

A

Abel, Alex 302 ff; 304
 Abronski, Stan (Z) 98 f.
 Abstumpfen 83
 Abteilung, die (G) 265
 Abwertung (Z) 193
 Acht Unsterblichen Weisen, die 105
 Adept im Selbststudium 142
 Adept mit einem Mentor 142
 Adepten 102; 107; 138 ff.
 Adeptenmagie 119
 Agenten d. Renunziation 258
 Agenten d. Renunziation (als Zirkel f. Spieler) 264 f.
 Ahnungen (F) 48
 Akolyten d. Nackten Göttin (Gr) 113
 Al Masrah, Ibrahim 271;259
 Alkohol 376
 Allein i.d. Menge (Z) 201
 Alleinige Stimme, die (G) 263
 Allen, Dirk 259; 332
 Allerweltsgesicht (Z) 156
 Allgemeinbildung 44
 Allgemeinwissen (Z) 156
 Allrounder (Gr) 111
 Alltag 378
 Amelia Earharts Kompass (A) 431
 Andernauten (Gr.) 267
 Anderson, Sid 429
 Angriffszauber 144
 Angriff 57
 Angriff a. Entfernung (Angriffszauber) 145
 Angriff umleiten (Gü) 63
 Angriff, Fokussieren 58
 Angriff, Modifikation 57, 58
 Angriffszauber, Glückstreffer 147
 Angriffszauber, Missgeschicke 148
 Angriffszauber, schwache 144
 Angriffszauber, spezialisierte 145
 Angriffszauber, starke 145
 Angriffszaubern ausweichen: Siehe „Ausweichen“
 Antlitz d. Grauens, das (Z) 186
 Anvisieren 60
 Äpfel d. Eris (A) 311
 Apostel d. Nackten Göttin 113
 Archetyp, Vertiedigung gg. Ablösung 276 f.
 Archetypen 214;250
 Archetypenzirkel 263
 Arkane, Dermott 13
 Artefakte 284 ff.; 380 ff.
 Artefakte, Herstellung von 285 ff.
 Artefakte, konstruierte 285
 Artefakte, natürliche 284
 Astralparasiten 390 ff.
 Al Samwât Awâmî 259
 Astralreise (Z) 163
 Atem anhalten (F) 42
 Attribute 36
 Auffällige Statur 42
 Aufputschmittel 376

Aufstieg 251
 Aufstieg 273 ff.
 Aufstieg, bewusster 273 f.
 Aufstieg, Gottläufer 275
 Aufstieg, unbewusster 273
 Aufstiegszirkel 261
 Aurasicht (F) 48
 Auserwählter Tempel Satans 104; 327 ff.
 Ausgangspositionen (Kampagnen) 342
 Ausgeplaudert (Z) 158
 Auslöser 24 ff.
 Ausschreitungen 372
 Ausstrahlung 47
 Ausweichen (Basisfertigkeit) 42
 Ausweichen 59
 Ausweichen b. Angriffsz. 59
 Autorität (F) 45
 Autounfälle 66
 Avatare 103; 107; 214 ff.
 Avatar, wie man wird 216
 Avatarmagie 119; 214 ff.

B

Barberry, Monica 318
 Basisfertigkeiten 40
 Basisf.: Allgemeinbildung 44
 Basisf.: Ausstrahlung 47
 Basisf.: Ausweichen 42
 Basisf.: Fahren 43
 Basisf.: Handgemenge 41
 Basisf.: Initiative 43
 Basisf.: Lügen 47
 Basisf.: Verbergen 44
 Basisf.: Wahrnehmung 44
 Basisf.: Sportlichkeit 40
 Benommen (Gü) 63
 Beschwörung e. Schreckensdieners (R) 125
 Besessenheit (Dämonen) 281 ff.
 Besessenheit (Kirchliche Behandlung) 325
 Besondere Munition: Siehe „Munition“
 Betäubungsmittel 376
 Bewusstseinsblick (Statthalter) 130
 Bewusstseinstausch (Statthalter) 130
 Beziehungsdiagramm 347
 Bibliomant 148 ff.
 Bibliomantie, Angriffszauber 150
 Bibliomantie, Bücherdiebstahl 149
 Bibliomantie, Entfernungsbeschränkung 149
 Bibliomantie, Gerüchte über 153
 Bibliomantie, Ladungen b. Spielbeginn 150
 Bibliomantie, Ladungsgewinn 150
 Bibliomantie, Ladungsspeicher 149
 Bibliomantie, mächtige Formeln
 Bibliomantie, Spontane Zauber 150
 Bibliomantie, Tabu 150
 Bibliomantische Bibliothek 149
 Bildungsfernsehen (Z) 205
 Bir Dibis 259
 Bisexuelle 262

Blei zu Gold (R) 125
Blick i. d. Vergangenheit (Z) 156
Blick i.d.Unterlagen (Z) 150
Blind (Gü) 63
Blues Sänger (F) 48
Böse Blick, der (Z) 166
Bote, der 218
Bote, Gaben 219
Bote, historische Avatare 219
Bote, Masken 218
Bote, Symbolik 218
Bote, Tabus 218
Brandt, Margaret 315
Breecher, Morris 428
Brinker, Neil 104
Brodie Judie: siehe Rebecca deGhoule
Bruderschaft d. Zähfliessenden Verkehrs 104; 259
Bücherverbrennung (Z) 152
Bund (Verzauberung) 133

C

Cage 307
Caligostro 105
Carnovski, Dimitri 271
Carrillo, Vater José 326
Chamäleon (Z) 172
Chaosmagie 213
Charakterbogen 438
Charaktererschaffung 30 ff, 50 ff.
Chefsache (Z) 193
Cooper, Darla 322
Crowe, Cletus 300
Crowne, Rose Cranstone 104

D

Dakota, Renata 8 ff.
Dämonen 256; 279 ff. 390 f.
Dämonen kontrollieren 280
Dämonen, Fähigkeiten 282 f.
Dämonenbeschwörung 279 ff.
Dämonische Besessenheit 281
Dämonische Besessenheit, ungewollte 282
Darstellung v. SLCs 357
Das Blatt wendet sich (Gü) 63
„Das Garten“ v. Rebekah Krzynski (A) 382
Davenport, Iowa 259
Defätismus (Z) 198
DeGhoule, Rebecca 328
Demagoge, der 220
Demagoge, Gaben 221
Demagoge, historische Avatare 221
Demagoge, Masken 221
Demagoge, Symbole 221
Demagoge, Tabus 220
Details, erzählerischer Einsatz 378
Deutsch, Andrea 309; 312
Dick u. Doof (Z) 206

Dillinger, John, Penis v. 41
Diplomaten (Gr) 267
Dipsomant 160 ff.
Dipsomantie, Angriffszauber 161
Dipsomantie, Gerüchte über 164
Dipsomantie, Ladungen z. Spielbeginn 161
Dipsomantie, Ladungsgewinn 161
Dipsomantie, mächtige Effekte 164
Dipsomantie, Spontante Zauber 161
Dipsomantie, Tabu 161
Dole, Remy (Z) 23 f.
Doppelt oder nichts (Z) 167
Dos Prazeres, Joao 299
Douglas, Randall „Randy“ 320; 321
Drake, Thorvald 271
Drei Leben d. Bill Toge, die 410 ff.
Droge, wie im Spiel behandeln? 376 ff.
Druckerschwärze (Z) 151
Du weißt schon wer (F) 48
Du weißt, dass du es willst (Z) 196
Duopoulous, Harvey 317
Durchschnittlicher Polizeibeamter 338
Durchschnittlicher Polizeikommissar 338
Durchschnittlicher Schlägertyp 338

E

Ehrliche Haut (Z) 197
Eigene Verzauberungen 134
Einer f. Alle, Alle f. Einen (Gr) 115
Eingeweihte Normalos (Gr.) 116
Eingeweihtenkampagne 111
Einsame Brotdose (A) 177
Einsteigerkampagne 24 ff.
Elvis 409
Email – Verteiler d. Grafen v. Saint – Germain 168
Engel d. Tiere (R) 122
Entgiftung (R) 121
Entreißen (F) 43
Entropen 391
Entropie 253
Entropomant 165
Entropomantie, Angriffszauber 166
Entropomantie,, Gerüchte über 168
Entropomantie, Ladungen z. Spielbeginn 166
Entropomantie, Ladungsgewinn 166
Entropomantie, mächtige Effekte 168
Entropomantie, spontane Zauber 166
Entropomantie, Tabu 166
Entschlossene Antideterministen, die (Gr) 262
Entwaffnen 62
Epideromant 169
Epideromantie, Angriffszauber 170
Epideromantie, Gerüchte über 173
Epideromantie, Ladungen z. Spielbeginn 170
Epideromantie, Ladungsgewinn 170
Epideromantie, mächtige Effekte 173
Epideromantie, spontane Zauber 170
Epideromantie, Tabu 170
Episodenstruktur 341

Eponymous 257; 305
 Erfahrungspunkte 49
 Erinnerungsfetzen (Z) 156
 Erinnerungsimplantat (Z) 158
 Erleuchtetenkampagne 260 ff.
 Erster und letzter Mann, der 254 f.
 Siehe auch: Saint – Germain, Graf v.
 Erstickten 66
 Ertrinken 66
 Erzähltechniken 354

F

Fahren 43
 Falsch abgebogen (Z) 202
 Familiendrama (Z) 206
 Feng – Vespucci – Liste 315
 Fernaufladung (Statthalter) 130
 Ferngespräch (Z) 167
 Fernsehbeichte (Z) 207
 Fernsehen macht dumm (Z) 206
 Fernzauberabwehr (Statthalter) 130
 Fertigkeiten 39 ff.
 Fertigkeiten, körperliche 40
 Fertigkeiten, Punkteverg.f. 39
 Fertigkeiten, Schnelligkeits- 42
 Fertigkeiten, seelische 46
 Fertigkeiten, Steigerung v. 49
 Fertigkeiten, Verstandes- 44
 Fertigungsbezeichnungen 40
 Fertigungsbedingungen 40
 Fertigungswürfe 6 f., 39
 Fertigungswürfe, ehrgeizige Ebd.
 Fertigungswürfe, einfache Ebd.
 Fertigungswürfe, entscheid. Ebd.
 Fertigungswürfe, wann und wie fordern? 361 f.
 Feuchte Stellen 388
 Feuerlaufen 404
 Feuerschutz 60
 Filmblut (Z) 207
 Finanzbericht (Z) 192
 Finde d. Verlorene Werk (R) 121
 Finten 62
 Flamel, Nicolas 105
 Flashback 85
 Fleisch ist mein Diener, das (Z) 171
 Fliegende Frau, die 222
 Fliegende Frau, Gaben 223
 Fliegende Frau, historische Avatare 222
 Fliegende Frau, Masken 222
 Fliegende Frau, Tabus 222
 Fliegende Frau, Symbolik 222
 Flitzemäuse 198
 Fluchblätter (A) 288
 Fokussieren s. „Angriff“.
 Forsythe, Angela 298; 300
 Forsythe, Dugan 298
 Fotografisches Gedächtnis (F) 47
 Freakshow (Gr) 111
 Freikommen (Gü) 63

Freimacher 104
 Freischärler (Gr) 28
 Freund d. Familie (F) 47
 Freundeskreis (Gr) 26
 Furchtimpuls 32

G

Gaben 215; 216; 271 (von Gottläufern)
 Ganz, Hiram 311
 Garcia, Lucius 312
 Gassenwissen (Z) 201
 Gastspiel (Kampagne) 340
 Gazadrel, Herr d. Völlerei a.k.a. Lisa Cisneros 327 f.
 Geborener Anführer (F) 48
 Geburt d. Homunkulus,(R)125
 Gegenstände werfen 62
 Geist d. Weines, der (Z) 164
 Geist einer Kamera, der (A) 382
 Geisteszustand 38; 79 ff.
 Geisteszust.u.Verstand 38
 Geldkreislauf (Z) 193
 Generische Charaktere 338
 Genesung 69
 Gesandte d. Renunziation 104
 Gesetz d. Einsatzes 140
 Gesetz d. Gehorsams 141
 Gesetz d. Zweispalts 140
 Gesicht i. d. Menge (Z) 201
 Gesichtswandel (Z) 172
 Gesundheit 36
 Gesundheitszustand beschreiben 362
 Gewinner (Z) 168
 Gewohnheitstrinker (Z) 162
 Gewöhnliche Verzauberungen 133
 Gewöhnliches u. Fantastisches, Balance 379
 Ghul 397
 Globale Befreiungsbewegung, die 319 ff.
 Glück d. Verdammten, das (Z) 167
 Glücksbringer (A) 287
 Glückspilz (Z) 167
 Glückspilz (R) 124
 Glücksrad (Z) 192
 Glückssträhne (Z, Entropom.) 168
 Glückssträhne (Z, Pornom.) 197
 Glückstreffer 63; 146 (magische Angriffe)
 Gnostische Gerüchte (Z) 157
 Golems 392
 Gott kümmert sich um die Säufer (Z) 162
 Gottläufer 215; 250; 268 270 ff.,
 Gottläufer, Aufstieg 275
 Gottläufer, Liste der momentanen 271
 Gottläufer, Umgang mit 272
 Gottläufer, Verteidigung ggn. Ablösung 275 ff.
 Graffiti (Z) 200
 Gralstritter 105
 Greene, Chloe 313
 Groß und unbeweglich (F) 43
 Große Zittern, das (Z) 162
 Großes Verkrümmen (Z) 171

Gruppe, Zusammenarbeit i.d.92
 Gruppenmodelle (Einsteiger) 26 ff.
 Gute Sportsgeister, die (Gr) 263
 Gwurm, der (A) 178

H

Haltegriff (Gü) 63
 Hamilton, Charles 299
 Hand d. Ruhms (A) 380
 Handgemenge 41
 Händler, der 224
 Händler, Gaben 225
 Händler, Gaben 227
 Händler, historische Avatare 225
 Händler, Masken 225
 Händler, Symbolik 225
 Händler, Tabus 224
 Handlungsstränge 348 ff.
 Harmonische Ausrichtung (R)122
 Härteauswirkungen 80 ff.
 Härteauswirkungen: Gewalt 80
 Härteauswirkungen: Hilflosigkeit 81
 Härteauswirkungen: Identität 83
 Härteauswirkungen: Isolation 82
 Härteauswirkungen: Übernatürliches 80
 Härtekerbe 78 f.
 Hatrick 63
 Hauch d. Chaos (Z) 166
 Haus d. Renunziation 258; 294 ff.
 Hauser, Michael 323
 Heaven's Devils 104
 Heimsuchung 389
 Henker, der 226
 Henker, historische Avatare 227
 Henker, Masken 227
 Henker, Symbole 226
 Henker, Tabus 226
 Her damit (Gü) 63
 Herr d. Fleisches (Z) 172
 Herren im Frack (Gr) 116
 Herrenlose Mann, der 228
 Herrenlose Mann, Gaben 229
 Herrenlose Mann, historische Avatare 229
 Herrenlose Mann, Masken 229
 Herrenlose Mann, Symbolik 229
 Herrenlose Mann, Tabus 229
 Hexenringe 404
 Hier ist mein Ausweis (Z) 185
 Hinrichtungen 66
 Hinterhalt, Angriff aus dem 56
 Hölzerne Groschen (A) 289
 Homunkulus 125
 Humanlabor, das (Gr) 265
 Hüpfen (A) 317
 Hypnotherapeut (F)

I

Ich bin auf Sendung (Z) 208
 Ich bin ein anderer Mensch (Z) 186
 Ich bin, also denke ich (Z) 186
 Ich kenne deinen Preis (Z) 192
 Ich sehe was...(Z) 162
 Identitätskrise (Z) 187
 Infernaux, les 259
 Inhalt (Kampagne) 346 ff.
 Initiative (Basisfertigkeit) 43
 Initiative im Kampf 56
 Initiative, Verbesserung v. 56 f.
 Innere Qual (Z) 198

J

Jackson, Derek 314; 316
 Jedermann (Z) 157
 Jeeter 335
 Jenseits 256; 293
 Jenseits
 Jenseits, Infos f. Eingeweihte100
 Jesus – Fische (A) 381
 Juan, unendlicher Beobachter 251 f.
 Junge mit d. Bleistiften i.d. Augenhöhlen, der 281
 Jupiter X (Z) 182

K

Kalter Fleck 388
 Kamerablick (Z) 205
 Kampagneninhalte 346 ff.
 Kampagnenmanagement 351 ff.
 Kampagnentipps 340 ff.
 Kampagnentypen 340 ff.
 Kampf 54 ff.
 Kampf d. Archetypen 255
 Kampf, 6 Arten z. Beenden 54 f.
 Kampf, Ablaufplan 363
 Kampf, Strategien im 71
 Kampf, Überblick 55 f.
 Kämpfe, wie leiten? 361 ff.
 Kampftrinker 42
 Kampfunabh. Aktionen 67
 Kane, Dermott s. Arkane, Dermott
 Karrierefrauen (Gr) 116
 Kirche d. Alpha – Nerd (Gr) 262
 Kirche d. Siegreichen Todes 104
 Kirchlicher Exorzismus 325
 Klammeraffe (R) 121
 Kliomant 154 ff.
 Kliomantie und Atlantiden 155
 Kliomantie, Angriffszauber 155
 Kliomantie, Gerüchte über 159
 Kliomantie, Ladungen z. Spielbeginn 155
 Kliomantie, Ladungsgewinn 155
 Kliomantie, mächtige Effekte159
 Kliomantie, spontane Zauber155

Kliomantie, Tabu 155
 Knarren ggn. Hexerei (Gr.) 116
 Knochenpiraten 104
 Körper (Attr.) 36
 Körper aus Eisen (Z) 172
 Körper ist ein stilles Wasser, der (Z) 171
 Körperschmelze (Z) 172
 Kosmos, der 254
 Krawalle 372
 Krawallwurf 372
 Kreis der Nähe 257; 309
 Krieger, der 230
 Krieger, Gaben 231
 Krieger, historische Avatare 231
 Krieger, Masken 231
 Krieger, Symbolik 231
 Krieger, Tabus 231
 Kriegsstein, der (A) 384
 Kritische Treffer 63
 Kritische Treffer, Beschr. v. 63
 Kritischer Erfolg 7
 Kugelsicher (Z) 167
 Kugelsichere Westen 61
 Kumyar, Janet 314
 Kursprognose (Z) 191
 Kurzregeln 6-7

L

La Rue, Eugene 8 ff.
 Ladungsdieb (Statthalter) 130
 Ladungsspeicher (Bibliomantie) 149
 Lähmung (Z) 198
 Lebendiger Himmel, der 249 ff.
 Lee, Daphne 309; 310
 Leichtes Delirium (Z) 162
 Leiden d. Jungen Werthers (Z) 151
 Leitmotive 377
 Leselupe (Z) 151
 LeTourneau, Maggie 428
 Lewis, Don 425
 Lime, Nicky 425
 Lovac, Tina 335
 Lucifuge, d. Schwarze Hund 299
 Lücken i.d.Realität 389
 Lügen 47
 Lumpenkrieger (Z) 202
 Lykanthropen 394

M

Mabsut, Daoud 301
 Macher 103; 332 ff.
 Mächtige Rituale 125
 Mächtige Sinnestäuschungen 389
 Mächtige Telekinese 389
 Magie 118 ff.
 Magie, andere Formen v. f. Eingeweihte 103

Magie, Gesetze d. 140
 Magie, wie im Spiel behandeln? 366 ff.
 Magie, Wissen über f. Eingeweihte 100 f.
 Magieformen, Mischung von 120
 Magieschulen 148 ff.
 Magieschulen, neue erschaffen 211 ff.
 Magieschulen, vorhandene abwandeln 212
 Magische Zirkel 115
 Magisches Projektil, das (A) 384
 Mak Attax 104; 113; 257 314 ff.
 MakAttax, Mailingliste 315
 Mann mit den Schlitzeraugen, der 104
 Marconi, Bony Toni 105
 Marsstaub (Z) 182
 Maske d. Bestie, die (Z) 187
 Maske d. Gottes, die (Z) 187
 Maske d. Menschen, die (Z) 187
 Maske lüften, die (Z) 186
 Masken (v. Avataren) 215; 216
 Masken (v. Personamanten) 187
 Massenwahn (Z) 202
 Materie 253
 Mc Kay, „Stealin“ Dan 104
 McGowan, James K. IV 253
 McHilfe (Gr) 114
 McNytre, Violet 306
 Mechanomant 174
 Mechanomantie, Angriffszauber 175
 Mechanomantie, Gerüchte über 178
 Mechanomantie, Konstruktionsbeispiele 177 f.
 Mechanomantie, Ladungen z. Spielbeginn 176
 Mechanomantie, Ladungsgewinn 175
 Mechanomantie, mächtige Effekte 177
 Mechanomantie, schwache Effekte 176
 Mechanomantie, Spontane Magie 176
 Mechanomantie, starke Effekte 177
 Mechanomantie, Tabu 175
 Meeresprimat – Schwestern (Gr) 262
 Mehrere Nahkampfangriffe 62
 Mein Gebiet (Z) 201
 Meinungsverschiedenheiten über die letzten
 Geheimnisse 257
 Meister 335
 Messerattacken 73
 Mindestwürfe 7
 Modifizierte Würfe 7
 Möbius Dick (Gr) 115
 Moment d. Wahrheit (Z) 162
 Monster AG (Gr) 113
 Monstrum, das 104; 271; 258; 334
 Morgan, Lili 297
 Multi – Tasking (F)
 Munition 60
 Mutter, die 232
 Mutter, Gaben 233
 Mutter, historische Avatare 233
 Mutter, Masken 233
 Mutter, Symbolik 233
 Mutter, Tabus 233
 Mysteriöses Verschwinden 404

Mystische Hermaphrodit, der/die/das 234
 Mystischer Hermaphrodit, Gaben 235
 Mystischer Hermaphrodit, historische Avatare 235
 Mystischer Hermaphrodit, Masken 235
 Mystischer Hermaphrodit, Symbolik 235
 Mystischer Hermaphrodit, Tabus 235

N

Nachrichtensprecher (Z) 205
 Nackte Göttin: Siehe „Sekte der...“
 Nahkampfschaden 61
 Nahkampfw., Tabelle u. Schaden 65
 Napoleon von Notting Hill (Z) 202
 Narko – Alchemist, der 179
 Narko – Alchemie, Angriffszauber 180
 Narko – Alchemie, Gerüchte über 183
 Narko – Alchemie, Ladungen z. Spielbeginn 181
 Narko – Alchemie, Ladungsgewinn 180
 Narko – Alchemie, mächtige Elixiere 183
 Narko – Alchemie, Spontane Magie 180
 Narko – Alchemie, Tabu 180
 Narr, der 236
 Narr, Gaben 237
 Narr, historische Avatare 237
 Narr, Masken 237
 Narr, Symbolik 237
 Narr, Tabus 237
 Negativer Fokus 73
 Neue Inquisition 104; 111; 257 302 ff.
 Neue Inquisition, Sicherheitsstufen 303
 Neue Sekte d. Nackten Göttin (Gr) 113
 Nirval, Trisha 309
 Nur ein harmloser Betrunkener (Z) 162

O

Obsession 30 ff., 90
 Obsessionsfertigkeit 40
 Okkulte Ermittler (Gr) 27
 Okkultes Mainstream 105
 Okkultes Untergrund, der 20; 106 ff.; 257 ff.
 Okkultes U., Einstieg in 88 ff.
 Okkultes U. f. Eingeweihte 96 ff.
 Okkultes Untergrund f. Erleuchtete 251 ff.
 One – Shot (Kampagne) 340
 Orden d. Hlg. Caecilius 258; 324 ff.
 Ordnung 254
 Ordo Corpulentis 104; 258
 Osborne, Angela 426 ff.

P

Palomar, Minnie 252
 Panzer d. Begehrens (Z) 196
 Päsche 7
 Patzer 7
 Pechvögel 104
 Pechvogel, Ruth (Z) 21 f.

Permanenter Schaden 69
 Personamant 184
 Personamantie, Angriffszauber 185
 Personamantie, Gerüchte 188
 Personamantie, Ladungen z. Spielbeginn 185
 Personamantie, Ladungsgewinn 185
 Personamantie, mächtige Effekte 188
 Personamantie, spontane Zauber 185
 Personamantie, Tabu 185
 Persönlichkeit. n. Rollenmodellen 34
 Persönl. n. Sternzeichen 35
 Persönl.a.d.Popkultur 35
 Persönliche Grüße (Angriffszauber) 145
 Persönlichkeit 34
 Phair, Satchel 425
 Phantome 395
 Phobie 85
 Phönixritual 435
 Pilger, der 240
 Pilger, Gaben 241
 Pilger, historische Avatare 241
 Pilger, Masken 240
 Pilger, Symbolik 240
 Pilger, Tabus 240
 Plage d. Schluckaufs (R) 121
 Pleitegeier (Z) 193
 Plötzliche Wunden 389
 Plutomant 190
 Plutomantie, Angriffszauber 191
 Plutomantie, Gerüchte über 194
 Plutomantie, Ladungen z. Spielbeginn 191
 Plutomantie, Ladungsgewinn 191
 Plutomantie, mächtige Effekte 194
 Plutomantie, spontane Magie 191
 Plutomantie, Tabu 191
 Plutos Fluch (Z) 193
 Pornomant 195
 Pornomantie, Angriffszauber 196
 Pornomantie, Gerüchte über 198
 Pornomantie, Ladungen z. Spielbeginn 196
 Pornomantie, Ladungsgewinn 196
 Pornomantie, mächtige Effekte 198
 Pornomantie, Spontane Zauber 196
 Pornomantie, Tabu 196
 Psychedelika 377
 Psychotrauma (Z) 198
 Punktevergabe 36
 Pyrrhussieg (Z) 192

Q

Quecksilber (Z) 181
 Querverweis (Z) 152
 Quiz (Z) 156; 333

R

Ramses, Donald 271
 Rauch und Feuer (Z) 181

Raum d. Gegenseite 295
 Raum d. Gegenseite, Gesandte 297
 Raum der Unwissenheit 258
 Raum der verrosteten Dinge 258
 Raumproblem (Gr) 114
 Reed, Josie 329
 Regeneration (Z) 171
 Repertoire, das (Z) 185
 Reisefessel (A) 287
 Rhys, Sal 425
 Ritual d. Kleinen Einklangs 317
 Ritual d. Lichts 315
 Rituale 121 ff.
 Ritualmagie 118,12
 Ritualzutaten, Liste 367 f.
 Rohrkrepierer (Z) 196
 Rosencrantz u. Gldenstern sind tot (Z) 188

S

Sabbath v. New Salem 104
 Ramrez, Selena
 Saftbar, die 104
 Saint – Germain, Graf v. 105; 294
 Saturns Stoff (Z) 182
 Schaden 59
 Schaden d. Schusswaffen 59 f.
 Schauspielmethoden 357 ff.
 Schlafender Tiger 108 f.
 Schlafender Tiger, wie im Spiel einsetzen? 371 f.
 Schlfer 104; 112; 257; 298 ff.
 Schlfer (als Zirkel fr Spieler) 266 f.
 Schlgertrupp d. NI (Gr) 111
 Schlafwandler (Gr) 112
 Schlafzimmerblick (Z) 197
 Schlange a. d. Stab, die (Z) 181
 Schlaraffenland, Zug zum 270
 Schlsselszenen 351
 Schmelztiegel (Z) 181
 Schmerzhaft (G) 63
 Schneeblindheit (R) 121
 Schneefee 397
 Schnellesen (Z) 151
 Schnelligkeit (Attr.) 36
 Schnffler d. NI (Gr) 111
 Schreckensdiener 125; 399
 Schummeln, pro und contra 362
 Schsse: Siehe „Schaden“
 Schsse, meherer i. Kampf 60
 Schusswaffen, Leitfaden z. 73
 Schusswaffen, Schaden 59 f.
 Schusswaffen, Tabelle 65
 Schutz (Verzauberung) 134
 Schwache Rituale 121 f.
 Schwache Sinnestuschungen 388
 Schwache Telekinese 388
 Schwarm, der 429
 Schwarz auf Weiss (Z) 151
 Schwefelverbindung (Z) 181
 Schwere Jungs (Gr) 113

Schwere Verletzung (G) 63
 Schweres Delirium (Z) 163
 Seele (Attr.) 38
 Seele b. Adepten u. Avat. 39
 Seelentrunk (Z) 163
 Segen (Verzauberung) 134
 Sekte d. Nackten Gttin 104; 113; 195 ff.
 Selbsterkenntnis (Z) 151
 Selbstberzeugung (F) 45 45
 Sendung m.d.Maus (Z) 205
 Sexualmagie, tantrische 233
 Sich dumm stellen (F) 48
 Sicheres, Frohes Neues Jahr 315
 Sieben Unsichtbare Obmnner, die 258
 Siebter Himmel (Z) 197
 Simultane Aktionen 67
 Sinn des Lebens 275
 Skelettschlssel, der (A) 383
 Smith, Jim 331
 Sobretudo, Lydia (Z) 99
 Sonderzustellung (Angriffszauber) 145
 Sonnenstrahl (Z) 183
 Spiegel d. Lgen (R) 128
 Spiegel tuscht, der (Z) 171
 Spiegelkabinett (Z) 158
 Spielfluss 359 ff.
 Spielleitercharaktere 357
 Spielleitung 354
 Spielleitung, Tipps und Tricks 377 ff.
 Spielstile 342
 Splitter 397
 Spontane Magie 146
 Spontane Selbstentzndung 406
 Sportchampion, der 238
 Sportchampion, Gaben 239
 Sportchampion, historische Avatare 239
 Sportchampion, Masken 239
 Sportchampion, Symbolik 239
 Sportchampion, Tabus 239
 Sportlichkeit 40
 Sprachlosigkeit (Z) 152
 Sprunghafte Reflexe (F) 45
 Stabilisatoren, die (Gr.) 264
 Starke Rituale 122 ff.
 Starke Sinnestuschungen 389
 Starke Telekinese 389
 Statosphre 250 f.
 Statthalter 126
 Statthalter erschaffen 128
 Statthalter u. Verzauberungen 136
 Statthalter, hnlichkeitsfaktoren 128
 Statthalter, Dasein als bemerken 128
 Statthalter, Verbindung brechen 129
 Statthaltereffekte 130 f.
 Statthaltereffekt: Bewusstseinsblick 130
 Statthaltereffekt: Bewusstseinstausch 130
 Statthaltereffekt: Fernaufladung 130
 Statthaltereffekt: Fernzauberabwehr 130
 Statthaltereffekt: Ladungsdieb 130
 Statthaltereffekt: Tabula Rasa 131

Statthaltereffekt: Tabuthema 130
 Statthaltereffekt: Tabutransfer 131
 Statthaltereffekt: Todestransfer 130
 Statthalterrituale 126 ff.
 Statthalterrituale brechen 129
 Statthalterverbindung nutzen 129
 Sternos 104; 259
 Stimmen im Kopf (Z) 162
 Stimmen nachahmen (F) 48
 Stolperstein (Z) 201
 Stresswürfe 78 ff.
 Stresswürfe: Gewalt 79
 Stresswürfe: Hilflosigkeit 81
 Stresswürfe: Identität 82
 Stresswürfe: Isolation 82
 Stresswürfe: Übernatürliches 80
 Stürze 66
 Suffkopf (Z) 162
 Symbolblick (F) 271
 Symbole v. Avataren 216
 Symbolische Elemente bei Verzauberungen 136 f.
 Synchronizität (Z) 197
 Systemfehler (Z) 191

T

Tabu (v. Avataren) 215; 216
 Tabula Rasa (Statthalter) 131
 Tabuthema (Statthalter) 130
 Tabutransfer (Statthalter) 131
 Tagesticket (Z) 200
 Tapferkeit d. Bruce Lee, R. 123
 Tapferkeit d. Samson, R. 123
 Technikfehler 388
 Temperament 32 ff, 90
 Tenebrae 399
 Teufelspakt (Z) 194
 Thaumaturgie 126
 Themen (Kampagnen) 342 ff.
 Therapie im Wahn 86
 Therapie vor dem Wahn 85
 Tiersicht (Z) 201
 Tiger, schlafender 108 f.
 Tod (als übernatürliches Phänomen) 389
 Tod, wie im Spiel behandeln? 362
 Todesarten 66
 Todestransfer (Statthalter) 130
 Toge Bill, 410 ff., 424
 Ton aus (Z) 205
 Totenkäfig (Z) 167
 Trauma 85
 Traumaauswirkungen: Gewalt 79
 Traumakerbe 78 f.
 Traumaauswirkungen 81
 Traumaauswirkungen: Hilflosigkeit 81
 Traumaauswirkungen: Identität 83
 Traumaauswirkungen: Übernatürliches 80
 Traumaauswirkungen: Isolation 82
 Traumzeit 259
 Triebfedern 426

Tugendimpuls 33
 Tulpa – Methode, die (Z) 186

U

Übernahme 268 ff.
 Übernahme, eingeschränkte 269
 Übernahme, offene 269 f.
 Übernatürliche Fitness (Z) 172
 Übernatürliche Phänomene 141; 386
 Übernatürliche Phänomene, Ursachen f. 387 f.
 Übernatürliche Sinne 405
 Übernatürliche Wesenheiten 390 ff.
 UFOs 407
 Umgehauen (Gü) 63
 Umschlag täuscht (Z) 152
 Unbeugsamer Wille (Z) 171
 Unerklärliches 1 ff; 402 ff.
 Unger, Gerlinde 299
 Universelle – Perzeptions – Sekret, das (Z) 183
 Unsichtbarer Rat 251; 292
 Untrainierte Handlungen 48
 Urbane Legende (Z) 157
 Urbanomant 199 ff.
 Urbanomantie, Angriffszauber 200
 Urbanomantie, Gerüchte über 202
 Urbanomantie, Ladungen z. Spielbeginn 200
 Urbanomantie, Ladungsgewinn 200
 Urbanomantie, mächtige Effekte 202
 Urbanomantie, spontane Zauber 200
 Urbanomantie, Tabu 200

V

Vampire 407
 Venushügel (Z) 182
 Veräußerte Wille, der (Z) 192
 Verbergen 44
 Verbotene Liebe unter uns i. Guten u. i. Schlechten
 Zeiten (Z) 207
 Verbündete finden 93
 Verbündete verlieren 93
 Verdeckte Ermittler (Gr) 112
 Verfolger a. d. Jenseits 397
 Verfolgungsjaden, Hindernisse bei 70
 Verfolgungsjaden, v. Auto z. Auto springen 71
 Verfolgungsjagden 69 ff.
 Verfolgungsjagden, Liste möglicher Hindernisse 364
 Verfolgungsjagden, Mitfahrer bei 71
 Verfolgungsjagden, Rammen u. Strassensperren 70
 Verfolgungsjagden, Risiken eingehen bei 70
 Verfolgungsjagden, Stunts während 70
 Verfolgungsjagden, wie im Spiel umsetzen? 364
 Vergiss es (Z) 158
 Verhexen (Verzauberung) 134
 Verkehrsunfall (Z) 202
 Verkrümmen (Z) 171
 Verletzungen 68
 Verletzungen, Abzüge durch 68

Verletzungen behandeln 68
 Verlorene Zeit 388
 Vermächtnis (Story) 8 ff.
 Verstand (Attr.) 37
 Verstand, verlieren 84
 Verstümmeltes Vieh 402
 Verwachsene Samenkorn, das (R) 127
 Verwirrung (Z) 197
 Verwittern (Z) 172
 Verzauberungen 131 ff.
 Verzauberungen aufheben 135
 Verzauberungen durchführen 135
 Verzauberungen, eigene erfinden 134
 Verzauberungen entdecken 134
 Verzauberungen erlernen 132
 Verzauberungen, gewöhnliche 133 f.
 Verzauberungen u. Statthalter 136
 Veuve, Agnes 22 f.
 Video d. Nackten Göttin 309; 384 f.
 Videomant 203 ff.
 Videomantie, Angriffszauber 204
 Videomantie, Gerüchte über 208
 Videomantie, Ladungen z. Spielbeginn 204
 Videomantie, Ladungsgewinn 204
 Videomantie, mächtige Effekte 208
 Videomantie, spontane Zauber 204
 Videomantie, Taubu 204
 Viehpest, R. 124
 Vis Valetudo 104
 Visionen 389
 Vollautomatische Waffen: Siehe „Waffen“
 Vollblutpolitiker (Gr) 114
 Volltreffer (Gü) 63
 Voodoo, auch: Voudoun 104; 258
 Vorahnungen 7

W

Waffe ziehen 67
 Waffen ziehen im Kampf 57
 Waffen, Nahkampf- s. dort
 Waffen, Schusswaffen s. dort
 Waffen, vollautomatische 60
 Waffengesetzgebung i. Deutschland 76
 Waffengesetzgebung i.d. USA 73 ff.
 Wahnsinn 78 ff.
 Wahnsinn, dauerhafter 85
 Wahnsinn, Denkanstöße z. 85
 Wahnsinn, wie im Spiel behandeln? 369 f.
 Wahnsinn., Bedeutung im Spiel 91
 Wahre König, der 242
 Wahrer König, historische Avatare 243
 Wahrer König, Masken 243
 Wahrer König, Symbolik 243
 Wahrer König, Tabus 242
 Wahrer König, Gaben 243 f.
 Wahrer König, Gefolgsleute 243
 Wahrer König, Land 243
 Wahrer Orden v. Saint – Germain, der 258; 320
 Wahre Thaumaturgie 126

Wahrnehmung 44
 Walters, Thurston Joseph „T.Joe“ 329
 Wasser d. Lebens (Z) 181
 Watkins, Lucy 271
 Weiße Göttin, die (Z) 183
 Weltanschauung 45 f.
 Weltverbesserer (Z) 167
 Wenn Blicke töten (Z) 167
 Widerstreit, der 254
 Wie im Fernsehen (Z) 185
 Wiedergänger 396
 Wiederholung (Z) 205
 Wilde, der 246
 Wilder, Gaben 247
 Wilder, historische Avatare 247
 Wilder, Masken 247
 Wilder, Symbolik 247
 Wilder, Tabus 246
 Wilde Jagd (Gr) 115
 Wilkes, Amanda 97 f.
 Wilson, Molly 331
 Wu Zhanhan 299
 Wunden u. Heilung 67
 Würfeln 6
 Würfeltausch 7
 Wutimpuls 33

X

Y

Yamamura, Toshishiro 271

Z

Zanalumbaner – Kollektiv 419
 Zauberbrecher (R) 124
 Zaubersprüche 146
 Zaubersprüche, Nachteile von 211
 Zaubersprüche, neue erlernen 210
 Zaubersprüche, neue erschaffen 209 f.
 Zaubern 143
 Zeitungsenten 404
 Zen Meister (Z) 157
 Zerbrochene Spiegel, der (Z) 186
 Zerrissene Schleier, der (Z) 167
 Zieht schneller a.s.Schatten (4F3)
 Ziele f. Charaktere 88 ff.
 Zielorientierte Kampagne 341
 Zirkel erschaffen 111
 Zirkel, erleuchtete 260
 Zirkelschluss, Buchladen 432
 Zombies 409
 Zu Fall bringen 62
 Zuchthaus, das (Gr) 266
 Zweiter Angriff (Gü) 63
 Zwischen d. Zeilen (Z) 152

Unknown Armies

Ausführlicher Index für das GRW

Legende

A = Artefakt
F = Fertigkeit
Gr = Gruppenmodell
Gü = Glückstreffer
R = Ritual
Z = Zauberformel

Die Drogen der *Narko – Alchemisten* sind ebenfalls mit „Z“ gekennzeichnet.

Die *Effekte der Mechanomanten* sind unter der Magieschule eingetragen. Die Beispieluhrwerke sind unter ihrem Namen und mit „A“ gekennzeichnet vermerkt.

