

DIE STEIGERUNGSKOSTEN-TABELLE (SKT)

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

A: Sprachen und Schriften

B: Gesellschaftliche, Natur, Handwerkliche Talente

C: Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspeere

D: Körperliche Talente, Waffentalente (Belagerungswaffen, Blasrohr, Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihandflügel, Zweihand-Hieb Waffen)

E: Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Diskus, Fechtwaffen, Kettenstäbe, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter, Zweihand-schwerter/-säbel), Ausdauer, eigene Ritualkenntnis

G: Astralenergie, Gaben, fremde Ritualkenntnis

H: Eigenschaften, Lebensenergie

Akt steht für „Aktivierungskosten“, also die Kosten um ein Talent/ Zauber zu erlernen, in welchem man bisher keine Kenntnis hat. Die Kosten für Talente/Zauber ergeben sich aus der SKT: Um auf Stufe X ein Talent der Spalte Y zu aktivieren, schaut man am entsprechenden Kreuzungspunkt der Tabelle nach.

Talente:

Begabungen für Talent/ Talentgruppe: Solche Talente sind um eine Spalte billiger (links) zu steigern.

Unfähigkeit für Talent / Talentgruppe: Solche Talente sind um eine Spalte teurer (rechts) zu steigern.

Miserable Eigenschaft: Solche Eigenschaften (MU, KL, usw.) sind nur zu doppelten Kosten zu steigern.

Zauber:

Aktivierungskosten: Die Akt für Zauber betragen mindestens 5 x Aktivierungsfaktor AP.

Repräsentation: Erlernt man einen Zauber in „fremder“ Repräsentation, steigen die Kosten um 2 Spalten, wenn eine schelmische Repräsentation gelernt wird, sogar um 3 Spalten. Schelme zahlen für andere Reprä. ebenfalls 3 Spalten mehr, außer für die Scharlatanische. Scharlatane können Gildenmagische Sprüche um eine Spalte erschwert lernen, und schelmen Sprüche um 2 Spalten.

Merkmalskenntnis: Pro übereinstimmenden Merkmal um eine Spalte erleichtert.

Hauszauber: HZ können um eine Spalte billiger gesteigert werden.

Alle Verschiebungen sind kumulativ, ergeben sich Kosten billiger als „A“ (A* genannt), so sind die Kosten durchgängig um 2 AP niedriger auf der Spalte A (aber mind. 1 AP)