

VORTEILE

Name	Beschreibung	AP-Kosten
Adel I-III	Von Adel sein.	5 pro Stufe
Altersresistenz*	Man altert ab einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr.	5
Angenehmer Geruch	Man riecht gut.	6
Begabung	1W20 bei einer bestimmten Fertigungsprobe neu würfeln.	6/12/18/24
Beidhändig	Keine schlechte Hand.	15
Dunkelsicht I-II*	Gutes sehen bei Dunkelheit.	10 pro Stufe
Eisenauffassung Aura	Verdoppelt Eisentoleranz beim Zaubern (4kg statt 2kg)	15
Entfernungssinn	Weite Schüsse um 1 statt 2 erschwert.	10
Flink	+1 Geschwindigkeit.	8
Fuchssinn	Fallen erspüren.	15
Geborener Redner	Bekehren & Überzeugen (öffentl. Rede) +1	4
Geweihter	Geweiht sein. 20KaP.	25
Giftresistenz I-II	Zähigkeit/Seelenkraft +1/+2 gegen Gifte	10 pro Stufe
Glück I-III	+1 Schicksalspunkt pro Stufe.	30 pro Stufe
Gutaussehend I-II	Man sieht gut aus. +1 je Stufe auf einige soziale Talente.	20 pro Stufe
Herausragende Fertigkeit	Maximalwert einer Fertigkeit +1.	2/4/6/8
Herausragende Kampftechnik	Maximalwert einer Kampftechnik +1.	8/12/16
Herausragender Sinn	Sinnesschärfe +1 auf gewählten Sinn.	Sicht/Gehör: 12 Ger./Geschm. 6 Tasten: 2
Hitzeresistenz	Hitzestufe -1.	5
Hohe Astralkraft I-VII	AE Grundwert +1 je Stufe.	6 pro Stufe
Hohe Karmalkraft I-VII	KE Grundwert +1 je Stufe.	6 pro Stufe
Hohe Lebenskraft I-VII	LE Grundwert +1 je Stufe.	6 pro Stufe
Hohe Seelenkraft	SK +1.	25
Hohe Zähigkeit	ZK +1.	25
Immunität gegen (Gift/Krankheit)	Immunität gegen ein bestimmtes Gift/Krankheit.	Halbe Stufe in AP
Kälteresistenz	Kältestufe -1.	5
Krankheitsresistenz I-II	SK & ZK +1 pro Stufe gegen Krankheiten.	10 pro Stufe
Magische Einstimmung	Magische Fert. Proben +1 in einer bestimmten Umgebung.	40
Mystiker	Entrückung baut sich nach 2 statt nach einer 1Stunde ab.	20
Nichtschläfer*	Bis zu einer Woche wach bleiben.	8
Pragmatiker	Entrückung baut sich nach einer halben Stunde ab statt einer ganzen.	10
Reich I-X	Bei Charaktererschaffung +250S je Stufe.	1 pro Stufe

Richtungssinn	Orientierungsproben +1.	10
Schlangenmensch	Körperbeherrschungsproben (Akrobatik, Entwinden) +1.	6
Schwer zu verzaubern*	Die meisten Zauber, die auf den Charakter wirken, sind um 1 erschwert.	15
Soziale Anpassungsfähigkeit	Standesspezifische Erschwernisse ignorieren.	10
Unscheinbar	Proben auf Gassenwissen (Beschatten) +1.	4
Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I-III	+1 Regeneration je Stufe.	10
Verbesserte Regeneration (Karmaenergie) I-III	+1 Regeneration je Stufe.	10
Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I-III	+1 Regeneration je Stufe.	10
Verhüllte Aura	Maskiert magische Begabung.	20
Vertraunerweckend	Einige sozialen Proben sind erleichtert-	25
Waffenbegabung	Bestätigungswürfe bei kritischen Treffern und Patzern können für eine Kampftechnik wiederholt werden.	5/10/15
Wohlklang	Schöne Stimme. Proben auf Singen +1	5
Zäher Hund	Schmerz wirkt als wäre es eine Stufe niedriger.	20
Zauberer	Die Fähigkeit Magie zu wirken. +20 AsP.	25
Zeitgefühl	Gutes Zeitgefühl.	2
Zweistimmiger Gesang*	Zweistimmig singen und Elfenlieder lernen.	5
Zwergennase	Proben auf Sinneschärfe +1 beim Entdecken von Geheimverstecken.	8

NACHTEILE

Name	Beschreibung	APKkosten
Angst vor... I-III	Eine Stufe Furcht je Stufe bei Auslöser.	-8 pro Stufe
Arm I-III	250 S je Stufe weniger bei Erschaffung.	-1 je Stufe
Artefaktgebunden	Erschwertes Zaubern ohne Hautkontakt mit Artefakt.	-10
Behäbig	Langsam. Geschwindigkeit -1,	-4
Blind	Ja, du möchtest unbedingt einen blinden Charakter...	-50
Bluttausch	Bluttausch unter bestimmten Umständen.	-10
Eingeschränkter Sinn	Sinnesschärfeprobe -2 bei Nutzung des Sinnes.	Sicht: -15 Gehör: -10 Ger./Geschm. -6 Tasten: -2
Farbenblind	Schwarz-weiß Sicht.	-2
Fettleibig	Manche körperliche Proben -1	-25
Gifanfällig I-II	Zähigkeit -1 gegen Gifte.	-5
Hässlich I-II	Manche gesellschaftliche Proben -1 je Stufe.	-10 pro Stufe
Hitzeempfindlich	Hitzestufe +1 ab tatsächlicher Hitzestufe 2.	-3
Kälteempfindlich	Kältestufe +1 ab tatsächlicher Kältestufe 1.	-3
Keine Flugsalbe	Hexe hat kein Fluggerät.	-25
Kein Vertrauter	Hexe oder Geode hat keinen Vertrauten. Tradition Hexe/Geode -10 Punkte.	-25
Körpergebundene Kraft	Haarverlust führt zu AsP Verlust.	-5
Körperliche Auffälligkeit	Bewirkt Nachteile bei manchen sozialen Proben.	-2
Krankheitsanfällig I-II	Seelenkraft/Zähigkeit -1 gegen Krankheiten.	-5
Lästige Mindergeister	Ausgabe von AsP kann Mindergeister anlocken.	-20
Lichtempfindlich	Sonnenlicht verursacht Schmerz.	-20
Magische Einschränkung	-1 auf Zauberproben wenn nicht in bestimmter Umgebung.	-30
Nachtblind	+1 Sichterschwernis bei Sichterschwernis 1 durch Dunkelheit.	-10
Niedrige Astralkraft I-VII	AE Grundwert -1 je Stufe.	-2 pro Stufe
Niedrige Karmalkraft I-VII	KE Grundwert -1 je Stufe.	-2 pro Stufe
Niedrige Lebenskraft I-VII	LE Grundwert -1 je Stufe.	-2 pro Stufe
Niedrige Seelenkraft	SK Grundwert -1.	-25
Niedrige Zähigkeit	ZK Grundwert -1.	-25
Pech I-III	Schicksalspunkte -1 je Stufe.	-20 pro Stufe
Pechmagnet	Bei zufälligen Entscheidungen über ein Unglück ist die Chance betroffen zu sein verdoppelt.	-5
Persönlichkeitsschwächen	Verschiedene Schwächen die für Abzüge sorgen können.	-5 bis -10

Prinzipientreue I-III	Leichte bis schwere Nachteile durch Kodex.	-10 pro Stufe
Schlafwandler	Schlafwandeln.	-10
Schlechte Angewohnheit	Sttörende Angewohnheit.	-2
Schlechte Eigenschaft	Schlechte Eigenschaft die ausgelöst wird bei bestimmten Anlässen.	-5 bis -10
Schlechte Regeneration (Astralenergie) I-III	Regeneration -1 je Stufe.	-10 pro Punkt
Schlechte Regeneration (Karmaenergie) I-III	Regeneration -1 je Stufe.	-10 pro Punkt
Schlechte Regeneration (Lebensenergie) I-III	Regeneration -1 je Stufe.	-10 pro Punkt
Schwacher Astralkörper	AsP Kosten sind immer um einen Punkt höher.	-15
Schwacher Karmalkörper	AsP Kosten sind immer um einen Punkt höher.	-15
Sensibler Geruchsinns*	Bei üblem Geruch eine Stufe Verwirrung.	-10
Sprachfehler	Lispeln, Stottern oder dergleichen. -1 bei manchen sozialen Interaktionen.	-15
Stigma	Absonderkeit die heraussticht. -1 auf manche Proben.	-10
Stumm	Man kann nicht sprechen.	-40
Taub	Nichts hören.	-40
Unfähig	Bestes Ergebnis einer Teilprobe muss im gewählten Talent neu gewürfelt werden.	-1/-2/-3/-4
Unfrei	Leibeigener oder Sklave.	-8
Verpflichtungen I-III	Man ist einer bestimmten Gruppe oder Person verpflichtet.	-10 pro Stufe
Verstümmelt	Kann viele Proben beeinflussen.	Einarmig: -30 Einäugig: -10 Einbeinig: -30 Einhändig: -20 Einohrig: -5
Wahrer Name	SK und ZK -4 wenn Zauber unter Verwendung des Wahren Namen auf einen gewirkt werden.	-10
Wilde Magie	Zauberpatzer schon bei 19.	-10
Zauberanfällig I-II	Je Stufe SK und ZK -1 gegen Magie.	-12 pro Stufe
Zerbrechlich	Erschwernisse durch Schmerz +1	-20