

Stärken und Schwächen

Allgemeines	2
Stärken	3
Alleskönner.....	3
Asket.....	3
Attraktiv.....	3
Außerordentliche Ausstrahlung.....	3
Beobachter.....	3
Berufserfahrung.....	3
Ewige Jugend.....	3
Gelehrter.....	3
Geruchssinn.....	3
Glückspilz.....	4
Göttliche Einsicht.....	4
Göttlicher Beauftragter.....	4
Grobian.....	4
Händler.....	4
Handwerker.....	4
Idol.....	4
Immun gegen Krankheiten.....	4
Kriegerkodex.....	4
Legendäre Blutlinie.....	5
Lokalheld.....	5
Lumpensammler.....	5
Mutig.....	5
Mutter Natur's Verbündeter.....	5
Naturflüsterer.....	5
Oberschicht.....	5
Publikumsliebbling.....	5
Reines Herz.....	5
Sprachgewandt.....	6
Stein im Brett.....	6
Steinsinn(Stone Sense).....	6
Straßenkind.....	6
Unschuldig.....	6
Vagabund.....	6
Widerstandsfähig.....	6

Zwielichtige Kontakte.....	6
Schwächen	6
Abhängigkeit.....	6
Analphabet	6
Bluttausch.....	7
Ehrgeizig	7
Ehrlich.....	7
Feige	7
Gierig	7
Hang zur Dramatik	7
Heißblütig	7
Körperlich behindert	7
Krank	7
Kurzatmig.....	7
Naiv	8
Offenherzig	8
Pazifist	8
Pflichtbesessen	8
Phobie.....	8
Psychopath	8
Rachsüchtig.....	8
Schönheitsfehler	8
Schwer von Begriff	8
Sozial Ungeschickt.....	8
Stimmungsstörung.....	8
Stolz.....	9
Stur	9
Tagträumer	9
Übergewichtig.....	9
Unkoordiniert	9
Wagemutig	9
Wortwörtlich.....	9
Zwang	9

Allgemeines

Jeder Charakter kann sehr spezifische Stärken und Schwächen erhalten. Ein Spieler kann bei der Charaktererstellung bis zu jeweils zwei Stärken und Schwächen auswählen. Im Lauf der Geschichte kann der Spielleiter weitere zuweisen.

Stärken

Alleskönner

Einmal pro Spielabend, wenn du nicht unter extremen Zeitdruck bist, hast du automatisch Erfolg mit einem nicht-Angriffswurf bezüglich eines Handwerks, einer Fähigkeit oder beim Handeln, solange der Herausforderungswert kleiner oder gleich 14 ist.

Asket

Du brauchst nicht viel zum Leben und kommst lange Zeit mit wenig Nahrung und Wasser aus. In Situationen in denen dies von Vorteil ist erhältst du Vorteil 1 auf relevante Aktionswürfe.

Attraktiv

Du bist eine echte Bombe. Das hilft dir nicht nur in der Liebe sondern auch bei anderen sozialen Situationen. Wenn deine Attraktivität eine Rolle in einer Situation spielt erhältst du Vorteil 1 auf relevante Aktionswürfe.

Außerordentliche Ausstrahlung

Deine übernatürliche Natur manifestiert sich in einer spürbaren Art deiner Wahl. Zum Beispiel glühen deine Augen, deine Haut ist eiskalt oder Pflanzen verdorren wo auch immer du hintrittst. Je nach Art deiner Ausstrahlung kann diese andere dazu bringen dich eher zu fürchten, zu bewundern oder zu vertrauen – oder anderweitig einen bestimmten ersten Eindruck von dir zu haben. Wenn deine außerordentliche Ausstrahlung relevant in einer sozialen Situation ist erhältst du Vorteil 1 auf relevante Aktionswürfe.

Beobachter

Deine geschärften Sinne erlauben dir Dinge zu sehen, die andere übersehen würden. Einmal pro Spielabend kannst du diese Fähigkeit benutzen um etwas Ungewöhnliches zu entdecken. Wenn du vorher einen Misserfolg mit einem Wahrnehmungswurf hattest entscheidet der Spielleiter was genau du wahrnimmst.

Berufserfahrung

Du hast Erfahrung auf einem bestimmten Gebiet, z.B. Seemann, Soldat oder Minenarbeiter. Du weißt alles was es über den Beruf zu wissen gibt und beherrscht die notwendigen Fähigkeiten. Außerdem erhältst du Vorteil 1 auf alle nicht-Kampf Aktionswürfe bei denen der Beruf eine Rolle spielt.

Ewige Jugend

Egal ob ein Android, ein Vampir oder ähnliches. Du hast das Geheimnis ewigen Lebens gelüftet und alterst nicht. Du bist dadurch auch immun gegen Effekte, die einen altern lassen.

Gelehrter

Du hast jahrelang ein bestimmtes Fach wie Physik, Kräuterkunde, Drachenkunde, Geschichte, Politik oder Religion studiert. Einmal pro Spielabend kannst du einen fehlgeschlagenen Lernfähigkeitswurf der mit deinem Fach zusammenhängt mit Vorteil 2 wiederholen. Außerdem hast du Verbindungen zu Leuten innerhalb deines Fachgebiets, was dir Zugang zu Bibliotheken, Laboratorien, Tempeln oder anderem verschaffen kann.

Geruchssinn

Dein Geruchssinn ist wie der eines Tieres oder anderweitig stark erhöht. Als Fokusaktion kannst du die Zahl und ungefähre Position lebender Kreaturen in einem 18m Umkreis feststellen. Mit einer zusätzlichen Fokusaktion kannst du einen bestimmten Geruch aufnehmen und seine ungefähre Position bestimmen, solange die Quelle sich im 18m Umkreis aufhält. Außerdem erhältst du Vorteil 1 auf die Verfolgung einer Kreatur falls diese eine Geruchsspur zurückgelassen hat.

Glückspilz

Einmal pro Spielabend kannst du dich auf dein Glück verlassen. Der Spielleiter wählt in welcher Art sich dies zeigt. Z.b. könnte ein Angriff auf dich stattdessen einen Verbündeten treffen oder man findet einen versteckten Gang während man vor einer Gefahr flieht.

Göttliche Einsicht

Du besitzt eine Verbindung zu einer Gottheit oder einem göttlichen Wesen, was du übernatürliche Einsicht verschafft. Einmal pro Spielabend kannst du ein Thema, das relevant zur Geschichte ist wählen. Der Spielleiter gibt nützliche Informationen zu dem Thema. Hattest du kurz vorher einen Misserfolg mit einem Lern oder Vorahnungswurf und verwendest diese Fähigkeit kann der Spielleiter entscheiden ob du vielleicht völlig andere Informationen erhältst.

Göttlicher Beauftragter

Du dienst einer höheren Macht die dich beschützt. Einmal pro Spielabend, wenn du Ziel eines Todesstoßes wirst während deine Trefferpunkte unter 1 sind wirst du automatisch auf 1 Trefferpunkt geheilt.

Grobian

Während anderen Leute mit klugen Worten überzeugen sprichst du die Sprache der Furcht. Einmal pro Spielabend kannst du, wenn du deine physische Stärke zur Schau stellen kannst, einen Überzeugungs durch einen Machtwurf ersetzen. Ist dein Überzeugungswert bereits höher als dein Machtwert erhältst du Vorteil 1 auf den Wurf.

Händler

Du verstehst du Regeln der Wirtschaft so gut die die besten Händler. Als Meister von Angebot und Nachfrage weißt du genau wann man kaufen und verkaufen sollte. Du kannst beim handeln nicht ausgetrickst werden und weißt immer ob du gerade einen fairen Preis bekommst. Außerdem hast du Freunde in Händlerkreisen und -gilden deiner Heimatstadt.

Handwerker

Wähle ein bestimmtes Handwerk. Du bist im Land als Meister dieses Handwerks bekannt. In einem Zeitrahmen, den der Spielleiter bestimmt kannst du einen einfachen Gegenstand von Vermögensstufe 2 herstellen, solange du die nötigen Werkzeuge und Materialien zur Verfügung hast. Außerdem erhältst du Vorteil 1 auf alle Aktionswürfe, auf Tätigkeiten die mit dem Handwerk zu tun haben. Da du bekannt bist kann es außerdem passieren, dass andere dich aufsuchen um deine Schüler zu werden oder du von Leuten weiterempfohlen wirst.

Idol

Dein Ruf eilt dir voraus und Leute haben hohen Respekt vor dir. Einmal pro Spielabend kannst du deinen Ruf verwenden damit dir jemand traut, der eigentlich skeptisch gegenüber dir oder deiner Gruppe ist.

Immun gegen Krankheiten

Du bist immun gegen natürliche Krankheiten. Dieser Schutz hilft nicht gegen übernatürliche Flüche wie Lycanthropie.

Kriegerkodex

Als alter Krieger erhältst du Respekt, selbst von deinen Feinden. Einmal pro Spielabend kannst du von einem Gruppe Gegner spezielle Zugeständnisse oder besser Behandlung aufgrund eines nicht-ausgesprochenen Kriegerkodex erwarten. Der Spielleiter entscheidet wie diese Zugeständnisse aussehen.

Legendäre Blutlinie

Deine Vorfahren können auf Drachen, längst verstorbene Erzmagier, Kaiser oder andere mächtige Gruppen zurückverfolgt werden. Wähle ein Gebiet auf dem du als besonders versiert aufgrund deiner Blutlinie angesehen wirst. Dies kann dir Zugang und Vertrauen verschaffen, wo es sonst nicht möglich gewesen wäre.

Lokalheld

Du bist als Held in einer kleinen Region bekannt. Der durchschnittliche Bürger in diesem Gebiet wird zu dir aufschauen, dir Mahlzeit, einen Platz zum Schlagen und andere Kleinigkeiten anbieten. Sie werden sogar kleine Risiken auf sich nehmen um dir zu helfen oder dich zu schützen.

Lumpensammler

Du hast ein Leben in Armut gelebt und weißt wie du über die Runden kommst wo andere hilflos wären. Einmal pro Spielabend kannst du einen einfachen Gegenstand einfach erhalten, obwohl dies für andere schwierig bis unmöglich wäre. Je nach den Umständen kann der Spielleiter Einschränkungen festlegen, z.B. wenn du ein Seil in der Wüste findest, kann er eine limitierte Anzahl an möglichen Verwendungen festlegen.

Mutig

Auch wenn die Chancen schlecht stehen zögerst du nicht. Einmal pro Spielabend kannst du als freie Aktion alle negativen Effekte die Furcht oder Demoralisieren auslösen auf dir entfernen.

Mutter Natur's Verbündeter

Du hast eine tiefe Verbundenheit zur natürlichen Welt. Wilde Tiere sprechen eher auf deine Wünsche an, primitive Stämme glauben dir, dass du nicht hier bist um etwas zu zerstören und zu kannst einfacher Kontakt zu abgeschieden-lebenden Schamanen und Druiden aufnehmen, die die gleichen Ziele des Schutzes der Natur haben wie du.

Naturflüsterer

Einmal pro Spielabend kannst du eine einfache ‚ja‘ oder ‚nein‘ Frage an eine Pflanze oder ein Tier stellen. Die Frage wird wahrheitsgemäß und der Intelligenz und Wahrnehmungskraft des Ziels entsprechend beantwortet und du nimmst die Antwort durch eine Art inneren Sinn wahr, weswegen keine weitere Kommunikation möglich ist.

Oberschicht

Egal ob adelig, reich oder durch andere Umstände, du hast Zugriff auf Ressourcen die ein normaler Bürger nicht hat und wirst als Wohltäter der niederen Schicht angesehen. Sie vertrauen und helfen dir in der Hoffnung dafür entlohnt zu werden. Du wirst außerdem als Gleichgestellter von Leuten gleichen oder gering höheren Ständen gesehen und kannst normalerweise eine Audienz/ein Treffen mit ihnen organisieren. Außerdem glauben Gesetzeshüter normalerweise nicht, dass du ein Verbrechen begehen würdest, es sei denn es gibt klare Beweise gegen dich.

Publikumsliebling

Egal ob Schauspieler, Musiker, Geschichtenerzähler, Magier oder etwas anderes, das einfache Volk liebt deine Auftritte. Du findest immer einen Platz für eine Vorstellung, zum Beispiel in der lokalen Taverne, um Geld zu machen.

Reines Herz

Jede ‚gute‘ Kreatur die du triffst ist automatisch freundlich anstatt neutral zu dir. Umstände können dies ändern, aber selbst dann sind diese Wesen freundlicher zu dir als sie es normalerweise wären.

Sprachgewandt

Einmal pro Spielabend, wenn du dich mit einer intelligenten Kreatur mindestens 5 Minuten unterhältst lernst du ein nützliches Geheimnis (Spielleiter bestimmt) über die Kreatur.

Stein im Brett

Du hast bei jemand mächtigen einen Stein im Brett. Egal ob du ihm Mal das Leben gerettet oder anderweitig geholfen hast, sie sind bereit dir einen kleinen Gefallen zu tun, der sie selbst nicht viel kostet und nicht in Gefahr bringt. Diesen Gefallen kannst du einmal pro Kampagne einfordern, verlierst diese Stärke daraufhin jedoch, da der Gefallen zurückgezahlt wurde.

Steinsinn(Stone Sense)

Während du unter Tage bist kannst du dich nicht verirren. Du findest immer wieder deinen Weg zurück zu dem Eingang durch den du gekommen bist. Außerdem erhältst du Vorteil 1 auf Aktionswürfe, für die es von Vorteil ist sich unter der Erde auszukennen.

Straßenkind

Du bist auf den Straßen groß geworden und hast eine Menge Zeit damit verbracht dich im Straßengewirr zurecht zu finden. Dadurch kannst du dich schnell in Städten bewegen, die verstecken oder einen Bissen zu essen finden. Als eine der unsichtbaren Plagen die durch die Stadt streifen bist du auch gut daran Gerüchte aus Gasthäusern oder gefüllten Straßen aufzunehmen. Du erhältst Vorteil 1 auf Aktionswürfe, bei denen deine Natur als Straßenkind von Vorteil ist.

Unschuldig

Egal ob durch eine ferne Abstammung von Feen, Katzenohren oder eine Aura der Naivität, deine kindliche Ausstrahlung schmilzt sogar die kältesten Herzen. Einmal pro Spielabend kannst du dies nutzen um einen Gegner dazu zu bringen Mitleid zu zeigen.

Vagabund

Du bist gut daran in der Wildnis zu überleben und dich dort zurecht zu finden. Du weißt immer wo Norden ist und kannst genug Nahrung für dich und eine Anzahl Personen gleich deinem Lernfähigkeit Attributswert beschaffen. Je nach Situation (z.B. tiefer Winter) kann der Spielleiter dies einschränken.

Widerstandsfähig

Du kippst nur schwer aus den Latschen. Einmal pro Spielabend hast du automatisch Erfolg mit einem Fitnesswurf mit Herausforderungswert kleiner oder gleich $10 + 2x$ dein Fitness Attributswert.

Zwielichtige Kontakte

Du bist Teil eines kriminellen Netzwerks, egal ob Diebesgilde oder anderes. Einmal pro Spielabend kannst du einen Gefallen von einem Kontakt in deinem Netzwerk einfordern für eine alltägliche Aufgabe wie Informationen einholen oder einen sicheren Durchgang zu verschaffen. Ist der Gefallen gefährlich machen sie es manchmal trotzdem, können jedoch einen ebenso gefährlichen Gefallen als Gegenleistung fordern.

Schwächen

Abhängigkeit

Du bist physisch, psychisch oder anderweitig abhängig von etwas, egal ob Glücksspiel, Gras rauchen oder virtuelle Realität. Du wirst, wenn du länger nicht deinen ‚Schuss‘ bekommst, unruhig und gestresst und wirst manchmal verrückte Dinge tun um deine Sucht zu befriedigen. Du bestimmst du Art und Schwere deiner Abhängigkeit.

Analphabet

Du kannst weder lesen noch schreiben.

Bluttausch

Der Kampf ist dein Leben und du bist der Meinung das ein Stück Stahl alle Probleme lösen kann. Es ist schwer dich von etwas anderem überzeugen und du fängst leicht Kämpfe an, auch wenn das eigentlich nicht notwendig ist und machst auch noch weiter, wenn die Gegner eigentlich besiegt sind.

Ehrgeizig

Du bist bereit alles zu tun um im Leben weiterzukommen auch wenn du dafür anderen Leid zufügen musst. Wenn du in eine Situation kommst die Empathie für Personen die ‚unter dir‘ stehen erfordert ignorierst du sie normalerweise. Außerdem triffst du manchmal riskante Entscheidungen um weiter zu kommen die dich oder Personen, die dir nahe stehen in Gefahr bringen können.

Ehrlich

Du lügst nicht, auch wenn es nötig wäre um dein Leben oder das eines anderen zu schützen.

Feige

Du hängst am Leben und machst praktisch alles um Gefahren, Schmerz und Tod aus dem Weg zu gehen. Manchmal kannst du durchaus mutige Handlungen durchführen, aber früher oder später kommt deine feige Natur zum Vorschein. Du brichst schneller bei Befragungen und in Kämpfen wirst du einen sicheren Abstand und Fernkampf dem Nahkampf vorziehen und manchmal sogar Verbündete im Stich lassen.

Gierig

Du kannst dir nicht helfen: du liebst einfach Dinge. Geld, Edelsteine oder andere Wertgegenstände – sie rufen dich an jeder Ecke und du bist oft bereit auch große Risiken dafür einzugehen und vielleicht sogar deine Verbündeten zu verraten, wenn die Belohnung hoch genug ist. Du bist leicht zu bestechen und reizt die Grenzen von Verhandlungen oft aus um deinen Anteil am Profit zu erhöhen, auch wenn du dir damit Feinde machst.

Hang zur Dramatik

Du brauchst die besonderen Aktionen wie die Helden in den Büchern damit zu dich wohl fühlst. Von einem Kronleuchter in den Kampf zu schwingen klingt verlockend auch wenn dies keinen taktischen Vorteil bringt.

Heißblütig

Du hast einen kurzen Geduldsfaden und wenn dieser reist ist das verheerend. Manchmal brodeln deine Wut langsam über die Zeit und manchmal explodierst du unerwartet. Wenn das passiert endet es selten gut für dich.

Körperlich behindert

Du hast einen körperlichen Defekt der dich einschränkt. Du entscheidest selbst über Art und Schwere der Behinderung. Beispiele sind Blindheit, Taubheit, fehlende Körperteile, Lähmungen oder Allergien.

Krank

Du hast eine chronische Krankheit wie Tuberkulose, Krebs, Arthritis oder anderes. Auch wenn du die Mittel besitzt deine Krankheit unter Kontrolle zu sein können die Symptome doch manchmal ausbrechen und dein Abenteuerleben beeinflussen.

Kurzatmig

Du hast eine geringe Lungenkapazität und kommst leicht außer Puste. Schneller Sprints, langes Rennen oder lange Märsche sind entweder unmöglich für dich oder du bist danach komplett fertig.

Naiv

Du bist unschuldig, uninformiert oder unerfahren und dadurch leicht zu verarschen. Du bestimmst das Ausmaß deiner Naivität.

Offenherzig

Du hasst Täuschung, Taschenspielertricks und leere Worte. Der kürzeste Weg zwischen zwei Punkten ist schließlich eine gerade Linie und warum sollte man dieser nicht folgen? Deine Offenheit kann dazu führen, dass du die Pläne von Verbündeten versehentlich durchkreuzt.

Pazifist

Du hast den Kampf und Blutvergießen jeder Art und wirst alles tun um es zu verhindern. Du kannst das Ausmaß deines Pazifismus bestimmen, was von einer Abneigung gegen Gewalt bis zur kompletten Weigerung eine Waffe in die Hand zu nehmen reichen kann.

Pflichtbesessen

Du stehst für eine Sache, egal ob dies Religion, eine Nation, ein Kodex, eine Lebensweise oder etwas anderes ist und wirst diese unter allen Umständen aufrechterhalten. Das kann dazu führen, dass du versuchst andere zu deiner Sache zu bekehren oder Dinge tust, die anderen als Böse erscheinen, wie zum Beispiel Unschuldige in Gefahr zu bringen, um deine Sache zu fördern.

Phobie

Du gerätst in Panik und bist unfähig einen klaren Gedanken zu fassen, wenn das Ziel deiner Phobie auftaucht. Alternativ ist auch z.B. eine Furcht vor dem Alleinsein möglich, wodurch du Gesellschaft suchst, auch wenn diese dein Leben negativ beeinflusst.

Psychopath

Du bist schwer psychisch gestört in einem Ausmaß, dass du manchmal die Verbindung zur Realität verlierst. Du bestimmst Art und Schwere deiner Psychose einschließlich potenzieller Auslöser.

Rachsüchtig

Du lässt keine Kränkung ungestraft. Während manche die Beleidigung eines betrunkenen Säufers einfach abschütteln können nimmst du das als persönlichen Angriff der eine Erwiderung verlangt. Je schlimmer die Kränkung umso schlimmer wird deine Rache ausfallen.

Schönheitsfehler

Du hast etwas an dir, was die weniger attraktiv, unangenehm zum ansehen oder einfach hässlich macht. Du entscheidest über Art und Schwere des Fehlers.

Schwer von Begriff

Du bist nicht der Hellste, was nicht nur daran liegt, dass du in der Schule nicht gut warst, sondern daran, dass du einfach langsam darin bist Sachen zu verstehen. Außer in deinem Spezialfeld fällt es dir schwer neue Fähigkeiten zu erlernen, Anweisungen zu folgen oder manchmal sogar dir Namen zu merken.

Sozial Ungeschickt

Irgendetwas in deinem Verhalten stört andere Personen. Vielleicht respektierst du den persönlichen Bereich anderer nicht, redest zu viel oder teilst empfindliche persönliche Details. Egal was es ist, es macht soziale Situationen manchmal sehr unangenehm für dich.

Stimmungsstörung

Du hast psychische Probleme wie Depression oder Ängste. Du bestimmst Art und Schwere der Störung.

Stolz

Manche nennen es ein übergroßes Ego, andere nennen dich eingebildet, aber du weißt das du eben einfach SO gut bist. Das eifersüchtige Gelaber interessiert dich nicht und das lässt du die anderen auch wissen. Dein Stolz kann sich in den verschiedensten Situationen zeigen, z.B. wenn du bei der königlichen Sternenflotte trainiert hast und du alle, die bei weniger prestigeträchtigen Armeen beschäftigt waren als minderwertig ansiehst.

Stur

Nach deiner Methode oder nach keiner Methode. Vielleicht nicht immer, aber wenn du eine Entscheidung getroffen hast wirst du davon nicht mehr abweichen und vielleicht nicht mal einen Kompromiss eingehen.

Tagträumer

Du lebst mit dem Kopf über den Wolken. Vielleicht bist du einfach tollpatschig oder du denkst ständig über höhere Fragestellungen nach. Egal weswegen du abgelenkt bist, du übersiehst gerne wichtige Details und lässt dich selbst in unpassenden Momenten leicht ablenken.

Übergewichtig

Du trägst ein paar extra Pfunde mit dir herum was dir in empfindlichen Momenten im Wege steht, zum Beispiel wenn du eine dünne Leiter hochkletterst oder eine verschlissene Seilbrücke überquerst.

Unkoordiniert

Du kommst nicht wirklich mit deinem Körper klar. Du hast Probleme mit Werfen, Fangen, Balancieren oder anderen ähnlichen physischen Tätigkeiten die Geschicklichkeit oder Leichtfüßigkeit erfordern.

Wagemutig

Du bist verdammt dreist und traust dich fast alles. Du hast keine Zeit zum planen, rechnen oder strategischem Denken. Ein wenig Mut und Glück ist alles was du brauchst. Tritt die Tür ein und der Rest klappt dann von allein.

Wortwörtlich

Du nimmst alles wortwörtlich und hast Probleme damit Redewendungen zu verstehen und Übertreibungen zu verstehen.

Zwang

Du hast den unaufhaltsamen Drang eine bestimmte Aktion auszuführen. Beispiele sind Sauberkeitssticks, Klopfen mit den Fuß, Nägelkauen oder ähnliches.