

# 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 1 Stunde 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
Schlangemensch	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



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Inhalte erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.