

SKT (3/4 DER KOSTEN)

Wert	A*	A	B	C	D	E	F	G	H
negativ	4	4	8	11	15	19	30	38	75
Akt./0	4	4	8	11	15	19	30	38	75
1	1	1	2	2	2	3	5	6	12
2	1	2	3	5	5	7	11	14	26
3	1	2	5	7	9	11	17	23	45
4	2	3	6	10	13	16	24	32	64
5	3	5	8	13	17	21	31	41	83
6	4	5	11	16	20	26	38	53	105
7	5	6	13	19	25	31	45	64	124
8	6	8	14	22	29	36	56	71	146
9	7	8	17	26	34	41	64	83	165
10	8	10	19	29	38	49	71	94	188
11	9	11	21	32	41	53	79	105	210
12	11	12	24	35	49	60	90	120	240
13	11	13	26	38	53	64	98	131	263
14	13	14	29	41	56	71	105	143	285
15	14	16	31	45	64	79	116	158	308
16	15	17	34	49	68	83	124	165	338
17	17	18	36	53	71	90	135	180	360
18	18	20	38	56	79	98	146	195	383
19	19	20	41	60	83	101	158	203	413
20	20	22	44	64	86	109	165	218	435
21	22	23	47	71	94	116	173	233	465
22	23	25	49	75	98	124	188	248	488
23	24	26	52	79	105	128	195	255	518
24	26	27	55	83	109	135	203	270	540
25	27	29	57	86	113	143	218	285	570
26	29	30	60	90	120	150	225	300	600
27	30	32	63	94	124	158	233	315	623
28	32	33	65	98	128	165	248	330	653
29	32	34	68	101	135	173	255	345	683
30	34	35	71	105	143	180	263	360	713
31+	36	38	75	113	150	188	281	375	750
Aktivierungsfaktor	1	1	2	2	3	4	6	8	15

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 untr 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.