

DIE STEIGERUNGSKOSTEN-TABELLE (SKT)

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	1	2	4	6	7	9	14	18	35
3	1	3	6	9	12	15	22	30	60
4	2	4	8	13	17	21	32	42	85
5	4	6	11	17	22	28	41	55	110
6	5	7	14	21	27	34	50	70	140
7	6	8	17	25	33	41	60	85	165
8	8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	11	13	25	38	50	65	95	125	250
11	12	14	28	43	55	70	105	140	280
12	14	16	32	47	65	80	120	160	320
13	15	17	35	51	70	85	130	175	350
14	17	19	38	55	75	95	140	190	380
15	19	21	41	60	85	105	155	210	410
16	20	22	45	65	90	110	165	220	450
17	22	24	48	70	95	120	180	240	480
18	24	26	51	75	105	130	195	260	510
19	25	27	55	80	110	135	210	270	550
20	27	29	58	85	115	145	220	290	580
21	29	31	62	95	125	155	230	310	620
22	31	33	65	100	130	165	250	330	650
23	32	34	69	105	140	170	260	340	690
24	34	36	73	110	145	180	270	360	720
25	36	38	76	115	150	190	290	380	760
26	38	40	80	120	160	200	300	400	800
27	40	42	84	125	165	210	310	420	830
28	42	44	87	130	170	220	330	440	870
29	43	45	91	135	180	230	340	460	910
30	45	47	95	140	190	240	350	480	950
31+	48	50	100	150	200	250	375	500	1000
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, Wurfspere), bes. komplexe Spr/Schr aus fremden Spr.-Familie

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

E: Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Diskus, Fechtwaren, 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.