

Stand	SP+Zä	TP	PP	GP	Depression	Paranoia	Realitätsverlust	Klarheit
0+	keine Auswirkungen							
-10..-1	Aktion -1	1: AU	Sek. aufrecht erhalten	1: AU	Lustlosigkeit	Stimmungsschwankung	Halluzinationen	Fixe Idee
-20..-11	Aktion -2	1..2: AU	Doppelte PP-Kosten	1..2: AU	mangelnder Lebenswille	Nervös und Schreckhaft	Fiktion & Realität verwischt	Zwangsstörung
-30..-21	Aktion -3	1..4: AU	Keine Meditation	1: Anfall 2..4: AU	Todessehnsucht	Verfolgungswahn	Sensorische Überlastung	auffälliges Verhalten
-40..-31	Aktion -4	1..6: AU	Kein aufrecht erhalten	1..2: Anfall 3..6: AU	amoralisches Verhalten	präventive Aggression	Manifestationen	totale Obsession
< -40	AU	Stirbt	Tot	Wahnsinn	Soziopath	Panik	Katatonie	Drohne

Schockpunkte	Wie Zonen Auswirkungen aber 1 Kategorie besser
Zonen Auswirkungen	Zäh + 2w – Schaden
Wundart Auswirkungen	RS + Vit + 2w – Schaden An Armen und kritischen Zonen (1..5) 1 Kategorie schlechter
Psi Auswirkungen	Wkr + 2w + PP

Bruch an Hals, Herz oder Bauch: Wirbelsäule	
Bruch oder TP am Gesicht	(2) 1..3: l. Auge, 4..6: r. Auge, 7..12: Nase (3) 1..5: Oberkiefer, 6..12: Unterkiefer
TP am Hals	1: Stimmbänder, 2..3: Luftröhre, 4..5: Speiseröhre, 6..9: Halsschlagader
TP an Brust	1..3: Lunge, 4: Leber, 5..6: Magen
TP am Bauch	1..2: Niere, 3..6: Darm
Ab an Kopf oder Herz: sofortiger Tod, Brust oder Bauch: langsamer Tod	

Ergebnis	Geistige Erschöpfung
10+	keine Auswirkungen
5..9	1h Aktion -1
0..4	1h Aktion -2
-5..-1	1h Aktion -3, danach 1h Aktion -1
-10..-6	1h Aktion -4, danach 1h Aktion -2
-15..-11	1h bewusstlos, danach 4h Aktion -4, danach 12h Aktion -2
-20..-16	4h bewusstlos, danach 12h Aktion -4, danach 1 Tag Aktion -2
-25..-21	12h bewusstlos, ½ PW:Psi+Wk sonst Hirnschaden, danach 1 Tag Aktion -4, danach 2 Tage Aktion -2
-30..-26	1 Tag bewusstlos, PW:Psi+Wk sonst Hirnschaden, danach 3 Tage Aktion -4, danach 3 Tage Aktion -2
< -30	7 Tage bewusstlos, jeden Tag PW:Psi+Wk sonst Hirnschaden, danach 7 Tage Aktion -4, danach 7 Tage Aktion -2

	4. Wurzel	8. Wurzel	16. Wurzel
MW	250%	300%	350%
+4	256m	65km	4,3 Gm
+5	625m	391km	1 AE
+6	1,3km	1680km	19 AE
+7	2,4km	6 Mm	220 AE
+8	4km	17 Mm	1873 AE
+9	6,5km	43 Mm	0,19 LJ
+10	10km	100 Mm	1 LJ
+11	14km	214 Mm	4,6 LJ
+12	20km	430 Mm	18,5 LJ
+13	28km	816 Mm	66,5 LJ
+14	38km	1,5 Gm	218 LJ
+15	50km	2,5 Gm	657 LJ
+16	65km	4,3 Gm	2 kLJ
+17	83km	7 Gm	5 kLJ
+18	100km	11 Gm	12 kLJ
+19	130km	17 Gm	29 kLJ
+20	160km	26 Gm	66 kLJ
+21	195km	38 Gm	143 kLJ
+22	234km	55 Gm	300 kLJ
+23	280km	78 Gm	613 kLJ
+24	330km	110 Gm	1,2 MLJ
+25	391km	153 Gm = 1 AE	2,3 MLJ
+26	457km	209 Gm	4,4 MLJ
+27	531km	282 Gm	8 MLJ
+28	615km	378 Gm	14 MLJ
+29	707km	500 Gm	25 MLJ
+30	810km	656 Gm	43 MLJ
+31	923km	853 Gm	73 MLJ
+32	1048km	1,1 Tm	121 MLJ
+33	1186km	1,4 Tm	200 MLJ
+34	1336km	1,8 Tm	320 MLJ
+35	1500km	2,25 Tm	507 MLJ
+36	1680km	2,8 Tm = 19 AE	800 MLJ

Ergebnis	Rumpf	Arme	Beine	Kopf	Quetschung	Stich / Schnitt	Verbrennung
10+	keine Auswirkungen						
5..9	1h 1..3: Aktion -2	1h 1..3: Arm -2	1min BK +1	1h Aktion -2, 1..3: AU	1: Bruch	1: 2 TP	25cm² Grad 3
0..4	1h 1..6: Aktion -2	1h 1..6: Arm -2	1h BK +1	1h Aktion -2, 1..6: AU	1: Bruch, 1 TP	1: 3 TP, 2: 2 TP	5cm³ Grad 4
-5..-1	1h Aktion -4, 1..3: AU	1h Arm -4, 1..3: Arm AU	1h BK +1, 1..3: AU	3 Runden AU, danach 2h Aktion -4, 1..6: AU	1: Bruch, 1 TP, 2: 2 TP	1: Bruch, 2 TP, 2: 3 TP	100cm² Grad 3, 10cm³ Grad 4
-10..-6	2h Aktion -4, 1..6: AU	2h Arm -4, 1..6: Arm AU	2h BK +2, 1..3 AU, 4..6: BU	1min AU, 1..6:HU, danach 4h Aktion -4, 1..6: AU	1..2: Bruch, 2 TP, 3: Bruch	1..2: Bruch, 2 TP, 3: 3 TP	200cm² Grad 3, 20cm³ Grad 4
-15..-11	4h Aktion -4, 1: HU, 2..6: AU	4h Arm AU, 1..3: AU	4h BK+2, 1: HU, 2..4: AU, 5..6 BU	1h bewusstlos, danach 2 Tage Aktion -4, 1: HU, 2..6: AU	2 TP, 1..4: Bruch	2 TP, 1: Ab, 2..4: Bruch, 2 TP	30cm³ Grad 4, 1: Ab
-20..-16	1h AU, 1..6: HU, danach 4h Aktion -4, 1..3: HU, 4..6: AU	1min AU, danach 1 Tag Arm AU, 1..3: AU	1h BU, 1..6: AU, danach 1 Tag BK +2, 1..6 AU	1 Tag bewusstlos, danach 7 Tage AU, 1..2: HU	3 TP, 1: Ab, 2..6: Bruch	2 TP, 1..2: Ab, 3 TP, 3..6: Bruch	750cm² Grad 3, 50cm³ Grad 4, 1..3: Ab
-30..-21	2h bewusstlos, danach 2 Tage Aktion -4, 1..6: AU	5min bewusstlos, danach 2 Tage Arm AU, 1..3: AU	2h BU, 1..6: HU, danach 2 Tage BK +2, 1..3: HU, 4..6: AU	PW:KON+Wk sonst tot, dann 2 Tage Koma, danach 7 Tage AU, 1..4: HU	Bruch, 3 TP, 1..2: Ab	Bruch, 5 TP, 1..4: Ab	15dm³ Grad 3, 80cm³ Grad 4, 1..6: Ab
< -30	4h bewusstlos, danach 7 Tage AU, 1..6: HU	1h bewusstlos, danach 7 Tage Arm AU, 1..6: AU	4h HU, danach 2 Tage BU, 1..3: HU, 4..6: AU, danach 7 Tage BK +2	7 Tage Koma, jeden Tag PW:KON+Wk sonst tot, danach 7 Tage AU, 1..6: HU	Ab	Ab	Ab



Almanach

<i>Ablenkung</i>	→ s. Konzentration stören	Elementare bannen	Ele/Dir, Bew/Port	Griffe erzeugen	Mat/Form	Objekt beleben	Mus/Sub	Temperatur erhöhen	Ele/Hitze
Alle Zeit der Welt	Tel/Emp	Elementare beschwören	Ele/Dir, Bew/Port	<i>Haare wachsen lassen</i>	→ s. Aussehen verändern	<i>Objekt entzünden</i>	→ s. Objekt schmelzen	Temperatur senken	Ele/Kälte
Amnesie heilen	Kon/Verä	<i>Elementare rufen</i>	→ s. Geister rufen	<i>Haarfarbe ändern</i>	→ s. Aussehen verändern	Objekt erstarren	Ele/Kälte	<i>Textur ändern</i>	→ s. Oberfläche ändern
Angst	Tel/Emp	<i>Elementare unterwerfen</i>	→ s. Geister unterwerfen	Handlungen beherrschen	Kon/Beh	<i>Objekt finden</i>	→ s. Person finden	Tiere rufen	Nat/Leb
Antihypnose	Kon/Kop	Elemente mischen	Ele/Dir	<i>Handlungen bestimmen</i>	→ s. Hypnotisieren	Objekt herbei zaubern	Mat/Umw	Tierfreundschaft	Nat/Leb
Antimagiesphäre	Mus/Vers	Element sammeln	Ele/Dir	<i>Hautfarbe ändern</i>	→ s. Aussehen verändern	<i>Objekt löschen</i>	→ s. Objekt erstarren	<i>Tiergestalt</i>	→ s. Verwandeln
Anomalie richten	Reg/Wund, Sel/Reg	Energie absaugen	Ele/Kälte	Hellsicht / Hellhören	Wah/Mak	Objekt reparieren	Mat/Form	Tierkontrolle	Nat/Leb
Artefakt verstehen	Mus/Vers	Energie aufladen	Ele/Hitze	Herzflimmern	Des/Err	Objekt schleudern	Bew/Kin	Tiersprache	Nat/Leb, Mus/Vers
Artefakt vorbereiten	Mus/Sub	Eisstrahl	Ele/Kälte	Hilferuf	Tel/Kom	Objekt schmelzen	Ele/Hitze	<i>Totenbeschwörung</i>	→ s. Geister beschwören
<i>Artefakt zerstören</i>	→ s. Subroutine löschen	Erdbeben	Nat/Umw	Hitzeschild	Ele/Hitze	Objekt vergrößern	Mat/Umw	Tote wiedererwecken	Esz/Wahn
Atomkerne umwandeln	Mat/Umw	Erinnerung kopieren	Kon/Kop	<i>Hunger heilen</i>	→ s. Auszehrung heilen	Objekt verkleinern	Mat/Umw	Übernehmen	Kon/Beh
Attribute erhöhen	Nat/Verw, Sel/Anp	Erinnerung löschen	Kon/Verä	Hypnotisieren	Kon/Verä	Objekt verschwinden lassen	Mat/Umw	Unfruchtbarkeit	Mus/Flu
<i>Augenfarbe ändern</i>	→ s. Aussehen verändern	<i>Erschöpfung heilen</i>	→ s. Auszehrung heilen	<i>Illusion</i>	→ s. Bild-Illusion	Objekt verstärken	Mat/Komb	Unsichtbarkeit	Bew/Feld
Aushorchen	Kon/Kop	Erschöpfung lindern	Reg/Ausz, Sel/Reg	Impression	Wah/Mes	Objekt zerbrechen	Mat/Form	Verbrennungen heilen	Reg/Wund, Sel/Reg
Aussehen verändern	Nat/Verw, Sel/Anp	Erstarren	Ele/Über	Infektion aufhalten	→ s. Körper stabilisieren	Olfaktorische Illusion	Tel/Hal, Bew/Feld	Verdampfen	Ele/Über
Austreibung	Esz/Wahn	Fäulnis	Des/Zer	Infektion heilen	Reg/Gift, Sel/Reg	<i>Ort finden</i>	→ s. Person finden	Vergangenheit sehen	Esz/Zeit
Auswirkungen heilen	Reg/Ausz, Sel/Reg	Farbe verblassen lassen	Des/Ang	<i>Infrarotsicht</i>	→ s. Zusätzlicher Sinn	Panik	Des/Err	Vergrößerung	Wah/Mik
Auszehrung heilen	Reg/Ausz, Sel/Reg	Fertigkeit kopieren	Kon/Kop	In die Geisterwelt wechseln	Esz/Gei	Pech	Mus/Flu	Verstand stabilisieren	Esz/Wahn
Bann brechen	Esz/Wahn	Fertigkeit löschen	Kon/Verä	Inkarnation senden	Tel/Kom	Person finden	Wah/Mak	Verflüssigen	Ele/Über
Beeinflussen	Kon/Ver	Feuerball	Ele/Hitze	<i>Ionisationspunkt verringern</i>	→ s. Licht	Pflanzenkontrolle	Nat/Leb	Verlangsamten	Bew/Kin
Befehle erteilen	Kon/Beh	<i>Feuerflüche</i>	→ s. Oberfläche ändern	Kälteschild	Ele/Kälte	Pflanzenwachstum	Nat/Leb	Verletzen	Des/Zer
Bereich erkennen	Wah/Mik	Fieber	Des/Err	Knall	Des/Imp	<i>Physischen Widerstand erzeugen</i>	→ s. Tast-Illusion	Verwandeln	Nat/Verw, Sel/Anp
Beruhigen	Tel/Emp	Flammenstrahl	Ele/Hitze	Körper stabilisieren	Reg/Gift, Sel/Reg	Portal	Bew/Port	<i>Vision</i>	→ s. Zukunft sehen
Beschleunigen	Bew/Kin	Fliegen	Bew/Kin	Körper tauschen	Kon/Kop	Quetschungen heilen	Reg/Wund, Sel/Reg	Waffe schärfen	Mat/Form
Bidirektionale Kommunikation	Tel/Kom	Flimmern	Mat/Komb, Bew/Port	Krankheit heilen	Reg/Gift, Sel/Reg	Realitätsveränderung	Esz/Zeit	Waffe stumpf machen	Des/Ang
Bild-Illusion	Tel/Hal, Bew/Feld	<i>Fluch aufheben</i>	→ s. Bann brechen	<i>Krankheit hemmen</i>	→ s. Körper stabilisieren	Realitätsverlust	Tel/Hal	Wahrscheinlichkeitsveränderung	Mus/Flu
<i>Blei zu Gold</i>	→ s. Atomkerne umwandeln	Formen erkennen	Wah/Mak	Krampf	Des/Err	<i>Rückverwandlung</i>	→ s. Bann brechen	<i>Wahrsagen</i>	→ s. Zukunft sehen
Blenden	Des/Imp	Fremder Arm	Kon/Beh	Klebehände	Nat/Verw, Sel/Anp	Rüstungsschutz	Mat/Komb, Nat/Ver, Sel/Anp	Wasseratem	Nat/Verw, Sel/Anp
Blindheit	Tel/Hal	Frostball	Ele/Kälte	Kondensieren	Ele/Über	<i>Schaum erzeugen</i>	→ s. Elemente mischen	<i>Wasserfläche</i>	→ s. Oberfläche ändern
Blitz	Nat/Umw	Fruchtbarkeit	Mus/Flu	<i>Kontrolle brechen</i>	→ s. Bann brechen	<i>Schlamm erzeugen</i>	→ s. Elemente mischen	<i>Wasser zu Wein</i>	→ s. Atomkerne umwandeln
Blutung stillen	Reg/Wund, Sel/Reg	Gedächtnis ändern	Kon/Verä	Konzentration stören	Bew/Kin, Des/Imp,	<i>Schmelzpunkt erhöhen</i>	→ s. Erstarren	Weg verkürzen	Bew/Port
<i>Blutverlust heilen</i>	→ s. Auszehrung heilen	Gedanken abschirmen	Tel/Kom, Sel/Esz	Kraft übertragen	Kon/Beh, Tel/Emp	<i>Schmelzpunkt verringern</i>	→ s. Verflüssigen	Wesen physisch machen	Des/Ang
<i>Buchlesezauber</i>	→ s. Schrift verstehen	<i>Gedanken eingeben</i>	→ s. Gefühle eingeben	Lähmen	Kon/Beh, Bew/Kin, Des/Ang	Schmerzen	Des/Zer	Wetterkontrolle	Nat/Umw
<i>Dämonen austreiben</i>	→ s. Austreibung	Gedanken lesen	Tel/Kom	Leben spüren	Wah/Mes	Schnittwunden heilen	Reg/Wund, Sel/Reg	Willen spüren	Wah/Mes, Tel/Emp
Dämonen bannen	Bew/Port	Gedanken senden	Tel/Kom	<i>Lebewesen durchleuchten</i>	→ s. Diagnose	Schockstrahl	Des/Imp	Wind rufen	Nat/Umw
Dämonen beschwören	Bew/Port	Gefühle eingeben	Tel/Emp	Levitiation	Bew/Kin	Schockwelle	Des/Imp	<i>Wolke erzeugen</i>	→ s. Elemente mischen
Dämonen erkennen	Wah/Mes	Gefühle unterdrücken	Tel/Emp	Liebeszauber	Tel/Emp, Kon/Verä	Schrift verstehen	Mus/Vers	<i>Zauberabwehr</i>	Mus/Sub
<i>Dämonen rufen</i>	→ s. Geister rufen	<i>Gegend finden</i>	→ s. Person finden	Licht	Ele/Hitze, Nat/Leb, Mat/Umw, Bew/Feld	<i>Schutzschild</i>	→ s. Objekt ablenken	<i>Zauber bannen</i>	→ s. Subroutine löschen
<i>Dämonen unterwerfen</i>	→ s. Geister unterwerfen	<i>Gegenhypnose</i>	→ s. Bann brechen	Magie erkennen	Wah/Mes	Schutzsphäre	Bew/Feld	<i>Zauberreflektion</i>	Mus/Sub
Dichte verändern	Mat/Komb	<i>Geister austreiben</i>	→ s. Austreibung	Magische Hand	Bew/Kin	Schweben	Bew/Feld	Zauber verankern	Mus/Sub
Diagnose	Wah/Mik, Reg/Ausz, Sel/Reg, Mus/Vers	Geister bannen	Esz/Gei	<i>Marionette schaffen</i>	→ s. Objekt beleben	Seelenreise	Esz/Gei, Sel/Gei, Wahr/Makro	Zeitreise	Esz/Zeit
Dimensionen falten	Bew/Port	Geister beschwören	Esz/Gei	Markieren	Mus/Sub	Seil lösen	Des/Zer	Zeit verlangsamen	Esz/Zeit
Donner	Nat/Umw	Geister rufen	Tel/Kom	Maschine überhitzen	Des/Err	<i>Siedepunkt erhöhen</i>	→ s. Kondensieren	Zoom	Wah/Mak
<i>Duftwolke</i>	→ s. Olfaktorische Illusion	<i>Geister sehen</i>	→ s. Zusätzlicher Sinn	Masse verändern	Mat/Komb	<i>Siedepunkt verringern</i>	→ s. Verdampfen	<i>Zombie schaffen</i>	→ s. Objekt beleben
Dunkelheit	Ele/Kälte	Geister unterwerfen	Kon/Beh	Materialermüdung	Des/Zer	Sinne erhöhen	Wah/Mes, Sel/Anp	Zukunft sehen	Esz/Zeit
<i>Durst heilen</i>	→ s. Auszehrung heilen	<i>Geräusch-Illusion</i>	Tel/Hal, Bew/Feld	Materievolumen erzeugen	Mat/Form	Stille	Bew/Feld	Zusätzlicher Sinn	Wah/Mes, Sel/Gei
<i>Eisfläche</i>	→ s. Oberfläche ändern	<i>Geruch erzeugen</i>	→ s. Olfaktorische Illusion	Materiewalze	Mat/Form	Sprache verstehen	Mus/Vers		
Elektromagnetischer Puls	Des/Imp	Geschlecht wechseln	Nat/Verw, Sel/Anp	Materiewerfer	Mat/Form	<i>Sprungpunkt erhöhen</i>	→ s. Supraleitung		
Elektronik reparieren	Mat/Komb	<i>Geschmack erzeugen</i>	→ s. Olfaktorische Illusion	Mit Bäumen reden	Nat/Leb	<i>Staubwolke erzeugen</i>	→ s. Elemente mischen		
Elektronik steuern	Wah/Mik	Gestaltwandel	Sel/Anp	Monsterwelle	Nat/Umw	Strömung erzeugen	Nat/Umw		
Elektronik verändern	Mat/Komb	<i>Gesicht verändern</i>	→ s. Aussehen verändern	<i>Morsche Knochen, schlaffes Fleisch</i>	→ s. Fäulnis	<i>Stupsen</i>	→ s. Konzentration stören		
Elektronik zerstören	Des/Ang	Gift erkennen	Reg/Gift, Wah/Mik	<i>Naturgeist beschwören</i>	→ s. Geister beschwören	Subroutine löschen	Esz/Wahn, Mus/Sub		
		<i>Gift heilen</i>	→ s. Auszehrung heilen	Naturgeist rufen	Esz/Gei	Supraleitung	Ele/Über		
		<i>Gift hemmen</i>	→ s. Körper stabilisieren	Oberfläche ändern	Bew/Feld	Tast-Illusion	Bew/Feld		
		Gift neutralisieren	Reg/Gift, Sel/Reg	Objekt ablenken	Des/Imp, Bew/Kin	Taubheit	Tel/Hal		
		Glück	Mus/Flu			Teleportation	Sel/Bew, Bew/Port		

