

Bestimmung Geburtsdatum

Mond

Bärenmond	Frühjahr	01-08	Ein Lernpunkt weniger für eine Kampffertigkeit
Luchsmond	Frühjahr	09-16	Schleichen / Tarnen +1
Einhornmond	Frühjahr	17-24	Immunität gegen Angst
Nixenmond	Sommer	25-33	Schwimmen / Tauchen +2
Schlangenmond	Sommer	34-41	Giftmischen +2, Tasten +2, Hören -2 / alternativ: Ein Lernpunkt weniger für Giftmischen
Feenmond	Sommer	42-49	Zaubern: Feenfluch, Feenzauber
Hirschmond	Herbst	50-58	Geländelauf +2 / alternativ: Ein Lernpunkt weniger für Geländelauf oder Laufen
Drachenmond	Herbst	59-66	Immun gegen Feuer (mag. Feuer = normaler Schaden)
Kranichmond	Herbst	67-74	Wahrnehmung +2
Rabenmond	Winter	75-79	Stehlen +2
Trollmond	Winter	80-83	man regeneriert 1 LP mehr pro Tag
Draugmond	Winter	84-92	Meucheln +2
Wolfmond	Winter	93-100	B +2

Die Erweiterungen für die einzelnen Monate werden als Bonusse angerechnet. Hat ein Spieler beispielsweise schon Meucheln +6 und hat Gs100, sowie den Draugmond, so hat er nun Meucheln + 6 / +2.

Triaden

1. Triade	1W6 = 1 / 3 / 5
2. Triade	1W6 = 2 / 4 / 6

Tage

Ceaddag	01-08	
Daradag	09-16	
Triudag	17-24	
Catrudag	25-32	
Cuindag	33-40	
Sedag	41-48	
Seachdag	49-56	
Oachdag	57-64	
Naondag	65-72	
Deachdag	73-80	
Aonadag	81-86	
Dosandag	87-90	
Criochedag	91-95	
Ljosdag	96-100	1W6 = 1 / 3 / 5
Myrkdag	96-100	1W6 = 2 / 4 / 6