

NEUE VOR- UND NACHTEILE FÜR DSA 4..... 1

Änderungen oder Neuheiten sind **rot** hervorgehoben.

Vorteile:	1
Adlige Abstammung/Erbe (variabel):	1
Auserwählter des/der [Gottheit] (7 GP, Gabe):	1
Begnadeter Intrigant (10 GP):	1
Berühmt (5 GP):	1
Berühmter Lehrmeister I, II, III (2, 4, 6 GP):	2
Beschützer (10 GP):	2
Der Schalk (4 GP):	2
Einfluss am Hof (7 GP):	2
Einfühlsam (5 GP):	2
Erfinder (4 GP):	2
Erpressung (2-6 GP):	2
Feenfreund und Koboldfreund (jeweils 5 GP).	2
Frauenheld/ Männerschwarm (6 GP):	2
Freund (2-10 GP):	3
Genügsam (3 GP):	3
Gesegnet: (3 GP /KaP; G):	3
Gestrenger Blick (4 GP):	3
Goldenes Händchen (7 GP):	3
Glückskind (15 GP):	3
Götternah I, II, III: (5, 7, 10 GP; G):	3
Gutes Abschlusszeugnis I, II (4/7 GP):	3
Hände des Anconius (4 GP):	4
Heilige Reliquie (7 GP, G):	4
Heldentod (3 GP):	4
Katzenreflexe I, II, III (4/6/8 GP):	4
Kampfbrauch (15 GP, 12 GP für Thorwaler):	4
Kinderfreund (7 GP):	4
Lippenlesen (7 GP, Gabe):	4
Magisches Wesen I, II, III (2/4/6 GP; ZHV):	4
Scharfer Verstand (2 GP):	5
Seelenverwandter (7 GP):	5
Tiefschläfer (5 GP):	5
Trinkfest (3 GP):	5
Übereifrig (7 GP):	5
Unabhängiges Einkommen (je 1 GP für 6 D / Jahr):	5
Unauffällig (5 GP):	5
Veteran (12 GP, alle):	6
Vom Schicksal begünstigt (12 GP):	6
Waffennarr (10 GP):	6
Weiser (4 GP):	6
Wissenschaftliche Hilfskraft (5 GP):	6
Zielstrebig (7 GP):	6
Zuversichtlich (10 GP):	6

Nachteile:	7
Alkoholismus (-3 GP/ 2 Punkte):	7
Amnesie (-2/-4 GP):	7
Angsthasse (-2 GP/Punkt, max. -10 GP):	7
Arm (-3 GP):	7
Aufsässig (-3 GP)	7
Ausgestoßene Amazone (-7 GP):	7
Besessen (-12 GP)	7
Besserwisser (- 5 GP)	8
Böser Zwillings (-10 GP):	8
Bluttausch (-15 GP):	8
Bucklig (-10 GP):	8
Dunkles Geheimnis (-2/-4/-6/-8 GP):	9
Dunkles Schicksal (-2 GP):	9
Epilepsie (-12 GP):	9
Eunuch (-5/-10 GP):	9
Feind (-4 /-7/-10 GP):	9
Hass auf Einzelperson (-1 GP/ Punkt):	9
"Held des anderen Geschlechts" (-5 GP):	9
Kälteempfindlich (-5 GP):	9
Kann nicht lügen (-3 GP):	9
Kein Ritualgegenstand (-7 GP, ZHV*):	10
Kleptomanisch (-1 GP/Punkt):	10
Koboldsfluch (-10 GP)	10
Langsames Lernen (-15 GP, nur Elfen und Zwerge)	10
Markenzeichen (-3 GP):	10
Mystiker (-10 GP; G):	10
Naiv (-1 GP/Punkt):	10
Niedrige Astralkraft (-2 GP/AsP; ZHV)	10
Nörgler (-2 GP):	11
O-Beine (-1 GP):	11
Psychischer Zwang (-2 GP):	11
Pyromane (- 5 GP)	11
Sammelzwang (-1 GP/2 Punkte)	11
Schüchtern (-4 GP):	11
Schlampig (- 3 GP):	11
Schlechtes Abschlusszeugnis (-3 GP):	11
Schlechte Eigenschaft (variabel):	11
Spielesucht (-1 GP/2 Punkte):	12
Standortgebunden (-10 GP, ZH):	12
Stumm (-10 GP):	12
Todgeweiht (-15 GP):	12
Übergewicht (-6 GP):	12
Unsicherheit (-7 GP):	12
Untertan (-4 GP):	12
Unwiderruflicher Tod I oder II (-10 / -20 GP, nur Elfen und Halbelfen)	12
Verflucht (-5 GP):	13
Verfressen (-3 GP):	13
Verpflichtung gegenüber einer Einzelperson (-7 GP):	13
Verschwendungssucht (-1 GP/Punkt):	13
Verträumt (-3 GP/ 2 Punkte):	13
Waise (-2 GP):	13
Wehleidig (-10 GP):	13
Weichherzig (-3 GP/ 2 Punkte):	13
Zerstreut (- 5 GP):	13

Neue Vor- und Nachteile für DSA 4

Zusammengestellt von Daniel „Adanos“ Wilczek

Diese Liste versteht sich in erster Linie als Sammlung von Vorschlägen für die Charakterausgestaltung, GP-Kosten und Auswirkungen wurden von den Machern, oder nachträglich von mir nach eigenem Ermessen festgelegt und erheben keinen Anspruch auf absolute Richtigkeit. Einige Vorteile wurden aus anderen System (u.a. Arcane Codex, HeroQuest) adaptiert, ansonsten liegen die Urheberrechte bei den Machern sowie mir. Die Ideen stammen alle aus dem Forum von www.dsa4.de.

Auf konkrete Angaben zur Voraussetzung wurde größtenteils verzichtet, es sollte aber schon einleuchten, dass ein wehleidiger Krieger wenig sinnvoll ist. Da diese Vorteile alle neu sind, halte ich es für praktikabel sie in bestehende Rassen, Kulturen, Professionen einzurechnen, wenn sie denn passen sollten. Mein Dank gebührt allen kreativen Köpfen, die hier die Ideen für diese Spielhilfe lieferten.

Legende:	Neuer Vorteil/Nachteil
	Sehr spezieller, optionaler Vorteil/Nachteil
	Überarbeitung eines bereits existenten Vorteils/Nachteils

Vorteile:

Adlige Abstammung/Erbe (variabel):

Die Heldin stammt aus adligem Hause, je nach ausgegebenen GP bemisst sich der Einfluss der Familie.

3 GP: Ritter

4 GP: Freiherr

5 GP: Baron/Bronnjar

6 GP: Graf

7 GP: Gaugraf

8 GP: Herzog, Fürst

Der SO der Heldin muss mindestens 7 betragen, damit sie diesen Vorteil wählen darf, bei den höheren Rängen durchaus auch bis zu 12. Der Vorteil *Besonderer Besitz* kostet sie 3 GP, ein *Ausrüstungsvorteil* 1 GP pro 15 Dukaten.

Soll die Heldin die Erbin ihres Elternteils sein, so erhöhen sich die Kosten je nach Größe ihres Lehens:

1 GP: Wehrgehöft, etwa 1-5 Bewaffnete, sehr geringe Jahreseinnahmen.

2 GP: kleine Burg mit Umland (1-3 Dörfer), 5-10 Bewaffnete, geringe Jahreseinnahmen.

3 GP: kleine Baronie, etwa 20 Bewaffnete, mittleres Jahreseinkommen.

4 GP: Baronie, 30-50 Bewaffnete, gutes Jahreseinkommen.

5 GP: Große Baronie/kleine Grafschaft 100-200 Bewaffnete, sehr gutes Jahreseinkommen.

Die Heldin muss ist verpflichtet ihrem Herren Kriegsdienste und Abgaben zu leisten, der Nachteil *Verpflichtungen* sei besonders empfohlen. (überarbeitet von Adanos)

Auserwählter des/der [Gottheit] (7 GP, Gabe):

Der Held wählt eine Gottheit und kann wie ein Geweihter deren Mirakel wirken. Der Startwert dieser Gabe ist 3, die Eigenschaftsprüfung ist MU/IN/CH und eine Anwendung kostet 2W6 AuP und einen Punkt Erschöpfung.

(von Gelasma)

Begnadeter Intrigant (10 GP):

Als Ergänzung zur *Sozialen Anpassungsfähigkeit* ist der Vorteil des Begnadeten Intriganten gedacht. Begnadete Intriganten erhalten Probenerleichterungen auf passende gesellschaftliche Talente in maximal der Höhe der halben Menschenkenntnis (Meisterentscheid). Um ein Begnadeter Intrigant zu sein, müssen die Eigenschaftswerte von CH und IN mindestens 13, die Talentwerte von Menschenkenntnis und Überreden mindestens 7 betragen.

(von Optolith, Ergänzungen und Überarbeitungen von Adanos)

Berühmt (5 GP):

Der Held hat bereits eine große Heldentat vollbracht oder ihm wurde prophezeit dass er welche vollbringen wird, ihm reisen daher stets einige Barden hinterher welche erpicht sind seine Heldentaten festzuhalten. In Siedlungen wird er häufig freundlich empfangen und man lauscht seinen Worten. Junge Damen/Herren schwärmen für ihn oder wollen wohlmöglich ihre Kräfte mit ihm messen und sich eine Scheibe des Ruhmes abschneiden. Der Vorteil bringt zudem SO +2 (damit dürfen auch SO Maxima von Professionen überschritten werden).

(von Gelasma, Ergänzungen von Adanos)

Berühmter Lehrmeister I, II, III (2, 4, 6 GP):

Der Held hat seine Ausbildung bei einem besonders bekannten Lehrmeister erhalten. Im Umgang mit Angehörigen der gleichen Profession gilt der SO des Helden um 1 erhöht und gesellschaftliche Talentproben werden um den Grad erleichtert. Auf Grad I ist der "Berühmte Lehrmeister" in einer Region bekannt, die der Größe einer mittelreichischen Provinz entspricht. Auf Grad II kennt man den "Berühmten Lehrmeister" landesweit und auch an entfernteren Orten der Welt mag es Spezialisten geben, die den "berühmten Kollegen" kennen. Auf Grad III hat der Schüler das Glück gehabt, bei einem der aventurienweit bekanntesten Meister seines Faches gelernt zu haben. Der Vorteil darf nur in Verbindung mit Professionen gewählt werden, bei denen die Lehrperson auch "außenwirksam" ist, es eignen sich also vor allem Akademiekrieger, Offiziersanwärter, Schwertgesellen, Magier, Gelehrte und (Edel-)Handwerker. (von Optolith, Ergänzungen von Adanos)

Beschützer (10 GP):

Jedes Mal wenn der Held sein Leben aufs Spiel setzt um einen seiner Mithelden oder hilflose Meisterfiguren zu beschützen, erhält er einen Bonus von +3 auf Talentproben und +2 auf Eigenschaftsproben. (von Gelasma)

Der Schalk (4 GP):

Die Heldin ist gerne Späßen zugeneigt, die auch gerne mal derber werden können. Dazu kommt noch ihr schalkhafter Blick und das spöttische Lächeln, welches Andere gerne mal bis zur Weißglut treibt. Die Heldin bekommt einen Bonus von 2 auf passende Talente, wenn sie jemanden Verspotten will (das wären etwa Singen, Schriftlicher Ausdruck, Stimmen imitieren, Schauspielerei...) und ist ihrerseits auch gegen Spott resistenter. Selbstbeherrschungspuben um Spott zu entgehen sind um 2 erleichtert. Ein Verspotteter muss normalerweise eine Selbstbeherrschungsprobe ablegen, die um die TaP* der Verspottungsprobe erschwert ist (zusätzlich kann sie noch um einen vorhandenen Jähzornwert erschwert werden), misslingt diese, so wird er schnell handgreiflich, was ihn Ruf und Ansehen kosten kann. (von Adanos)

Einfluss am Hof (7 GP):

Auf das Wort der Heldin legt man bei Hofe wert. Ihr SO steigt um 2, zusätzlich kann ihr der Herrscher ab und zu Gefälligkeiten erweisen, ihre Proben, den Herrscher zu überreden oder überzeugen sind um 2 erleichtert. Allerdings muss die Heldin auch aufpassen, dass sie nicht zu schnell der Intrige eines Rivalen zum Opfer fällt. (von Adanos)

Einfühlsam (5 GP):

Der Held kann sich besonders gut in andere Menschen einfühlen, er bekommt auf alle Proben von gesellschaftlichen Talenten und alle Proben bei welchen er mit Menschen zutun hat und IN vorkommt einen Bonus von 1. Also entsprechend zu Gutaussehend. (von Gelasma)

Erfinder (4 GP):

Der Held hat ein Händchen für mechanische Basteleien und findet solche Mechanismen schnell, Proben auf *Mechanik* und *Feinmechanik*, sowie die Gabe *Zwergennase* (wenn vorhanden) sind um 2 erleichtert, Spezialisierungen kosten nur die Hälfte der sonst üblichen AP. (von Adanos)

Erpressung (2-6 GP):

Der Held hat Kenntnis von einem Geheimnis einer einflussreichen Person, die nicht wünscht, dass es in die Öffentlichkeit gelangt. Je nach investierten GP bemisst sich die Erpressbarkeit und der Einfluss der Person. Neben zahlreichen Vorteilen (Schweigegeld, Gefälligkeiten...) können dem Helden aber auch Nachteile daraus erwachsen, wenn der Erpresste z.B. den Gedanken hegt, den Helden zu beseitigen. (von Adanos)

Feenfreund und Koboldfreund (jeweils 5 GP).

Frauenheld/ Männerschwarm (6 GP):

Gibt, entsprechend dem Vorteil Tierfreund auf alle Talentwürfe beim Umgang mit dem betreffenden Geschlecht einen Bonus von +3. Während das eigene Geschlecht meist neidisch reagiert und man daher einen Malus von -2 bekommt. (von Gelasma)

Freund (2-10 GP):

Die Heldin hat schon zu Beginn ihrer Abenteuerlaufbahn einen Freund, der ihr ab und zu hilft und ihr stets wohlgesonnen ist, dies kann ein z.B. auch ein Lehrmeister sein. Die Kosten bemessen sich nach dem Einfluss des Freundes auf den Spielverlauf.

1 GP: Der Freund ist schwächer und vom schlechter ausgebildet als die Heldin

3 GP: Der Freund ist gleich stark wie die Heldin.

5 GP: Der Freund ist stärker und erfahrener als die Heldin oder ein besonderes Wesen (Kobold, Taschendrache)

Dazu kommt noch die Häufigkeit seines Auftretens:

1 GP: Der Freund tritt höchstens einmal pro Abenteuer auf.

3 GP: Der Freund tritt höchstens einmal pro Spielabend auf.

5 GP: Der Freund begleitet die Heldin ständig (Meister muss zustimmen). (von Adanos)

Genügsam (3 GP):

Der Held braucht unter gleichen Umständen nur die Hälfte von dem, was vergleichbare Personen an Nahrung und $\frac{3}{4}$ von dem an Flüssigkeit brauchen, ohne Mangelerscheinungen zu erleiden. Die wirkt sich nicht auf seinen Körperbau aus. Kann nicht mit *Fettleibig*, *Übergewicht* und *Verfressen* kombiniert werden.

(von Judex, Ergänzungen von Adanos)

Gesegnet: (3 GP /KaP; G):

Dieser Vorteil ist nur für Geweihte wählbar und erhöht deren Karmabasis pro 3 GP um einen Punkt. Auf diese Weise können maximal 5 zusätzliche KaP gewonnen werden. (von Adanos)

Gestrenger Blick (4 GP):

Der Charakter hält jedem herausforderndem Blick stand. Er bekommt einen Bonus von 2, wenn es darum geht jemanden einzuschüchtern oder eine (Straf-)Predigt zu halten. Die Spezialisierungen auf Überreden bzw. Überzeugen können für die Hälfte der AP erworben werden. (von Adanos)

Goldenes Händchen (7 GP):

Was die Heldin auch anfasst, es wird zu Gold. Na ja zumindest im übertragenen Sinne. Die Heldin bekommt die Spezialisierung Feilschen Automatisch und Spezialisierungen des Talents Handel kosten sie nur 50 % der AP. Proben auf das Talent Handel sind für sie um 2 erleichtert und zudem erzielt sie im Verkauf stets höhere Preise, je nach Meisterentscheid, aber üblicherweise nicht mehr als 110% des Listenpreises, wobei sie das natürlich noch per Feilschen erhöhen kann. (von Adanos)

Glückskind (15 GP):

Der Held kann jeden W20 Wurf, auch solche in Eigenschaftsproben, mit einem W6 verbessern. Dies darf nach dem Abschluss der Probe geschehen, aber muss vor der Beschreibung des Ausgangs durch den Spielleiter erfolgen. Ein Einsatz dieses Vorteils kostet (6 * Spaltenfaktor) AP. Beispiel: *Alrik muss seine Kletterkünste unter Beweis stellen, leider gelingt ihm die Kletterprobe nicht weil er bei MU zwei Punkte zu tief geworfen hat. Sein Spieler setzt den Vorteil 'Glückskind' ein, dies kostet ihn 24 AP da Klettern den Spaltenfaktor 4 hat. Er wirft einen W6 und es fällt eine Drei, dieser Wert wird nun auf seinen vorherigen MU-Wurf addiert und damit ist die Kletterprobe bestanden.* (von Gelasma)

Götternah I, II, III: (5, 7, 10 GP; G):

Der Geweihte hat einen besonders "guten Draht" zu seiner Gottheit und kann seine KaP erleichtert regenerieren, vorausgesetzt natürlich, die Gottheit hat prinzipiell nichts gegen die Regeneration. Die Probe auf die Liturgiekenntnis zur Regeneration ist zusätzlich zu allen anderen Modifikationen um 3/6/9 Punkte erleichtert. (von Adanos)

Gutes Abschlusszeugnis I, II (4/7 GP):

Der akademisch gebildete Held hat als einer der Besten seines Jahrgangs und vielleicht der Geschichte der Lehranstalt seine Ausbildung beendet. Mit einem sehr guten Zeugnis *Magna Cum Laude* (I) ist der Held bei den meisten wichtigen Vertretern seines eigenen Faches bekannt - man hält in der Regel große Stücke auf ihn, wird ihn unterstützen, aber auch besonders kritisch seine weitere Entwicklung verfolgen. Der SO gilt im Umgang mit Vertretern des eigenen Faches als um 1 erhöht, gesellschaftliche Talentproben sind um 2 erleichtert. Schließt der Held mit einem herausragenden Abschlusszeugnis *Summa Cum Laude* (II) ab, kennt man den jungen Akademiker auch außerhalb des eigenen Fachbereichs als vielversprechende Nachwuchs-Spitzenkraft. Der SO-Vorteil gilt im Umgang mit allen geeigneten Vertretern der akademischen Welt und gesellschaftliche Talentproben sind um 4 erleichtert. Der Vorteil darf nur in Verbindung mit einer akademischen Ausbildung (Gelehrter; Krieger oder Magier) gewählt werden. (von Optolith, Ergänzungen von Adanos)

Hände des Anconius (4 GP):

Die Hände der Heldin tun Gutes. Alle Proben auf Heilkundetalente und Heilzauber sind um 2 erleichtert. Spezialisierungen kosten sie die Hälfte der üblichen AP. (von Adanos)

Heilige Reliquie (7 GP, G):

Der Geweihte besitzt einen Gegenstand, der in seiner Kirche besonders verehrt wird. Dieser Gegenstand hat etwa Amulettgröße und kann etwa ein Splitter eines zerstörten heiligen Tempels oder ein Span vom Schwert einer Heiligen Streiterin Rondras sein. Die Reliquie erleichtert das Wirken von Liturgien, Mirakeln und die Karmargeneration um 3. (von Adanos)

Heldentod (3 GP):

Ein Metaspielvorteil, der Spielleiter wird falls der Held mal sterben sollte dafür sorgen dass er keinen sinnlosen Tod stirbt sondern einen Heldentod findet, von dem die Barden noch lange erzählen werden.

(von Gelsma, Kosten von Adanos angepasst)

Katzenreflexe I, II, III (4/6/8 GP):

Im Kampf reagiert die Heldin unheimlich schnell. Pro Stufe in diesem Vorteil bekommt sie einem Bonus von 2 auf die INI, zudem kosten sie die SF *Schnellziehen* und *Kampfreflexe* nur $\frac{3}{4}$ der Kosten. (von Adanos)

Kampfrausch (15 GP, 12 GP für Thorwaler):

Im Gegenteil zum unkontrollierten Bluttausch (siehe unten) können sich manche Menschen, Zwerge und Orks bewusst in einen Zustand versetzen, in dem sie keine Schmerzen verspüren und in dem sie sich voll auf das Gefecht konzentrieren können. Um in den Kampfrausch zu geraten muss dem Kämpfer eine Selbstbeherrschungs-Probe +7 gelingen, während er sich selbst leichte Schmerzen zufügt (kleine Schnitte oder Bisse; Verlust von 1W6 AuP, sowie die Hälfte an SP, wobei die Probe um die erlittenen SP erleichtert ist). Gelingt dies, so erleidet er während des Kampfes keine Einbußen durch Wunden und muss nicht auf Selbstbeherrschung würfeln, um nach schweren Treffern bei Bewusstsein zu bleiben. MU, AT-Basis und TP steigen um 3 Punkte, die PA-Basis sinkt jedoch um 3 Punkte, außerdem kostet ihn jeder Angriff einen zusätzlichen AuP. Er kann alle Manöver außer *Betäubungsschlag*, *Binden*, *Defensiver Kampfstil*, *Entwaffnen*, *Finte*, *Formations-Parade*, *Klingenswand*, *Meisterparade*, *Stumpfer Schlag* und *Waffe zerbrechen* benutzen – und der Spielleiter führt verdeckt Buch über seine erlittenen Schadenspunkte, so dass es durchaus passieren kann, dass der Betreffende „bis zum Umfallen“ kämpft und dann nicht mehr aufsteht. Der Kampfrausch dauert bis keine lebenden Gegner mehr wahrnehmbar sind. Thorwaler (die gesamte Rasse) sind bekannt für ihren Kampfrausch; sie zahlen nur 12 GP für diesen Vorteil. Die berüchtigte „Walwut“ der Thorwaler finden Sie unter dem Nachteil *Bluttausch*, selbiger Nachteil ist nicht mit *Kampfrausch* kombinierbar.

(vom Professionellen Weltenretter)

Kinderfreund (7 GP):

Gibt entsprechend dem Vorteil Tierfreund auf alle Talentwürfe im Umgang mit Kindern einen Bonus von +3. Zudem sind alle Talentaktionen welche dazu dienen ein Kind zu retten um +3 erleichtert. (von Gelsma)

Lippenlesen (7 GP, Gabe):

Die Heldin besitzt die seltene Fähigkeit von den Lippen ihres Gegenübers zu lesen. So kann sie etwa unbemerkt ein wichtiges Gespräch mitverfolgen, wenn sie gerade nichts hören kann (sei es wegen eines Silentiums oder einer hohen Geräuschkulisse). Die Gabe wird auf KL/KL/IN geprobt, es gilt das zu Gaben gesagte. (von Adanos)

Magisches Wesen I, II, III (2/4/6 GP; ZHV):

Aus dem Vorteil *Wesen der Nacht* (AZ S. 148), lassen sich viele weitere Magische Wesen ableiten, Voraussetzung ist nur, dass es dem Charakter nicht ständig seine Zauber erleichtert. Möglich wäre ein Wesen, dass sich auswirkt:

- in bestimmten besonderen Kleidungsstücken z.B. *Wesen der Ballhandschuhe*, *Wesen des Magierhutes*
 - in bestimmten Jahreszeiten/Wetterlagen z.B. *Wesen des Sommers*, *Wesen des Regens*, *Wesen des Sonnenlichts*
 - an bestimmten allgemein gehaltenen Orten z.B. *Wesen des Waldes*, *Wesen der Städte*
 - in Nähe einiger Elementarer Aktivitäten z.B. *Wesen des Windes (in meinem Haar)*, *Wesen des Wassers (auf meiner Haut)*, *Wesen des Sandes/Schnees (unter meinen Füßen)*.
 - bei besonderen Tätigkeiten z.B. *Wesen des Handstandes*, *Wesen des Reitens*
 - durch bestimmte Emotionen z.B. *Wesen des Lachens*, *Wesen der Trauer*
 - wenn dem Charakter etwas bestimmtes widerfährt z.B. *Wesen des Blutes* (durch Verletzung), *Wesen des Kampfes* (wenn der Charakter angegriffen wird, sind seine Zauber erleichtert).
 - wenn der Charakter bestimmten Wesen begegnet z.B. *Wesen der Menschenmassen*, *Wesen der Feen*
- Der Fantasie sind hier wenig Grenzen gesetzt. (von Gelsma und Adanos)

Scharfer Verstand (2 GP):

Dem Charakter fallen sofort Ungereimtheiten an der Aussage seines Gegenübers auf, er bekommt einem Bonus von 2 auf Menschenkenntnisproben, um eine Lüge zu erkennen. (von Adanos)

Seelenverwandter (7 GP):

Die Heldin hat einen Seelenverwandten, mit dem sie sich sehr gut versteht und ein Gefühl erlebt, das über Freundschaft hinausgeht (nicht selten kann die wahre Liebe daraus werden). Der Seelenverwandte kann auch der Charakter eines Mitspielers sein, wenn beide Charaktere über diesen Vorteil verfügen. Die Heldin spürt immer, wie es ihrem Seelenverwandten geht und weiß auch in welcher Himmelsrichtung er sich etwa aufhält. Talent-Proben, um den Seelenverwandten aus Lebensgefahr zu retten sind um 3 erleichtert. (von Adanos)

Tiefschläfer (5 GP):

Die Heldin kann unter fast allen Umständen schnell einschlafen und schläft auch bei den meisten Störungen weiter. Tiefschläfer erleiden niemals Abzüge in ihrer Regeneration aufgrund der schlechten Qualität ihrer Nachtruhe. Eine Tiefschläferin kann ein wiederkehrendes Ereignis wählen, das sie weckt, zum Beispiel der Hahenschrei im Heimatdorf, der Sonnenaufgang oder gar (bei Zwergen beliebt) die Melodie einer modernen Uhr mit Spielwerk. Ohne dieses Ereignis wird die Tiefschläferin die ganze Nacht durchschlafen. Eine Tiefschläferin, die die SF *Aufmerksamkeit* besitzt, wird bei jedem ungewöhnlichen Geräusch aufwachen, aber auch schnell wieder einschlafen, wenn es ein „falscher Alarm“ war. (von Danilo von Sarauklis)

Trinkfest (3 GP):

Für einen trinkfesten Helden kann die Giftstufe des Alkohols, den er zu sich nimmt um 2 reduziert werden, ein Minimum von 1 bleibt jedoch bestehen. Seine Zechenproben sind um 2 erleichtert. Durchaus mit Alkoholismus kombinierbar. (von Adanos)

Übereifrig (7 GP):

Der Charakter geht gerne mal mit dem Kopf durch die Wand. In Situationen, wo heldenhaftes Handeln gefragt ist (auch im Kampf), sind MU-Proben oder Selbstbeherrschungproben für ihn um 2 erleichtert. Er steckt aber auch voller Tatendrang, dass er sich dadurch auch mal selbst in Gefahr bringt. (von Adanos)

Unabhängiges Einkommen (je 1 GP für 6 D / Jahr):

Der Held bezieht Einkünfte, für die er nicht arbeiten muss, z.B. eine Leibrente oder Erträge aus Anteilen an einem Familienbetrieb oder einem Handelsschiff. Es wird angenommen, dass der Held die Einkommensquelle nicht verkaufen kann. Üblicherweise ist ein Unabhängiges Einkommen mit der Verpflichtung verbunden, einmal im Jahr zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort zu erscheinen, z.B. zur Erntezeit auf dem Familiengut oder zu Onkel Pettars Tsatag in Festum. Verpasst ein Held diesen Termin, fällt das Einkommen in jenem Jahr weg. Bei Erträgen aus Wirtschaftsunternehmen kann das Einkommen auch jährlich ausgewürfelt werden (2W6-1 D statt 6 D). *Etwas in dieser Art wird in der Box „Fürsten, Händler, Intriganten“ vorgeschlagen.* (von Danilo von Sarauklis)

Unauffällig (5 GP):

Der Held wirkt völlig unscheinbar, wie ein ganz durchschnittlicher Vertreter seiner Rasse. Proben, um in der Menschenmenge unterzutauchen (insbesondere Sich Verstecken) sind um 2 erleichtert. Passanten erinnern sich nicht an ihn oder können ihn nur ungenau beschreiben. Die Liturgie *Phexens Augenzwinkern* ist auch um 2 erleichtert, ebenso der Zauber *Ignorantia Ungesehen*.

Der Held darf nicht über die Vor-/Nachteile *Gutaussehend*, *Herausragendes Aussehen*, *Albino*; *Unansehnlich Stigma*, und *Widerwärtiges Aussehen* oder andere Auffälligkeiten (bunte Kleidung, leicht sichtbare Tätowierung) verfügen. In bestimmten Situationen kann der Vorteil aber auch nicht eingesetzt werden (ein Zwerg unter Menschen fällt immer auf). (von Adanos)

Veteran (12 GP, alle)

Ein Veteran hat in seiner Profession eine wesentlich längere (und umfassendere) Ausbildung erhalten als normalerweise üblich, meist hat er sogar einige Zeit in seiner Profession gearbeitet. Das heißt das er auf alle LE-, AU-, AE-, Eigenschafts- und SO-Modifikationen und Gaben seiner Profession einen Bonus von einem Punkt erhält. Zudem erhält er bei Spielbeginn 750 Talent-GP zusätzlich und kann die doppelte Anzahl Talente und Zauber aktivieren. Eine eventuelle *Akademische Ausbildung* (Krieger, Magier oder Gelehrter) kann bis zu einem TaW von 15 genutzt werden. Veteranen zahlen für den *Ausrüstungsvorteil* nur 1 GP pro 15 Dukaten und für den *Besonderen Besitz* nur 5 GP, sogar nur 1 GP wenn sie gleichzeitig den Vorteil *Adlige Abstammung/Erbe*. Die Vorteile *Astralmacht*, *Ausdauernd*, *Hohe Lebenskraft* und *Gesegnet* kosten für sie nur die Hälfte der angegebenen GP und die Kosten von Sonderfertigkeiten betragen bei der Generierung nur $\frac{3}{4}$ der Standardkosten (kumulativ zu anderen Vergünstigungen). Veteranen sind auf jeden Fall 5 Jahre älter als andere Einstiegshelden; siehe dazu auch die Anmerkungen in AH S. 16.

Anmerkung: Wem die 750 TGP zu hoch erscheinen, der kann sie auch problemlos auf z.B. 500 senken.
(vom Professionellen Weltenretter)

Vom Schicksal begünstigt (12 GP):

Dieser Vorteil kann als nicht-magisches Äquivalent zum *Schutzgeist* angesehen werden, was soviel bedeutet, dass die Schicksalsmacht, die den Helden beschützt einmal pro Tag (und nicht pro Abenteuer) unter Umständen bereit ist den Helden zu schützen. Dies gilt allerdings nur für unverschuldete Unfälle, die dem Helden widerfahren, wie Naturkatastrophen oder Gebäudeeinstürze, der Meister behält dabei die Oberhand. Das Phänomen des letzten Schlages kann auch bei vom Schicksal Begünstigten beobachtet werden, hier wird der Schaden jedoch um den CH-Wert des Helden erhöht (die Ausstrahlung auf seine Schicksalsmacht ist entscheidend), der AuP-Abzug und die Erschöpfung sind dieselben wie beim Schutzgeist. Die Schicksalsmacht wird jedoch so gut wie immer möglichst subtil eingreifen, ein stürzender Held könnte sich vielleicht mit letzter Kraft an einem Felsvorsprung festhalten oder eine klemmende Tür hält die Verfolger des Helden auf. Die Kosten des Vorteils bleiben unverändert. (von Adanos)

Waffennarr (10 GP):

Waffen sind der Lebensinhalt des Helden, er sammelt gerne viele verschiedene Waffen und erstet bevorzugt schön gearbeitete oder qualitativ bessere Stücke. Der Held kann jedes Kampftalent (ja, auch unbewaffnete!) sowie das Talent Grobschmied eine Zeile billiger steigern, Spezialisierungen kosten ihn nur die Hälfte der AP. Proben, um die Qualität einer Waffe zu erkennen sind für ihn um 2 erleichtert.

Beispiel: Will ein Waffennarr Schwerter von 6 auf 7 steigern, dann sieht er nicht in der Spalte E 7 sondern E 6 nach und zahlt die angegebenen AP. (von Adanos)

Weiser (4 GP):

Den Worten des Helden lauscht man gerne. Er kann Dinge gut formulieren und anderen Leuten schnell beibringen. Für einen Weisen sind alle Lehrenproben um 2 erleichtert und seine Schüler lernen in der Hälfte der üblichen ZE. Ebenso sind für ihn Proben auf Sagen und Legenden um 2 erleichtert und Spezialisierungen darauf um die Hälfte verbilligt. (von Adanos)

Wissenschaftliche Hilfskraft (5 GP):

Der akademisch-gelehrte Held hat schon zu Studienzeiten eine besondere Nähe zu seiner Lehranstalt und den Lehrenden gehabt und ist als wissenschaftliche Hilfskraft an einem Lehrstuhl tätig gewesen. Noch wesentlich stärker als andere Akademiker kennt sich die ehemalige wissenschaftliche Hilfskraft mit den Katalogen, Bibliotheken, Dozenten und Gepflogenheiten der Lehranstalt aus und kann dieses Wissen auf ähnliche Institutionen übertragen. Der ehemalige Hilfswissenschaftler erhält darum schneller Zugang zu Akademien, zu dort unter Verschluss gehaltenen Dokumenten, weiß Lehrmeister leichter von der Notwendigkeit zu überzeugen, ihm etwas beizubringen und dergleichen mehr. Der Vorteil darf nur in Verbindung mit einer akademischen Ausbildung (Gelehrter oder Magier) gewählt werden. (von Optolith, Ergänzungen von Adanos)

Zielstrebig (7 GP):

Der Held hat ein persönliches Ziel, das er erreichen will. Alle Talentproben, welche zum Erreichen des Ziels dienen sind um 3 erleichtert, Eigenschaftsproben um 2. Bei Aktionen, welche ihn vom Erreichen des Ziels abbringen hingegen, kehrt sich der Vorteil in einen Nachteil um: alle Proben sind um die entsprechenden Werte erschwert. (von Gelasma)

Zuversichtlich (10 GP):

Der Held hat eine unverwundliche Zuversicht, in wirklich hoffnungslosen Situationen bekommt er einen Bonus von 3 auf Talentproben und 2 auf Eigenschaftsproben. (von Gelasma)

Nachteile:

Alkoholismus (-3 GP/ 2 Punkte):

Eine *Schlechte Eigenschaft*. Der Charakter trinkt regelmäßig. Pro Tag braucht er mindestens eine Portion alkoholischer Getränke, wenn er trinkt muss er eine Selbstbeherrschungsprobe, die um den Wert seines Alkoholismus erschwert ist würfeln, bei deren misslingen er sich bis zur Bewusstlosigkeit besäuft und am nächsten Tag missgelaunt erwacht. Trinkt der Charakter eine Woche lang nicht, so steigt sein Jähzorn um seinen Wert in Alkoholismus und alle Talent-Proben sind um seinen Alkoholismuswert erschwert. (von Adanos)

Amnesie (-2/-4 GP):

Die Heldin kann sich an ein bestimmtes Ereignis nicht mehr erinnern und weiß auch nicht, welche Konsequenzen ihr drohen können. Dies kann als Folge eines Unfalls oder missglückten Zaubers geschehen sein. In besonders schweren Fällen, kennt sie nicht mehr ihren Namen und ihre Identität, erkennt Freunde und Verwandte nicht mehr, der Nachteil ist dann 4 GP wert. (von Adanos)

Angsthase (-2 GP/Punkt, max. -10 GP):

Der Held ist besonders feige und ängstlich, alle Talentproben in welchen MU vorkommt sind um die Punkte in Angsthase erschwert, kommt MU zweimal vor gar um die doppelten Punkte. Ein Angsthase kann nicht den Vorteil *Herausragender MU* wählen, sein MU sollte auch nicht höher als 12 sein. (von Gelasma, Ergänzungen von Adanos)

Arm (-3 GP):

Der Held ist bettelarm, beginnt ohne Startkapital und nur mit zerfetzten schmutzigen Lumpen als Kleidung, je nach Meisterentscheid auch mit einer alten Waffe und anderer abgenutzter Ausrüstung. Der SO eines armen Helden darf niemals höher sein als 6 (1-3 ist eher typisch), der Nachteil kann nicht mit *Ausrüstungsvorteil*, *Adlige Abstammung/Erbe*, allerdings durchaus mit einem *Besonderen Besitz* kombiniert werden. (von Adanos)

Aufsässig (-3 GP)

Der Charakter hat eine Abneigung gegen Autoritätspersonen. Andere Charaktere oder Meisterfiguren mit den Vorteilen *Adlige Abstammung/Erbe* oder *Geweiht* erregen seinen Unmut. Gegenüber diesen Personen wirkt der Nachteil wie *Arroganz* 5, er wird genau das Gegenteil von dem tun, was sie von ihm wollen und versuchen, ihnen zu schaden, wo es nur geht (im Zweifelsfall eher dem Ruf der Person). Nicht kombinierbar mit *Autoritätsgläubig* und *Gerechtigkeitswahn*. (von Argelion, überarbeitet von Adanos)

Ausgestoßene Amazone (-7 GP):

Eine Mischung aus *Gesucht I* und *Gesucht II*. Die Amazone wurde von ihren Schwestern wegen eines schweren Verbrechens ausgestoßen, sie darf keine Amazonenburg mehr betreten und bekommt ein Brandmal auf die Schulter, das sie für jede andere Amazone als vogelfrei erklärt. Um diesen Nachteil wählen zu können muss die Heldin sich auf einer Amazonenburg aufgehalten haben, also entweder die passende Kultur oder Profession Amazone haben. (von Adanos)

Besessen (-12 GP)

Der Charakter ist von einem böartigen Geist oder Dämon besessen, der ihm stets Worte einflüstert und Anweisungen gibt, in schwachen Momenten des Helden (z.B. im Alkoholrausch, bei starker Erschöpfung) kann der Geist/Dämon die Kontrolle übernehmen und den Charakter Dinge tun lassen, die er vielleicht nicht tun will. Oft kann man dies aber an der Mimik des Charakters erkennen, dass der Geist/Dämon aus ihm spricht, da sein Gesicht oft als hassverzerrte Fratze erscheint, und von seinen Augen nur das Weiße sichtbar ist. Die Stimme des Charakters ist dann unnatürlich (dämonisch) tief. Da der Geist/Dämon eine sehr intensive Bindung zu seinem Wirt aufgebaut hat, kann man ihn nicht verbannen, ohne, dass der Wirt dadurch unweigerlich den Tod fände, das sagt er ihm auch oft genug. Wird der Wirt (das bist du, lieber Held) getötet fährt der Geist/Dämon in den Mörder des Wirts ein. Der Charakter kann keine Tempel mehr betreten, er will es auch gar nicht und meidet die Nähe von Geweihten. Der "Symbiont" verlangt einmal in der Woche einen Liter Blut als Nahrung, die der Besessene zu sich nehmen muss, Der Nachteil kann nicht mit *Medium* und sollte mit *Bluttausch*, *Unansehnlich (Blässe)*, *Stigmata (schwarze Augäpfel)* und/oder *Angst vor Geweihten/Tempeln* kombiniert werden. Der Besessene kann auch mit Meistererlaubnis aus bestimmten Vorteilen wählen, die ihm sonst nicht zugänglich sind, wie etwa *Natürlicher RS* (maximal bis zu 2 Punkte) oder *Dämmerungssicht*, was Fähigkeiten symbolisiert, die ihm sein "Symbiont" verleiht. (von Adanos)

Besserwisser (- 5 GP)

Egal, ob es wirklich stimmt oder nicht, der Charakter glaubt ständig, alles besser zu wissen als jeder Andere. Dies ist nicht nur ungeheuer nervig, sondern erschwert auch alle Lehren-Proben, die zum Ziel haben, dem Charakter etwas beizubringen um 2, alle Proben auf gesellschaftliche Talente können um 2 erschwert werden, wenn sich der Besserwisser mal wieder aufspielt. (von Argelion, überarbeitet von Adanos)

Böser Zwilling (-10 GP):

Achtung: Dieser Nachteil ist eher für einen humorvollen Spielstil geeignet und benötigt die Zustimmung des Meisters. Nicht so ernst nehmen! Ein Böser Zwilling ist jemand, der wie exakt wie der Charakter selbst aussieht, anhört und gelegentlich den Namen des Charakters benutzt, sich aber völlig gegensätzlich benimmt! Je nach Held bedeutet dies, dass der Zwilling mehr oder weniger „böse“ ist. Der Held wird seinen Bösen Zwilling nur selten treffen, aber er wird von ihm hören, üblicherweise wenn er einer Tat beschuldigt wird, die er nicht begangen hat. Der Böse Zwilling hat üblicherweise die gleichen Eigenschafts- und Talentwerte wie der Held (einschließlich des Nachteils Böser Zwilling, denn für den Zwilling ist natürlich der Held derjenige, der den eigenen Ruf ruiniert), aber Vor- und Nachteile oder auch Sonderfertigkeiten können gegensätzlich oder verzerrt sein z.B.: *Meeresangst / Angst vor Feuer oder Geweiht (Rahja / Paktierer (Belkelel).*

Der Böse Zwilling sollte etwa bei jedem zweiten Abenteuer eine Rolle spielen. Der Meister kann dazu einen W20 werfen: Bei einer ungeraden Zahl kommt der böse Zwilling ins Spiel; bei einer 1 wird der Held sogar seinen Zwilling einmal von ferne zu sehen bekommen, gerade wenn dieser vom Ort seiner jüngsten Schandtat verschwindet und kurz bevor der Held ebendieser Tat beschuldigt wird. Helden mit einem Bösen Zwilling erhalten manchmal anonyme Nachrichten von ihrem Zwilling, besonders, wenn sie eine spektakuläre (oder sehr dämliche) Tat vollbracht haben, deren Konsequenzen auch der Zwilling zu spüren bekommt.

Manchmal ist es auch von Vorteil, einen Bösen Zwilling zu haben: Wenn der Meister eine 20 gewürfelt hat, wird ein eventueller Gesetzesbruch des Helden in diesem Abenteuer dem Zwilling angekreidet.

(von Danilo von Sarauklis)

Bluttausch (-15 GP):

Der Held fällt in einen Bluttausch (bei Thorwalern auch als „Walwut“ gefürchtet), sobald ein bestimmtes Ereignis eintritt. Üblicherweise ist dies entweder spontaner Zorn (z. B. eine gelungene Jähzorn-Probe), eine ernsthafte Verletzung (wenn ein Schlag mehr als KO/2 SP verursacht) erfordert eine Selbstbeherrschungs-Probe + 7, die zusätzlich um den Wert des Nachteils Jähzorn erschwert ist) oder die Einnahme einer bestimmten Substanz (schlimmstenfalls Alkohol), was eine gelungene Selbstbeherrschungs-Probe erschwert um den doppelten Jähzorn-Wert erfordert. Im Bluttausch greift der Rasende die missliebteste, wenn nicht vorhanden, dann die nächststehende Person, mit seinen gefährlichsten Waffen an. Der Rasende erleidet keine Einbußen durch Wunden und muss keine Selbstbeherrschungs-Probe bei schweren Treffern ablegen, um bei Bewusstsein zu bleiben. Die erlittenen SP werden vom Spielleiter verdeckt notiert, Zauberei ist nicht möglich (Übernatürliche Begabungen aber schon, wenn auch mit einer Erschwernis von 7 Punkten), Talentproben sind um 7 Punkte erschwert. Der Rasende kann keine Manöver einsetzen und versucht die DK solange und so schnell wie möglich zu verkürzen, bis er in der optimalen DK seiner Waffe ist. Er wandelt seine Reaktion automatisch nach den normalen Regeln in eine Aktion um, und greift zweimal pro KR an. MU, AT und TP steigen dabei um je 5 Punkte. Sollte er nicht Umwandeln können (z. B. weil es seine Waffe nicht erlaubt), so hat er nur eine Attacke pro KR, allerdings steigen sein TP im Gegenzug um 10, anstatt 5 Punkte.

Der Bluttausch dauert so lange, bis der Rasende keine Ausdauer mehr hat (er verliert 2 AuP pro Attacke, bei einer TP-Steigerung um 10 Punkte gar 3 AuP pro AT) und entkräftet zusammenbricht. Thorwalern (der gesamten Rasse) liegt die „Walwut“ in der Tat im Blut; sie erhalten 18 GP, wenn sie diesen Nachteil wählen. *Bluttausch und Kampfrausch* sind nicht miteinander kombinierbar.

(vom Professionellen Weltenretter)

Bucklig (-10 GP):

Dies ist eine Verformung des Rückgrats, die nicht verkrüppelnd wirkt, aber dennoch die Möglichkeiten der Heldin deutlich einschränkt. Eine bucklige Heldin kann ihre Behinderung nicht verstecken und wird üblicherweise in der Menge auffallen. Dieser Nachteil beinhaltet den Nachteil *Unansehnlich*. Ihre Maximalwerte in körperlichen Eigenschaften sind KK 16, GE 15 und KO 17 (jeweils +/- Rassen-/Kulturbonus und falls seine Startwerte eigentlich höhere Eigenschaftswerte erlauben würden). Dies ist die Folge eines leicht verformten Körperbaus. Ihre Körpergröße sollte um 15 Halbfinger reduziert werden (10 Halbfinger bei Zwergen). Die Heldin kann normale Kleidung und Rüstungen tragen, aber sie werden schlecht passen; um gut angezogen auszusehen, sind teure Maßanfertigungen nötig.

Gegenüber Personen mit der Schlechten Eigenschaft Aberglaube (und das sind nicht wenige) sind alle Proben auf gesellschaftliche Talente für die Heldin um den halben Aberglaube-Wert des Gegenübers erschwert.

(von Danilo von Sarauklis)

Dunkles Geheimnis (-2/-4/-6/-8 GP):

Der Charakter hütet ein Geheimnis, dass wenn es ans Licht kommt für ihn unangenehme Folgen haben kann. Je nach Art ist das Geheimnis **2-8 GP** wert.

2 GP: Es handelt sich nur um ein peinliches Geheimnis, das noch keine ernsten Konsequenzen mit sich trägt. Der Charakter hat etwas sittenwidriges getan, z.B. seine schwangere Frau sitzen lassen, während er das Geld der Familienkasse verprasst.

4 GP: es handelt sich um ein unangenehmes Geheimnis, der Charakter hat z.B. ein Verbrechen begangen, wie Diebstahl, Betrug, Raub usw.

6 GP: der Charakter hütet ein gefährliches Geheimnis, das für ihn ernsthafte Konsequenzen mit sich bringen kann, dies kann ein ungleich gewichtigeres Verbrechen wie Mord an einem Geweihten oder Tempelraub sein. Auch Mitgliedschaften in verbotenen Kulturen gehören dazu.

8 GP: ein tödliches Geheimnis. Hier wird der Charakter schon ein Kapitalverbrechen begangen haben müssen, z.B. Hochverrat, Paktiererei oder ähnliches. Strafverfolgung kann ihm gewiss sein, wenn das Geheimnis ans Licht kommt. (von Adanos)

Dunkles Schicksal (-2 GP):

Eine düstere ungewisse Zukunft liegt über dem Charakter. Er neigt dazu jedem, der ihm wichtig ist Unglück zu bringen, es wurde ihm prophezeit, dass er eines Tages, wenn er nicht eher stirbt, großes Unglück über die, die er liebt bringen wird. *So kann man etwa Omars Los darstellen, dass jeder, der ihm lieb und teuer war an seiner Seite im Kampf den Tod fand (s. Bernhard Hennen „3 Nächte in Fasar“)* (von Adanos)

Epilepsie (-12 GP):

Jeden Tag würfelt der Meister (verdeckt) mit einem W20. Wenn eine 18-20 fällt, hat der Held während dieses Tages einen epileptischen Anfall, er hat dann keinerlei Kontrolle über den Körper für etwa 1-3 SR. Der Anfall tritt bevorzugt in Stresssituationen auf, den genauen Zeitpunkt legt jedoch der Meister fest.

Während des Anfalls ist der Held völlig schutzlos und kann zudem ersticken, wenn ihm nicht geholfen wird.

Besonders abergläubische Leute können ihn für einen Besessenen halten. Der Nachteil kann auch noch im Spiel vergeben werden, etwa als Folge besonders schwerer Kopfwunden. (von Tjorne, überarbeitet von Adanos)

Eunuch (-5/-10 GP):

Der Held (nur männliche Helden können Eunuchen sein) wurde entmannt. Er erhält einen Malus von 2 auf gesellschaftliche Talente gegenüber jedem, der von diesem Umstand weiß. Für 10 GP wurde der Held bereits vor der Pubertät entmannt und kam nie in den Stimmbruch, er kann seinen Umstand nur verbergen, indem er nicht spricht. Eunuchen sind natürlich unfruchtbar, können aber unter Umständen durchaus noch Geschlechtsverkehr haben und sind in diesem Fall bei der Damenwelt sehr beliebt (da die Gefahr einer Schwangerschaft ausbleibt). Eunuchen neigen dazu *Übergewichtig* oder *Fettleibig* zu sein, auch eine Kombination mit *Untertan* ist nicht unüblich. (von Adanos)

Feind (-4/-7/-10 GP):

Der Charakter hat sich einen Todfeind gemacht. Dieser wird versuchen den Charakter zu finden und ihn töten wollen. Für 4 GP ist der Feind schwächer als der Charakter, für 7 GP gleichstark und für 10 GP stärker.

Kann mit *Gesucht I* kombiniert werden, wenn der Feind noch irgendwelche Organisationen überzeugt, den Charakter dingfest zu machen, mehr als *Gesucht I* ist aber unpassend. (von Adanos)

Hass auf Einzelperson (-1 GP/ Punkt):

Eine *Schlechte Eigenschaft*, mehr braucht man dazu wohl nicht zu sagen. Gerne mit dem Nachteil *Feind* kombiniert. (von Gelasma, überarbeitet von Adanos)

"Held des anderen Geschlechts" (-5 GP):

Ein *Metaspielnachteil* der Spieler dazu animieren soll auch mal einen Helden des anderen Geschlechts zu spielen. (von Gelasma)

Kälteempfindlich (-5 GP):

Der Held empfindet seine Umgebung als Kühl und beginnt ab 15° zu frieren. Bereits ab 8° ist Winterkleidung erforderlich, der Held erkältet sich schnell bei unzureichender Kleidung, wodurch seine Regeneration halbiert wird. Kälteschaden in Schneegebieten wirkt sich doppelt so stark auf den Charakter aus (sollte man ihn je dazu bringen ein kaltes Land aufzusuchen). Dieser Nachteil ist nicht in Verbindung mit dem Vorteil *Hitzeempfindlich* wählbar. (von Argelion, überarbeitet von Adanos)

Kann nicht lügen (-3 GP):

Der Charakter ist unfähig zu lügen, jeder Versuch etwas Unwahres zu sagen schlägt sofort fehl, dass Gegenüber weiß sofort, dass es belogen werden sollte. Allerdings kann er immer noch etwas verschweigen. (von Adanos)

Kein Ritualgegenstand (-7 GP, ZHV*):

Der Zauberer hat beim Binden seines Ritualgegenstandes einen fatalen Fehler gemacht, so dass es den Gegenstand beim magischen Aufladen in einer spektakulären Explosion auseinandergerissen hat. Gleichzeitig ist die Matrix des Zauberers permanent beschädigt worden, er kann nie wieder einen Ritualgegenstand des gleichen Typs an sich binden (im Falle der Schamanen auch keine ererbte Keule). Der Nachteil darf nur von Zauberern gewählt werden, die über Ritualgegenstände verfügen und hierbei auch nur bestimmte, essentielle Gegenstände. Magier: *Zauberstab*, Geoden: *Reif des Lebens*, Druiden: *Vulkanglasdolch*, Scharlatane: *Kristallkugel*, Kristallomanten: *Kristallkugel* oder *Schuppenbeutel*, Alchimisten: *Schale*, Schamanen: *Knochenkeule*. Dieser Nachteil kann nur einmal gewählt werden und ist nicht mit *Artefaktgebundenheit* auf diesen Gegenstand kombinierbar.

(von Adanos, mit Anmerkungen von Windfeder und Danilo von Sarauklis)

Kleptomanisch (-1 GP/Punkt):

Eine *Schlechte Eigenschaft*. Der Held hat die schlechte Angewohnheit krankhaft stehlen zu müssen. Wann immer sich eine günstige Gelegenheit bietet, muss der Held eine Selbstbeherrschungsprobe erschwert um den Wert der Kleptomanie bestehen, ansonsten wird er versuchen etwas zu stehlen, auch etwas, dass vielleicht keinen hohen Wert hat, aber den Helden interessiert. (von Avariel, überarbeitet von Adanos)

Koboldsfluch (-10 GP)

Der Charakter ärgerte in seiner Jugend einen Kobold, der ihn aus Wut mit einem Koboldsfluch belegte. Der Fluch wirkt 7 mal 7 Jahre und hält jeden Kobold oder Schelm dazu an den Helden zu piesacken, ohne dabei Gewalt anzuwenden. Regeltechnisch ist dies als Variante des *Pechmagnets* anzusehen, den Charakter treffen Haselnüsse in den Allerwertesten, seine Stiefel füllen sich nachts mit Wasser, plötzlich löst sich seine Hose vor der Angebeten. Zusätzlich wird seine MR gegen Schelmenzauber halbiert. Allerdings trifft den Charakter durch den Fluch (im Gegensatz zum Pechmagnet) kein körperlicher Schaden, von einer Beule am Hinterkopf mal abgesehen, also fehlgeleitete Pfeile treffen ihn nicht wahrscheinlicher, wohl aber unachtsam ausgelehrte Nachttöpfe. Oftmals kann der Charakter das Kichern der Kobolde hören, welches ihn langsam in den Wahnsinn treibt. Der Nachteil ist nicht mit *Koboldfreund* kombinierbar und ist bei Schelmen generell als ungeeignet zu betrachten, er lässt sich nicht einfach brechen, es sei denn, der Charakter erweist einem Kobold einen guten Dienst. (von Adanos)

Langsames Lernen (-15 GP, nur Elfen und Zwerge)

Weil Elfen und Zwerge langlebig sind lernen sie langsamer als die kurzlebigen Rassen. Viele jedenfalls. Der Nachteil verteuert alle Talentaktivierungen und -steigerungen, Zauberaktivierungen und -steigerungen sowie Sonderfertigkeiten: um 10% (echt runden), mindestens aber um 1 AP. Bei der Generierung gilt dies noch nicht. Der Nachteil Elfishes Weltbild entfällt ersatzlos. (vom Professionellen Weltenretter)

Markenzeichen (-3 GP):

Der Charakter empfindet ein unheimliches Vergnügen, an den verschiedensten Orten sein Markenzeichen zu hinterlassen. Wann immer es zweifelhaft erscheinen könnte, dass er an einer Aktion beteiligt war, wird er es hinterlassen wollen. Das schließt auch das Applizieren der eigenen Initialen ins Gewand des Gegners im Fechtkampf ein, oder die Dankeskarte eines Einbrechers am Tatort. Es dauert mindestens eine KR das Markenzeichen zu hinterlassen, etwaige Proben sind Meisterentscheid. (von Adanos)

Mystiker (-10 GP; G):

Der Geweihte erlebt den Kontakt zu seiner Gottheit extrem intensiv, viel stärker als andere Götterdiener. Er bekommt doppelt so viele Entrückungspunkte, als es sonst üblich wäre, also einen pro 5 ausgegebene KaP. Zudem braucht er auch doppelt so lange, diese Entrückung wieder abzubauen. (von Adanos)

Naiv (-1 GP/Punkt):

Eine *Schlechte Eigenschaft*. Der Charakter ist äußerst gutgläubig und vertraut immer darauf, dass sein Gegenüber ihm die Wahrheit sagt. Alle Proben ihn zu Überreden oder Überzeugen, allerdings auch Betören sind um den Punktwert seiner Naivität erleichtert. Naive Charaktere geben keine guten Führungspersönlichkeiten ab und können die Aktion *Taktik* im Kampf nicht benutzen, sie sind eher die, die Anweisungen gehorchen.

(von Adanos)

Niedrige Astralkraft (-2 GP/AsP; ZHV)

Der Zauberer beginnt das Spiel mit weniger AsP, als üblich. Er kann maximal mit 5 AsP weniger beginnen.

(von Adanos)

Nörgler (-2 GP):

Ein Nörgler hat an fast allem etwas auszusetzen. Das Bier ist ihm zu verwässert, das Bett zu hart und sowieso alles zu teuer. Bei Interaktionen anderen Charakteren und Meisterfiguren können Proben auf gesellschaftliche Talente um 1 erschwert werden. Dieser Nachteil ist besonders gut mit *Geiz* oder *Eitelkeit* und *Arroganz* kombinierbar. Für DSA Spieler schon fast Pflicht ;-). (von Adanos)

O-Beine (-1 GP):

Die Heldin hat O-Beine (etwa weil sie berufsbedingt reitet). Proben auf körperliche Talente, die etwas mit Springen zu tun haben, sind um 1 Punkt erschwert, ebenso Proben auf gesellschaftliche Talente gegenüber jenen Leuten, die finden, dass O-Beine witzig aussehen (Meisterentscheid). (von Danilo von Sarauklis)

Psychischer Zwang (-2 GP):

Der Held hat eine nervige Angewohnheit, die er immer wieder und sehr oft am Tag ausübt, in Stresssituationen auch öfter. Z.B. könnte er immer auf seine Taschenuhr (Vinsalter Ei) schauen müssen oder bei Aufregung ständig seine Brillengläser putzen oder einen Ordnungsfimmel entwickeln (dann verbietet sich natürlich *Schlampig*). Kann er seinem Zwang aus irgendeinem Grund nicht nachkommen, kann das mit einem Malus von -1 auf Talent-/Zauberproben resultieren. (von Adanos)

Pyromane (- 5 GP)

Feuer fasziniert den Helden sehr stark. Bei Anwesenheit größerer Mengen Feuer (also etwa ein größeres Lagerfeuer) muss der Held eine Selbstbeherrschungsprobe +7 würfeln, ob er gebannt vor dem Feuer sitzen bleibt, oder sich auf seine Aufgaben konzentriert. Seine Gefährten können den Pyromanen aber auch gewaltsam vom Feuer wegziehen, so dass er wieder zur Vernunft kommt, allerdings wird er dann in einem unbeachteten Moment einen Brand legen, eventuell sogar ein Haus anstecken um seine Pyromanie zu befriedigen. Allerdings sind seine CH-Proben für den Umgang mit Feuerwesen auch um 1 erleichtert.

(von Argelion, Ergänzungen von Adanos)

Sammelzwang (-1 GP/2 Punkte)

Der Held fühlt sich gezwungen, von jedem besonderen Ort und aus jeder Stadt, in der er war, wertlose Andenken zu sammeln und zu behalten. Mit der Zeit wird er einen riesigen Haufen an unbrauchbarem Trödel mit sich herumschleppen. Wohlgemerkt bezieht sich diese *Schlechte Eigenschaft* lediglich auf relativ wertlose Gegenstände. (von Argelion)

Schüchtern (-4 GP):

Der Charakter errötet schnell, spricht eher leise und ist wenig wortgewandt. Proben auf Betören, Überreden oder Überzeugen sind für ihn um 2 erschwert, er kann zudem nicht die Aktion *Taktik* im Kampf einsetzen und eignet sich schlecht als Führungspersönlichkeit. (von Adanos)

Schlampig (- 3 GP):

Der Charakter hält keine Ordnung. Seine Kleidung ist verknittert, staubig oder fleckig, sein Schriftbild fatal und meist durch Kleckse und Fingerabdrücke verunziert. Zudem verliert/verlegt er oft auch Sachen. Dieser Nachteil kann nicht zusammen mit *Krankhafter Reinlichkeit* gewählt werden. (von Adanos)

Schlechtes Abschlusszeugnis (-3 GP):

Der Held hat sich bei seinem Abschluss alles andere als mit Ruhm bekleckert. Seine schlechten Leistungen sorgen sicher einige Zeit lang für teils amüsierten, teils verärgerten Gesprächsstoff in den Kreisen seiner eigenen Lehrer und anderer wichtiger Vertreter des Faches.

Der akademisch Gebildete bekommt keinen SO-Bonus, wie er sonst bei einem gewöhnlichen Vertreter der Profession üblich wäre (sein schlechter Abschluss wird etwa auf dem Kriegerbrief gekennzeichnet).

Der Nachteil darf nur in Verbindung mit einer akademischen Ausbildung (Krieger, Gelehrter oder Magier) gewählt werden. (von Optolith, überarbeitet von Adanos)

Schlechte Eigenschaft (variabel):

angeberisch, aufbrausend, aufgeblasen, aufrührerisch, aufsässig, breitspurig, diszipliniert, durchtrieben, egoistisch, eigennützig, eigensinnig, einzelgängerisch, engstirnig, erbarmungslos, fanatisch, fatalistisch, fernwehkrank, flegelhaft, freigeistig, gebieterisch, gefolgsam, gefühllos, gehorsam, grausam, grob, grosspurig, götterfürchtig, halsstarrig, kaltschnäuzig, konservativ, krankhaft ehrlich, laut, leichtsinnig, misstrauisch, mürrisch, nachlässig, ordinär, prahlerisch, protzig, rebellisch, schicksalsgläubig, schwatzhaft, sorglos, stolz, stur, störrisch, übergeschnappt, überheblich, unerbittlich, ungehobelt, ungestüm, unterwürfig, verlogen, wichtigtuerisch, widerpenstig, zurückgezogen.

Die genaue Bepunktung der Schlechten Eigenschaften ist mit dem Meister festzulegen, es bietet sich v.a. 1 GP pro 2 Punkte an. (Adjektiv-Auswahl aus HeroQuest, zusammengestellt von Gelasma)

Spielsucht (-1 GP/2 Punkte):

Eine *Schlechte Eigenschaft*. Der Held muss bei jeder Glücksspielsgelegenheit eine Probe auf Spielsucht ablegen. Gelingt diese Probe, so wird er an einem Glücksspiel teilnehmen. Auch wenn er eine Spielrunde vorzeitig verlassen will, muss er eine Probe ablegen, gelingt die Probe, so wird er noch eine halbe Stunde weiterspielen. Wenn der Held nicht gleichzeitig Glück im Spiel hat, kann Spielsucht ein sehr goldintensiver Nachteil sein. *Dieser Nachteil ist dem Abenteurer „Die Herren von Chorhop“ von Anton Weste entnommen.*

Standortgebunden (-10 GP, ZH):

Eine *Feste Gewohnheit*, der Zauberkundige wählt einen Standort mit dem seine Matrix verbunden ist und auf den er sich besonders eingestimmt hat. Am Standort bekommt der Zauberkundige einen +7 Bonus auf alle Zauberfertigkeiten und auf die Astralenergie, mit zunehmender Entfernung kehrt sich die Gebundenheit jedoch ins Gegenteil um und alle Zauberproben werden erschwert. (von Gelasma, überarbeitet von Adanos)

Stumm (-10 GP):

Der Charakter kann nicht sprechen, höchstens unartikulierte Zischlaute von sich geben, etwa weil sein Kehlkopf schwer verletzt wurde oder ihm die Zunge herausgeschnitten wurde oder er einfach stumm geboren wurde. Er bekommt als Zweitsprache immer Atak, oder eine eigene Zeichensprache derselben Komplexität, ein Gefährte kann diese Zeichensprache auch erlernen und ggf. für den Charakter dolmetschen.

Der Charakter kann andere Sprachen lernen, das kostet ihn jedoch immer 2 AP weniger, als normal (quasi A* auf Sprachen), da er sich in der Sprache nicht verständigen kann. Bestimmte (freie) Aktionen (*Rufen, Taktik*) kann der Charakter nicht einsetzen. Ein stummer Magier müsste zudem immer die Sprachkomponente weglassen, also immer die Spontane Modifikation: *Veränderte Technik* einsetzen, es sei denn er wählt eine *Feste Gewohnheit (Besondere Geste)*. Das symbolisiert, dass der Stumme Zauberkundige verstärkt mit Gesten arbeitet. (von Adanos)

Todgeweiht (-15 GP):

Die Tage des Helden sind längst gezählt. Es steht bereits fest, dass er sehr bald sterben wird, der Spielleiter kennt den genauen Zeitpunkt des Todes. Der Grund kann eine Prophezeiung sein, ein Gelübde an die Götter, dass die Hand Borons hinter ihm her ist oder eine tödliche Krankheit oder ein tödlicher Hexenfluch. Der Nachteil kann gut mit *Heldentod* kombiniert werden. (von Gelasma, Ergänzungen von Adanos)

Übergewicht (-6 GP):

Die Heldin ist nicht wirklich fett, nur etwas dicker als gewöhnliche Mitglieder ihrer Rasse. Das Gewicht der Heldin wird ganz normal ermittelt und dann um 30 % erhöht. Der Ausdauer-Wert sinkt um ein Viertel, und KK- und Talentproben, die mit der Bewältigung des eigenen Körpergewichts zu tun haben, sind um 1 Punkt (Talentproben: 3 Punkte) erschwert. In Gegenden, in denen gerade Hunger herrscht, hat die Heldin eventuell mit Anfeindungen oder Vorurteilen zu kämpfen. Kleidung ist aber einfach zu bekommen, und die Heldin kann auch leicht in Menschenmengen untertauchen, da in den wohlhabenderen aventurischen Kulturen Übergewichtige ein alltägliches Bild sind. (von Danilo von Sarauklis)

Unsicherheit (-7 GP):

Der Charakter ist durch eigene Misserfolge leicht zu verunsichern. Wann immer eine Probe, gleich welcher Art, fehlschlägt, ist die nächste Probe auf die gleiche Fertigkeit um die zum Erfolg fehlenden TaP*/ZfP* erschwert. (von Argelion, überarbeitet von Adanos)

Untertan (-4 GP):

Durch Schicksalsschlag oder bereits von Geburt an, ist der Held unter die Herrschaft einer mächtigen Person geraten, die über sein Leben verfügen kann. Er ist entweder ein Sklave oder ein Leibeigener und hat einen rechtlosen Status. Sein SO wird dadurch um 2 gesenkt, er kann vor der Senkung max. einen SO von 6 haben. Der Nachteil ist v.a. für entlaufene Sklaven konzipiert (hier bietet sich zusätzlich *Gesucht* an), freigelassene Sklaven haben diesen Nachteil nicht. (von Adanos)

Unwiderruflicher Tod I oder II (-10 / -20 GP, nur Elfen und Halbelfen)

Ein Elf mit diesem Nachteil trägt den alten Fluch der Wüstenelfen (genauer gesagt, der Elfen Tie'Shiannas) in sich. Er zerfällt augenblicklich, schlagartig und unwiederbringlich zu feinem rotem oder weißem Staub, sobald seine LE unter -5 fällt (I) beziehungsweise unter = (II); Heilzauberei, Mirakel und Liturgien können nicht mehr rechtzeitig auf ihn angewendet werden. So gut wie alle Wüstenelfen sind mit diesem Nachteil geschlagen, bei anderen Elfen ist er äußerst selten, kommt aber bisweilen vor. (vom Professionellen Weltenretter)

Verflucht (-5 GP):

Der Held ist bereits Opfer eines permanenten Hexenfluches geworden (hier bieten sich v.a. *Unfruchtbarkeit*, *Warzen sprießen*, *Beiss auf Granit* oder *Beute!* an, jedenfalls kein *Todesfluch* oder *Hexenschuss*) von dem er sich nur unter einer speziellen Bedingung (z.B. Erfüllung einer wichtigen Aufgabe) lösen kann, das sollte aber nicht zu schnell vonstatten gehen und ist auf jeden Fall ein eigenes Abenteuer wert. (von Adanos)

Verfressen (-3 GP):

Der Held hat immer mehr Hunger als es für seine Rasse üblich ist und nascht auch gerne einmal. Er muss immer doppelt soviel einnehmen um bei Kräften zu bleiben. Das wirkt sich natürlich auch auf seine Lebenserhaltungskosten aus. Wird nur die übliche Menge an Nahrung oder weniger gegessen wird seine Regeneration eingeschränkt. Der Nachteil selbst beeinflusst allerdings nicht das Körpergewicht des Helden, er kann essen ohne wirklich zuzunehmen (was für Heldinnen durchaus vorteilhaft sein kann), kann aber durchaus mit *Übergewicht* oder *Fettleibig* kombiniert werden, nicht aber mit *Genügsam*.

(von MilesTeg, überarbeitet von Adanos)

Verpflichtung gegenüber einer Einzelperson (-7 GP):

Wie *Verpflichtungen*, aber der Held ist einer Einzelperson und nicht einer Gruppe verpflichtet. Dies kann z.B. die große Liebe sein, oder ein Kind das einem zum Schutz anvertraut worden ist, oder der kleinere Bruder, oder auch einfach der Lehrmeister oder ein anderer Patron. (von Gelasma)

Verschwendungssucht (-1 GP/Punkt):

Eine *Schlechte Eigenschaft*, die dazu führt, dass das Geld dem Helden nur so durch die Finger rinnt. Wenn der Held eine Ware sieht, die ihm gefällt und die zu seinen Eigenschaften und Talenten passt (z.B. eine Schwertscheide für einen Krieger), muss er eine Probe auf Verschwendungssucht ablegen. Gelingt diese Probe, wird er die Ware kaufen, wenn er sie sich prinzipiell leisten kann (er wird aber keinen Kredit aufnehmen). Wegen seiner Ungeduld sind seine Feilschen-Proben um die Hälfte seiner Verschwendungssucht erschwert. Als Faustregel sind die Lebenshaltungskosten des Helden um die zehnfache Verschwendungssucht in % höher als üblich. Dieser Nachteil kann mit *Goldgier* kombiniert werden: Der Held greift mit der einen Hand nach dem Gold und wirft es mit der anderen wieder zum Fenster hinaus! (von Danilo von Sarauklis)

Verträumt (-3 GP/ 2 Punkte):

Eine *Schlechte Eigenschaft*. Verträumte Charaktere vertiefen sich gern in, vor allem schöne, Tätigkeit, wie zum Beispiel, je nach Gemüt, die Betrachtung der ersten Schneeflocken durchs Fenster oder eines schönen Wesens, so dass sie leicht ihr eigentliches Vorhaben vergessen und in Tagträume abgleiten. Wann immer der Charakter Gefahr läuft, abgelenkt zu werden, muss er eine Probe ablegen, bei deren Gelingen er Alles um sich herum vergisst und keine Handlungen ausführen kann. Er kann nur durch akute Gefahr aus seinem Zustand gerissen werden. (von Gelasma)

Waise (-2 GP):

Der Charakter hat kein Zuhause in dem er Schutz und Geborgenheit finden könnte. Außerdem hat er natürlich keine Familie, die ihm irgendwie helfen könnte. (von Adanos)

Wehleidig (-10 GP):

Ein wehleidiger Held ist körperliche Schmerzen nicht gewöhnt. Verletzungen machen ihm mehr aus als anderen und er ist dabei stets am jammern, besonders bei einer nachträglichen Wundversorgung. Ein wehleidiger Held kann nicht die Auswirkungen von Wunden ignorieren und erleidet die doppelten Einbußen auf Eigenschafts- und Talentproben aus niedriger LE. Der Nachteil kann nicht zusammen mit *Zäher Hund* oder *Eisern*, *Kampfrausch* oder *Blutrausch* gewählt werden. (von Gea Gilwen, überarbeitet von Adanos)

Weichherzig (-3 GP/ 2 Punkte):

Eine *Schlechte Eigenschaft*. Der Heldin ist Gewalt zuwider und sie hat Hemmungen ein Lebewesen zu töten und ist zudem auch nicht nachtragend. Vor jedem Kampf muss sie eine Probe auf Weichherzig ablegen, bei deren Misslingen ihre Kampfwerte um die Punkte der Schlechten Eigenschaft (gleichmäßig) sinken. Eine weichherzige Heldin kann nicht gleichzeitig *Grausamkeit*, *Blutdurst*, *Gerechtigkeitswahn*, *Jähzorn* oder *Rachsucht* wählen. (von Adanos)

Zerstreut (- 5 GP):

Der Charakter denkt oft in den unpassendsten Momenten, oder wenn er gerade nichts wichtiges zu tun hat (etwa auf Wanderungen) über die neuesten Theorien oder Probleme seines Berufszweiges nach und nimmt dadurch die Welt um ihn herum nicht immer deutlich wahr. Proben, die irgendwie mit dem Problem zu tun haben könnten oder vom gleichen Talent abgeleitet werden können (das wird typischerweise ein Wissenstalent sein, wie etwa Magiekunde, aber möglicherweise auch ein Handwerkstalent, dann speziell auf eine neue Technik bezogen) sind

um 2 erleichtert, alle anderen Proben aber, solange das Problem dem Zerstreuten im Geist herumschwirrt um 3 erschwert. Ein zerstreuter Charakter bemerkt in seiner Zerstreuung Hinterhalte immer erst dann, wenn es bereits zu spät ist. Mit dem Nachteil *Vergesslich* kombiniert, kann man gut einen kauzigen Gelehrten darstellen, der stets seine Notizen verlegt. (von Adanos)