

Probenschwierigkeiten

		ahnungslos (PW 2)	unerfahren (PW 6)	erprobt (PW 10)	erfahren (PW 14)	berühmt (PW 18)	legendär (PW 22)
alltäglich	(99 %)	4	8	12	16	20	24
gewöhnlich	(84 %)	8	12	16	20	24	28
einfach	(72 %)	10	14	18	22	26	30
anspruchsvoll	(57 %)	12	16	20	24	28	32
schwierig	(43 %)	14	18	22	26	30	34
sehr schwierig	(28 %)	16	20	24	28	32	36
unrealistisch	(16 %)	18	22	26	30	34	38
legendär	(1 %)	22	26	30	34	38	42

Furcht

- 1 Proben -2
- 2 Proben -4, wenn möglich Rückzug vor Auslöser
- 3 Proben -8, Flucht außer Sichtweite des Auslösers
- 4 Proben nur mehr zur Flucht erlaubt (-8)

Kommando

Haltet stand!	Furcht -1
Formiert euch!	+1 VT
Keine Gefangenen!	+2 TP
Kennt keinen Schmerz!	+1 WS

Erschöpfungsquellen

DH* = KO - 2xBE

Tätigkeit	Verzögerung	Intervall
Marsch	DH* x 2 Std.	2 Std.
Eilmarsch	DH* x 1 Std.	1 Std.
Dauerlauf	DH* x 8 Min.	8 Min.
Schwimmen	DH* x 8 Min	8 Min.

Untypische Kampfkationen

- 1 Proben -4 bis Ende deiner nächsten INI-Phase
- 2 Sturz, Entwaffnet oder 2W6 TP
- 3 Betäubt oder Umklammern (-4)
- 4 Umklammern (-8)

Probenwert für Freie Fertigkeiten

Unerfahren (I)	6
Erfahren (II)	14
Meisterlich (III)	22

Magische Analyse

Intensitätsanalyse

Schwierigkeit	12
Einflüsse	-1/-2/-3 AG für Reststrahlung nach bis zu 1 Minute/Tag/Monat
unter 1	Magie wird nicht erkannt
1	Ist Magie vorhanden oder nicht?
2	Wie viel Astralenergie wurde ungefähr aufgewandt?
3	Woher kommt die Magie? Wird sie durch einen Zauberer, Lebenskraft, dämonisches Wirken oder Kraftlinien gespeist?
4	Wie ist die Magie strukturiert? Welche Wirkung könnte sie ungefähr haben?

Strukturanalyse

Schwierigkeit	16
Modifikator	+4/6/8/10/12 für 1 Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr Vorbereitung
Einflüsse	-1/-2/-3 AG für Reststrahlung nach 1 Minute/Tag/Monat
	-1/-2/-3 AG für komplexe/sehr komplexe/extrem komplexe Astralstrukturen
	-1/-2 AG für fremdartige/besonders fremdartige Magie
	Artefakt Elixier Wesen Zauber
unter 1	keine Informationen
1	Bindender Spruch Klasse des Elixiers Klasse des Wesens Klasse des Zaubers
2	Wirkende Sprüche Elixier Wesen Zauber und Repräsentation
3	Auslöser Verbleibende Haltbarkeit Auftrag Verbleibende Wirkungsdauer
4	Modifikationen Qualität und Modifikationen Besondere Vorteile Modifikationen
5	Vollständiges Verständnis des magischen Wirkens, möglicherweise rekonstruierbar.

Fertigkeiten

Handgemenge	GE/KK/MU	4/2	Handgemengewaffen, Unbewaffnet, Schilde
Hieb Waffen	GE/KK/MU	4/2	Einhandhieb Waffen, Zweihandhieb Waffen
Klingen Waffen	GE/KK/MU	4/2	Einhandklingen Waffen, Zweihandklingen Waffen
Stangen Waffen	GE/KK/MU	4/2	Infanteriewaffen + Speere, Lanzenreiten
Schuss Waffen	FF/IN/KK	3	Bögen, Armbrüste, Blasrohre
Wurf Waffen	FF/IN/KK	2	Kurze Wurf Waffen, Wurfspeere, Diskusse, Schleudern
Athletik	GE/KK/KO	3	Laufen, Klettern, Schwimmen, Reiten, Akrobatik
Heimlichkeit	GE/IN/MU	2	Pirschen, Untertauchen
Selbstbeherrschung	KO/MU/MU	3	Willenskraft, Zähigkeit
Wahrnehmung	IN/IN/KL	4	Menschenkenntnis, Sinnenschärfe, Wachsamkeit
Autorität	CH/KL/MU	3	Anführen, Einschüchtern, Rhetorik
Beeinflussung	CH/CH/IN	3	Betören, Überreden
Gebräuche	CH/IN/KL	2	Mittelreich, Horasreich, Tulamidenlande, Südaventurien, Bornland, Thorwal, Maraskan, Elfen, Zwerge etc.
Derekunde	FF/IN/KL	2	Geographie, Pflanzenkunde, Tierkunde
Mythenkunde	IN/KL/KL	2	Geschichten und Legenden, Götter und Kulte
Magiekunde	KL/KL/MU	2	Dämonenkunde, Elementarkunde, Magietheorie, Zauberpraxis
Überleben	GE/FF/KO	3	Hoher Norden, Nordaventurien, Mittellaventurien, Südaventurien, Tiefer Süden, Maraskan, Wüste, Gebirge, Meer
Verschlagenheit	FF/IN/MU	2	Falschspielen, Schlösser knacken, Stehlen
Alchemie	FF/FF/KL	3	Analyse, Magische Elixiere, Profane Alchemika
Heilkunde	CH/FF/KL	3	Gifte und Krankheiten, Wundheilung
Handwerk	FF/FF/KK	3	Holzbearbeitung, Mechanik, Schmieden

Aktionen

kombinieren von Aktionen → -4

Konflikt	Einfach	Angriff, Zaubern, Fertigkeit nutzen, Position ändern
Volle Offensive	Voll	Angriff +4, Verteidigungen -8
Volle Defensive	Voll	Kein Angriff, Verteidigungen +4
Bereit machen	Einfach	Waffe ziehen (1 Akt.), Heiltrank suchen (2-4 Akt.) etc.
Bewegung	Einfach	GS in Schritt zurücklegen (2x in gerader Linie)
Konzentration	Voll	Zauber oder Fernkampf vorbereiten, Probe auf Willenskraft (16, I) bei Störung, -4 bei Verletzung
Verzögern	Voll	Warten mit spez. Aktion (-4) auf spez. Situation
Freie Aktionen	bel.	2 Schritt gehen, Satz sprechen, Umdrehen etc.
Reaktion	spez.	Verteidigen (±0, -4, -8...), Passierschläge (-4)
		Freie Reaktionen ohne Erschwernis

Manöver im Kampf

Basismanöver

Ausweichen	VT -2 -BE	Angriff vollständig entgehen
Binden	VT -X	VT Gegner um X (max. 8) erschwert
Entfernung verändern	AT -BE	Rückzug ohne Passierschläge
Entwaffnen	AT / VT -4	Gegenprobe KK - Entwaffnen
Gezielter Schlag	AT -2	Trefferzone bestimmen
Umreißen	AT	Gegenprobe GE/KO; kein Schaden; Sturz
Wuchtschlag	AT -X	TP um X (max. 8) erhöht

Eingeschränkte Basismanöver

Auflaufen lassen	VT -4	Waffenschaden+GS
Rüstungsbrecher	AT -4	Ignoriert Rüstung
Schildspalter	AT +2	Waffenschaden gegen Schild
Stumpfer Schlag	AT	Erschöpfung statt Wunden
Umklammern	AT -X	Handlungen um X erschwert
		Vergleichende GE/KK-Proben

Aufbauende Manöver

Ausfall	AT -2 -BE	Ziel 2 Schritt zurückdrängen
Befreiungsschlag	AT -4	Schlag gegen alle Ziele auf 180°
Doppelangriff	2x AT -4	Zwei Angriffe
Hammerschlag	AT -8	Doppelter Waffenschaden
Klingentanz	AT -4	Sofort weiterer Angriff
Niederwerfen	AT -4	Gegenprobe KK; Sturz
Riposte	VT -4	Waffenschaden
Schildwall	VT -4	Wehrt Angriff gegen Verbündeten ab
Sturmangriff	AT	TP um GS erhöht
Todesstoß	AT -8	2 Wunden zusätzlich
Überrennen	AT	TP um GS erhöht, alle Gegner in Weg
		Stop durch 2 erfolgreiche VT
Unterlaufen	VT -4	(Weiterer) Angriff als freie Aktion

Fernkampfmanöver

Gezielter Schuss	FK -2	Trefferzone bestimmen
Scharfschuss	FK -X	TP um X erhöht (max. 8)
Reichweite erhöhen	FK -4	Doppelte Reichweite
Zielen	FK +2	Vorbereitungszeit +1 Aktion
Meisterschuss	FK -8	2 Wunden zusätzlich
Rüstungsbrecher	FK -4	Ignoriert Rüstung
Schnellschuss	FK -4	Vorbereitungszeit halbiert

Spontane Modifikationen

Basismodifikationen

Mächtige Magie/Liturgie	-4	Verstärkt Wirkung, Konterprobe -4
Mehrere Ziele	-4	Zusätzliches Ziel
Reichweite erhöhen	-4	Doppelte Reichweite
Vorbereitung verkürzen	-4	Vorbereitungszeit halbiert
Wirkungsdauer verlängern	-4	Doppelte Wirkungsdauer
Technik ignorieren	-4	Rep. Bedingung ignoriert

Aufbauende Modifikationen

Erzwingen	+4	Kosten +50%
Kosten sparen	-4	Kosten -25%
Zeit lassen	+2	Doppelte Vorbereitungszeit
Kosten sparen	-4	Kosten -25%
Zeremonie	+X	Vorbereitung +1 Minute/Stunde/Tag/ Woche/Monat/Jahr für +4/6/8/10/12/14
Opferung	+4	Opfer erleichtert Probe

Heilung

Effekt	Dauer	Schwierigkeit	Wirkung
Blutung	Wunden Akt. (mind 4)	16	Stoppt Blutung
Gift	Wunden Akt. (mind 4)	Giftstufe	Mildert Gift
Krankheit	Wunden Akt. (mind 4)	Krankheitsstufe	Mildert Krankheit
Heilungsförderung	Halbe Stunde	16+Wundmod.	Heilt Wunde
Regeneration	Erschöpfung	1/ Stunde Ruhe	
	Wunden	1/ Nacht Schlaf	
	Astralenergie	4/ Nacht Schlaf	
	Karmaenergie	1/ Nacht Schlaf	

Wundschmerz und Kampfunfähigkeit

2+ Einschränkungen auf einen Schlag	Wundschmerz: KO-Probe (20, I)
5+ Einschränkungen insgesamt	Kampfunfähigkeit: Zähigkeits-Probe (12, I)

Optional: Trefferzonen

Beine	1	GE	Sturz
Schildarm	2	KK	Entwaffnet
Schwertarm	3	KK	Entwaffnet
Bauch	4	KO	Zusatzwunde
Brust	5	KO	Zusatzwunde
Kopf	6	MU	Betäubt

Modifikatoren im Fernkampf

Größenklasse des Ziels

sehr groß (Elefant)	+8
groß (Pferd, Oger)	+4
mittel (Mensch, Zwerg)	0
klein (Wolf, Reh)	-4
sehr klein (Fasan, Hase)	-8
winzig (Maus)	-12

Bewegung

schnell (laufender Mensch)	-4
sehr schnell (Pferd)	-8
extrem schnell (Vogel)	-12

Umgebung

Dämmerung	-4
Mondlicht	-8
Sternenlicht	-16
Wind	-4
Sturm	-8

Sonstiges

halbe Deckung	-4
Dreivierteldeckung	-8
berittener Schütze	-4

Modifikatoren im Nahkampf

Position

im gegnerischem Rücken	+4
vorteilhaft	+2
normal	0
unvorteilhaft, kniend	-2
liegend	-4

Untergrund

unsicher, knietiefes Wasser	-2
eisig, hüfttiefes Wasser	-4
unter Wasser	-8

Kämpfer

ideale Reichweite	+2
unpassende Reichweite	-2
jede zusätzliche VT	-4
Nebenwaffe	-4

Licht

Dämmerung	-2
Mondlicht	-4
Sternenlicht	-8

Hitze und Kälte

Kohleofen	200 bis 400 °C	1/4 Min.	1 Wunde
Backofen	100 bis 200 °C	1 Min.	1 Wunde
Khômglut	60 bis 100 °C	1/4 Std.	1 Erschöpfung
Heiß	40 bis 60 °C	1 Std.	1 Erschöpfung
Normal	0 bis 40 °C	-	-
Kalt	0 bis -20 °C	1 Std.	1 Erschöpfung
Eiskalt	-20 bis -40 °C	1/4 Std.	1 Wunde
Firunfrost	-40 bis -60 °C	1 Min.	1 Wunde
Grimmfrost	-60 bis -100 °C	1/4 Min.	1 Wunde
Namenlos	-100 bis -200 °C	1 Akt.	1 Wunde

Nahkampfwaffen

Hieb Waffen					
Brabakbengel	2W6+2	1	-1	8	KL, RB
Haumesser	2W6+1	1	-1	9	
Keule	2W6	1	-1	8	St, KL
Knüppel	1W6+2	1	-1	5	St, KL
Lindwurmschläger	2W6+2	1	0	10	
Morgenstern	3W6	1	-1	9	KL, UB
Ochsenherde	4W6+1	1	-3	8	KL, S(4), UB
Ogerschelle	3W6+2	1	-2	9	KL, S(4), UB
Rabenschabel	2W6+1	1	0	9	RB
Skraja	2W6+1	0	0	10	RB
Sonnenszepter	2W6	1	-1	10	
Streitaxt	2W6+1	1	0	8	KL
Streitkolben	2W6	1	0	8	St, KL, RB
Barbarenstreitaxt	4W6+1	1	-2	7	KL, S(4), 2H
Echsische Axt	2W6+2	2	0	8	RB, Wn, 2H
Felsspalter	3W6+2	1	-1	11	KL, S(4), 2H
Kriegsflagel	3W6	2	-1	6	KL, 2H
Kriegshammer	3W6+1	1	-1	9	KL, S(4), RB, St, 2H
Langaxt	3W6+1	1	-1	9	KL, S(4), RB, 2H
Orknae	3W6	1	0	8	KL, S(4), 2H
Warunker Hammer	2W6+2	2	0	8	KL, RB, 2H

Klingenwaffen					
Amazonensäbel	2W6+1	1	0	10	Wn
Barbarenschwert	3W6	1	-1	6	KL, S(4)
Breitschwert	2W6+2	1	-1	11	KL
Degen	2W6	1	+1	6	Wn
Entermesser	2W6+1	1	0	10	
Khunchomer	2W6+1	1	0	9	KL
Kurzschwert	2W6	0	0	10	Wn
Nachtwind	2W6+2	1	0	8	S(4), Wn
Panzerstecher	2W6+2	1	-1	11	RB
Rapier	2W6+1	1	+1	7	
Säbel	2W6+2	1	0	10	
Schwert	2W6+2	1	0	10	
Sklaventod	2W6+3	1	-1	8	KL
Turnierschwert	1W6+1	1	0	7	St
Wolfsmesser	2W6+1	1	0	10	Wn
Andergaster	3W6+3	2	-2	9	KL, S(4), 2H
Anderthalbhänder	2W6+2	2	+1	10	2H
Boronssichel	3W6+5	2	-2	8	S(4), 2H
Doppeltkhunchomer	2W6+3	2	0	8	KL, S(4), 2H
Großer Sklaventod	3W6+1	2	-1	8	KL, S(4), 2H
Rondrakamm	2W6+4	2	0	10	2H
Tuzakmesser	2W6+3	2	0	10	Wn, 2H
Zweihänder	3W6+1	2	0	8	S(4), 2H

Pferde					
Reitpferd	2W6	1	-1	WS*	Nw, Rt
Kriegspferd	2W6+2	1	+1	WS*	Nw, Rt

Stangenwaffen					
Dschadra	2W6+3	2	-1	6	
Efferdbart	2W6	2	0	6	
Hellebarde	2W6+2	2	0	7	KL, RB, 2H
Holzspeer	2W6-1	2	-1	4	Wn
Jagdspieß	3W6	2	0	7	Wn, 2H
Kampfstab	1W6+1	2	+1	4	Wn, St, 2H
Korspieß	2W6+3	2	0	8	KL, 2H
Magierstab	1W6+1	2	0	-	St, Uz, 2H
Pailos	3W6+3	2	-2	9	KL, S(4), 2H
Partisane	3W6+1	2	-1	7	KL, S(4), 2H
Pike	2W6+2	2	-3	5	2H
Schnitter	2W6+3	2	0	8	Wn, 2H
Speer	3W6	2	0	6	
Stoßspeer	3W6+3	2	-1	7	2H
Sturmsense	2W6+3	2	-2	6	2H
Wurmspieß	3W6+2	2	-1	8	RB, 2H
Zweillilien	2W6+2	1	+1	5	Wn, 2H

Handgemengewaffen					
Basiliskenzunge	1W6+1	0	0	7	
Bock	1W6+2	0	0	11	PW, St
Borndorn	1W6+2	0	0	10	
Buckler	1W6+1	0	0	11	PW, St
Dolch	1W6+1	0	0	9	
Drachenzahn	1W6+2	0	0	11	
Hakendolch	1W6+1	0	0	12	PW
Kriegsfächer	1W6+2	0	0	7	PW
Langdolch	1W6+2	0	0	10	PW
Linkhand	1W6+1	0	0	10	PW, Wn
Mengbilar	1W6+1	0	-1	5	Zb
Messer	1W6+1	0	-1	6	
Panzerarm	1W6+2	0	-1	12	PW
Scheibendolch	1W6+1	0	0	9	RB
Schlagring	1W6+1	0	0	9	St
Veteranenhand	1W6+2	0	0	7	
Bock	1W6+2	0	0	11	Schild
Buckler	1W6+1	0	0	11	Schild, St
Großschild	1W6-1	0	+2	7	Schild, St
Holzchild	1W6	0	+1	8	Schild, St
Lederschild	1W6-1	0	+1	5	Schild, St
Hand/Fuß	1W6	0	0	WS*	PW, St, Zb, KMaNW

Fernkampfwaffen

Wurf Waffen					
Borndorn	1W6+2	4	-	10	
Diskus	2W6	16	-	7	
Dolch	1W6	4	-	9	
Dschadra	2W6+2	8	-	6	
Efferdbart	2W6	8	-	8	Nw
Holzspeer	1W6+2	8	-	4	
Jagddiskus	2W6	16	-	7	St
Kampfdiskus	2W6+3	16	-	8	S(4)
Schneidzahn	2W6+1	8	-	8	
Speer	2W6	8	-	6	
Speerschleuder	2W6+1	32	1	5	
Stabschleuder	2W6	16	1	4	
Wurfbeil	2W6	8	-	8	
Wurfdolch, -scheibe	1W6+1	4	-	10	
Wurfkeule	1W6+2	8	-	7	St
Wurfmesser	1W6	4	-	8	
Wurfspeer	2W6+2	8	-	5	
Fledermaus	-	8	-	3	Uk(2)
Kettenkugel	2W6+2	4	-	7	Nw
Lasso	-	4	-	2	Uk(2)
Schleuder	1W6+2	8	-	3	
Wurfnetz	-	2	-	5	Uk(4)
Schweres Wurfnetz	-	2	-	6	Uk(8), 2H

Schusswaffen					
Arbalette	3W6+2	32	8	5	Nw(-4), 2H
Arbalone	3W6+7	64	16	6	Nw(-8), Stationär
Balestra	3W6	32	4	4	Nw, 2H
Balestrina	2W6+1	8	1	4	
Balläster	2W6+3	32	2	4	2H
Eisenwalder	2W6+2	8	1/8	4	2H
Leichte Armbrust	3W6+1	32	4	4	2H
Windenarmbrust	3W6+4	64	8	5	2H
Blasrohr	1W6-1	8	1	2	
Elfenbogen	2W6+3	64	1	3	2H
Kompositbogen	2W6+3	32	1	3	2H
Kriegsbogen	2W6+5	32	1	3	S(8), 2H
Kurzbogen	2W6+1	16	0	3	2H
Langbogen	2W6+3	64	1	3	S(4), 2H
Orkischer Reiterbogen	2W6+3	32	1	4	S(4), 2H

Geschosse					
Rüstungsbrecher	-	-	-	1	RB, Preis x2
Kriegspfeile	+1	-	-	1	Preis x2
Rüstungsbr. Kriegspfeile	+1	-	-	1	RB, Preis x4
Stumpfe Pfeile	-2	-	-	1	St, Preis x2

Aventurische Namen

Garethi					
Aduque, Aldare (Alda), Alena, Alinde, Alruna, Alvide, Arba, Belona, Bernika (Berna), Binya, Dilga, Dimiona, Doride, Dorlen, Drala, Dramina, Duridanya, Dythlind, Edala, Efferdane, Elida, Gunelde, Gwynna, Harika (Harka), Heiltrud, Hela, Hesindiane, Hesine, Hitta, Idra, Ifirnia, Kysira, Larona (Lana), Leta, Lidda, Linai, Livia, Losiane, Ludilla, Maline, Maren, Mirya, Mo, Ondwina, Palinai, Perdia, Praiosmin, Perainiane, Praiadne, Quenia, Quelina, Quisira, Rahjalieb Sannah, Saria (Sari), Selinde, Sumudai, Susa, Sylvette, Tanit, Thalionmel, Thornia, Thyria Adran, Alrik, Angrond, Anjun, Answin, Ardor (Ardo), Baltram, Bardo, Berman, Bernhelm, Connar, Cordovan, Curthan, Cyberian, Dabbert, Darian, Eberhelm, Eboreus, Eorian (Edo), Fingorn, Firunian, Firutin (Firu), Fomlian, Fredo, Frumol, Geppert, Gerding, Gernot, Gero, Gerrik, Gerion, Gorm, Goswin, Groben, Grordan, Grorthin, Gumblad, Hagen, Hai, Haldan, Lechdan, Leomar, Linnert, Losan, Malzan, Melcher, Mover, Odilbert (Odil), Odilon, Ogdan, Praiodan, Qunamon, Quendan, Quin, Radulfi, Rahjadan (Rahjan), Rank, Rauert, Raul, Stordan (Stordian), Sumudan, Thallian, Thimorn, Thisdan, Timshal, Torben, Trautman, Travin, Traviadan (Travidan), Tsafried, Tsadan, Ugdalf (Ugalf), Ugdan, Ugo, Ulfried, Ungolf, Valpo, Wulfhelm, Xandros, Xindan, Xebbert, Xerber, Yann, Yantur, Yendan (Yendar, Yendor), Yerodin, Yeto, Zondan, Zolkhan, Zordan					

Tulamidya					
Abrizah, Aischa, Aishulibeth, Alhina, Ashaybith, Ayla, Ayrina, Chalibah, Delilah, Demeya, Dilhabeth, Damila, Dunja, Ferushan, Halima, Heyeshan, Hidaybeht, Isha, Izmaban, Laila, Milhibeth, Mirhiban, Mirshan, Nahema, Nassiban, Onchabeth, Palmeya, Perishan, Perizel, Ranchel, Renahban, Sherizeth, Sheydan, Shila, Shuhelja, Shulam, Sulibeth, Zulhamin Abdul, Abu, Achmad, Achtev, Alev, Ali, Alrik, Amir, Assaf, Dilhaban, Dschadir, Dscherid, Dunchaban, Erkhaban, Eslam, Hadjiin, Haimamud, Hairan, Hamar, Hamed, Hamil, Jikhbar, Kasim, Kazan, Kashban, Khalid, Karmal, Khorim, Mhanach, Mhukkadin, Muammar, Mustafa, Nareb, Nasreddin, Perhiman, Rafid, Rashim, Rashman, Rastafan, Rechan, Sanshied, Sedef, Selim, Selo, Seyshaban, Shabob, Shafir, Umran, Yakuban, Yali, Yelmiz, Yussuf, Zachan, Zachaban, Zelhiman, Zuhul, Zuhamid					

Isdira					
Adailoe, Allacaya, Ariana, Belimone, Calenleya, Ceriana, Daleone, Dimeloe, Elayoe, Famione, Feyaria, Galoth, Haleone, Himiyana, Lilo, Liasanya, Mayana, Milailee, Milmiria, Odania, Olimone, Raialamone, Ranari, Rileona, Saliniome, Teleria					
Alirion, Ancoron, Bannion, Calhenheri, Coihin, Dirion, Eberon, Fankoen, Farmion, Felerian, Golodion, Heleon, Il-coron, Imion, Kalendin, Lorian, Merdarion, Milaidin, Oidin, Rallion, Ranarion (Kurzf. Ranar), Skyvaheri, Tarsinion					

Rogolan					
Agescha, Andra, Artrima, Barine, Bischa, Bolrima, Cadrima, Fenlika, Garescha, Gerhala, Gine, Gudelne, Halrima, Herdra, Jetrascha, Jorma, Kagelne, Krima, Lugra, Murgrima, Se-grima, Thorescha, Tirzula, Ugilne, Xagula, Xebrima					
Andrasch, Armbolosch, Arthag, Atosch, Bandhag, Dabrasch, Dergam, Duglim, Dugobalosch, Ebrasch, Engerim, Grubosch, Gurthag, Hargasch, Hogisch, Hugen, Ibralosch, Kalrugen, Kirgam, Kunhag, Kunthul, Lagorasch, Lugen, Paglim, Pogolosch, Roglom, Seghal, Siglom, Sugusch, Thoram, Xerberim, Xetolosch, Xolgorim, Zinkhal					

Zeitrechnung		
Wochentage		
Windstag	Trondesdag	
Erdstag	Ifirnsdag	
Markttag	Horastag/Firunsdag	
Praiostag	Rondratag/Swafnirsdag/Borontag	
Rohalstag	Schneetag/Traviasdag	
Feuertag	Jurgasdag	
Wassertag	Zinstag/Hjaldisdag	
Monate		
Praios	Sommermond	
Rondra	Hitzemon	
Efferd	Regenmond	
Travia	Weinmond	
Boron	Nebelmond	
Hesinde	Dunkelmond	
Firun	Frostmond	
Tsa	Neugeburt	
Phex	Marktmond	
Peraine	Saatmond	
Ingerimm	Feuermond	
Rahja	Brautmond	
Namenlose Tage	Drachentage	
Jahreszahlen		1000 BF
1 Hal	994 BF	7 Hal
1 Reto	976 BF	25 Reto
1 Bardo/Cella	949 BF	52 B/C
1 Perval	934 BF	67 Perval
1 Golaris E.	686 BF	315 GE
1 J. d. U.	854 BF	147 d.U.
1 Horas	1491 v. BF	2491 Horas
1 Jurgas L.	1626 v. BF	2626 JL
1 Rastullah	760 BF	241 NRE
1 Flug d. W.d.	3822 v. BF	4822 FdW
1 J. d. Lichts	335 BF	666 JdL

Währungen	
Mittelreich / Horasreich	
Dukat	10 Silbertaler
Silbertaler	10 Heller
Heller	10 Kreuzer
Kreuzer	1 Kreuzer
Bornland	
Batzen	1 Dukat
Silbergroschen	1 Silbertaler
Deut	1 Heller
Nostria/Andergast	
Nostrische Krone	5 Silbertaler
Andrataler	5 Silbertaler
Zwerge	
Atebrox (Groschen)	2 Heller
Arganbrox (Schilling)	2 Silbertaler
Auromox (Taler)	12 Silbertaler
Aranien	
Dinar	1 Dukat
Schekel	1 Silbertaler
Hallah	1 Heller
Kurush	1 Kreuzer
Kalifat	
Marawedi	2 Dukaten
Zechine	2 Silbertaler
Muwlat	5 Kreuzer
Al'Anfa	
Dublone	2 Dukaten
Oreal/Schilling	1 Silbertaler
Kleiner Oreal	5 Heller
Dirham	1 Kreuzer

Astrologie	
Nordhimmel	
Held	Heldentum
Hund	Treue
Kaiserstern	Herrschaft
Gehörn	Willensstärke
Drache	Sieg, Triumph
Ogerkreuz	Naturkatastrophen
Uthar	Ziel, Antwort
Nordstern	Selbsterkenntnis
Elfenstern	Freiheit
Südhimmel	
Nachen	Reise
Rubine	List, Planung
Kelch	Lebenskraft
Ringe	Verbindung
Harfe	Inspiration
Dolch	Verrat
Hand	Schicksal
Wandelsterne	
Horas	Ausstrahlung
Ucuri	Beweglichkeit
Simia	Geschicklichkeit
Kor	Stärke
Nandus	Intelligenz
Aves	Entschlossenheit
Marbo	Beharrlichkeit
Levthan	Einfühlung
Xeledon	Wahnsinn
Mada	Zauberei

Chronologie	
vor Äonen	Finsterzwillung und Weißzwillung erscheinen den Trolen
~1700 v. BF	N'shr Ssa'Khr Ssech gegen Bastrabun, unterstützt von Aliss'Szargo
1753 v. BF	Nach 10 Jahren wird Bastrabuns Bann fertiggestellt
1341 v. BF	Der Große Schwarm zerstört Gorien
1327 v. BF	Skorpionkriege; Sulman al'Nassori vernichtet Zhamorrah unter Assarbad von Fasar
~350 v. BF	Chyriakal yl Melarythor gegen Anthadian arc Ennandu in Myranor
466	Rohal der Weise wird Kaiser des Mittelreichs
510	Tharsonius von Bethana in Bethana geboren
589	Rohals Verhüllung
590 BF	Krieg der Magier
22 BOR 590	Schlacht in der Gorischen Wüste; Borbarad wird in den Limbus verbannt
611	Khalid al-Ghunarin in der Gor
1002	Rohezal vertreibt Borbaradianer aus dem Amboß, Azaril Scharlachkraut entkommt G.C.E. Galotta entfesselt den Zug der Tausend Oger
1008	Khomkrieg
1009	<i>Staub und Sterne</i> : Liscom von Fasar scheitert beim Versuch, Borbarad am 22. Boron aus dem Limbus zu befreien
1010	Liscom erwacht als Wiedergänger in Selem
	Beginn des Orkensturms; Kaiser Hal verschwindet im Bornland; Answinkrise
1011	Das Konzil der Elementaren Gewalten enthüllt sich in Punin
1013	Xeraan verübt den Kinderraub von Ruthor, 150 Kinder werden gestohlen
1014	Hilberian Grimm von Greifenstein ernennt sich zum Lichtboten
	Die Heiligen Rollen der Beni Rurech werden gefunden
	<i>Alptraum ohne Ende</i> : Liscom beginnt sein Ritual, am 22. wird Laniare verbrannt
20 ING 1015	Liscom von Fasar befreit Borbarads Geist aus dem Limbus
02 RAH 1015	
TRA 1016	<i>Unsterbliche Gier</i> : Vampirplage in Weiden
22 BOR 1016	Pardona schafft Borbarad einen neuen Körper
18 RON 1017	<i>Grenzenlose Macht</i> : Zerstörung des Transproprietoriums auf Arras de Mott
30 PHE 1017	Borbarad tötet Delian von Wiedbrück und nimmt seine Erscheinung an
01 PRA 1018	Delian von Wiedbrück wird Sicherheitsberater auf Maraskan
08 EFF 1018	Orakel auf den Elenviner Auen – Ende der Kirchenspaltung
PRA 1019	<i>Pforte des Grauens</i> : Die Gezeichneten auf Maraskan
08 EFF 1019	Die Gezeichneten vertreiben Borbarad aus Tuzak
TRA 1019	<i>Bastrabuns Bann</i> : Die Gezeichneten vereiteln die Pläne von Abu Terfas
BOR 1019	<i>Schatten im Zwielicht</i> : Die Gezeichneten verbünden sich mit Den Schatten
08 TSA 1019	Seeschlacht vor Andalkan: Die Schatten werden vernichtend geschlagen
11 TSA 1019	Gefangenenaufstand auf Rulat
18 ING 1019	Beginn der Invasion der Verdammten; Mendena fällt am 20., Ilsur am 21.
30 RAH 1019	<i>Goldene Blüten auf Blauem Grund</i> : Fall von Kurkum
30 RON 1020	Schlacht von Eslamsbrück – Niederlage der kaiserlichen Truppen
EFF 1020	<i>Der Winter des Wolfes</i> : Die Gezeichneten in Mendena
05 TRA 1020	Die Schlacht im Schnee – Viereichen fällt
20 TRA 1020	Zerstörung von Sumus Kate
15 TSA 1020	Helme Haffax offenbart sich als Verräter; Ysilia fällt am 17.
ING 1020	<i>Rohals Versprechen</i> : Allaventurischer Konvent in Punin
22 ING 1020	Der Stein der Weisen wird zusammengesetzt, Rohal erscheint und vergeht im Duell mit Borbarad
04 PRA 1021	Der Lichtvogel prophezeit bei Drakonia das Karmakorthäon
24 PRA 1021	Schlacht auf den Vallusanischen Weiden: Teilsieg von Bornland und Mittelreich
RON 1021	<i>Siebenstreich</i> : Zwölfgöttertjoste, die Gezeichneten sammeln die sieben Kelche
04 EFF 1021	Wiederentstehung Siebenstreichs, Raidri Conchobair wird Träger
PHE 1021	<i>Rausch der Ewigkeit</i> : Die Gezeichneten suchen im Raschtulswall nach dem sechsten Zeichen
09 ING 1021	Jariel Praiotin wird erschlagen, Hilberian wird Bote des Lichts
21 ING 1021	Prinz Brin fällt einem Attentat durch Galotta zum Opfer
23 ING 1021	Die Dritte Dämonenschlacht

Sieben Zeichen	
Das Almadine Auge	IN Rubinsicht, Rubinblick, Zorn des Rubins
	+ Aktives Vorgehen gegen Borbarad
	- Scheitern / Ungenutzte Gelegenheiten
Das Wandelnde Bild	CH Seelentier, Stimme des Waldes, Friedensbund
	+ Bündnisse gegen Borbarad
	- Keine Vermittlung bei innerem Streit
Das Kühne Tier mit dem Krötensinn	MU Krötensinn, Wärmesinn, Ruf des N'Churr
	+ Nutzung Ruf des N'Churr
	- Deutliche Feigheit
Die Mondsilberhand	FF Gefahrensinn, Allerlei Manipulationsmagie
	+ Phexische Meisterstücke
	- Ungenutzte Gelegenheiten
Die Stählerne Stirn	KL Verschleierung, Rohals Schild, WeisheitstICK
	+ Weisheit
	- Eigensinn
Das Geflügelte Geschoss	GE Dämmerungssicht, Wolfsfreund, Geruchssinn
	+ Mut und Überzeugung
	- Wankelmut
Siebenstreich	KK Vollendeter Kämpfer
	+ Wahres Heldentum
	- Verlassen des Pfads der Tugend