

ADEL I-III

VORTEIL

Ein Held, der über diesen Vorteil verfügt, ist von adliger Geburt und in seiner Kultur angesehen und mit Privilegien ausgestattet. Stufe I ist für Ritter und ähnlich niedrige Adlige gedacht, während Stufe zwei Niederadlige wie Junker und Edle symbolisiert. Die höchste Stufe hat etwa den Einfluss eines mittelreichischen Baron. Bei den unterschiedlichen Kulturen können die Adelstitel verschiedene Bezeichnungen besitzen.

Regel: Der Held ist angesehen, genießt die Privilegien des Adels und kann vom Meister Erleichterungen zugesprochen bekommen, wenn er gegenüber Rangniedrigeren agiert. Genauer hierzu siehe Regelwerk Seite 338.

Voraussetzungen: Kultur muss über einen passenden Adel verfügen.

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte pro Stufe

ADEL I-III

VORTEIL

Ein Held, der über diesen Vorteil verfügt, ist von adliger Geburt und in seiner Kultur angesehen und mit Privilegien ausgestattet. Stufe I ist für Ritter und ähnlich niedrige Adlige gedacht, während Stufe zwei Niederadlige wie Junker und Edle symbolisiert. Die höchste Stufe hat etwa den Einfluss eines mittelreichischen Baron. Bei den unterschiedlichen Kulturen können die Adelstitel verschiedene Bezeichnungen besitzen.

Regel: Der Held ist angesehen, genießt die Privilegien des Adels und kann vom Meister Erleichterungen zugesprochen bekommen, wenn er gegenüber Rangniedrigeren agiert. Genauerer hierzu siehe Regelwerk Seite 338.

Voraussetzungen: Kultur muss über einen passenden Adel verfügen.

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte pro Stufe

ALTERSRESISTENZ

VORTEIL

Einige aventurische Wesen wie Elfen oder eingeborene Hexen altern nicht wie gewöhnliche Sterbliche. Ein Spielcharakter mit Altersresistenz altert ab einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr körperlich. Bei den meisten Spezies setzt das Alterungsende etwa zwischen dem 25. und 30. Lebensjahr ein.

Regel: Der Held ist immun gegen natürliche wie magische Alterungserscheinungen. Negative Auswirkungen des Alters werden bei ihm nicht berücksichtigt.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Altersresistenz als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen, kein Nachteil Schnelle Alterung

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

ALTERSRESISTENZ

VORTEIL

Einige aventurische Wesen wie Elfen oder eingeborene Hexen altern nicht wie gewöhnliche Sterbliche. Ein Spielcharakter mit Altersresistenz altert ab einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr körperlich. Bei den meisten Spezies setzt das Alterungsende etwa zwischen dem 25. und 30. Lebensjahr ein.

Regel: Der Held ist immun gegen natürliche wie magische Alterungserscheinungen. Negative Auswirkungen des Alters werden bei ihm nicht berücksichtigt.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Altersresistenz als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen, kein Nachteil Schnelle Alterung

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

ANGENEHMER GERUCH

VORTEIL

Personen mit diesem Vorteil verströmen einen wohlriechenden Duft, der vom Großteil der kulturschaffenden Spezies Deres als angenehm wahrgenommen wird.

Regel: Fertigungsproben auf *Betören (Anbändeln, Liebeskünste)* sind um 1 erleichtert.

Reichweite: 1 Schritt Radius

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

ANGENEHMER GERUCH

VORTEIL

Personen mit diesem Vorteil verströmen einen wohlriechenden Duft, der vom Großteil der kulturschaffenden Spezies Deres als angenehm wahrgenommen wird.

Regel: Fertigungsproben auf *Betören (Anbändeln, Liebeskünste)* sind um 1 erleichtert.

Reichweite: 1 Schritt Radius

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

BEGABUNG

VORTEIL

Manche Aventurier sind in einer Fertigkeit besonders talentiert und gelten darin als begabt. Ihnen unterlaufen selten Missgeschicke und ihre Leistungen sind deutlich besser als bei anderen Anwender der Fertigkeit.

Regel: Ein begabter Abenteurer kann bei jeder Probe auf eine bestimmte Fertigkeit einen W20 neu würfeln. Der Spieler kann zunächst die 3W20 würfeln und sich eines der drei Ergebnisse aussuchen, dass er neu würfeln kann. Es gilt das bessere Ergebnis beider Würfe. Eine Begabung muss für jede Fertigkeit einzeln gewählt werden, also zum Beispiel auf ein bestimmtes Talent, einen Zauber oder eine Liturgie. Man kann nicht mehrfach in einer Fertigkeit begabt sein und somit zwei oder gar drei W20-Würfe in einer Probe wiederholen. Fällt eine Doppel-20

oder Dreifach-20 kann man diesen Vorteil nicht nutzen. Eine Begabung kann nur für eine Fertigkeit, nicht aber für eine Kampftechnik gewählt werden (dafür gibt es jedoch den Vorteil Waffenbegabung). Ein Einsatz von Schicksalspunkten ist vor oder nach dem Einsatz einer Begabung erlaubt (siehe Regelwerk Seite 29). Dadurch ist es möglich, mehrfach neu zu würfeln oder eine andere Wirkung der Schicksalspunkte mit der Begabung zu kombinieren.

Voraussetzungen: kein Nachteil Unfähig für diese Fertigkeit, nicht mehr als drei Begabungen pro Person.

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 6/12/18/24
Abenteuerpunkte

BEIDHÄNDIG

VORTEIL

Durch den Vorteil Beidhändig verfügt ein Held über die angeborene Fähigkeit, beide Hände gleich geschickt einzusetzen.

Regel: Der Held erleidet keine Erschwernisse bei Fertigungsproben, wenn er die falsche Hand benutzt. Im Kampf hebt der Vorteil alle Abzüge auf, die durch das Führen einer Waffe mit der falschen Hand anfallen (siehe Regelwerk Seite 238).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

BEIDHÄNDIG

VORTEIL

Durch den Vorteil Beidhändig verfügt ein Held über die angeborene Fähigkeit, beide Hände gleich geschickt einzusetzen.

Regel: Der Held erleidet keine Erschwernisse bei Fertigungsproben, wenn er die falsche Hand benutzt. Im Kampf hebt der Vorteil alle Abzüge auf, die durch das Führen einer Waffe mit der falschen Hand anfallen (siehe Regelwerk Seite 238).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

DUNKELSICHT I-II

VORTEIL

Es gibt Wesen auf Dere, die trotz wenig Licht beinahe so gut sehen können wie am Tag. Über Dunkelsicht verfügen vor allem nicht-menschliche Spezies wie Elfen, Zwerge, Orks und Goblins.

Regel: Auf Stufe I werden Erschwernisse durch Dunkelheit um eine Stufe gesenkt, auf Stufe II können alle Erschwernisse durch Dunkelheit ignoriert werden. Bei vollständiger Finsternis ist aber Dunkelsicht (egal ob Stufe I oder II) wirkungslos und es gelten die Abzüge für vollständige Finsternis.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Dunkelsicht als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen, kein Nachteil Nachtblind.

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

DUNKELSICHT I-II

VORTEIL

Es gibt Wesen auf Dere, die trotz wenig Licht beinahe so gut sehen können wie am Tag. Über Dunkelsicht verfügen vor allem nicht-menschliche Spezies wie Elfen, Zwerge, Orks und Goblins.

Regel: Auf Stufe I werden Erschwernisse durch Dunkelheit um eine Stufe gesenkt, auf Stufe II können alle Erschwernisse durch Dunkelheit ignoriert werden. Bei vollständiger Finsternis ist aber Dunkelsicht (egal ob Stufe I oder II) wirkungslos und es gelten die Abzüge für vollständige Finsternis.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Dunkelsicht als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen, kein Nachteil Nachtblind.

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

EISENAFFINE AURA

VORTEIL

Einige Zauberer sind weniger empfindlich gegenüber Berührungen mit und dem Tragen von Metall.

Regel: Wer diesen Vorteil aufweist, erleidet durch den Bann des Eisens lediglich pro vollen 4 Stein Gewicht Erschwernisse, anstatt bereits bei 2 vollen Stein.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

EISENAFFINE AURA

VORTEIL

Einige Zauberer sind weniger empfindlich gegenüber Berührungen mit und dem Tragen von Metall.

Regel: Wer diesen Vorteil aufweist, erleidet durch den Bann des Eisens lediglich pro vollen 4 Stein Gewicht Erschwernisse, anstatt bereits bei 2 vollen Stein.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

ENTFERNUNGSSINN

VORTEIL

Mithilfe dieses Vorteils kann ein Charakter Entfernungen gut einschätzen und bis auf einen halben Schritt genau sagen, wie weit ein Objekt von ihm entfernt ist.

Regel: Proben auf Fernkampf mit Schusswaffen (und nur mit Schusswaffen) sind bei der Entfernungskategorie Weit nur um 1 anstatt um 2 erschwert.

Reichweite: 200 Schritt, darüber hinaus sind Distanzschätzungen ungenauer

Voraussetzungen: kein Nachteil Blind, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Farbenblind oder Verstümmelt (Einäugig)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

ENTFERNUNGSSINN

VORTEIL

Mithilfe dieses Vorteils kann ein Charakter Entfernungen gut einschätzen und bis auf einen halben Schritt genau sagen, wie weit ein Objekt von ihm entfernt ist.

Regel: Proben auf Fernkampf mit Schusswaffen (und nur mit Schusswaffen) sind bei der Entfernungskategorie Weit nur um 1 anstatt um 2 erschwert.

Reichweite: 200 Schritt, darüber hinaus sind Distanzschätzungen ungenauer

Voraussetzungen: kein Nachteil Blind, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Farbenblind oder Verstümmelt (Einäugig)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

FLINK

VORTEIL

Flinke Personen sind deutlich gewandter als andere und können kurze Strecken in erstaunlich kurzer Zeit überwinden.

Regel: Durch Flink bekommt ein Held 1 Punkt auf seinen Geschwindigkeit-Grundwert hinzu.

Voraussetzungen: kein Nachteil Behäbig, Fettleibig oder Verstümmelt (Einbeinig)

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

FLINK

VORTEIL

Flinke Personen sind deutlich gewandter als andere und können kurze Strecken in erstaunlich kurzer Zeit überwinden.

Regel: Durch Flink bekommt ein Held 1 Punkt auf seinen Geschwindigkeit-Grundwert hinzu.

Voraussetzungen: kein Nachteil Behäbig, Fettleibig oder Verstümmelt (Einbeinig)

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

FUCHSSINN

VORTEIL

Der Held spürt die Anwesenheit von Fallen, die außerhalb seiner normalen Sinne liegen. Dies könnten beispielsweise eine magische Truhenfalle oder ein verfluchter Gegenstand sein, aber auch mechanische Fallen, die er nicht mit seinen normalen fünf Sinnen bemerken kann.

Regel: Der Held kann Fallen erspüren, die mit den herkömmlichen Sinnen nicht entdeckt werden können. Durch den Vorteil wird das Anwendungsgebiet *Fuchssinn* im Talent *Sinnesschärfe* erworben.

Reichweite: 10 Schritt

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

FUCHSSINN

VORTEIL

Der Held spürt die Anwesenheit von Fallen, die außerhalb seiner normalen Sinne liegen. Dies könnten beispielsweise eine magische Truhenfalle oder ein verfluchter Gegenstand sein, aber auch mechanische Fallen, die er nicht mit seinen normalen fünf Sinnen bemerken kann.

Regel: Der Held kann Fallen erspüren, die mit den herkömmlichen Sinnen nicht entdeckt werden können. Durch den Vorteil wird das Anwendungsgebiet *Fuchssinn* im Talent *Sinnesschärfe* erworben.

Reichweite: 10 Schritt

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

GEBORENER REDNER

VORTEIL

Der Held ist eine Inspiration und kann andere ausgezeichnet motivieren. Er ist ein geborener Demagoge und Redner.

Regel: Proben auf das Talent *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* sind um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: kein Nachteil Stumm

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

GEBORENER REDNER

VORTEIL

Der Held ist eine Inspiration und kann andere ausgezeichnet motivieren. Er ist ein geborener Demagoge und Redner.

Regel: Proben auf das Talent *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* sind um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: kein Nachteil Stumm

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

GEWEIHTER

VORTEIL

Nur wer sich weihen lässt und von seiner Gottheit akzeptiert wird, kann zu einem Geweihten werden, Karma erhalten und Liturgien wirken.

Regel: Der Geweihte erhält als Karmaenergie-Grundwert 20 KaP. Der Vorteil beinhaltet nicht die Sonderfertigkeit Tradition. Diese muss einzeln erworben werden. Jeder Geweihte muss mit einer Tradition starten (eine Tradition ist eine spezielle Sonderfertigkeit). Ein Held kann auch im späteren Verlauf seines Lebens diesen Vorteil erwerben und Geweihter werden. Allerdings kann man nur eine geweihte Tradition besitzen.

Ein Erwerb einer weiteren geweihten Tradition ist nicht möglich.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

GEWEIHTER

VORTEIL

Nur wer sich weihen lässt und von seiner Gottheit akzeptiert wird, kann zu einem Geweihten werden, Karma erhalten und Liturgien wirken.

Regel: Der Geweihte erhält als Karmaenergie-Grundwert 20 KaP. Der Vorteil beinhaltet nicht die Sonderfertigkeit Tradition. Diese muss einzeln erworben werden. Jeder Geweihte muss mit einer Tradition starten (eine Tradition ist eine spezielle Sonderfertigkeit). Ein Held kann auch im späteren Verlauf seines Lebens diesen Vorteil erwerben und Geweihter werden. Allerdings kann man nur eine geweihte Tradition besitzen.

Ein Erwerb einer weiteren geweihten Tradition ist nicht möglich.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

GIFTRESISTENZ I-II

VORTEIL

Von Geburt an oder durch eine Gewöhnung ist der Held gegen Gifte resistenter als üblich.

Regel: Eine Giftresistenz verbessert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Giften zu widerstehen.

Voraussetzungen: kein Nachteil Giftanfällig

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

GIFTRESISTENZ I-II

VORTEIL

Von Geburt an oder durch eine Gewöhnung ist der Held gegen Gifte resistenter als üblich.

Regel: Eine Giftresistenz verbessert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Giften zu widerstehen.

Voraussetzungen: kein Nachteil Giftanfällig

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

GLÜCK I-III

VORTEIL

Manche Abenteurer scheinen aus jeder noch so gefährlichen Lage mit heiler Haut davonzukommen. Aus irgendeinem Grund hat der Held in den entscheidenden Momenten noch das Quäntchen Glück, das er braucht, um Herr der Lage zu werden.

Regel: Das für den Helden erreichbare Maximum an Schicksalspunkten steigt hierdurch um 1 je Stufe und der Held erhält diesen Schip gleich zu Spielbeginn zu seinem Vorrat.

Voraussetzungen: kein Nachteil Pech

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte pro Stufe

GLÜCK I-III

VORTEIL

Manche Abenteurer scheinen aus jeder noch so gefährlichen Lage mit heiler Haut davonzukommen. Aus irgendeinem Grund hat der Held in den entscheidenden Momenten noch das Quäntchen Glück, das er braucht, um Herr der Lage zu werden.

Regel: Das für den Helden erreichbare Maximum an Schicksalspunkten steigt hierdurch um 1 je Stufe und der Held erhält diesen Schip gleich zu Spielbeginn zu seinem Vorrat.

Voraussetzungen: kein Nachteil Pech

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte pro Stufe

GUT AUSSEHEND I-II

VORTEIL

Der Held ist im Vergleich zu anderen Angehörigen seiner Spezies besonders anmutig und wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen anziehend.

Regel: Jede Stufe des Vorteils gibt dem Helden eine Erleichterung von 1 auf *Betören* (*Anbändeln, Liebeskünste*), *Überreden* (*Aufschwätzen, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln*) und *Handel* (*Feilschen*).

Voraussetzungen: kein Nachteil Hässlich

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

GUT AUSSEHEND I-II

VORTEIL

Der Held ist im Vergleich zu anderen Angehörigen seiner Spezies besonders anmutig und wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen anziehend.

Regel: Jede Stufe des Vorteils gibt dem Helden eine Erleichterung von 1 auf *Betören* (*Anbändeln, Liebeskünste*), *Überreden* (*Aufschwätzen, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln*) und *Handel* (*Feilschen*).

Voraussetzungen: kein Nachteil Hässlich

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

HERAUSRAGENDE FERTIGKEIT

VORTEIL

In einer bestimmten Fertigkeit (Talent, Zauber, Liturgie) ist der Held ganz besonders gut und besser als der Durchschnitt.

Regel: Durch den Vorteil Herausragende Fertigkeit verschiebt sich das Maximum in einer Fertigkeit um 1 nach oben, sowohl beim Maximum der Heldenerschaffung als auch beim endgültigen Maximum (abhängig von der höchsten beteiligten Eigenschaft).

Zwar erhält ein Held nicht automatisch einen Fertigkeitsspunkt dazu, aber er kann zu Spielbeginn zum Beispiel bei Erfahrungsgrad *Erfahren* mit einem Wert von 11 starten (anstatt 10) und auch sein absolutes Maximum in der Fertigkeit ist um 1 erhöht. Der Vorteil kann bis zu viermal gewählt werden, wobei keine Fertigkeit mehr als

zweimal gewählt werden kann. Bei zweifacher Zuteilung auf eine Fertigkeit erhöht der Vorteil das Maximum um 2.

Voraussetzungen: kein Nachteil Unfähig in der Fertigkeit

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 2/4/6/8
Abenteuerpunkte pro Anwendung

HERAUSRAGENDE KAMPFTECHNIK

VORTEIL

In einer bestimmten Kampftechnik ist der Held ganz besonders gut und besser als der Durchschnitt.

Regel: Durch diesen Vorteil verschiebt sich das Maximum in einer Kampftechnik um 1 nach oben, sowohl beim Maximum der Heldenerschaffung als auch beim endgültigen Maximum (abhängig von der Leiteigenschaft). Zwar erhält der Held nicht automatisch einen Kampftechnikpunkt dazu, aber er kann zu Spielbeginn zum Beispiel bei Erfahrungsgrad *Erfahren* mit einem Wert von 13 starten (anstatt 12) und auch das absolute Maximum in der Kampftechnik ist um 1 erhöht. Der Vorteil kann bis zu zweimal gewählt werden, wobei jede Kampftechnik nur einmal gewählt werden kann.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: B-/C-/D-Kampftechnik: 8/12/16
Abenteurpunkte

HERAUSRAGENDE KAMPFTECHNIK

VORTEIL

In einer bestimmten Kampftechnik ist der Held ganz besonders gut und besser als der Durchschnitt.

Regel: Durch diesen Vorteil verschiebt sich das Maximum in einer Kampftechnik um 1 nach oben, sowohl beim Maximum der Heldenerschaffung als auch beim endgültigen Maximum (abhängig von der Leiteigenschaft). Zwar erhält der Held nicht automatisch einen Kampftechnikpunkt dazu, aber er kann zu Spielbeginn zum Beispiel bei Erfahrungsgrad *Erfahren* mit einem Wert von 13 starten (anstatt 12) und auch das absolute Maximum in der Kampftechnik ist um 1 erhöht. Der Vorteil kann bis zu zweimal gewählt werden, wobei jede Kampftechnik nur einmal gewählt werden kann.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: B-/C-/D-Kampftechnik: 8/12/16
Abenteurpunkte

HERAUSRAGENDER SINN

VORTEIL

Von Geburt an oder durch eine Entwicklung im Laufe seines Lebens ist ein körperlicher Sinn des Helden extrem gut ausgeprägt. Gerade bei Nichtmenschen wie den Elfen kommt es häufig vor, dass ihre Sinne die der Menschen übertreffen.

Regel: Wer über einen Herausragenden Sinn verfügt, dessen Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erleichtert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn. Herausragender Sinn ist mehrfach für die verschiedenen Sinne wählbar, nicht aber für einen einzelnen.

Voraussetzungen: kein Nachteil Eingeschränkter Sinn für den gleichen Sinn, kein Nachteil Blind (für Sicht), kein Nachteil Taub (für Gehör)

AP-Wert: Sicht/Gehör: 12 Abenteuerpunkte;
Geruch & Geschmack: 6 Abenteuerpunkte;
Tastsinn: 2 Abenteuerpunkte

HITZERESISTENZ

VORTEIL

Helden, die über Hitzeresistenz verfügen, leiden weniger unter großer Hitze. Sie sind es z.B. gewohnt, in der Wüste oder im schwülwarmen Dschungel unterwegs zu sein.

Regel: Hitzestufen werden für den Helden um 1 Stufe reduziert, bis zu einem Minimum von Hitzestufe 1.

Voraussetzungen: kein Nachteil Hitzeempfindlich

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

HITZERESISTENZ

VORTEIL

Helden, die über Hitzeresistenz verfügen, leiden weniger unter großer Hitze. Sie sind es z.B. gewohnt, in der Wüste oder im schwülwarmen Dschungel unterwegs zu sein.

Regel: Hitzestufen werden für den Helden um 1 Stufe reduziert, bis zu einem Minimum von Hitzestufe 1.

Voraussetzungen: kein Nachteil Hitzeempfindlich

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

HOHE ASTRALKRAFT

I–VII

VORTEIL

Der Held kann mehr Astralenergie aufnehmen als ein durchschnittlicher Zauberer.

Regel: Der AE-Grundwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Nachteil Niedrige Astralkraft

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte pro Stufe

HOHE ASTRALKRAFT

I–VII

VORTEIL

Der Held kann mehr Astralenergie aufnehmen als ein durchschnittlicher Zauberer.

Regel: Der AE-Grundwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Nachteil Niedrige Astralkraft

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte pro Stufe

HOHE KARMALKRAFT

I–VII

VORTEIL

Der Held kann mehr Karmaenergie auf sich vereinen als ein durchschnittlicher Geweihter.

Regel: Der KE-Grundwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Nachteil Niedrige Karmalkraft

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte pro Stufe

HOHE KARMALKRAFT

I–VII

VORTEIL

Der Held kann mehr Karmaenergie auf sich vereinen als ein durchschnittlicher Geweihter.

Regel: Der KE-Grundwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Nachteil Niedrige Karmalkraft

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte pro Stufe

HOHE LEBENSKRAFT

I–VII

VORTEIL

Der Held ist zäh und robust. Er kann deutlich mehr einstecken als ein durchschnittlicher Aventurier.

Regel: Der LE-Grundwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils.

Voraussetzungen: kein Nachteil Niedrige Lebenskraft

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte pro Stufe

HOHE LEBENSKRAFT

I–VII

VORTEIL

Der Held ist zäh und robust. Er kann deutlich mehr einstecken als ein durchschnittlicher Aventurier.

Regel: Der LE-Grundwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils.

Voraussetzungen: kein Nachteil Niedrige Lebenskraft

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte pro Stufe

HOHE SEELENKRAFT

VORTEIL

Der Wille des Helden ist nur mit Anstrengung zu brechen, Zauber und Liturgien können ihn schwerer beeinflussen.

Regel: Der SK-Grundwert des Helden ist um 1 besser.

Voraussetzungen: kein Nachteil Niedrige Seelenkraft

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

HOHE SEELENKRAFT

VORTEIL

Der Wille des Helden ist nur mit Anstrengung zu brechen, Zauber und Liturgien können ihn schwerer beeinflussen.

Regel: Der SK-Grundwert des Helden ist um 1 besser.

Voraussetzungen: kein Nachteil Niedrige Seelenkraft

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

HOHE ZÄHIGKEIT

VORTEIL

Gifte, Krankheiten und andere Dinge, die den Körper des Helden negativ beeinflussen, zeigen seltener Wirkung gegen ihn.

Regel: Der ZK-Grundwert des Helden ist um 1 besser.

Voraussetzungen: kein Nachteil Niedrige Zähigkeit

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

HOHE ZÄHIGKEIT

VORTEIL

Gifte, Krankheiten und andere Dinge, die den Körper des Helden negativ beeinflussen, zeigen seltener Wirkung gegen ihn.

Regel: Der ZK-Grundwert des Helden ist um 1 besser.

Voraussetzungen: kein Nachteil Niedrige Zähigkeit

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

IMMUNITÄT GEGEN (GIFT) VORTEIL

Der Held ist von Geburt an oder durch eine Immunisierung vollständig immun gegen ein bestimmtes Gift.

Regel: Wer immun gegen ein bestimmtes Gift ist, auf den hat dieses Gift keinerlei Wirkung. Eine Immunität muss für jedes Gift einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: halbe Giftstufe in Abenteuerpunkten

IMMUNITÄT GEGEN (GIFT) VORTEIL

Der Held ist von Geburt an oder durch eine Immunisierung vollständig immun gegen ein bestimmtes Gift.

Regel: Wer immun gegen ein bestimmtes Gift ist, auf den hat dieses Gift keinerlei Wirkung. Eine Immunität muss für jedes Gift einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: halbe Giftstufe in Abenteurpunkten

IMMUNITÄT GEGEN (KRANKHEIT)

VORTEIL

Der Held ist von Geburt an oder durch eine Immunisierung vollständig immun gegen eine bestimmte Krankheit.

Regel: Wer immun gegen eine bestimmte Krankheit ist, kann nicht an ihr erkranken. Eine Immunität muss für jede Krankheit einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: halbe Krankheitsstufe in Abenteuerpunkten

IMMUNITÄT GEGEN (KRANKHEIT)

VORTEIL

Der Held ist von Geburt an oder durch eine Immunisierung vollständig immun gegen eine bestimmte Krankheit.

Regel: Wer immun gegen eine bestimmte Krankheit ist, kann nicht an ihr erkranken. Eine Immunität muss für jede Krankheit einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: halbe Krankheitsstufe in Abenteuerpunkten

KÄLTERESISTENZ

VORTEIL

Helden, die über Kälteresistenz verfügen, leiden weniger unter großer Kälte.

Regel: Kältestufen werden für den Helden um 1 Stufe reduziert, bis zu einem Minimum von 0.

Voraussetzungen: kein Nachteil Kälteempfindlich

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

KÄLTERESISTENZ

VORTEIL

Helden, die über Kälteresistenz verfügen, leiden weniger unter großer Kälte.

Regel: Kältestufen werden für den Helden um 1 Stufe reduziert, bis zu einem Minimum von 0.

Voraussetzungen: kein Nachteil Kälteempfindlich

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

KRANKHEITSRESISTENZ

I-II

VORTEIL

Ein Abenteurer, der krankheitsresistent ist, wird seltener schwer krank, da er über ein gutes Immunsystem verfügt.

Regel: Eine Krankheitsresistenz verbessert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Krankheiten zu widerstehen.

Voraussetzungen: kein Nachteil Krankheitsanfällig

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte pro Stufe

KRANKHEITSRESISTENZ

I-II

VORTEIL

Ein Abenteurer, der krankheitsresistent ist, wird seltener schwer krank, da er über ein gutes Immunsystem verfügt.

Regel: Eine Krankheitsresistenz verbessert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Krankheiten zu widerstehen.

Voraussetzungen: kein Nachteil Krankheitsanfällig

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte pro Stufe

MAGISCHE EINSTIMMUNG

VORTEIL

Es gibt Zauberer, die sich in einer bestimmten Umgebung oder Situation besonders wohlfühlen. Am häufigsten sind sicherlich die Wesen der Nacht, die während der Nachtstunden ihr größtes Potenzial entwickeln.

Regel: Man muss sich für eine Variante des Vorteils entscheiden (Beispiele sind dem rückseitigen Kasten zu entnehmen). In der betreffenden Umgebung oder Situation, für die der Vorteil gewählt wurde, hat der Zauberer bei magischen Fertigungsproben eine Erleichterung von 1.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Nachteil Magische Einschränkung auf die gleiche Umgebung

AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

Beispiel für Magische Einstimmung (Umgebung)

- Wesen der Auen
- Wesen der Berge
- Wesen des Eises
- Wesen der Meere
- Wesen der Nacht
- Wesen des Waldes

Anmerkung: Wesen des Tages gibt es nicht.

Kosten der Magischen Einstimmung

Je nach Kampagne, die die Heldengruppe spielt, kann der Spielleiter die Kosten für den Vorteil Magische Einstimmung anpassen. In einer Kampagne, die in der Wüste spielt, wird Wesen der Meere kaum AP wert sein, bei einer Piraten-Kampagne sehr wohl aber sogar mehr als die üblichen 40 AP.

MYSTIKER

VORTEIL

Unter den Geweihten gibt es zahlreiche Priester, die einer spirituellen und mystischen Tradition folgen. Diese bevorzugen es, sich länger in selbst gewählte Entrückung zu begeben.

Regel: Bei einem Mystiker baut sich Entrückung erst nach zwei Stunden statt einer Stunde pro Stufe ab.

Voraussetzung: kein Vorteil Pragmatiker, Vorteil Geweihter

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

MYSTIKER

VORTEIL

Unter den Geweihten gibt es zahlreiche Priester, die einer spirituellen und mystischen Tradition folgen. Diese bevorzugen es, sich länger in selbst gewählte Entrückung zu begeben.

Regel: Bei einem Mystiker baut sich Entrückung erst nach zwei Stunden statt einer Stunde pro Stufe ab.

Voraussetzung: kein Vorteil Pragmatiker, Vorteil Geweihter

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

NICHTSCHLÄFER

VORTEIL

Einige Wesen können sehr lange ohne Schlaf auskommen. Vor allem Elfen sind dafür bekannt, tagelang wach zu sein, ohne Erschöpfungserscheinungen zu zeigen.

Regel: Ein Wesen mit diesem Vorteil muss nicht regelmäßig schlafen, sondern kann bis zu einer Woche wach bleiben, ohne zu ermüden.

Der Schlaf muss aber anschließend nachgeholt werden, was bei einigen Spezies durch echten Schlaf, bei anderen durch Meditation oder vergleichbare Techniken erreicht wird. Während der Zeit, in der der Nichtschläfer nicht schläft, kann er auch nicht durch Ausruhen und Schlafen regenerieren (Ausnahme stellt die Verwendung von Heilkräutern und der Einsatz des Talents *Heilkunde Wunden* dar).

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Nichtschläfer als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

NICHTSCHLÄFER

VORTEIL

Einige Wesen können sehr lange ohne Schlaf auskommen. Vor allem Elfen sind dafür bekannt, tagelang wach zu sein, ohne Erschöpfungserscheinungen zu zeigen.

Regel: Ein Wesen mit diesem Vorteil muss nicht regelmäßig schlafen, sondern kann bis zu einer Woche wach bleiben, ohne zu ermüden.

Der Schlaf muss aber anschließend nachgeholt werden, was bei einigen Spezies durch echten Schlaf, bei anderen durch Meditation oder vergleichbare Techniken erreicht wird. Während der Zeit, in der der Nichtschläfer nicht schläft, kann er auch nicht durch Ausruhen und Schlafen regenerieren (Ausnahme stellt die Verwendung von Heilkräutern und der Einsatz des Talents *Heilkunde Wunden* dar).

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Nichtschläfer als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

PRAGMATIKER

VORTEIL

Unter den Geweihten gibt es Priester, die sich mehr weltlichen als spirituellen Angelegenheiten zuwenden und seltener entrückt sind.

Regel: Bei einem Pragmatiker baut sich Entrückung bereits nach einer halben Stunde statt einer Stunde pro Stufe ab.

Voraussetzung: kein Vorteil Mystiker, Vorteil Geweihter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

PRAGMATIKER

VORTEIL

Unter den Geweihten gibt es Priester, die sich mehr weltlichen als spirituellen Angelegenheiten zuwenden und seltener entrückt sind.

Regel: Bei einem Pragmatiker baut sich Entrückung bereits nach einer halben Stunde statt einer Stunde pro Stufe ab.

Voraussetzung: kein Vorteil Mystiker, Vorteil Geweihter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

REICH I-X

VORTEIL

Reiche Helden verfügen über weit mehr Geld für den Erwerb von Ausrüstung. Sie können Kinder von Patrizierin sein oder sind aus anderen Gründen zu Wohlstand gekommen.

Regel: Durch den Vorteil Reich erhält ein Held bei der Generierung zusätzlich 250 Silbertaler pro Stufe.

Voraussetzungen: kein Nachteil Arm

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkte pro Stufe

REICH I-X

VORTEIL

Reiche Helden verfügen über weit mehr Geld für den Erwerb von Ausrüstung. Sie können Kinder von Patrizierin sein oder sind aus anderen Gründen zu Wohlstand gekommen.

Regel: Durch den Vorteil Reich erhält ein Held bei der Generierung zusätzlich 250 Silbertaler pro Stufe.

Voraussetzungen: kein Nachteil Arm

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkte pro Stufe

RICHTUNGSSINN

VORTEIL

Mittels dieses inneren Kompasses haben Helden ein Gefühl für die Himmelsrichtung – egal ob sie sich in einem Wald, einem Gebäude oder einer unterirdischen Anlage aufhalten.

Regel: Proben auf *Orientierung* sind immer um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: keine *Nachteil* *Unfähig in Orientierung*

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

RICHTUNGSSINN

VORTEIL

Mittels dieses inneren Kompasses haben Helden ein Gefühl für die Himmelsrichtung – egal ob sie sich in einem Wald, einem Gebäude oder einer unterirdischen Anlage aufhalten.

Regel: Proben auf *Orientierung* sind immer um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: keine *Nachteil* *Unfähig in Orientierung*

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

SCHLANGENMENSCH

VORTEIL

Schlangenmenschen sind dazu in der Lage, ihren Körper extrem zu verbiegen und können sich so beispielsweise durch enge Öffnungen hindurchzwängen und sich leichter aus Fesseln befreien. Außerdem sind sie generell beweglicher als andere Menschen.

Regel: Proben auf *Körperbeherrschung* (*Akrobatik, Entwinden*) sind um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

SCHLANGENMENSCH

VORTEIL

Schlangenmenschen sind dazu in der Lage, ihren Körper extrem zu verbiegen und können sich so beispielsweise durch enge Öffnungen hindurchzwängen und sich leichter aus Fesseln befreien. Außerdem sind sie generell beweglicher als andere Menschen.

Regel: Proben auf *Körperbeherrschung* (*Akrobatik, Entwinden*) sind um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

SCHWER ZU VERZAUBERN

VORTEIL

Durch ungeklärte Umstände ist der Held besonders resistent gegen Magie. Dieser Vorteil ist besonders bei Zwergen anzutreffen, denen man eine ungewöhnlich hohe Resistenz gegenüber Magie nachsagt.

Regel: Viele Zauber, die auf den Helden gesprochen werden können, die auf ihn wirken, sind um 1 erschwert. Dies gilt für alle Zauber und magischen Effekte mit den Merkmalen Einfluss, Heilung, Hellsicht und Verwandlung sowie für solche, die durch Seelenkraft oder Zähigkeit modifiziert werden. Diese Erschwernis gilt auch dann, wenn der Held sich verzaubern lassen möchte.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Schwer zu verzaubern als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen.

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

SCHWER ZU VERZAUBERN

VORTEIL

Durch ungeklärte Umstände ist der Held besonders resistent gegen Magie. Dieser Vorteil ist besonders bei Zwergen anzutreffen, denen man eine ungewöhnlich hohe Resistenz gegenüber Magie nachsagt.

Regel: Viele Zauber, die auf den Helden gesprochen werden können, die auf ihn wirken, sind um 1 erschwert. Dies gilt für alle Zauber und magischen Effekte mit den Merkmalen Einfluss, Heilung, Hellsicht und Verwandlung sowie für solche, die durch Seelenkraft oder Zähigkeit modifiziert werden. Diese Erschwernis gilt auch dann, wenn der Held sich verzaubern lassen möchte.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Schwer zu verzaubern als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen.

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

SOZIALE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT

VORTEIL

Manche Helden besitzen eine angeborene Fähigkeit, sich in jedem sozialen Umfeld gleich gut zu bewegen.

Regel: Personen mit Sozialer Anpassungsfähigkeit können Erschwernisse auf Gesellschaftstalent ignorieren, die durch Standesunterschiede entstehen. Die Soziale Anpassungsfähigkeit täuscht aber keine Personen des Hochadels.

Voraussetzungen: kein Nachteil Unfähig auf ein Gesellschaftstalent, kein Nachteil Unfrei

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

SOZIALE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT

VORTEIL

Manche Helden besitzen eine angeborene Fähigkeit, sich in jedem sozialen Umfeld gleich gut zu bewegen.

Regel: Personen mit Sozialer Anpassungsfähigkeit können Erschwernisse auf Gesellschaftstalent ignorieren, die durch Standesunterschiede entstehen. Die Soziale Anpassungsfähigkeit täuscht aber keine Personen des Hochadels.

Voraussetzungen: kein Nachteil Unfähig auf ein Gesellschaftstalent, kein Nachteil Unfrei

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

UNSCHEINBAR

VORTEIL

Einige Personen erscheinen so unscheinbar, dass sie in Menschenmengen leicht untertauchen können.

Regel: Helden mit diesem Vorteil erhalten eine Erleichterung von 1 auf *Gassenwissen* (*Beschatten*).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

UNSCHEINBAR

VORTEIL

Einige Personen erscheinen so unscheinbar, dass sie in Menschenmengen leicht untertauchen können.

Regel: Helden mit diesem Vorteil erhalten eine Erleichterung von 1 auf *Gassenwissen* (*Beschatten*).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

VERBESSERTE REGENERATION (ASTRALENERGIE) I-III

VORTEIL

Dieser Vorteil verhilft einem magischen Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Astralpunkten.

Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu, wenn er regeneriert.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Nachteil Schlechte Regeneration (Astralenergie)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

VERBESSERTE REGENERATION (ASTRALENERGIE) I-III

VORTEIL

Dieser Vorteil verhilft einem magischen Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Astralpunkten.

Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu, wenn er regeneriert.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Nachteil Schlechte Regeneration (Astralenergie)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

VERBESSERTE REGENERATION (KARMAENERGIE) I-III

VORTEIL

Dieser Vorteil verhilft einem geweihten Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Karma Punkten.

Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu, wenn er regeneriert.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Nachteil Schlechte Regeneration (Karmaenergie)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

VERBESSERTE REGENERATION (KARMAENERGIE) I-III

VORTEIL

Dieser Vorteil verhilft einem geweihten Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Karma Punkten.

Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu, wenn er regeneriert.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Nachteil Schlechte Regeneration (Karmaenergie)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

VERBESSERTE REGENERATION (LEBENSENERGIE) I-III

VORTEIL

Dieser Vorteil verhilft einem Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Lebenspunkten.

Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu, wenn er regeneriert,

Voraussetzungen: kein Nachteil Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte pro Stufe

VERBESSERTE REGENERATION (LEBENSENERGIE) I-III

VORTEIL

Dieser Vorteil verhilft einem Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Lebenspunkten.

Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu, wenn er regeneriert,

Voraussetzungen: kein Nachteil Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte pro Stufe

VERHÜLLTE AURA

VORTEIL

Ein Zauberer kann sich mit diesem Vorteil besser davor schützen, als Zauberkundiger wahrgenommen zu werden. Insbesondere Hexen sind oft mit dieser Gabe gesegnet.

Regel: Bei ungerichteter magischer Wahrnehmung erscheint der Zauberkundige immer als nicht magisch. Wer gezielt versucht, den Zauberkundigen zu entdecken oder zu analysieren, beispielsweise mit dem Zauber ODEM oder der Liturgie MAGIESICHT, muss eine Erschwerung von 3 hinnehmen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

VERHÜLLTE AURA

VORTEIL

Ein Zauberer kann sich mit diesem Vorteil besser davor schützen, als Zauberkundiger wahrgenommen zu werden. Insbesondere Hexen sind oft mit dieser Gabe gesegnet.

Regel: Bei ungerichteter magischer Wahrnehmung erscheint der Zauberkundige immer als nicht magisch. Wer gezielt versucht, den Zauberkundigen zu entdecken oder zu analysieren, beispielsweise mit dem Zauber ODEM oder der Liturgie Magiesicht, muss eine Erschwerung von 3 hinnehmen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

VERTRAUENERWECKEND

VORTEIL

Ein Abenteurer mit diesem Vorteil wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen vertrauenswürdig.

Regel: Proben auf *Bekehren & Überzeugen* (*öffentliche Rede, Einzelgespräch, Diskussionsführung*), *Überreden* (*Betteln, Manipulieren, Schmeicheln*) und *Handel* (*Feilschen*) sind um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: kein Nachteil Unfähig in einem Gesellschaftstalent

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

VERTRAUENERWECKEND

VORTEIL

Ein Abenteurer mit diesem Vorteil wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen vertrauenswürdig.

Regel: Proben auf *Bekehren & Überzeugen* (*öffentliche Rede, Einzelgespräch, Diskussionsführung*), *Überreden* (*Betteln, Manipulieren, Schmeicheln*) und *Handel* (*Feilschen*) sind um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: kein Nachteil Unfähig in einem Gesellschaftstalent

AP-Wert: 25 Abenteurerpunkte

WAFFENBEGABUNG

VORTEIL

Helden mit einer Waffenbegabung sind ausgesprochen talentiert im Umgang mit Waffen. Ihnen unterlaufen nur in den seltensten Fällen Missgeschicke.

Regel: Eine Waffenbegabung erlaubt bei Kritischen Erfolgen und Patzern bei einer Probe auf eine Kampftechnik eine Wiederholung des Bestätigungswurfs.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: B-/C-/D-Kampftechnik: 5/10/15 Abenteuerpunkte

WAFFENBEGABUNG

VORTEIL

Helden mit einer Waffenbegabung sind ausgesprochen talentiert im Umgang mit Waffen. Ihnen unterlaufen nur in den seltensten Fällen Missgeschicke.

Regel: Eine Waffenbegabung erlaubt bei Kritischen Erfolgen und Patzern bei einer Probe auf eine Kampftechnik eine Wiederholung des Bestätigungswurfs.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: B-/C-/D-Kampftechnik: 5/10/15 Abenteuerpunkte

WOHLKLANG

VORTEIL

Der Abenteurer verfügt über eine Stimme, die sich für die meisten kulturschaffenden Wesen angenehm anhört.

Regel: Fertigungsproben auf *Singen* sind um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: kein Nachteil Stumm

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

WOHLKLANG

VORTEIL

Der Abenteurer verfügt über eine Stimme, die sich für die meisten kulturschaffenden Wesen angenehm anhört.

Regel: Fertigungsproben auf *Singen* sind um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: kein Nachteil Stumm

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

ZÄHER HUND

VORTEIL

Durch diesen Vorteil erlangt der Held eine beeindruckende Widerstandsfähigkeit gegenüber Verletzungen bzw. Schmerzen.

Regel: Dieser Vorteil sorgt dafür, dass der Held die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Schmerz* ignorieren darf. Er erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn ein Held also beispielsweise drei Stufen *Schmerz* erlitten hat, gelten für ihn nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Schmerz* Stufe IV wird der Held dennoch handlungsunfähig. *Schmerz* Stufe I wird so behandelt, als hätte der Held keine Stufe *Schmerz*.

Voraussetzungen: kein Nachteil Zerbrechlich

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

ZÄHER HUND

VORTEIL

Durch diesen Vorteil erlangt der Held eine beeindruckende Widerstandsfähigkeit gegenüber Verletzungen bzw. Schmerzen.

Regel: Dieser Vorteil sorgt dafür, dass der Held die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Schmerz* ignorieren darf. Er erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn ein Held also beispielsweise drei Stufen *Schmerz* erlitten hat, gelten für ihn nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Schmerz* Stufe IV wird der Held dennoch handlungsunfähig. *Schmerz* Stufe I wird so behandelt, als hätte der Held keine Stufe *Schmerz*.

Voraussetzungen: kein Nachteil Zerbrechlich

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

ZAUBERER

VORTEIL

Auf Dere muss man mit der Gabe der Magie geboren werden. Nur wer diesen Vorteil wählt, erhält Astralenergie und besitzt die grundlegende Befähigung, Zaubersprüche anwenden und magische Handlungen durchführen zu können.

Regel: Der Zauberer erhält als Astralenergie-Grundwert 20 AsP. Der Vorteil beinhaltet nicht die Sonderfertigkeit Tradition (siehe Regelwerk Seite 275). Diese muss einzeln erworben werden. Jeder Zauberer muss mit einer Tradition starten (eine Tradition ist eine spezielle Sonderfertigkeit). Dieser Vorteil lässt sich im späteren Spielverlauf nicht mehr erwerben.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

ZAUBERER

VORTEIL

Auf Dere muss man mit der Gabe der Magie geboren werden. Nur wer diesen Vorteil wählt, erhält Astralenergie und besitzt die grundlegende Befähigung, Zaubersprüche anwenden und magische Handlungen durchführen zu können.

Regel: Der Zauberer erhält als Astralenergie-Grundwert 20 AsP. Der Vorteil beinhaltet nicht die Sonderfertigkeit Tradition (siehe Regelwerk Seite 275). Diese muss einzeln erworben werden. Jeder Zauberer muss mit einer Tradition starten (eine Tradition ist eine spezielle Sonderfertigkeit). Dieser Vorteil lässt sich im späteren Spielverlauf nicht mehr erwerben.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

ZEITGEFÜHL

VORTEIL

Manche Aventurier verfügen über eine innere Uhr, die ihnen genau sagt, wie die die aktuelle Tageszeit ist, auch wenn sie keine Anhaltspunkte wie den Sonnenstand haben.

Regel: Der Charakter hat ein ausgezeichnetes Zeitgefühl und kann, ohne den Stand der Sonne zu sehen oder auf andere Hilfsmittel zurückzugreifen, die Tageszeit genau bestimmen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

ZEITGEFÜHL

VORTEIL

Manche Aventurier verfügen über eine innere Uhr, die ihnen genau sagt, wie die die aktuelle Tageszeit ist, auch wenn sie keine Anhaltspunkte wie den Sonnenstand haben.

Regel: Der Charakter hat ein ausgezeichnetes Zeitgefühl und kann, ohne den Stand der Sonne zu sehen oder auf andere Hilfsmittel zurückzugreifen, die Tageszeit genau bestimmen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

ZWEISTIMMIGER GESANG

VORTEIL

Der Zweistimmige Gesang ist eine Fähigkeit, die Elfen besitzen und die es ihnen erlaubt, Elfenlieder zu singen. Der Klang der Stimme hört sich so an, als habe der Elf eine zweite Stimme, die sich mit der ersten vermischt.

Regel: Ein Held kann den Zweistimmigen Gesang singen und hat somit die Möglichkeit, Elfenlieder zu erlernen. Durch den Vorteil erwirbt der Held das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen*.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Zweistimmiger Gesang als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen.

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

ZWEISTIMMIGER GESANG

VORTEIL

Der Zweistimmige Gesang ist eine Fähigkeit, die Elfen besitzen und die es ihnen erlaubt, Elfenlieder zu singen. Der Klang der Stimme hört sich so an, als habe der Elf eine zweite Stimme, die sich mit der ersten vermischt.

Regel: Ein Held kann den Zweistimmigen Gesang singen und hat somit die Möglichkeit, Elfenlieder zu erlernen. Durch den Vorteil erwirbt der Held das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen*.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Zweistimmiger Gesang als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen.

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

ZWERGENNASE

VORTEIL

Zwergennase ist ein übernatürlicher Instinkt, der einem Helden die Lage von geheimen Türen, Zugängen oder Hohlräumen verrät. Auch wenn der Vorteil bei Zwergen am häufigsten vorkommt, können andere Spezies ebenso Zwergennase wählen.

Regel: Der Abenteurer erhält bei Proben auf *Sinnesschärfe* zur Entdeckung von Geheimtüren, Hohlräumen, versteckten Schubladen und Ähnlichem eine Erleichterung von 1.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

ZWERGENNASE

VORTEIL

Zwergennase ist ein übernatürlicher Instinkt, der einem Helden die Lage von geheimen Türen, Zugängen oder Hohlräumen verrät. Auch wenn der Vorteil bei Zwergen am häufigsten vorkommt, können andere Spezies ebenso Zwergennase wählen.

Regel: Der Abenteurer erhält bei Proben auf *Sinnesschärfe* zur Entdeckung von Geheimtüren, Hohlräumen, versteckten Schubladen und Ähnlichem eine Erleichterung von 1.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

ANGST VOR ... I-III

NACHTEIL

Der Held fürchtet sich derart vor etwas, dass er hierdurch in seinem Handeln eingeschränkt wird. Der Auslöser der Angst sollte nicht zu selten vorkommen. Beispiele für Ängste sind Angst vor Blut, Magie, Spinnen, Dunkelheit, dem Meer, großer Höhe, freien Flächen, engen Räumen oder vor Toten und Untoten. Grundsätzlich hat der Spielleiter bei der Frage, ob eine bestimmte Angst möglich ist oder nicht, das letzte Wort.

Regel: Pro Stufe der Angst erleidet der Held eine Stufe *Furcht*, so lange er dem Auslöser ausgesetzt ist.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -8 Abenteurpunkt pro Stufe

Beispiele für Ängste

- Angst vor bestimmten Tieren, etwa Reptilien, Insekten, Spinnen
- Angst vor Blut
- Angst vor Dunkelheit (Dunkelangst)
- Angst vor Höhe (Höhenangst)
- Angst vor dem Meer (Meeresangst)
- Angst vor engen Räumen (Raumangst)
- Angst vor Toten und Untoten (Totenangst)

ARM I-III

NACHTEIL

Der Held ist aus der Unterschicht oder aus irgendeinem Grund verarmt. Er hat kaum Vermögen und nur wenige Ressourcen.

Regel: Durch den Nachteil Arm erhält ein Held bei der Generierung 250 Silbertaler weniger pro Stufe. Wählt er also 3 Stufen Arm, beginnt er ohne Startkapital und besitzt nur ein Kleiderpaket der Kategorie arm.

Voraussetzungen: kein Vorteil Reich

AP-Wert: -1 Abenteuerpunkte pro Stufe

ARM I-III

NACHTEIL

Der Held ist aus der Unterschicht oder aus irgendeinem Grund verarmt. Er hat kaum Vermögen und nur wenige Ressourcen.

Regel: Durch den Nachteil Arm erhält ein Held bei der Generierung 250 Silbertaler weniger pro Stufe. Wählt er also 3 Stufen Arm, beginnt er ohne Startkapital und besitzt nur ein Kleiderpaket der Kategorie arm.

Voraussetzungen: kein Vorteil Reich

AP-Wert: -1 Abenteuerpunkte pro Stufe

ARTEFAKTGEBUNDEN

NACHTEIL

Ein Zauberer mit diesem Nachteil ist an ein Artefakt gebunden. Eventuell ist bei der Erschaffung oder Bindung des Artefakts ein Patzer unterlaufen oder irgendeine andere magische Beeinflussung hat für die Verbindung gesorgt. Bei dem Artefakt kann es sich um ein Traditionsartefakt wie zum Beispiel einen Magierstab oder das persönliche Musikinstrument eines Elfen handeln. Es muss nicht das persönliche Traditionsartefakt sein. Auch andere Gegenstände mit starker persönlicher Bedeutung sind möglich. Ob ein Gegenstand hierfür geeignet ist, entscheidet der Meister.

Regel: Ist der Held nicht in direktem Kontakt mit dem Artefakt (dies bedeutet: Kontakt mit der Haut), kann er nur erschwert Zaubern. Dieser Nachteil erschwert Zauber um 1, wenn die Bedingung des Körperkontaktes nicht erfüllt ist. Wird das Artefakt vernichtet, kann er so lange

nur mit der Erschwernis Zauber wirken, bis er selbst ein neues Artefakt gleicher Machart hergestellt hat, in das die Artefaktgebundenheit automatisch einfließt.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

BEHÄBIG

NACHTEIL

Behäbige Personen sind deutlich langsamer als andere und brauchen länger, um eine Strecke zu überwinden.

Regel: Durch Behäbig verliert ein Held 1 Punkt von seinem Geschwindigkeit-Grundwert.

Voraussetzungen: kein Vorteil Flink

AP-Wert: -4 Abenteuerpunkte

BEHÄBIG

NACHTEIL

Behäbige Personen sind deutlich langsamer als andere und brauchen länger, um eine Strecke zu überwinden.

Regel: Durch Behäbig verliert ein Held 1 Punkt von seinem Geschwindigkeit-Grundwert.

Voraussetzungen: kein Vorteil Flink

AP-Wert: -4 Abenteuerpunkte

BLIND

NACHTEIL

Der Charakter ist von Geburt an, durch eine Augenverletzung oder in Folge eine Krankheit erblindet. Er kann nichts sehen und sich nur mit seinen anderen Sinnen orientieren.

Regel: Durch den Nachteil ist ihm der Einsatz vieler Fertigkeiten erschwert oder erst gar nicht möglich. Dies gilt ebenfalls für Sonderfertigkeiten. Welche Handlungen um wie viel erschwert oder gar unmöglich sind, entscheidet der Meister. Die Blindheit ist nicht heilbar, außer durch ein Großes Wunder. Der Held erhält den Status *Blind*.

Voraussetzungen: kein Vorteil Herausragender Sinn (Sicht), keine Nachteile Einäugig, Farbenblind, Nachtblind, Eingeschränkter Sinn (Sicht)

AP-Wert: -50 Abenteurpunkte

BLIND

NACHTEIL

Der Charakter ist von Geburt an, durch eine Augenverletzung oder in Folge eine Krankheit erblindet. Er kann nichts sehen und sich nur mit seinen anderen Sinnen orientieren.

Regel: Durch den Nachteil ist ihm der Einsatz vieler Fertigkeiten erschwert oder erst gar nicht möglich. Dies gilt ebenfalls für Sonderfertigkeiten. Welche Handlungen um wie viel erschwert oder gar unmöglich sind, entscheidet der Meister. Die Blindheit ist nicht heilbar, außer durch ein Großes Wunder. Der Held erhält den Status *Blind*.

Voraussetzungen: kein Vorteil Herausragender Sinn (Sicht), keine Nachteile Einäugig, Farbenblind, Nachtblind, Eingeschränkter Sinn (Sicht)

AP-Wert: -50 Abenteurpunkte

BLUTRAUSCH

NACHTEIL

Der Held greift wütend alles in seiner näheren Umgebung an, ohne sich unter Kontrolle zu haben. Gerade bei den Thorwalern ist der Blutrausch bekannt. Unter ihnen leben die sogenannten Swafnirskinder, die von den übrigen Thorwalern isoliert und durch ein rotes Stirnband kenntlich gemacht werden, damit man mit ihnen vorsichtig umgeht.

Regel: Der Held erhält unter speziellen Umständen den Status Blutrausch. Der Blutrausch wird aktiviert, wenn der Held durch einen Angriff eine Stufe des Zustands *Schmerz* erleidet oder ihm seine Probe auf *Willenskraft* zur Aktivierung der Schlechten Eigenschaft Jähzorn misslingt.

Voraussetzungen: Schlechte Eigenschaft Jähzorn, kein Nachteil Angst vor Blut

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

BLUTRAUSCH

NACHTEIL

Der Held greift wütend alles in seiner näheren Umgebung an, ohne sich unter Kontrolle zu haben. Gerade bei den Thorwalern ist der Blutrausch bekannt. Unter ihnen leben die sogenannten Swafnirskinder, die von den übrigen Thorwalern isoliert und durch ein rotes Stirnband kenntlich gemacht werden, damit man mit ihnen vorsichtig umgeht.

Regel: Der Held erhält unter speziellen Umständen den Status Blutrausch. Der Blutrausch wird aktiviert, wenn der Held durch einen Angriff eine Stufe des Zustands *Schmerz* erleidet oder ihm seine Probe auf *Willenskraft* zur Aktivierung der Schlechten Eigenschaft Jähzorn misslingt.

Voraussetzungen: Schlechte Eigenschaft Jähzorn, kein Nachteil Angst vor Blut

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

EINGESCHRÄNKTER SINN

NACHTEIL

Ein Held mit eingeschränkten Sinnen könnte über schlechtes Augenlicht verfügen, seinen Geschmacksinn durch eine Krankheit verloren haben oder durch das Alter schlechter hören.

Regel: Wer über einen Eingeschränkten Sinn verfügt, dessen Proben auf Sinnesschärfe sind um 2 erschwert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Eingeschränkte Sicht erschwert zudem Proben auf Fernkampf um 2. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn.

Ein Held kann bis zu zwei eingeschränkte Sinne besitzen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Herausragender Sinn für den gleichen Sinn, kein Nachteil Blind (bei Sicht), kein Nachteil Taub (bei Gehör)

AP-Wert: Sicht: -15 Abenteuerpunkte; Gehör: -10 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack: -6 Abenteuerpunkte; Tastsinn: -2 Abenteuerpunkte

EINGESCHRÄNKTER SINN

NACHTEIL

Ein Held mit eingeschränkten Sinnen könnte über schlechtes Augenlicht verfügen, seinen Geschmacksinn durch eine Krankheit verloren haben oder durch das Alter schlechter hören.

Regel: Wer über einen Eingeschränkten Sinn verfügt, dessen Proben auf Sinnesschärfe sind um 2 erschwert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Eingeschränkte Sicht erschwert zudem Proben auf Fernkampf um 2. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn.

Ein Held kann bis zu zwei eingeschränkte Sinne besitzen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Herausragender Sinn für den gleichen Sinn, kein Nachteil Blind (bei Sicht), kein Nachteil Taub (bei Gehör)

AP-Wert: Sicht: -15 Abenteuerpunkte; Gehör: -10 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack: -6 Abenteuerpunkte; Tastsinn: -2 Abenteuerpunkte

FARBENBLIND

NACHTEIL

Farbenblinde Helden können keine Unterschiede zwischen Farben erkennen. Für sie ist die Welt schwarz-weiß.

Regel: Für den Abenteurer sind Farben nicht zu unterscheiden. Dies kann sich bei einigen Proben, etwa auf *Alchimie* („Rote Flüssigkeit in grüne Flüssigkeit schütten.“), beim Zuordnen von Wappen (*Etikette*), bei der *Orientierung* im Dschungel negativ auswirken. Ob eine Probe abgelegt werden kann und wie hoch die Erschwernis ist, entscheidet der Meister.

Voraussetzungen: kein Nachteil Blind

AP-Wert: -2 Abenteurerpunkte

FARBENBLIND

NACHTEIL

Farbenblinde Helden können keine Unterschiede zwischen Farben erkennen. Für sie ist die Welt schwarz-weiß.

Regel: Für den Abenteurer sind Farben nicht zu unterscheiden. Dies kann sich bei einigen Proben, etwa auf *Alchimie* („Rote Flüssigkeit in grüne Flüssigkeit schütten.“), beim Zuordnen von Wappen (*Etikette*), bei der *Orientierung* im Dschungel negativ auswirken. Ob eine Probe abgelegt werden kann und wie hoch die Erschwernis ist, entscheidet der Meister.

Voraussetzungen: kein Nachteil Blind

AP-Wert: -2 Abenteurerpunkte

FETTLEIBIG

NACHTEIL

Wenn ein Held mindestens 50% schwerer ist als bei seiner Größe üblich, gilt er als fettleibig.

Regel: Der Nachteil hat zur Folge, dass Proben auf *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Tanzen* und *Verbergen* um 1 erschwert sind.

Voraussetzungen: Nachteil Behäbig

AP-Wert: -25 Abenteuerpunkte

FETTLEIBIG

NACHTEIL

Wenn ein Held mindestens 50% schwerer ist als bei seiner Größe üblich, gilt er als fettleibig.

Regel: Der Nachteil hat zur Folge, dass Proben auf *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Tanzen* und *Verbergen* um 1 erschwert sind.

Voraussetzungen: Nachteil Behäbig

AP-Wert: -25 Abenteuerpunkte

GIFTANFÄLLIG I-II

NACHTEIL

Einige Personen können Giften und anderen schädlichen Substanzen wie Rauschmitteln weniger gut widerstehen.

Regel: Eine Giftanfälligkeit verschlechtert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Giften zu widerstehen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Giftresistenz

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte pro Stufe

GIFTANFÄLLIG I-II

NACHTEIL

Einige Personen können Giften und anderen schädlichen Substanzen wie Rauschmitteln weniger gut widerstehen.

Regel: Eine Giftanfälligkeit verschlechtert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Giften zu widerstehen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Giftresistenz

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte pro Stufe

HÄSSLICH I-II

NACHTEIL

Der Charakter ist im Vergleich zu anderen Angehörigen seiner Spezies besonders hässlich und wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen abstoßend.

Regel: Durch jede Stufe dieses Nachteils erleidet der Held eine Erschwernis von 1 auf *Betören (Anbandeln, Liebeskünste)*, *Überreden (Manipulieren, Schmeicheln)* und *Handel (Feilschen)*.

Voraussetzungen: kein Vorteil Gutaussehend

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

HÄSSLICH I-II

NACHTEIL

Der Charakter ist im Vergleich zu anderen Angehörigen seiner Spezies besonders hässlich und wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen abstoßend.

Regel: Durch jede Stufe dieses Nachteils erleidet der Held eine Erschwernis von 1 auf *Betören (Anbandeln, Liebeskünste)*, *Überreden (Manipulieren, Schmeicheln)* und *Handel (Feilschen)*.

Voraussetzungen: kein Vorteil Gutaussehend

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

HITZEEMPFLINDLICH

NACHTEIL

Wesen, die den Nachteil Hitzeempfindlich haben, leiden stärker unter hohen Temperaturen.

Regel: Hitzestufen werden für den Helden um 1 Stufe erhöht, sobald er mindestens unter Hitzestufe 2 leidet.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hitzeresistenz

AP-Wert: -3 Abenteuerpunkte

HITZEEMPFLINDLICH

NACHTEIL

Wesen, die den Nachteil Hitzeempfindlich haben, leiden stärker unter hohen Temperaturen.

Regel: Hitzestufen werden für den Helden um 1 Stufe erhöht, sobald er mindestens unter Hitzestufe 2 leidet.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hitzeresistenz

AP-Wert: -3 Abenteuerpunkte

KÄLTEEMPFLINDLICH

NACHTEIL

Wesen, die den Nachteil Kälteempfindlich aufweisen, leiden stärker unter niedrigen Temperaturen.

Regel: Kältestufen werden für den Helden um 1 Stufe erhöht, sobald er mindestens unter Kältestufe 1 leidet.

Voraussetzungen: kein Vorteil Kälteresistenz

AP-Wert: -3 Abenteuerpunkte

KÄLTEEMPFLINDLICH

NACHTEIL

Wesen, die den Nachteil Kälteempfindlich aufweisen, leiden stärker unter niedrigen Temperaturen.

Regel: Kältestufen werden für den Helden um 1 Stufe erhöht, sobald er mindestens unter Kältestufe 1 leidet.

Voraussetzungen: kein Vorteil Kälteresistenz

AP-Wert: -3 Abenteuerpunkte

KEINE FLUGSALBE

NACHTEIL

Einigen Hexen ist es nicht vergönnt, an Hexen-
nächten Flugsalbe zu erhalten oder die Fähigkeit
zu erwerben, Flugsalbe zu brauen oder zu benut-
zen.

Regel: Der Held kann die Sonderfertigkeit
Flugsalbe nicht erwerben. Dadurch wird die
Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) um 10 AP
billiger.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauberertra-
dition kann Sonderfertigkeit Flugsalbe wählen

AP-Wert: -25 Abenteuerpunkte

KEINE FLUGSALBE

NACHTEIL

Einigen Hexen ist es nicht vergönnt, an Hexen-
nächten Flugsalbe zu erhalten oder die Fähigkeit
zu erwerben, Flugsalbe zu brauen oder zu benut-
zen.

Regel: Der Held kann die Sonderfertigkeit
Flugsalbe nicht erwerben. Dadurch wird die
Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) um 10 AP
billiger.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauberertra-
dition kann Sonderfertigkeit Flugsalbe wählen

AP-Wert: -25 Abenteuerpunkte

KEIN VERTRAUTER

NACHTEIL

Zwar kommt es nur selten vor, dass eine Hexe kein Vertrauentier an sich bindet, aber einigen Hexen ist es aus ungeklärten Umständen einfach nie vergönnt, eines zu bekommen. Diese Hexen gelten in der Regel als Außenseiter unter den Hexen.

Regel: Der Held kann die Sonderfertigkeit Vertrautenbindung nicht erwerben. Dadurch wird die Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) um 10 AP billiger.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauberertradition kann Sonderfertigkeit Vertrautenbindung wählen

AP-Wert: -25 Abenteuerpunkte

KEIN VERTRAUTER

NACHTEIL

Zwar kommt es nur selten vor, dass eine Hexe kein Vertrauentier an sich bindet, aber einigen Hexen ist es aus ungeklärten Umständen einfach nie vergönnt, eines zu bekommen. Diese Hexen gelten in der Regel als Außenseiter unter den Hexen.

Regel: Der Held kann die Sonderfertigkeit Vertrautenbindung nicht erwerben. Dadurch wird die Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) um 10 AP billiger.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauberertradition kann Sonderfertigkeit Vertrautenbindung wählen

AP-Wert: -25 Abenteuerpunkte

KÖRPERGEBUNDENE KRAFT

NACHTEIL

Im Haar des Zauberers ist ein Teil seiner magischen Kraft gebunden und er verfügt über einen ausgeprägten Haarwuchs. Der Nachteil ist vor allem bei Hexen und Elfen verbreitet.

Regel: Sobald der Held, aus welchem Grunde auch immer, einen Teil seiner Haarpracht einbüßt (z.B. durch Abschneiden, Feuer etc.; unabhängig von der Länge), verliert er sofort 10 Astralpunkte (bis zu einem Minimum von 0). Diese können normal regeneriert werden. Der normale menschliche Haarverlust zählt nicht als Verlust der Haarpracht.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Spezies des Zauberers muss über Haare verfügen

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

KÖRPERGEBUNDENE KRAFT

NACHTEIL

Im Haar des Zauberers ist ein Teil seiner magischen Kraft gebunden und er verfügt über einen ausgeprägten Haarwuchs. Der Nachteil ist vor allem bei Hexen und Elfen verbreitet.

Regel: Sobald der Held, aus welchem Grunde auch immer, einen Teil seiner Haarpracht einbüßt (z.B. durch Abschneiden, Feuer etc.; unabhängig von der Länge), verliert er sofort 10 Astralpunkte (bis zu einem Minimum von 0). Diese können normal regeneriert werden. Der normale menschliche Haarverlust zählt nicht als Verlust der Haarpracht.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Spezies des Zauberers muss über Haare verfügen

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte

KÖRPERLICHE AUFFÄLLIGKEIT

NACHTEIL

Der Held verfügt über eine körperliche Auffälligkeit, z.B. eine Hexensträhne, eine Warze auf der Nase, eine Hasenscharte oder einen kleinen Buckel

Regel: Ein Held kann maximal zwei Körperliche Auffälligkeiten wählen. Die Körperliche Auffälligkeit zieht gelegentlich Erschwernisse auf Gesellschaftstalente aufgrund von Aberglaube oder Misstrauen nach sich.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -2 Abenteuerpunkte

KÖRPERLICHE AUFFÄLLIGKEIT

NACHTEIL

Der Held verfügt über eine körperliche Auffälligkeit, z.B. eine Hexensträhne, eine Warze auf der Nase, eine Hasenscharte oder einen kleinen Buckel

Regel: Ein Held kann maximal zwei Körperliche Auffälligkeiten wählen. Die Körperliche Auffälligkeit zieht gelegentlich Erschwernisse auf Gesellschaftstalente aufgrund von Aberglaube oder Misstrauen nach sich.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -2 Abenteuerpunkte

KRANKHEITSANFÄLLIG

I–II

NACHTEIL

Manche Personen können Krankheiten weniger gut widerstehen. Sie erkranken häufiger als andere Aventurier.

Regel: Eine Krankheitsanfälligkeit verschlechtert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Krankheiten zu widerstehen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Krankheitsresistenz

AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte pro Stufe

KRANKHEITSANFÄLLIG

I–II

NACHTEIL

Manche Personen können Krankheiten weniger gut widerstehen. Sie erkranken häufiger als andere Aventurier.

Regel: Eine Krankheitsanfälligkeit verschlechtert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Krankheiten zu widerstehen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Krankheitsresistenz

AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte pro Stufe

LÄSTIGE MINDERGEISTER

NACHTEIL

Mindergeister sind kleine Elementarwesen, die zwar nicht gefährlich sind, aber lästig werden können. Einige Zauberanwender ziehen beim Wirken ihrer Magie Mindergeister geradezu an.

Regel: Jedes Mal wenn der Zauberer Astralenergie ausgibt, würfelt er mit dem W20. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner der abgegebenen Astralenergiemenge, tauchen Mindergeister auf und belästigen den Zauberer. Welche Art von Mindergeistern erscheinen, entscheidet der Meister je nach Situation. Beispiele sind Windbeutel, die das Haar des Zauberers selbst bei Windstille wallen lassen, Tränenlinge, die sich unter die Augen setzen, oder Feuerwusel, die Gegenstände des Zauberers erhitzen oder gar verkohlen.

Außerdem sind alle Fertigungsproben wegen der Ablenkung um 1 erschwert. Die Mindergeister bleiben für 10 Minuten, ehe sie von selbst wieder verschwinden. Sind durch zu häufiges Zaubern mehrere Mindergeister erschienen, summieren sich die Erschwernisse dennoch nicht auf.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: -20 Abenteuerpunkte

LICHTEMPFINDLICH

NACHTEIL

Lichtempfindliche Personen erleiden Schmerzen, wenn Sonnenlicht ihre Haut berührt. Albinos leiden oft unter Lichtempfindlichkeit, aber es gibt auch andere Gründe, aus denen ein Held diesen Nachteil haben könnte.

Regel: Der Held erleidet eine Stufe *Schmerz*, sobald er Sonnenlicht ausgesetzt ist, das heller ist als Dämmerlicht. Diese Auswirkung lässt sich vermeiden, wenn der Betroffene seinen kompletten Körper inklusive der Augen verhüllt.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -20 Abenteuerpunkte

LICHTEMPFINDLICH

NACHTEIL

Lichtempfindliche Personen erleiden Schmerzen, wenn Sonnenlicht ihre Haut berührt. Albinos leiden oft unter Lichtempfindlichkeit, aber es gibt auch andere Gründe, aus denen ein Held diesen Nachteil haben könnte.

Regel: Der Held erleidet eine Stufe *Schmerz*, sobald er Sonnenlicht ausgesetzt ist, das heller ist als Dämmerlicht. Diese Auswirkung lässt sich vermeiden, wenn der Betroffene seinen kompletten Körper inklusive der Augen verhüllt.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -20 Abenteuerpunkte

MAGISCHE EINSCHRÄNKUNG

NACHTEIL

Anders als der Vorteil Magische Einstimmung bringt dieser Nachteil Erschwernisse für Proben auf magische Fertigkeiten. Wann immer der Zauberer nicht in einer hinderlichen Umgebung ist, erleidet er eine Erschwernis. Besonders häufig ist der *Fluch der Nacht*, der dafür sorgt, dass der Zauberer nur bei Nacht ungehindert zaubern kann. Neben dem Fluch der Nacht können andere Umgebungen in Frage kommen.

Regel: In der Umgebung, für die der Nachteil gilt, hat der Zauberer bei magischen Fertigkeitstests keine Erschwernisse, ansonsten eine von 1.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: -30 Abenteuerpunkte

MAGISCHE EINSCHRÄNKUNG

NACHTEIL

Anders als der Vorteil Magische Einstimmung bringt dieser Nachteil Erschwernisse für Proben auf magische Fertigkeiten. Wann immer der Zauberer nicht in einer hinderlichen Umgebung ist, erleidet er eine Erschwernis. Besonders häufig ist der *Fluch der Nacht*, der dafür sorgt, dass der Zauberer nur bei Nacht ungehindert zaubern kann. Neben dem Fluch der Nacht können andere Umgebungen in Frage kommen.

Regel: In der Umgebung, für die der Nachteil gilt, hat der Zauberer bei magischen Fertigkeitstests keine Erschwernisse, ansonsten eine von 1.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: -30 Abenteuerpunkte

NACHTBLIND

NACHTEIL

Der Held hat große Schwierigkeiten, im Dunkeln die Umgebung wahrzunehmen.

Regel: Sobald der Held mindestens eine Stufe Sichterschwernis durch Dunkelheit erleidet, wird diese Erschwernis für ihn um eine Stufe erhöht.

Voraussetzungen: kein Vorteil Dunkelsicht,
kein Nachteil Blind

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

NACHTBLIND

NACHTEIL

Der Held hat große Schwierigkeiten, im Dunkeln die Umgebung wahrzunehmen.

Regel: Sobald der Held mindestens eine Stufe Sichterschwernis durch Dunkelheit erleidet, wird diese Erschwernis für ihn um eine Stufe erhöht.

Voraussetzungen: kein Vorteil Dunkelsicht,
kein Nachteil Blind

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

NIEDRIGE ASTRAALKRAFT I–VII

NACHTEIL

Der Körper des Helden kann weniger Astralenergie speichern als die anderer Zauberer.

Regel: Der AE-Grundwert sinkt durch diesen Nachteil um 1 Punkt pro Stufe des Nachteils.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Vorteil Hohe Astralkraft

AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte pro Stufe

NIEDRIGE ASTRAALKRAFT I–VII

NACHTEIL

Der Körper des Helden kann weniger Astralenergie speichern als die anderer Zauberer.

Regel: Der AE-Grundwert sinkt durch diesen Nachteil um 1 Punkt pro Stufe des Nachteils.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Vorteil Hohe Astralkraft

AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte pro Stufe

NIEDRIGE KARMALKRAFT I–VII

NACHTEIL

Der Körper des Helden kann weniger Karma-energie speichern als die anderer Geweihter.

Regel: Der KE-Grundwert sinkt durch diesen Nachteil um 1 Punkt pro Stufe des Nachteils.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Vorteil Hohe Karmalkraft

AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte pro Stufe

NIEDRIGE KARMALKRAFT I–VII

NACHTEIL

Der Körper des Helden kann weniger Karma-energie speichern als die anderer Geweihter.

Regel: Der KE-Grundwert sinkt durch diesen Nachteil um 1 Punkt pro Stufe des Nachteils.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Vorteil Hohe Karmalkraft

AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte pro Stufe

NIEDRIGE LEBENSKRAFT I–VII

NACHTEIL

Der Held ist körperlich weniger zäh als andere Mitglieder seiner Spezies und verträgt weniger Schaden.

Regel: Der LE-Grundwert sinkt durch diesen Nachteil um 1 Punkt pro Stufe des Nachteils.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hohe Lebenskraft

AP-Wert: –4 Abenteuerpunkte pro Stufe

NIEDRIGE LEBENSKRAFT I–VII

NACHTEIL

Der Held ist körperlich weniger zäh als andere Mitglieder seiner Spezies und verträgt weniger Schaden.

Regel: Der LE-Grundwert sinkt durch diesen Nachteil um 1 Punkt pro Stufe des Nachteils.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hohe Lebenskraft

AP-Wert: –4 Abenteuerpunkte pro Stufe

NIEDRIGE SEELENKRAFT

NACHTEIL

Der Held ist empfindlicher gegen viele Zauber als andere Vertreter seiner Spezies.

Regel: Der SK-Grundwert des Helden ist um 1 schlechter.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hohe Seelenkraft

AP-Wert: -25 Abenteuerpunkte

NIEDRIGE SEELENKRAFT

NACHTEIL

Der Held ist empfindlicher gegen viele Zauber als andere Vertreter seiner Spezies.

Regel: Der SK-Grundwert des Helden ist um 1 schlechter.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hohe Seelenkraft

AP-Wert: -25 Abenteuerpunkte

NIEDRIGE ZÄHIGKEIT

NACHTEIL

Der Held ist nicht so widerstandsfähig wie andere Vertreter seiner Spezies.

Regel: Der ZK-Grundwert des Helden ist um 1 schlechter.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hohe Zähigkeit

AP-Wert: -25 Abenteuerpunkte

NIEDRIGE ZÄHIGKEIT

NACHTEIL

Der Held ist nicht so widerstandsfähig wie andere Vertreter seiner Spezies.

Regel: Der ZK-Grundwert des Helden ist um 1 schlechter.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hohe Zähigkeit

AP-Wert: -25 Abenteuerpunkte

PECH I–III

NACHTEIL

Nicht jeder Held ist mit besonders viel Glück ausgestattet. Einige Abenteurer haben sogar deutlich weniger Glück als ihre Kollegen.

Regel: Der Held startet pro Stufe des Nachteils mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich. Sein durch den Erfahrungsgrad festgelegtes Maximum an Schicksalspunkten sinkt hierdurch um einen Punkt pro Stufe. Die Anzahl der Schicksalspunkte darf hierbei nicht unter 0 fallen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Glück

AP-Wert: –20 Abenteuerpunkte pro Stufe

PECH I–III

NACHTEIL

Nicht jeder Held ist mit besonders viel Glück ausgestattet. Einige Abenteurer haben sogar deutlich weniger Glück als ihre Kollegen.

Regel: Der Held startet pro Stufe des Nachteils mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich. Sein durch den Erfahrungsgrad festgelegtes Maximum an Schicksalspunkten sinkt hierdurch um einen Punkt pro Stufe. Die Anzahl der Schicksalspunkte darf hierbei nicht unter 0 fallen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Glück

AP-Wert: –20 Abenteuerpunkte pro Stufe

PECHMAGNET

NACHTEIL

Manch ein Held ist wahrlich vom Unglück verfolgt. Diese als Pechmagneten bekannten Personen sind in der Regel diejenigen, die bei der zufälligen Bestimmung, wen es trifft, ganz oben auf der Liste des Schicksals stehen.

Regel: Bei jeder zufälligen Bestimmung des Meisters (Welcher Held wird von dem Pfeil getroffen? Wer stand von der Gruppe in der Nähe der Falle, als sie ausgelöst wurde?) sind die Chancen bei einem Abenteurer mit diesem Nachteil mindestens doppelt so hoch wie die eines Helden ohne Pechmagnet. Der Nachteil sollte in der Heldengruppe nicht bei allen Helden auftreten, da sich der Nachteil ansonsten aufhebt. Dementsprechend erfordert die Wahl von Pechmagnet Rücksprache mit dem Meister.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -5 Abenteurerpunkte

PECHMAGNET

NACHTEIL

Manch ein Held ist wahrlich vom Unglück verfolgt. Diese als Pechmagneten bekannten Personen sind in der Regel diejenigen, die bei der zufälligen Bestimmung, wen es trifft, ganz oben auf der Liste des Schicksals stehen.

Regel: Bei jeder zufälligen Bestimmung des Meisters (Welcher Held wird von dem Pfeil getroffen? Wer stand von der Gruppe in der Nähe der Falle, als sie ausgelöst wurde?) sind die Chancen bei einem Abenteurer mit diesem Nachteil mindestens doppelt so hoch wie die eines Helden ohne Pechmagnet. Der Nachteil sollte in der Heldengruppe nicht bei allen Helden auftreten, da sich der Nachteil ansonsten aufhebt. Dementsprechend erfordert die Wahl von Pechmagnet Rücksprache mit dem Meister.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -5 Abenteurerpunkte

PERSÖNLICHKEITS- SCHWÄCHEN

NACHTEIL

Persönlichkeitsschwächen stellen extrem unangenehme Verhaltensweisen oder Angewohnheiten des Helden dar. Sie beeinträchtigen das Leben des Helden mit anderen Mitmenschen erheblich.

Regel: In passenden Situationen kann der Meister durchaus für die angegebenen Fertigkeiten eine Erschwernis von 1 aussprechen, wenn er dies für angemessen hält. Es dürfen bis zu zwei Persönlichkeitsschwächen pro Held gewählt werden.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: je nach Persönlichkeitsschwäche (siehe Regelwerk Seite 174)

PERSÖNLICHKEITS- SCHWÄCHEN

NACHTEIL

Persönlichkeitsschwächen stellen extrem unangenehme Verhaltensweisen oder Angewohnheiten des Helden dar. Sie beeinträchtigen das Leben des Helden mit anderen Mitmenschen erheblich.

Regel: In passenden Situationen kann der Meister durchaus für die angegebenen Fertigkeiten eine Erschwernis von 1 aussprechen, wenn er dies für angemessen hält. Es dürfen bis zu zwei Persönlichkeitsschwächen pro Held gewählt werden.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: je nach Persönlichkeitsschwäche (siehe Regelwerk Seite 174)

PRINZIPIENTREUE

I-III

NACHTEIL

Der Charakter folgt strengen moralischen oder religiösen Beschränkungen. Er wird stets versuchen, diese Prinzipien einzuhalten. Ein Brechen dieser Prinzipien kann unterschiedliche Auswirkungen haben: Selbstzweifel, eine selbst auferlegte Bußqueste oder Ausschluss aus der Gemeinschaft sind nur einige Beispiele.

Regel: Prinzipientreue gibt es in drei Stufen. Während die erste Stufe den Helden nur leicht einschränkt, ist die zweite Stufe schon fordernd, die letzte Stufe benachteiligt den Helden schwer.

Ein Held kann mehreren Prinzipien folgen, er bekommt jedoch nur einmal Abenteurerpunkte für den Nachteil (und zwar für die höchste Prinzipientreuestufe).

Wer gegen seine Prinzipien verstößt, erleidet eine Erschwernis von 1 auf alle Fertigkeitsproben. Dieser Zustand dauert mindestens eine Stunde an, über die genaue Länge entscheidet der Meister unter Berücksichtigung der Schwere des Verstoßes.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

SCHLAFWANDLER

NACHTEIL

Der Abenteurer ist ein Schlafwandler. Der Meister kann bestimmen, was während der Phase des Schlafwandeln geschieht.

Regel: Kein Held sollte mehr als einmal pro Woche schlafwandeln. Am Tag nach dem Schlafwandeln erhält der Held 24 Stunden lang eine Stufe des Zustands *Betäubung* durch die geringe Erholung in der Nacht. Die Regeneration ist für den Held in der Nacht, in der er Schlafwandelt um 1 gesenkt.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

SCHLAFWANDLER

NACHTEIL

Der Abenteurer ist ein Schlafwandler. Der Meister kann bestimmen, was während der Phase des Schlafwandeln geschieht.

Regel: Kein Held sollte mehr als einmal pro Woche schlafwandeln. Am Tag nach dem Schlafwandeln erhält der Held 24 Stunden lang eine Stufe des Zustands *Betäubung* durch die geringe Erholung in der Nacht. Die Regeneration ist für den Held in der Nacht, in der er Schlafwandelt um 1 gesenkt.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

SCHLECHTE ANGEWOHNHEIT

NACHTEIL

Die meisten Schlechten Angewohnheiten schaden dem Helden selten, sie sind lästig und störend, führen aber nur sehr selten zu unangenehmen Konsequenzen.

Regel: Ein Held kann so viele Schlechte Angewohnheiten wählen, wie er möchte, erhält hierdurch allerdings insgesamt maximal 6 AP. In seltenen Fällen kann der Meister auch Erschwernisse auf Gesellschaftstalente vergeben.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -2 Abenteuerpunkte pro Schlechter Angewohnheit (Beispiele: siehe Regelwerk Seite 175 f.)

SCHLECHTE ANGEWOHNHEIT

NACHTEIL

Die meisten Schlechten Angewohnheiten schaden dem Helden selten, sie sind lästig und störend, führen aber nur sehr selten zu unangenehmen Konsequenzen.

Regel: Ein Held kann so viele Schlechte Angewohnheiten wählen, wie er möchte, erhält hierdurch allerdings insgesamt maximal 6 AP. In seltenen Fällen kann der Meister auch Erschwernisse auf Gesellschaftstalente vergeben.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -2 Abenteuerpunkte pro Schlechter Angewohnheit (Beispiele: siehe Regelwerk Seite 175 f.)

SCHLECHTE EIGENSCHAFT

NACHTEIL

Viele Helden werden nicht nur von rationalen Motiven angetrieben. Sie sind beispielsweise gierig, abergläubisch oder jähzornig.

Regel: In jeder Situation, in der der Held mit einem potenziellen Auslöser seiner Schlechten Eigenschaft konfrontiert wird, muss er eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um sich zu beherrschen. Gelingt ihm diese Probe, ist alles in Ordnung, ansonsten muss er entsprechend der Schlechten Eigenschaft agieren. Seine Schlechte Eigenschaft hat ihn so lange im Griff, wie er dem Auslöser ausgesetzt ist.

Der Meister kann für die Probe auf *Willenskraft* entsprechend der Stärke des Auslösers Erschwernisse oder Erleichterungen aussprechen.

Es dürfen bis zu zwei Schlechte Eigenschaften pro Held gewählt werden.

Kombinationen, die sich ausschließen (z.B. Geiz und Verschwendungssucht), dürfen nicht gewählt werden. Das letzte Wort darüber hat der Spielleiter.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: je nach Schlechter Eigenschaft (Beispiele: siehe Regelwerk Seite 176 f.)

SCHLECHTE REGENERATION (ASTRALENERGIE) I-III

NACHTEIL

Dieser Nachteil blockiert bei einem magischen Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Astralpunkten.

Regel: Für jede Stufe des Nachteils muss der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von 0).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

SCHLECHTE REGENERATION (ASTRALENERGIE) I-III

NACHTEIL

Dieser Nachteil blockiert bei einem magischen Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Astralpunkten.

Regel: Für jede Stufe des Nachteils muss der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von 0).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

SCHLECHTE REGENERATION (KARMAENERGIE) I-III

NACHTEIL

Dieser Nachteil blockiert bei einem Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Karmapunkten.

Regel: Für jede Stufe des Nachteils muss der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von 0).

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Karmaenergie)

AP-Wert: -10 Abenteurpunkte pro Stufe

SCHLECHTE REGENERATION (KARMAENERGIE) I-III

NACHTEIL

Dieser Nachteil blockiert bei einem Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Karmapunkten.

Regel: Für jede Stufe des Nachteils muss der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von 0).

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Karmaenergie)

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

SCHLECHTE REGENERATION (LEBENSENERGIE) I-III

NACHTEIL

Dieser Nachteil blockiert bei einem Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Lebenspunkten.

Regel: Für jede Stufe des Nachteils muss der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von 0).

Voraussetzungen: kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

SCHLECHTE REGENERATION (LEBENSENERGIE) I-III

NACHTEIL

Dieser Nachteil blockiert bei einem Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Lebenspunkten.

Regel: Für jede Stufe des Nachteils muss der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von 0).

Voraussetzungen: kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte pro Stufe

SCHWACHER ASTRAALKÖRPER

NACHTEIL

Der Körper des Zauberers ist ungeeignet als Sammelbecken magischer Kräfte.

Regel: Jedes Mal, wenn der Held Astralpunkte ausgibt, verliert er einen Astralpunkt zusätzlich.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: -15 Abenteuerpunkte

SCHWACHER ASTRAALKÖRPER

NACHTEIL

Der Körper des Zauberers ist ungeeignet als Sammelbecken magischer Kräfte.

Regel: Jedes Mal, wenn der Held Astralpunkte ausgibt, verliert er einen Astralpunkt zusätzlich.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: -15 Abenteuerpunkte

SCHWACHER KARMALKÖRPER

NACHTEIL

Der Körper des Geweihten ist ungeeignet als
Sammelbecken karmaler Kräfte.

Regel: Jedes Mal, wenn der Held Karmapunkte ausgibt, verliert er einen Karmapunkt zusätzlich.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: –15 Abenteuerpunkte

SCHWACHER KARMALKÖRPER

NACHTEIL

Der Körper des Geweihten ist ungeeignet als
Sammelbecken karmaler Kräfte.

Regel: Jedes Mal, wenn der Held Karmapunkte ausgibt, verliert er einen Karmapunkt zusätzlich.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter

AP-Wert: –15 Abenteuerpunkte

SENSIBLER GERUCHSSINN (*)

NACHTEIL

Dieser vor allem bei den Elfen existierende Nachteil sorgt dafür, dass Gerüche, die beispielsweise von Fäulnis, Fäkalien oder anderen übel riechenden Quellen erzeugt werden, Schwindel und Übelkeit verursachen.

Regel: Solange der Held dem Geruch ausgesetzt ist, erleidet er eine Stufe *Verwirrung*.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Sensibler Geruchssinn als automatischen oder empfohlenen Nachteil besitzen, kein Eingeschränkter Sinn (Geruch)

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

SENSIBLER GERUCHSSINN (*)

NACHTEIL

Dieser vor allem bei den Elfen existierende Nachteil sorgt dafür, dass Gerüche, die beispielsweise von Fäulnis, Fäkalien oder anderen übel riechenden Quellen erzeugt werden, Schwindel und Übelkeit verursachen.

Regel: Solange der Held dem Geruch ausgesetzt ist, erleidet er eine Stufe *Verwirrung*.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Sensibler Geruchssinn als automatischen oder empfohlenen Nachteil besitzen, kein Eingeschränkter Sinn (Geruch)

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

SPRACHFEHLER

NACHTEIL

Ein Charakter mit diesem Nachteil lispelt, stottert oder leidet an einem anderen Sprachfehler.

Regel: Bei Gesellschaftstalenten (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) und *Handeln (Feilschen)* kann er nach Meisterentscheid eine Erschwernis von 1 erhalten, wenn es darum geht, mit anderen Personen zu sprechen.

Voraussetzungen: kein Nachteil Stumm

AP-Wert: –15 Abenteuerpunkte

SPRACHFEHLER

NACHTEIL

Ein Charakter mit diesem Nachteil lispelt, stottert oder leidet an einem anderen Sprachfehler.

Regel: Bei Gesellschaftstalenten (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) und *Handeln (Feilschen)* kann er nach Meisterentscheid eine Erschwernis von 1 erhalten, wenn es darum geht, mit anderen Personen zu sprechen.

Voraussetzungen: kein Nachteil Stumm

AP-Wert: -15 Abenteuerpunkte

STIGMA

NACHTEIL

Von Geburt an, durch einen Unfall oder einen Fluch ist der Held mit einem Stigma ausgestattet. Dieses Zeichen kann unterschiedlichste Formen annehmen. Das Stigma kann dazu führen, dass Personen, mit denen der Held zu tun hat, sich ihm gegenüber ablehnend oder zurückweisend verhalten.

Regel: In passenden Situationen kann der Meister durchaus eine Erschwernis von 1 auf Gesellschaftstalente (ausgenommen *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) und *Handel (Feilschen)* aussprechen, wenn er dies für angemessen hält. Ein Held kann den Nachteil nur einmal wählen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte (Beispiele: siehe Regelwerk Seite 178)

STIGMA

NACHTEIL

Von Geburt an, durch einen Unfall oder einen Fluch ist der Held mit einem Stigma ausgestattet. Dieses Zeichen kann unterschiedlichste Formen annehmen. Das Stigma kann dazu führen, dass Personen, mit denen der Held zu tun hat, sich ihm gegenüber ablehnend oder zurückweisend verhalten.

Regel: In passenden Situationen kann der Meister durchaus eine Erschwernis von 1 auf Gesellschaftstalente (ausgenommen *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) und *Handel (Feilschen)* aussprechen, wenn er dies für angemessen hält. Ein Held kann den Nachteil nur einmal wählen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte (Beispiele: siehe Regelwerk Seite 178)

STUMM

NACHTEIL

Der Held ist nicht in der Lage zu sprechen. Die Verständigung mit ihm ist schwierig, selbst wenn er die gemeinsame Sprache versteht.

Regel: Der Held kann sich in den meisten Fällen mit anderen Personen nicht verständigen (außer über Zeichensprache oder schriftlich). Der Einsatz von Zaubern und anderen Handlungen, die Sprache erfordern, ist unmöglich oder stark erschwert. Der Held erhält dauerhaft den Status *Stumm*.

Voraussetzungen: kein Vorteil Wohlklang, kein Vorteil Geborener Redner, kein Nachteil Sprachfehler

AP-Wert: –40 Abenteuerpunkte

STUMM

NACHTEIL

Der Held ist nicht in der Lage zu sprechen. Die Verständigung mit ihm ist schwierig, selbst wenn er die gemeinsame Sprache versteht.

Regel: Der Held kann sich in den meisten Fällen mit anderen Personen nicht verständigen (außer über Zeichensprache oder schriftlich). Der Einsatz von Zaubern und anderen Handlungen, die Sprache erfordern, ist unmöglich oder stark erschwert. Der Held erhält dauerhaft den Status *Stumm*.

Voraussetzungen: kein Vorteil Wohlklang, kein Vorteil Geborener Redner, kein Nachteil Sprachfehler

AP-Wert: –40 Abenteuerpunkte

TAUB

NACHTEIL

Der Held kann nichts hören. Er ist taub, entweder von Geburt an oder durch ein Ereignis in seinem Leben, dass ihm das Hörvermögen genommen hat.

Regel: Der Held kann keine Probe auf *Sinnes-schärfe* ablegen, die mit dem Hören zu tun haben. Er erhält den Status *Taub*.

Voraussetzungen: kein Vorteil Herausragender Sinn (Gehör)

AP-Wert: -40 Abenteuerpunkte

TAUB

NACHTEIL

Der Held kann nichts hören. Er ist taub, entweder von Geburt an oder durch ein Ereignis in seinem Leben, dass ihm das Hörvermögen genommen hat.

Regel: Der Held kann keine Probe auf *Sinnes-schärfe* ablegen, die mit dem Hören zu tun haben. Er erhält den Status *Taub*.

Voraussetzungen: kein Vorteil Herausragender Sinn (Gehör)

AP-Wert: -40 Abenteuerpunkte

UNFÄHIG

NACHTEIL

Es gibt Personen, die sich in bestimmten Talent als besonders unfähig erweisen.

Regel: Der Held muss bei einer Probe auf das Talent das beste Würfelergebnis einer Teilprobe neu würfeln. Das zweite Ergebnis ist bindend. Ein Abenteurer kann maximal zwei Unfähigkeiten besitzen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Begabung auf das gleiche Talent, maximal 2 Unfähigkeiten

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent: -1/-2/-3/-4
Abenteurerpunkte

UNFÄHIG

NACHTEIL

Es gibt Personen, die sich in bestimmten Talent als besonders unfähig erweisen.

Regel: Der Held muss bei einer Probe auf das Talent das beste Würfelergebnis einer Teilprobe neu würfeln. Das zweite Ergebnis ist bindend. Ein Abenteurer kann maximal zwei Unfähigkeiten besitzen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Begabung auf das gleiche Talent, maximal 2 Unfähigkeiten

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent: -1/-2/-3/-4
Abenteurerpunkte

UNFREI

NACHTEIL

Der Held ist ein Leibeigener oder Sklave. Er hat kaum oder keine Rechte in der Kultur, in der er leben muss. Er kann über Besitz verfügen, aber dieser ist dann stark reglementiert (z.B. sind Sklaven und Leibeigenen nur selten Waffen erlaubt).

Regel: Der Held kann eine Erschwernis erhalten, wenn er als Unfreier Höhergestellte mit Gesellschaftstalenten überzeugen will. In seiner Kultur hat er zudem mit Unterdrückung zu kämpfen, genießt fast keinen rechtlichen Schutz und gilt als Besitz eines Höhergestellten.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -8 Abenteuerpunkte

UNFREI

NACHTEIL

Der Held ist ein Leibeigener oder Sklave. Er hat kaum oder keine Rechte in der Kultur, in der er leben muss. Er kann über Besitz verfügen, aber dieser ist dann stark reglementiert (z.B. sind Sklaven und Leibeigenen nur selten Waffen erlaubt).

Regel: Der Held kann eine Erschwernis erhalten, wenn er als Unfreier Höhergestellte mit Gesellschaftstalenten überzeugen will. In seiner Kultur hat er zudem mit Unterdrückung zu kämpfen, genießt fast keinen rechtlichen Schutz und gilt als Besitz eines Höhergestellten.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -8 Abenteuerpunkte

VERPFLICHTUNGEN

I-III

NACHTEIL

Der Abenteurer ist gegenüber einer Gruppe, Organisation oder Einzelperson Verpflichtungen eingegangen. Dabei kann es sich beispielsweise um einen Lehrmeister, eine Kirche oder einen Orden handeln. Der Held ist ein Befehlsempfänger gegenüber der Person oder Gruppe. Hält er sich nicht an seine Verpflichtungen, dann kann dies größere Konsequenzen haben – vom Bußgang über den Ausschluss aus der Gemeinschaft bis hin zu einem Mörder, den sein Lehrmeister ihm auf den Hals hetzt.

Regel: Der Held muss Anweisungen desjenigen befolgen, dem er verpflichtet ist, oder mit den Konsequenzen leben. Ein Held kann mehreren Institutionen oder Personen verpflichtet sein, er bekommt jedoch nur einmal Abenteuerpunkte für den Nachteil (und zwar für die höchste Verpflichtungsstufe).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: -5 Abenteuerpunkte pro Stufe

VERSTÜMMELT

NACHTEIL

Durch einen Kampf, Folter oder von Geburt an, ist der Held verkrüppelt oder verstümmelt. Die Auswirkungen sind unterschiedlich und hängen vom Körperteil ab. Einige Verstümmelungen können nicht miteinander kombiniert werden (einhändig und einarmig beim selben Arm). Verstümmelungen sind nicht wieder rückgängig zu machen. Nur einige seltene Formen der Magie und des Götterwirkens können einen verstümmelten Helden von diesem Nachteil befreien.

Regel: Viele Fertigungsproben können durch die Verstümmelung erschwert oder unmöglich sein. Die Entscheidung hierüber obliegt dem Meister je nach Situation.



Einarmig: Einer der beiden Arme des Charakters fehlt mindestens bis zum Ellbogen.

- ❖ **Einäugig:** Eines der beiden Augen des Helden ist blind oder er hat es verloren. Fernkampfangriffe sind dadurch um 4 erschwert.
- ❖ **Einbeinig:** Der Held hat nur ein Bein, bzw. es ist unterhalb des Knies amputiert. Der Geschwindigkeit-Grundwert ist halbiert. Krücken und einfache Prothesen wie ein Holzbein helfen gegen die Verminderung der Geschwindigkeit nicht.
- ❖ **Einhändig:** Dem Abenteurer fehlt eine Hand.
- ❖ **Einohrig:** Eines der Ohren ist abgeschnitten oder verkrüppelt. Proben auf *Sinnesschärfe* auf Hören sind für den Helden grundsätzlich um 1 erschwert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: Einarmig: -30 Abenteuerpunkte;
Einäugig: -10 Abenteuerpunkte; Einbeinig:
-30 Abenteuerpunkte; Einhändig: -20 Abenteuerpunkte; Einohrig: -5 Abenteuerpunkte

WAHRER NAME

NACHTEIL

Der Legende nach besitzt jedes Wesen (und zahlreiche Objekte) einen „Wahren Namen“. Der Wahre Name muss der Person nicht bewusst sein, doch für einige Personen kann es ein Nachteil sein, wenn der Name in die falschen Hände gerät. Wer den Wahren Namen einer Person herausfindet, kann Magie leichter auf sie wirken.

Regel: Wenn ein Zauberer einen Zauberspruch gegen ein Ziel einsetzt, dessen Wahren Namen er kennt (und der über diesen Nachteil verfügt), verschlechtert sich die Seelenkraft und die Zähigkeit des Ziels um 4, womit es leichter zu verzaubern ist.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

WAHRER NAME

NACHTEIL

Der Legende nach besitzt jedes Wesen (und zahlreiche Objekte) einen „Wahren Namen“. Der Wahre Name muss der Person nicht bewusst sein, doch für einige Personen kann es ein Nachteil sein, wenn der Name in die falschen Hände gerät. Wer den Wahren Namen einer Person herausfindet, kann Magie leichter auf sie wirken.

Regel: Wenn ein Zauberer einen Zauberspruch gegen ein Ziel einsetzt, dessen Wahren Namen er kennt (und der über diesen Nachteil verfügt), verschlechtert sich die Seelenkraft und die Zähigkeit des Ziels um 4, womit es leichter zu verzaubern ist.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

WILDE MAGIE

NACHTEIL

Dem Zauberer unterlaufen häufiger Patzer beim Zaubern, da er nur eine chaotische Einsicht in die Matrix von Sprüchen oder Ritualen besitzt.

Regel: 19er werden bei Fertigungsproben auf Zauber und Rituale in Hinsicht auf die Bestimmung eines Patzers wie eine 20 behandelt.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

WILDE MAGIE

NACHTEIL

Dem Zauberer unterlaufen häufiger Patzer beim Zaubern, da er nur eine chaotische Einsicht in die Matrix von Sprüchen oder Ritualen besitzt.

Regel: 19er werden bei Fertigungsproben auf Zauber und Rituale in Hinsicht auf die Bestimmung eines Patzers wie eine 20 behandelt.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

ZAUBERANFÄLLIG

I-II

NACHTEIL

Einige Personen können Zaubern und anderen magischen Effekten weniger gut widerstehen.

Regel: Gegen Magie sind Seelenkraft und Zähigkeit um 1 pro Stufe schlechter als üblich.

Voraussetzungen: kein Vorteil Schwer zu verzaubern

AP-Wert: -12 Abenteurpunkte pro Stufe

ZAUBERANFÄLLIG

I-II

NACHTEIL

Einige Personen können Zaubern und anderen magischen Effekten weniger gut widerstehen.

Regel: Gegen Magie sind Seelenkraft und Zähigkeit um 1 pro Stufe schlechter als üblich.

Voraussetzungen: kein Vorteil Schwer zu verzaubern

AP-Wert: -12 Abenteuerpunkte pro Stufe

ZERBRECHLICH

NACHTEIL

Manche Helden sind empfindlicher als andere. Sie besitzen ein höheres Schmerzempfinden, was sie bei Verletzungen stärker einschränkt.

Regel: Erschwernisse durch den Zustand *Schmerz* werden wie bei einer Stufe höher behandelt. Die Handlungsunfähigkeit tritt somit bereits bei Stufe III ein.

Voraussetzungen: kein Vorteil Zäher Hund

AP-Wert: -20 Abenteuerpunkte

ZERBRECHLICH

NACHTEIL

Manche Helden sind empfindlicher als andere. Sie besitzen ein höheres Schmerzempfinden, was sie bei Verletzungen stärker einschränkt.

Regel: Erschwernisse durch den Zustand *Schmerz* werden wie bei einer Stufe höher behandelt. Die Handlungsunfähigkeit tritt somit bereits bei Stufe III ein.

Voraussetzungen: kein Vorteil Zäher Hund

AP-Wert: -20 Abenteuerpunkte

AP-WERT UND STEIGERUNGEN

<i>Fähigkeit</i>	<i>AP-Wert</i>
Eigenschaft	nach Kostentabelle (E)
Fertigkeit	nach Kostentabelle (A-D)
Kampftechnik	nach Kostentabelle (B-D)
Lebensenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Astralenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Karmaenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Vorteil	je nach Vorteil
Nachteil	je nach Nachteil
Sonderfertigkeiten	je nach Sonderfertigkeit
Zaubertrick	1 AP
Segnung	1 AP
Zauber/Ritual	nach Kostentabelle (A-D)
Liturgie/Zeremonie	nach Kostentabelle (A-D)

KOSTENTABELLE

Fertigkeits- oder
Kampftechnikwert Steigerungsfaktor

	<i>A</i>	<i>B</i>	<i>C</i>	<i>D</i>	<i>E</i>
Aktivierung auf 0	1	2	3	4	–
1-12	1	2	3	4	15
13	2	4	6	8	15
14	3	6	9	12	15
15	4	8	12	16	30
16	5	10	15	20	45
17	6	12	18	24	60
18	7	14	21	28	75
19	8	16	24	32	90
20	9	18	27	36	105
21	10	20	30	40	120
22	11	22	33	44	135
23	12	24	36	48	150
24	13	26	39	52	165
25	14	28	42	56	180

MAXIMALWERTE ODER MAXIMALER ZUKAUF

Lebensenergiepunkte	KO
Astralenergiepunkte	Leiteigenschaft
Karmaenergiepunkte	Leiteigenschaft
Fertigkeiten	höchste beteiligte Eigenschaft +2
Kampftechnikwert	Leiteigenschaft +2
Zauber und Rituale (ohne Merkmalskenntnis)	14
Liturgien und Zeremonien (ohne Aspektkenntnis)	14

POTENZIELLE AUSWIRKUNGEN VON EIGENSCHAFTSSTEIGERUNGEN

MU	Karmaenergie, Seelenkraft, Initiative, Attacke
KL	Astralenergie, Karmaenergie, Seelenkraft
IN	Astralenergie, Karmaenergie, Seelenkraft, Initiative
CH	Astralenergie, Karmaenergie
FF	Fernkampf
GE	Ausweichen, Parade, Schadensbonus
KO	Lebensenergie, Zähigkeit
KK	Zähigkeit, Parade, Schadensbonus