxt 258, 259
Doppelklinge 258, 259
Drehen 231
Dreifachschuss 237
Druide 51, 54
Druidisch (Aspekt) 54
Dschinfasi 122
Dschungel 212
Duhbadbar (Stadt) 114
Dukkalarii (Wald) 83
Dunkelheit 235, 241
Dunkelheit (Zauber) 294
Dunkelnigros 33
Dunkelsicht 319
Dunkle Zeit 13
Duran 373
Durchschauen 174
Durchsetzen 240
Durchsicht 295
Dyrverlander 118, 119
Dyxosal 398

E

Echsen 418
Echtamuhetep (Stadt) 140
Effekt 284
Eichang (Stadt) 123
Einbrechen 160, 180
Einbrecherwerkzeug 200
Einhändige Waffen 244, 245, 256
Einhändigkeit 319
Einsammeln 238
Eis (Aspekt) 62
Eisball 295
Eisbarriere 295
Eisenfeder 429
Eisenknochen 319
Eiserner Wille 320
Eis (Fertigkeit) 162
el-Affar, Jussef 99
Elefanten 411
Elementarmagie (Grundwert) 161
Elementarmagie (Wissen) 161, 180
Elet (Stadt) 104
Empathie (Fertigkeit) 160, 180
Empathie (Gabe) 320
Empfindlicher Geruchssinn 320
Entdecken 175
Entfernungen 229
Entfluchen 376
Entwaffnen 242
Epsikryll (Gebirge) 95
Erdbarriere 296

Erde (Aspekt) 60
Erde (Fertigkeit) 162
Erdrücken 243
Erfahrung 354
Erg-el-Shar (Wüste) 130
Erhöhte Aufmerksamkeit 320
Erhöhtes Hörspektrum 320
Erleichterte Proben 163
Erlernte Fertigkeit 159, 163, 172, 360
Ernährung
 Aftaleeni 23
 Brutas 26
 Ceglags 29
 Menschen 32
 Nigros 34
 Riikaatii 38
 Verasti 40
 Zikaru 44
 Zwerge 46
Erschaffung 336
Erschwerte Proben 163
Ertrinken 201
Erzdämonen 67, 70, 387
Etikette 160, 181

F

Fackel 243, 369
Fahlin Puhr (Stadt) 133, 135
Fallen 212
 bauen (Fertigkeit) 160, 182
 entdecken (Fertigkeit) 160, 182
 entschärfen (Fertigkeit) 160, 183
Fallen (Fertigkeit) 159
Falsche Hand 240
Fälschen 160, 183
Farlios, Dr. 67
Farness 95
 Abenteurer 98
 Bevölkerung 95
 Gilden 97
 Glaube 96
 Landschaft und Klima 95
 Politik 95
 Städte 97
Farness (Stadt) 97
Faustkampf 161, 243, 259
Federfall 296
Fehlschüsse 234, 237
Felle 253
Felslemone 34
Fernkampf 227, 231, 232
 Angriff 233
 Optionen 235
 Spezielle Situationen 233
 Voraussetzungen 232
Fernkampfangriff 233
Fernkampfwaffen 259, 264
Fernsicht (Gabe) 320
Fernsicht (Zauber) 296
Fertigkeit 159, 172, 360
 erlernt 159, 172, 360
 intuitiv 172
Fertigkeitsprobe 162
Fertigkeitsstufe 159, 173, 282
Festhalten 243
Feuerangriff 243
Feuer (Aspekt) 58
Feuerbarriere 297
Feuerberg (Stadt) 120
Feuer (Fertigkeit) 162
Feuerkugel 297
Feuerring 297
Feuerschaden 237, 243, 286

Feuerstrahl 297
 Figal-Passage 77
 Fihraan (Stadt) 85
 Filafaarl (Nachwelt) 84
 Fi Ley Peng (Stadt) 108
 Finthra 98
 Abenteurer 101
 Bevölkerung 98
 Gilden 101
 Glaube 99
 Landschaft und Klima 98
 Politik 99
 Städte 100
 Firgess (Stadt) 109
 Fischeschnaps 23
 Flakkis (Familie) 92
 Flegel 258, 259
 Flegelwaffen 161, 257, 259
 Flerias 390
 Flink 320
 Flügel 321
 Foquira 54
 Furcht 298
 Fürsten 397
 Fyrd 125, 126

G

Gaben 317, 338, 455, 456
 Galtir 102
 Abenteurer 105
 Bevölkerung 102
 Gilden 105
 Glaube 103
 Landschaft und Klima 102
 Politik 103
 Städte 104
 Galtir (Stadt) 105
 Gambagni (Stadt) 143
 Gassenwissen 160, 184
 Gaukeleien 159, 185
 Gedämpfte Schläge 244
 Gefahren 211
 Gegenangriff 266
 Gegenstände und Relikte 161, 185, 375
 Geist 436
 Geister 436
 Geistsammler 23
 Geländelauf 159, 186, 230
 Gelbstengel, grüngetupft 40
 Gemeinschaft (Aspekt) 54
 Gerashur (Stadt) 131
 Gesamtbevölkerung 78
 Geschichte 12
 Aftaleeni 22
 Aufstand der Primitiven 16
 Bewahrer 16
 Brutas 25
 Ceglags 28
 Die frühen Jahre 12
 Dunkle Zeit 13
 Göttlicher Eingriff 14
 Jetztzeit 17
 Katastrophe 13
 Menschen 31
 Nigros 33
 Riikaatii 36
 Verasti 39
 Vorzeit 12
 Welt im Wandel 15
 Zikaru 43
 Zwerge 45
 Geschickt 321

Geschlecht 336
 Geschosse 441
 Geschosse einsammeln 238
 Geschoss verlangsamen 298
 Geschosszauber 284
 Gesellschaft 160
 Gesetze 79
 Gesichtsfeld 228, 240, 254
 Gesichtsloser 62
 Gestaltabbilder 386, 392
 Gestaltformer 386, 388, 390, 393, 395
 Gestaltparasiten 387, 392
 Gesundheit 249, 341, 360
 Gewaltmarsch 368
 Gewässer, Große 75
 Gewicht 342
 Gewürgte Schlange 40
 Gezeiten 77
 Gezielte Hiebe 244
 Gifte 369
 Giftnebel 298
 Giftschaden 286, 369
 Giftzähne 326
 Gillii faal aacka (Gilde) 85
 Girinniin (Pflanze) 83
 Gla'Ka'Ik'L (Stadt) 105
 Gla'Kl (Stadt) 85
 Glaube

Aftaleeni 23
 Brutas 26
 Ceglags 29
 Menschen 32
 Nigros 34
 Riikaatii 38
 Verasti 40
 Zikaru 44
 Zwerge 47
 Gleichgewicht 321
 Gliedmaße 236, 244
 Glücksspiel 160, 186
 Goblins 401
 Golphor 396
 Goltrien (Stadt) 136
 Gomascho (Stadt) 123
 Gorag 91, 418
 Goratowk (Gilde) 148, 150
 Götter 50
 Götter und Aspekte 161, 187
 Göttlicher Eingriff 14
 Goxyp 392
 Grabirko (Stadt) 146
 Graufell 416
 Größe 234, 342
 Großkralle 258, 259
 Grubenpony 413
 Grugmal (Nachwelt) 26
 Grundwert 159, 282, 337, 448, 454
 Güte 164
 addieren 164
 ansammeln 164
 Gutes Gedächtnis 321
 Gutes Gehör 322
 Gylldhod (Stadt) 128

H

Ha'Kla'Gn (Stadt) 89
 Halle der Irritation 68
 Handarmbrust 259, 264
 Handaxt 259, 260
 Hand des Todes 299
 Handel (Aspekt) 57
 Handeln 160, 187

Handklingen 161, 257, 259
 Handlung 231
 Handlungsphase 231
 Abschnitte 231
 Handwerk 160
 Handwerk (Aspekt) 57
 Handwerksfertigkeiten 160, 188
 Hargis Hira (Stadt) 123
 Harpyie 28, 402
 Hatipa (Insel) 91
 Hauer 327
 Hauerschwein 431
 Hécapot (Wald) 86
 Heilende Hände 322
 Heilung 250, 251
 Gift (Fertigkeit) 160, 188
 Grundwert 160
 Krankheit (Fertigkeit) 160, 189
 Psyche (Fertigkeit) 160, 189
 Wunden (Fertigkeit) 160, 189
 Heilung (Zauber) 299
 Heimlichkeiten 160
 Heißwasser 77
 Heiwashnitu (Wald) 112
 Hellebarde 259, 260
 Helm 253
 Hemminat 398
 Heralja (Stadt) 146
 Herkunft 336
 Herrschaft (Aspekt) 58
 Hhezazs 69, 399
 Hhezazs' dunkle Schar 69
 Hilacop (Diebesgilde) 94
 Himmelsgestirne 77
 Himmelsspitze (Stadt) 89
 Hinknien. *Siehe* Kniend
 Hinlegen. *Siehe* Liegend
 Hjalja Nyatalis (Gebirge) 145
 Höhlenkäfer 421
 Holzfälleraxt 259, 260
 Hörner 259, 260, 327
 Hredlios 388
 Hult Haki (Stadt) 109
 Hult Ha Yak 106
 Abenteurer 111
 Bevölkerung 107
 Gilden 111
 Glaube 108
 Landschaft und Klima 106
 Politik 107
 Städte 108
 Humanoide 400
 Hunde 420

I

Identifizieren 374, 375
 Illusion 290, 308
 Improvisierte Waffen 244
 In die Ecke gedrängt 241
 Infiltratoren 392
 Information 162
 Infrarotsicht 322
 Initiative 229
 Initiative (Kampffertigkeit) 266
 Initiativwert 229
 Inkubationszeit 371
 Innere Uhr 322
 Inquisition 58
 Inrida 112
 Abenteurer 116
 Bevölkerung 112
 Gilden 116

Glaube 113
Landschaft und Klima 112
Politik 113
Städte 114
 In Schach halten 238
 Insekten 421
 Insekten (Zauber) 299
 Intuitive Magie 322
 Intuitives Wissen 172
 Issengor 117
 Abenteurer 121
 Bevölkerung 117
 Gilden 120
 Glaube 119
 Landschaft und Klima 117
 Politik 118
 Städte 119
 Isswyrð 77
 Ivana 121
 Abenteurer 124
 Bevölkerung 122
 Gilden 124
 Glaube 123
 Landschaft und Klima 121
 Politik 122
 Städte 123
 Izraphal 67, 399

J

Jagmane 390
 Jahiana (Stadt) 115
 Jankwami (Stadt) 153
 Jemizzal 397
 Jetztzeit 17
 Jupiwi (Stadt) 153

K

Kachliag 25
 Kalakkasis (Pflanze) 115
 Kalender 77
 Kal Hadun (Stadt) 136
 Kalochak 98
 Kälte 300
 Kälteschaden 286
 Kamele 411
 Kampf 161, 227, 340
 Kampfart 259, 260
 Kämpfer 280
 Kampffertigkeiten 265, 358, 360, 456, 457
 Kampfhammer 259, 260
 Kampf mit zwei Waffen 245
 Kampf mit zwei Waffen (Kampffertigkeit) 267
 Kampfoptionen 231
 Kampfrunde. *Siehe* Runde
 Kampfsport 267
 Kampfstab 259, 260
 Kapitän 202
 Karma 64, 336, 359, 370, 372
 Kassaralan (Stadt) 109
 Katastrophe 13
 Kategorien 256
 Katzen 422
 Kay Pen Fo (Sumpf) 106
 Keral Mehr (Gilde) 132, 134, 135, 136, 137
 Kettenpanzer 253
 Kettenstab 259, 260
 Keule 259, 260
 KE-Verlust 250
 Kiemen (Gabe) 323
 Kiemen (Zauber) 300
 Kijehan (Stadt) 153

Kindespakt 40
 Kipifai (Sumpf) 91
 Kir (Stadt) 115
 Kitapo (Wald) 91
 Kjapati (Stadt) 153
 Klauen 259, 260, 327
 Klebende Gliedmaße 323
 Kleidung 443
 Klerus 79. *Siehe auch* Adel
 Klettern 159, 191
 Klima 75
 Klingensab 259, 260
 Klipolac (Stadt) 93
 Kl'N'Goc (Stadt) 100
 Kniend 231, 235, 241
 Knochenbogen 259, 264
 Kochausrüstung 211
 Königsburg (Stadt) 128
 Können 194, 199, 204, 209
 Kontakte 323
 Kontinente 75
 Konzentration 324
 Konzentrationsdauer 282, 284
 Koolha (Stadt) 81
 Körperbewusstsein 324
 Körperliche Energie 162, 233, 240, 249, 250, 284. *Siehe auch* Gesundheit
 Korral (Stadt) 85
 Kosten 284, 360, 459
 Kraftakt 159, 192
 Kraftstufe 282, 287, 355
 Kraftvoller Wurf 238
 Krallenhandschuh 259, 260
 Krankheiten 371
 Kräuterkunde 161, 192
 Kreativität 160, 192
 Kretoslawak (Gilde) 148, 150
 Krieg (Aspekt) 59
 Kriessaxt 259, 260
 Kriegshammer 259, 260
 Kriegsschwert 259, 260
 Kriegsspeer 259, 261
 Krilaanicken (Gebirge) 83
 Krim-el-Akach (Stadt) 100
 Kritischer Erfolg 162, 248, 287, 355
 Kritischer Fehler 162, 248, 287, 355
 Kritisch treffen 268
 Krivalar (Gebirge) 132
 Krytopclas (Gilde) 95, 97
 Kul-af-Sur 98, 437
 Kulte 67
 Bruderschaft der Schlange 70
 Hhrezazs' dunkle Schar 69
 Serifoths blutige Hand 68
 Zirkel der Irritation 67
 Kupfer 373
 Kuralesh (Stadt) 131
 Kurzbogen 259, 264
 Kurzschwert 259, 261
 Kurzstab 259, 261
 Kwiat 389
 Kyngrug (Berg) 124

L

Laden 235, 259
 Lagerplatz 210
 Lalafi (Gebirge) 91
 Länder 80
 Assar 80
 Bakuria 83
 Chulufur 86
 Daktia 91
 Farness 95

Finthra 98
Galtir 102
Hult Ha Yak 106
Inrida 112
Issengor 117
Ivana 121
Midland 124
Rasharr 130
Sirana 132
Skae Bara 137
Tahary 141
Tiranja 145
Verment 147
Ystrien 151
 Länderbildung 15
 Land und Leute 161, 193
 Langbogen 259, 264
 Langschwert 259, 261
 Langstab 259, 261
 Laterne 369
 Leben 161
 Leben (Aspekt) 60
 Leben erkennen 300
 Lebensabsaugung 324
 Lebensenergie 162, 233, 240, 249, 250. *Siehe auch* Gesundheit
 Lebenshaltungskosten 360
 Lebenskraft 324
 Lebensvampire 324
 Lederrüstung 253
 Legono (Stadt) 153
 Lehrmeister 358
 Leibeigenschaft 78
 Leichter Schlaf 324
 Leng Fai Jong (Gilde) 110
 Lenken 160
 Lernen 354
 Lernwerte 360
 Lerthuma 424
 LE-Verlust 250
 Levitieren 325
 Licht 369
 Lichtnigros 33
 Lichtverhältnisse 235
 Licht (Zauber) 300
 Liegend 231, 235, 241
 Lien Feng 106, 427
 Lifieni 22, 402
 Ligamene 415
 Lish'Ma (Stadt) 135
 Loorii (Stadt) 85
 Lösen 230, 231
 Luft 162

M

Maarginnian (Gebirge) 83
 MacFahn, Beorn 95
 Mach-el-Akach 98
 MacWulfin, Airan 96
 Magie 161, 280, 340
 Akzeptanz 281
 Magie (Aspekt) 63
 Magie bannen 301
 Magiebegabung 325
 Magie erkennen 301, 375
 Magie (Fertigkeit) 162
 Magieresistenz 161, 283, 285
 Magieresistenz (Gabe) 325
 Magiergilden
 A-if-Achla 100, 101
 Allili 92, 93
 Conventus Magicus 102, 105
 Gillii faal aacka 85, 86

Keral Mehr 132, 134, 135, 136, 137
Kretoslawak 148, 150
Kryptoplas 97
Melforalismaissu 112, 115, 116
Nagumu Nbasa 142, 143, 144
 Magieverlust 376
 Magie (Wissen) 160
 Magische Faust 301
 Magische Gegenstände 375
 Magische Schäden 286
 Makrivinnen IV., Tuoma 84
 Malasur (Stadt) 136
 Mallavar (Stadt) 146
 Mana 280
 Manaknoten 280
 Manakonstrukt 280
 Manakreuzung 280
 Manalöcher 280
 Manaschild 302
 Manasicht 325
 Manaströme 280
 Manazeichen 204
 Marapohl (Wald) 132
 Markierung 355
 Marscho (Stadt) 89
 Materialwert 374
 Mau Yen Pau (Gebirge) 106
 May Fong (Stadt) 109
 Mazzalik 399
 Mbuga (Wald) 141
 Mechanik 160, 193
 Mechanismen 160
 Meditation 288
 Meer der Toten 75
 Meer der Winde 77
 Mehrere Ziele 239
 Mela (Insel) 91
 Melforalismaissu (Gilde) 112, 115, 116
 Meng Fo (Stadt) 110
 Meng Li Pei (Stadt) 110
 Menschen 31, 403, 449
 Allgemeines 31
 Charakterzüge 32
 Ernährung 32
 Geschichte 31
 Glaube 32
 Leben 31
 Soziales Verhalten 32
 Mentale Energie 162, 249, 283, 284, 285, 287.
 Siehe auch Gesundheit
 Mentaler Raub 302
 Mentale Stärke 325
 Merbad (Stadt) 131
 Merkaborg (Stadt) 120
 Mer-li-Nar (Stadt) 101
 Mer'Shilar 135
 Mervius (Stadt) 105
 Messer 259, 261
 Meucheln 268
 Midland 124
 Abenteurer 129
 Bevölkerung 124
 Gilden 129
 Glaube 126
 Landschaft und Klima 124
 Politik 125
 Städte 127
 Mie Weng (Stadt) 110
 Min. FS 283
 Minotaurus 403
 Mittelstand 78, 342
 Miwallad (Stadt) 115
 Modifizierte Probe 163

Mogalock (Wald) 121
 Monate 77
 Monde 77
 Monsterekunde 161, 193
 Morgenstern 259, 261
 Mortal Victorius (Nachwelt) 104
 Mudrior (Stadt) 131
 Mumienfluch 435
 Musizieren 160, 193
 Mut 326
 Myn af Wyr (Gilde) 125, 127, 128, 129
 Myrakell (Stadt) 129
 Myrkborgir (Gebirge) 117

N

Nachtkampf 268
 Nachtpirscher 423
 Nachtsicht (Gabe) 326
 Nachtsicht (Zauber) 302
 Nagumu Nbasa (Gilde) 142, 143, 144
 Nahkampf 227, 231, 235, 239
 Angriff 239
 Optionen 242
 Spezielle Situationen 240
 Nahkampfwaffen 257, 259
 Nahrung 210
 Nahrungsmittel 447
 Nai Hiro (Gilde) 108
 Nallicka (Stadt) 85
 Natur 161
 Naturgeister 61
 Naturkunde 161, 194
 Natürliche Panzerung 326
 Natürliche Rüstung 254
 Natürliche Waffen 161, 259
 Giftzähne 326
 Hauer 327
 Hörner 327
 Klauen 327
 Schwanz 327
 Stacheln 327
 Nebel 235, 241
 Nebelinseln 91
 Nebelwolf 431
 Nebel (Zauber) 302
 Neun Leben 328
 Ngmasu (Stadt) 144
 Nichtspielerfigur 8
 Nigill (Stadt) 93
 Nigros 33, 448
 Allgemeines 33
 Charakterzüge 35
 Ernährung 34
 Geschichte 33
 Glaube 34
 Leben 33
 Soziales Verhalten 35
 Nillavo 75
 Nill (Familie) 93
 Nill Hiva (Stadt) 93
 Nirlovitabur (Nachwelt) 113
 Nistedt (Stadt) 120
 N'Ma'Go'Loc (Stadt) 144
 Nordfels (Stadt) 129
 Nulutud (Berg) 121

O

Obsidianklinge 259, 261
 Odunuks 412
 Offiziere 395
 Oger 404
 Orientierung 211

Orientierungssinn 328
 Orks 405
 Ostalot (Stadt) 115
 Ostwasser 77
 Ozeane. *Siehe* Gewässer, Große

P

Panzerung 303
 Parade 245
 Parierwaffe 255
 Partisane 259, 261
 Passierschlag 230
 Peitsche 259, 261
 Pejal Fejate (See) 151
 Pfad 80
 Pferde 412
 Pflanzenkunde 161, 194
 Pflanzenwuchs 303
 Pike 259, 262
 Pimpi (Insel) 91
 Pktalug (Stadt) 144
 Plattenpanzer 253
 Ploquotl (Stadt) 89
 Politik
 Assar 81
 Bakuria 84
 Chulufur 87
 Daktia 92
 Farness 95
 Finthra 99
 Galtir 103
 Hult Ha Yak 107
 Inrida 113
 Issengor 118
 Ivana 122
 Midland 125
 Rasharr 131
 Sirana 132
 Skae Bara 138
 Tahary 142
 Tiranja 146
 Vermont 148
 Ystrien 151
 Ponys 412
 Posionoss (Stadt) 97
 Preislisten 440
 Priester 50
 Prioritäten 337
 Aktion 338
 Gaben 338
 Gesundheit 341
 Kampf 340
 Magie 340
 Wissen 339
 Proben 162
 erleichtert 163
 erschwert 163
 modifiziert 163
 Probe-x 163
 Probe+x 164
 Pur'Verlur (Stadt) 135
 Pyrokinese 328

Q

Quari'Nol (Stadt) 124
 Quavitl (Bund) 87
 Quir'Al 22

R

Rafara (Stadt) 140
 Railiin (Stadt) 85

Ramlassari (Gilde) 116
 Rapier 259, 262
 Rasharr 130
 Abenteurer 131
 Bevölkerung 130
 Gilden 131
 Glaube 131
 Landschaft und Klima 130
 Politik 131
 Städte 131
 Rassen 21, 336
 Aftaleeni 21
 Brutas 24
 Ceglags 28
 Menschen 31
 Nigros 33
 Riikaatii 36
 Verasti 39
 Zikaru 42
 Zwerge 45
 Raubkatzen 423
 Raumbedarf 228, 232
 Reaktion 195
 Recali (Wald) 91
 Rechnen 161, 195
 Rechtsprechung 79
 Regen 235, 241
 Regeneration 250, 288
 Regeneration (Gabe) 328
 Regenguss 304
 Reichtum 328
 Reichweite 233, 283
 Reiseapotheke 190
 Reisegeschwindigkeit 368
 Reisekosten 447
 Reisen 368
 Reißzahn 259, 262
 Reitelefant 411
 Reiten 160, 195
 Reittiere 411
 Reitwölfe 414
 Reparaturen 440
 Reparieren 304
 Repetierarmbrust 239, 259, 264
 Rialath (Stadt) 135
 Riese 406
 Riesenameise 422
 Riesenaxt 259, 262
 Riesenhammer 259, 262
 Riesenratte 425
 Riesenschlange 425
 Riesenschwert 259, 262
 Riesenspinne 428
 Rigamatologawasi 112
 Riikaatii 36, 407, 448
 Allgemeines 36
 Charakterzüge 38
 Ernährung 38
 Geschichte 36
 Glaube 38
 Leben 37
 Soziales Verhalten 38
 Ri'Lasha (Stadt) 115
 Rituale 161
 Rollenspiel 7
 Rost 305
 Roter Würger 426
 Rotschnauze 421
 Rraimrr 37
 Rücken 228
 Rudern 160, 197
 Ruhe spenden 305
 Runde 229

Rundenzauber 231, 285
 Rundumschlag 246
 Rundungen 158
 Rüstteile 253, 442
 Rüstung 250, 252, 442
 Rüstungsarten 252, 253
 Rüstungsbrecher 269
 Rüstungsroutine 270
 Rüstungsschutz 250, 252

S

Säbel 259, 262
 Säbelzahn 424
 Sagen und Legenden 161, 198
 Sammelhöhle 33
 Sammellager 138, 140, 141
 Sandkriecher 420
 Sargo, Alexios 96. *Siehe auch* MacFahn, Beorn
 Schaden 249, 250, 259
 Schadensbonus 256, 287
 Schamane 51, 61
 Schamanisch (Aspekt) 61
 Schätzen 159, 198
 Schauspielern 160, 199
 Scherenklinge 259, 262
 Scheu 196
 Schiff 369
 Schiffbruch 197, 202
 Schild 246, 252, 254
 großer Schild 255
 hoher Schild 255
 kleiner Schild 255
 Vollschild 255
 Schild als Waffe 246
 Schildbeherrschung 270
 Schildschlag 270
 Schlaf 241, 251
 Schlaf (Zauber) 305
 Schläger 329
 Schlagring 259, 263
 Schlangen 425
 Schlangensee 77
 Schleichen 160, 200
 Schlösser öffnen 160, 200
 Schloss & Schlüssel 305
 Schlüsselgeste 375
 Schlüsselwort 375
 Schmerzüberwindung 271
 Schnecke 427
 Schnee 213
 Schneeläufer 432
 Schneetroll 407
 Schnellheilung 329
 Schnellladen 271
 Schnurren 329
 Schock 287
 Schöne Stimme 329
 Schrift 161, 204
 Schulmagie 162
 Schulmagie (Wissen) 161, 201
 Schuppenpanzer 253
 Schussfeld 232
 Schusslinie 232
 Schutz 161, 283
 Schutzlos 250, 287
 Schutz vor Bösem 306
 Schutz vor Magie 306
 Schwanz 259, 263, 327
 Schwarzpelz 433
 Schwarzücken 416
 Schweben 306
 Schwellenwert 256, 287

Schwere Armbrust 259, 265
 Schwerer Hammer 259, 263
 Schwer verletzt 250
 Schwierigkeit 357
 Schwimmen 159, 201
 Sedasee 75
 Seelentraum 133
 Segeln 160, 202
 Segnen 307
 Seiltechnik 159, 203
 Selbstbeherrschung 160
 Selbststudium 355
 Sense 259, 263
 Serifoth 68
 Serifoths blutige Hand 68
 Serklà (Stadt) 93
 Sha'Go'Lk'No (Stadt) 116
 Shala'Kar (Stadt) 135
 Shir'Lac (Stadt) 101
 Sh'KI'Gac (Nachwelt) 29
 Shu Gei 110, 414
 Siau Jang (Stadt) 110
 Sichel 259, 263
 Sicherer Schuss 271
 Sichtbereiche 228
 Sichtverhältnisse 235, 241
 Silber 373
 Singen 160, 203
 Sinne 159, 204
 Sirana 132
 Abenteurer 137
 Bevölkerung 132
 Gilden 137
 Glaube 134
 Landschaft und Klima 132
 Politik 132
 Städte 135
 Siung Mai Wo (See) 106
 Skae Bara 137
 Abenteurer 141
 Bevölkerung 137
 Gilden 141
 Glaube 139
 Landschaft und Klima 137
 Politik 138
 Städte 140
 Skaebra (Stadt) 140
 Skaebrischer Schnapper 419
 Skelett 435
 Sklavenhaltung 78
 Smarits (Familie) 93
 Snöfödd (Pflanze) 117
 Snukhüser 118
 Sofortzauber 231, 285, 291
 Solassus (Sonne) 77
 Soldaten 390
 Söldnergilden
 Goratown 148, 150
 Myn af Wyr 125, 127, 128, 129
 Nai Hiro 106, 108, 111
 Wikalkatta 112, 115, 116
 Solrus Vergaris (Nachwelt) 104
 Sonnen 77
 Sorgfältig zielen 239
 Soziales Verhalten
 Aftaleeni 24
 Brutas 27
 Ceglags 30
 Menschen 32
 Nigros 35
 Riikaatii 38
 Verasti 41
 Zikaru 44

Zwerge 47
 Späher 388
 Speer 259, 263
 Speere 161, 257, 259
 Spielerfigur 7
 Spielleiter 7
 Spinnen 428
 Sprache 161, 204, 356, 357, 361
 Springen 159, 205
 Springspinne 428
 Sprint 367
 Sprungkraft 196
 Spurenlesen 159, 207
 Stabaxt 259, 263
 Stäbe 161, 244, 257, 259
 Stabile Matrix 329
 Stabiler Metabolismus 330
 Stabilisieren 288
 Stabilisierungspunkte 288, 291
 Stabkeule 259, 263
 Stacheln 327
 Stachelring 259
 Stachelringe 263
 Stachelwirbel 246
 Stände 78, 342
 Stangenwaffen 161, 246, 259
 Statur 342
 Stehlen 160, 207
 Steigerung 355
 Steinkugel 307
 Steintroll 407
 Steppe 213
 sterben 250
 Stichwaffen 161, 259
 Stille 307
 Straßen 79
 Streitaxt 259, 263
 Streitkolben 259, 263
 Stunden 77
 Sturmangriff 257
 Sturm (Aspekt) 59
 Sturmhort (Stadt) 110
 Sturz 241. *Siehe auch* Zu Fall bringen
 Stürze 367
 Sturzflug 247
 Sturzschaten 367
 Suchen 159, 208
 Sumpf 213
 Sumpfnatter 426
 Sumpf (Zauber) 307
 Symptome 371

T

Tabastan (Stadt) 149
 Tabellen 448
 Tage 77
 Tahary 141
 Abenteurer 144
 Bevölkerung 142
 Gilden 144
 Glaube 143
 Landschaft und Klima 141
 Politik 142
 Städte 143
 Talesh (Stadt) 146
 Tamlag (Stadt) 123
 Tanzen 160, 208
 Tarinaler 412
 Tarinal (Stadt) 105
 Tarnen 160, 209
 Tauchen 159, 209
 Täuschung 308

Taverne 447
 Technischer Stand 78
 Telekinese (Gabe) 330
 Telekinese (Zauber) 308
 Telepathie 330
 Temperatur widerstehen 308
 Thames (Fluss) 124
 Tiberion II., Angus 103
 Tiere 446
 Tiere beherrschen 309
 Tierfreund 330
 Tierkunde 161
 Tinunka (Stadt) 153
 Tiranja 145
 Abenteurer 147
 Bevölkerung 145
 Gilden 147
 Glaube 146
 Landschaft und Klima 145
 Politik 146
 Städte 146
 Tiron 75
 Tod 161
 Tod (Aspekt) 62
 Tödliche Angriffe 272
 Tohdalas (Stadt) 116
 Toragg (Stadt) 82
 Torresburg (Stadt) 86
 Torso 236, 244
 Tote Land, Das 75
 Totemtier 61
 Traglast 341, 367
 Transportmittel 446
 Trinkfest 331
 Trolle 407
 Trutzburg (Stadt) 93
 Trykvadderer 118, 119
 Tschekuska (Stadt) 149
 Tutamep (Stadt) 141

U

Überleben 160, 210
 Überlebenskünstler 331
 Übermacht 241
 Überraschung 241
 Überreden 160, 213
 Überzeugen 160, 214
 Unauffällig 331
 Unauffällige Magie 331
 Unfall 217
 Unfreie 78, 342
 Unsichtbare 241
 Untbare (Stadt) 120
 Untote 434
 Ushota (Stadt) 153

V

Valkar 75
 Varianten 289
 Verasti 39, 409, 448
 Allgemeines 39
 Charakterzüge 41
 Ernährung 40
 Geschichte 39
 Glaube 40
 Leben 39
 Soziales Verhalten 41
 Verbergen 309
 Verbrechen 79
 Verfluchen 310
 Verfluchte Gegenstände 375
 Verfügbarkeit 373

Verführen 160, 215
 Verhandeln 160, 175
 Verhören 160, 215
 Verkleiden 160
 Verlangsamten 310
 Vermeidung 272
 Verment 147
 Abenteurer 150
 Bevölkerung 147
 Gilden 149
 Glaube 148
 Landschaft und Klima 147
 Politik 148
 Städte 149
 Verment (Stadt) 149
 Verstecken 160, 217
 Verteidigung 233, 240
 halb 233, 240, 250
 vollständig 233, 240, 249
 Verteidigungswaffen 254, 255, 442. *Siehe auch* Schild
 Verunreinigung erkennen 310
 Verwirren 310
 Verwirrung 331
 Viqua Quapulque (Stadt) 87
 Vitary (Stadt) 144
 Vögel 429
 Volk 78, 342
 Vorahnung 332
 Vorbereiten 290
 Vorzeit 12
 Vramos 391

W

W6 158
 W20 158
 Wacasol (Wald) 132
 Wach werden 241
 Waffen 256, 440
 Waffenbrecher 272
 Waffengruppen 161
 Waffenlos 259, 264
 Waffe wechseln 231
 Waffe ziehen 231
 Wagenlenken 160, 217
 Währungsdiamant 373
 Waktah Cawan (Sumpf) 151
 Wald 213
 Waldschlinger 417
 Walddroll 408
 Waldweber 429
 Wasser 162
 Wasser (Aspekt) 54
 Watula (Stadt) 153
 Wege 79
 Wegstoßen 311
 Wehrloses Opfer 242
 Weihe 51
 Weisheit (Aspekt) 63
 Weißbauchrabe 430
 Weißer Issengi 418
 Weitläufer 433
 Welt 75
 Weltentor 387
 Welt und Länder 161
 Widerstand 161
 Wikalkatta (Gilde) 112, 115, 116
 Wildtiere 430
 Winden 159, 219
 Windgesang (Stadt) 93
 Winterbekleidung 287
 Wiraleer (Fluss) 135

Wirbelwind 311
 Wirkung 284
 Wirkungsbereich 283
 Wirkungsdauer 282
 Wissen 160
 Wissensfertigkeit 173, 176
 Woche 77
 Wohnhöhle 33
 Wölfe 431
 Wryddon (Fluss) 124
 Wuchtschlag 273
 Wunder 64
 Wurfaxt 235, 259, 265
 Würfel 158
 Wurfmesser 259, 265
 Wurfpeil 239, 259, 265
 Wurfspieß 235, 259, 265
 Wurfstern 239, 259, 265
 Wurfwaffen 161, 238, 259
 Wüste 213
 Wyld Dadack (Nachwelt) 127

X

X 355
 Xajzal 389
 Xirma 393

Y

Yalin (Mond) 77
 Yen Pau (Gilde) 105, 106, 109, 110, 111
 Yeti 407
 Yltam 394

Ystrien 151
Abenteurer 154
Bevölkerung 151
Gilden 154
Glaube 152
Landschaft und Klima 151
Politik 151
Städte 153

Z

Zähigkeit 332
 Zahlungsmittel 373
 Zarkimo (Stadt) 147
 Zauber 282, 291, 358, 458, 459
 Zauberdaten 458, 459
 Zauberer 280
 Zaubern 282, 285
 Zauberprobe 284
 Zaubersprüche 282, 291, 360
 Zaubervorgang 284
 Zeitgleichheit 231
 Ziel 239
 Zielen 239
 Zikaru 42, 246, 409, 448
Allgemeines 42
Charakterzüge 44
Ernährung 44
Geschichte 43
Glaube 44
Leben 43
Soziales Verhalten 44
 Zinn 373
 Zinrah (Stadt) 129

Zirkel 387
 Zirkel der Irritation 67
 Zombie 435
 Zu Fall bringen 247
 Zuhören 356
 Zurückdrängen 247
 Zweihänder 259, 264
 Zweihändige Hiebe 247
 Zweihändige Waffen 228, 231, 242, 244, 256
 Zweithandparade 273
 Zwei Ziele 273
 Zwerge 45, 410, 448
Allgemeines 45
Charakterzüge 47
Ernährung 46
Geschichte 45
Glaube 47
Leben 46
Soziales Verhalten 47
 Zwergisches Grubenpony 413
 Zzral 395

CHARAKTERBOGEN

NAME _____	SPIELER _____
RASSE _____	ASPEKT _____
HERKUNFT _____	STAND _____
GLAUBE _____	AUSSEHEN _____
ALTER _____	GRÖßE _____
STATUR _____	GEWICHT _____
GESAMT-ABENTEUERERPUNKTE _____	FREIE ABENTEUERERPUNKTE _____
GESAMT-KARMA _____	FREIES KARMA _____

GABEN

AKTION

AKROBATIK	_____
○ Balancieren	_____
○ Fallen	_____
○ Gaukeleien	_____
○ Seiltechnik	_____
○ Winden	_____
ATHLETIK	_____
○ Geländelauf	_____
○ Klettern	_____
○ Krafttakt	_____
○ Schwimmen	_____
○ Springen	_____
○ Tauchen	_____
BEOBACHTEN	_____
○ Beschatten	_____
○ Schätzen	_____
○ Sinne	_____
○ Spurenlesen	_____
○ Suchen	_____
DIEBESKUNST	_____
○ Einbrechen	_____
○ Fälschen	_____
○ Gassenwissen	_____
○ Glücksspiel	_____
○ Stehlen	_____
○ Verstecken	_____
GESELLSCHAFT	_____
○ Etikette	_____
○ Musizieren	_____
○ Schauspiellern	_____
○ Singen	_____
○ Tanzen	_____
○ Verkleiden	_____

HEILUNG	_____
○ Gift	_____
○ Krankheit	_____
○ Psyche	_____
○ Wunden	_____
HEIMLICHKEITEN	_____
○ Schleichen	_____
○ Tarnen	_____
LENKEN	_____
○ Reiten	_____
○ Rudern	_____
○ Segeln	_____
○ Wagenlenken	_____
MECHANISMEN	_____
○ Fallen bauen	_____
○ Fallen entdecken	_____
○ Fallen entschärfen	_____
○ Schlösser öffnen	_____
SELBSTBEHERRSCHUNG	_____
○ Selbstbeherrschung	_____
ÜBERLEBEN	_____
○ Berge	_____
○ Dschungel	_____
○ Schnee	_____
○ Steppe	_____
○ Sumpf	_____
○ Wald	_____
○ Wüste	_____
VERHANDeln	_____
○ Ausflüchte	_____
○ Empathie	_____
○ Handeln	_____
○ Überreden	_____
○ Überzeugen	_____
○ Verführen	_____
○ Verhören	_____

WISSEN	
HANDBWERK	_____
○ Baukunde	_____
○ Mechanik	_____
○ _____	_____
○ _____	_____
KREATIVITÄT	_____
○ Kreativität	_____
MAGIE	_____
○ Aspektmagie	_____
○ Deutung	_____
○ Elementarmagie	_____
○ Gegenstände und Relikte	_____
○ Schulmagie	_____
NATUR	_____
○ Kräuterkunde	_____
○ Monsterkunde	_____
○ Naturkunde	_____
○ Pflanzenkunde	_____
○ Tierkunde	_____
RECHNEN	_____
○ Rechnen	_____
WELT UND LÄNDER	_____
○ Dämonen und Kulte	_____
○ Götter und Aspekte	_____
○ Land und Leute	_____
○ Sagen und Legenden	_____

	AUS/ME-Kosten			
FS	1-5	6-10	11-15	16+
AUS/ME	5	4	3	2

[illegible]

KAMPF	
ABWEHREN	WAFFENGRUPPE 1
<input type="radio"/> Abwehren	
AUSWEICHEN	WAFFENGRUPPE 2
<input type="radio"/> Ausweichen	
BLOCKEN	WAFFENGRUPPE 3
<input type="radio"/> Blocken	
MAGIERESISTENZ	WIDERSTAND
<input type="radio"/> Magieresistenz	<input type="radio"/> Widerstand
WAFFENFERTIGKEITEN:	
<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	
<input type="radio"/>	
BEWEGUNG: _____	

MAGIE					
ASPEKTMAGIE	_____	ELEMENTARMAGIE	_____	SCHULMAGIE	_____
<input type="radio"/> Leben	_____	<input type="radio"/> Eis	_____	<input type="radio"/> Beherrschung	_____
<input type="radio"/> Schutz	_____	<input type="radio"/> Erde	_____	<input type="radio"/> Bewegung	_____
<input type="radio"/> Tod	_____	<input type="radio"/> Feuer	_____	<input type="radio"/> Information	_____
<input type="radio"/> Rituale	_____	<input type="radio"/> Luft	_____	<input type="radio"/> Magie	_____
		<input type="radio"/> Wasser	_____		

WAFFE	SCHADEN
VERTEIDIGUNGSWAFFE	
Blockwert _____	Schaden _____
einsetzbar gegen _____	

Lebensenergie	<input type="text"/>	
Körperliche Energie	<input type="text"/>	
Mentale Energie	<input type="text"/>	
Ausdauer	<input type="text"/>	

Regeneration:
 LE: ____ (GW/4) pro Tag
 KE: ____ (GW/2) pro 8h Schlaf (1x am Tag)
 ME: ____ (GW/10) pro Stunde
 AUS: ____ (GW/2) halbe Stunde Ruhe (unter ¼)
Anzapfen: 1 LE = ____ (GW) ME (unter ¼)
Meditieren: 30min = ____ (GW) ME, alle 2h

AUSRÜSTUNG

CHARAKTER _____ TRAGLAST _____

AM KÖRPER	
GEGENSTAND	GEWICHT
GESAMTGEWICHT	

[illegible]

GÜRTEL	
GEGENSTAND	GEWICHT
GESAMTGEWICHT _____	

VERMÖGEN	
DIAMANTEN	_____
DURAN	_____
ZINN	_____
SILBER	_____
KUPFER	_____
GESAMTGEWICHT _____	

DIVERSES	
PROVIAN†	_____
WASSER	_____
FACKELN	_____
LAMPENÖL	_____
PERGAMENT	_____
_____	_____
GESAMTGEWICHT _____	

[illegible]

KÖRPER _____ KG + RUCKSACK _____ KG + GÜRTEL _____ KG + VERMÖGEN _____ KG + DIVERSES _____ KG + BESONDERE GEGENSTÄNDE _____ KG = _____ KG GESAMTGEWICHT

ZAUBER SEITE:

CHARAKTER _____	STABILISIERUNGSPUNKTE _____
-----------------	-----------------------------

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

O ZAUBER: _____ Fertigkeit: _____ Kd _____ Wd _____ Rw _____ Wb _____ ME _____ KS _____ AKS _____ Schutz _____	Effekt _____ Wirkung _____ _____ _____
---	---

