

VORTEILE

Artefakte / besondere Ausrüstung (var.)

Dies umfasst einen breiten Bereich von Gegenständen. Im Folgenden ist eine kleine Auswahl aufgelistet.

Generell ist anzumerken, dass seltene Artefakte vor jedem Spiel beim jeweiligen Spielleiter „ingecheckt“ werden müssen, und unter Umständen auch abgelehnt werden können. Die genauen Eigenschaften sind in den entsprechenden Kapiteln nachzulesen.

Besonderer Gegenstand	GP
Silberne Waffe	[10 GP + Basiskosten der Waffe => Dolch 14, Bihänder 25]
Kalteisen Waffe	[20 GP + 2x Basiskosten => Dolch 28, Schwert 40, Bihänder 50] + besonderer Hintergrund (woher bitte???) empfohlen...
Magische Waffe	[30 GP + 3x Basiskosten => Dolch 42, Schwert 60, Bihänder 75] + besonderer Hintergrund (woher bitte???) empfohlen...
Hervorragende Rüstung (+1)	20 GP

Besonderer Gegenstand	Punkte	Besonderer Gegenstand	Punkte
Schriftrolle 1. Stufe	1 GP	Gift/ Trank/ Mixtur 1.Stufe	2 GP
Schriftrolle 2. Stufe	3 GP	Gift/ Trank/ Mixtur 2.Stufe	4 GP
Schriftrolle 3. Stufe	6 GP	Gift/ Trank/ Mixtur 3.Stufe	8 GP

Cantrip – mystischer Trick (20)

Angeborene oder implementierte Fähigkeit, einen Zauberähnlichen Effekt mehrfach am Tag einzusetzen:

Stufe-1 Zauber: 4x am Tag ODER

Stufe-2 Zauber: 2x am Tag.

Empathie mit Tieren (5)

Angeborene Fähigkeit, mit Tieren aller Art besser umgehen zu können. Man besitzt ein gutes Einfühlungsvermögen und kann relativ genau einschätzen, wie ein Tier reagieren wird.

Außerdem verhalten sich Tiere gegenüber Personen mit diesem Vorteil nahezu nie aggressiv.

Extremes Glück (15)

Der Held kann, nach Entscheidung des Spielleiters, ab und zu in bestimmten Situationen außergewöhnliches Glück besitzen. Wahlweise kann ein Held mit diesem Vorteil ihn **einmal** pro Spiel einsetzen um eine vom Zufall abhängige Entscheidung wie beim Glücksspiel oder beim Fallen entschärfen mit einer 50:50 Chance diese zu seinen Gunsten zu beeinflussen. Dieser Vorteil ist vor allem für Glücksspieler oder Glücksritter interessant.

Gespür für Magie (10)

Der Held fühlt, wenn an einem bestimmten Ort, bei einem bestimmten Gegenstand oder von einer Person Magie in größerem Ausmaß angewendet wird. Er erkennt **nicht**, ob jemand Magier ist oder ob jemand (Zauber-)Sprüche beherrscht. Vielmehr reagiert er auf die aktuellen Strömungen **aktiver** Magie. Diese Informationen wird meist der Spielleiter geben. Man könnte z.B. fühlen, dass sich in der Burg, in der man sich gerade aufhält in Richtung Turmzimmer doch wirklich beträchtlich viel Kraft sammelt.

Immunität gegen Giftwirkung (10, +20/+30/+40)

Durch multiple Desensibilisierung oder auf Grund eines speziellen Hintergrundes ist der Held gegen Gifte bis zur gewählten Stufe immun. Dieser Vorteil ist *aufbauend* zu kaufen d.h. wie bei Fertigkeiten. Falls man nur gegen ein bestimmtes Gift gefeit sein will, zahlt man allerdings nur die Hälfte der entsprechenden Kosten der Giftstufe (kauf auf halber Stufe, Vermerk unter Besonderheiten des Charakters)

Immunität gegen Krankheiten (10, +20/+30/+40)

Man ist gegen Krankheiten der bis zur zutreffenden Stufe immun. Dieser Vorteil ist *aufbauend* zu kaufen d.h. um gegen schwere Krankheiten resistent zu sein, muss man auch gegen leichte eine Immunität kaufen. Für Immunität gegen eine spezifische Krankheit zahlt man allerdings nur die Hälfte der entsprechenden Kosten (kauf auf halber Stufe, Vermerk am Charakterbogen)

Immunität gegen Spruch (10/15/20/25)

Dieser Vorteil ist nicht auf alle Sprüche anzuwenden - sinnvolles Überlegen ist gefragt. Wer gegen einen bestimmten Spruch immun ist, kann in keinem Fall davon betroffen werden. Um Missverständnissen vorzubeugen, sollte man den Zaubern den darauf aufmerksam machen, warum man denn nicht durch den Lähmungs-Zauber betroffen erstarrt stehenbleibt (z.B. "Immunität" rufen).

Kessel des Überflusses [Kultur – von Gott/Pantheon abhängig] (20)

Dieser Charakter ist der Hüter / Nutzer eines mystischen Zauberkessels, welcher die Zahl der gebrauten Dosen an Tränken vervielfacht – der gesamte Kesselinhalt zählt als Trank, jeder Schöpfer ist eine Portion, diese sind aber nur direkt zu entnehmen und nicht haltbar. Jedes Wesen kann aber nur 1x pro Periode den entsprechenden Trank-Effekt für sich erzielen, weitere Schöpfer verursachen nur Übelkeit.

Persönliche Ehre [mythische Ehrgesellschaften] (+100 Ansehen pro 5)

Dieser Charakter ist spürbar von hohem **Ansehen** (oft auch: ENECH = „Gesicht“) und strahlt dies aus, muss es aber auch bewahren. Diese Variante der Ehrsteigerung ist nur bei Generierung oder als *Meister-Goodie* wählbar.

Rang und Status (5 bis 30)

Jede Gesellschaft hat ihre Oberschicht. Je nach gewählter Rangstufe darf mit entsprechender Ehrerbietung, Sonderrechten, Zuwendungen und dergleichen gerechnet werden. Oft beinhaltet ein Status auch bestimmte Rechte und Pflichten, diese können natürlich seitens der SL forciert werden...

Reichtum (5 pro Silber)

Der Held ist reich und fängt jedes Spiel mindestens mit der von ihm gewählten Menge Geld an, selbst wenn er im letzten Live all sein Geld verloren hat. Achtung! Wer diesen Vorteil kauft sollte selbst dafür sorgen, dass er das Notwendige Geld aufs Spiel mitbringt, da die SL es dem Spieler nicht zur Verfügung stellen muss!

Regeneration (40) + Materialallergie (Standard:= Silber, Feuer und Säure)

Dieser Vorteil muss aus dem Hintergrund erklärt werden! (z.B. hat der Charakter als Großvater einen Troll gehabt oder einen Engel, oder Werwolf...) Die Wunden dieses Charakters heilen rasant, ohne Behandlung regeneriert er einen LP pro Stunde.

Heilkunde wirkt ebenfalls **bereits in der Hälfte der Zeit** und Giftwirkungen lassen ebenfalls rascher nach.

Der Charakter wird nicht verbluten, wenn er nicht zumindest einen Schaden durch die Allergie genommen hat – in dem Fall kommt er nach 1 Stunde mit 1 LP wieder zu sich.

Schmerzresistenz (20)

Charakter empfindet fast keine Schmerzen bzw. hat sich an diese gewöhnt. Er ist immun gegen die Zauber Schmerz und Pein, es dauert sehr lange, ihn durch Folter zu brechen, und er fällt bei 0 Lebenspunkten nicht ins Koma, sondern kann (bis er endgültig stirbt) wie unter *0 LP - Sterben* beschrieben weiter agieren und *Erste Hilfe* auf sich selbst anwenden. Er darf auch bei Gliedmaßen-Treffern 1x normal weiter agieren.

Schnelle Heilung (15)

Verletzungen des Helden heilen mit doppelter Geschwindigkeit, d.h. *mit Heilkunde behandelt* Alle Lebenspunkte mit 3+ Stunden Schlaf. *Unbehandelt* heilt man zumindest die Hälfte nach 6+ Stunden Schlaf!

Heilkunde wirkt ebenfalls **bereits in der Hälfte der Zeit** und Giftwirkungen oder Krankheiten lassen ebenfalls schneller nach (diese benötigen kürzere Behandlungsdauer, siehe Heilkunde).

Sechster Sinn (15)

Bei wichtigen Geschehnissen **kann** der Held eine Vorahnung des Kommenden haben bzw. wird er oft als ein Sinn für außerordentliche Gefahr verwendet. Der Spielleiter kann dem Spieler auch schon vor dem Live verschlüsselte Hinweise geben. Gute Erfahrungen wurden auch damit gemacht, wenn einzelne Szenen mit passender Musik untermalt werden und dem Spieler vor dem Spiel deren symbolische Bedeutung mitgeteilt wurde.

Starker Glaube [Kultur – von Gott/Pantheon abhängig] (5)

Der Held ist sich der Macht der „Götter“ seiner Kultur – und besonders ihrer Zeichen und Symbole – sehr sicher. Sobald er übernatürlichen Bedrohungen ausgesetzt oder wegen seinem Glauben angegriffen wird, zählt er als hätte er *Starken Willen (oder +1 Stufe, also Eisernen, falls Starker Wille vorhanden)*. Außerdem kann er bei Zeremonien als Mitbetender *bis zu +1 KP Unterstützung* des Klerikers bewirken (Siehe Kleriker, Mitbetende).

Mit einem *geweihten* Glücksbringer bzw. Symbol seines Glaubens zählt er gegenüber Untoten sogar wie ein Akolyth/Lehrling (sie ignorieren ihn).

Trickreiche Verstellungskunst [mythische Ehrgesellschaften] (15)

Dieser Charakter ist versiert darin, seine Ehre und Ansehen seinen Bedürfnissen anzupassen – oft wird er im Lauf der Zeit geradezu berühmt / berüchtigt werden. Der Charakter kann - im Rahmen seiner Gesamt-Ehre - seinen Status "fingieren", also entweder als jemand Geringerer auftreten (Bettler mit sau viel Ansehen) oder sogar als höherer Stand (fehlendes Standes-Ansehen mit persönlicher Ehre überspielen).

Überstärke (nur bei ST=1 möglich, 30)

Diese Fähigkeit muss durch den Hintergrund des Charakters erklärt werden – vielleicht trägt er das Blut eines Trolls oder Ogers in sich. Die Überstärke erlaubt es, Kraftakte außergewöhnlicher Natur zu vollbringen (Türen aus Angeln heben, Felsen bewegen), der Held verursacht jedoch nicht zusätzlichen Schaden! **Festhaltenden** (z.B. „Fesselung“) oder gar **Niederschlagenden** Effekten (z.B. von Feuerwaffen) und dem Zauber **Windstoß** kann er jedoch auch per Ruf „Überstärke!“ entgegenhalten.

Ungewöhnlicher Hintergrund (var.)

Ist die Voraussetzung dafür, dass ein Held Vorteile und Fähigkeiten erlangen kann die normalerweise nicht üblich für gewöhnliche Helden des jeweiligen Szenarios sind (angeborene mag. Fähigkeiten) oder aber er hat einen besonderen sozialen Hintergrund, welcher ihm zusätzliche Vorteile oder Nachteile gibt (Reichtum, mein Vater der Pate,...). *Der Hintergrund der Figur muss genau beschreiben sein.* Der jeweilige SL entscheidet darüber, ob und wie der Vorteil gewertet wird, dies kann sich von Szenario zu Szenario ändern.

*Hierüber können Vorteil/Nachteil-Kombos generiert werden; diese dürfen aber keine gängigen Vor-/Nachteile obsolet machen und müssen seitens der SL / CodexIII-Verwaltung abgesegnet werden! Gut sind je 3 Vor- bzw. Nachteile, von denen aber pro Kategorie nur **einer** regulär ist -*

*z.B. **Das Blut der Ahnen (40):***

*[+] **hohe Persönliche Ehre (+400)** / altert langsam / Jahrhunderte der Erfahrung (jedes Wissen auf 1)*

*[-] **Einem Feen-Hof verbunden / Kaltes Eisen: +1 Schaden** / kann nicht magisch geheilt werden.*

Wille, stark (20)

Diese besondere Stärke des eigenen Willens bringt oft Vorteile in rein rollenspielerischen Problemen, wenn z.B. eben nur willensstarke Personen das magische Schutzfeld durchdringen können oder man sich gegen Beherrschung durch dunkle Geister wehren muss. Abgesehen davon kann der Charakter **einmal pro Periode** einer Geistesbeeinflussung bis zur 2. Stufe widerstehen. Auf 0 LP – Sterben kann ein *in der Hand bereitgehaltener* Trank oder Knick-Artefakt noch ausgelöst werden.

Wille, eisern (40)

Wie Starker Wille, aber der Charakter kann **zweimal pro Periode** einer Geistesbeeinflussung der 2. Stufe widerstehen, und ist **immun gegen Geistesbeeinflussungen der ersten Stufe**. Es misslingen z.B. die Hypnosefähigkeiten eines Vampirs oder Zauber wie Freundschaft, Beeinflussung, Angst usw. Trotzdem sollte der innere Kampf, den der Charakter durchmacht, sichtbar sein. Auf 0 LP – Sterben kann ein *in der Hand bereitgehaltener* Trank oder Knick-Artefakt noch ausgelöst werden.

KRIEGERBONUS (automatisch bei reinen Kämpferklassen)

Der Held ist ausgebildeter Kämpfer und hat dadurch unglaublich viele Kniffe und Tricks mit unterschiedlichsten Waffen auf Lager, welche er laufend trainieren muss – daher kann er auch niemals irgendwelche magischen / mystischen Kräfte entwickeln, wenn er nicht seinen Schneid verlieren will.

Regeltechnisch: ST & GE müssen in Summe 3 ergeben (4 falls „Ausgeglichen“), man darf keine Magie-, Alchemie- oder Karmapunkte haben. Dafür erhält man gratis zusätzliche Waffenfertigkeiten, welche „zwischen“ den bereits erlernten liegen.

Außerdem muss die **angestrebte Meisterschaft** „Kriegerisch“ sein – also kommen nur **Krieger, Schütze, Akademiesoldat (Offizier), Unterstützungssoldat (Plänkler)** oder **Waldläufer** in Frage.

Dolch – Schwert	>> Kurzschwert
Kurzschwert	– >> Schwert
Bastardschwert	
Schwert – Bihänder	>> Bastardschwert
Axt – 2hdg. Streitaxt	>> Bastardaxt

z.B.: Norakor, die angehende Zwergen-Kriegerin beherrscht sowohl die beidhändige Schlachtaxt, als auch die Axt. Mit S+G= 3 erhält sie daher den Umgang mit der Bastard-Axt als Kriegerbonus.

Wenn man Dolch – Schwert – Bihänder beherrscht bekommt man somit Kurz- und Bastard-Schwert gratis.

NACHTEILE

Allergien (- var.)

Schwache Allergien treten entweder häufig mit geringer Auswirkung oder selten mit starker Auswirkung auf (Silberwaffen machen den Vorteil Regeneration oft zunichte, oder gleich doppelten Schaden, Ziel erleidet bei Berührung mit Eisen Schmerzen,...)

Starke Allergien haben oft eine tödliche Auswirkung und kommen öfters vor (z.B.: Sonnenlicht bei Vampiren).

Diese Art eines Nachteils ist eigentlich nicht für "normale" Wesen gedacht.

Alter (-25)

Es ist keine wirklich anstrengende Tätigkeit erlaubt. Man darf nicht weit laufen, kämpfen nur mit eher leichten Waffen (und nicht zu lange), und schwere Gegenstände tragen bitte andere. Bei ST=1 kann man noch Rüstung 2 tragen, bei ST=2 nur mehr Rüstung 1, danach gar keine mehr.

Ausgeglichen (-40)

Keine der Grundeigenschaften des Charakters (Stärke, Geschicklichkeit, Klugheit oder Charisma) hat einen Grundwert von 1. Der Charakter ist sozusagen ein „Allrounder“ – und erhält 40 GP als anfänglichen Ausgleich für die Mehrkosten beim Erwerb zusätzlicher Fähigkeiten, die dadurch entstehen.

Berserker (-15)

Jede Wunde versetzt den Helden in einen blinden Kampfesrausch. Jedes Kampfbereite Wesen ist ein Feind, Freunde die ihm zu nahe kommen, werden ebenfalls attackiert - er beruhigt sich erst allmählich, wenn die Aggressionen in seiner unmittelbaren Umgebung verschwunden sind (und niemand mehr kämpft oder steht).

Während des Rausches ist er unempfindlich gegen sämtliche psychologische Effekte (z.B. Angst), Schmerzen, sowie gegen Stufe 1 und 2 der Beherrschungsmagie.

Ausschalten eines Berserkers: sobald er auf 0 geklopft wurde hält ein Berserker **nochmal** seine LP aus. *In diesem Stadium pariert er nicht mehr* bevor er zu Boden geht – sobald er seine „Minus-LP“ erreicht hat, wird er aber sofort bewusstlos und beginnt zu sterben (10 Minuten)

Chaosmagier (-15 oder -20)

Keine der erlernten Zauberfähigkeiten funktioniert verlässlich – siehe Kapitel Magie und Zauberei bezüglich der Details. Ein Chaosmagier kann auch Spezialist oder Barde sein.

Dunkles Blut (-20)

Die Vorfahren des Helden haben Spuren in der Ahnenreihe hinterlassen: der Charakter verliert +1 LP zusätzlich durch Silberwaffen und durch Klerikale Schadenszauber. Klerikale Heilung (außer von einem Vertreter der eigenen Unterwelt-Gottheit / Dämonenprinz, etc.) wirkt mit - 1 Stufe Effekt und verursacht Schmerzen & Übelkeit.

Ehrenkodex / Eid / Verpflichtung (- var.)

Unter diesen Punkt fallen Eide und Gelöbnisse, die bewirken, dass der Held bestimmte Dinge niemals tut oder dass er an bestimmte Dinge gebunden ist (Lehnseid). Extremfall einen Ehrenkodexes ist der Kode der Ritterlichkeit. Doch auch Piraten, Diebe oder sogar Schwarzmagier mögen einen Ehrenkodex ihr eigen nennen.

Ehrlichkeit / Extreme Ehrlichkeit (-5 oder -15)

Stufe eins: Der Held lügt nie, außer wenn dies die einzige Möglichkeit ist sein Leben zu retten! Selbst dann klingt er wahrscheinlich sehr gequält und eher unglaubwürdig. Eher wird er bei Wahrheiten bleiben und andere Themen „unter den Tisch“ fallen lassen.

Stufe zwei: Sagt immer die volle Wahrheit, selbst in Todesgefahr, muss aber nicht antworten.

Einäugig (-10)

Der Held trägt eine Augenklappe. (man sollte diese ab und zu wechseln um eine Überanstrengung zu vermeiden.)

Einhändig (-10 Primärhand / -5 Sekundär)

Eine Hand wird bandagiert, oder mit einem ungefährlichen Seeräuberhaken versehen.

Man erhält hier die größere Punktzahl nur für seine dominante Hand (Rechte Hand bei Rechtshändern...).

Extreme Feigheit (-15)

Der Held läuft vor Kämpfen davon. Er geht **jeder** Gefahr aus dem Weg und hat möglicherweise diverse irrationale oder abergläubische Ängste.

Fanatismus / Treibende Kraft (-10)

Der Held glaubt besonders stark an eine Sache oder an ein Ziel, das ihm wichtiger ist als alles andere, oft auch wichtiger als sein Leben.

Er tut alles, um seiner Sache dienlich zu sein und versucht oft Andersdenkende zu bekehren. In Kombination mit *Starker Glaube* erlaubt dies **ausschließlich** die Unterstützung des eigenen Kultes!



Feenblut (-20)

Die Vorfahren des Helden haben Spuren in der Ahnenreihe hinterlassen: der Charakter verliert +1 LP durch Kaltgeschmiedete Eisenwaffen und Klerikale Schadenszauber. Klerikale Heilung (außer von einer Fee) wirkt mit -1 Stufe Effekt und verursacht Schmerzen & Übelkeit.

Freundschaft (-var.)

Gegenüber einer bestimmten (großen) Gruppe oder Rasse (NICHT Freundeskreise, Bruderschaften, etc.!) Mindestens sollte es sich z.B.: um eine (stark bespielte) Ordensgemeinschaft oder Berufsgruppe (z.B.: Krieger – oder Diener - oder Diebe...) handeln.

Der „Wert“ dieses Nachteils bestimmt sich nicht nur aus der Häufigkeit der betreffenden Rasse sondern auch aus der Intensität der Freundschaft.

Der Nachteil muss sich aus der Hintergrundgeschichte heraus erklären! Es ist verboten, sich Freundschaften zu mehreren verschiedenen Rassen zu generieren.

Dieser Nachteil beschreibt eine starke innere Verbundenheit mit einer bestimmten Personengruppe oder Rasse, ein Verständnis der Sitten und Gebräuche und ein Gutheißen derselben. Und es ist *spieltechnisch unmöglich*, diese enge Bindung an mehrere verschiedene Rassen oder Gruppen zu haben.

Feindschaft (-var.)

Gegenüber bestimmten Personengruppen oder Rassen. Die Feindschaft ist das Gegenteil zur Freundschaft, unterliegt aber denselben Bedingungen und Voraussetzungen.

Geas [mythische Ehrgesellschaften] (-5 / -10/ -15/ -20)

Gessa (Mehrzahl von Geas) sind Tabus oder Aufträge / Verpflichtungen, denen **zwingend** nachzukommen ist, ansonsten muss man die Konsequenzen ertragen! Auch wenn sie so abstrus sind wie: Kämpfe nie im Sonnenschein. Hütle vor jedem Satz. Verletze keinen Mann...

Alternative Auswirkungen (je nach Setting)

Leicht (-5):	verliert -100 Ansehen (Enech, Ehre) / kann nur mehr in Reimen sprechen
Normal (-10):	verliert -300 Ansehen (Enech, Ehre) / kämpft mit der falschen Hand
Schwer (-15):	verliert gesamte Ehre / Sklave: 1 Jahr p.100 Ansehen / verträgt nur Unterwäsche
Tödlich (-20):	Stirbt / verkrüppelt (1 Auge, Haupthand, lahmes Bein) / nur Heilkräuter heilen

Gutgläubigkeit (-15)

Glaubt alles, was nicht offensichtlich falsch ist.

Keine persönliche Ehre [mythische Ehrgesellschaften] (-10)

Dieser Held hat kein Gespür für Ehre und Heldentum. Er kann seine Position in der Gesellschaft ausfüllen, aber schafft es nie, über das nötigste Ehrverhalten hinauszugehen (Regeltechnisch: hat maximal 1 unter nächster Stufe)

Kleptomanie (-5)

Der Spieler gibt ein Interessensgebiet an (nichts Nützliches wie Gold und Silber, sondern eher sowas wie „gebrauchte Heiltrankflaschen“ oder „Glitzerndes“).

Der Held muss versuchen alle Gegenstände, die darunterfallen in seinen Besitz zu bringen bzw. zu „dieben“.

Krankhafter Lügner (-10)

Sagt nahezu nie die Wahrheit und liebt es, in einer krankhaften und gefährlichen Weise andere hereinzulegen bzw. sie in die Irre zu führen. Dies kann sich auch als „Gschichtldrucker“ manifestieren.

Lahmes Bein (-10)

Der Held muss humpeln. Dies kann durch eine leichte Schiene oder Krücke dargestellt werden.

Pazifist (-10)

Versucht Kämpfe zu verhindern, tötet nicht, kämpft - wenn er überhaupt Waffenfertigkeiten besitzt - nur in Notwehr und fügt nie Schaden zu (Breitseite). Falls gelernt, darf er in Notfällen „betäuben“ (HH 1 oder 3) anwenden.

Phobie / Paranoia (-var.)

Hat vor einer bestimmten Sache (Dunkelheit, Abgründe, enge Räume, Magie, Spinnen...) schier unüberwindliche Angst oder fühlt sich ständig beobachtet und verfolgt.

Wieviel Punkte der Nachteil wert ist, hängt davon ab, wie häufig das Objekt der Angst anzutreffen ist und wie sehr die Phobie ihn behindert. Für 20 Punkte ist schon eine wesentliche Einschränkung in Kauf zu nehmen, z.B. flieht vor jeder Art der Magie. *Wenn der Spieler für seinen Helden eine Phobie wählt, die er selbst auch besitzt, so ist dies bekannt zu geben.*

Schwach (-25)

Der Held besitzt nur einen Lebenspunkt. (Kann nur bei Stärke = 4 gewählt werden; ist manchmal temporär ein Nebeneffekt von Giften oder Flüchen). **Achtung** - dadurch schwebt der Held ständig am Rande des Todes.

Sehschwäche (-var.)

Nur möglich bei echter Einschränkung, und falls der Spieler auf seine Brille (Kontaktlinsen) während der Handlung verzichten will. Die Punkte hängen von der tatsächlichen Einschränkung der Sehschwäche ab (Das bessere Auge wird bewertet):

~ Dioptrin	Punkte
0,5 – 1	-5 GP
1 – 2	-10 GP
2 – 3	-15 GP
> 3	0 GP (Spieler muss Sehhilfe tragen!)

ACHTUNG! Der Spieler sollte trotzdem eine Sehhilfe griffbereit haben! In gefährlichen Situationen, z.B. beim Kämpfen, muss ausreichende Wahrnehmung gewährleistet sein, sonst sollte der Spieler auf den Kampf verzichten.

Sklave (-10)

Der Charakter ist definiertes Eigentum einer anderen Person / Wesenheit. **Achtung** – es empfiehlt sich, dies nur in Kombination mit einer von einem Freund gespielten „Herrin“ / Meister zu wählen, der man auch OT vertraut.

Soziale Nachteile (-var.)

Umfasst eine größere Gruppe von Nachteilen, die dem Held den Umgang mit anderen Spielfiguren erschweren oder in manchen Fällen sogar zu einer aggressiven Erwiderung führen.

Die Höhe der erhaltenen Punkte hängt davon ab, wie stark die Abneigung gegen einen ausfällt.

Beispiele: Gehört einer Gruppe/Rasse an gegen die Menschen starke Vorurteile haben, ist als ehemaliger Verbrecher zu erkennen, Vogelfrei, hat einen schlechten Ruf (Schwarzmagier?), Henker, etc...

Stummheit (-20)

Der Spieler darf nicht sprechen. Er kann sich anderen nur schriftlich oder durch Zeichensprache mitteilen. Normalerweise ist kein Zaubern möglich.

Sucht (-var.)

Eine **simulierte** Droge, die schwer zu erhalten ist *und ansonsten keinerlei Vorteile bringt*, muss regelmäßig eingenommen und Nebeneffekte ausgespielt werden. Je nach Häufigkeit ergeben sich die Punktekosten.

Häufigkeit	Punkte
12 Stunden	5 GP (= Nachteil 1, manchmal)
6 Stunden	15 GP (= Nachteil 2, manchmal)
3 Stunden	20 GP (= Nachteil 3, manchmal) ... und zumindest 1x in der Nacht

Sollte die Zeit überschritten werden, treten Entzugserscheinungen auf. Deren Auswirkung sind je nach Droge unterschiedlich. Sie beginnen ca. 1 Stunde nach der Überschreitung und werden stündlich stärker.

- unfähig zu kämpfen oder zu zaubern
- versucht alles, um Droge in seinen Besitz zu bekommen
- schwere Krämpfe, keine Aktionen mehr möglich bis die Droge wieder eingenommen wurde.

Die **simulierte** Droge muss OT auch in großen Mengen harmlos sein und es darf keine echte Sucht - z.B. Zigaretten - gewählt werden. Heilung ist zwar im Spiel unter der Aufsicht eines Mediziners möglich, aber sehr langwierig.

Auf keinen Fall ist der Charakter in der Lage, die Droge außerhalb von Spielen selbst herzustellen oder Vorräte anzuhäufen! Man beginnt jedes Spiel mit einer Dosis.

NACHTEILE* (generelle Werte)

häufig	Alltägliche Begegnung - Sonnenlicht, Frischluft, andere Lebewesen, Eisenwaffe
manchmal	auf jedem Spiel möglich - häufige Berufe, Tiere oder Fremdrassen, Mondlicht, Obst, Silberwaffe
selten	zumindest 1x / Spiel-Jahr möglich - spezieller Mönchsorden, seltener Blumenduft, Kalteisenwaffe

1 = lästig	Ausschlag, Husten	dauerndes anfeinden/kritisieren.	Waffen aus Material = speziell*
2 = stark	Kontakt: -1LP	Streit suchen	Waffen aus Material = +1 Effekt
3 = tödlich	Kontakt: -halbe LP	meucheln/Fordern auf Sicht	Waffen aus Material = x3 Effekt

Nachteil* 1 – häufig	-10
Nachteil* 1 – manchmal	-5
Nachteil* 1 – selten	-2
Nachteil* 2 – häufig	-20
Nachteil* 2 – manchmal	-15
Nachteil* 2 – selten	-10
Nachteil* 3 – häufig	-40
Nachteil* 3 – manchmal	-20
Nachteil* 3 – selten	-15

Waffen aus Material = speziell:

Jede Regenerationskraft muss *Unterbrechermaterialien* haben, in der Regel sind dies *Silber, Feuer und Säure*.

Nachteil: manchmal, Stufe 1. (-5). Bei Regenerativen Kräften (z.B.: Werwölfe) reicht eine einzige Wunde mit dem verletzenden Material (hier: Silber) um die Regeneration zu unterbinden.

Seltene Materialien oder Element-Schadensarten sind von *Vorteil* – daher fällt bei derartigen Kombinationen ein „Besonderer Hintergrund“ an sowie höhere KOSTEN an GP!

Für manche (mächtige) Wesenheiten ist ein besonderes Material manchmal die Voraussetzung, um es überhaupt verletzen zu können – So könnte auf einem Spiel ein Schattenfürst auftreten, welcher überhaupt nur durch Silberwaffen zu verletzen ist, dafür tödlich allergisch auf Mithril („Wahr-Silber“) reagiert...

Silber Dämonen, Teufel, Gestaltwandler (Werwesen), Schattenkreaturen, Unterwelt-Bewohner, regenerierende Untote, stark korruptierte / verdorbene Kreaturen, Dunkles Blut*, Regeneration**

Kalteisen Engel, Feen, Shide, Elementarwesen, Geister (Körperlose), manche mythische Kreaturen, Zauberfähige Untote, stark magische / verwunschene Kreaturen, Feen-Blut*

*Nachteil **Vorteil