

26.06.2026

Charakterzüge

Bei der Charaktererschaffung **dürfen** die aufgeführten Merkmale mit einfließen.

Wer auf die Charakterzüge nicht zurückgreifen will – ok.

Es ist zu beachten, daß alle Plus- und Minuspunkte mit einander verrechnet werden müssen.

Es dürfen am Ende keine **Pluspunkte** übrig bleiben. Maximal ist 0 zu erreichen.

Mehr als 5 Plusmerkmale können nicht gewählt werden!

Minuspunkte dürfen sehr wohl übrig bleiben!

Um die Sache nicht zu übertreiben sollten der Richtwert bei fünf negativen Zügen liegen, die nur in Ausnahmefällen überschritten werden dürfen.

Einige Gaben haben feste Werte. Andere bieten eine Spanne an. D.h. man kann selbst bestimmen wie hoch die Spanne sein soll. Die Spanne kann den Höchstwert eines beeinflussenden Attributs nie überschreiten.

Die Kosten der Charakterzüge sind an das Spiel angelehnt und danach geordnet, wie ärgerlich hinderlich, tödlich, amüsant, nützlich oder vorteilhaft sie für ein längeres Kampagnenspiel sein können. Einige haben gute wie auch schlechte Seiten. Deshalb kann es sein, das sie auf den ersten Blick unterbewertet sind. Aus der Beschreibung wird dann wohl hervorgehen, wo der Knackpunkt liegt.



Charakterzug (Plus)	Punkte	Charakterzug (Minus)	Punkte
Abgehärtet	+15	Aberglaube	-1 bis -10
Adel	+5 oder +15	Ablenkbar	-20
Ahnengeist	+12	Abstinenzler	-5 (-10)
Antimagisch	+5	Abstoßend	-15
Aller Orten bekannt	+12		
Altersresistent	+10	Abwartend	-25
Arkane Abstammung	+40	Albino	-15
Arkane Improvisation**	+25	Albträume	-8
Arkanes Naturtalent**	+15 oder +8	Alte Schuld	-10
Asket	+15	Alte Wunde	-20
Astral-Reisender	+25	Anfällig für Elemente	-10
Attribut erhöhen	+25 oder +40	Anfällig für Magie	-15
Auf die harte Tour	+30	Angst im Dunkeln	-5
Außergewöhnlicher Sinn	+1 bis +5	Angst vor Tieren	-5 oder -10
Autosuggestion	+10	Am Rande des Wahnsinns	-25
Beidhändigkeit	+25	Arrogant	-5
Desillusioniert	+5	Bastard	-5
Dramatisch Zaubern**	+10	Begriffsstutzig	-15
Entfernungssinn	+8	Berechenbar	-15
Einhändig zaubern**	+15	Berserker	-10
Eisenhaut	+10	Besessenheit	-3
Eiserne Hand der Gerechtigkeit	+30	Bestialisch	-10
Empathisch	+20	Bilderstürmer	-10
Exorzist	+12	Bluter	-20
Experte seines Faches	+20	Blutdurst	-15
Ex-Legionär	+15	Böser Zwilling	-40
Erzfeind	+20	Bücherwurm	-10
Fantasievoller Erzähler	+10	Bunter Hund	-5
Feste Matrix**	+25	Choleriker	-15
Feuer im Blut	+15	Dekadent	-10
Flinkes Wiesel	+10	Dilettant	-40
Flotter Zauber**	+10	Dunkle Aura**	-10 (-20)
Freund	+10 bis +50	Dunkle Vergangenheit	-20
Freund der Tiere	+10	Eckige Ansichten	-10
Gassenkind	+15	Eitelkeit	-8
Gebildet	+15	Erbärmlich	-10
Gefahreninstinkt	+15	Explosive Magie	-15
Gefährliches Spielzeug	+15	Fairness	-15 (-20)
Glücksbringer	+10	Familiäre Pflicht	-10
Glücksspieler	+10	Fanatiker	-25
Göttliche Gnade***	+15	Farbenblindheit	-3
Göttliche Gunst***	+20	Falsche Beschuldigung	-15
Gut aussehend	+10	Fett	-20
Gutes Gedächtnis	+5 oder +8	Fragil	-20
Halbriese	+10	Freigekauft	-10
Handwerk	+5	Friedfertig****	-8 oder -15
Handwerksgeselle	+15	Funktionaler Psychopath	-15

Hans Dampf	+1 bis +10	Geltungssucht	-15
Harmloser Wicht**	+15 (+10)	Gequälter Künstler	-15
Heilende Hände	+15	Geruchsempfindlich	-5
Heiliger Rächer	+30 (+20)	Geschlechterhaß	-10
Herrscher der Lüfte	+10	Gesucht	-5 -15 -30
Herz aus Eis	+15	Glasknochen	-15
Himmlicher Abkömmling	+10	Goldgier	-1 bis -15
Hohe Lebenskraft I-III	+15 +25 +40	Gottesfürchtig	-5
Hospitaler	+12	Gräßliche Erscheinung	-15
Improvisationsmagie**	+50 (+30)	Größenwahn	-10
Katzenaugen	+10	Hasenherz****	-10 oder -20
Kenne deinen Feind	+15	Häretiker	-8
Killerinstinkt	+25	Hauch von Moder	-10
Kind des Mondes**	+10	Hoffnungsloser Fall	-20
Konzentrationsstärke	+8	Höhenangst	-5
Kriegsmagier	+30	Hört Stimmen	-10
Linkshänder	+10	Hühnerbrust	-20
MacGyver	+10	Ideale	-10
Magiedilettant	+10	Im Schatten des Bruders	-8
Magieresistenz durchbrechen**	+20	Innerer Konflikt	-15
Magierhasser	+25	Jähzorn	-1 bis -15
Medium	+5	Kaufrausch	-5
Meister der Ressourcen	+15	Ketzerische Vergangenheit	-8
Mentor	-30 bis +40		
Meister des Todes	+35	Kind der Nacht	-20
Meister seines Faches	+40	Kleptomanie	-15
Naturbursche	+25	Knauserer	-10
Plänkler	+15	Kommiskopf	-5
Prompter Zauber**	+25	Körperliches Gebrechen	-20
Prophezeien	+8	Kurzatmig	-10
Psioniker (Psi-Kräfte)	+50	Lästige Mindergeister	-8
Ohne Vergangenheit	+20	Lebemann	-10
Reflexe I-III	+15 +25 +40	Lebendes Portal	-15
Resistenz gegen Feuer	+20	Linke Hände	-25
Resistenz gegen Gift oder Krankheit	+10	Maulheld	-5
Resistenz gegen Kälte	+20	Mentor	-30 bis +40
Schattenkind	+8	Missionar	-8
Schaukämpfer	+20	Mondsüchtig	-10
Schlangenmensch	+10	Nachtblind	-8
Schmutzige Tricks	+10	Nahrungsgebote	-5
Schnelle Heilung	+10	Neidhammel	-8
Schwache Matrix**	+5	Nemesis	-20
Schwadronneur	+20	Nervensäge	-15
Schwer zu verzaubern	+10	Neugierde	-10
Schutzengel	+5	Nibelungentreue	-10
Soziale Anpassungsfähigkeit	+10	Orientierungslos	-15
Sprachbegabung	+10	Pappkamerad	-15

Sprinter	+10	Permanente Wunde	-15
Stab-Meister	+40	Portal für Magie	-12
Starke Matrix**	+15	Pechvogel	-10
Sternbild	+10 oder +15	Phobie	-1 bis -10
Sturmkind	+10	Polterer	-10 (-15)
Telepath	+35	Prinzipientreue	-10
Tiefschlaf	+5	Rabauke	-15
Traceur	+12	Rache an der Natur	-15
Überwältigender Treffer	+10	Rachsucht	-5 bis -10 /-15
Umfangreiches Wissen	+10	Randgruppe	-5
Ungewöhnlicher Vertrauter	+20	Rassist	-20
Verdammter Bastard	+50	Rastlos	-8
Verteidiger	+25	Raubtiergeruch	-5
Von der Muse geküsst	+10	Raumangst	-5
Waffenbrüder	+25	Sammler	-8
Wahrer Gläubiger	+12	Säufer	-10
Wie ein Fisch	+15	Schielen	-15
Wiederauferstehung***	+50	Schlafkrankheit	-5
Witterung	+5	Schlaflös	-10 / -20
Wohl bekommt's	+12	Schlechte Heilung	-15
Wohlklang	+5	Schmerzunempfindlich	-25
Worte der Schöpfung	+30	Schmutzfink	-10
Worte der Verdammnis	+30	Schnell alternd	-10
Wut kanalisieren	+25	Schulden	-15
Veteran	+15	Schwindler	-8
Vorbild	+15	Seekrankheit	-3 / -5
Zäher Hund	+10 (+15)	Spontaner Zauberauslöser	-12
Zaubern ohne Komponente**	+10	Stadtmensch	-15
Zauberhaar**	+15 (+10)	Sturheit	-10
Zauber-Hand	+5	Talisman	-5
Zauberlieder*	+15 / +20	Totenangst	-15
Zehen	+5 / +10	Trauma	-10
Zeitsinn	+3	Tremor	-20
		Unangenehme Stimme	-5
		Ungebildet/Lernschwach	-15
		Unkonzentriert	-20
		Unterschicht	-5
		Verlorene Liebe	-5
		Verlorener Gefolgsmann	-12
		Vogelfrei	-40
		Vorfahr	-12
		Vorurteil	-5
		Wahrer Name	-15 (-20)
		Waise	-8
		Weltfremd	-5
		Wiedergeboren	-15
		Widersacher	-20
		Wolfskind	-18

		Zart besaitet	-20
		Zeichen, unveränderliches	-10
		Zielschwierigkeiten	-20

*Preis pro Lied. Sie können außerdem nur von Elfen erworben werden. Halbelfen können sie für 20 Punkte erstehen

** steht Klerikern nicht zur Verfügung

*** nur für Kleriker!

**** nicht für Krieger, Klassenkombinationen mit Kriegeren oder Kampfmagier

-A-

Ablenkbar (-20) – Sich auf eine Sache zu konzentrieren ist gar nicht so leicht. Erst recht nicht, wenn es darauf ankommt. Ablenkbare Helden neigen dazu im Moment höchster Konzentration, zu viel wahrzunehmen. Ein Geräusch, ein Geruch, eine Bewegung oder ein Gedanke? Wann immer ein Fertigkeit- oder Attributswurf fällig wird, ist zunächst ein Wurf gegen Intelligenz nötig. Gelingt dieser, kann der Held den eigentlichen Wurf normal ausführen. Mißlingt der „Ablenkungswurf“, dann erleidet er auf die anstehende Probe einen Abzug von -8!

Adel (+5/+15) – Der Held entstammt dem Adel und kann später seinen Platz und seine Pflichten aufnehmen (er wird bei Erreichen der 10. Stufe zu einem NSC, bringt +5) oder er hat auf seinen Platz verzichtet und ein Erbe angenommen (bringt +15). Der Spieler muß sich bei der Erschaffung für Titel oder Erbe entscheiden! Im Falle des Erbes zählt dies als Startkapital.

Wurf W20	Familie/Titel	Erbe (Startkapital)
1-4	Freiherr	2W6 x 100 GM
5-8	Baron	4W6+3 x 100 GM
9-12	Graf	4W6 +6 x 100 GM
13-15	Markgraf	2W4 x 1.000 GM
16-19	Fürst	2W4 x 2.000 GM
20	Herzog	20.000 Goldmünzen

Aberglaube (-1 bis -10) – Es obliegt dem Spieler einige abergläubische Rahmenbedingungen für den Charakter zu ersinnen, die dann sein Handeln bestimmen. Der Rahmen des Aberglaubens kann von -1 bis -10 selbst bestimmt werden. Es wird gegen Weisheit gewürfelt. Besondere Situationen (unheimliche Szenarien, Sagen & Legenden, Ereignisse) können unabhängig von der gewählten Art einen Wurf erforderlich machen.

Feiertage mit religiösem Hintergrund werden von diesem Helden sehr ernst genommen!

→ Der Wert für Aberglaube kann höchstens einen Punkt unter *Weisheit* liegen!

Abgehärtet (+15) – Nur für Zauberkundige! Ein Magier ist gegen eine bestimmte Magie-Schule so abgehärtet, daß er +2 auf RW dagegen hat und vom Schaden -2SP/SW erleidet (min. 1 SP). Individuelle Zauberei der gewählten Magieschule, die nur auf ihn angewandt werden, haben nur noch halbe Wirkungsdauer gegen ihn.

Abstinenzler (-5 / -10) – Wegen einer Unverträglichkeit muß der Charakter auf jede Form von Alkoholgenuß verzichten. Trinkt er dennoch, so wird ihm schlecht und er erleidet alle Folgen eines Rausches, ohne den Genuß zu haben. Die Abstinenz wirkt sich auch auf andere Rauschmittel aus: So z.B. Mondzucker und Tabak.

→ Elfen und Halblinge erhalten für diesen Charakterzug -10 Punkte.

Abstoßend (-15) – Der Charakter verliert die Hälfte seines Attraktivitätswertes (Aussehen) und hat auf Charisma-Würfe -4. Sein Äußeres ist verunstaltet durch Narben oder andere Formen der Entstellung. Sozial grenzt ihn das aus und er muß damit leben, die Blicke der anderen zu ertragen, oder zurückgezogen zu leben. Bei Verhandlungen oder Einkäufen wird er, wenn man sich auf ihn einläßt, oft übervorteilt. Wenn er eine Aussage machen will, sollte man bedenken, daß seine Glaubwürdigkeit herabgesetzt ist, weil viele Mitmenschen derartige Entstellungen als Strafe der Götter für sündiges Verhalten betrachten.

Abwartend (-25) – Ähnlich wie der verdammte Bastard mobilisiert der Held seine Stärke, erst wenn es zu Ende geht. Während der verdammte Bastard, aber vorher schon alles gab und im Angesicht des Endes noch mal alle Reserven aktiviert, hält sich dieser Held zurück, um seine Ressourcen so lange zu sparen, bis nichts mehr geht. Seine Nah- und Fernkampfattacken unterliegen einem -2 Malus, bis er nur noch 25% seine TP hat. Dann kämpft er normal. Benutzt er Zauber, dann haben seine Gegner +3 auf RW und erleiden -1SP/SW. Will der Held einen Heiltrank nehmen, bevor er auf 25% seine TP (oder darunter ist) muß ihm ein Wurf gegen halbe Weisheit gelingen. Ebenso muß ihm immer ein Weisheits-Wurf gelingen, wenn er einen magischen Gegenstand mit Ladungen (oder eine Spruchrolle) benutzen soll, der sich in seinem Besitz befindet. Es kann drastischer Überredungsmethoden oder aussichtsloser Situationen bedürfen, um ihn eines Besseren zu belehren.

Ahnengeist (+12) – Der Held ist auf besondere Weise mit einem Vorfahren verbunden. Die genauen Umstände, wie es dazu kam, bleiben dem Spieler überlassen. Der Ahnengeist kann gezielt angerufen werden (WEI-Wurf) oder von selbst in besonders heiklen Situationen erscheinen und auch ungefragt seinen Rat abgeben. Dabei scheint der Ahnengeist ein Eigenleben zu führen und je nach seinem Wesen zugewandt, fordernd oder auch ganz still zu sein. Angerufene Geister können bei der Lösung eines Problems helfen und einen Bonus von +1W4+1 auf Würfe für INT oder WEI geben.

Fallen die TP eines Charakters in einem Kampf(!) auf 0 oder darunter, kann der Ahnengeist die Kontrolle über den Körper übernehmen: Er kann kämpfen und sich bewegen, aber nicht Zaubern oder Untote vertreiben. Wenn er kämpft, dann mit halb so vielen Stufen, wie der Charakter sie hat. Auch sein BF ist halbiert. Der Ahnengeist kann keine Tränke oder magischen Wirkungen seines Nachfahren nutzen und verschwindet, wenn die TP wieder positiv sind, oder der Held verstarb. Außer dem Träger dieses Charakterzuges kann niemand einen Ahnengeist sehen – auch nicht mit Wahrer Blick. Dies läßt den Schluß zu, daß der Ahnengeist in seinem Träger wohnt und nicht verlassen kann.

→ Ahnengeister können die o.g. Fähigkeiten nur 1x/Woche anwenden.

Albino (-15) – Das Fehlen von Farbpigmenten in der Haut verleiht dem Charakter ein unverwechselbares Aussehen: Weiße Haut, Haare und rote Augen. Dies wirft nicht nur eine ganze Reihe gesellschaftlicher Probleme auf, er kann auch helles Licht nicht ertragen und erleidet schon an einem sonnigen Tag -2 auf alle Würfe und kann nicht regenerieren.

Alpträume (-8) – Von Zeit zu Zeit quälen den Charakter furchtbare Träume. Sie rauben ihm seine Ruhe und verhindern die übliche Regeneration und das Erlernen von Zaubern am nächsten Morgen und haben nicht mal den Nebeneffekt versteckte Botschaften zu enthalten..... Vor allem aber wälzt er sich unruhig im Schlaf, was auch seine Gefährten beeinflussen kann. Die Alpträume kommen nach dem Zufallsprinzip (1-5 in 20 per Ruhephase. Der Konsum von Rauschmitteln kann die Chance auf 1-2 in 20 reduzieren).

Aller Orten bekannt (+12) – Der Held hat so etwas wie einen Promi-Status. Seine Taten und Aussagen sprechen sich überall herum und dies eigentlich immer im besten Sinne. Ein guter Ruf eilt ihm voraus. Das kann von Vorteil oder Nachteil sein. Um zu sehen, ob man ihn erkennt, ist ein Wurf gegen seine Stufe +2 nötig (er muß mit dem W20 seine Stufe oder höher würfeln). Ist er erkannt, dann wollen sich die Leute in seinem Charisma sonnen, seine Taten hören und sich mit seiner Bekanntschaft brüsten. Dies öffnet natürlich so manche Tür, macht geheime Operationen aber schwierig und kann für bestimmte Berufsgruppen sogar fatal sein! Steht der Held zu seinem Ruhm, verbessern sich seine Charisma-Würfe um +1 pro drei Stufen (max. +5).

Alte Schuld (-10) – Vor langer Zeit war der Held in aller höchster Gefahr. Den sicheren Tod/Untergang vor Augen, hat er schon mit allem abgeschlossen, als er plötzlich gerettet wurde! Sein Retter wollte weder Dank noch Belohnung. Vielleicht verschwand er unerkannt, vielleicht gab die Situation es nicht her, sich zu bedanken. Diese offene Schuld nagt an dem Helden, der nicht eher Ruhe findet, wie er sie beglichen hat, was wirklich schwierig ist, wenn er in der Tat die Identität seines Wohltäters nicht kennt. Chaotische Charaktere können diesen Zug nicht wählen. Lustig wird es, wenn ein rechtschaffen böser Held in einer alten Schuld steht.

Alte Wunde (-20) – Im Laufe seines Lebens wird ein Abenteurer manchen Treffer einstecken, von dem er sich nie mehr ganz erholt. Einige Recken beginnen so aber schon ihre Laufbahn. Vielleicht waren sie erst Söldner, oder sie haben als Geselle einen Arbeitsunfall erlitten. Vielleicht hatten sie eine schwere Verletzung während der Kindheit?

Alte Wunden brechen automatisch auf, wenn der SC einen kritischen Treffer erleidet, oder eine *Wunde* einstecken muß oder er sich nach einem Patzer selbst verletzt!

Im Falle einer *Wunde* hat der SC hierdurch also 2 davon!

Die Folgen sind:

Halbierung des Bewegungsfaktors

-2 auf Treffer und Schaden

-2 auf RW

-2 auf Attributswürfe für Stärke und Geschicklichkeit

Doppelter Abzug auf Entfernung bei Geschößtreffern

Regeneration um -1 gesenkt (Magie wirkt normal)

Pro Grad wird ein Zauber weniger memoriert

Der SC ist so mitgenommen, das er für Lagerwachen ausfällt.

Alte Wunden können sich nicht aufaddieren (man erleidet also immer nur eine – reicht ja auch), wohl aber zu neuen addiert werden. Es dauert 5 Tage +/- Konstitutionsbonus bis die alte Wunde wieder Ruhe gibt! Heilmagie oder Heilkunde nützt in diesem Falle nichts.

Am Rande des Wahnsinns (-25) – Außenstehende würden den Helden für besessen halten. Vielleicht ist er das auch? Diese Art Wahnsinniger ist aber kein schreiender Verrückter, sondern eher eine Art hochfunktionaler Psychopath. Er erfüllt seine Aufgaben mit bedrückender Präzision. Er verfolgt seine Ziele mit kalter Sachlichkeit. Zwar scheint der Erfolg ihm Recht zu geben, doch ist er in Wahrheit von seinem eigenen Handeln so schockiert, daß er sich sehr unter Kontrolle halten muß, um nicht mental zusammen zu brechen. Faktisch mag er sogar gegen seine Gesinnung verstoßen, doch er hat sich so sehr im Griff, das er sie tatsächlich nicht wechselt. Die Figur am Rande des Wahnsinns sieht sich oftmals gezwungen sich selbst aufzuopfern, damit andere unbeschadet weiterleben können. Für sich erwartet er keine Gnade oder Vergebung.

Anfällig für Elemente (-10) – Nach der Lehre von der *Verteilung der Elemente*, hat jedes Wesen von allen Elementen gleich große Anteile in sich.

Die Ausnahme bilden sagenhafte Kreaturen und auch viele Monster. Bestimmte Drachen oder andere Wesen haben größere Anteile bestimmter Elemente und sind dadurch durch andere leichter zu verletzen. Diese Wesen genießen aber auch gewisse Vorteile, was vermuten läßt, daß die Verteilung in ihnen sehr gravierend ist.

Die Verschiebungen in einigen Menschen sind weniger dramatisch, was aber leider bedeutet, daß sie zwar nicht die Vorteile, aber dafür die Nachteile haben.

Beim Erwerb der Gabe muß entschieden werden, für welches Element der Held besonders anfällig ist:

- Feuer: -2 auf RW, +1 Schadenswürfel, zeigt ein Würfel die maximale Augenzahl, wird wieder gerollt und aufaddiert. Fällt die maximale Augenzahl erneut, geht das immer so weiter.
- Luft: wie oben. Der Held ist immun gegen die Zauber *Fliegen* und *Federfall*
- Wasser: wie oben, außerdem kann der Charakter die Fertigkeit *Schwimmen* nicht erlernen und erleidet bei Wassertiefen ab *knietief* einen Abzug von -4 auf Stärke und Geschicklichkeit
- Erde: wie oben. Er erleidet durch Stürze oder Steinschläge +1 Schadenswürfel pro 3m
- Gegen Elementare von der entsprechenden Art richtet der Charakter -1 SP pro Schadenswürfel an

Anfällig für Magie (-15) – Statt besonders widerstandsfähig zu sein, ist der Charakter eine offene Tür für Magie. Seine RW gegen *Magie*, *Lähmung*, *zu Stein erstarren* und *Todesmagie* sind mit -2 belegt (Boni aufgrund von hohen Attributen entfallen), ab der sechsten Stufe sogar mit -4. *Personen bezaubern*, *Schlaf* und *Festhalten* (Lähmung) kann er nur bei einem meisterlichen RW widerstehen! Alle nicht genannten Zauber und –effekte sind nicht betroffen.

Angst im Dunkeln (-10) – Unser Held schlottert im Dunklen wie ein Häschen. Nach Sonnenuntergang oder in totaler Dunkelheit kann er nur dann handeln, wenn ihm jede Phase (alle 10 Minuten) ein Rettungswurf gegen Todesmagie gelingt (ohne magische Boni). In normal beleuchteten Häusern erleidet er keinerlei Einschränkungen.

Angst vor Tieren (-5 / -10) – hier sind zwei vorgesehen. **1.** die Angst vor Hunden oder einer anderen natürlichen Tierart, die als *gewöhnlich* bezeichnet wird und vorkommt (-5). Der Held wird sich ihnen freiwillig nicht nähern und selbst bei kleinen Exemplaren achtsam und ängstlich sein. Will er sie bekämpfen, dann muß ihm erst ein Weisheitswurf gelingen und dann erleidet er immer noch -4 auf den Treffer. **2.** Die Angst vor Pferden und Reittieren (-10). Unter keinen Umständen kriegt man den Held auf ein Pferd, Muli, Esel, Kamel, etc. und er wird immer einen Sicherheitsabstand wahren. Selbst in Kutschen fühlt er sich nicht wohl, weil er den *hinterhältigen Mähren* nicht traut.

→ Nicht wählbar für Elfen und Halbelfen!

Antimagisch (+5) – der Held hat keinen Dunst von Magie, darf also kein Magier sein. Vielleicht hat er sogar eine ganz und gar antimagische Weltsicht? Er erhält einen Bonus von +4 auf alle RW außer *Drachennodem* und *Zu Stein erstarren*. Allerdings funktionieren in seinen Händen nur noch magische Gegenstände, die explizit für seine Klasse hergestellt wurden. Alle anderen funktionieren mit einer Chance von 25% +2% pro Stufe des Helden nicht! Heiltränke wirken nur mit -2 Punkten (min. 1Pkt!). Göttliche Heilmagie wirkt mit den üblichen Einschränkungen.

→ Nicht wählbar für Elfen und Zwerge!

→ Halbelfen zahlen +10!

Altersresistenz (+10) – Helden mit dieser Fähigkeit ignorieren alle negativen Auswirkungen des Alters. Ihr Startalter darf aber nicht höher als „erwachsen“ liegen. Die positiven Auswirkungen kommen aber erst ins Spiel, wenn die tatsächliche Alterskategorie erreicht wird.

Arkane Abstammung (+40) – Dieser Charakterzug nutzt nur Magiern und den Untergruppen der Magier. Meist sind Zauberer Einzelgänger, die ihr Leben in Laboren und Bibliotheken verbringen. Nur wenige bauen dauerhafte soziale Kontakte auf und von diesen Wenigen haben nur eine verschwindend kleine Gruppe Kinder. Überhaupt scheinen sich Magier nicht sehr um Nachwuchs zu kümmern. Umso bemerkenswerter ist es, wenn sich eine Zauberin und ein Zauberer finden und eine Familie gründen. Kinder aus solchen Verbindungen, die dann auch die arkanen Künste erlernen sind etwas ganz besonderes. Da sie Magie buchstäblich mit der Muttermilch aufgenommen haben und magische Geschosse einsetzen, wo andere mit Puppen spielten, habe sie eine Reihe von Vorteilen: Sie haben pro Grad zwei Bonuszauber (zusätzlich zu Intelligenz und Spezialisierung). Sie erhalten +2 auf ihre Rettungswürfe gegen Magie. Ihre Gegner erhalten automatisch -2 auf ihre RW. Sie dürfen einen extra Fertigkeitspunkt in der Tabelle für Magier ausgeben und sich einen einzigen Zauber der Grade 1-3 aussuchen, den sie immer mit maximaler Wirkung einsetzen können.

Arkane Improvisation (+25) – Gewöhnlich kann ein Magier einmal pro Tag einen Zauber gegen einen anderen des gleichen Grades umlernen. Magier mit dieser Anpassungsfähigkeit haben diese Begrenzung nicht. Sie können zusätzlich einen Zauber eines niedrigeren Grades gegen einen höheren Grades austauschen. Also z.B. auf einen Zauber des dritten Grades verzichten, um dafür einen des zweiten Grades dazu zulernen. Auf diese Weise kann auch das Maximum an Zaubern pro Grad überschritten werden. Dies können sie aber nur durch ein zusätzliches Studium von insgesamt 60 Minuten, und natürlich muß der Magier erst einmal am Morgen *alle* Zauber studieren, bevor der dann *tauschen* darf.

Arkane Naturtalent (+15 / +8) – Diesen Charakterzug können nur magisch begabte SC wählen, die über eine Intelligenz von 18 verfügen! Die solcher Art begnadeten Magiekundigen sind in der Lage einige einfache Zauber zu wirken, ohne sie memorieren zu müssen. Diese Zauber sind normalerweise dem 1. Grad zugeordnet und können keinen Schaden verursachen.

Die Anwender sind in der Lage die Zauber sooft zu wirken, wie sie wollen, quasi wie eine ganz natürliche Handlung. Dementsprechend werden die Zauber auch nicht bei den normalerweise zur Verfügung stehenden Sprüchen mit aufgelistet. Die Zauber sind: Gift entdecken, Magie entdecken, Licht (kann nicht zur Blendung eingesetzt werden), mindere Telekinese (bis 5 Pfund), Botschaft, Tor zuhalten, Zaubersiegel und Zaubertrick. Die Möglichkeit diese Kräfte magisch zu bannen unterliegen den üblichen Regeln. Ihre Auswirkungen richten sich nach den in der Beschreibung genannten Rahmenbedingungen.

→ Elfenmagier zahlen nur +8

Arrogant (-5) – begründet in dem Glauben, die eigene Sippe, das eigene Volk, die Art, die Klasse, usw., sei etwas besseres, behandelt der Charakter sein Umfeld entsprechend herablassend. Er wird alle Handlungen, auch die seiner Gefährten, aus seiner Perspektive betrachten und bewerten. Selbstverständlich hat so ein Mensch wenige echte Freunde.

→ Elfen erhalten -10 Punkte, Zwerge -8!

Asket (+15) – Nur für rechtschaffene und neutrale Charaktere. Ein streng reguliertes Leben mit klaren Regeln und v.a. vielen Entbehrungen und dauerhaften Prüfungen, hat nicht nur Nachteile. Zwar muß ein Asket auf vieles verzichten und vieles auf sich nehmen, doch wenn er sich an diese Regeln hält, dann hat er auch einige Vorteile:

- Wählt er *Ausdauer*, dann darf er auf seinen Wert +50% addieren
- Der Held regeneriert pro Ruhephase +1 TP
- Auf RW gegen natürliche oder magische Krankheiten darf er +2 zählen
- RW gegen Furcht sind um +2 erleichtert
- Erleidet der Held einen Angriff durch *Todeshauch*, dann steht ihm ein zusätzlicher RW gegen Todesstrahlen zu. Gelingt er, dann kann er den Verlust durch Todeshauchs halbieren. War der Schaden nur ein Punkt, dann erleidet er gar keinen Todeshauch.

→ Keiner der aufgezählten Boni ist aufaddierbar mit ähnlichen, die von anderen Charakterzügen stammen!

Ein Nachteil ist, daß sich der Held an strenge Regeln der Lebensführung halten muß, die von Verzicht und Ernsthaftigkeit geprägt ist. Vernachlässigt er die, dann erlöschen die genannten Vorteile. Um sie wieder zu erhalten, muß er zunächst eine Woche seine Regeln genauestens befolgt haben!

Astral-Reisender (+25) – Einige begabte Helden sind in der Lage sich auf der Astral-Ebene fast so sicher zu bewegen, wie auf der *Materiellen Ebene*. Vielleicht ist es auch einfach Training oder ein Geschenk der Götter? Sie haben folgende Vorteile gegenüber anderen Astral-Reisenden:

- Wahrnehmungswürfe, die dazu dienen, von der Astral-Ebene auf eine andere Ebene zu schauen, werden nicht gegen die halbe, sondern gegen die ganze INT gewürfelt.
- Der Astral-Reisende kann seinen Geist ohne INT-Wurf auf eine anderen Ebene sichtbar machen.
- Er erleiden keine Abzüge auf den INT-Wurf, um mit anderen Wesen aus der Astral-Ebene heraus in Kontakt zu treten. Er muß auch nicht jede Runde einen INT-Wurf schaffen, um den Kontakt aufrecht zu erhalten.
- Er kann Objekt mit bis zu 2pf/INT-Punkt bewegen – über eine Distanz von 50cm/Runde. Dabei verbraucht er 1 Ausdauerpunkt pro 4 Pfund Gewicht.
- Geschwindigkeit, mit der er verlorene Ausdauer regeneriert wird mit +15% modifiziert.
- Im Falle es Kampfes im Astra-Raum darf er folgende Boni berechnen: Seine Basis-RK ist dort nicht 9 sondern 6 (-1 pro 2 Punkte INT). Sein ETW0 ist nicht 20 sondern 18 (-INT). Seine Angriffe richten 1W8 +INT-Bonus an.

Attribut erhöhen (+25 oder +40) - nach der Charaktererschaffung ist es möglich noch einmal die Attribute zu verändern. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Es wird ein weiterer Punkt für +25 erstanden. Dies kann für zwei Attribute gemacht werden (was 50 Punkte verschlingt).
2. Einmalig kann ein Attribut für +40 um zwei Punkte angehoben werden. Dieser Erwerb ist aber nur einmalig möglich und nicht kombinierbar mit dem vorigen!

Auf beide Weisen können Begrenzungen überschritten werden und Werte von 19+ sind möglich!

Auf die harte Tour (+30) – „Wenn du mich triffst, macht mich das nur wütender!“
Gewöhnlich schränken die Folgen einer Wunde die Kampfkraft massiv ein. Es gibt aber einige wenige Exemplare, die werden durch Schmerzen erst so richtig sauer. Mit diesem Charakterzug erleidet der Held nicht die üblichen Abzüge auf seine Würfe, sondern erhält mit

jeder Wunde einen Bonus von +1 auf alle Würfe. Er wird dennoch bei Erreichen der maximalen Wundzahl k.o. gehen. Am Ende des Kampfes, in dem ihm die erste Wunde zugefügt wurde, spätestens aber nach einer Phase (10min.) erlischt der Bonus und die üblichen Wund-Abzüge gelten nun. Sie halten an, bis alle Wunden geheilt sind. Bis dies nicht geschehen ist, kann er nicht wieder von dem Bonus profitieren.

Außergewöhnlicher Sinn (+1 bis +5) – der Spieler muß festlegen, welcher Sinn der besondere ist: Hören, Sehen, Schmecken oder Fühlen. Auf jeden seiner Probewürfe (üblicherweise auf Intelligenz) erhält er einen Bonus von -1 bis -10. Die Höhe kann beim Erwerb selbst bestimmt werden. Ein Wert von 18 kann beim Probewurf aber niemals überschritten werden.

Diebe können einmalig pro Punkt 3% auf eine passende Diebesfähigkeit legen.

→ Halbling-, Gnomen- und Elfendiebe dürfen 5% pro Punkt verbessern

Autosuggestion (+10) – mancher Held muß sich immer wieder aufsagen, wie gut er etwas kann oder sich selbst massiv an seine eigenen Talente erinnern. In den meisten Fällen klingt dies für Außenstehende etwas verzweifelt oder kindlich. Das kann auch bei Leuten mit Autosuggestion der Fall sein, doch sie können sich durch den eigenen Zuspruch so sehr motivieren, daß sie einen Bonus von +1W4+2 auf Fertigkeitswürfe und Attributswürfe erhalten (max. 19). Voraussetzung ist, daß sie dies mindestens 3 Runden lang tun, bevor sie den Wurf machen und das die Aktion, für die sie würfeln nicht länger dauert als ½ Stufen in Runden.

In der Zeit, in der sich ein Held derartig selbst motiviert, kann er weder zaubern, noch kämpfen, noch Gespräche führen und sich nur mit halben BF fortbewegen.

Ahmen Helden die Aktionen anderer nach, deren Zeuge sie unmittelbar vor der Autosuggestion geworden sind, dann können sie einmalig auf Fertigkeiten zurückgreifen, die nicht ihre sind. In diesem Fall gilt aber der Basiswert der Fertigkeit ohne o.g. Bonus.

Bsp: Raffik wird Zeuge wie Connor mit seinem Pferd im Galopp ein Hindernis überspringt. Obwohl er selbst nicht über die Fertigkeit *Reiten (am Boden)* verfügt, nimmt er sich 3 Runden Zeit, motiviert sich selbst und ahmt den Sprung auf seinem eigenen Pferd nach. Dazu muß er einen Wurf auf *Reiten* (Weisheit +3) ablegen.

Nachgeahmt werden kann alles, was sich in der Auflistung der Fertigkeiten findet und in die o.g. Parameter paßt.

-B-

Bastard (-5) – Viele Adelige halten sich Mätressen oder vergnügen sich schon mal mit dem gewöhnlichen Gesindel. Dabei kommt es nicht selten zu Schwangerschaften und noch seltener dazu, daß ein solcherart gezeugte Kind von dem Adeligen anerkannt wird. Ein Bastard ist nicht anerkannt. Er/sie weiß vielleicht sogar genau, wer der Vater ist? Vielleicht weiß sogar der Erzeuger von dem Kind. Doch sie werden sich kaum jemals nahe kommen. Was dem Bastard bleibt ist das nagende Gefühl um etwas betrogen worden zu sein. Er kann sich zum Feind seines Vaters mausern, oder alles mögliche tun, um ihm etwas zu beweisen. Schlimm wird es, wenn seine Feinde von seiner Abstammung erfahren und dann beginnen ihn zu verspotten.

Begriffsstutzig (-15) – „Wie war noch gleich der Mittelteil?“ Dieser Charakterzug ist nichts für Charaktere mit einer Intelligenz von 13 oder höher. Der solchermaßen geschlagene Held ist kein Trottel, aber er braucht deutlich länger, bis er etwas begriffen hat, wie z.B. einen

Angriffsplan. Oftmals kapiert er es auch nie. Er kann sich Eselsbrücken und Notizen machen, wie er will, er wird immer irgendwie anders agieren. Ihm Bosheit oder Dummheit vorzuwerfen wäre unfair, doch es gibt Situationen, da nimmt man ihn besser einfach an die Hand und führt ihn in den Kampf. Charaktere, welche Zauber anwenden, können diesen Zug nicht wählen.

Beidhändigkeit (+25) – der Charakter ist mit beiden Händen gleich gut. Das gibt ihm einige Vorteile auf verschiedene Fertigkeiten:

Diebe erhalten einmalig +10% auf Taschendiebstahl, Schlösser öffnen und Fallen entschärfen. Die Fertigkeit *beidhändig kämpfen* kostet nur noch 2 Punkte.

Alle Handwerkswürfe sind um +1 erleichtert.

Würfe für den waffenlosen Nahkampf sind ebenfalls um +1 erleichtert.

→ Halblinge zahlen nur +20 Punkte!

Berechenbar (-15) – Nur für rechtschaffene Charaktere. Handlungen des Helden sind für andere schnell vorauszusehen. Er hat seine starren Gewohnheiten und Muster und Routinen. Im privaten Bereich mag das noch harmlos sein, doch auf dem Schlachtfeld stellt ihn dies vor echte Probleme. Ab der dritten Kampfrunde sinkt seine Initiative um -3 und seine Feinde erhalten +2 auf Treffer und RW. Außerdem können sie ihn so sehr durchschauen, daß sie kritische Treffer bei 19 in 20 anrichten.

Auch wenn der Held dieses Problem bei sich sieht, er ist nicht in der Lage es abzustellen.

Berserker (-10) – Alle rechtschaffenen oder irgendwie gut *gesonnenen* Charaktere können diesen Zug nicht wählen! Alle anderen schon.

Weiterhin ist Voraussetzung eine Stärke von 16 und eine Weisheit von nicht mehr als 14.

Mit dieser Eigenschaft erleiden SC/NSC durch eine Wunde keine Nachteile – oder nicht nur... Erleiden sie eine Wunde, so muß ein Wurf gegen den halben Weisheitswert (abrunden) gelingen, oder sie brechen in einen wilden, unkontrollierbaren Blutausch aus: Ihre RK verschlechtert sich mit jeder Wunde (auch solche, die sie vor einem mißlungenem Weisheitswurf erhalten haben) um 2 Punkte. Allerdings erhalten sie gleichzeitig +2 auf Treffer und Schaden, sowie für jede Wunde vorübergehende 4 TP zusätzlich. Dies kann ihn über sein Maximum hinaus bringen.

Er muß fortan auch keine RW gegen Furcht oder Moral machen. Er kann auch nicht mehr *bezaubert* werden und hat einen Zuschlag von +2/Wunde auf RW gegen Illusionen!

Die Nachteile sind, daß der Berserker keine Gefangene macht und sich nicht gefangen gibt. Er greift jeden Feind an, den er sehen kann und wenn kein Feind mehr steht, wird er mit den nächsten Gefährten weiter machen (als Faustregel mag gelten, daß der SC pro Stufe einen Gegner niedermachen muß, bevor er aus dem Rausch erwacht).

Er kann weder zaubern, noch magische Gegenstände oder Tränke zu sich nehmen.

Sowie der Rausch beendet ist, verfliegen die zusätzlichen TP und die erlittenen Wunden setzen in ihrer Wirkung doppelt so stark ein, denn sie werden sich durch das Kampfverhalten von selbst verschlimmert haben (also -4/Wunde auf alles)!

Unabhängig von seinen aktuellen TP wird er zunächst einfach zusammenbrechen und 1 Phase pro Berserker-Kampfrunde erschöpft liegen bleiben.

Solch ein Held ist also nicht nur eine Gefahr für andere, sondern auch für sich selbst.

Ein Charakter mit diesem Charakterzug kann allerdings nicht mehr Wunden einstecken, als KON/3. Nimmt er eine weitere hin, fällt er sofort um!

Besessenheit (Wahn oder Zwang, -3) – Ohne kleine Rituale des Alltags kann der Charakter nicht Leben. Sei es, das er alles zählt, nur von rechts auf ein Pferd steigt oder jeden Mantel zweimal wendet, bevor er ihn anzieht. Möglicherweise neigt er aber auch zu einem abstrusen

Kult, von dem außer ihm noch niemand etwas gehört hat oder er unterliegt dem Wahn, alle Stadtwachen auf der Welt suchten nur nach ihm. Dieser Charakterzug läßt den SC schrullig wirken, soll aber keine sofortigen Nachteile nach sich ziehen.

Bestialisch (-10) – Einen Gegner zu beleidigen oder zu töten reicht diesem Charakter nicht. Er muß ihn brutal quälen und seine Leiche verstümmeln. Ein bestialischer Held gilt als grausamer Sadist, der seinen Genuß aus widerwärtigen Taten zieht. Das Umfeld mag dies vielleicht hinnehmen, wenn er gleichzeitig mächtig ist. Oder sogar in Kreisen, in denen Folter und Verstümmelungen zur Tagesordnung zählen. Doch selbst hier ist man einem bestialischen Helden gegenüber eingenommen, weil seine Triebe vor den eigenen Leuten kaum Halt machen. Ein einfacher Söldner mag vielleicht geduldet sein, weil er Schrecken unter den Feinden verbreitet, doch die Loyalität seiner Kameraden dürfte kaum weiter reichen, als die seiner Opfer...

Bilderstürmer (-10) – Der Held hat einen Hang dazu Kulturgüter unwiederbringlich zu zerstören. Dahinter steckt vielleicht eine unglückliche Konditionierung, ein tragischer Fehler in seiner Erziehung, oder schlicht Vandalismus? Vielleicht wurde er selbst nie als Künstler ernst genommen und will sich rächen? Vielleicht aber ist er wirklich der Meinung man solle nichts künstlerisches verehren, weil er einer verschrobenen Philosophie anhängt? Wann immer sich die Gelegenheit ergibt, wird er Kunstwerke ruinieren, dabei allerdings nicht leichtfertig seine Sicherheit oder Freiheit aufs Spiel setzen. Bei großen Werken wird er möglicherweise sehr lange und genau planen, bevor er zuschlägt. Selbstverständlich wird er durch Kunstwerke keinen Reichtum anhäufen und sich auch keine Freunde machen, wenn er vor den Augen seiner Gefährten wertvolle Dinge vernichtet.

Blutdurst (-15) – Verursacht der Charakter im Nahkampf eine Wunde bei einem Gegner, dann wird er von Blutdurst erfüllt. Er will diesen speziellen Feind unter allen Umständen selber töten, bzw. vernichten! Er erhält +2 auf Treffer und Schaden gegen diesen Gegner, aber wegen des roten Schleiers, durch den er nun blickt, auch -4 auf Treffer, RK, Schaden, RW und Initiative gegen alle anderen Feinde. Dieser Malus hält an, bis der Kampf allgemein beendet ist, oder er einem anderen Feind eine Wunde schlägt, womit sich sein Blutdurst nun gegen diesen richtet.

Bluter (-20) – die Gerinnungsfähigkeit des Blutes ist stark herabgesetzt. Ein Held mit dieser Eigenschaft hat ein starkes Handicap, denn seine Wunden schließen sich nicht so gut, wie sie sollten. Im Spiel bedeutet dies, das eine Waffe, die mit ihrer Klinge oder Spitze (und nicht mit der Wucht) wirkt, +2 SP verursacht. Sinken die TP des Helden unter Null verliert er jede Runde 2 statt 1 TP. Alle Heilkundewürfe sind bei ihm um 2 Punkte erschwert! Alle Formen magischer Heilung wirken normal.

Böser Zwilling (+40) – ob verwandt oder nicht, ob bekannt oder nicht: der SC hat einen Doppelgänger oder Zwillingsbruder, der sich der dunklen Seite verschrieben hat. Dieser richtet denn auch immer wieder Chaos und Schrecken an und es ist das Schicksal des SC die Suppe auslöffeln zu müssen. Mit der Zeit wird der böse Zwilling sich seines Doppelgängers bewußt (falls nicht schon bekannt) und wird versuchen diesen ganz gezielt als Werkzeug und Sündenbock zu benutzen.

Bücherwurm (-10) – Wer das Leben nur aus Büchern kennt, läuft zwar nicht Gefahr Schaden zu nehmen, doch eine Reihe seiner Fertigkeiten bleiben auf der Strecke: Der ETW0 ist permanent um -2 gesenkt, beim Auswürfeln der TP wird der geringste Wurf gezählt und alle Talente, welche Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution erfordern, können

nur zu doppelten Preisen erworben werden. Es können keine Waffenspezialisierungen oder Manöver erworben werden. Dafür erhält der SC die Fertigkeit *Lesen & Schreiben* und darf vier Fertigkeitspunkte für Talente, die auf Intelligenz oder Weisheit gewürfelt werden, ausgeben.

Bunter Hund (-5) – ungeachtet des Charismas des Charakters, glauben ständig alle Leute, ihn schon mal gesehen zu haben. Das hat zwar Vorteile, aber auch Nachteile, wenn man versuchen muß unbemerkt und unauffällig zu bleiben.

-C-

Choleriker (-15) – Schon Kleinigkeiten regen den Helden auf. Er braust auf, wenn etwas geschieht, was nicht in den Plan paßt, oder seiner Weltanschauung zuwider läuft. Das kann ein mißlungener Rettungswurf sein, ganz sicher aber ein Patzer jedweder Art und eine Wunde. Zum Glück weiß der Choleriker auch immer, wer schuld ist an dem ganzen Elend: Die anderen! Dem Choleriker muß ein Wurf gegen seine halbe Weisheit gelingen, oder er regt sich dermaßen fluchend und schreiend auf, daß er -4 auf Treffer und Schaden und -2 auf seine RK und weitere RW für 5 Runden erleidet. Der Vorteil ist, man kann nur einen cholerischen Anfall pro Kampf erleiden.

-D-

Dekadent (-10) – Das Beste ist gerade gut genug. Man kann auf alles verzichten, nur nicht auf Luxus. Dekadente Helden neigen zur Verschwendungssucht und geben fast all ihr Geld für Annehmlichkeiten und Unterhaltung des exklusivsten Art aus. Der Charakter darf nur das absolut nötigste an Geld zurück legen und muß alles andere für Luxus ausgeben. Wenn er die Wahl zwischen einer praktischen und einer Schönen Rüstung hat, wählt er die schöne Rüstung.

Desillusioniert (+5) – Alles, was im Leben des Abenteurers geschehen ist, hat dazu beigetragen seine Hoffnungen und seinen Optimismus zu Grabe zu tragen. Falls er so etwas zu Beginn seiner Karriere noch hatte? Auf der anderen Seite macht er sich nichts vor, was in brenzligen Situationen passieren könnte. Das bedeutet einen Bonus von +1/vier Stufen auf Weisheits-Würfe. Kleriker können diesen Charakterzug nicht wählen.

Dilettant (-40) - Was immer der Charakter tut, er ist darin eher grottenschlecht und sollte vielleicht lieber etwas anderes tun. Der SC erhält -10% auf alle Erfahrungspunkte, die in einem Abenteuer gesammelt wurden. Nicht aber auf jene, die er gesondert erhält.

Dramatisch Zaubern (+10) – durch eine theatralische Darbietung seiner Zauberei, wobei immer laut gesprochen (geschrien) und unnötig wild und hektisch gestikuliert wird, verändert der Anwender die Bedingungen seiner Zauberei. Er macht sich selbst, durch sein Temperament und seinen Enthusiasmus gewissermaßen zu einem weit aufgerissenen und strahlenden Tor der Magie, welche durch ihn in seine Welt flutet.

Die Zauberdauer wird halbiert (min. 1 Segment, aufrunden). Wichtig für die Initiative.

Die Reichweite und der Wirkungsbereich um 10% pro Stufe vergrößert (bis einschließlich zur 10. Stufe).

Sind Schadenswürfel fällig, so dürfen sie so oft neu gerollt werden, so oft sie die höchste Augenzahl zeigen.

>>> Ein Magier der 6. Stufe wirkt Feuerball und wirft: $3 / 4 / 4 / 5 / 6 / 6 = 28$

Die beiden 6er darf er noch mal würfeln und erzielt hier $4 / 6 = 10$

Nun darf der die verbliebene 6 noch mal würfeln und erzielt wieder 6. er würfelt noch einmal und erreicht schließlich eine weitere 4. Insgesamt richtet der Feuerball $28+10+6+4 = 48$ SP an.

Wegen der breiten Streuung der Energie haben aber alle Opfer +2 auf ihre RW, bzw. ihre Magieresistenz erhöht sich um 10%.

Der Zauberwirker macht sich außerdem natürlich zu einem hervorragenden Ziel, weshalb er in der Runde, in welcher er so dramatisch zaubert und der folgenden einen Abzug von 1 auf seine RK und seine RW erleidet.

Der Dramatiker muß nicht jeden Zauber herausschreien. Vielmehr beschränken sich seine Ausbrüche, hervorgerufen durch sein Engagement, auf entscheidende Augenblicke!

→ nicht kombinierbar mit anderen Charakterzügen, welche die o.g. Auswirkungen haben. Der Spieler muß von Fall zu Fall entscheiden, was er anwenden will.

Dunkle Aura (-10) – Das gemeine an der Aura ist, sie ist nicht mit bloßem Auge zu erkennen, sondern erst durch magische Untersuchungen. Das wird den Charakter, der mit ihr geschlagen ist, umso mehr zu schaffen machen! Die Aura verhindert seine Gesinnung zu erkennen. Bei Reaktionen auf Zauberwirkungen hat er immer die ungünstigste Kombination zu erleiden.

Zauber wie *Lügen entdecken*, *Wahrer Blick* und *Böses (Gutes) entdecken*, schlagen bei ihm immer an. *Gedenken lesen* dagegen nie! Es dürfte dem Charakter also ziemlich schwer fallen, sich von einem einmal geweckten Verdacht freizusprechen.

Beim Betreten heiliger Orte, welcher Art auch immer, wird er als unerwünscht erkannt, vielleicht sogar als Feind.

Was Ursache der dunklen Aura ist, ist nicht eindeutig geregelt. Vielleicht eine Laune der Natur, vielleicht ein uralter Familienfluch? Wer weiß?

→ Elfen, Halblinge und Gnome können diesen Charakterzug nicht wählen. Halbelfen kostet er -20.

Dunkle Vergangenheit (-20) – In seiner Jugend oder auch schon danach, war der SC ein anderer und wurde erst durch Läuterung und einer symbolischen Wiedergeburt zu dem, der er heute ist. Doch seine Wurzeln wird man nicht los und so schwebt er immer in der Gefahr, als der entlarvt zu werden, der er war und die Verantwortung für sein tun zu übernehmen. I.d.R. wird zumindest die Gesetzeslage eindeutig gegen ihn sein!!!

Charaktere mit dunkler Vergangenheit können durchaus einen Gesinnungswechsel hinter sich haben und ehemalige Agrikaner sein, oder in anderen Kreisen dieser Art rangiert haben.

-E-

Eckige Ansichten (-10) – nur Zwerge. Die Welt der Zwerge hat einiges zu bieten. Vor allem Ordnung! Organische Strukturen, Rundungen, Kreise, Wellen und dergleichen sind Zwergen mit eckigen Ansichten suspekt. Sie werden sich fragen, warum sie niemand einer baulichen Prüfung unterzieht? Eckige Ansichten werden einem Zwergen-Charakter immer dann in die Quere kommen, wenn es andere dringende Dinge zu erledigen gilt. Dann kann er sich maßlos aufregen oder schlicht aus Protest gar nichts machen! Runde Dinge, die seine Duldung mehr aber auch nicht) finden, müssen sich schon als ausgesprochen nützlich erweisen. Wie z.B. ein Bierhumpen.

Eiserne Hand der Gerechtigkeit (+30) – Nur für gute Charaktere: Sie machen bei Nahkampfangriffen gegen Wesen mit böser Gesinnung kritische Treffer bei 18 in 20.

Eisenhaut (+10) – Abhärtung und Zähigkeit verleihen dem Charakter einen besseren Basiswert für seine Rüstklasse. Ungerüstet hat er statt RK 9 die RK 8, die für ihn als Grundwert aller Berechnungen gilt. Wegen dieser Zähigkeit verbessert sich für ihn der RK-Schutz von Rüstungen, die keine Behinderung haben um 1. Trägt er also eine Lederrüstung mit RK 7, so hat sie bei ihm RK 6. Dieser Bonus kann nicht von Charakteren genutzt werden, die aufgrund ihrer Charakterklasse schon ähnliche Boni haben!

Er ist auch **nicht** mit *Schlangemensch* **kombinierbar**. Wohl aber mit speziell angefertigten Rüstungen, nicht aber mit magischen.

Zusätzlich nimmt der Held -1 SP weniger durch jeden physischen Angriff, oder Flächenzauber hin (min 1), es sei denn, dieser wirkt speziell auf den Geist.

Energieabsorbierende Angriffe, wie sie viele Untote besitzen, sind nicht betroffen.

Eiskalter Hund (+12) - Der Held ist ein abgefuckter Typ, der schon fast alles gesehen hat und den kaum noch etwas erschüttern kann. Bei einer Provokation, drohender (echter oder eingebildeter) Gefahr sowie Horror erhält er daher +2 auf RW gegen Furcht und +2 auf Würfe um Illusionen zu durchschauen.

Außerdem ist er auch im Kampf so abgeklärt, dass er die Nerven hat erst mal den Gegner schlagen zu lassen um dann seine Schwachstellen zu erkennen. D.h. wenn er auf die Initiative verzichtet und als letzter in der Runde angreift, kann er +1 auf den TW zählen.

Außerdem kann ihn so schnell nichts aus der Ruhe bringen.

Dabei muss er sich nicht besonders bemühen die Fassung zu wahren, denn diese von manchen als Phlegma bezeichnete Charaktereigenschaft ist schlicht seine grundlegende Sicht der Welt: "Nichts wird so heiß gegessen wie es auf den Tisch kommt".

Es können natürlich keine Nachteile gewählt werden, die mit Ängsten oder schwachen Nerven zu tun haben (gesunder Menschenverstand!).

→ Nicht kombinierbar mit dem Manöver *Abwarten*.

Eitelkeit (-8) – Es kommt schon darauf an, was man ausstrahlt und mit was und wem man sich umgibt. Denn, seien wir ehrlich, die Leute werden sich nur an den besten und schönsten erinnern!

Eitle SC müssen entweder 25% ihres Einkommens abstreichen oder den Lebensstil *Extravagant* oder besser wählen.

Welche Art Rollenspiel Eitelkeit verlangt und welche Komplikationen sie mit sich bringen kann, erklärt sich wohl von selbst.

Einhändig zaubern (+15) – Normalerweise muß ein Magier beide Hände frei haben, um die notwendigen Gesten für seinen Zauber zu machen. Viele Magier greifen auch schon mal auf ihren Zauberstab zurück, der ihnen einhändiges Zaubern ermöglicht. Doch es gibt Magier, die haben keinen Stab, oder, so wie die Kampfmagier, sind ständig auf eine Waffe angewiesen. Sie erwerben die Kunst, ihre Zauber mit nur einer freien Hand zu wirken. Sie können natürlich nicht in der selben Runde ihre Waffen gebrauchen, doch sie müssen sie auch nicht ablegen! Wegen einer gewissen Fehlerquote haben die Opfer immerhin noch +2 auf ihre RW.

Empathie (+20) – Erfahrung im zwischenmenschlichen Umgang versetzt die meisten Menschen in die Lage, die Gefühle ihres Gegenübers zu erkennen. Der Empath kann sie aber gezielt erforschen und versuchen heraus zu finden, was eine Person, die ihre Regungen völlig unter Kontrolle hat, wirklich fühlt. Er kann auch heraushören, ob eine Aussage eine Lüge ist, oder der Gegenüber wirklich glaubt, was er sagt. Empathie wirkt immer nur gegen eine

Person. Sie darf nicht weiter als 3m entfernt sein (wirkt nicht durch Kristallkugeln, o.ä.) und der Empath darf für 5 Runden nichts anderes tun, als sich *einzuschwingen*. Danach erhält er seine Auskünfte. Dem Ziel steht ein Wurf gegen Weisheit zu. Bei Gelingen erhält der Empath keinen Zugang und kann es auch an diesem Tag nicht wieder probieren. Auch wenn der Zugang besteht, steht dem Ziel ein zweiter Wurf gegen seinen halben Weisheitswert zu, um zu ermitteln, ob er beobachtet wird. Ist dies der Fall, können die Reaktionen ganz unterschiedlich sein. Meist wird es starke Beklemmung sein, oder der Verdacht, Magie sei am Werk, denn die wenigsten wissen von dieser Kraft. Manchmal noch nicht mal die Anwender....

→ Halbelfen zahlen +15! Als Wanderer zwischen den Welten sind sie es eher gewohnt sich durch *bloße Ahnungen* richtig zu verhalten.

Entfernungssinn (+8) – Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter Entfernungen und Maße auf Sicht zu schätzen und zwar auf 10% genau! In heroischen Augenblicken ist ein Intelligenzwurf +4 nötig.

Die Abzüge für große Entfernungen für Geschößtreffer werden verbessert: Für *Kurz* und *Mittel* erleidet der TW keine Abzüge. Für *Weit* nur noch -3. Außerdem erhält der Charakter einen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Springen und -1SP pro Schadenswürfel von Sturzschaden bis zu 18m Tiefe.

Ist er zu dem ein Magier und verwendet Flächenzauber (Feuerball, Blitz, Stinkende Wolke oder Netz), dann erleiden seine Opfer kumulativ -1 auf ihre RW, weil die Zauber optimal gelegt werden.

Erbärmlich (-10) – Wie aus dieser Figur ein Held werden konnte, können wahrscheinlich nur die Götter beantworten. Der Erbärmliche wird sich bei der ersten Gelegenheit ergeben, sich dem Feind als Informant anbieten und beim kleinsten Vorteil nicht widerstehen können, Kapital daraus zu schlagen. Und gerade deswegen schafft er es immer wieder am Leben zu bleiben und manchmal sogar Reichtum anzuhäufen. Nur sehr autoritäre und charismatische *Verbündete* können ihn zu einer gewissen Loyalität zwingen – meist verbunden mit der Androhung wirklich grausiger Strafen.

Erzfeind (+20) – Dieser Charakterzug kann nicht von Waldläufern gewählt werden, denn er ist an ihre Bonusfertigkeit der *Artfeinde* angelehnt.

Der SC hat eine bestimmte Rasse oder Volksgruppe als Erzfeind gewählt. Es kann niemals eine Charakterklasse oder eine Religion ausgewählt werden.

Wohl aber einzelne Unterarten von Rassen. Etwa Elfen – Unterart Drow, oder Gnoll – Unterart Flind. Oger – Oger Magus. Der Bonus bezieht sich aber dann auch nur auf diese Unterart. Wer Elfen wählt, der kann nicht mit allen Gruppen verfeindet sein. Zur Vereinfachung gilt: Steht die Gruppe in den Monsterhandbüchern oder einer Spielhilfe, dann muß sie extra gewählt werden. Ein SC kann mehrere Rassen/Gruppen zum Feind haben. Die Boni addieren sich aber selbstverständlich nicht auf! Er kann niemals eine Gruppe zum Feind haben, der er selbst angehört!

Warum der Held so einen Haß hat, muß der Spieler im Hintergrund erklären.

Der SC erhält auf Initiative, Treffer und Schaden +2.

Er verursacht kritische Treffer bei einer 19-20. Dieser Bonus addiert sich nicht mit anderen auf, sondern ersetzt sie für die Dauer des Kampfes.

Seine RW verbessern sich gegen seine Feinde um +2.

Der SC wird einen Kampf nur verhindern können, wenn ihm ein Wurf gegen seine halbe Weisheit gelingt. Ungeachtet seiner Gesinnung wird er seine Feinde mit äußerster Brutalität und auch Ehrlosigkeit verfolgen (ohne dafür spieltechnische Gesinnungskonsequenzen zu erleiden).

→ nicht kombinierbar mit anderen Charakterzügen. Wenn es zum Kampf gegen Erzfeinde kommt, überdeckt dieser alle anderen, die Auswirkungen auf den Kampf haben.

Ex-Legionär (+15) – Die thyatischen Legionen hatten einst die gesamten Kernländer erobert. Noch heute sind sie zahlreich und nicht jeder Legionär fällt in der Schlacht. Nach einer Dienstzeit von 10, 15 oder 25 Jahren kann ein Legionär entlassen werden. Die meisten werden sich mit einer schmalen Abfindung ins Zivilleben zurück ziehen, oder nach dem sie alles versoffen haben, wieder vor einem Werber-Büro stehen. Einige werden Söldner. Diese Kerle zahlen für den Erwerb folgender Fertigkeiten 1 Fertigungspunkt weniger: Ausdauer, verbesserte Rüstungsgewöhnung, Schildkunst. Haben die die Fertigkeit Dauerlauf, dann erleiden sie hier statt -6 nur einen Malus von -3. Ex-Legionär kann nur von Menschen gewählt werden. Bei der Charaktererstellung muß die Figur mindestens das mittlere Erwachsenenalter haben.

Exorzist (+12) – Dieser Charakterzug steht allen Helden offen, die sich dem Kampf gegen Untote verschrieben haben. Stehen sie diesen gegenüber, haben sie folgende Vorteile:

- sie können auf sich selbst Schutz vor Bösem wirken. Dies wirkt ausschließlich gegen Untote und ist 1x/Tag möglich
- sie haben einen RW-Bonus von +4 gegen Krankheiten, die von Untoten übertragen werden
- Steht dem Helden ein RW gegen Todeshauch zu, so ist dieser um +4 erleichtert
- Für jeden Untoten, den der Exorzist alleine besiegt, erhält er +50% EP
- Kleriker, die Untote vertreiben können (und nur diese), tun dies als Exorzisten mit +2 Stufen mehr

Experte seines Faches (+20) - Was immer der Charakter tut, er ist darin überdurchschnittlich gut. Der SC erhält +5% als aufaddierenden Bonus auf alle Erfahrungspunkte, die in einem Abenteuer gesammelt wurden. Nicht aber auf jene, die er gesondert erhält.

Explosive Magie (-15) – Nur für Magier. Vielleicht war die Ausbildung des Zauberkundigen unzureichend? Vielleicht hat er ein hitziges Gemüt? Wann immer der Magier einen Zauber auslöst, der a) in der Fläche wirkt, b) Schadenspunkte anrichtet und c) nicht länger als eine Runde dauert, besteht die Gefahr (zu 30%), daß die Wirkung aus dem Ruder läuft. Der Wirkungsbereich des Zaubers verdoppelt sich. In dem Bereich über dem eigentlichen Wirkungsbereich richtet der Zauber nur halben Schaden an. Die Wahrscheinlichkeit Verbündete zu treffen ist also recht hoch!

-F-

Fanatiker (-25) – Der Charakter vertritt gewaltbereit seine Sicht der Dinge! Er wird sich für ein politisches System, eine Weltanschauung oder eine Religion einsetzen und alle ausgemachten Feinde angehen. Wenn er sie nicht von seinen Zielen überzeugen kann, wird er sich die Gewaltoption offen halten und in jeder Weise so agieren, daß Andersdenkende von Vorteilen oder gar Bevorzugungen ferngehalten werden. Da Fanatiker auch ihresgleichen verdächtigen, die Ziele zu verraten, haben sie meist nur wenige Unterstützer. Clevere Fanatiker verschleiern darum ihre wahren Absichten gern und spielen ein doppeltes Spiel mit anderen. Manche können das über Jahre durchhalten. Andere nutzen die erste Gelegenheit zur Abrechnung. Zu welchem Typ der Held gehört, entscheidet der Spieler.

Fairness (-15/-20) – Im Leben geht es nicht immer fair zu, doch es gibt Leute, die sich nur wohlfühlen, wenn sie das Gefühl haben, niemanden zu übervorteilen. Fairness zwingt Helden dazu, auch in einer bedrohlichen Situation für Chancengleichheit zu sorgen. Das muß nicht zu leichtfertigem Verhalten führen, kann aber skurrile Formen annehmen. Hat sich ein fairer Held erfolgreich angeschlichen, dann wird er seinem Opfer vielleicht kurz vor einem Angriff zu pfeifen und schlagen, wenn es sich zu ihm umdreht. Oder einen unbewaffneten Feind bewaffnen, oder dessen Fesseln lösen, wenn jemand auf ihn losgeht. Er wird sich aber nicht in einen Kampf einmischen, wenn beide Seiten keine unlauteren Mittel verwenden. Auch wird er sich jede Einmischung in seine Kämpfe verbieten. Im Extremfall kann er auch schon mal einen Teil eines Plans verraten. Chaotische und böse Charaktere können Fairness nicht erwerben. Neutrale Charaktere können Fairness für -20 erwerben.

Falsche Beschuldigung (-15) – Wer sich ständig in Schwierigkeiten bringt, der muß sich nicht wundern, wenn er mit Ereignissen in Verbindung gebracht wird, die er nie, oder nicht so begangen hat. Unter falschen Beschuldigungen zu stehen bedeutet, es gibt schwere gesellschaftliche oder moralische Anschuldigungen gegen den Helden (keine kriminellen, also nicht zu verwechseln mit *Gesucht*). I.d.R. werden NSC von dem Helden und seinen Taten gehört haben. Es sei denn, sie leben abseits der Zivilisation (Masterentscheid). Ist dem so, so halbiert sich der Charismawert des Charakters im Kontakt mit den NSC. Er wird geschnitten und ggf. beschimpft und erhält Hausverbot. Welcher Art die vermeintliche Tat war und ob der Held sie vielleicht zum Schutz für jemand anders auf sich genommen hat, oder ob er das Opfer eine Intrige ist, bleibt dem Spieler überlassen. Die falsche Beschuldigung bietet aber die Chance sich davon rein zu waschen (Rollenspiel!). Allerdings sprechen sich solche Wiedergutmachungen nie so schnell rum, wie die üble Nachrede...

Familiäre Pflicht (-10) – Nicht für chaotische Charaktere. Eigentlich wäre der Held lieber etwas anderes geworden. Doch seine Familie verlangte von ihm den Weg einzuschlagen, den er nun beschreitet. Vielleicht wär er lieber Kämpfer, statt Magier? Vielleicht wäre er lieber Schreiner, statt Abenteurer? Vielleicht wäre er lieber Verheiratet, als im Zölibat zu leben? Was immer die Pflicht des Helden ist, sie schränkt seine Persönlichkeitsentwicklung massiv ein und macht ihn unzufrieden, denn da er sie als Last empfindet, kann er seine Leute auch niemals zufrieden stellen. So sitzt er zwischen den Stühlen und träumt nur von dem Leben, daß er am liebsten führen würde.

Fantasievoller Erzähler (+10) – Dieser Geschichtenerzähler kann alles ausschmücken und eine Plauderei in der Taverne zu einem unvergesslichen Abend machen. Seine Vorstellungskraft ist schier unbegrenzt. Dies bedeutet auch, das RW gegen seine Illusionen (wenn er sie wirken kann) mit -5 belegt sind. Hat er die Fertigkeiten *Rhetorik* und/oder *Überreden*, dann erhält er +2 darauf.

Wenn ein Geschichtenerzähler seine Fantasien nach einem harten Tag seinen Gefährten zum Besten gibt, darf er einen Charisma-Wurf (oder Rhetorik-Wurf) machen. Gelingt dieser, erholen sich seine Freunde besser und regenerieren einen zusätzlichen TP in der Ruhephase.

Farbenblind (-3) – Der Charakter ist unfähig Farben ganz oder teilweise wahrzunehmen. Im Alltag wird er gelernt haben damit soweit umzugehen, daß es ihn nicht weiter einschränkt. Es kann im Leben eines Helden aber manche Situationen geben, in denen die Erkennung einer Farbe ziemlich wichtig ist. Etwa wenn alle Gifte ein rotes und alle Heiltränke ein blaues Etikett tragen....

Feuer im Blut (+15) – Alle magiebegabten Helden können diesen Charakterzug wählen. Er zeichnet eine besondere Affinität zu Hitze aus: Hitze-Zauber richten +50% Schaden an. Der Bonus wirkt sowohl auf Sprüche, wie auch die Wirkung von Gegenständen. Durch Kälte-Zauber erleidet er -1SP/SW. Dieser Charakterzug ist nicht kombinierbar mit *Sturmkind* oder *Herz aus Eis*.

Feste Matrix (+25) (für alle magisch begabten Charaktere) – Bestimmte Zauber kann ein Magier besonders gut wirken, weil ihr magisches Gewebe ihm in Fleisch und Blut übergegangen ist.

Pro 3 Stufen (3./6./9. usw.) kann er einen Zauberspruch auswählen, der zu seinem *Leib- und Magenzauber* wird. Dieser wird dann immer die maximalen Bedingungen erfüllen und seinen Opfern einen RW -1 abverlangen.

Ist Schaden auszuwürfeln, darf der Spieler jeden Würfel, der *seiner Meinung nach* zu wenig Punkte anzeigt noch einmal würfeln. Das neue Ergebnis zählt dann!!!

Jeder Würfel, der beim ersten Wurf die höchste Augenzahl zeigt, darf noch *einmal* gerollt werden. Das neue Ergebnis wird ebenfalls zum Schaden addiert.

Ist dieser Spruch einer, der aufgrund der Ausrichtung des Anwenders spezialisiert wurde, wird der RW-Abzug nicht aufaddiert! So können z.B. Illusionisten nicht noch mehr RW-Malus aus ihren Illusionszaubern holen!

→ die ausgewählten Zauber können nicht durch andere Charakterzüge weiter verstärkt werden!

Fett (-20) – Der Held hat Übergewicht und zwar tüchtig! Er kann die Fertigkeit *Ausdauer* oder andere sportliche Talente nicht erwerben. Er muß das Dreifache essen, um satt zu werden und kann keine gewöhnlichen Kleider und Rüstungen tragen (Kosten x2). Sein BF wird auf die Hälfte reduziert.

Sein Wert für körperlichen Schock wird um -25% reduziert.

Seine Geschicklichkeit darf ohne magische Unterstützung nicht höher sein als 13.

Ab der Kategorie *hohes Alter* muß der SC jedes Jahr einen Wurf gegen *körperlichen Schock* machen, oder er stirbt an den Folgen seines Übergewichtes!

Sein Gewicht muß bei der Beladung von Reittieren berücksichtigt werden!

RW gegen Flächenzauber und Odem-Waffen sind um -2 erschwert

Finstere Hand des Todes (+30) – Nur für böse Charaktere: Sie machen bei Nahkampfangriffen gegen Wesen mit guter Gesinnung kritische Treffer bei 18 in 20.

Flinkes Wiesel (+10): Helden mit einer GES von min. 16 und einer Rüstung, deren Initiativ-Abzug nicht höher ist als -2 können sich durch Kampfgetümmel bewegen, mit einer guten Chance, nicht getroffen zu werden. Entscheidend ist hier zunächst, daß sie selber keine Angriffe ausführen. Ähnlich einem Sportler beim Völkerball, weichen die flinken Wiesel allen Angriffen einfach aus und durchqueren ein Gebiet mit Höchstgeschwindigkeit (laufend oder selbst fliegend). Ihre RK verbessert sich um +6 gegen Nahkampfangriffe, um +8 gegen Fernkampfwaffen und um +4 gegen Zauber, die nicht auf Flächen wirken.

Flinke Wiesel können auch von dieser Gabe profitieren, wenn sie auf der Stelle bleiben.

Ausschlaggebend sind auch hier wieder die Rüstungsart und das sie selbst nicht angreifen.

Erleiden sie Schaden, endet dieses Talent für 1W4 Phasen.

Flotter Zauber (+10) – Nur für magiekundige Charaktere. Der Magier hat es sich angewöhnt seine Zauberformeln kurz und knapp zu formulieren und rasch auf den Punkt zu bringen. Das erlaubt ihm, alle Zauber ab dem 2. Grad, die sich in weniger als einer Runde wirken lassen,

mit einem Initiativabzug (Wirkungsdauer) von nur -1 auszulösen. Zauber des ersten Grades sogar oder Abzug.

Fragil (-20) – Obwohl vielleicht stabil gebaut und ausgestattet mit reichlich Lebensenergie hat der Held ein Problem. Wann immer er kritisch getroffen wird oder sein Organismus von einer gravierenden Veränderung betroffen ist, versagt er. Erleidet er eine Wunde, dann verursacht sie einen Abzug von -3, statt -2. Muß er einen körperlichen Schock-Wurf durchführen, dann hat er darauf einen Malus von -10%. Wurde der Held niedergeworfen, dann kann er erst in der übernächsten Runde wieder auf die Beine kommen. Kurz: Bei heftigen Ereignissen, gehen ihm schnell mal die Lampen aus.

Frei gekauft (-10) – Nicht alle Abenteurer sind frei geboren. Einige waren Sklaven. Sie haben einen langen und grausamen Weg in die Freiheit hinter sich. Auch wenn sie sich selber – oder wahrscheinlich eher mit fremder Hilfe – freigekauft haben, steckt diese Lebenserfahrung tief in ihren Knochen: Sie haben ständig Fluchtpläne parat, mißtrauen Fremden, hassen Peitschen, Ketten und alles, was nach Sklaventreiber aussieht. Sie werden wahrscheinlich eine ganz besondere Abneigung gegen vergitterte Fenster haben. Und auch wenn sie körperlich belastbar sind, nicht ohne flaues Gefühl schwere Arbeit verrichten. Vielleicht werden sie sich auch nie von ihren Waffen trennen? Ein Gefühl der Paranoia ist ebenso ihr Begleiter, wie der Genuß an jedem Tag in Freiheit.

Freund (+10 bis +50) – Aus seiner Vorgeschichte heraus kennt der SC eine Person, die ihm sehr zugetan ist. Warum das so ist, muß der Spieler festlegen:

Schutzherr – ein Adeliger, der über die Aktivitäten des Helden schützend die Hand hält und auch schon mal die nötigen Freibriefe ausstellt, bzw. den SC ganz unstandesgemäß zu Bällen einlädt oder ihn mit wichtigen Personen in Verbindung bringt! Allerdings sollte der SC keinen großen Mist im Namen seines mächtigen Freundes machen, da dieser ihn leicht in *Schutzhaft* nehmen kann. Je nach Stand richtet sich die Einflussosphäre und die Kosten:

10 – Freiherr, **15** – Baron, **25** – Graf, **35** – Markgraf, **50** – Fürst

Freund (+10) – Eine Person, die dem Helden in Freundschaft verbunden ist, die soweit geht, daß sie so einiges, einschließlich Verwundung (nicht den Tod) in Kauf nehmen würde, um ihm zu helfen. Dieser Freund gehört keiner Charakterklasse an und führt ein normales Leben.

Alter Partner (+20) – In Zeiten der Not wurden bereits die ersten Bande der Kameradschaft geschmiedet. Mit diesem Gesellen hat man schon geschwitzt, geblutet und gefeiert. Er gehört der gleichen Charakterklasse an und hat die Stufe, mit welcher der SC die Kampagne begonnen hat. Wenn der Plan gut ist, folgt der dem SC in den größten Ärger. Letztlich wird er aber nicht mir nichts dir nichts sein Leben riskieren!

Gefährte (+38) – Dieser Typ hat schon sein Leben für den SC riskiert und anderes getan. Dabei kam nicht eine simple Aufrechnung heraus. Der Gefährte wird dem SC beistehen und unterstützen – allerdings mehr mit Grips und Muskelkraft, denn er ist allzeit ein Spiegelbild des Helden und wird wie dieser wohl mehr Abenteurer als vermögender Händler mit weitreichenden Verbindungen sein.

Freund der Tiere (+10) – Tiere spüren, das der Held ihnen nichts böses will, bzw. akzeptieren ihn rasch als ihren Meister. Selbst in der Wildnis wird er immer die günstigste Reaktion auf sich bewirken. Als Tiere gelten hierbei allerdings nicht die Kreaturen aus dem Monstralmanach! Alle Fertigkeiten mit Tieren werden um zusätzliche +2 erleichtert.

→ Elfen zahlen +5, Halbelfen +8

Friedfertig (-8) Der Held versucht immer zu schlichten. In einer Auseinandersetzung das Schwert zu ziehen ist immer der letzte Schritt. Oft stellt er sich auch zwischen seine Gefährten und einen Gegner, um es erst mal im Guten zu versuchen. Wenn es ganz schlimm kommt, muß ihm ein RW -2 gegen Intelligenz gelingen oder er handelt gegen jede Vernunft. Dann versucht er sogar Paurillian zu überreden die Welt doch nicht dem Bösen zu überantworten.

→ Dieser Zug bringt Halblingen, Gnomen und Elfen -15 Punkte

→ Der Charakter darf nur rechtschaffener oder neutraler Gesinnung sein und niemals böse!

Funktionaler Psychopath (-15) – nur chaotische Charaktere. Held muß über mind. 3 Fertigkeiten mit Werten in INT und/oder WEI verfügen. Unter all diesen wird jeden Tag per Zufall entschieden, welche er gerade hat. Auf die anderen kann er nicht zugreifen. Die aktive Fertigkeit kann er mit 19 in 20 benutzen.

-G-

Gassenkind (+15) – einige Leute wachsen mit einem goldenen Löffel im Mund auf, andere müssen sich jeden Tag ihr Essen mühsam zusammen kratzen. Gassenkinder entstammen in aller Regel einer Metropole und konnten nur überleben, weil sie lernten sich alleine durch zuschlagen. Weder Eltern noch andere verantwortungsvolle Personen nahmen sich ihrer an. Ihre harte Jugend hat sie geprägt. Vor allem aber haben sie den Weg zum Abenteurer gemeistert. Und doch hängt ihnen immer der Gestank der Gassen an.

Ein *Gassenkind* hat einen Bonus von +2 auf RW gegen Furcht, +4 auf RW gegen

Krankheiten, richtet einen Punkt mehr Schaden im Nahkampf an und kann einen hinterhältigen Angriff wie ein Dieb mit einem Schadensmultiplikator x2 ausführen.

Darüber hinaus haben sie ungeheures Gassenwissen und werden sich in Großstädten bestens zurecht finden, spüren, wer der richtige Ansprechpartner für unlautere Geschäfte ist, und wie man untertaucht. Sie können den Zug *Schmutzige Tricks* für 5 Punkte erwerben.

Diese Zug kann nicht von rechtschaffenen Charakteren gewählt werden.

Gebildet (+15) – der Charakter ist ein aufgeweckter Bursche, der sich weit über den herkömmlichen Bildungshorizont für Leute seines Schlages interessiert. Er darf aus allen Fertigkeitskategorien seine Fertigkeiten wählen, ohne Extrapunkte ausgeben zu müssen. Außerdem erhält er bei seiner Erschaffung zusätzliche Fertigungspunkte, wie aufgeführt:

Magier +3

Druide +1

Kleriker +2

Barde +2

Dieb +1

Chevalier +2

Kämpfer +1

Kampfmagier +2

Paladin +3

Klassenkombinationen nehmen die ungünstigste Klasse als Grundlage.

Dieser Charakterzug kann nicht von Barbaren und Wilden gewählt werden.

Gefahreninstinkt (+15) – diese Gabe erlaubt den Helden einen vom Master verdeckt durchgeführten Wurf gegen dessen Stufe +2 auf dem W20 um festzustellen, ob der Charakter eine herannahende Gefahr bemerkt. Außerdem kann der Held auf RW-Zuschläge von +2 hoffen, um unerwarteten Fallen, Angriffen, Geschossen und Zaubern auszuweichen.

Bsp.: Nehmen wir an, ein Kämpfer der 8. Stufe hätte Gefahreninstinkt. Dann wäre ein Wurf gegen seine Stufe bei 1-8 in W20 gelungen. Im Falle des Gefahreninstinktes sogar bei 10 (1 bis 8+2).

Gefährliches Spielzeug (+15) – der Held kann sich einen Typ einer Nahkampfwaffe auswählen, mit der er besonders geübt ist und die er besonders schnell und agil führen kann. Er hat vermutlich ein ausgesprochenes Faible für die Waffe und spielt bei jeder Gelegenheit damit herum oder übt den Umgang damit in regelrechten Ritualen. Durch dieses ausgiebige Training hat er folgende Vorteile mit der Waffe erworben:

- +2 auf Initiative, einen Extra-Angriff pro Runde, +2 Bonus auf RK gegen Nahkampfangriffe(!).
- Führt der Held beidhändig 2 solcher Waffen (z.B. 2 Dolche), dann addieren sich die Vorteile auf (im Beispiel: +4 auf Initiative, zwei Extra-Angriffe pro Runde, +4 Bonus auf RK).

Der Nachteil ist aber, dass die Waffe weniger Grundschaten macht und zwar einen Würfel weniger als normal. Ein Langschwert würde statt 1W8 nur noch 1W6 SP machen, Ein Kurzschrift statt 1W6 nur 1W4 und ein Dolch statt 1W4 nur noch 1W3.

Dieser Charakterzug ist auch nicht kombinierbar mit Waffen, für die ein Held bereits eine Waffenspezialisierung hat.

Geltungssucht (-15) – Geht es darum, einem mächtigen Feind entgegen zu treten? Einem Despoten die Stirn zu bieten? Eine Schankmaid vor einer Handvoll Rüpel zu schützen, oder sich an einer offenkundig mit Fallen gesicherten Tür zu schaffen zu machen? Oder einen kostbaren Gegenstand zu zerstören, um als dessen Zerstörer bekannt zu werden? Ein geltungssüchtiger Held wird all das tun. Vorausgesetzt es ist Publikum in der Nähe. Er wird sich auch bei jeder Gelegenheit als Gruppenführer oder Verhandlungsführer aufspielen und nichts unversucht lassen, der Hecht im Karpfenteich zu sein. All das, weil er große Pläne hat? Oder nur, um sein Ego zu befriedigen? Für die anderen ist er meist ein Ärgernis. Bei passenden Gelegenheiten auch Ziel ihres Spotts. Für sich selbst ist aber in erster Linie eins: Eine Gefahr.

Geltungssüchtige Charaktere müssen sich in herausfordernde Situationen begeben, wenn Publikum in der Nähe ist und sie einen Wurf gegen Weisheit -4 nicht schaffen.

Gequälter Künstler (-15) – Der Charakter sollte in irgendeiner Form künstlerisch tätig sein. Der gequälte Künstler ist nie mit dem zufrieden, was er gemacht hat, gleich, was alle anderen sagen. Es ist ihm nie genug, nie perfekt und weniger darf es ja nicht sein. Ein gequälter Künstler (z.B. ein Barde), der sich große Mühe gab, ein Werk zu erschaffen (oder, um im Beispiel zu bleiben: Freunde und Feinde zu beeindrucken), muß einen Weisheits-Wurf -4 schaffen. Mißlingt der Wurf, wird er bei nächster Gelegenheit zur Flasche greifen, sich selbst bemitleiden, drei Nächte keinen Schlaf finden und ernsthaft in Erwägung ziehen, sich ein Ohr abzuschneiden.

Handelt es sich beim gequälten Künstler um einen Barden, der auf Abenteuer zieht, kann das seine Effektivität extrem einschränken.

Geruchsempfindlich (-5) – dies meint echte Geruchsempfindlichkeit! Schon Käse oder geronnene Milch stößt den Charakter ab! Es kann sein, dass er allerlei lästige Abzüge in Gräften, Städten, Laboren und Verliesen erhält. Diese betreffen meist den Trefferwurf, aber auch RK und RW und bewegen sich bei -4 bis -10!

→ Nicht kombinierbar mit *außergewöhnlichem Sinn*: Riechen!!!

→ Elfen zahlen -10, Halbelfen -8

Geschlechterhaß (-10) – Der Held verachtet das andere Geschlecht. Warum auch immer. Dies muß nicht zu Gewalt führen, aber die Verachtung ist so stark, dass er/sie sich herablassend benimmt (wenn kein Charisma-Wurf gelingt, um diese Neigung wenigstens zu überspielen). Der SC ist entweder ein Macho wie er im Buche steht oder eine aufrechte

Feministin. Das Ganze macht nicht vor der Obrigkeit halt und kann allein deshalb zu Konflikten und Benachteiligungen führen.

→ Zwerge berechnen -15

Gesucht (-5 /-15/-30) – Wegen einem Vergehen, sei es ein Verbrechen oder einer Ehreuschuld wird der SC von jemandem gesucht, der ihn zur Strecke bringen soll. Die erwähnten Kosten richten sich dabei nicht so sehr nach der Schwere des Verbrechens, als viel mehr nach der Intensität der Suche. In jedem Falle wartet auf den SC der Verlust der Freiheit, vielleicht aber auch Schlimmeres.

Auf der untersten Stufe läuft der SC wohl eher Gefahr sich durch eigene Dummheit zu verraten, oder durch unglaubliches Pech einem Häscher in die Arme zu laufen.

Bei der zweiten Kategorie werden aber mit Sicherheit Kopfgeldjäger in Metropolen nach ihm Ausschau halten.

In der letzten Kategorie kann man davon ausgehen das Kopfgeldjäger gezielt die Welt nach dem Schuldigen durchsuchen!

Glasknochen (-15) – Die Widerstandskraft des SC ist schlecht. Trotz einer möglichen hohen Konstitution erleidet er pro Schadenswürfel einen SP extra. Richtet ein Gegner also z.B. 2W6 SP an, so addiert der SC +2.

Glücksbringer (+10) – Im Beisein dieses Helden (6m Radius) kann jeder Held 1x/Tag einen Bonus von +2 bzw. +10% auf alle Würfe zählen. Er selbst profitiert nicht davon! Dieser Bonus gilt nicht auf Würfe, für die *Schutzengel* wirkt. Mehrere Glücksbringer addieren sich nicht auf.

Glücksspieler (+10) – Der SC erhält gratis die Fertigkeit Glücksspiel mit einem zusätzlichen +1 Bonus. Hat er die Fertigkeit gekauft, wird sie um zusätzliche +2 verbessert.

Goldgier (-1 bis -15) - die Goldgier überkommt einen Helden schon bei geringen Summen. Meist ab 10 Goldmünzen pro Stufe. Er lässt sich von Reichtümern blenden und locken und neigt zu irrationalem Verhalten und tappt schnell in Fallen. Um die Goldgier zu überwinden ist ein Wurf gegen Weisheit nötig, erschwert um die Höhe der Kosten des Charakterzuges. Alle goldgierigen Charaktere sind Knauser und werden ihr Geld lieber sparen, als es in Ausrüstung zu stecken. Der Rahmen der Goldgier kann von -1 bis -15 selbst bestimmt werden.

→ Der Wert für Goldgier kann aber höchstens einen Punkt unter *Weisheit* liegen!

Gottesfürchtig (-5) – oder auch *religiös*. Der Held erkennt die Götter nicht nur an, er ist geradezu versessen darauf richtig zu leben, um seine Belohnung nach dem Tod auch zu erhalten. Allerdings entspringt seine Zuneigung weniger einer reinen Überzeugung, als mehr einer Phobie vor göttlichem Zorn. Er kennt tausend Gebote und Rituale und natürlich auch alle Fehltritte, die gar nicht zu vermeiden sind. Deshalb lebt er in einem sakralen Minenfeld. Er sündigt permanent und beichtet permanent, bzw. versucht die Götter zu beschwichtigen. Wobei er entscheiden muß, ob er sich nur bei einem Gott oder gleich einer Gruppe von Göttern gut stellen muß. Gegenüber Priestern, Tempel und Reliquien hat er ungeheuerlichen Respekt, ja, er benimmt sich geradezu devot.

Selbst feindlich gesonnene Priester wird er mit Ehrfurcht und Respekt behandeln.

Göttliche Gnade (+15) – unter normalen Umständen wirken die Heilzauber eines Klerikers nur bei Leuten, die sich ebenfalls zur Anhängerschaft seines Gottes zählen, bzw. seine Gesinnung teilen. Besonders fromme und bußfertige Kleriker können aber bewirken, daß ihre

Heilkräfte und nutzbringenden Zauber auch jene Unwürdigen berühren, die sich als ungläubig erweisen. Sollten die Nutznießer allerdings glauben, dadurch würde der mitreisende Priester zum TP-Melkkuh, wird der Segen bald ein Ende haben.

Göttliche Gunst (+20) – Der Kleriker, welcher in der Gunst seines Gottes steht, darf zu jedem Zeitpunkt memorisierte Zauber in Heilzauber umwandeln. Es können allerdings nur Zauber des Grades umgetauscht werden, in denen der Kleriker auch Heilmagie besitzt.

Gräßliche Erscheinung (-15) – Wir reden hier nicht von einem schlechten Charisma oder einem niedrigen Attraktivitätswert. Eine gräßliche Erscheinung ist genau das: Gräßlich anzuschauen. Was auch immer den Helden entsetzt haben mag, es hat es gründlich getan. Sein Anblick ist sogar für seine Freunde eine Zumutung und Untote würden ihn vielleicht als Ihresgleichen akzeptieren? Wer immer das Gesicht des Gräßlichen sieht, muß einen Charismawurf gegen den halben Wert schaffen, oder er kann seine Abscheu nicht verbergen. Die negativen Auswirkungen sind eher sozialer Natur, können aber massiv sein, wenn man einen Platz in einer Herberge sucht, um Gastfreundschaft bittet oder einen Rabatt aushandeln will! Schnell wird man auch zum Aussätzigen erklärt und das Tragen einer Maske macht es in zivilisierten Gegenden auch nicht leichter!

Gewöhnlich sind solche Personen sehr einsame Charaktere, die es gewohnt sind, sich buchstäblich am Rande der Gesellschaft aufzuhalten.

Größenwahn (-10) – Nüchtern betrachtet ist der Held krank. Er hält sich für eine wichtige politische oder religiöse Persönlichkeit, die Reinkarnation großer Persönlichkeiten, für einen Gott, Propheten oder Ähnliches, wie zum Beispiel einen Sagenhelden. Faktisch bringt er sich damit in einen Haufen von Schwierigkeiten unter denen Spott noch sein geringstes Problem ist. Tödlich kann es werden, wenn ihm Leute seine wahnsinnige Behauptung glauben und ihn als Gefahr auszuschalten versuchen! Um seinen Größenwahn in kniffligen Situationen zu unterdrücken („sich nicht zu erkennen zu geben, um die schwachen Gefährten nicht in Gefahr zu bringen“) muß er einen Wurf gegen sein halbes Charisma schaffen!

Gut aussehend (+10) – Auf das Aussehen des SC darf noch einmal +2 addiert werden, bis zu einem Maximum von 18.

Gutes Gedächtnis (+5 oder +8) – Der Charakter kann sich die kleinsten und unwichtigsten Details merken. Ein einfacher Intelligenzwurf reicht aus, um sich an einen Wortlaut, eine Begebenheit oder die Zeichnung eines Planes zu erinnern. Wenn der Wurf gelingt darf der Spieler außerdem ein Drittel der übrig gebliebenen Punkte auf Würfe für *Lokalgeschichte*, *Wappenkunde*, *Altertumskunde*, *Religionskunde*, (alte) *Sprache* und *Orientierung* aufschlagen, sofern er eine dieser Fertigkeiten im Anschluß anwendet.

→ Magier kostet dieser Charakterzug +8 Punkte, denn nun vergessen sie ihre Zauber nicht mehr, wenn sie eine Ohnmacht erleiden.

-H-

Häretiker (-8) – Härtiker sind Anhänger einer Kirche und beten einen Gott an. Sie legen aber seine Lehren anders aus und sind der Meinung, das die etablierte Priesterschaft ihre Aufgabe nicht richtig erfüllt. Ein Häretiker muß sich eine Religion aussuchen, deren amtliche Lehrmeinung er anzweifelt. Er zweifelt keinesfalls das Ziel des Gottes an (aus Agrik wird also kein mißverständener, in Wahrheit liebender Gott), sondern den Weg dort hin. Dabei kann er durchaus strenger sein, als die normalen Kleriker. In jedem Fall wird er Konflikte in Form

von Streitgesprächen haben. Vor allem deshalb, weil er seine Meinung nicht hinter den Berg halten kann!

Halbriese (+10) – Der Held ist für die Größenklasse seiner Rasse bemerkenswert groß (sie dürfen bis zu 30% größer sein, als der Maximalwert ihrer Art). Auch wenn er faktisch in eine andere Größenklasse gehört, wird er nach seiner Herkunft behandelt. Er darf aber einige Vorteile nutzen, ohne die Nachteile in Kauf nehmen zu müssen.

Halbriesen erhalten +1 auf Schadenswürfe, +2 auf Stärkewürfe und +2 auf BF. Ihre Rüstklasse bleibt unverändert. Der Schadenscode wird nach ihre Herkunftsgröße berechnet. Gleichzeitig dürfen sie ohne Abzüge Waffen benutzen, für die sie sonst zu klein wären. Ein Beispiel: Polkos, der Zwerg ist ein bißchen groß geraten. Er mißt mit 171cm weit mehr, als die übrigen Männer seines Volkes. Er hat BF 8 (statt 6). Er kann nun Waffen der Kategorie G ohne Abzüge benutzen und stellt selber noch ein Ziel der Größe K dar.

Handwerk (+5) – Der Held ist ausgebildet in einem klassischen Handwerk. Mit anderen Worten, er hat einen Fertigkeitswert von 10 +1W3 darin und kann gutes Geld verdienen. Allerdings ist er altersmäßig schon am Beginn des Erwachsenenalters.

Handwerksgeselle (+15) – Einige Jahre Berufserfahrung liegen hinter dem Helden.

Er hat einen Fertigkeitswert von 13 +1W3 in dem Handwerk.

Da er schon gearbeitet hat, erhält ein neuer Charakter bei der Festlegung seines Startkapitals zwei zusätzliche Würfel zur Ermittlung seines Kapitals!

Sofern ein Handwerk mit einem Fertigkeitspunkt gekauft wurde, darf nun noch einmal +2 aufaddiert werden. Der Wert kann aber nicht über 18 steigen.

Wegen der langen Lernzeit ist der Charakter auch in der Mitte der Alterskategorie „Erwachsen“ anzusiedeln.

Hans Dampf (in allen Gassen) (+1 bis +10) – Ihr kennt es alle. Irgendein Dahergelaufener betritt den Raum und erzählt schmutzige Witze oder Anekdoten aus seinem Leben und nach zehn Minuten ist er der Freund von jedermann. Er bekommt ein +2 pro Punkt auf Reaktionswürfe (max. 18). Versucht ein solcher Charakter eine Information zu bekommen, erhält er sie bei einem Wurf gegen sein Charisma (erleichtert um den Bonus). Vorausgesetzt, die Anwesenden haben die Informationen überhaupt.

Leider kann sich aber auch nachher jeder im Raum daran erinnern, daß der Held da gewesen ist und was er wollte. Im Zweifelsfalle wird dafür vom Master ein weiterer verdeckter Wurf gegen das Charisma von *Hans* gemacht. Diesmal aber erschwert um den Bonus!

Harmloser Wicht (+15) – irgendwas ist an dem Charakter dran, das er auf alle Leute einen Eindruck macht, er sei nicht gefährlich, harmlos, schlimmstenfalls ein Ärgernis und kaum eines Hiebes würdig.

Der harmlose Wicht kann kein vor Waffen strotzender Krieger sein. Er darf noch nicht mal eine sichtbare Waffe tragen, die größer ist, als ein Dolch und alle Harmlosigkeit verfliegt in jenem Augenblick, in dem er eine Waffe zieht oder bereit macht, einen Zauber murmelt oder einen hinterhältigen Angriff einleitet.

Er kann dann natürlich seine Harmlosigkeit im Rest des Kampfes nicht mehr herstellen.

Der Vorteil des harmlosen Wichts kann das Verderben seiner Gefährten sein. Denn so lange auch nur ein Gefährte steht, werden sich die Feinde auf diesen stürzen und ihn ignorieren.

Ein menschengroßer Gegner kann von bis zu 4 Feinden angegriffen werden. Ist dieser Schlüssel verteilt, werden sich natürlich überzählige Gegner dem harmlosen Wicht zuwenden!

In der Zwischenzeit kann er sich im Kampfgetümmel bewegen, ein Versteck suchen, Tote plündern oder die Verletzten versorgen.

→ Gnome und Halblinge kostet diese Gabe nur +10 Punkte

Hasenherz (-10 oder -20) – Bei jeder Kleinigkeit zuckt der Held zusammen und ist der Panik nahe. Meist ist die Folge eine Überreaktion. Fühlt er sich in die Ecke gedrängt, zieht er sein Schwert. Erschreckt er sich, will er weglaufen oder springt hinter eine Deckung (auch wenn nur ein Topf zu Boden fällt). Der Held ist oft nervös und misstrauisch beim Anblick dunkler Ecken, einem Schatten an der Wand oder Rascheln im Stroh. Also der ideale Gefährte um einer Katakombe einen Besuch abzustatten.

Rettungswürfe gegen Furcht werden um zusätzliche -4 erschwert und alle Auswirkungen dauern doppelt solange an!

Um einen Gegner anzugreifen, der eine Größenkategorie größer ist, muß dem Charakter ein Weisheitswurf gelingen, der pro Kategorie um -2 erschwert ist.

→ Halblinge erhalten für diesen Nachteil satte 20 Minuspunkte

Hauch von Moder (-10) – Ein Grab- oder Leichengeruch hängt dem Charakter an. Gerade stark genug, um aufzufallen und ihn nicht gänzlich zu ächten. Was die Quelle dieses Duftes ist, entscheidet der Spieler. Tiere werden vor dem Helden scheuen (es sei denn, es sind Aasfresser, in diesem Falle werden sie versuchen sich über ihn herzumachen) und er wird viele einsame Momente erleben. Seine CHA-Würfe sind um -2 erschwert. Versuche einer Verführung sind mit -4 belegt. Untote fühlen sich von ihm in besonderer Weise angezogen und werden ihn noch vor allen anderen Personen attackieren.

Heilende Hände (+15) – Die Versorgung von Wunden und Krankheiten scheint dem Helden in die Wiege gelegt worden zu sein. Auf alle Würfe, die mit Heilkunde zu tun haben, darf er +2 addieren. Er kann bei einem Heilkundewurf nur patzen, wenn er den Wurf wiederholt und dieser unter normalen Umständen misslingt. Werden TP in Ruhephasen regeneriert, so erhöhen sie sich unter seiner Betreuung um +2.

Krankheiten heilen nach Ermessen des Masters leichter.

Heiliger Rächer (+30) – der Held ist erfüllt vom Kampf gegen einen Glauben, der seiner Meinung nach (aus welchem Grund auch immer) ausgemerzt werden muß. Er selbst muß dabei noch nicht einmal einer konkurrierenden Religion angehören, ja noch nicht mal religiös sein. Der *heilige Rächer* kann sich im Kampf gegen einen erwählten Glauben nicht ergeben, sich nur unter drückender Übermacht zurückziehen und sich einem Kampf schon mal gar nicht entziehen. Er wird seine Feinde bevorzugt vor allen anderen Aufgaben verfolgen und zur Strecke bringen. Dabei hängt es von seiner Gesinnung ab, wie er es tut: sie dem Gesetz übergeben oder meucheln. Im Kampf wird er fanatisch:

Seine RK verbessert sich um 1.

Er richtet mit jedem Schlag 2 SP mehr an.

Seine RW werden um +2 verbessert.

Er kann von seinen Feinden nicht (*Personen* oder *Monster*) bezaubert werden.

Ab der 6. Stufe kann er auch ohne magische Waffe Konstrukte und beschworene Kreaturen verletzen, die von Klerikern erschaffen wurden. Dabei hebt er einen Bonus von +1 auf.

Ab der 10. Stufe sogar einen +2 Bonus.

Wendet er Zauber an, dann genießt er durch Nahkampftreffer einen Widerstand, als besäße er die Gabe *Konzentration* (s.d.).

Er darf jeden Schadenswürfel durch Zauber noch einmal rollen, in der Hoffnung ein höheres Ergebnis zu erzielen. Seine Opfer erleiden -2 auf RW. Diese letzten beiden Effekte sind nicht

aufaddierbar mit anderen Gaben oder Spezialisierung! Sie treten im Falle eines Kampfes an deren Stelle!

→ Man kann nicht entscheiden ein heiliger Rächer wider Peonie zu sein....

→ Paladine zahlen hierfür nur +20

Herrscher der Lüfte (+10) – Der Held kann sich fliegend besonders gut bewegen, so als wäre er dafür geboren worden. Sein BF in der Luft beträgt +50%. Außerdem verbessert sich seine RK und Initiative um +4. Diese Boni erhält er nicht, wenn er Gegenstände steuert, die fliegen (etwa fliegende Teppiche) oder auf fliegenden Wesen reitet. Er muß sich entweder selbst in ein Flugwesen verwandeln, oder durch einen Zauber oder Gegenstand in die Lage versetzt werden zu fliegen.

Herz aus Eis (+15) – Alle magiebegabten Helden können diesen Charakterzug wählen. Er zeichnet eine besondere Affinität zu Kälte aus: Kälte-Zauber richten +50% Schaden an. Der Bonus wirkt sowohl auf Sprüche, wie auch die Wirkung von Gegenständen.

Durch Hitze-Zauber erleidet er -1SP/SW.

Dieser Charakterzug ist nicht kombinierbar mit *Sturmkind* oder *Feuer im Blut*.

Himmlicher Abkömmling, Nephilim (+10) – ein Vorfahr des Helden war ein Wesen von einer anderen Ebene. Vielleicht ein Deva, ein TanarRi oder schlimmeres? Welcher Art läßt sich vielleicht an der Gesinnung erraten, denn sie sind immer gut oder böse, aber niemals neutral. Dieser ausgefallene Vorfahr liegt im Stammbaum weit zurück, so das man äußerlich keine Verwandtschaftsverhältnisse erkennen kann. Aber noch immer schlummern Teile dieses Erbes in dem Charakter:

Nephilim haben eine Magieresistenz 10%, pro Erholungsphase regenerieren sie +2 Punkte und auf alle RW haben sie einen Bonus von +1. Sie werden, entsprechend ihrer Gesinnung von einem Schutz vor Gutem/Bösen betroffen. Sie ziehen außerdem die Aufmerksamkeit von Wesen anderer Ebenen auf sich, die sie für ihre Zwecke nutzen oder zerstören wollen. Ein Nephilim findet unter Umständen niemals heraus, daß er einer ist, wundert sich aber über den Ärger, in den er ständig gerät?

Hört Stimmen (-10) – Fluch? Wahnsinn? Eine höhere Gabe? Was auch immer es ist, der Held hört Stimmen, die seine Handlungen kommentieren oder ihn erst zum Handeln anstacheln. Dabei entsteht eine Hassliebe zu den oder der Stimme(n), die ihn sein Leben lang begleitet. Möglicherweise führt sie ihn zum Besseren, oder treibt ihn dazu dumme oder böse Dinge zu tun. Fast immer aber wirken die Anweisungen irrational und ergeben vielleicht erst nach Jahren einen zusammenhängenden Sinn? Kann nur von chaotischen Charakteren gewählt werden.

Der Spielleiter kann den Part der Stimmen übernehmen, oder, wenn es mehrere sind, die übrigen Spieler der Runde reihum. Entscheidend ist, daß der betroffene Held sie immer sehr ernst nimmt (sich aber keinesfalls auf Kommando selbst tötet).

Hoffnungsloser Fall (-20) - Was immer der Charakter tut, man merkt ihm an, das er sich damit sehr schwer tut und vielleicht den falschen Beruf hat. Der SC erhält -5% auf alle Erfahrungspunkte, die in einem Abenteuer gesammelt wurden. Nicht aber auf jene, die er gesondert erhält.

Hohe Lebenskraft I, II und III (+15/+25/+40) – Mittels dieser Fähigkeit darf der Held auf jeder Stufe 2, 3 bzw. 4 TP auf seinen Wert addieren. Mit Erreichen der 10. Stufe erlischt dieser Bonus. Man kann also 9x zusätzliche Punkte kassieren.

→ Halblinge können höchstens Stufe I erwerben. Gnome + Elfen höchstens Stufe II.

Höhenangst (-5) – Wie Raumangst eine sehr unangenehme Phobie. Ab einer Höhe, die der doppelten der eigenen Körperhöhe entspricht, leidet der Held unter Angstattacken und ist wie gelähmt. Um handeln zu können, muß ihm jede Runde ein Wurf gegen Lähmung gelingen, wobei keinerlei magische Boni gelten! Während der gesamten Zeit kann er nicht zaubern und nur mit Abzügen auf TW und RK kämpfen.

Hospitaler (+12) – Einige Leute werden bei der Feldarbeit groß, andere mit einem Handwerker und einige Wenige verbringen entscheidende Jahre in einem Hospital, einem Lazarett oder im Troß bei einem Feldscherer. Auch wenn sie nun nicht mehr als Heiler arbeiten, hat sich dennoch eine Menge Wissen bei ihnen festgesetzt. Hospitaler erhalten einen Bonus von +1 auf Erste Hilfe, Heilkunde, Kräuterkunde und Medizin, wenn sie diese erwerben. Außerdem heilen sie bei ihren Würfen immer +2TP extra. Patzen sie bei einem der genannte Talentwürfe, dürfen sie den Wurf wiederholen, um den Fehlschlag ggf. aufzuheben.

Hühnerbrust (-20) – Nasses Handtuch, Knochenkasper oder Weichei sind Titulierungen, die der SC leider sehr oft hören muß.

Der Held kann keine Konstitution über 12 besitzen und wahrscheinlich nützt ihm nicht mal die etwas: Er ist besonders krankheitsempfindlich (-2 auf Konstitutionswürfe) und zieht von den neuen Trefferpunkten beim Stufenaufstieg -1 ab!

Er ist wahrscheinlich ständig erkältet und leidet oft unter Durchfall oder Migräne.

Er benötigt mehr Schlaf (10 Stunden) und scheidet für Nachtwachen aus.

Kälte, Hitze, Nässe und Trockenheit außerhalb des normalen Rahmens erschweren seine Konstitutionswürfe um -4 und kosten 1 TP pro Stufe, bis der normale Zustand wieder hergestellt ist. Dieser TP-Verlust kann ihn aber niemals umbringen!

-I-

Ideale (-10) – Ein Held wird vielleicht eine bestimmte Berufsklasse besonders achten. Er ist aufgrund eigener Erfahrungen oder Erziehungen davon überzeugt es mit den Besten der Besten zu tun zu haben. So wird er vielleicht Magiern, oder Kriegern ganz besondere Achtung entgegen bringen und ihnen stets mehr Vertrauen, als es gut für ihn ist.

Der Spieler muß eine der Standardklassen wählen, die für ihn Ideale sind. Wenn er einer anderen Klasse angehört, dann kann er sie anhimmeln, beneiden oder überirdisch bewundern. Wenn sie zu seiner Klasse gehören, dann kann diese Verehrung auch leicht in Arroganz allen anderen Klassen gegenüber umschlagen.

Im Schatten des Bruders (-8) – Ein naher Verwandter (bis Onkel, Vetter) ist ein toller Hecht. Was immer die besondere Gabe des Verwandten ist, sie spendet genug Schatten, um es dem Helden unmöglich zu machen, aus diesem heraus zu treten. Egal was er tut, er wird immer in der Achtung der breiten Masse (hoffentlich nicht auch seiner Gefährten) hinter ihm stehen. Meistens ist das lästig, manchmal gefährlich (man wird zum Ziel, um den tollen Verwandten zu treffen), aber wenn man es geschickt anstellt, kann es auch Vorteile haben.

Improvisationsmagie (+50 / +30*) – Steht nur reinen Magiern und Spezialisten mit einer Intelligenz von 18+ zur Verfügung. Der Magier kann spontan und ohne sich vorher festgelegt haben seine Zauber wirken. Es ist nicht nötig am Tage festzulegen, welche Zauber gesprochen werden können. Der Spieler kann dies während des Spiels tun und wird nur durch die maximale Anzahl der zu wirkenden Zauber begrenzt. Dennoch werden auch diese begabten Meister jeden Morgen meditieren müssen.

* Grauelven-Magier mit INT 18 zahlen nur +30.

Innerer Konflikt (-15) – in der Brust des Charakters schlägt ein zweites Herz. Und es hat eine andere Gesinnung! Und es versucht in Momenten, in denen der Held mit sich und der Welt hadert seine Anschauung durchzusetzen. Spieltechnisch erhält der Charakter eine zweite Gesinnung. In welchen Situationen sie durchbricht und welche Folgen sie hat, ist eine rollenspielerische Entscheidung. Ein Charakter wird dies aber immer als große Belastung empfinden. Er kann diesen Umstand selbst nicht benennen, bzw. würde sich selbst für besessen halten. Dieser innere Konflikt kann für ihn nur Nachteile bedeuten. Wenn er anfängt seine Entscheidungen zu bereuen, dann kann es sein, dass dies so ein Augenblick ist, in dem sein zweites Ich durchbricht...

-J-

Jähzorn (-1 bis -15) – Wann immer etwas den Zorn eines Menschen herauf beschwören kann, so weckt es den Jähzorn des Charakters. Er wird wütend und gewalttätig, aber nicht zwingender Weise gegen seine Gefährten. Ein solcher Art erhitzter Charakter erhält keinen Bonus oder Malus, neigt aber dazu ungünstige Situationen noch zu verschlimmern, oder sich in prekäre Lagen zu bringen. Der Rahmen des Jähzorns kann von -1 bis -15 selbst bestimmt werden. Es wird gegen Weisheit gewürfelt, erschwert um die o.g. Kosten.
→ Der Jähzornwert darf höchstens einen Punkt unter der *Weisheit* liegen.

-K-

Katzenaugen (+10) – (nur für Wesen ohne Infravision) Die Augen sehen im Dämmerlicht ebenso gut wie bei hellem Sonnenschein. Abzüge für Kämpfe in schlechtem Licht werden halbiert. Ebenso Abzüge auf Fertigkeitwürfe unter solch schlechten Bedingungen!

Kaufrausch (-5) – allein beim Ausgeben von Geld fühlt sich der Held wohl. Er verschleudert nicht unbedingt sein gesamtes Geld, doch es sitzt ihm sehr locker. Noch dazu kauft der Tropf völlig unsinnige Dinge und Tand. Er verbringt Stunden auf dem Markt und lässt sich jeden Schnickschnack aufschwätzen. Aber das Schlimmste ist, er ist der Meinung, je höher der Preis, desto besser die Ware. Er hängt aber nicht so sehr an den Dingen, wenn er sie einmal ein paar Tage behalten hat, so daß die Masse an Objekten immer gleich bleibt, während sich ihre Zusammensetzung ständig ändert.
Der Charakter hat die Taschen dauernd voller Kram, den er nicht braucht und der ihm auch nichts nutzen. Dadurch steigt seine Belastung automatisch so hoch, daß sein Bewegungsfaktor um einen Punkt sinkt. Sofern es nicht ausgespielt wird, muß der Held 10% seiner Einnahmen streichen, weil er sie für Zeugs ausgibt (das keinen Wert darstellt). Hat der Charakter die Wahl zwischen zwei Objekten, kauft er das, welches mehr kostet.

Kenne deinen Feind (+15) – Ähnlich wie die Erzfeindschaft der Waldläufer, erhöht dieser Charakterzug den Treffer und Schaden gegen einen bestimmten Feind (+2 TW/SP). Der Anwender hat sehr viel Zeit damit verbracht eine bestimmte Rasse zu studieren oder mußte unter schwersten Bedingungen lernen, sich gegen sie zu behaupten. Dabei spiegelt sich in dem Bonus nicht nur Technik ab, sondern in ebensolchem Maße auch eine tiefe innere Abneigung oder Hass gegen diese Rasse!
Als Rasse gilt dabei alles, was in den Monsterhandbüchern aufgeführt ist, also z.B. auch Menschen, Elfen, Zwerge oder Orks. Wenn es Untergruppen dieser Rassen gibt, dann gilt der Bonus auch für diese! Waldläufer können diesen Charakterzug nicht erlernen.

Nicht kombinierbar mit anderen Charakterzügen, die Kampfboni geben.

Ketzerische Vergangenheit (-8) – Einst war der Held ein wahrer Gläubiger einer Gottheit und ein Vorbild für die anderen in seiner Gemeinde. Dann aber wurde er zum Ketzer. Er stellte vielleicht die Botschaft der Religion in Frage? Vielleicht aber agierte er gegen einen korrupten Klerus? Was auch immer der Grund für seinen Status war, er führte zum Ausschluß aus der Gemeinde. Leider war er zu diesem Zeitpunkt schon so populär (im negativen Sinne), daß er als Ketzer verschrien ist und mit Anfeindungen und Ablehnungen rechnen muß, wann immer er es mit seinen ehemaligen Glaubensbrüdern zu tun hat. Angebote zur Sühne lehnt er aber ebenso ab, und so bleibt ein tiefer Graben zwischen ihm und seiner spirituellen Heimat. Und natürlich erzeugt so eine Figur auch bei anderen Leuten in einer mittelalterlichen Welt nicht viel Vertrauen.

Killerinstinkt (+25) – Der Held ist so geübt im Umgang mit seinen Waffen, daß er das Maximale als ihnen herausholt. Wann immer der Schadenspunkte-Mindestwert gewürfelt wird (bei einem 1W8-Langschwert also eine 1) kann er +1 pro Schadenswürfel darauf addieren. Wird der Schadenspunkte-Höchstwert gewürfelt (im Beispiel eine 8), darf er +50% des Schadenswürfels addieren. Hier also +4. Hat die Waffe mehrere Schadenswürfel, dann darf er +50% für jeden Würfel addieren, der den Höchstwert anzeigt.

Kind der Nacht (-20) – Zwar hat der Charakter keine Überempfindlichkeit gegen die Sonne oder helles Licht, doch er ist lieber in der Dunkelheit oder der Nacht. Wird er gezwungen im Tageslicht (alle Bedingungen) oder dem Schein eines magischen Lichts zu kämpfen, erleidet er -4 auf Treffer, RW und Initiative und -2 auf seine RK. Ist er zudem ein Magier, dann richten alle seine Zauber -1SP/SW an!

Kind des Mondes (+10) – der Held wird in positiver Art vom Mondzyklus beeinflusst, was natürlich auch eine allgemeine Liebe zur Nacht und Dunkelheit mit sich bringt.

Bei zunehmendem Mond wird der Held aktiver. Er kommt i.d.R. mit der Hälfte an Schlaf aus und ist aktiv und lebendig.

In Vollmondnächten wird er leidenschaftlich und umtriebig. Ist poetisch und voller Tatendrang. Seine Attraktivität steigt um +2 (max. 17). Sein Charisma um +1 (max. 18).

Er braucht kaum noch Schlaf und regeneriert doppelt so schnell.

Seine Würfe auf RW, Fertigkeiten, Rituale und Attribute sind um +2 erleichtert. Ist er ein Magier, so haben seine Opfer -2 auf ihre RW.

Im Kampf richtet er +1 Schadenspunkt an (dies addiert sich aber nicht zu anderen Gaben oder Spezialisierungen, sondern ersetzt sie in dieser Zeit).

In den beiden Tagen nach Vollmond ist er niedergeschlagen und erschöpft. Schläft mindestens 10 Stunden am Stück und seine Vorteile wandeln sich in Nachteile. Alle genannten Werte verkehren sich ins Minus.

Im Rest der Zeit hat er keine Einschränkungen.

Kleptomanie (-15) – der pathologische Zwang zu stehlen ist ein Fluch. Gegen seinen Willen nimmt der Charakter Gegenstände an sich und will sie auch behalten. Er weiß vielleicht sogar, daß sein Verhalten falsch ist und wird enorme Gewissenskonflikte haben, vor allem wenn er eine gute oder auch rechtschaffene Gesinnung hat. Doch alles nützt nichts, er muß stehlen.

Ist der Charakter kein Dieb, so erhält er auf der ersten Stufe die Fertigkeit Taschendiebstahl mit einem Wert von 15%. Pro Stufe erhält er nun je weitere 2%. Allerdings wird sein Taschendiebstahl durch Rüstungen ggf. eingeschränkt. Der Taschendiebstahl kann auch nur unwillentlich eingesetzt werden, wenn die Kleptomanie den Helden überkommt.

Ist der Charakter ein Dieb, so steigt seine Fertigkeit *Taschendiebstahl* einmalig um +10%.

Um einem Anfall der Kleptomanie zu widerstehen ist ein Wurf gegen den halben Weisheitswert nötig.

Knauserer (-10) – Was immer es auch kostet, es ist zu teuer! Knauserer halten ihr Geld zusammen, als hinge ihr Leben davon ab. Wie viel sie tatsächlich besitzen spielt überhaupt keine Rolle. Müssen sie dennoch normal bezahlen, dann ärgern sie sich stunden- oder tagelang. Und das kommt häufig vor, denn bei allen Bemühungen sind sie schlechte Händler und verprellen durch ihre Art auch noch jene, die bereit wären, ihnen einen Rabatt zu geben.

Kommiskopp (-5) – Zur Vorgeschichte des Helden gehört ein längerer Aufenthalt beim organisierten Militär. Dort hatte er wahrscheinlich eine Positionen in den unteren Rängen eingenommen und sich an dem bißchen Macht berauscht, daß er hatte. Kommissköpfe in diesem Sinn, sind Leute die ständig von ihren Heldentaten und Kompetenzen schwärmen, davon schwadronieren, wie sie sogar ihre Vorgesetzten eines Besseren belehrten und jetzt versuchen ihre neuen Gefährten durch militärische Tugenden zu optimieren. Dabei beschränken sich diese Tugenden auf alles, was in der Etappe stattfindet, denn von Kampfaktiken haben sie offensichtlich keine Ahnung! Sie wissen, wie man sich für eine Parade schick macht und stolz zum Schlachtfeld marschiert, doch wenn Blut fließt, beschränken sie sich darauf anderen Mut zu zu brüllen – aus sicherer Entfernung....

Konzentrationsstärke (+8) (für alle magisch begabten Charaktere) – normalerweise verliert ein Magier einen Zauberspruch, wenn er in der Runde der Anwendung Schaden erleidet. Diese Gabe gestattet dem Magier einen Intelligenzwurf auszuführen, bei dessen Gelingen er den Zauber trotz einer Verletzung oder Störung noch wirken kann, allerdings erst am Ende der Runde.

→ Kritische Treffer und gepatzte Rettungswürfe durchbrechen die Konzentration immer!

→ Akademiker und Spezialisten zahlen nur +5

Körperliches Gebrechen (-20) – das kann eine fehlende Extremität, Einäugigkeit, ein lahmes Bein ein kaputter Rücken oder eine Verstümmelung sein.

Um den Platz hier nicht über Gebühr zu strecken, sei gesagt, das Gebrechen wird immer einen Abzug auf Attributswürfe, vielleicht Treffer, Schaden, RW oder Fertigkeitswurf bedingen!

Kriegsmagier (+30) – Magier haben nichts gegen Rüstungen. Sie mögen einen guten Schutz ebenso wie jeder andere Abenteurer auch. Ihre Magie wird auch nicht von Metall beeinflusst, welches sie am Körper tragen. Es ist nur so, das Rüstungen oft schwer und Magier eher schwach sind, weil sie sich mehr mit geistigen, als körperlichen Übungen beschäftigen mußten. Das schränkt sie ganz konkret ein (weniger Gepäck und großer Initiativ-Abzug!), insbesondere, wenn sie zaubern (noch mehr Initiativ-Abzug!!). Einige außergewöhnliche Individuen aber haben es geschafft, sich an das Zaubern in schweren Rüstungen anzupassen. Sprich: Sie können ohne Initiativ-Abzüge in schweren Rüstungen zaubern.

Bsp: Ein Magier in einem Plattenpanzer hätte durch diesen einen Initiativ-Abzug von -4 und dann noch den durch seinen Zauber, sagen wir ein Feuerball, also dritter Grad = -3. Er hätte somit -7 auf seine Initiative. Ein Kriegsmagier hätte nur lediglich die -3, die jeder Magier hat. Da Zauber etwas anderes sind, als Nahkämpfe – sie werden meist ausgeführt, in dem man ruhig dasteht – erleidet ein Kriegsmagier nach wie vor den vollen Abzug der Rüstung, wenn er normal kämpft!

Kriegsmagier können jede Art von Panzerung benutzen, es sei denn, sie ist ausschließlich für andere Charakterklassen gemacht. Sie können daher auch die magischen Eigenschaften einer Rüstung benutzen, was sie zu noch gefährlicheren Gegnern macht!

Dieser Charakterzug hebt nicht die üblichen Bedingungen einer Rüstung auf: Sie ist laut, schwer und auffällig und schränkt die Traglast-Kapazität des Helden entsprechend ein.

Kurzatmig (-10) – schon nach kurzer Anstrengung bekommt der Betroffene Probleme. Er schnappt nach Luft und muß sich ausruhen. Regeltechnisch heißt das, bereits nach halb so vielen Kampfrunden wie der SC Konstitution hat, ist er fix und fertig und unterliegt den Auswirkungen für Erschöpfung.

Die Fertigkeit *Ausdauer* kann nicht erworben werden. Alle Konstitutionswürfe sind um -2 erschwert.

-L-

Lästige Mindergeister (-8) – Die Nähe des Charakters zur Magie, bzw. den Feenreichen ist stark, wenn auch nicht unbedingt von ihm gewollt. Wenn er ein Magier ist, wird er spätestens ab der dritten Stufe von Mindergeistern heimgesucht. Andernfalls kommen die Geister zu ihm, wenn er mehr als drei magische Gegenstände anhäuft (oder einen einzelnen, richtig mächtigen). Die Mindergeister sind leuchtende, durchscheinende, meist kleine oder winzige, körperlose Wesen. Ausnahmen sind möglich. Ein *Wahrer Blick* kann sie enthüllen. Ansonsten kann zu 90% nur der Betroffene sie sehen. Mindergeister sind in erster Linie Quälgeister, die allerlei Schabernack anstellen können: Haare verknoten, Gürtel öffnen, Kneifen. Aber sie können nach maßgabe des SL auch gefährlich werden, wenn die Situation es erlaubt, etwa beim Klettern den Knoten in einem Seil lösen. Ihre Gesinnung ist neutral böse. Mindergeister können darum durch *Schutz vor Bösem* zeitweilig ferngehalten werden, tauchen aber sonst immer wieder sporadisch auf. Sie entfernen sich nie mehr als 2m von dem Betroffenen.

Lebemann (-10) – Eigentlich ein wunderbarer Nichtstuer... Der Lebemann, die Lebefrau will nichts anderes als den eigenen Reichtum in Form der bestmöglichen Zerstreuung genießen. Nächte in Tavernen bei Spiel, Gesang, Tanz und allerlei netter Gesellschaft, oder die Anschaffung feinsten Kleider, erlesener Parfüms, oder die Praktizierung exotischer Freizeitbeschäftigungen sind der Lebensinhalt des Lebemanns. Er wird keine Ersparnisse anhäufen und alles, was nicht unbedingt notwendig ist, ausgeben. Selbst wenn das Geld in bleibende Werte wie Schmuck wandert, wird sie der Lebemann eher verschenken, als irgendwo zu lagern. Verlusten weint er nicht nach, wenn man dafür Spaß hatte. Weiß man, ob man morgen noch lebt? Und wenn nicht? Wer will schon die reichste Leiche auf dem Totenacker sein?

Lebendes Portal (-15) – Für ein Portal benötigt man reichlich Vorbereitung, eine passende Sternkonstellation und eine Unmenge an Materialien. Und selbst dann ist nicht sicher, ob es funktioniert. Mit anderen Worten: Es bleibt immer ein Glücksfaktor übrig. Dieser Faktor kann aber auch unglücklich sein. Die Gelehrten wissen von Leuten, die unwissend und unbeabsichtigt wie Portale funktionieren. Ob sie etwas bestimmtes sagen, denken oder tun müssen, an einem besonderen Punkt sind, oder ob um sie etwas herum passieren muß, ist ungeklärt und wenn überhaupt, wahrscheinlich bei jedem Betroffenen anders. Tatsächlich erscheinen in ihrer Umgebung immer wieder Wesen von anderen Ebenen und sorgen für Unruhe oder Chaos. Diese Wesen sind niemals Wahre Dämonen oder Höhere Teufel oder mächtiger, oder von ähnlichem Kaliber. Aber selbst einfache Elementare können beträchtlichen Wirbel verursachen! Diese Wesen wissen instinktiv um die Funktion des lebenden Portals und werden ihn/sie nicht angreifen. Alle anderen aber schon. Wenn die Fremden nicht gebannt oder vernichtet werden, verschwinden sie meist nach geraumer Zeit von selbst.

Es heißt heiliger Boden würde die lebenden Portale einschränken, weshalb viele der bekannten Fälle (denen man allgemein Teufelspaktiererei vorwirft) in Klöstern oder Tempel *untergebracht* sind.

Linke Hände (-25) – Sagen wir es direkt: Der Held ist ein Tolpatsch. Er erleidet zwar keine Abzüge auf Würfe für Kämpfe, aber wann immer er einen GES-Wurf machen muß, muß er gegen den halben Wert würfeln. Auch ohne Probewürfe schafft er es jeden Krug in der Taverne umzustoßen, sich beim Essen zu bekleckern, Porzellan durch seine bloßen Anwesenheit in Scherben zu verwandeln und die Sicherungsleine beim Klettern nicht zu verknoten...

Linkshänder (+10) – der Charakter handelt und agiert mit der linken Hand. Dies hat für ihn den Vorteil, daß seine Würfe (nicht das Attribut) gegen Geschicklichkeit um +1 verbessert werden. Im Nahkampf gegen Rechtshänder erhält er einen weiteren Bonus von +1 auf seine Trefferwürfe, da er sich an seine Gegner mehr gewöhnt hat, als diese an ihn.

Verfügt der Held über *Beidhändigen Kampf* oder *Parierkampf*, hat sich der Bonus erledigt, denn wenn er mit beiden Händen attackiert, ist es seinem Gegenüber herzlich egal, ob er Linkshänder ist!

Allerdings werden Linkshänder in Gesellschaft argwöhnisch beobachtet. Sie gelten als Vorboten von Unglück, und werden als *falsch* und *linkisch* bezeichnet. Wer es wagt, sein Schwert rechts zu tragen, bekommt bereits am Stadttor Probleme! Ein Linkshänder, der sein Schwert zur Tarnung links trägt, verliert in der ersten Nahkampfrunde immer die Initiative!

-M-

MacGyver (+10) – gerade kein Schlüssel zur Hand? Kein Katapult in der Nähe? Das Mühlrad bietet sich flüsternd an, an einem Karren montiert zu werden? Ein MacGyver-Held kann aus allem etwas machen. Er bastelt in kurzer Zeit die verrücktesten Dinge und weiß dabei von allerhand gewohnten Gegenständen eine Eigenschaft, die dem Normalsterblichen bislang nicht bewußt war. Gelingt ein Wurf gegen die halbe Intelligenz des Charakters, dann hat er gute Aussichten aus herum liegenden Gegenständen und diverser Ausrüstung etwas sinnvolles zu basteln. In aller Regeln wird es eine einmalige Benutzung nicht überstehen, hier aber von höchster Effizienz sein!

Magiedilettant (+10) (nur für nicht-Magier, aber nicht für Kleriker) - Der Held kann intuitiv einen Zauber des ersten Grades wirken. Er kann ihn nur einmal am Tag wirken und nur, wenn ihm ein Intelligenzwurf gelingt. Der Zauber wird per Zufall ermittelt und benötigt keine Materialkomponenten. In Stresssituationen kann es sein, daß der Zauber unbeabsichtigt ausgelöst wird. Magierdilettanten können zu keinem Zeitpunkt eine Klassenkombination mit Zauberern eingehen, oder zauberfähige Klassen spielen!

Magierhasser (+20) – Was auch immer der Grund ist: Der Held hasst Magieanwender. Vielleicht war er ihr Sklave, vielleicht hat ein Magier seine Familie getötet, vielleicht wurde er für seine Arbeit einfach nie von ihnen bezahlt? Er kann seine Abneigung bei verbündeten Zauberern gerade so unterdrücken (trauen wird der ihnen nie!), aber feindliche Magier sind sein bevorzugtes Ziel. Er erhält +4 auf Treffer und Schaden, richtet bei 18-20 kritische Treffer an und bekommt einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber. Allerdings wird er sich von „befreundeten“ Magiern nur bezaubern lassen, wenn ihm ein Wurf gegen seine halbe Weisheit gelingt. Er kann zwar ganz normal magische Gegenstände verwenden, wird aber kaum welche aus den Händen von Zauberern annehmen.

Magier und Subklassen können diesen Zug nicht wählen. Kleriker sehr wohl.

Magieresistent durchbrechen (+20) – Magieanwender mit einem eisernen Willen und einem enormen Gespür für die Natur der Zauberei können ihren Zauberformeln enormen Nachdruck verleihen! Es handelt sich hierbei um eine intuitive Gabe, welche der Wirker im Zuge seiner Laufbahn zu einer Disziplin verbessert hat. Dadurch, daß sich der Anwender noch stärker auf die Gewebe der Magie konzentriert, erhöht er die *Durchschlagsfähigkeit* seiner Zauberei. Will heißen, er senkt effektiv die Widerstandskraft seiner Opfer.

Pro drei Stufen des Anwenders wird der RW des Opfers um -1 gesenkt, bis zu einem Höchstwert von -6.

Der Abzug auf die RW kann sich durch Spezialisierung der Magier auf den ersten Stufen noch erhöhen, -6 aber niemals überschreiten!

Echte Magieresistenz wird in denselben Schritten um -5% gesenkt (bis -30%). Den betroffenen Opfern steht dann aber immer noch ein unmodifizierter RW zu!

Die Zauberdauer wird verdoppelt = Initiative beachten.

Maulheld (-5) – Wer hat's gemacht? ICH hab's gemacht! Ein Maulheld stellt die Dinge so hin, als wäre alles Gute von ihm gekommen. Mehr noch: Er dreht sogar die Fakten in seinem Sinne um. Ja, er fälscht sogar Beweise. Vor allem aber prahlt er mit Fähigkeiten, die er nicht hat und mit Taten, die er nie vollbracht hat. Manchmal hat er kleine Artefakte die er als scheinbare Beweise mit sich führt. In aller Regel ist ein Maulheld ungefährlich und bisweilen sogar unterhaltsam. Es gibt aber Momente, in denen sein Timing völlig daneben ist, weshalb er eine Bedrohung erst möglich macht...

Will sich ein Maulheld bewußt im Zaum halten, muß ihm ein RW gegen sein halbes Charisma gelingen.

Medium (+5) – Geister und Erscheinungen, aber auch herbeigerufene Kreaturen fühlen sich zu dem Charakter hingezogen. Sie treten mit ihm in Kontakt und manchmal nehmen sie Besitz von ihm. In der Nähe von Friedhöfen und anderen Orten, an denen sich Geister herumzudrücken pflegen besteht eine besonders hohe Wahrscheinlichkeit für einen Kontakt! Möglicherweise aber wird der Held auch an ganz profanen Orten von *Ahnungen* befallen, oder hat mysteriöse Träume. Im Gegensatz zur gleich lautenden Psi-Kraft kann so ein Medium die Gabe nicht beeinflussen!

Meister der Ressourcen (+15) – Das besondere Verständnis für magische Gegenstände erlaubt dem Meister der Ressourcen, aus einem Gegenstand mehr Leistung holen:

- Wenn die Wirkung eines Gegenstandes mit der Stufe eines Magiers verglichen wird (wie z.B. bei Stäben, Stecken, Ruten), dann kann der Meister +1W4+2 Stufen dazu addieren
- Bei Gegenständen, die Ladungen verbrauchen, kann er diese ggf. einsparen: Verbraucht eine Wirkung mehr als eine Ladung, steht ihm ein INT-Wurf zu, mit dem er den Verbrauch halbieren kann (aufrunden). Eine Ladung wird immer verbraucht.
- Tränke, die als leer gelten kann er noch einmal nutzen, indem er den letzten Tropfen raussaugt. Sie haben aber nur noch 20% ihrer ursprünglichen Leistung.

Meister des Todes (+35) – Einige Magier sind so sehr in die Schule der Nekromantie eingetaucht, daß dies ihre Fähigkeiten nachhaltig verändert hat: Von ihnen gewirkte Nekromantie-Zauber machen zusätzlichen Ausdauer-Schaden in Höhe von 2 Punkten pro Grad des Zaubers (kein RW). Ihre Nekromantie-Zauber lösen außerdem automatisch *Furcht* bei ihren Zielen aus (RW erlaubt). Patzt der RW eines Opfers gegen die eigentliche Wirkung eines Nekromantie-Zaubers, erleidet das Opfer automatisch *Entkräftung*.

Schaden, der durch Nekromantie-Zauber gewirkt wurde, heilt nur noch mit 50% (selbst bei Heil-Magie). Und letztlich ist die Wirkungsdauer von Nekromantie-Zaubern verdoppelt.

Mentor (-30 bis +40) – Wie jeder Profi hat auch der SC eine Ausbildung durchlaufen, die sicher nicht nur im Lesen von Büchern bestand. Dabei dürfte er eine Beziehung zu seinem Meister aufgebaut haben, die in der einen oder anderen Weise nachwirkt:

(-30) Offene Rechnung: Der Meister und der Schüler sind nicht im Frieden auseinander gegangen! Was auch immer vorgefallen ist: der Meister hat mit dem SC noch ein Hühnchen zu rupfen und es wird nicht mit einem blauen Auge enden! Um so bedrohlicher, als der Meister seinen Schüler besser kennt, als irgendwer sonst.

(-15) Nachtragender Herr – Aus welchem Grund auch immer, der Meister ist nicht gut auf den Helden zu sprechen. Er wird ihm zwar nicht aktiv nachstellen, ihm aber bei Gelegenheit das Leben schwer machen und vor allem seinen Ruf in Frage stellen. Solch ein Verhältnis ist ein schweres Ärgernis, aber keine lebensgefährliche Bedrohung.

(-5) Stichelnder Meister – Offensichtlich ist der Lehrer der Meinung, sein Schüler habe zwar formell die Ausbildung abgeschlossen, sei aber weit hinter seinen Fähigkeiten zurückgeblieben. Wenn es nach ihm ginge, dann müsste der Schüler noch mal die Schulbank drücken, oder endlich mal ein Schlüsselerlebnis haben, daß alle seine Talente und Kapazitäten freisetzt! Er gehört zu den Meistern, die ihren Schüler bei der Bitte um Hilfe nicht wegschicken, ihn aber mit einem Rätsel zurücklassen (und einer höhnischen Bemerkung).

(+25) Freundschaftliches Verhältnis - Der Mentor ist seinem ehemaligen Schützling sehr zugetan und unterstützt ihn nicht nur mit Rat, sondern auch mit Tat. Trainiert der SC bei ihm eine Fertigkeit, so kann er einen FP einsparen (min 1 FP). Erlernt er von ihm eine neue Fertigkeit, steigt sein Startwert um +2. Er kann zu 3/4 aller Kosten Forschen und Experimentieren und jeder Zeit Unterkunft und Schutz erhalten. Er kann sich bei ihm auch Geld leihen (bis zu 250 GM/Stufe des SC).

(+40) Wie ein Vater - Zwischen beiden besteht ein schon familiäres Verhältnis. Der Mentor wird seinen Schüler auch in der größten Not und selbst unter Todesgefahr beistehen und darüber keine Quittungen verteilen, noch berücksichtigen, ob er Held sich selbst die Misere zu zuschreiben hat. Unterricht und Hilfe sind stark verbilligt!

Meister seines Faches (+40) – Was immer den Charakter tut, erscheint dafür geboren worden zu sein. Der SC erhält +10% als aufaddierenden Bonus auf alle Erfahrungspunkte, die in einem Abenteuer gesammelt wurden. Nicht aber auf jene, die er gesondert erhält.

Missionar (-8) – Frömmigkeit hat viele Gesichter. Meistens machen die Gläubigen ihre Götterverehrung mit sich selber aus. Einige aber können es nicht lassen, ständig anderen von ihrem Gott zu erzählen. Sie bemühen sich, seine Gemeinden zu vergrößern und andere zu bekehren. Missionare müssen keine Kleriker sein. Sie können jeder Klasse angehören. Im Spiel wird ein Missionar schnell eine Situation für ein spirituelles Gespräch ausnutzen. Das führt nicht unbedingt zu Freunden, wenn die anderen von ihrem Gott ebenso überzeugt sind, oder nur seinen absolut nicht leiden können. Vielleicht wird er aber sogar im Endkampf versuchen den bösen Priester zu bekehren...?

Mondsüchtig (-10) – Jedes mal wenn Vollmond ist, ist es um die Ruhe des Helden geschehen. Er findet keinen Schlaf und wenn, dann nur sehr unruhig. Seine Gedanken finden keine Ruhe, er ist empfänglich für allerlei esoterisches Geschwätz und wird es immer wieder aufs Neue versuchen mittels Talismanen und Tränken seine Ruhe zu finden. In dieser Zeit ist er auch sehr emotionell und handelt oft impulsiv. SC können in dieser Zeit nur die Hälfte

regenerieren! Alle ihre RW sind um -2 erschwert! Magier haben Probleme Zauber zu memorieren: Nachdem der Spieler die Zauber ausgewählt hat, wird pro Grad ein zufälliger gestrichen!

-N-

Nachtblind (-8) – Der Charakter kann bereits bei Dämmerlicht schlecht sehen. Der Einsatz von Fernkampfwaffen (generell) und von Zaubern über eine Distanz von 10m ist dann nicht mehr möglich. Bei weniger als Fackellicht erleidet der Held -4 auf alle Würfe, für die das Sehen erforderlich ist.

→ Charaktere mit natürlicher Infravision büßen sie hierdurch ein und erhalten -15 Punkte

Nahrungsgebote (-5) – nicht aus freiem Willen, sondern wegen äußerer Vorgaben (oder Allergien und Krankheiten), hält sich der Held an bestimmte Speiseriten. Selbst bekennende Avohisten essen heimlich während der Fastenzeit. Dieser Held nicht.

Der Spieler sollte sich 3-5 Gebote ausdenken, die sein Held einhalten muß: z.B. Nichts essen was ein Anhänger eines anderen Glauben gekocht hat, bestimmte Dinge zu bestimmten Zeiten. Generelle Verbote (kein Fisch, kein Wild oder nur Vegetarisch). Es kann natürlich schwierig werden diese Gebote auf Reisen einzuhalten. Wenn es nicht gelingt, regeneriert der Held für eine Woche -1 TP pro Ruhephase. Allerdings, weil er sich seelisch elend fühlt.

→ Elfen erhalten für diesen Zug -10 Punkte

Naturbursche (+25) – Ein Naturbursche ist so etwas wie ein halber Waldläufer. Er findet sich in der Umgebung, in der er aufwuchs hervorragend zurecht und bekommt als Bonus die Fertigkeiten *Orientierungssinn*, *Überleben* und *Feuer machen*. In dieser Umgebung erleidet er nur halben Ausdauer-Verlust durch Umwelteinflüsse und hat automatisch *Gefahreninstinkt*. Naturburschen sind zäh und widerstandsfähig: Sie bekommen auf die Attribute KON und GES einen Bonus von +1 (bis max. 18).

Naturburschen können theoretisch alle Charakterklassen wählen, außer Waldläufer.

Neidhammel (-8) – Die anderen haben mehr, können mehr und dürfen mehr. Das ist unfair geregelt. Ein Neidhammel regt sich immer auf, wenn er mitbekommt, daß andere gerade etwas geschaffen oder bekommen haben, er aber nicht. Konkret heißt das, gelingt einem anderen Charakter in der Nähe (18m) ein Fertigkeitswurf, dann bricht der Neidhammel in dem Helden durch. Er meckert und mault und beschwert sich und das ggf. lautstark. Will er seinen Neid unterdrücken, dann muß ihm ein Wurf gegen Weisheit -4 gelingen. Aber das Ergebnis ist dann immer noch ein anhaltendes Schmolten.

Nemesis (-20) – Ein bestimmter Gegnertyp macht dem Helden schwer zu schaffen. Unter Gegnertyp sind Monsterarten und auch Charakterklassen zu verstehen. Der Spieler darf den Typus selber auswählen, er muß aber in Zusammenhang mit seiner Geschichte stehen. Es kann also kein exotischer Typus gewählt werden, dem er in seinem Leben höchstwahrscheinlich nicht einmal begegnet. Im Gegensatz zum Erzfeind haben die Vertreter der Nemesis keinen ideologischen Grund oder Haß auf den Charakter. Es ist vielmehr der Held, welcher sich schwer tut, was sich darin zeigt, daß der Gegner gegen den Helden +4 auf Treffer und +2SP/SW erhält. Er verursacht krt. Treffer bei 18 in 20. RW gegen dessen Zauber sind um -4 erschwert.

Nervensäge (-15) – ES macht Geräusche. ES knackt unaufhörlich mit den Fingerknöcheln. ES stellt fortwährend sinnlose Fragen, redet, redet und redet oder singt das ewig gleiche Lied!

Und ES ist ein Gefährte in Deiner Gruppe. Wahrscheinlich hat eine Nervensäge eine ganz besondere unverzichtbare Fertigkeit. Ansonsten würde der betreffende Held selbst von seinem langmütigsten Kameraden hinterrücks erdolcht. Die meisten Auswirkungen dieses Charakterzuges werden rollenspielerischer Natur sein. So bestimmt die Nervensäge selbst, womit sie den anderen auf den Geist geht. Dann gibt's es da noch die ernstesten Auswirkungen: In Gegenwart einer Nervensäge (Radius 18m – obwohl es in schweren Fällen auch nur reicht zu wissen, das er da ist!) müssen alle, die einen Fertigungs- oder Attributswurf ablegen müssen, zuvor einen Intelligenzwurf schaffen. Gelingt er, können sie den eigentlichen Wurf normal ausführen. Mißlingt er, so erleiden sie -8 auf den entscheidenden Wurf. Gegner der Nervensäge und jene mit Konzentrationsstärke sind immun gegen die Auswirkungen (aber bestimmt dennoch angepißt).

Neugierde (-10) – Wann immer es besser wäre eine Tür nicht zu öffnen, einen Weg nicht zu gehen, eine Frage nicht zu stellen oder einen Gegenstand nicht zu zerlegen, muß der Charakter einen Wurf gegen seinen halben Intelligenzwert schaffen, oder er tut es doch!
→ Halblinge, Gnome und Elfen zahlen -15 Punkte

Nibelungentreue (-10) – Nur für rechtschaffene Charaktere. Helden mit dieser Einstellung halten immer zu ihren Vorgesetzten oder der Ordnung, der sie sich verpflichtet fühlen, auch wenn sie merken, sie ist falsch. Sie sind eher bereit unterzugehen, als davon abzurücken. Sie folgen ohne Zögern einem Befehl, der sie in den Untergang befördert und werden, wenn sie anderer Meinung als ihr Herrscher sind, nur zaghaften Widerspruch wagen und am Ende dennoch gehorchen.

-O-

Ohne Vergangenheit (+20) – Mancher würde gerne seine Vergangenheit auslöschen. Andere haben keine. Vielleicht haben sie die Erinnerung daran verloren, vielleicht wurde sie geraubt? Was auch immer im Vorleben des Helden passiert ist, er kann sich nicht an Einzelheiten erinnern und er findet auch niemanden, der sich an ihn erinnert. Dies allein kann schon eine Queste sein. Doch was immer der Held tat, er tat es sehr professionell. Charaktere ohne Vergangenheit haben nur die Hälfte der Fertigungspunkte, die ihnen zustehen. Doch sie beherrschen jede erworbene Fertigkeit meisterhaft! Dies könnte auch ein Schlüssel zum Rätsel ihres Vorlebens sein!

Orientierungslos (-15) – Karten, Kompass, Wegweiser, all das ist für Katz. Wenn ein orientierungsloser Charakter seine engere Heimat verläßt, wofür er einen guten Grund braucht, weiß er nicht mehr, wo er ist. Solange sich treue Gefährten um ihn kümmern, ist das nicht weiter besorgniserregend. Aber alleine auf sich gestellt, benötigt der ein orientierungsloser Held schon eine ganze Menge Glück, um jemals sein Ziel zu erreichen (1-4 in 20).

-P-

Pappkamerad (-15) – wie auch immer es der Charakter macht. Er ist das bevorzugte Ziel von Fernkampfangriffen mit Geschoss- oder Wurfaffen! Und nicht nur das er jedem Schützen als lohnendes Ziel erscheint, er hat auch was an sich, daß die Geschosse zu ihm finden... Alle Fernkampfangriffe werden mit einem +2 auf den Treffer und Schaden gegen ihn geführt!

Pechvogel (-10) – auf alle Attributs- und RW des Charakters wird -1 abgezogen. Wenn eine Falle jemanden Treffen kann, dann ihn. Wenn ein Versuch fehlschlägt, dann seiner, wenn ein Pferd lahmt, dann seines, wenn der Feuergott ein Opfer verlangt, dann ihn!
Wird gewürfelt, wer der Anwesenden den Zufallstreffer abkriegt, dann erhält dieser Charakter +2 auf seinen Wurf und wird einen ganz und gar unglaublichen Querschläger vor den Kopf bekommen.

Permanente Wunde (-15) – Von all seinen möglichen Wunden, hat der Charakter immer eine. Dies reduziert zunächst einmal die Anzahl von Wunden, die er einstecken kann. Die permanente Wunde quält ihn beständig, weil sie nicht richtig heilt. Er hat sich allerdings schon so sehr daran gewöhnt, daß er keine allgemeinen Abzüge durch diese Wunde mehr erleidet. Seine Würfe auf GES sind jedoch mit -2 belegt. Im Umgang mit der Wunde ist er gut geübt, dennoch muß min. einmal pro Woche jemand anderes einen Heilkunde-Wurf auf ihre Versorgung schaffen. Wenn nicht, dann schlägt der übliche Wundenabzug durch und bleibt für eine Woche bestehen, bis eine neue Chance besteht, die Wunde durch einen Heilkundigen zu versorgen.

Phobie (-1 bis -10) – Der Held hat panische Angst vor irgendetwas. Das kann Gras sein das um seine Knie streicht oder die Maus in der Raumecke. Welche Phobie der Charakter auch immer wählt, trifft er auf den Auslöser zittern ihm die Beine und er ist zu keiner rationalen Handlung mehr fähig. Gelingt ihm ein Rettungswurf gegen Weisheit (um die gewählte Anzahl der Punkte erschwert) kann er sich langsam von dem Objekt seiner Furcht entfernen ohne eine andere Handlung vorzunehmen. Gelingt er nicht bestimmt der Master die nächste Handlung. Diese bewegt sich meist zwischen stocksteifem Verharren und laut schreiend Weglaufen.

Plänkler (+15) – Aufgrund seiner Vorgeschichte ist der Charakter geübt im Umgang mit Wurfaffen aller Art. Vielleicht war er Hirte, Schausteller oder sogar bei den Hilfstruppen der Legion oder ist einfach nur sagenhaft talentiert? Er richtet doppelten Schaden mit Wurfaffen an und macht krit. Treffer bei 18 in 20. Entfernungs-Modifikationen für Treffer sind +2/0/-2.

Polterer (-10/-15) – Heimlichkeit oder Zurückhaltung ist nicht gerade Sache eines polternden Charakters. Er lacht immer einen Tick zu laut, spricht schneller als er denkt und hantiert mit allem was klappert oder scheppert unbedachter, als es gut wäre. Kurz: Er fällt durch seinen Lärmpegel auf und hat große Schwierigkeiten still zu sein. Wenn er es versucht, dann muß er einen Wurf gegen halbe Geschicklichkeit schaffen.
Elfen und Diebescharaktere können diesen Zug nicht wählen. Gnome, Halblinge und Zwerge erhalten ihn für -15.

Portal für Magie (-12) – Nur für nichtmagische Charaktere. Aufgrund einer Besonderheit (welcher der Spieler festlegt), gibt der Held unbeabsichtigt Zauber von sich. Er nimmt von irgendwoher Magie auf. Die genauen Umstände sind unklar. Gelehrte meinen, es wäre eine reine Laune der Natur. Vielleicht ist es auch ein Fluch? Zu passenden wie unpassenden Zeitpunkten löst er einen Zauber des ersten Grades aus. Es handelt sich nur um Zauber, die keinen direkten Schaden verursachen, aber bisweilen gehöriges Chaos. Selten geschieht dies zum Nutzen des Betroffenen.

Prinzipientreue (-10) – Es gibt Dinge, die sind wie sie sind und das ist gut so. Und deshalb muß man sie machen, wie man sie macht. Prinzipientreue Helden gebärden sich in einigen Punkten ihres Lebens wie Paladine – was ihre Halsstarrigkeit angeht. Der Held sollte drei bis

fünf eherne Prinzipien haben. Mindestens eine sollte gravierend sein, die anderen können so angelegt sein, das sie nicht jeden Tag einen Konflikt mit der Heldengruppe provozieren. Der Bruch einer Vorgabe bringt den SC völlig durcheinander, versetzt ihn in einen nachdenklichen oder verwirrten Zustand. Dieser hält eine Woche an, danach ist er wieder geerdet und wird weiter an seinem Prinzip festhalten. In dieser Zeit allerdings unterliegen alle seine Würfe einem Abzug von -2. Da er schlecht schläft, regeneriert er einen TP weniger als sonst.

Prompter Zauber (+25) – Gewöhnlich dauert das Wirken eines Zaubers eine Zeit lang, wobei sich die Dauer nach der Komplexität des Spruches (Zaubergrad) richtet. In Krisensituationen kann es aber unumgänglich sein, einen Zauber sofort, noch vor dem Gegner auszulösen. Diese Disziplin erfordert Erfahrung, Übung und Routine in den Zaubern. Beherrscht ein Magier seine Sprüche aber auf diese Weise, kann er, dank dieses Charakterzuges seinen Zauber zu Beginn der Runde wirken, unabhängig von jeder Initiative. Allein Wesen wie Tanar-Ri, Baatezu, Aasimon oder Halbgötter werden schneller sein. Im Falle eines Feindes, der ebenfalls über diese Gabe verfügt, ist zwischen beiden eine einfache Initiative, unter Berücksichtigung aller gängigen Modifikationen nötig. Überhastetes Wirken eines Zaubers strengt an und kostet den Anwender daher W6 x Grad Ausdauerpunkte.

Einschränkungen:

Wegen der nötigen Erfahrung im Umgang mit den Zaubern, kann der SC nicht die Zauber des höchsten, von ihm beherrschten, Grades hierfür anwenden.

Ein Magier der 6. Stufe beherrscht Zauber des 1. bis 3. Grades. Die Zauber des 3. Grades kann er aber nicht mit prompter Zauber auslösen. Steigt er aber auf die 7. Stufe auf (er kann nun 1. bis 4. Grad), dann kann er die 3.-Grad-Zauber auch so wirken. Die 4.-Grad-Zauber aber nicht.

Weiterhin darf der SC keiner Klassenkombination angehören, bzw. muß ein reiner Magiercharakter sein!

Prophezeiung (+8) – Der Charakter kann unter zur Hilfenahme von toten Hühnern, Rinderinnereien, Runen, Nachgeburten oder Handlinien ein mögliches, künftiges Ereignis beschreiben. Dazu ist ein Charismawurf und 1W3 Phasen Zeit erforderlich. Der Spielleiter legt das Ergebnis fest. Zur Vorhersage von Glücksspielereignissen ist es nicht geeignet. Wohl aber, ob einem Helden Glück widerfahren wird, oder nicht.

Das Prophezeien an sich strengt so sehr an, das sie Konstitution auf die Hälfte sinkt und sich nur mit einem Punkt pro Tag reduziert. Durch mehrfaches Prophezeien hintereinander kann man sich in den Tod treiben!

Psioniker/Psi-Kräfte (+50) – Gestattet den Zugriff auf die Macht des eigenen Geistes und eröffnet (zu einem hohen Preis) die Möglichkeit besondere Dinge zu vollführen. Mehr dazu in der Datei über Psi-Kräfte.

-R-

Rabauke (-15) – „Was willst du mit den ganzen Waffen? Du hast doch nur zwei Arme.“ Rabauken zeichnen sich durch zwei Eigenheiten aus, die eine brisante Mischung ergeben: Sie glauben alle Probleme, auch die kleinsten, nur durch Gewalt lösen zu können. Und sie haben eine extrem kurze Zündschnur. Ihr Mittel der Wahl ist aber eher die Schlägerei, als der bewaffnete Kampf mit Todesfolge. Ein blaues Auge, ein gebrochener Arm, das sollte reichen, den eigenen Standpunkt zu verdeutlichen. Bemerkenswert ist, egal was der Rabauke selber

einstecken muß, er weicht nicht von diesem Pfad ab. Es scheint sogar so zu sein, daß er es von Zeit zu Zeit braucht, eins in die Fresse zu kriegen. Da sie sehr geübt sind im waffenlosen Kampf, erhalten sie auf alle Angriffe in diesem, +1 auf Treffer und Schaden. Sie nehmen von Nahkampfangriffen auch 1 SP weniger hin.

Rache an der Natur (-15) – Der Held gibt der Natur Schuld an einem persönlichen Unglück. Er wird entweder versuchen die Natur durch Technik und Wissenschaft zu bändigen, oder brutal – vielleicht durch Ausrottung einer Tierart oder Abholzung ganzer Gebiete – zu bändigen. Daß man sich so wenige Freunde macht, insbesondere unter Druiden, Waldläufer und Elfen, versteht sich wohl von selbst. Aber selbst nichtmenschliche Rassen wie Orks und Goblins könnten harsch reagieren, wenn man ihren Lebensraum zerstört. Als Rächer an der Natur kann man auch Figuren bezeichnen, welche die Natur auf purem Gewinnstreben vernichten. In beiden Fällen kann der Held keinen Hehl aus seiner Geringschätzung gegenüber den Gaben der Welt machen und wird keine, noch so kleine, Gelegenheit auslassen sich an der Natur zu vergehen.

Rachsucht (-5 bis -10 / -15) – jedes Mal, wenn dem Charakter Unrecht angetan wird (nach seiner Meinung), schwört er Rache. Und er wird sie sich holen. Irgendwann, wenn sein Opfer nicht damit rechnet, wird er es ihm mindestens in gleicher Münze heimzahlen. Um auf die Liste eines Rachsüchtigen zu kommen, muß diesem einen Weisheitswurf, abzüglich seiner Punkte darin, misslingen. Gelingt der Weisheitswurf, dann war es dem Rachsüchtigen doch nicht so wichtig. Die Rachsucht darf höchstens einen Punkt weniger als die Weisheit betragen.

→ Zwerge dürfen als einzige den Wert auf -15 treiben!

Randgruppe (-5) – Der Charakter gehört zu einer gesellschaftlichen Randgruppe und ist als solcher zu erkennen! Oft reicht es schon ein Halbmensch unter Menschen zu sein.

Elfen, Zwerge, Gnome und Halblinge haben diesen Nachteil automatisch in menschlicher Gesellschaft, dürfen sich aber die Minuspunkte nicht gutschreiben.

Randgruppen haben den Nachteil ihr Charisma nicht ausspielen zu können. Sie werden für alles mögliche beschuldigt, bekommen schlechtes Essen, verlauste Betten, sitzen allein in der Taverne und bekommen schlechte Ausrüstung zu überhöhten Preisen angeboten, finden keine Lehrmeister und werden selten von wichtigen NSC angehört oder ernst genommen.

Randgruppen werden halt herumgeschubst und schikaniert.

Je kleiner die Gemeinde ist, in der man sich als Randgruppenmitglied bewegt, umso schlimmer kann die Behandlung ausfallen (manchmal aber hat man Glück und es geschieht genau das Gegenteil).

Wird mit den **Kulturen von Blukrist** gespielt, dann findet man dort angegeben, wer zu den Randgruppen gehört. Steht dort *ja*, so besteht die Wahlmöglichkeit, denn diese Bevölkerungsgruppen sind zu einem guten Teil akzeptiert und der Charakter könnte zu einem inzwischen angepassten Zweig gehören. Ist hinter dem ja ein „/“, so ist Randgruppe vorgeschrieben. Man wird sie unter diesen Umständen nur sehr schwer ablegen können.

Rassist (-20): Der Charakter hält eine oder sogar mehrere bestimmte Arten Humanoider oder Ethnien seiner eigenen Gruppe für minderwertig und untergeordnet. Es ist für ihn nicht nur in Ordnung, sondern gar angebracht sie entsprechend zu behandeln, ihre Errungenschaften und Eigenheiten abzuwerten und sie in die Rolle von Dienervölkern und Sklaven zu sehen, die seiner Gruppe zu dienen haben, bzw. noch sehr viel von ihnen lernen können (obwohl sie offenkundig hoffungslose Fälle sind). Es ist nicht gesagt, daß man ihnen automatisch Gewalt antut, denn dies ist eigentlich unter der eigenen Würde, doch man zeigt deutlich, was man von ihnen hält und spricht ihnen Rechte ab, die man selber in Anspruch nimmt. Im Spiel wird ein

Rassist Vertreter der Art, die er nicht mag, herum kommandieren, respektlos behandeln, von ihnen Dinge verlangen, die er nicht tun würde, sie offen mit Schmähausdrücken ansprechen und sich nicht herablassen in ihre Abhängigkeit/Schuld zu geraten. Ihr Charisma gegenüber den Betroffenen sinkt auf die Hälfte. Schlimmer ist wahrscheinlich noch, wie andere Gefährten das Zusammenspiel aufnehmen.

Rassismus kann nicht nicht von Elfen- oder Zwergencharakteren gewählt werden, wenn es sich auf die jeweils andere Rasse bezieht. Ihre Antipathie hat ganz andere Hintergründe.

Rastlos (-8) – Abenteurer neigen dazu heimatlos zu sein. Der Drang die Welt zu erforschen mag die Voraussetzung für viele Helden sein, sich überhaupt auf solch ein Leben einzulassen. Doch es gibt besondere Gesellen, die keine wahre Heimat haben und sich ewig getrieben fühlen, weiter zu ziehen.

Solch ein SC errichtet keine Basis. Wahrscheinlich hat er keinen Wohnsitz länger als 4 Wochen. Er baut keine tieferen privaten Beziehungen auf und scheut es, Anschaffungen zu machen, die ihn in seiner Mobilität einschränken.

Von außen erscheint so ein Held vielleicht als uninteressiert, oberflächlich, kalt, abweisend und vor allem bindungsunfähig.

Rastlose Charaktere müssen eine **chaotische** Gesinnung haben und können nie mehr Besitz haben als notwendig: Nur so viel, daß ihr Bewegungsfaktor höchstens auf die Hälfte sinken würde.

→ Elfen erhalten -12 Punkte. Halbelfen und Halborks -10. Halblinge können diesen Charakterzug nicht erwerben.

Raubtiergeruch (-5) – aus einer Laune der Natur heraus (oder war vielleicht einer der Vorfahren ein Werwolf?) hat der Held Pheromone, die denen eines Raubtieres gleichen. Diese müssen für Menschen nicht bewusst wahrnehmbar sein.

Tiere und Monster aber wittern den Charakter als Jäger und Räuber. Sie halten ihn instinktiv für einen Feind und Rivalen und werden entweder scheuen, fliehen oder angreifen.

Die Probleme reichen von „ich finde einfach kein verdammtes Pferd, auf dem ich Reiten kann“ und „die Mistköter mögen mich einfach nicht“ bis hin zu „kaum zu glauben, aber die Orks haben sich alle nur auf mich gestürzt“.

Für einen Dieb, der versucht sich an Hunden oder Gänsen vorbei zu schleichen ist dieser Charakterzug natürlich extrem unangenehm.

Wenn der Held die Fertigkeit *Einschüchtern* hat, erhält er einen zusätzlichen Bonuspunkt darauf (max. 18).

Da der Duft in gewissen Situationen auch stimulierend wirken kann, erhält er +10% auf den Wurf für *betören*, bzw. +2 auf die Fertigkeit *Verführen/Betören*.

Raumangst (-5) – Enge Räumlichkeiten versetzen den Helden in Angst und überfluten ihn mit Beklemmung. Er kann nicht mehr sonderlich klar denken, wird nervös und all seine Energie darauf lenken, wieder ins Freie zu gelangen. Um handeln zu können, muß dem Helden jede Phase ein Rettungswurf gegen *zu Stein erstarren* gelingen, wobei aber keinerlei magische Boni gelten. Zaubern ist nicht möglich und Kampf nur, wenn das eigene Leben direkt bedroht ist!

Reflexe I, II und III (+15/+25/+40) – ein solcher Art begabter Held ist in der Lage besonders schnell im Kampf zu reagieren! Pro Grad verbessern sich seine körperlichen Reflexe um +1 auf Initiative (nicht aber zur Anwendung von Zaubern! Wenn er in einer Runde zaubert, kommen die Reflexe nicht zur Anwendung!). Bei Reflexe III gilt schon eine 9-10 als natürliche >10<!

Resistenz gegen Feuer (+20) – Der Held wird nicht immun gegen Feuer, aber große Hitze macht ihm nichts aus, allerdings benötigt er nach wie vor so viel Wasser, wie alle anderen auch. Noch bis +50°C fühlt er sich wohl. Er nimmt von jedem Schadenswürfel auf Feuer basierender Angriffe (auch magische) -1 SP (mindestens 1).

→ Nicht aufaddierbar zu *Eisenhaut*.

→ Bewohner aus warmen und tropischen Klimazonen zahlen nur +10

Resistenz gegen Gift oder Krankheiten (+10) – Bei der Auswahl ist zu entscheiden, welche Resistenz gewählt werden soll. Gift-Resistenz steht für Zwerge nicht zur Verfügung, da sie eine natürliche Resistenz dagegen besitzen. Pro drei Erfahrungsstufen erhält der Held ein +1 auf Würfe gegen Gifte oder Krankheiten. Gegen harmlose Krankheiten ist er allerdings gänzlich immun, gegen magische niemals. In diesem Falle zählt nur der normale RW.

→ Nicht kombinierbar mit *Hühnerbrust*

Resistenz gegen Kälte (+20) – Große natürliche Kälte macht dem SC nicht allzu viel aus. Bis -25°C erleidet er keine Einschränkungen, allerdings muß auch er sich warm anziehen. Er liebt es in eisigem Wasser zu baden und sitzt auch im Winter leichtgeschürzt am Lagerfeuer. Er nimmt von jedem Schadenswürfel auf Kälte basierender Angriffe (auch magische) -1 SP (mindestens 1).

→ Nicht aufaddierbar zu *Eisenhaut*.

→ Bewohner arktischer Klimazonen zahlen nur +10

-S-

Sammler (-8) – Ganz anders als der Rastlose kann sich der Sammler nur schwer von etwas trennen. Meist sind es emotionale Gründe, die er aber versucht rational zu begründen. Vor sich und anderen. Sein Hauptproblem werden zum Bersten volle Taschen, Säcke und Beutel sein, die mit ihrem Gewicht immer wieder buchstäblich „zur Last fallen“. Der Sammler kann ohne weiteres Geld ausgeben. Geld ist zu gewöhnlich, um es zu sammeln. Nicht so aber Beutestücke und Andenken. Muß er sich von etwas trennen, dann ist ein Weisheitswurf -4 fällig, bei dessen Misslingen er einen Tag -2 auf alle seine Würfe erleidet.

Säufer (-10) – Der Held kann austrinken, was immer man ihm vorsetzt. Und er selbst setzt sich eine Menge vor. Er ist ein Gewohnheits- oder Pegeltrinker. Er kann weder Magier noch Kleriker sein und kommt an keiner Taverne vorbei. Warum er säuft, muß der Spieler entscheiden: aus Trauer, aus Wut oder aus Selbstmitleid?

Schattenkind (+8) – der Charakter hat sich schon in seiner Kindheit bevorzugt versteckt. Vielleicht mußte er das, weil er in einer schlimmen Gegend wohnte, oder in einer nicht ungefährlichen, natürlichen Umgebung? Vielleicht hat er aber auch nur aus Spaß den anderen Streiche gespielt? Ist der Charakter ein Dieb oder Barde, so darf er auf alle Diebesfähigkeiten +10% addieren, außer auf *Sprachen verstehen*. Hat der Held eine andere Klasse gewählt, dann darf er sich *Im Schatten verstecken* und *Schleichen* mit einem Wert von 35% notieren. Dieser Wert ist ohne Diebesfähigkeiten nicht zu steigern und unterliegt ggf. Abzügen durch Rüstungen (siehe Spielerhandbuch). Elfen können diesen Charakterzug nicht wählen!

Schaukämpfer (+20) – Die Faszination am Kampf treibt viele Stilblüten. Die Lust der Zuschauer versucht der Schaukämpfer als Einnahmequelle zu nutzen. In meist unblutigen Darbietungen zeigt er dem unbedarften Pöbel die Kunst der Klingenführung. Er ist ein wahrer Meister darin und erhält als Bonus das Kampfmanöver *Waffendarbietung*. Aber auch der

waffenlose Kampf ist ihm vertraut, wenn dies dem Geschmack des Publikums mehr entspricht. Er erhält als Bonus die Fertigkeit *Nahkampf*. Und schließlich kennt er auch den einen oder anderen Trickschuß oder -wurf (+2 auf alle Fernkampfangriffe). Von all diesen Boni kann der Schaukämpfer nur profitieren, wenn er höchstens eine leichte Rüstung (bis RK 6) trägt. Schaukämpfer können den Zug Schwadronneur für +10 Punkte erwerben. Magie anwendende Charaktere können diesen Zug nicht wählen.

Schielen (-15) – Es ist nicht nötig, daß der SC plötzlich daher läuft, wie ein Chamäleon und das rechte Auge nicht weiß, was das linke sieht. Vielmehr geht es darum, daß dem SC jede Art des räumlichen Sehens abgeht.

Seine Geschößtrefferwürfe unterliegen einem doppelten Malus und er kann keine kritischen Treffer erzielen – diese werden gewertet wie normale.

Ist er ein Magier, so haben Opfer von Zaubern, die weiter als 10m entfernt sind +1 auf den RW. Jene ab 30m sogar +3 und ab 50m +6.

In den gleichen Abständen sinkt auch der Schaden um -1, -2 und -3 pro Schadenswürfel (min. 1).

Nahkampfangriffe sind nicht betroffen.

Feinmotorische Fertigkeiten (und besonders *Lesen & Schreiben*) sind einem Abzug von -2 unterworfen.

Diebe erleiden auf Taschendiebstahl, Fallen entschärfen und Schlösser öffnen einmalig -10%. Alle Charaktere erleiden einen Abzug von -1 auf das finden von Geheimtüren.

Schmerzunempfindlich (-25) – Schmerzen haben eine gute Seite: Sie zeigen, wie stark man verletzt ist. Im Rausch eines Kampfes kann es sein, daß man Schmerzen nicht mehr so stark spürt, weshalb viele Helden eher aus logischen Gründen zur Heilung greifen, statt aus körperlichen. Wenn man aber gar keine Schmerzen wahrnimmt, wird es sehr gefährlich, weil man sich dann ohne realistische Einschätzung in Gefahr begibt. Derartig gezeichnete Charaktere erleiden keine Abzüge durch Wunden! Sie kämpfen buchstäblich bis zum Umfallen, wenn man sie nicht stoppt. Der Spieler eines schmerzunempfindlichen Charakters überläßt es dem Spielleiter seine TP im Kampf zu beachten. Und der teilt lediglich mit, ob der Held getroffen wurde. Gefährten können durch Beobachtung dem schmerzunempfindlichen Recken raten sich heilen zu lassen. Auf Rückfrage wird der SL nur verklausulierte Informationen über den Gesundheitszustand des Helden geben.

Schnell alternd (-10) – Der Charakter erleidet die Altersabzüge seiner gegenwärtigen Alterskategorie und der darauf folgenden!

Schlafkrankheit (-5) – Der Held kann nicht nur schlafen wie ein Murmeltier, er tut's auch in unpassenden Augenblicken! Zunächst einmal scheidet der Held für Nachtwachen aus, da er, selbst wenn man ihn wecken kann, bei der ersten Gelegenheit seinen Schlafrhythmus wieder aufnimmt. Auch ungewollt! Außerdem döst er bei Pausen und Ruhephasen schnell mal weg und ist dann 1W4 Phasen eingenickt, wenn er nicht brachial geweckt wird.

Im Spiel kann es zu solchen Momenten immer dann kommen, wenn gerade keine Gefahr in Verzug ist. D.h. Verliese und Grabmäler können in seinen Augen durchaus ein Platz für ein Nickerchen sein. Der Held hat übrigens auf gar keinen Fall einen Rettungswurf gegen den Zauber *Schlaf* und wird bei der Berechnung von dessen Auswirkung nicht mitgezählt, gleich wie mächtig er ist! Noch kann er vor Ablauf des Zaubers aus diesem geweckt werden.

Schaden wird ihn aber immer aus dem Koma reißen...

→ Elfen können diesen Zug nicht wählen!

Schlaflosigkeit (-10 / -20) – es ist verhext, aber der Charakter kann nicht Schlafen, selbst, wenn er noch so müde ist! Um bei einer Rast Schlaf zu finden, muß ihm ein Wurf gegen $\frac{1}{2}$ Weisheit gelingen! Der erforderliche Wert wird immer abgerundet. Hat der SC also Weisheit 17, müßte der Spieler eine 1-8 auf dem W20 würfeln, damit der SC ruhen kann.

Gelingt der Wurf nicht, so hat er am folgenden Tag für jeden Punkt, den er daneben lag einen Minuspunkt auf alle seine Würfe! Er kann außerdem nicht regenerieren und keine Zauber memorieren.

Sollte der SC einschlafen können, dann darf er aber nicht geweckt werden. Geschieht dies doch, ist es um seine Ruhe geschehen und er erleidet einen generellen Malus von -4!

Der Wurf muß zwar jede Nacht wiederholt werden, ist aber mit keinerlei aufaddierenden Zuschlägen belegt.

→ Magieanwendender kostet dieser Zug -20 Punkte. Elfen können ihn nicht erwerben.

Schlangenmensch (+10) – einige Menschen sind gelenkiger, als andere und wieder andere scheinen keine Gelenke im üblichen Sinne zu besitzen. Solche Leute nennt man *Schlangenmenschen*.

Sofern sie höchstens mit einer Rüstung herumlaufen, die einen Initiativabzug von 0 aufweist, können sie von ihren Vorteilen profitieren: +2 auf Turnen und Springen und Tanzen, -1 auf die RK im unbewaffneten Nahkampf und -3 im Fernkampf. Um diese Gabe zu erwerben muß der Held allerdings eine Geschicklichkeit von wenigstens 13 aufweisen!

→ Nicht kombinierbar mit *Eisenhaut*.

Schlechte Heilung (-15) – Der Charakter heilt in jeder Ruhephase -2 TP. Durch Heiltränke und Zauber erhält er einen TP weniger als üblich. 0 TP ist möglich! Seine *Wunden* heilen zwar normal aber er erleidet durch jede -3 statt -2 Punkte.

Schmutzfink (-10) – Zweimal waschen reicht vollkommen. Einmal bei der Geburt und einmal beim Tod. Zugegeben, der Schmutzfink mag sich doch schon öfter waschen, als diese zweimal, aber niemand könnte sagen wann. Er riecht und müffelt, ist kein schöner Anblick und gibt Einblicke in die Welt des Moders, die man dann doch nicht haben wollte. Sozial ist der Zustand des Schmutzfinken ein echter Nachteil. Die Konsequenzen müssen wohl nicht extra aufgezählt werden. In jedem Fall wird er sich gegen eine unfreiwillige Reinigung nach Kräften wehren und lieber ein paar Freunde, als seinen Zustand verlieren. Ironischer Weise hat in sein persönliches Biotop aber auch abgehärtet: RW gegen Gifte oder Krankheiten +2.

Schmutzige Tricks (+10) – Wenn man schon in die Verlegenheit gerät ohne Waffen kämpfen zu müssen, dann sollte man in der Lage sein, diesen Kampf schnell zu beenden. Dank schmutziger Tricks erhält man 2 Bonus-Punkte auf den Schaden, man halbiert alle Abzüge auf Treffer, oder, falls es keine Abzüge gibt, addiert +2 auf den Treffer.

Die Tricks wirken nicht mehr bei der Anwendung der Manöver für *Nahkampfprofession* (der höchsten Form).

Schnelle Heilung (+10) – pro Heilphase regeneriert der Held +2 TP. Heilzauber und Heiltränke gewähren einen weiteren TP.

Schulden (-15) – der SC hat bei einer Institution, einem Tempel oder einem Herrscher Schulden, die er abstottern muß. Die Schulden betragen zu Spielbeginn 3W6 x1000 Goldmünzen (+1000 pro Stufe über der ersten!).

Schutzengel/Glück (+5) – Der Charakter hat einen Engel an seiner Seite, der sich alle Mühe gibt, ihn vor Schaden zu bewahren. Einmal pro Tag, wenn ein Wurf gegen Attribute oder ein

RW fehlt, darf der Spieler den Wurf wiederholen (zu den gleichen Bedingungen), um etwaigen Auswirkungen zu entgehen.

Der Spieler darf selber wählen, wann er den Wurf machen will und muß nicht den ersten besten nehmen.

Schwache Matrix/Theoretiker (+5) (für alle magisch begabten Charaktere) – der Magier ist ein Theoretiker. Er kennt zwar seine Zauberei, aber ihre Anwendung ist ihm eher fremd. Er kann immer nur die Mindestauswirkungen zu Stande bringen, unter denen der Zauber erstmalig wirkt. Einen Feuerball z.B. nur wie auf der 6. Stufe!!!

Seine Opfer haben ein +1 auf RW und der Schaden wird um -1 pro Schadenswürfel reduziert, bis zu einem Minimum von 1 pro Würfel!

Dafür erhält er auf Spruchforschung +4% pro Stufe, er läßt Gegenstände mit einem Malus von EP:2000 (abrunden, Minimum 1) auf, erhält +1 auf seine Alchimiewürfe und als Ritualleiter gilt er als zwei Stufen höher! Seine Zauberkunde wird um +1 erhöht bis max. 19.

Schwadronneur (+20) – Ein gewiefter Kampfstil, eindrucksvolle Tricks oder auch eine unerwartete Taktik können einen Gegner in eine arge Bedrängnis bringen und einen Vorteil erbringen. Ein weiterer Weg ist, den Feind während des Kampfes voll zu quatschen. Schlaue Sprüche, dreiste Kommentare, peinliche Fragen, alles ist erlaubt. Ein Schwadronneur hat dieses Talent so weit gebracht, daß seine Gegner so irritiert, rasend oder verängstigt sind, daß sie Abzüge auf ihre Treffer erhalten.

Ein Schwadronneur kann so viele Trefferwürfel und Stufen an Gegnern, in bis zu 9m Radius beeinflussen, wie er selber Stufen hat. Ein Dieb der 9. Stufe könnte also 9 Trefferwürfel an Gegnern provozieren. Dabei kann er selber wählen, wen er irritieren will. Gegner mit bis zu halb so viel TW/Stufen wie er haben keinen Rettungswurf und erleiden -4 Abzüge auf Treffer. Allen anderen Gegnern steht ein Wurf gegen ihre Weisheit zu, um sich gegen das Geschwätz zu schützen. Richtet sich die Fähigkeit gegen nur einen einzelnen Feind, so hat dieser auf seinen Weisheitswurf einen Abzug von -4.

Die Provokation kann nur einmal pro Kampf versucht werden und wirkt nur gegen Feinde, welche die Sprache des Anwenders verstehen, eine Intelligenz von min. 6 haben und leben.

Schwer zu verzaubern (+10) – nur für nicht-Magier. Der Charakter erhält einen +2 Bonus auf seinen RW gegen Zauberei und einen Bonus von +4 gegen *Personen bezaubern*.

→ Nicht wählbar für Elfen! Zwerge müssen +8 Punkte berappen.

Schwindler (-8) – Der Schwindler ist dem Geltungssüchtigen nicht unähnlich. Allerdings wird er ebenso aktiv sein, wenn es darum geht nicht aufzufallen oder Taten nicht mit sich in Verbindung bringen zu lassen. Im Alltag wird er meist mit kleineren Dingen beschäftigt sein: Sich vor unangenehmen Aufgaben drücken, beim Spielen zu fuschen oder anderen Streiche zu spielen. Kurz, er wird jeder Gelegenheit aus dem Weg, in der er ehrlich sein könnte!

Seekrankheit (-3 / -5) – auf Booten und erst recht auf Schiffen wird dem Helden speiübel. Er muß sich übergeben und ist für die gesamte Dauer einer Schiffsreise zu keiner Handlung, keinem Training, keinem Studieren und nichts fähig, wofür er einen Wurf ablegen muß. In verzweiferten Kampfsituationen erleidet er -8 auf alle Würfe und seine Gegner ggf. +4 auf ihre RW.

→ Elfen können diesen Charakterzug nicht wählen. Zwerge zahlen -5 Punkte.

Soziale Anpassungsfähigkeit (+10) – der Held kann sich rasch und nahezu perfekt jedem sozialen Umfeld anpassen und wird daher entweder als *einer der ihren*, oder ein nahe

stehender Freund gewertet. Er benötigt keine Charismawürfe, um unterzutauchen oder die Anerkennung einer Gruppe zu gewinnen. Würfe auf *Aushorchen*, etc sind um 4 erleichtert.

Spontaner Zauberauslöser (-12) – Nur für magiebegabte Charaktere. Der Zauberkundige mag sein Geschäft verstehen. Doch in unkontrollierbaren Situationen neigt er dazu Zaubersprüche in fataler Weise auszulösen. Immer wenn er selbst einen Patzer erleidet (sei es Treffer, RW oder Attributswurf) oder kritische getroffen wird, gibt er vor lauter Anspannung einen Spruch von sich. Diese Zauber können nur des 1. bis 3. Grades sein und müssen innerhalb einer Runde gewirkt werden. Sie werden zufällig bestimmt, ebenso wie ihr Ziel!
→ Wenn der Magier in dieser Runde bereits einen Zauber ausgelöst hat, dann erfolgt der spontane Spruch als seine Handlung in der nächsten Runde.

Helden mit *spontanem Zauberauslöser* stehen meist unter permanentem Streß, wirken angespannt und hektisch. Ob dies Ursache oder Wirkung des Problems ist, sollte der Spieler entscheiden.

Sprachbegabung (+10) – Mit diesem Charakterzug erhält der Charakter die Chance mehr Sprachen zu beherrschen, als gewöhnlich: Er kann jedes Mal, wenn er neue Fertigungspunkte erhält, eine neue Sprache erlernen. Die Sprache muß eine lebendige sein und er muß eine Person kennen, die sie beherrscht. Darüber hinaus hat er eine Affinität zu Dialekten und kann sich an die Feinheiten einer Sprache soweit anpassen, daß man leicht annimmt, es handle sich um seine Muttersprache.

→ Elfen, Zwerge, Gnome und Halblinge können diese Begabung nicht erwerben.

Sprinter (+10) – der SC hat einen um +6 erhöhten Bewegungsfaktor. Liegt der normaler Menschen bei 12, so beträgt seiner 18. Er kann sich also in verzweifelten Situationen schneller aus dem Staub machen.

→ Steht Zwergen, Gnomen und Halblingen nicht zur Verfügung.

Spruchhemmung (-15) – Nur für Magiekundige. Einen Zauber auszulösen ist für Magier das einfachste auf der Welt. Sollte man meinen! Einige Vertreter der Zunft haben aber gerade damit Probleme. Im richtigen Moment stocken sie und verzögern den Zauber. Tritt eine Spruchhemmung auf, dann muß der Zauber als Aktion in der nächsten Runde gewirkt werden! Er geht also nicht verloren, sondern wird verzögert.

Von Spruchhemmung betroffene Helden haben eine Chance von 5% pro Zaubergrad die Formel nicht sofort aussprechen zu können. Dieser Wert wird mit der Stufe des Magiers verrechnet (um die zunehmende Routine der Erafahrung abzubilden): Jede Stufe reduziert die Wahrscheinlichkeit um 1%.

Eine 1%ige Chance einer Hemmung bleibt immer bestehen.

Von der Spruchhemmung sind keine Zauber betroffen, die länger als eine Runde gesprochen werden müssen (*Zauberdauer*).

Bsp. Anhand eines Magiers der 10. Stufe:

Grad des Zaubers	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Hemmung bei	1%	1%	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%

Stab-Meister (+40) – Der Magier (keine Kombination oder Kampfmagier) kann zwei Zauberstäbe in den Händen halten und beide in einer Runde einsetzen. Allerdings niemals auf das gleiche Ziel. Die Wirkungsbereiche der Stäbe dürfen sich nicht überschneiden!* Benutzt er nur einen Stab, kann er aus ihm eine zweifache oder dreifache Ladung wirken: Er verdoppelt oder verdreifacht also die Auswirkungen (nicht die Reichweite oder

Wirkungsdauer) einer Anwendung. Will er die doppelte Wirkung erzielen, muß ihm ein Wurf gegen INT gelingen. Bei dreifacher Wirkung ein Wurf gegen INT -6. In jedem Fall, auch wenn der entsprechende INT-Wurf nicht gelang, ist der Stab leer und zu 45%, bzw. 65% irreparabel zerstört.

Diese Fähigkeit kann nicht bei Artefakten angewandt werden.

* Wenn sich die Bereiche überschneiden, entlädt sich Macht der Stäbe direkt gegen den Anwender, oder erschafft einen Leerentod, von dem der Anwender mit BF 18 unaufhaltsam angezogen wird (50:50%).

Stadtmensch (-15) – Viele Abenteurer wissen sich unter den widrigsten Umständen zu versorgen und zu überleben. Staubige Grotten, moderne Keller oder garstige Wildnis, man gewöhnt sich an alles. Nicht der Stadtmensch! Er braucht ein Bett, ein Zimmer, gekochtes Essen, kurz alles, was unter Helden als Luxus verschrien ist. Stadtmenschen sind nicht in der Lage Wildnisfertigkeiten zu erlernen. Überall, außer in einer festen Unterkunft (im Zweifel Masterentscheid) regenerieren sie -1TP pro Ruhephase. Was für das Umfeld der Stadtmenschen aber viel schlimmer ist: Sie werden unerträglich, je länger sie von der Zivilisation getrennt sind...

Starke Matrix/Praktiker (+15) (nur reine Magiercharaktere) – Der Magier hat mehr Ahnung von der Anwendung seiner Zauber, als von deren Aufbau. Er betreibt Magie mehr intuitiv und schert sich nicht um Forschung und Kausalitäten. Wahrscheinlich betreibt er kaum Forschung, hat schon lange keine Bibliothek mehr gesehen und redet anstelle von *zaubern* von „die Magie leben!“.

Alle seine Zauber verlangen den Opfern ein -2 auf RW ab, richten einen Punkt pro Schadenswürfel extra an und sind um 2 Stufen schwerer zu bannen.

Seine eigenen Bannversuche werden so berechnet, als habe er zwei Stufen mehr!

Dafür erhält er auf Spruchforschung nur +1% pro Stufe, er lädt Gegenstände mit einer Wahrscheinlichkeit von EP:500 (abrunden) auf, erhält -4 auf seine Alchimiewürfe und als Ritualleiter gilt er als zwei Stufen niedriger! Seine Zauberkunde wird um -2 gesenkt.

Selbstredend kann ein solcher Magier kein Spezialist werden.

→ Dieser Charakterzug ist nicht kombinierbar mit anderen, die Zauber beeinflussenden Charakterzügen.

Sternzeichen (+10) – Der Charakter erhält die Vorteile die in einem Sternbild genannt sind. Horoskope, Prophezeiungen und die Visionen eines Mediums werden immer sehr genau sein, wenn sie ihm gestellt werden! Unter Umständen kann das Sternbild für eine bestimmte Charakterklasse noch zusätzlich Vorteile bringen.

→ Elfen, Gnome, Halblinge und Zwerge müssen +15 für diesen Charakterzug aufbringen

Stumme Magie (+20) – Für gewöhnlich muß ein Magier seine Zauberformeln laut aussprechen. Er kann zwar seine Stimme senken, aber er muß reden, wenn in der Zauberbeschreibung bei den Komponenten das *W* für *Wort* steht. Nur durch eine besondere Begabung und strenge disziplinierte Übungen kann der Magier seinen Willen über dieses Gefüge stellen. In diesem seltenen Fall kann er auf jede Silbe verzichten. Der Eindruck der entsteht, wenn ein Zauberer offensichtlich *nur* durch einen Wink einen Feuerball auslöst, ist natürlich beeindruckend. Vom Überraschungseffekt einmal ganz abgesehen...

Die Zauberdauer verlängert sich allerdings um 2 Segmente = weitere -2 Initiative.

Zauber die eine Dauer von *einer Runde* und mehr haben, lassen sich nicht stumm anwenden.

Sturheit (-10) – der Held will es so und nicht anders. Er kann es nicht mal logisch begründen, es ist einfach so! Und nicht anders, verdammt noch mal! Bis zu einem gewissen Grad, ist der Kopf des Charakters frei für Argumente und Entscheidungen. Aber wenn sich einmal ein Gedanke festgesetzt hat, dann kann er nicht mehr anders und wird von einer einmal angenommenen Idee, einem Plan, einer Verfolgung nicht ablassen. Erst die wiederholte Aussichtslosigkeit oder ein schwerer Verlust lassen ihn sich eines besseren belehren. In Zweifelsfällen darf der Spieler einen Wurf gegen die halbe Weisheit des Helden machen, um ihn wieder für die Vernunft zu öffnen.

Sturmkind (+10) – Alle magiebegabten Helden können diesen Charakterzug wählen. Er zeichnet eine besondere Affinität zu Elektrizität aus: Elektrizitäts-Zauber richten +50% Schaden an. Der Bonus wirkt sowohl auf Sprüche, wie auch die Wirkung von Gegenständen. Dieser Charakterzug ist nicht kombinierbar mit *Herz aus Eis* oder *Feuer im Blut*.

-T-

Talisman (-5) – Der Held hat einen Talisman, dem er große Macht zuspricht (obwohl es kein magischer Gegenstand ist). Er pflegt und huldigt dem Talisman und trägt ihn immer am Körper, da er sich durch ihn gesegnet fühlt. Verliert er den Kontakt zu seinem Talisman, dann erleidet er -4 auf alle Würfe! Ist er längere Zeit von ihm getrennt, kann der SL dies mit einem EP-Malus von 5% für die Zeit belegen. Wird der Träger kritisch getroffen oder patzt einen RW, dann besteht eine 25%ige Chance, daß er den Talisman verliert (ähnlich wie *Waffe verloren*). Wie der Talisman aussieht und was seine Geschichte ist, liegt im Ermessen des Spielers.

Telepath (+35) – Dies ist nur eine der Kräfte, die ein Psioniker zur Verfügung hat. Bei diesem Helden hat sich aber nur diese telepathische Kraft herausgebildet. Dafür ist sie bei ihm viel stärker, als beim Psioniker. Der Anwender kann einmal pro Tag für 5 Runden mit einem intelligenten Wesen in Kontakt treten, das er dabei sehen muß (max. 72m). Er kann Botschaften übermitteln, aber keine empfangen. Die Zielperson wird die Stimme in ihrem Kopf hören und ggf. als die des Helden erkennen. Während der Zeit kann der Telepath nichts anderes tun.

Tiefschlaf (+5) – Der Charakter kann selbst unter widrigen Umständen schnell einschlafen und lässt sich auch durch mäßige Störungen nicht vom Schlafen abhalten. Der Vorteil Tiefschlaf lässt den Charakter Abzüge in der Regeneration wegen widriger Umstände (unbequemes oder ungewohntes Nachtlager, Ruhestörungen) ignorieren. Der Charakter nimmt Ruhestörung während der Nacht sehr wohl zur Kenntnis, kann sich aber nach kurzer Beurteilung der Situation problemlos wieder auf die Seite legen und ohne Abzüge in der Regeneration weiter schlafen.

Totenangst (-15) – der Held hat eine furchtbare Angst und Abscheu vor Untoten! Selbst wenn er die 12. Stufe innehat und einem Skelett gegenübersteht, muß ihm ein Weisheitswurf gelingen, um nicht zu fliehen. Und selbst wenn er kämpft, dann nur mit -4, weil er den Anblick nicht ertragen kann. Er hat außerdem Respekt vor Friedhöfen und Orten, an denen Menschen starben, wie z.B. Wracks oder Schlachtfelder. Er wird seine Gefährten zur Ehrfurcht anhalten und nicht zulassen, daß Gräber geöffnet werden oder die Totenruhe sonst wie gestört wird.

Traceur (+12) Diese Leute setzen die Gravitation außer Kraft. Mit affenartiger Gewandtheit erklimmen sie Wände, wie Gazellen überspringen sie Abgründe und fast spielerisch lassen sie sich in die Tiefe fallen, nur um aus der Bewegung heraus sofort wieder aufzustehen und weiter zu laufen. Zum Leidwesen derer, die versuchen ihnen zu folgen, sehen sie den kürzesten Weg zwischen A und B ganz anders, als normale Menschen! Um ein Traceur zu werden benötigt ein Charakter eine Geschicklichkeit von 17. *Normale Umstände* sind für einen Traceur neu definiert:

Er kann mit normalem Bewegungsfaktor zwischen zwei Wänden empor springen, wenn diese nicht weiter auseinander stehen, als 3m.

Nach unten kann er sogar, theoretisch unbegrenzt, unter gleichen Bedingungen mit BF 18 reisen.

Für Sprünge mit Anlauf bis zu 6m ist kein Wurf erforderlich. Ebenso nicht für solche über 9m, wenn der Landepunkt 3m tiefer liegt.

Stürze bis 9m Tiefe verursachen keinen Schaden. Solche bis 18m nur halben.

Unwegsames Gelände verringert seine Geschwindigkeit nicht! Eher im Gegenteil. Nur bei besonders kleinen Durchlässen ist ein Geschicklichkeitswurf nötig.

Verzichtet ein Traceur im Nahkampf auf seine Angriffe und weicht nur aus, kann er seine RK um 2 Punkte verbessern.

Dieser Charakterzug ist nicht kombinierbar mit Höhenangst...

Trauma (-10) – dieser Charakterzug verlangt einiges an Rollenspiel. Der Spieler muß sich ein Ereignis ausdenken, welches seinen Helden in Schlüsselsituationen einholt und wahrscheinlich paralyisiert oder ihn zwingt auf eine bestimmte Weise zu handeln!

Viel mehr kann eigentlich nicht reglementiert werden. Das Trauma kann nach langer, langer, langer Zeit in einem epischen Moment vielleicht überwunden werden?

Bis dahin werden aber seine Feinde wahrscheinlich darum wissen und es gegen ihn nutzen!

Tremor (-20) – Abzüge auf Treffer und RK, Initiative. Die Benutzung von mag.

Gegenständen funktioniert nur, wenn ein GES-Wurf -6 geschafft wurde, und dann haben die Gegner immer noch +4 auf RW. Alle Attributs-/Fertigkeitswürfe auf GES sind um -6 erschwert.

-U-

Überwältigender Treffer (+10) – führt der Held eine zweihändige Waffe und landet er einen kritischen Treffer, dann kann er vor dem Auswürfeln des Schadens entscheiden, ob er diese Kraft aktivieren will. Wenn er es tut, dann addiert sich sein Stärke-Wert zum Schaden und das Opfer erleidet ein *Niederwerfen* (bis zu einer Größenkategorie höher). Der Held selbst verliert aber die Hälfte seiner aktuellen Ausdauer und kann in der nächsten Runde nicht angreifen. Auch alle Angriffe, die er nach dem kritischen Treffer noch gehabt hätte, entfallen. In der zweiten Runde nach dem kritischen Treffer hat er noch -8 auf seine Trefferwürfe. In der Runde darauf -4, dann -2 und in der nächsten Runde keinen Malus mehr.

Umfangreiches Wissen (+10) – normalerweise können Mitglieder bestimmter Charakterklassen nur dann Fertigkeiten anderer Klassen erwerben, indem sie einen zusätzlichen Punkt aufbringen. Solche Individuen aber, die ein umfangreiches Wissen haben, dürfen die Fertigkeiten einer zusätzlichen anderen Gruppe zu normalen Preisen erwerben. Dabei ist zuvor festzulegen, für welche zusätzliche Kategorie das Wissen gilt!

Ungewöhnlicher Vertrauter (+20) – Waldläufer, Druiden und Magier, die in der Lage sind, sich Tier-Vertraute an die Seite zu rufen, können mit dieser Begabung die normale Tierwelt verlassen. Ihnen stehen als Vertraute Monster und Kreaturen von anderen Ebenen zur Seite. Man kann immer nur ein solches Wesen bei sich haben. Es darf nicht mehr als INT 3 besitzen und kann maximal halb so viele TW haben, wie sein Meister Stufen hat. Ansonsten gelten die üblichen Begrenzungen.

Unangenehme Stimme (-5) – Eine Stimme, die klingt wie splitterndes Glas, kratzendes Metall oder noch schlimmer? Das Charisma des Helden sinkt um 2 Punkte und seine Chance zu betören wird halbiert. Hoffentlich fängt er nicht an zu singen.... Und manchmal brauchen auch seine besten Freunde eine Pause von ihm.

Ungebildet/Lernschwach (-15) – Ein echt schlimmer Nachteil, denn der Charakter beginnt jede Fertigkeit mit zwei Punkten schlechter, als errechnet. Er kann niemals ein Meister werden und taugt weder zum Magierspezialisten noch kann er die kämpferischen Waffenspezialisierungen (wohl aber Manöver) nutzen. Außer seiner Muttersprache schafft er nur noch eine Fremdsprache, die er aber niemals wird lesen und schreiben können. Als Dieb hat er keinen Zugriff auf *Sprachen* oder den Gebrauch von Spruchrollen. Er erhält aber einmalig +10% auf Taschendiebstahl, Schleichen, Verstecken und Wände erklimmen, da davon auszugehen ist, daß er sich in Kreisen herumschlagen mußte, die nicht viel auf Schulbildung geben.

→ Diebe zahlen -20

Unkonzentriert (-20) – dieser Nachteil führt dazu, das der Charakter nicht in der Lage ist seine Handlungen, bzw. eine Reihe von Handlungen ohne eisernen Willen zu koordinieren. Im Kampf erleidet er -2 auf die Initiative.

Diebesfähigkeiten sind mit -10% belegt.

Alle Fertigkeitswürfe sind ebenfalls mit -2 belegt und werden bei einem *besonderen Erfolg* doch nur als *normal* gewertet. D.h. das Held kann weder ein Meister werden, noch darf er Fertigkeiten durch besondere Erfolge steigern.

→ Nicht wählbar für Magier!

Unterschicht (-5) – Viele Helden verbessern im Laufe ihres Lebens ihren Status. Dieser Held aber kommt aus der Unterschicht und fühlt sich ihr auf ewig verbunden. Sie klebt wie Teer an ihm. Doch das macht ihm gar nichts aus. Er ist ein verbitterter Vertreter seiner Herkunft und von Abscheu und Verachtung auf die anderen Schichten erfüllt und trägt in sich die Wut der Jahrhunderte seiner Leute auf ihre Lehnsherren. Hier ist vor allem Rollenspiel gefragt, um den Charakterzug auszuspielen.

-V-

Verdammter Bastard (+50) – dieser Kerl ist der unkaputtbare Held aller heroischen Geschichten. Er schafft es immer wieder dem Tod von der Schippe zu springen, dem absolut tödlichen Geschoß auszuweichen und das Ruder im letzten Augenblick herum zu reißen.

Und, was viel wichtiger ist, er bekommt die Frauen!

Er erleidet nur Abzüge von -1 durch Wunden.

Sinken die TP des Bastardes auf ¼ seines vollen Wertes, dann

- erhält +2 auf alle Rettungs- und Attributswürfe und die Initiative
- macht er kritische Treffer bei 18-20
- zählt +4 auf alle Fertigkeitswürfe

- erhält eine zusätzliche Handlung bei Initiative 8-10
- erhöht seinen Grundbewegungsfaktor um +2
- nimmt von allen magischen Angriffen nur noch halben Schaden ($\frac{1}{4}$ wenn der RW gelingt).

Ein Treffer, der seine TP auf unter Null bringen würde, muß im Schaden erneut ausgewürfelt werden. Das niedrigere Ergebnis zählt.

Der verdammte Bastard kann noch handeln, wenn seine TP schon im Minusbereich sind. Erst bei -11 fällt er um und stirbt wie alle anderen auch.

Kritische Treffer gegen ihn, müssen nun noch einmal bestätigt werden. Fällt eine 1-10 in 20 war's einer, sonst nicht.

→ Außer diesem Charakterzug darf der Held keine anderen aus der Plus-Spalte haben!

Vergesslichkeit (-5) (nur für magisch begabte Helden) – der Zauberer neigt dazu Dinge zu vergessen! Pro Tag wird durch Zufall ein Zauber versagen. Er muß beim Wirken eines Spruches einen Wurf gegen die halbe Intelligenz machen. Mißlingt der Wurf, vergisst er den Zauber, bzw. eine wichtige Komponente. Dies wirkt sich natürlich erst dann aus, wenn die eigentliche Wirkung eintreten sollte! Hat der Zauberer einmal einen Spruch vergessen, ist er für den Rest des Tages immun gegen die Auswirkung.

Ebenso ist die Fertigkeit *Zauberkunde* betroffen. Es wird solange mit -4 gewürfelt, bis die Fertigkeit das erste Mal versagt. Danach geht's normal weiter.

Verlorene Liebe (-5) – In der Vorgeschichte hat der Charakter die Liebe seines Lebens verloren und ist seit dem in tiefer Trauer und unfähig neue Beziehungen einzugehen. Ist die Liebe gestorben, dann macht er sich vielleicht Vorwürfe und wird sein Leben als Reue betrachten. Ist sie verschollen, dann ist er möglicherweise auf einer ewigen Suche nach ihr. Der Held wird alle seine Entscheidungen unter diesen Eindrücken treffen. Ob er seine verlorene Liebe wieder findet, oder neue Liebe findet, kann Ziel seines gesamten Abenteurerdaseins sein.

Verlorener Gefolgsmann (-12) - „Es ist nie leicht Leute zu verlieren...“. Es ist aber leicht gesagt. Der Held hat in einem seiner früheren Abenteuer einen Gefolgsmann verloren. Gefolgsmann heißt hier nicht Mietling oder Waffenknecht, sondern eine wahrhaft loyale und vertrauensvolle Person. Die Umstände dieses Verlustes sind beinahe traumatisch und gewiß ist der Charakter nicht ganz schuldlos daran. Und sei es, daß er eine *Entscheidung treffen mußte*. Wann immer er in ähnliche Situationen gerät, neue Gefolgsleute gewinnen kann oder sich einer Anekdote erinnert, fällt der Held in ein Loch, oder wird alles daran setzen, den Fehler nicht noch einmal zu machen. Möglicherweise ist er sogar übervorsichtig?

Verpflichtungen (-10) – in seinem Vorleben war der Held Mitglied einer Gemeinschaft, aus der man nicht austreten kann, oder der er immer noch angehört. Seine Loyalität kann auf eine harte Probe gestellt werden. Er könnte einer Diebesbande, einem Nomadenclan, einer Magierakademie, einem Okkultistenkreis, einer großen Familie oder einem Geheimbund angehören. Die Verpflichtung gilt in erster Linie als Nachteil, weshalb der SC wahrscheinlich in unangenehme Situationen gerät, Loyalitätskonflikte hat oder auch ganz klar seine Leistung oder auch Geld zur Verfügung stellen muß. Wie viel seine Gefährten von dieser Abhängigkeit wissen, muß er selbst entscheiden.

Verteidiger (+25) – Mancher ist seinen Kampfgefährten besonders freundschaftlich zugewandt. Zu sehen, wie einer seiner Leute in Bedrängnis gerät oder fällt, spornt seinen

Kampfgeist besonders an. Ist ein Gefährte aus der Gruppe des Verteidigers durch *Lähmung*, zu *Stein erstarren* oder ein *Festhalten* oder *Netz* hilflos, handlungsunfähig, oder sinken die Trefferpunkte eines Mitstreiters auf 0 (er wird bewußtlos, also nicht Zäher Hund, etc.) Dann kämpft er umso entschlossener. Er erhält +4 auf Initiative, Treffer, Schaden, Bewegungsfaktor und Rettungswürfe gegen Furcht. Dazu muß er den hilflosen Kameraden aber sehen (18m). Die Boni sind sofort weg, wenn den Person geholfen wurde, bzw. die TP wieder im Plus sind.

Der Charakterzug kann nicht von chaotisch gesinnten Helden gewählt werden.

Veteran (+15) – Mancher Krieger hat vor seiner Zeit als Abenteurer eine ganze Zeit als Söldner, Soldat oder Legionär gedient. Auch wenn er die meiste Zeit nur bei den Mannschaften war, so hat er sich dort die eine oder andere Routine abgeschaut oder war vielleicht Sparringspartner bei Waffenmeistern und Ausbildern. Veteranen zahlen für folgende Kampffertigkeiten jeweils einen Fertigkeitenspunkt weniger: Beidhändig kämpfen, Gezielter Angriff, Parierkampf, verbesserte Rüstungsgewöhnung. Weil er aber auf der anderen Seite viel Zeit in der Armee verbrachte, muß der Charakter bei seiner Erstellung mindestens das mittlere Erwachsenenalter haben.

Vogelfrei (-40) – Der Charakter ist wahrscheinlich auf einer Flucht vor den eigenen Leuten. Sein Vergehen wird dergestalt sein, daß es in einer feudalistischen Gesellschaft nicht weiter schlimm ist, wenn man ihn einfach tötet, auch ohne daß er in seiner momentanen Umgebung verurteilt wird. Vielleicht ist er das Opfer einer Blutrache? Vielleicht ist er ein Brudermörder? Oder wegen einem kulturellen Kapitalverbrechen schuldig? Der Unterschied zu Gesucht ist, es ist kein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt und er kann sich in Sicherheit bringen, in dem er in ein anderes Gebiet geht, wo er von den Behörden für seine Taten nicht verfolgt wird. Dennoch muß er mit Häschern rechnen und kann nicht in seine Heimat zurück oder einem Angehörigen seiner Art gefahrlos gegenüberreten.

Von der Muse geküßt (+10) – der SC ist außergewöhnlich künstlerisch veranlagt. Er darf ein Künstlertalent frei wählen und erhält noch einmal +1 auf den Fertigkeitenswurf. Hat er ein Künstlertalent gekauft, oder z.B. Dichtkunst, bekommt er noch einmal +2 darauf (max. 19).

Vorbild (+15) – Die Möglichkeiten die eigenen Leute zu inspirieren sind vor allem Barden bekannt. Doch sie haben nicht das Monopol darauf. Jeder Abenteurer kann seine Gefährten motivieren und zwar durch Worte und Taten. Dazu muß sich das Vorbild in 18m Radius zu seinen Leuten aufhalten und einen Charisma-Wurf schaffen. Seine Freunde sind durch ihn derart angespornt, daß sie +2 auf Treffer und Schaden und RW erhalten. NSC-Gefolgsleute erhalten +2 auf ihre Moral und RW gegen Furcht. Das Vorbild kann nur einmal pro Tag versucht werden und funktioniert natürlich nicht, wenn der Held versteckt, unsichtbar oder selber auf der Flucht ist!

Vorfahr (-12) – Ein Vorfahr des Helden, nicht unbedingt die Eltern, eher die Großeltern oder noch weiter zurück, war entweder berühmt oder berüchtigt. Dies darf der Spieler selber bestimmen. Doch egal was, es wirkt sich immer negativ für den Helden aus, der er wird immer mit ihm verglichen oder sogar für dessen Taten noch verantwortlich gemacht. Er muß die Taten (ob real oder Legende) ausbügeln oder wiederholen. Er wird zum Helden stilisiert, der unerfüllbare Dinge machen soll, oder man will sich aus Rache an ihm gütlich halten. Die Leute sind entweder mit ihm zusammen, um sich in seinem Namen zu sonnen, oder sie machen einen weiten Bogen um ihm, ohne ihm die Chance zu geben, sich zu beweisen.

Vorurteile (-5) – Was immer es über eine andere Gruppe, Klasse oder Rasse zu sagen gibt: Diese Held spricht es aus und hält daran fest. Es dauert lange seine Vorurteile zu widerlegen und es gelingt niemals so ganz. Seine Freunde sind entweder selbst von Vorurteilen zerfressen oder haben ein außergewöhnlich dickes Fell.

-W-

Waffenbrüder (+25) – Dieser Zug muß von zwei Charakteren gewählt werden und er wirkt nur, wenn sie zusammen in Aktion treten. Waffenbrüder sind ein eingeschworenes Team. Sie kennen die Stärken und Schwächen des anderen. Sie haben unzählige Male gemeinsam gefochten und sich in Gefahren beigestanden. Als Einheit sind sie wie ein Wesen mit vier Augen und Armen. Wenn sie im Kampf nicht weiter als 6m auseinander stehen und sich sehen *und* hören können, erhalten sie folgende Boni:

+4 auf Initiative, +2 auf RK und Treffer im Nahkampf, +2 RW gegen Flächenzauber und Odem (der eine reißt den anderen weg), +4 RW gegen Furcht, +8 temporäre TP, kritische Treffer bei 19-20 (sie spielen sich die Gegner zu), Patzerwürfe können wiederholt werden (bei 11-20 war es ein normaler Fehlschlag).

Nachteile: sie können ihre Boni nicht aufrechterhalten, wenn sie laufen, fliegen, schwimmen. Geht einer von beiden zu Boden (Null TP), muß der andere einen Wurf gegen seine halbe Weisheit schaffen, oder er stellt den Kampf sofort ein, um nach seinem Waffenbruder zu sehen. Er kann erst drei Runden später weiter kämpfen. Gelingt der Weisheitswurf, dann hat er dennoch -4 auf Initiative, -2 auf RK und Treffer im Nahkampf, keine RW-Boni, keine temporären TP und macht gewöhnliche Patzer oder kritische Treffer.

Wahrer Gläubiger (+12) – Dieser Held verehrt inbrünstig seine Gottheit und gelangt so an Boni:

- +2 auf WEI-Würfe
- +4 auf Treffer und +2SP/SW gegen Feinde seines Gottes
- immun gegen Furcht, die von Vertretern eines feindlichen Gottes auf ihn gewirkt wurde
- sinken seine TP auf 0 oder darunter, darf er Hilfe von seinem Gott erflehen (W20 gegen seine Stufe). Wird er erhört, kann er ohne Einschränkungen handeln, bis er bei -11 TP ist
- Bringt der Held Opfer (in Form von Gold oder Schätzen) kann er deren Wert in Erfahrungspunkte umwandeln (siehe Datei *Erfahrung*). Für jede GM erhält er 2 EP. Dies kann er pro Erfahrungsstufe nur einmal machen
- Wahre Gläubige können nicht von der magischen Heilung durch Kleriker anderer Gottheiten profitieren

Zu beachten ist die religiöse Verbundenheit des Helden mit den Werten seines Gottes. Er wird sich stets an dessen Prinzipien halten müssen und bereit sein, dafür auch sein Leben zu opfern, bzw. Feinde seines Gottes offen zu bekämpfen. Lediglich Kleriker, die min. Seine Stufe haben, können ihm anderes befehlen. Verstößt der wahre Gläubige gegen die Vorgaben seines Gottes, verliert er alle o.g. Fähigkeiten, bis sein Vergehen angemessen gesühnt ist.

Wahrer Name (-15 / -20*) – Nur wenige Wesen haben einen *Wahren Namen*, der seine Bestimmung ausdrückt, oder den Sinn seines Lebens und manchmal nicht mal dem Wesen selbst bekannt ist. Der *Wahre Name* ist so mächtig, das sein Ausruf alleine ein dämonisches oder teuflisches Wesen rufen kann und Drachen kuschen läßt.

Doch auch für Charaktere kann der *Wahre Name* gefährlich werden, weil er, wenn er in eine Zauberformel eingeflochten wird, dem Opfer jeglichen Rettungswurf verwehrt, seine

Magieresistenz aufhebt und alle Formeln mit maximaler Wirkung zur Anwendung kommen läßt!

Elfen verlieren gar ihre Immunität gegen Bezauberungen und Schlaf, wenn ihr *Wahrer Name* zusammen mit einem Zauber ausgesprochen wird.

*Kosten für Elfen

Waise/Adoptiert (-8) – Der Charakter kennt seine echten Eltern nicht und dies nagt tief an ihm. Wenn er ein Waise ist, was seine Kindheit vielleicht von Entbehrungen und Gewalt gekennzeichnet und hat ihn hart und verbittert werden lassen? Wurde er adoptiert, dann hat er es vielleicht mit eifersüchtigen Halbgeschwistern zu tun? In jedem Fall deckt dieser Charakterzug alle negativen Folgen eines solchen Zustandes auf und kann vielleicht sogar der Grund sein, warum der Held seine sichere Heimat verließ und in eine gefährliche Welt zog: Um sich selbst zu finden?

Wasserscheu (-5) – Die Angst vor Wasser kann im Augenblick der Todesgefahr überwunden werden, keine Frage. Doch der SC hat im alltäglichen Umgang eine starke Abscheu gegenüber dem nassen Element. Er wäscht sich nur Katzenhaft und meidet große Wassermengen. Abgesehen vom Geruch, der vor allem auf andere wirkt, hat er einen Abzug von -1 auf Würfe gegen Krankheiten.

Weltfremd (-5) – Nicht für Charaktere mit Weisheit über 8. Weltfremde Helden sind unglaublich naiv. Es fehlt ihnen an Weisheit und Weitsicht, um Aussagen auf ihre realistische Grundlage zu prüfen. Sie neigen dazu alles zu glauben und jede Unmöglichkeit als Wahrscheinlich anzunehmen. Sie zählen nicht gerade zu den besten Planern und sind von Freund wie Feind leicht zu beeinflussen. Ein weltfremder Charakter wirkt wie ein naives Landei, ein utopischer Spinner oder ein gefährlicher Anarchist. Er kann kein Verständnis für entweder Religionen, Geld, Besitz, Sitten oder Adel aufbringen und wird deshalb immer wieder in unangenehme (!) Situationen geraten.

Widersacher (-20) – der Held ist aus irgendeinem Grund der Erzfeind einer Religion. Genau genommen verlangt eine Gottheit seinen Tod. Selbst dann, wenn sich der Held gar nicht erklären kann, mit welchem Grund er sich diesen Groll zugezogen hat? Hat er in seiner Jugend einen Frevel begangen, einen Lieblingspriester erschlagen oder aus reiner Unwissenheit einen geweihten Ort geschändet? Oder liegen hier göttliche Perspektiven zu Grunde, unbegreiflich für den Verstand eines Sterblichen? Vielleicht wird eines Tages einer seiner Nachkommen der Religion des Gottes große Gefahr bringen? Vielleicht ist aber auch noch eine alte Rechnung mit seinem Geschlecht offen? Oder der arme Schlucker ist ohne sein Wissen ein Liebling eines anderen Gottes und so zwischen die Fronten geraten? Vielleicht wurde er auch zum Spielball einer Wette zwischen den Entitäten? Gottheiten, welche ebenso wie der SC gut, böse oder neutral sind, scheiden als Gegner aus!

Nachdem entschieden ist, welcher Gott unseren SC auf dem Kicker hat, erleidet der SC durch Zauber seiner Kleriker einen Abzug von -4 auf RW und jeder Schadenswürfel, der eine 1 anzeigt, darf erneut gegen ihn gerollt werden, um ein höheres Ergebnis zu erzielen. Im Nahkampf verschlechtert sich seine RK gegen die Diener um 2 und er erleidet durch Treffer 1 SP mehr pro Schadenswürfel. Den Klerikern und ihren Schergen sind die Effekte nicht mal unbedingt bewusst. Auf höheren Stufen kann es aber sein, das die Priester einen direkten Befehl bekommen, den SC endlich zu töten. In diesem Falle werden sie immer versuchen, seine Seele zu überantworten!

Es ist auch damit zu rechnen, daß Anhänger, Freunde und Verwandte des Erzfeindes in Mitleidenschaft gezogen werden, wenn man sie aus unerklärlichen Gründen zum Hauptdarsteller einer Opferzeremonie oder eines Hexenprozesses macht. All dies soll den Widersacher treffen.

→ es ist nicht möglich Widersacher von Peoni zu werden!!!!

Wie ein Fisch (+15) – Durch seine Nähe zum Element Wasser, kann er besonders gut schwimmen. Er muß diese Fertigkeit dennoch erwerben! Seine Schwimmgeschwindigkeit ist doppelt so hoch wie normal. Würfe auf Schwimmen sind um +6 erleichtert. Außerdem kann er gut tauchen und lange Luft anhalten. Bereitet er sich 15 Minuten auf einen Tauchgang vor, dann kann er pro KON-Punkt 20 Sekunden die Luft anhalten. Unter Wasser kann er sich dann aber nicht kämpfen, da dies seinen Sauerstoffvorrat ebenso schnell aufbraucht, wie bei anderen auch.

Wiederauferstehung (+50) – Kleriker und Paladine (und nur diese), welche ihrem Gott unerschütterlich verbunden sind und ihm wohl dienen, werden nach ihrem Tod meist mit einem besonderen Platz an der Seite ihrer Gottheit belohnt. Einige aber, welche für eine besondere Aufgabe auserwählt waren, werden ins Leben zurückgeschickt.

Kleriker mit der Gabe der Wiederauferstehung können einmal, nach dem der Tod eingetreten ist, ins Leben zurückkehren. 1W4+1 Phasen nach ihrem Tod erwachen sie wieder. Sie erleiden keine Abzüge und müssen keinen Wurf auf Wiedererweckung machen.

An das, was ihre Seele erlebt hat, haben sie keine Erinnerung. Sie sind aber von einer tiefen Ehrfurcht erfüllt und haben keine Angst mehr vor dem Tod.

Wer Wiederauferstehung wählt, kann keine anderen positiven Charakterzüge wählen!

→ böse Kleriker können diese Gabe nicht wählen, da ihr Tod das Eingeständnis ihres Versagens ist!

Wiedergeboren (-15) – Manchmal machen sich die Götter einen Spaß. Oder stoßen einen Fluch aus. Oder es gibt einen anderen Grund. Egal. Der Held hat schon einmal gelebt. Sie/er wurde wiedergeboren. Wie viel Zeit zwischen den Leben vergangen ist, in welchem Kulturkreis der Held zuvor gelebt hat, ob er einer anderen Rasse angehörte, daß ist nicht vorgeschrieben. Von der Wiedergeburt ist lange Zeit nichts bekannt. Erst im Laufe der Zeit häufen sich die Anzeichen, die den Charakter wie Brotkrumen in die Vergangenheit führen. Wartet dort ein tieferes Geheimnis, eine Aufgabe oder bloß eine Laune des Schicksals? All dies sind Spielerentscheidungen, die dazu führen, eine eigene Quest rollenspielerisch zu lösen. Als Bonus kann der Spieler eine Fertigkeit frei wählen, welche der Charakter meisterlich beherrscht. Die Fertigkeit darf nicht mehr als 2 FP kosten und muß aus einer Tabelle für seine Klasse stammen.

Witterung (+5) – Ein Held mit diesem Charakterzug kann die Nähe von einer bestimmten Sorte Feinde fühlen, oder buchstäblich riechen. Er muß dazu einmal gegen sie gekämpft haben. Danach kann er für 48 Stunden ihre Anwesenheit in 18m Radius erkennen. Dies gilt immer nur für eine Sorte Feinde und wird auf solche begrenzt, die in den Monsterhandbüchern aufgeführt sind und nicht körperlos sind!

Wohl bekommts (+12) – Ob es am Metabolismus des Helden liegt, an einem Schicksalsstern, einer besonderen Veranlagung, was auch immer es ist: Magische Tränke wirken bei diesem immer mit maximaler Wirkung und maximaler Dauer. Auf der einen Seite ist dies durchaus von Vorteil, wenn es z.B. um Heiltränke geht. Leider macht der Körper bei Giften oder anderen Substanzen keinen großen Unterschied: Mit diesem Charakterzug kann man nicht

gleichzeitig „Zechen“ wählen, denn auch Alkohol schlägt mit voller Wirkung durch. Und nicht nur Alkohol: Alle Gifte...

Wohlklang (+5) – eine schöne Stimme hat Vorteile: Betören +15%, Singen +2, Schauspielerei, Beredsamkeit und Massenbeeinflussung +1.

Wolfskind (-18) – Manchmal kommt es vor, daß ein Kind in der Wildnis verloren geht und sich dort durchschlägt. Vielleicht wurde es von wilden Tieren angenommen? Vielleicht von Orks? In keinem Fall kann sich das Wolfskind in der einen oder der anderen Welt zu 100% zurecht finden. Wolfskinder zeigen ein wildes Verhalten und sind noch nach Jahrzehnten verroht. Sie sprechen nur schlecht, können sich nie ganz in die Sitten einleben und mit modernen Errungenschaften wenig anfangen. Wolfskinder beherrschen entweder nur eine grobe Form der Magie oder, wenn sie Kämpfer sind, benutzen nur primitive Waffen und niemals Metallrüstungen. Sie erscheinen, egal was man versucht, oft ungepflegt und sind Zielflächen vieler Gemeinheiten anderer.

Worte der Schöpfung (+30) – Nur für gute Kleriker mit Weisheit 17+.

Die Worte der Schöpfung sind Fragmente einer verlorenen Sprache, die als Vorläufer des *Celestial* (der Sprache der Äußeren Ebenen) war. Sehr wenige Unsterbliche erinnern an einige dieser Worte, und noch weniger Sterbliche haben Zugang zu einem oder zwei von ihnen. So groß ist ihre Macht, daß kein sterblicher Geist mehr als drei oder vier Worte verstehen kann. Worte der Schöpfung können nicht niedergeschrieben werden. Kleriker erlernen sie durch die Gesandten ihrer Gottheit. Meist als Belohnung für ihre Taten. Man verwendet sie, indem man sie in andere Zauber einwebt. Um einen Zauber so zu verstärken, muß der Kleriker auf einen anderen Zauber der gleichen oder höheren Stufe verzichten.

Ein Wort der Schöpfung kann nur 1x/Woche ausgesprochen werden.

Worte der Schöpfung wirken folgendermaßen:

- Heil-Zauber wirken automatisch maximal
- Beschworene Kreaturen kommen nach Wahl des Helden in doppelter Menge oder mit doppelten TW
- Bannspruch und Böses bannen wirken ohne RW, eine Magieresistenz wird halbiert
- Magie bannen wirkt zu 100%
- Gegen Sprüche der Bezauberungs-Schule haben Opfer -8 auf RW. Ihre Magieresistenz wird halbiert
- Die Boni und Wirkungsdauer auf Segen und Gesang werden verdreifacht
- In Verbindung mit mächtigen Zaubern der Pflanzen- und Tierzyklen können Worte der Schöpfung verwüstete Landstriche wieder fruchtbar machen, bzw. Tierpopulationen wieder herstellen

Ein Kleriker der über *Worte der Schöpfung* verfügt kann aktiv nach den Wahren Namen von anderen forschen: Pro Trefferwürfel/Stufe benötigt er eine Woche intensive Arbeit und einen Materialaufwand von 5.000 GM pro Stufe/TW. Außerdem muß er jede Woche einen WEI-Wurf schaffen, oder das Projekt schlägt fehl.

Bei der Herstellung mächtiger magischer Gegenstände (z.B. heiliger Schwerter) oder Artefakte spielen Worte der Schöpfung ebenfalls eine wichtige Rolle.

Worte der Verdammnis (+30) – nur böse Kleriker mit Weisheit 17+.

Bevor es das Infernal (die Sprache der Unteren Ebenen gab) wurde eine Sprache genutzt, von der diese Worte abstammen. Sie gilt als so verderbt und faulig, daß selbst diese wenigen Worte von abstoßender Macht sind. Selbst die Herrscher der Unteren Ebenen nutzen diese Sprache selten, da sie als verheerend gilt. Angeblich können nicht einmal die Höllenfürsten

und Dämonenlords abschätzen, was sie anrichten, wenn sie ganze Sätze formulieren. Und da es mit Sicherheit auch ihnen nicht bekommt, vermeiden sie es einfach.

Unter den Sterblichen kennen nur wenige Worte der Verdammnis. Die meisten zerbrechen schon seelisch bei dem Versuch sie zu erlernen. Jene, die sie anwenden können, sprechen nie darüber, wie sie sie erlernt haben. Ihre Verbündeten achten und fürchten sie dafür aber um so mehr.

Stille-Zauber schützen nicht vor Worten der Verdammnis!

Man kann die Worte der Verdammnis wie folgt anwenden:

- **Schrecken:** Jedes neutrale und gute Wesen in 18m Radius muß einen Wurf gegen seine halbe Weisheit schaffen. Dieser Wurf wird noch modifiziert durch den Stufen-(TW)Unterschied zwischen dem Sprecher und dem Zuhörer. Für je drei volle Stufen Differenz wird der RW um -1 erschwert! Gelingt der Wurf nicht treten folgende Wirkungen in Kraft:
 - bis 4 Stufen/TW: Die Opfer fliehen zu 50% in wilder Panik vom Anwender weg oder werfen sich verzweifelt jammernd zu Boden. Beides hält 1R/St. des Sprechers
 - 5+ Stufen/TW: Die Opfer sind von Abscheu gegen den Sprecher erfüllt und müssen ihn angreifen. Dabei agieren sie aber, als hätten sie nur halb so viele Stufen, wie sie tatsächlich haben.
- **Beherrschung:** Jedes böse Wesen in 18m Radius muß einen Wurf gegen seine halbe Weisheit schaffen. Diese Wurf wird noch modifiziert durch den Stufen-(TW)Unterschied zwischen dem Sprecher und dem Zuhörer. Für je drei volle Stufen Differenz wird der RW um -1 erschwert! Gelingt der Wurf nicht treten folgende Wirkungen in Kraft:
 - bis 4 Stufen/TW: Die Wesen sind von Angst und Demut ergriffen und werden sich reglos vor ihm zu Boden werfen. Dies hält 1R/St. des Anwenders an.
 - 5+ Stufen/TW: Die Wesen sind wie bezaubert und erkennen den Sprecher als ebenbürtig oder überlegen an, oder werden ihm ehrlichen Respekt zollen (letzteres gilt auch für die Herrscher der Unteren Ebenen). Dies hält 1R/St. des Anwenders an.
- **Korruption:** Wesen mit bis zu 2 TW in 120m Radius werden zu chaotisch bösen Tötungsmaschinen, wenn ihnen kein RW (wie oben beschrieben) gelingt. Sie greifen alles und jeden an, der nicht wie sie der Korruption unterliegt. Die Wirkung hält 1 Phase/Stufe des Sprechers an.
- **Macht:** Eingewoben in einen entsprechenden Zauber, richtet dieser nun so viele SW an, wie der Sprecher Stufen hat!
- **Pandemonium:** Ein Gebiet mit 10m Radius pro Stufe des Anwenders verwandelt sich in ein Alptraumszenario. Feinde des Sprechers verlieren hier automatisch die Orientierung und den Sprecher sofort aus den Augen. Sie werden unaufhörlich von grauenhaften Schrecken angegriffen und durchleben ihre furchtbarsten Ängste. Der Sprecher selbst kann für die Wirkungskdauer nichts anders machen, als sich zu bewegen und Zauber auf sich selbst anzuwenden. Greift er persönlich jemanden an, endet das Pandemonium sofort. Ansonsten hält es 1 R/St. des Sprechers.

Worte der Verdammnis können 3x/Woche ausgesprochen werden. Jeder Einsatz raubt dem Sprecher aber je 1 Punkt KON und CHA, die nur auf normalem Wege regeneriert werden können.

Wut kanalisieren (+25) – Nur für chaotische und neutrale Charaktere. Frust, Enttäuschung und Rückschläge führen bei vielen Leuten zur Aufgabe. Nicht so bei diesen Gesellen. Sie werden durch mißlungene Versuche dazu angestachelt es noch mal, aber diesmal fokussierter zu versuchen.

Im Spiel bedeutet das, der Held darf einen Wurf noch in der Runde wiederholen.

Und zwar nur folgende:

- Fertigkeitswürfe gegen Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution
- Probewurf gegen eines der genannten Attribute
- RW gegen Lähmung-Gift-Todesmagie und Magie

Wird er selber kritisch im Nahkampf getroffen, dann darf er auf seinen nächsten Angriff +6 auf den Treffer addieren (nicht kombinierbar mit Kampfmanövern).

Mißlingt ihm ein Fernkampftreffer, dann darf er beim nächsten Versuch +4 addieren.

Helden können nur einmal am Tag ihre Wut kanalisieren und dabei nur für einer der genannten Möglichkeiten!

-Z-

Zäher Hund (+10*/+15) – Der Charakter kann handeln, aber nicht kämpfen oder zaubern, bis er bei -5 TP angekommen ist. Ein eiligst geschluckter Heiltrank wird ihn nicht wieder aktiver machen, aber sein Leben retten. Er verliert nach wie vor 1 TP pro Runde unter 0 TP. Sterben tut er aber erst bei -18 TP und Nachteile bei Wiederbelebung muß er erst bei -15 TP hinnehmen. Durch Wunden erleiden zähe Hunde nur -1, statt -2 auf alle ihre Würfe.

* allein Zwerge kostet diese Gabe +10.

Zart besaitet (-20) – Das Abenteuerleben ist nicht für jedermann geeignet, aber nicht jeder Mann (und jede Frau) können es sich aussuchen. Selbst die härtesten Schwertgesellen werden mal weiche Knie bekommen, oder der Magen wird sich ihnen umdrehen. Doch diese Momente werden immer weniger werden, je mehr der Held erlebt.

Zart besaitete Helden sind meist solche, die sich diesen Beruf nicht wirklich aussuchen konnten. Sie sind dementsprechend sensibler und kommen mit übermäßiger Gewalt, dem Hauch von Moder und dem Raureif in Grabstätten nicht gut klar:

Sehen die Regeln einen RW gegen Furcht vor (und selbst wenn dieser gelingt), so kann der SC dennoch für 1W4+2 Runden nicht offensiv handeln. Das heißt, er kann weder Angreifen noch Zaubern, keine Fertigkeiten ausüben, keine magischen Gegenstände oder Tränke benutzen noch sich mit mehr als seinem normalen Bewegungsfaktor fortbewegen. Seine RK und RW werden aber nicht betroffen.

Situationen mit Untoten, blutiger Gewalt oder Ekeleffekt haben die selben Wirkungen, auch ohne RW! Der Betroffene wird kaltschweißig, kurzatmig und wahrscheinlich erbrechen.

Wird in 9m Entfernung zum SC ein kritischer Treffer erzielt, egal von wem und sei es vom Betroffenen selbst, dann tritt o.g. Wirkung in Kraft!

Erleidet der Held selbst einen kritischen Treffer, so wird er ohne Körperschock-Wurf sofort für 1W6 Runden bewusstlos.

Geht während des Kampfes einer seiner Gefährten nieder, also sinken seine TP auf Null oder darunter, dauert die o.g. Wirkung 2W4+2 Runden. Das kann dazu führen, das der *Held* so geschockt ist, das er seinem Freund nicht helfen kann!

Zauber-Hand (+5) – Der Held, i.d.R. ein Magier, erhält +4 auf Treffer für *Geisterhand* und alle Berührungsauber, für die ein Trefferwurf erforderlich ist.

Zaubern ohne Komponente (+10) – ein Zauberspruch besteht meist aus Wort, Geste und Komponente. Die klassischen Magier (Hermetiker) können meist schon auf die Materialkomponente verzichten. Die Akademiker nicht. Sie benötigen immer Material um die notwendige Komplexität eines Zaubers aufzubauen. Einige von ihnen aber haben gelernt darauf zu verzichten! Sie können wie klassische Magier ohne Material zaubern, werden aber von ihren Kollegen argwöhnisch beobachtet!

Zauberhaar (+15) (Nur für Magie anwendende Klassenkombinationen) aber nicht für Magierspezialisten oder Akademiker) - Ein Charakter mit Zauberhaar erhält durch eine eindrucksvolle Mähne von 50cm und mehr einen zusätzlichen Zauber pro Tag, egal von welchem Grad, dieser kann jeden Tag neu festgelegt werden! Das Haar gibt außerdem einen Bonus von +2 bei Ritualen und Beschwörungen. Unnötig zu erwähnen, das Zauberhaar sehr empfindlich ist und guter Pflege bedarf und außerdem bei heftigem Schaden automatisch für 1W3 Monate verloren geht, so z.B. durch Feuerbälle, unabhängig, ob der RW gelingt oder nicht. Man sagt Zauberhaar nach besonders auffällig zu sein, selbst wenn es der natürlichen Haarfarbe entspricht!

→ Elfen kostet dieser Charakterzug nur +10.

Zauberlieder (+15 / +20) Die magischen Zauberlieder der Elfen können nur von diesen, bzw. von Halbelfen erworben werden. Sie sind in der Datei über die Elfen beschrieben. Je ein Zauberlied kostet den genannten Preis!

→ Halbelfen zahlen +20

Zeichen (+5* / +10) – Der Charakter verträgt deutlich mehr Alkohol als andere Leute seines Schlages. Er muß deswegen kein Säufer sein, denn es scheint ihn nicht süchtig zu machen. Er verträgt halt mehr. Alle Würfe gegen die Alkoholauswirkungen sind um +2 erleichtert!

* allein Zwerge können für diesen Charakterzug +5 Punkte bekommen.

Wenn herausgefunden werden soll, ob ein Charakter *einen weg picheln* kann, dann wird bei jedem Getränk ein Wurf gegen seine Konstitution gemacht. Egal ob gelungen oder nicht, die Konstitution ist mit jedem Getränk um einen Punkt gesenkt.

Es kann solange gesoffen werden, bis ein Wurf misslingt.

Die Art des Getränks erschwert den Wurf zusätzlich:

-1 pro Bier

-2 pro Wein oder Met

-3 pro Schnaps

jenseits davon....

-5 Broi (Goblinschnaps)

schlägt ein Wurf katastrophal fehl, zerlegt es den *Helden* auf der Stelle!

Zeichen, unveränderliches (-10) – dies kann eine unnatürliche Augenfarbe, ungewöhnlicher Haarwuchs, ein Muttermal oder ein elfter Finger sein. In keinem Falle kann das Zeichen besondere Fähigkeiten erlauben. Es macht den Helden nur unverwechselbar und läßt sich nicht entfernen ohne gravierende Verletzungen. In den seltensten Fällen läßt es sich überhaupt verbergen! Der Nachteil besteht darin, leicht erkannt zu werden oder zum Opfer abergläubischer Mitbürger zu werden. Was weitaus häufiger passieren dürfte!

Zeitsinn (+3) – auch ohne die Sonne oder den Mond zu sehen kann der Charakter die Zeit auf 30 Minuten genau schätzen. Pro Tag ohne Gestirne allerdings verstellt sich seine innere Uhr um weitere 30 Minuten. Zeitliche Verabredungen, z.B. den Zeitpunkt eines Angriffes kann er auf den Augenblick genau einschätzen, wenn ihm ein einfacher Intelligenzwurf gelingt. Für je 1 Punkt bei einer misslungenen Probe verschiebt sich diese Fähigkeit um eine Runde vor (gerade auf W6) oder danach (ungerade auf W6)

Zielschwierigkeiten (-20) – Nur für Magiekundige. Nicht alle Magier sind geübt im Umgang mit Fernzaubern oder Flächenwirkungen. Jene mit Zielschwierigkeiten sind das Gegenteil von jenen, die über Entfernungseinschätzung verfügen. Wenn sie einen Zauber einsetzen, dessen Entfernung in mehr als 10m einsetzt, haben sie Abzüge. Pro angefangene 10m über diese Zone hinaus haben sie -1 auf einen INT-Wurf, der festlegt, ob sie ihr Ziel(-gebiet) treffen.

Je nach Zauber und Umstände entscheidet der SL wohin der Zauber ging und wer betroffen ist.

→ Der Zauber Magisches Geschoß ist nicht von dieser Einschränkung betroffen, denn man trifft, was man sieht.
