

SKT (SUMMEN)

Wert	A*	A	B	C	D	E	F	G	H
negativ	5	5	10	15	20	25	40	50	100
Akt./0	5	5	10	15	20	25	40	50	100
1	1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	2	3	6	8	10	13	20	26	51
3	3	6	12	17	22	28	42	56	111
4	5	10	20	30	39	49	74	98	196
5	9	16	31	47	61	77	115	153	306
6	14	23	45	68	88	111	165	223	446
7	20	31	62	93	121	152	225	308	611
8	28	41	81	122	160	200	300	403	806
9	37	52	103	156	205	255	385	513	1026
10	48	65	128	194	255	320	480	638	1276
11	60	79	156	237	310	390	585	778	1556
12	74	95	188	284	375	470	705	938	1876
13	89	112	223	335	445	555	835	1113	2226
14	106	131	261	390	520	650	975	1303	2606
15	125	152	302	450	605	755	1130	1513	3016
16	145	174	347	515	695	865	1295	1733	3466
17	167	198	395	585	790	985	1475	1973	3946
18	191	224	446	660	895	1115	1670	2233	4456
19	216	251	501	740	1005	1250	1880	2503	5006
20	243	280	559	825	1120	1395	2100	2793	5586
21	272	311	621	920	1245	1550	2330	3103	6206
22	303	344	686	1020	1375	1715	2580	3433	6856
23	335	378	755	1125	1515	1885	2840	3773	7546
24	369	414	828	1235	1660	2065	3110	4133	8266
25	405	452	904	1350	1810	2255	3400	4513	9026
26	443	492	984	1470	1970	2455	3700	4913	9826
27	483	534	1068	1595	2135	2665	4010	5333	10656
28	525	578	1155	1725	2305	2885	4340	5773	11526
29	568	623	1246	1860	2485	3115	4680	6233	12436
30	613	670	1341	2000	2675	3355	5030	6713	13386
31+	661	720	1441	2150	2875	3605	5405	7213	14386
Aktivierungsfaktor	1	1	2	3	4	5	8	10	20

A*: nur durch spezielle Erleichterungen verfügbar

A: (fast alle) Sprachen und Schriften der eigenen Sprachenfamilie

B: Gesellschaftliche, Natur, Wissens, Handwerkliche Talente, meisten Spr/Schr aus fremden Sprachenfamilie, besonders komplexe Spr/Schr aus der eigenen Sprachenfamilie

C: Waffentalente (Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspeere), bes. komplexe Spr/Schr aus fremden Spr.-Familie

D: Körperliche Talente, Waffentalente (Belagerungswaffen, Blasrohr, Dolche, Hieb Waffen, Infanteriew., Kettenw., Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb Waffen), RK Alchimie, RK Scharlatane

E: Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Diskus, Fechtwaffen, Kettenstäbe, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel), Ausdauer, eigene Ritualkenntnis (Ausnahmen: siehe D)

F: Gaben, Übernatürliche Begabungen, Liturgiekenntnis

G: Astralenergie, fremde Ritualkenntnis

H: Eigenschaften, Lebensenergie, Magieresistenz

Aktivierung:

Generierung: 5 Talente mit Aktivierungsfaktor, dann 5xAktivierungsfaktor, negative Werte siehe WdS 164

Talente:

Begabungen/Unfähigkeit: Solche Talente sind um eine Spalte billiger bzw. teurer zu steigern.

Miserable Eigenschaft: Solche Eigenschaften sind nur zu doppelten Kosten zu steigern.

Zauber:

Repräsentation: Erlernt man einen Zauber in fremder Repräsentation, steigen die Kosten um 2 Spalten. Bei Schelmen erfolgt die Verschiebung in beide Richtungen um 3 Spalten. Scharlatane erlernen Gildenmagiesprüche unnr um eine Spalte erschwert (und umgekehrt) und Schelmensprüche um zwei Spalten (und umgekehrt).

Merkmalskenntnis: Pro übereinstimmenden Merkmal um eine Spalte erleichtert.

Hauszauber: HZ können um eine Spalte billiger gesteigert werden.

Alle Verschiebungen sind kumulativ, A** existiert nicht.