

## 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 Säuer (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) 51  
 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.

