

Tugenden und Schwächen

Tugenden und Schwächen dienen dazu, den Charakter mehr Eigenleben zu verleihen und ihm zu größerer Individualität zu verhelfen. Tugenden gewähren dem Helden Vorteile oder positive Eigenheiten, während Schwächen ihm eben eine solche verleihen oder negative Eigenschaften geben. Eine große Tugend kostet 3 Punkte, eine kleine 1. Dagegen gewährt eine große Schwäche 3 Punkte und eine kleine nur 1. Am Ende müssen die Tugenden und Schwächen von der Wertigkeit her ausgeglichen sein. Die meisten der Tugenden und Schwächen können nur einmal gewählt werden, es sei denn, dies steht explizit anders dabei.

Kursiv geschriebene Tugenden und Schwächen benötigen die explizite Erlaubnis des Erzählers, um genommen werden zu dürfen. Manche davon müssen auch erst noch erforscht, bzw. in die Hermetische Magie integriert werden.

Magier können bis zu 10 Punkte an Tugenden wählen und die gleiche Anzahl an Schwächen. Sie dürfen höchstens 5 kleine Schwächen haben und höchstens eine große hermetische Tugend wählen. Sie erhalten automatisch die Tugenden *Die Gabe* und *Hermetischer Magus*. Auch beginnen sie mit einer kostenlosen Tugend gemäß ihrem Haus, welche sie nicht ausgleichen müssen. Sie sollten auch mindestens eine hermetische Schwäche und nicht mehr als eine Geschichts-Schwäche wählen. Sie sollten nicht mehr als zwei

Persönlichkeitsschwächen wählen und können höchstens eine große Persönlichkeitsschwäche nehmen.

Mystische Gefährten erhalten eine kostenlose Tugend, welche ihren Status belegt (z. B. *Nephilim*, *Blut der Helden*). Sie erhalten eine kostenlose kleine Tugend (abhängig von seiner Art) und für jeden Punkt an Schwächen das Doppelte an Tugendpunkten. Sie dürfen höchstens 5 kleine Schwächen haben und müssen einen sozialen Status wählen. Sie sollten nicht mehr als eine Geschichts-Schwäche wählen. Sie sollten nicht mehr als zwei Persönlichkeitsschwächen wählen und können höchstens eine große Persönlichkeitsschwäche nehmen. Hermetische Tugenden und Schwächen dürfen sie nicht wählen.

Gefährten können bis zu 10 Punkte an Tugenden wählen und die gleiche Anzahl an Schwächen. Sie dürfen höchstens 5 kleine Schwächen haben und müssen einen sozialen Status wählen. Sie sollten nicht mehr als eine Geschichts-Schwäche wählen. Sie sollten nicht mehr als zwei Persönlichkeitsschwächen wählen und können höchstens eine große Persönlichkeitsschwäche nehmen. Hermetische Tugenden und Schwächen dürfen sie nicht wählen.

Grogs können bis zu 3 kleine Tugenden und eine gleiche Anzahl an Schwächen wählen. Hermetische Tugenden und Schwächen dürfen sie nicht wählen.

Aufflistung der Tugenden und Schwächen

Hermetisch

Hermetische Tugenden und Schwächen spiegeln die Eigenheiten des Studiums und der Erziehung eines hermetischen Magiers wieder und können nur von einem solchen gewählt werden.

Große Tugenden (Hermetisch)

Cthonische Magie: Die Magie des Charakters ist sehr finster und böse, wodurch er Vorteile aus dem infernalischen Reich erhält, ohne wirklich selbst böse zu sein. Der Charakter erhält Cthonische Magie 1. Viele sehen aber seine Zauberei als böse an und könnten ihm misstrauen. Mehr hierzu im entsprechenden Abschnitt bei Mysterien und exotische Zauberei.

Diedne Magie: Des Charakters Tradition entspringt der der Diedne-Druiden. Wenn er spontane Zauberei ohne Erschöpfung spricht, kann er die Summe durch 2 oder 5 teilen. Teilt er sie durch 2, so würfelt er einen Stresswürfel und kann patzen. Bei einer Teilung durch 5 ist dies kein Stresswurf. Setzt er Erschöpfung beim spontanen Zaubern ein, so kann er die niedrigere seiner Künste verdoppeln, bevor die Summe geteilt wird. Er würfelt hierbei auch einen Stresswurf und kann patzen. Der Charakter muss seine Linie geheim halten und erhält die Schwäche *Dunkles Geheimnis*, ohne Punkte dafür zu bekommen.

Elementar-Magie: Der Charakter sieht die vier Element-Künste (Aquam, Auram, Ignem, Terram) als eins an. Wann immer er mindestens einen Erfahrungspunkt durch Studium in eine der Element-Künste erhält, so erhält er bei den drei anderen Elementar-Künsten auch 1 EP.

Benötigt ein Spruch mit einer Element-Kunst eine andere als Requisite, so kann er die Requisite ignorieren.

Flexible formelle Magie: Der Charakter kann die Spruchstufe der von ihm gelernten Zauberei (nicht aber Rituale) um 5 Stufen variieren, um eine Art von Reichweite, Dauer oder Ziel um 1 Grad zu verändern – solange dadurch die Gesetze der formellen Magie nicht verletzt werden. Erfolg, Erschöpfung und ähnliches werden aufgrund der Spruchstufe des Zaubers berechnet.

Großer magischer Fokus: In einem begrenzten Bereich wirkt die Zauberei des Hermetikers stärker. Dieser Bereich ist kleiner als eine Kunst, kann sich aber auch über mehrere Künste verteilen. Wenn er Charakter einen Zauberei spricht oder eine Laborsumme innerhalb seines Fokus generiert, so kann er die niedrigere Kunst dabei verdoppeln. Werden Requisiten benötigt, so kann auch eine der Requisiten dadurch verdoppelt werden. Ein Hermetiker kann nur über einen magischen Fokus verfügen, egal ob groß oder klein.

Beispiele für *große magische Foki*:

Animal: Vögel, giftige Säugetiere, Haustiere, Echsen

Aquam: Gewässer, Salzwasser, Süßwasser

Auram: Wetter

Corpus: Männer, Frauen, Kinder

Herbam: Bäume, Blumen, Nahrungsmittelpflanzen

Ignem: unnatürliche Feuer, Dunkelheit

Imaginem: den Sehsinn betreffend, das Gehör betreffend, den Tastsinn betreffend, den Geschmacks- und Geruchssinn betreffend

Terram: Metalle, Steine

Nekromantie: beeinflussen der Körper und Geister von Verstorbenen (Mentem und Corpus)

Schaden: jede Kunst, die direkt Schaden zufügt

Verwandlung: Menschen zu Tieren verwandeln

Verkleiden: Veränderung des Aussehens von etwas

Astrologie: unter bestimmtem Sternzeichen o. Planeten

Sonstige: Organe (Animal und Corpus), Stoffe

Heilige Magie: Der Charakter versteht die hermetischen Theorien nicht wie andere Hermetiker, sondern fokussiert sein Wirken auf das Göttliche. Er hat eine negative Reputation im Orden des Hermes als Heckenzauberer von 3 und beginnt mit der Fähigkeit Heilige Magie 1. Zudem hat er einen Verformungspunkt durch eine göttliche Quelle erhalten. Mehr hierzu im entsprechenden Abschnitt bei Mysterien und exotische Zauberei.

Nur Charaktere mit der *Gabe* können diese Tugend wählen.

Lebensverbundene spontane Magie: Möchte der Charakter mit dieser Tugend spontane Zauberei wirken, so kann er die zu erreichende Stufe (inklusive Penetration) ankündigen. Tut er dies und ist das Ergebnis nach dem Wurf höher als sein Ziel, so muss er ganz normal 1 Erschöpfung ausgeben. Liegt die Summe darunter, so verliert er pro 5 Stufen darunter 1 Erschöpfung, so dass der Zauber dennoch gelingt. Verliert er hierdurch alle Erschöpfungsstufen, so erleidet er Schaden (ohne Absorption) gleich der noch überzähligen Stufen. Hiermit kann er sich auch selbst töten. Er kann auch noch immer erschöpfende Spontanzauberei ohne den Einsatz dieser Tugend wirken.

Lepra-Magier: Der Charakter nutzt die Stärke seines Körpers für seine Magie und erhält die Tugend *Lebenskraft-Magie*. Indem er eine leichte Wunde hinnimmt, kann er eine einzelne Zauberei oder Labortätigkeit mit 3 Bauern Vis beliebiger Form und Technik versorgen, bei einer mittleren Wunde sind es dergleichen 6, eine schwere Wunde gewährt 9 Bauern, eine Wunde, die den Charakter außer Gefecht setzt, 12, eine tödliche Wunde 15 Bauern. Dieses Vis kann nur er nutzen und überschüssiges Vis ist verloren. Die hierdurch erlittenen Wundabzüge treten erst zu Beginn der kommenden Runde auf (gelten also für Labortätigkeiten, Rituale oder Sprüche, die länger als 1 Runde zum Sprechen benötigen). Zudem beginnt die Heilung dieser erst, wenn das Ritual, die Labortätigkeit oder das Wirken des Zaubers beendet ist. Erst wenn die hierdurch erlittene Wunde geheilt ist, kann der Charakter diese Kraft erneut nutzen. Wird diese Kraft auch mehr als dreimal im Jahr verwendet, so muss er im Winter einen zusätzlichen Alterungswurf machen

Diese Tugend ist nur für Magier vom Haus Tytalus und wenn dieser die Schwäche *Lepra* besitzt.

Merkurianische Magie: Die Tradition des Charakters folgt dem Kult des Merkur, dem Vorgänger des Orden des Hermes. Er kennt automatisch das Ritual *Gemeinschaft der Zauberer* auf einer Stufe gleich der Stufe seines höchsten Rituals. Dieser steigt immer an, sobald er ein höheres Ritual erlernt.

Beim Sprechen von Ritualen mittels der *Gemeinschaft der Zauberer* kann er den Meisterschaftswert des anderen Rituals und dem in der *Gemeinschaft* zu seiner effektiven Stufe in der *Gemeinschaft des Zauberers* addieren.

Alle von ihm gesprochenen Rituale kosten nur die Hälfte an Vis. Wird dies mit der *Gemeinschaft der Zauberer* gesprochen, so müssen alle über diese Tugend verfügen, um die Kostenreduktion zu erhalten.

Als Nachteil muss der Charakter spontane Zauberei wie zeremonielles Zaubern wirken.

Mystisches Blut: Der Charakter ist Nachfahre eines legendären Magiers (vielleicht einem Gründer der Häuser) oder von einem übernatürlichem Wesen (wie einem Drachen). Falls seine Spruchsumme bei formellen Zaubern höchstens 10 Punkte unter seiner Spruchstufe liegt, so verliert er hierfür keine Erschöpfung, wohl aber, wenn sie darunter liegt und der Zauber scheitert.

Zudem verfügt er über eine kleine magische Kraft, die er beliebig oft nutzen kann und so schnell wirkt wie ein gemeisterter formeller Zauber. Die Kraft soll wie ein hermetischer Effekt generiert werden, mit einer Stufe von 30. Soll der Effekt ohne Gesten gewirkt werden, müssen 5 von der Stufe abgezogen werden, bei einem wortlosen Wirken 10 Stufen. Weitere Punkte können für eine automatische Penetrationssumme nochmals subtrahiert werden. Eine Kraft ohne Worte und Gesten mit Penetration 5 hätte dann noch 10 Stufen für den Effekt.

Des Weiteren kann sich der Charakter noch einen *kleinen magischen Fokus* auswählen und erhält eine kleine *Persönlichkeitsschwäche*.

Nachfahren von Zmey, transsilvanischen Drachen, besitzen einen kleinen magischen Fokus mit Stürmen, die Persönlichkeitsschwäche ist meist Lüstern, Wichtigtuer oder Stolz. Die kleine magische Kraft ist meist eine Abart des *Schleiers der Unsichtbarkeit* (*Reichweite: Persönlich, keine Penetration, Worte und Gesten*), *segelnde Schwingen des Windes* (*benötigt Worte und Gesten*), *Gestalt des Hundes* oder *Gestalt des Bären* (*Reichweite: Persönlich, benötigt nur Gesten*).

Potente Magie: In einem bestimmten Bereich erhalten Labor- und Spruchsummen des Charakters einen Bonus von +6. Diese Bereiche sind die gleichen wie bei der Tugend *Großer magischer Fokus*.

Zudem kann er potente Zauber innerhalb dieses Bereiches entwickeln und bereits gelernte verändern. Dabei muss er Spruchobjekte in Verbindung mit den Sprüchen bringen, welche ihm dann beim Zaubern einen Bonus gemäß der Tabelle Gestalt und Material gewähren. Diese Objekte müssen während der Entwicklung des Zaubers festgelegt und können nicht mehr oder eine Neuentwicklung verändert werden (bei bereits bekannten Zaubern kann der Charakter durch Aufwendung einer Jahreszeit eine potente Version entwickeln). Der Potenz-Bonus der Spruchobjekte muss zum Zauber passen und es kann kein höherer Potenz-Bonus erreicht werden als der Wert in Magietheorie des Charakters, es können aber auch mehrere Objekte eingebunden werden. Der Potenz-Bonus wird zur Spruchsumme beim formellen Zaubern addiert. Zum Sprechen des potenten Zaubers muss der Charakter dann nur das Spruchobjekt berühren, es vergeht durch diesen Zauber nicht.

Der potente Zauber *Fluch der Circe* hat eine Potenz von 7 und erfordert ein Stück Schweinehaut (+7), der potente Spruch *Eisiger Griff des Zauberers* mit Potenz ebenfalls 7 benötigt einen Stab (+4) mit einem Streinkristall (+3). Andere können die potenten Sprüche lernen, sie aber nicht verändern.

Sanfte Gabe: Die magische Natur des Charakters beeinflusst weder Sterbliche noch Tiere. Er erhält keine Abzüge beim Umgang mit ihnen.

Sekundäre Einsicht: Wenn der Charakter eine magische Technik studiert oder lernt, erhält er zusätzlich jeweils 1 EP in vier Formen. Studiert er eine magische Form oder lernt diese, erhält er zusätzlich jeweils 1 EP in zwei anderen Techniken.

Tadellose Magie: Der Charakter meistert automatisch jeden gelernten Spruch mit Meisterschaftsfähigkeit 1. Zudem werden seine zum Meistern von Sprüchen investierten EP verdoppelt.

Kleine Tugenden (Hermetisch)

Affinität mit (Kunst): Alle Studiensummen mit einer bestimmten Kunst sind um 50% erhöht, genau so wie Erfahrungspunkte in dieser Fähigkeit bei der Charaktererschaffung (aufgerundet). Der vorgeschlagene Höchstwert des Charakters in dieser Kunst kann zur Charaktererschaffung überschritten werden. Kann bis zu zweimal für zwei verschiedene Künste gewählt werden.

Andauernde Magie: Die Auswirkungen der Magie des Charakters dauern meist länger an (Konzentration, Ring und Augenblicklich bleiben aber gleich). Der Erzähler würfelt bei deinen Zaubern geheim einen einfachen Würfel und vervielfacht die Zauberdauer um diese Zahl.

Atlantische Magie: Der Charakter oder seine Vorfahren haben die Magie der ausgestoßenen Bewohner von Atlantis studiert, wodurch deren Wissen erweitert wurde. Er verfügt über die neue Zauberdauer Sturm, das Ziel Gewässer und die Zaubereichweite Wasserlauf. Mehr dazu findet sich im Kapitel *Mysterien und exotische Zauberei*.

Belastbares Zaubern: Immer, wenn der Charakter durch das Zaubern Erschöpfung verliert, so verliert er 1 Stufe weniger (mindestens aber 1 Erschöpfungsstufe). Diese Tugend kann mehrmals für den Schutz vor Verlust mehrerer Erschöpfungsstufen gewählt werden. Bewirkt der Verlust erst die Entfaltung eines Effekts (wie bei den Tugenden *Lebensverbundene spontane Magie* oder *Lebenskraft-Magie*), so würde ein Verhindern des Verlustes den Effekt an und für sich verhindern. Diese Tugend kann nicht zusammen mit der Schwäche *Verletzliches Zaubern* bei der Erschaffung gewählt werden, wohl aber im Lauf der Chronik zusammen erworben werden. In solch einem Fall wird zuerst der Verlust berechnet und danach dieser von der Tugend *Belastbares Zaubern* aufgehoben.

Beseelt mit dem Geist von (Form): Der Charakter hat die Essenz eines Elementars oder magischen Objekts einer bestimmten Form absorbiert. Dies hat zur Folge, dass damit verbundene Wesen entweder vor ihm Angst haben oder ihn töten wollen (im Falle von stärkeren Wesen).

Jedoch kann er beim Zaubern und bei Labortätigkeiten mit dieser hermetischen Form im Verhältnis 1:1 Langzeitererschöpfung hinnehmen anstelle Vis einsetzen zu müssen. Die Erschöpfung erleidet er entweder nach dem Zaubern oder während der gesamten Jahreszeit, die er mit dieser Labortätigkeit verbringt. So erlittene Erschöpfungsstufen zählen nicht zur Vis-Grenze des Charakters.

Besondere Umstände: Bei bestimmten, seltener vorkommenden Situationen (während eines Sturms oder wenn er das Ziel berührt beispielsweise) erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf seine Zaubwürfe. Er kann diese Tugend für mehrere Besondere Umstände wählen, aber der Bonus wird in einer Situation niemals über +3 steigen, selbst, wenn mehrere Umstände zutreffen.

Bleiarbeiter: Der Charakter vermag *Katadesmoi* herzustellen, Bleitafeln, oder *kolossoi*, Figuren, durch welche man andere kontrollieren kann. Die Herstellung hat automatisch Erfolg. Auf der Penetrations-Bonus-Tabelle haben sie folgende zusätzlichen Optionen:

Katadesmos Tafel mit dem Namen des Opfers (+2)

Herstellung eines Kolossos (gilt als Abbild, +2)

Kolossos, hergestellt mit einer sympatischen Verbindung aus einem Körperteil des Opfers (+3)

Clan Ifetu: Der Charakter gehört Clan Ifetu an und zusätzliches Training erhalten. Er erhält 50 zusätzliche EP zur Verteilung auf folgende Fähigkeiten: Haus Bjornaer-Kunde, Magiekunde und Gothisch. Er kann sich die Mysterientugenden Zeichendeutung und Wahrsagung kaufen. Auch beherrscht Clan Ifetu die Haemagomantie (Zukunftsdeutung aus den Blutspritzern verwundeter Tiere), was ihm +5 auf Familie und +3 auf Corpus bei Zeichendeutung gewährt. Nur für Haus Bjornaer zugänglich.

Colens Arcanorum: Der Charakter gehört den Sammlern der Geheimnisse an, einem inneren Zirkel von Haus Bonisagus. Er hat den Rang eines Cannophori und erhält binnen der nächsten sieben Jahre Labortexte und Tractati von anderen Bonisagus. Am Ende dieser Zeit muss er dem Colloquium Delectorum beiwohnen und mitentscheiden, welche der eingegangenen Texte in einem Folio miteingehen sollen. Der Hermetiker sollte seit mindestens 10 Jahren anerkannter Hermetiker sein.

Darbietungsmagie: Dem Charakter ist es möglich, seine Worte und/oder Gesten durch eine bestimmte Form der Darbietung zu ersetzen. Bei Musik könnte er beides ersetzen, mit Akrobatik ließen sich nur die Gesten durch eine akrobatische Darbietung ersetzen. Dabei muss die Darbietung immer sehr ritualistisch sein – wodurch es auch die Aufmerksamkeit anderer erregen könnte. Grob gesprochen lassen sich die meisten der allgemeinen (sowohl die körperlichen wie ebenfalls die eher verbalen wie List oder Lehren, aber auch die Handwerke und Professionen) sowie die Kampffähigkeiten für eine ritualisierte Darbietung nutzen. Die Reichweite von Stimme könnte hierbei variieren (das Schlagen eines Hammers kann sicher weiter durch die Luft getragen werden als die Stimme). Mit einher geht auch eine neue Wirkungsdauer, Darbietung.

Mehr dazu findet sich bei *Mysterien und exotische Zauberei*.

Das Enigma: Der Charakter wurde in das äußere Mysterium des Enigma eingeweiht und ist Mitglied von Haus Criamon. Er beginnt mit der Fähigkeit Enigmatisches Wissen 1.

Erfinderisches Genie: Der Charakter erhält +3 auf Laborsummen zum Erfinden von neuen Sprüchen, Herstellen magischer Gegenstände und brauen von Tränken. Experimentiert er, so erhöht sich der Bonus auf +6.

Exotisches Zaubern: Der Charakter verwendet nichthermetische Methoden zum Wirken hermetischer Magie (und kann nicht wählen, die üblichen hermetischen Worte und Gesten zu nutzen, sehr wohl seine aber vermindern oder deutlicher verwenden). Er muss nach wie vor ein Äquivalent von Worten und Gesten verwenden, um hierdurch aber Form und Technik bestimmen zu können, ist ein Wurf auf Wahrnehmung + Aufmerksamkeit gegen die 15 notwendig. Besitzt er auch übernatürliche Fähigkeiten, verwendet er für diese ebenso seine exotischen Worte und Gesten.

Extractor von (Form) Vis: Anstelle von Vim Vis vermag der Charakter einer Aura auch das Vis der gewählten Form zu entziehen. Dabei erhält die CrVi-Laborsumme eine Requisite gleich dieser Form, die Menge an entzogenem Vis bleibt gleich. Um dies machen zu können, muss die Landschaft der Aura eine Verbindung zur Form haben (z.B. an einer Küste für Aquam Vis, ein Friedhof für Corpus Vis). Zudem benötigt er ein Labor für diese Tätigkeit.

Diese Tugend kann für jede Form einmal gewählt werden.

Fähiger Parens: Der Charakter erhält 60 zusätzliche EP und 30 Spruchstufen zur Charaktererschaffung.

Feenzauberei: Der Charakter wurde in das äußere Mysterium der Feenzauberei eingeweiht und ist Mitglied von Haus Merinita. Er beginnt mit der Fähigkeit *Feenzauberei* 1.

Freier Student: Der Charakter erhält +3 auf Würfe, um von ungeschliffenem Vis zu studieren.

Fruchtbarkeitskunde: Der Charakter weiß die Fruchtbarkeit und Potenz, sowie Verwandtschaft anderer einzuschätzen. Er verfügt über die Fähigkeit *Fruchtbarkeitskunde 1*. Mehr dazu findet sich im Kapitel *Mysterien und exotische Zauberei*.

Fruchtbarkeitsritualmagie: Dem Charakter ist es möglich, bei der Zeugung eines Kindes diesem Eigenschaften nach eigenem Gutdünken zu verleihen. Zudem verfügt er über das neue Zauberziel ungeborenes Kind. Mehr dazu findet sich im Kapitel *Mysterien und exotische Zauberei*.

Gemeisterte Sprüche: Der Charakter erhält 50 EP, die er auf Meisterschaftsfähigkeiten seiner formellen Zauber verteilen darf. Kann auch gemeinsam mit Tadellose Magie und auch mehrfach genommen werden.

Gewandte (Form): Beim Zaubern mit einer bestimmten Form erleidet der Charakter keine Abzüge aufgrund von schwächeren oder nicht vorhandenen Worten und Gesten. Die Reichweite wird durch leise Worte aber sehr wohl verändert.

Guter Laborstudent: Der Held erhält einen Bonus von +6 auf Laborsummen, wenn er mit den Labortexten anderer arbeitet, also auch beim Erfinden von Zaubersprüchen.

Harenarius: Der Charakter – in der Regel ein Mitglied von Haus Tremere – hat zwei Schulen des Certamen gemeistert.

Harmlos für Tiere: Die Gabe des Charakters verstört keine Tiere. Tiere mit einem Machtwert reagieren in der Regel positiv oder neutral auf ihn. Er besitzt einen Ruf von 2 als Meisterduellist innerhalb der Tremere und wird oft als Lehrmeister für Certamen aufgesucht.

Hermetisches Prestige: Der Charakter hat Reputation +3 innerhalb des Ordens des Hermes. Darum könnten manche ihn beneiden, viele aber erwarten mehr von ihm als von anderen.

Herztier: Der Charakter wurde in das äußere Mysterium des Herztiers eingeweiht und ist Mitglied von Haus Bjornaer. Er beginnt mit der Fähigkeit Herztier 1.

Kleiner magischer Fokus: In einem begrenzten Bereich wirkt die Zauberei des Hermetikers stärker. Dieser Bereich ist kleiner als eine einzelne Technik-und-Form-Kombination, kann sich aber auch über mehrere Gebiete verteilen. Wenn er Charakter einen Zauber spricht oder eine Laborsumme innerhalb seines Fokus generiert, so kann er die niedrigere Kunst dabei verdoppeln. Werden Requisiten benötigt, so kann auch eine der Requisiten dadurch verdoppelt werden. Ein Hermetiker kann nur über einen magischen Fokus verfügen, egal ob groß oder klein.

Beispiele für *kleine magische Foki*:

Animal: Raubvögel, Caniden, Felidae giftige Insekten, Schlangen, Zähne

Aquam: stehende Gewässer, kleine Ströme, Flüsse, Säure, Gift, kochendes Öl

Auram: Wind, Regen, Blitze, giftige Gase

Corpus: menschliche Knochen, belebte Leichname, Alterung, Krankheiten, Gebrechen

Herbam: Dornen, Ranken, Pflanzengift, Früchte, Holz

Imaginem: Eine bestimmte Farbe oder Geräusch

Zorn, Lust, Verführung, Erinnerungen löschen, Mentem: Aufruhr und Tumult, Erinnerungen verändern, Täuschung, Träume Geister der Toten

Terram: Geschmolzenes Metall, Stalakmiten und Stalaktiten Metalle erschaffen, Stein zerstören

Heilung: heilen von Tieren, Menschen und Pflanzen

Selbstverwandlung: beinhaltet Corpus und Mentem

Astrologisch: unter bestimmtem astrologischem Haus

Schutzzeichen gegen übernatürliche Wesen

Sonstige: Fruchtbarkeit, Waffen und Rüstungen, Kleidung, Musik, Gegenzauberei und Entweben, Dschinns

Kontrollierte Magie: Der Charakter vermag seine Zauber wie auch die Wirkung bei von ihm geschaffenen magischen Objekten durch Konzentration zu beenden (auch auf Entfernung hin). Dafür muss er einen Konzentrationswurf bestehen. Stirbt er, enden all seine Zauber und die Magie seiner magischen Verzauberungen schwindet dahin.

Lebenskraft-Magie: Bei spontanen Sprüchen gewährt jede eingesetzte Erschöpfungsstufe dem Charakter einen Bonus von +5 auf seine Spruchsumme. Er kann auch mehr Erschöpfungsstufen einsetzen als er verfügt – für jede zusätzliche Stufe nimmt er 5 Schaden und muss diese Summe ohne Rüstung mit einem Stresswurf absorbieren (bei 3 überzähligen Stufen also 15 Schaden). Hierdurch könnte sich der Hermetiker auch selbst töten. Die Ansage und der Einsatz müssen vor dem Zauberwurf geschehen.

Machtvolle (Kunst): Der Charakter erhält +3 auf eine Kunst, wenn er diese nutzt. Das Lehren, Lernen und Schreiben darüber zählt nicht als Nutzung. Dies kann für verschiedene Künste gewählt werden.

Magisches Gedächtnis: Der Charakter hat ein sehr gutes Gedächtnis in Bezug auf seine Labortätigkeiten. Hat er einmal die Laboraufzeichnungen oder –texte von anderen gelesen, so benötigt er sie nicht nochmals für eine Wiederholung der Studien.

Methodischer Zauberer: Der Charakter benutzt immer bestimmt deutliche Gesten und eine bestimmte Stimmlage zum Zaubern und erhält einen +3-Bonus auf alle Zauberwürfe. Verändert er aber seine Gesten und Worte, entfällt der Bonus.

Mindere potente Magie: In einem bestimmten, eingegrenzten Bereich erhalten Labor- und Spruchsummen des Charakters einen Bonus von +3. Diese Bereiche sind die gleichen wie bei der Tugend *Kleiner magischer Fokus*. Zudem kann er potente Zauber innerhalb des Bereiches entwickeln und variieren – siehe hierzu die Tugend *Potente Magie*.

Mystische Choreografie: Der Charakter versteht es, durch Bewegung seines Körpers den Zeitaufwand für zeremonielles Zaubern auf 5 Minuten pro angestrebter Ordnung zu senken. Verwendet er einen vorbereiteten Ort dafür, so wird der Zeitaufwand auf das Minimum von 1 Minute pro angestrebter Ordnung gesenkt.

Nebenwirkung: Die Magie des Charakters hat eine meist nützliche Nebenwirkung, welche mit der Stufe der Zauberei zunimmt. Dies könnte eine Aura der Autorität sein (+1 auf Erscheinung) kurz nach dem Wirken eines Zaubers oder ein ruhiger Geist (Bonus auf Konzentrationswürfe).

Nyktophylax: Der Charakter ist ein sogenannter Nachtwächter, seine Zauber mit der Wirkungsdauer Sonne enden zu Mitternacht oder Mittag.

Persönliche Vis Quelle: Der Charakter verfügt über seine persönliche Vis-Quelle. Der jährliche Ertrag (der in der Regel nicht mehr wächst) sollte in etwa einem Zehntel von dem des Bundes entsprechen, die Kunst kann er bestimmen.

Planetare Zauberei: Der Charakter lässt die positiven Aspekte der Gestirne in seine Laborarbeit bei der Verzauberung magischer Gegenstände einfließen. Der in das Objekt einfließende Effekt muss einem der Planeten entsprechen. Anschließend muss der Charakter ein Horoskop hierfür für die Jahreszeit erstellen, dabei legt er den Horoskop-Bonus zuvor fest (zwischen +1 und +5) und würfelt mit einem Stresswurf auf Intelligenz + Artes Liberales (Astronomie) gegen den dreifachen, angestrebten Bonus. Bei Erfolg erhält er diesen Bonus für die Jahreszeit. Bei einem Scheitern entfällt er einfach, wird der Wurf gepatzt, so ist die gesamte Jahreszeit verschwendet. So weiß der Charakter, welches günstige oder ungünstige Tage für die Verzauberung sind und kann sich dementsprechend einen strikten Arbeitsplan schaffen. Wird der Charakter während der Jahreszeit von seiner Tätigkeit abgelenkt und verliert Tage hierfür, so muss er ebenfalls auf den Horoskop-Bonus verzichten.

Schnellzauberer: Der Charakter erhält +3 zur Initiative auf das Sprechen von Zaubern im Kampf.

Stille Magie: Wirkt der Charakter seine Magie mit sanfter Stimme, hat er keinen Abzug auf seine Zauberpfeile, bei wortloser Zauberei beträgt dieser Abzug nur -5. Wirkt er die Zauberei mit sehr kräftiger Stimme, erhält er den normalen Bonus von +1. Die Reichweite der Zauberei hängt noch immer von der Lautstärke der Stimme ab.

Wird diese Tugend zweimal gewählt, so erhält der Charakter gar keinen Abzug bei wortloser Zauberei.

Studienbonus: Kann er eine magische Kunst in der Anwesenheit der Repräsentation dieser Kunst studieren oder lernen, so erhält er 2 auf die Quellenqualität oder einen Bonus von 2 auf den Wurf beim Studieren von Vis hinzu. Die Höhe seiner derzeitigen Kunst bestimmt, wie groß die Präsenz sein muss:

- 0 Kerzenflamme (Ig), magische Aura (Vi), sterbendes Insekt (Pe)
- 5 Teich (Aq), Bild (Im), Raupe und Falter (Mu)
- 10 windiger Ort an frischer Luft (Au), lebendiges Tier mit Größe -2 (An), 6 Pflanzen verschiedenen Wachstums (Cr)
- 15 steinige, natürliche Umgebung (Te), menschlicher Leichnam (Co), 12 Bücher verschiedener nichtmagischer Gebiete (In)
- 20 Wald (He), Versammlung Gelehrter (Me), an einem Rechtshof (Re)
- 25 Im Boot auf einem großen Gewässer (Aq), starke magische Aura (6+, Vi), in einem Hospital voll sterbender Menschen (Pe)
- 30 Inmitten eines großen Feuers (Ig), in einem reich verzierten Gebäude, wo ständig Musik gespielt wird (Im), bei einem magischen Gestaltwandler, dessen Verwandlung der Charakter kontrolliert (Mu)
- 35 Fliegend inmitten eines Wirbelsturms (Au), Untersuchen mehrerer magischer Tiere (An), Umgeben von Wahrsageobjekten, welche jedes Detail des Landes auf Meilen hinweg zeigen (In)

Studium bei (hermetische Gilde): Der Charakter hat mehrere Jahreszeiten in Duremar in einer der politischen, hermetischen Gilden studiert. Er erhält bei der Erschaffung 30 zusätzliche EP, die er auf Orden des Hermes Kunde, Intrige und (Bund) Kunde (meist Duremar) verteilen darf. Er erhält des weiteren 60 EP zur Verteilung auf Allgemeine und Arkane Fähigkeiten, Künste und Sprüche passend zur jeweiligen Gilde.

Subtile Magie: Das Zaubern mit nur schwachen oder ohne Gesten bringt dem Charakter keinen Abzug auf den Zauberpfeil ein.

Tenens Occultorum: Der Charakter gehört den Pflegern des geheimen Wissens an, einem der inneren Zirkel von Haus Bonisagus, und wurde vom Primus des Hauses als einer der vier Tenentes Occultorum erwählt. Seine exakte Position hängt von seiner Erfahrung ab, als junger Magus ist er meist der Frühlings Tenens. Gewisse Pflichten gehen mit dieser Tugend einher.

Verditius Magie: Der Charakter wurde in das äußere Mysterium der Verditius Magie eingeweiht und ist Mitglied von Haus Verditius. Stellt der Charakter einen zu verzaubernden Gegenstand aus Rohmaterialien her, so kann er seine relevante Handwerksfähigkeit (aber immer nur eine) zu jeder Laborsumme zum Verzaubern des Objektes (egal, welcher Art) addieren.

Ein Charakter kann auch Rohmaterialien während des Prozesses der Öffnung eines Objektes für die Verzauberung in dieses einsetzen oder es verändern, wie es eigentlich nicht ohne Zauberei möglich wäre (einen Edelstein mit einem Stab verbinden, so dass dieser nicht mehr entfernt werden kann, oder den Stock so formen, wie es eigentlich nicht möglich wäre). Am Ende ist nur wichtig, dass der Gegenstand sein eigenes Gewicht tragen kann.

Zudem kann er noch Runen (Verditius-Runen genannt) einsetzen, welche die dorthin zu verankernden Zauberei noch weiter verstärken. Er erhält zu den Boni aus Form und Gestalt noch einen in Höhe seines Philosophiae-Wertes. Dieser Gesamtbonus aus Form, Gestalt und Philosophiae ist aber noch immer durch den Wert in Magiethorie begrenzt. Den Bonus erhalten auch andere, die diesen Gegenstand verzaubern.

Erschafft der Charakter einen verzauberten Gegenstand solchermaßen, so sind die Vis-Kosten zum Öffnen für die Verzauberung um seine relevante Handwerksfähigkeit reduziert (mindestens aber muss noch ein Bauer Vis aufgebracht werden).

Für ihre formellen Zauberei benötigt der Charakter Zauberpfeile. Sie müssen diese selbst herstellen (was in der Regel höchstens eine Stunde dauert), haben sie aber keinen Zugriff darauf, so können sie auch keine formellen Sprüche wirken. Spontanzauberei ist hiervon nicht betroffen.

Verstärkte Magie: Der Charakter kann durch einsetzen je eines Bauern Vis die Reichweite, Dauer und das Ziel eines Zaubers steigern. Dies kann er pro Zauberei auch mehrmals machen (das Steigern der Reichweite von Berührung auf Sicht würde 2 Vis erfordern, von Individuum auf Gruppe 2 weitere Bauern). Weiterhin kann er noch Vis einsetzen, um die Penetration zu erhöhen. Dies kann nicht bei Spontanzauberei und Ritualmagie genutzt werden.

Vorsichtiger Zauberer: Der Charakter würfelt beim Zaubern immer 3 Patzerwürfel weniger (mindestens 1). Dies wird vor der Reduktion durch andere Mechanismen (z.B. Meisterschaftsfähigkeiten) angewandt.

Zyklische Magie (positiv): Die Magie des Charakters ist an einem natürlichen Zyklus gebunden (Sonne, Mond, zwei Jahreszeiten, bei männlichen oder weiblichen Sternzeichen, etc.) und zu bestimmten Zeiten mächtiger. Zu solchen Zeiten erhält er +3 auf alle Zauberpfeile und Laborsummen, sofern diese zum Großteil den Zyklus füllen. Die Zeiten des erfüllten Zyklus müssen denen ohne Bonus entsprechen. Falls der Zyklus nur etwa ein Drittel des Jahres erfüllt, beträgt der Bonus +5, ist dies nur ein Viertel von einem Jahr (während einer bestimmten Jahreszeit, bei Sternzeichen eines astrologischen Elements), steigt der Bonus auf +6.

Große Schwächen (Hermetisch)

Chaotische Magie: Wenn der Charakter spontan zaubert, muss er eine angestrebte Stufe (inklusive Penetration) angeben. Übertrifft oder unterliegt er diesem Wert um mehr als eine Stufe, so funktioniert der Zauber noch immer, aber ist nicht mehr unter seiner Kontrolle – der Erzähler entscheidet über die Auswirkungen.

Die Offensichtliche Gabe: Die Gabe strahlt beim Charakter einer mächtigere Aura aus – er erhält im Umgang mit Tieren und Menschen -6 auf Würfe.

Einschränkung: Unter bestimmten, nicht so häufig vorkommenden Umständen, kann der Charakter nicht zaubern. Beispiele für diese Umstände könnten sein: wenn er die Erde direkt berührt, wenn er keinen Bart trägt, nicht auf Vögel oder Glas, nicht auf einem Boot, nicht während eines Sturms, nicht auf geweihtem Boden. Dies gilt auch für von ihm erschaffene magische Objekte. Tritt der Umstand ein, nachdem der Effekt gewirkt wurde, bleibt dieser bestehen.

Homunkulus-Zauberer: Der Charakter verfügt über eine Feenform der *Gabe* und ist an einen Homunkulus gebunden. Er kann keinen Talisman besitzen oder einen Vertrauten an sich binden. Seine Sprüche entstammen dem Feenreich, wodurch er auch immun gegenüber Verformung durch Leben in einer Feenaura ist – er leidet aber dafür bei starken magischen Auren. Er erlebt kein Zwielicht, dafür aber den Ruf der Feen. Er besitzt das Äquivalent der sanften Gabe.

Allerdings muss er einen Homunkulus verbergen und mindestens einmal täglich mit seinem Blut füttern. Nährt er diesen nicht, erleidet er Schaden oder wird er von einem menschlichen Wesen gesehen, so stirbt der Homunkulus und der Charakter verliert den Zugang zu seiner Gabe, bis er wieder einen neuen Homunkulus finden und an sich binden konnte. Das äußere Mysterium der Merinita, *Feenzauberei*, wäre sehr von Vorteil für den Charakter, da es ihn auch mit dem magischen Reich verbinden würde.

Ineffiziente Technik: Alle Summen mit einer bestimmten Technik (abgesehen von Magieresistenz und Studiensummen) werden halbiert.

Magie mit kurzer Reichweite: Immer, wenn der Charakter das Ziel eines Zaubers nicht berühren kann, wird seine Spruchsumme halbiert. Entwickelt er einen Zauber mit einer größeren Reichweite als Berührung, so wird die Laborsumme hierbei halbiert.

Notwendiger Umstand: Der Charakter muss vor dem Zaubern eine einfache Handlung vollführen – ist er dazu nicht in der Lage, so kann er auch keinen Zauber wirken. Dies könnte das dreimalige Drehen im Kreis oder Aufsagen eines Verses sein.

Rigide Magie: Der Charakter kann Vis nicht bei Sprüchen und Ritualen einsetzen, wohl aber bei Labortätigkeiten.

Schmerzhafte Magie: Für jeden gewirkten Spruch erleidet der Charakter 1 Erschöpfungstufe zusätzlich zu eventuell weiteren Verlusten.

Schwache Magieresistenz: Unter recht häufigen Umständen bietet eine Form ihm weniger Schutz gegenüber Magie. Treten diese Umstände ein, so wird die Penetrationssumme berechnet, bevor die Stufe des Zaubers abgezogen wird. Beispiele von Umständen könnten sein: wenn er nass ist oder den Gegner nicht anblickt.

Schwache Spontanzauberei: Der Charakter kann sich bei Spontanzauberei nicht erschöpfen und muss alle Summen hierbei durch 5 teilen. In stressigen Situationen muss er auch einen Stresswurf dabei machen, um zu sehen, ob er patzt, der Wurf wird aber nicht zu seiner Spruchsumme addiert. Er kann ganz normal zeremonielle Zauberei wirken. Kann mit *Schwierige Spontanzauberei* kombiniert werden, wodurch der Charakter unfähig ist, spontane Magie zu wirken.

Schwieriges Langlebigkeitsritual: Alle Langlebigkeitsrituale wirken beim Charakter nur mit halber Laborsumme, egal, ob er sie selbst herstellt oder jemand anderes.

Studienerfordernis: Der Charakter muss eine magische Kunst in der Anwesenheit der Repräsentation dieser Kunst studieren ansonsten ist ihm dies nicht möglich. Er kann *Studienerfordernis* und *Studienbonus* gemeinsam wählen. Die Höhe seiner derzeitigen Kunst bestimmt, wie groß die Präsenz sein muss:

0	Kerzenflamme (Ig), magische Aura (Vi), sterbendes Insekt (Pe)
5	Teich (Aq), Bild (Im), Raupe und Falter (Mu)
10	windiger Ort an frischer Luft (Au), lebendiges Tier mit Größe -2 (An), 6 Pflanzen verschiedenen Wachstums (Cr)
15	steinige, natürliche Umgebung (Te), menschlicher Leichnam (Co), 12 Bücher verschiedener nichtmagischer Gebiete (In)
20	Wald (He), Versammlung Gelehrter (Me), an einem Rechtshof (Re)
25	Im Boot auf einem großen Gewässer (Aq), starke magische Aura (6+, Vi), in einem Hospital voll sterbender Menschen (Pe)
30	Inmitten eines großen Feuers (Ig), in einem reich verzierten Gebäude, wo ständig Musik gespielt wird (Im), bei einem magischen Gestaltwandler, dessen Verwandlung der Charakter kontrolliert (Mu)
35	Fliegend inmitten eines Wirbelsturms (Au), Untersuchen mehrerer magischer Tiere (An), Umgeben von Wahrsageobjekten, welche jedes Detail des Landes auf Meilen hinweg zeigen (In)

Unstrukturierter Zauberer: Der Charakter wirkt formelle Magie, als wären sie Rituale und kann niemals Rituale lernen. Spontane Zauberei gelingt ihm ohne Einschränkung.

Vis-Verschwender: Wenn der Charakter Vis bei Zaubern, Labortätigkeiten oder Certamen einsetzt, muss er $\frac{1}{4}$ mehr investieren. Bei Ritualen oder Studieren von Vis beträgt der zusätzliche Einsatz $\frac{1}{3}$. Wenn er eine 0 würfelt, muss er den zusätzlichen Beitrag ebenfalls als Menge an Patzerwürfeln hinzunehmen, ohne einen Vorteil daraus zu erhalten. Die verschwendeten Bauern zählen zur maximalen Anzahl an Vis, die er auf einmal nutzen kann.

Zaubersucht: Immer, wenn der Charakter beim Zaubern einen Stresswürfel verwendet, muss er im Anschluss einen Stresswurf auf Intelligenz + Konzentration gegen die halbe Stufe des zuvor angestrebten Zaubers ablegen. Gelingt dieser Wurf nicht, so muss er entweder einen formellen Spruch von mindestens gleicher Stufe wie der vorangegangene Zauber oder einen Spontanzauber mit Erschöpfung und ohne Penetration wirken. Er muss anschließend wieder würfeln, ob er seine Sucht in den Griff bekommt, diesmal aber mit +3 für jeden Zauber nach dem ersten. Patzt er bei einem dieser Konzentrationswürfen, so spricht er Zauber bis zur Bewusstlosigkeit.

Zwielicht-Anfällig: Der Charakter muss bereits dem Zwielicht bei einem einzelnen mystischen Patzer oder Erwerb von 1 Verformungspunkt widerstehen.

Kleine Schwächen (Hermetisch)

Anfällig für Feenmacht: Beim Betreten einer Feenaura muss der Charakter auf Konstitution gegen die Höhe der Aura würfeln. Gelingt dies nicht, wird er orientierungslos. Zudem wird seine Magieresistenz gegenüber Feen halbiert (inklusive Parma Magica) – schützen andere ihn, so wirkt der Schutz normal.

Anfällig für göttliche Macht: Der Charakter erhält das Doppelte der normalen Abzüge und Patzerwürfe in einer göttlichen Aura.

Anfällig für infernale Macht: Beim Betreten einer infernaln Aura muss der Charakter auf Konstitution gegen die Höhe der Aura würfeln. Gelingt dies nicht, wird ihm übel (-1 auf alle Würfe). Zudem wird seine Magieresistenz gegenüber infernaln Wesen halbiert (inklusive Parma Magica) – schützen andere ihn, so wirkt der Schutz normal.

Anfällig gegenüber Volkstraditionen: Ist jemand sich bewusst, dass der Charakter schädliche Magie gegen ihn gewirkt hat, so gewährt diesem das Durchführen eines traditionellen Schutzzeichens vor Zauberei eine Magieresistenz in Höhe von dessen (Magiekunde x5) oder 0. Zudem vermag jemand mit Magiekunde und Durchführen eines passenden Rituals andauernde Effekte des Charakters bei anderen zu beenden (in der Regel mit einem Wurf auf Intelligenz + Magiekunde gegen die 9 + Ordnung des Spruchs).

Bedrohlich für Tiere: Tiere reagieren auf den Charakter, als hätte er die Gabe. Kann nur genommen werden, wenn der Charakter über die Tugend *Die sanfte Gabe* verfügt.

Begrenzte Magieresistenz: Der Charakter erhält keinen Bonus auf seine Magieresistenz aufgrund einer seiner Formen – er hat aber immer mindestens Magieresistenz 0. Dies kann mehrfach für verschiedene Formen gewählt werden.

Berüchtigter Meister: Aus irgendeinem Grund (diabolische Vergangenheit, Narr, Mörder, etc.) wird der Meister oder Parens des Charakters verabscheut und man erwartet nichts Besseres von seinem Zögling. Er verdient es kaum dem Orden anzugehören und hat eine schlechte Reputation von -3 unter Hermetikern.

Desorientierende Magie: Nachdem er einen Zauber gewirkt hat, muss er sich eine Runde davon erholen, ohne etwas zu tun.

Feen-Metamorphose: Wenn der Verformungswert des Charakters 1 erreicht, entwickelt er einen Glamour wie es der Verformung der Feen entspricht (er erhält einen schlechten Ruf von 1 aufgrund der Geschichte und Rolle, die er spielt – dies muss nicht der Wahrheit entsprechen, aber ein Hindernis sein). Danach wirkt sich die Verformung ganz normal für ihn aus und der Glamour wächst an, er erhält dafür aber keine Tugenden und Schwächen mehr, sondern macht Zwielferführungen.

Feindschaft mit (hermetische Gilde): Der Charakter liegt in einer Fehde mit einer der politischen, hermetischen Gilden. Diese Gilde möchte nun alles vereiteln, was der Charakter angeht – entweder auf politischem Wege oder womöglich auch noch anderweitig. Er und sein Bund kann keine Unterstützung von Mitgliedern dieser Gilde erwarten.

Geschwächte Kräfte: Der Charakter muss über eine große, übernatürliche Tugend verfügen, um diese Schwäche wählen zu dürfen. All seine übernatürlichen Kräfte sind irgendwie eingeschränkt (seine hermetische Magie – falls er eine solche besitzt – aber nicht zwangsweise). Dies zeigt sich in der Regel wie eine große, hermetische Schwäche (wie *notwendiger Umstand* oder *Einschränkung*), bezogen auf diese übernatürlichen Tugenden.

Geschwächtes Parma Magica: Gegen eine bestimmte Form bietet der Parma Magica des Charakters nur halb so hohen Schutz wie gegenüber anderen Arten. Er kann diese Schwäche für mehrere Formen wählen.

Grausamer Künstler: Der Charakter erschafft und erfreut sich an Kunst, welche andere als hässlich und verstörend empfinden. Er erhält einen Malus von -3 auf gesellschaftlichen Würfen mit anderen Jerbiton und kann in seinem Haus keinen positiven Ruf erlangen. Dadurch kann er auch in bestimmte Kreise nicht zugelassen werden. Im Laufe der Zeit und mit passender Geschichte könnte er diese Schwäche verlieren. Sie kann nur von Mitgliedern von Haus Jerbiton gewählt werden.

Heckenzauberer: Der Charakter übt sehr esoterische Magie aus und ihm wird deshalb von anderen Zauberern misstraut und sie respektieren ihn nicht. Er beginnt mit einem negativen Ruf von -3 als Heckenzauberer, selbst wenn er ein Hermetiker ist.

Ineffiziente Form: Alle Summen mit einer bestimmten Form (abgesehen von Magieresistenz und Studiensummen) werden halbiert.

Kreative Blockade: Wenn der Charakter neue Sprüche erfinden, magische Gegenstände erschaffen oder Tränke brauen will, ohne einen Labortext darüber zu besitzen, erhält er -3 auf seine Laborsumme. Beim Experimentieren muss er doppelt so viele Würfel auf der Experiment-Tabelle würfeln.

Kurzlebige Zauberei: Die Zauber des Charakters halten eine Wirkungsdauerkategorie kürzer als sie eigentlich sollten (Jahr hält nur für einen Mondlauf, diese nur für einen Sonnenlauf, usw.). Zauber mit der Dauer Konzentration, Ring, Diameter und Augenblicklich sind nicht betroffen.

Langsamer Zauberer: Die formellen Sprüche und normale Spontanzauberei des Charakters benötigen 2 Runden, schnelle Spontanzauberei und auf Schnellzauberei gemeisterte formelle Sprüche beanspruchen nur eine Runde. Rituale benötigen die normale Zeit.

Lose Magie: Die Studiensummen und EP-Investitionen des Charakters werden halbiert, wenn der Charakter versucht, einen Spruch zu meistern.

Schädliche Umstände: Unter relativ gewöhnlichen Umständen werden die auf Magie bezogenen Summen des Charakters halbiert (beispielsweise wenn er sitzt oder nass ist, bei Wilden Tieren, Eisen oder innerhalb von Städten oder auf Bergen).

Schlechte Formelle Magie: Bei formellen Sprüchen (nicht aber Ritualen) erhält der Charakter einen Malus von -3 auf die Spruchsumme.

Schwache Magie: Der Charakter halbiert seine Penetrationssumme für alle Zauber und auch den Penetrationsbonus von magischen Objekten. Diese Halbierung findet nach Abzug der Zauberstufe von der Zaubersumme und Anpassung durch Arkane Verbindung statt.

Schwacher Artefaktmagier: Wenn der Charakter magische Gegenstände erschaffen oder untersuchen möchte, wird seine Laborsumme bei diesen Tätigkeiten halbiert. Wirkt hierbei auch noch eine *Ineffizienz* mit, so wird zuerst diese abgezogen und dann die Summe halbiert.

Schwacher Gelehrter: Der Charakter erhält -6 auf seine Laborsummen, wenn er mithilfe von Labortexten anderer arbeitet (z.B. Zauber wiedererfindet).

Schwacher Parens: Der Charakter erhält 60 EP und 30 Zauberstufen weniger bei der Erschaffung.

Schwierige Spontanzauberei: Der Charakter kann keine spontane Magie wirken, ohne sich zu erschöpfen. Kann mit *Schwacher Spontanzauberei* kombiniert werden, wodurch der Charakter unfähig wird, spontane Magie zu wirken.

Seltsame Magie: Wenn der Charakter bei einem Stresswurf mit einem Zauber eine 0 würfelt, muss er einen zusätzlichen Patzerwürfel, zusammen mit den anderen werfen (dieser sollte sich farblich von den anderen absetzen). Patzt er mit diesem, so sind die Auswirkungen weniger gefährlich, sondern eher merkwürdig und bizarr.

Sorgenfreier Zauberer: Der Charakter würfelt immer zwei zusätzliche Patzerwürfel beim Zaubern. Muss er aber keine Patzerwürfel würfeln, so hat er dies noch immer nicht zu tun.

Starres Parma Magica: Einmal errichtet, kann der Charakter sein Parma Magica Ritual nicht mehr bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang senken, so dass für ihn hilfreiche Magie anderer seine gesamte Magieresistenz durchdringen muss.

Ungeschickte Magie: Jeder Ziel-Wurf bei Zaubern des Charakters führt bei einer 0 automatisch zu einem Patzer (dies zählt aber nicht als mystischer Wurf). Er erhält auf jegliche Finessewürfe einen Abzug von -3.

Unkompatible Künste: Er kann eine bestimmte Kombination von Form und Technik (außer für Vim und Corpus) nicht nutzen. Diese Schwäche kann mehrmals für verschiedene Kombinationen gewählt werden, ist aber nicht mit *Ineffizienter Form* oder *Technik* kompatibel.

Unkreativer Lerner: Wenn er von ungeschliffenem Vis oder ähnlichem lernt, muss er 3 von seinem Wurf abziehen.

Unvorhersehbare Magie: Der Charakter würfelt zu jeder Situation einen Stresswürfel beim Zaubern – auch bei Spontanzauberei ohne Erschöpfung muss er sehen, ob er Patzt, wengleich das Wurfresultat nicht zu seiner Zaubersumme addiert wird. Selbst wenn er einen Zauber gemeistert hat, muss er mindestens einen Patzerwürfel werfen.

Verformte Magie: Die Zauberei des Charakters wird oft von unangenehmen Effekten begleitet – je höher der Spruch, umso stärker die Auswirkung. Beispiele könnte das Erhitzen von Objekten in der Umgebung oder verdorrnde Pflanzen sein.

Verletzliches Zaubern: Immer, wenn der Charakter durch das Zaubern Erschöpfung verliert, so verliert er 1 Stufe zusätzlich. Diese Schwäche kann mehrmals für den Verlust mehrerer Erschöpfungsstufen gewählt werden. Diese Schwäche kann nicht zusammen mit der Tugend *Belastbares Zaubern* bei der Erschaffung gewählt werden, wohl aber im Lauf der Chronik zusammen erworben werden. In solch einem Fall wird zuerst der Verlust berechnet und danach dieser von der Tugend *Belastbares Zaubern* aufgehoben.

Zerrissene Magie: Der Charakter erhält beim Lernen und Entwickeln von Zaubern keinen Bonus durch bekannte ähnliche Sprüche, ebenso wenig beim Verzaubern von Gegenständen durch Techniken und Formen, die bereits im Objekt liegen.

Zyklische Magie (negativ): Die Magie des Charakters ist an einem natürlichen Zyklus gebunden (Sonne, Mond, zwei Jahreszeiten, bei weiblichen oder männlichen Sternzeichen, etc.) und zu bestimmten Zeiten weniger mächtig. Zu solchen Zeiten erhält er -3 auf alle Zauberwürfe und Laborsummen, sofern diese zum Großteil den Zyklus füllen. Die Zeiten des erfüllten Zyklus müssen denen dessen ohne Bonus entsprechen. Falls der Zyklus nur etwa ein Drittel des Jahres erfüllt, beträgt der Abzug -5, ist dies nur ein Viertel von einem Jahr (während einer bestimmten Jahreszeit, bei Sternzeichen eines astrologischen Elements), steigt der Malus auf -6.

Übernatürlich

Tugenden und Schwächen dieser Art spiegeln die Berührung des Charakters mit mindestens einem der vier übernatürlichen Reiche wieder. Das heißt, dass bei jeder übernatürlichen Tugend oder Schwäche festgelegt werden muss, welchem Reich diese entspringt. Bei Feenblut ist dies immer das Feen-Reich. Das Reich der Tugend und Schwäche legt fest, wie es mit den mystischen Auren interagiert. Zudem ist ein Charakter mit einer solchen Eigenschaft immun gegen Verformung aufgrund einer zu langen Anwesenheit in einer Aura dieses Reiches.

Große Tugenden (Übernatürlich)

Anrufen des Windes: Der Charakter kann mit seiner Stimme und Gesang Winde herbeirufen, die über mehrere Tage die Gegend heimsuchen. Er erhält die Fähigkeit Anrufen des Windes 1.

Bezauberung: Der Charakter vermag andere durch einen Blick ihn ihre Augen und dem Aussprechen von Befehlen zu beherrschen. Er erhält die Fähigkeit Bezauberung 1.

Fruchtbarkeit kontrollieren: Der Charakter kann bei Menschen, Tieren und Pflanzen deren Fruchtbarkeit und Widerstandsfähigkeit gegenüber Seuchen verändern. Er erhält die Fähigkeit Fruchtbarkeit kontrollieren 1.

Gestaltwandler: Der Charakter kann die Gestalt von einem oder mehreren Tieren annehmen, er erhält die Fähigkeit Gestaltwandler 1.

Größere Immunität: Der Charakter ist immun gegen eine häufig vorkommende und potentiell tödliche Gefahr. Beispiele sind Eisenwaffen, Feuer oder Mangelerscheinungen (Nahrung, Flüssigkeit und Schlaf; er muss aber diese Dinge zu sich nehmen oder schlafen, um Erschöpfung regenerieren zu können). Dabei ist er auch vor magischen Ausprägungen dieser Gefahr gefeit.

Größere reinigende Berührung: Dem Charakter ist es möglich, durch dein Einsatz 1 Erschöpfungsstufe und einer Berührung eine bestimmte, potentiell lebensbedrohliche oder sehr gefährliche Krankheit zu heilen. Im Normalfall sollten sich Menschen von dieser Seuche nicht erholen.

Größere Segnung: Der Charakter wurde von einer übernatürlichen Macht mit einer Gabe gesegnet. Diese sollte mit anderen großen Tugenden vergleichbar sein von der Macht her. Beispiele wären eine Flugfähigkeit (Einsatz 1 Langzeit-Erschöpfung, dadurch Flugfähigkeit mit 50 Meilen pro Stunde mit einem Objekt für 1 Stunde), Fähigkeit, nicht mehr von Trugbildern, welche das Aussehen eines Objekts oder Wesens verändern, getäuscht zu werden oder universelle Beliebtheit (Penetration 0, erhält +3 auf Würfe im Umgang mit anderen, wenn diese ihn mindestens 1 Mondlauf kennen, ebenso erhalten andere einen Malus von 3, wenn sie gegen ihn handeln wollen).

Mächtige Feensympathie: Der Charakter besitzt einen positiven Sympathiewert von +3. Dieser Wert kann wie Fähigkeiten mit EP bis zu einem Wert von (3 + Verformungswert) erhöht werden. Zur Erschaffung kann der Charakter auch seinen Verformungswert nach Belieben steigern. Diese Schwäche kann mehrmals für mehrere Sympathiewerte gewählt werden.

Riesenblut: Das Blut der Riesen fließt durch des Charakters Adern. Er ist bis zu 2,4 Schritt groß und kann bis zu 250kg wiegen. Seine Größe ist +2 (was auch seine Wundstufenschwelle erhöht) und er erhält +1 auf Körperkraft und Konstitution (was diese Werte auf bis zu +6 steigern könnte). Er kann die Tugend *Groß* und die Schwächen *Schmalschulterig* und *Zwerg* nicht wählen.

Starkes Feenblut: Durch die Adern des Charakters fließt starkes Feenblut. Er muss erst ab 50 Jahren Alterungswürfe machen und erhält einen Modifikator von -3 auf diese. Seine ungewöhnlichen Feenaugen (sie haben eine ungewöhnliche Farbe oder Intensität) gewähren ihm die Tugend *Zweites Gesicht* und er kann ohne Einschränkung im Dunkeln sehen. Zudem kann er Feenkunde zur Erschaffung lernen. Er erhält die Vorteile vom Feenblut einer Feenspezies, seine Herkunft ist aber deutlich (er könnte kleine Hörner haben, Augen ohne Pupille, eine ungewöhnliche Hautschattierung, etc.). Zudem erhöht sich die Höhe, bis zu welcher er Sympathiewerte steigern kann, um 2. Diese Tugend ist nicht mit *Feenblut* kombinierbar.

Tiere herbeirufen: Der Charakter kann Tiere aus seiner weiteren Umgebung herbeirufen, die ihm positiv gestimmt sind. Er erhält die Fähigkeit Tiere herbeirufen 1.

Übernatürliche Schönheit: Der Charakter kann einmal pro Geschichte den Erzähler darum bitten, einen glücklichen Zufall (nach dessen Wunsch) einzubauen (er kann dies aber auch ablehnen). Beispiele hierfür: vorbeiziehende Ritter, Auffinden magischer Waffen, Bösewichte, welche sich in sie verlieben, etc. Auch helfen oftmals Feen dem Charakter, da sie den Zusammenhang von Schönheit und Hilfe, die hierdurch hervorgerufen wird, verstehen. Der Charakter muss einen positiven Wert in Erscheinung für diese Tugend besitzen.

Kleine Tugenden (Übernatürlich)

Bezaubernde Musik: Mit seiner Musik vermag der Charakter die Gefühle anderer zu beeinflussen oder deren Glauben zu ändern. Er erhält die Fähigkeit Bezaubernde Musik 1.

Furchtsame Erscheinung: Der Charakter kann durch sein Aussehen große Furcht bei anderen erzeugen. Dabei kann er entweder sein Gesicht zu einer Schreckensfratze verzerren (i.d.R wenn Erscheinung kleiner als 0) oder er strahlt eine Aura der Ehrfurcht aus, die anderen die Knie weich werden lässt. Andere, die dies sehen, müssen einen Stresswurf auf Mut gegen (3 + absoluter Erscheinungswert des Charakters) bestehen oder fliehen, bzw. kauern sich vor Angst nieder. In der Gegenwart des Charakters kann dieser Wurf dann alle zwei Minuten wiederholt werden. Ein einmal davon betroffenes Opfer kann nicht nochmals von dieser Erscheinung erfasst werden, allerdings erhält der Charakter eine passende Reputation unter diesen Menschen von 2, welche den Umgang erschweren wird. Dieser Effekt hat eine Penetration von 0.

Feenblut: In der Ahnenlinie des Charakters gibt es Feen, was sich bei ihm durchgesetzt hat. Feen fühlen sich in seiner Gegenwart wohler, zudem erhält er -1 auf Alterungswürfe. Er erhält die Vorteile vom Feenblut einer Feenspezies. Zudem erhöht sich der Wert, bis zu welchem er Sympathiewerte steigern kann, um 1.

Feenvermächtis: Das Feenblut in des Charakters Adern ist sehr potent und hat eine größere Auswirkung auf ihn – die des Feenbluts werden durch die stärkere Version des Feenerbes ersetzt. Kann nur von Charakteren mit der Tugend *Feenblut* oder *Starkes Feenblut* genommen werden.

Feensympathie: Der Charakter besitzt einen positiven Sympathiewert von +1. Dieser Wert kann wie Fähigkeiten mit EP bis zu einem Wert von (1 + Verformungswert) erhöht werden. Zur Erschaffung kann der Charakter auch seinen Verformungswert nach Belieben steigern. Diese Schwäche kann mehrmals für mehrere Sympathiewerte gewählt werden.

Figurenmagie: Der Charakter kann kleine Figuren aus Wachs oder Holz mit Macht versehen, so dass diese ihn oder andere unterstützen können. Er erhält die Fähigkeit *Figurenmagie 1*.

Geheimnis von Turel: Vis der Künste Muto, Corpus und Vim können untereinander für Sprüche und Rituale dieser drei Künste ausgetauscht werden. Wenn solcherart Vis dann in einer himmlischen oder infernaln Aura benutzt wird, wird ggf. die doppelte Anzahl an Patzerwürfeln geworfen.

Des Weiteren können Requisiten dieser drei Künste bei Sprüchen ignoriert werden, welche eine andere der drei Künste erfordert.

Hautwandler: Der Charakter verfügt über einen magischen Mantel, den Pelz eines Tiers oder ähnliches, welches ihm beim Anlegen und körperlichen Kontakt damit zu einem Tier dieser Gattung verwandelt. Die Verwandlung dauert 1 Runde und der Charakter erhält sein volles Bewusstsein in dieser Gestalt. Kleidung und Besitztümer verwandeln sich nicht mit. Wird das Objekt gestohlen, zählt dies wie eine arkane Verbindung zum Charakter. Wird es zerstört, so kann er in einer Jahreszeit ein neues machen. Das Tier muss eine Größe zwischen -5 und +2 haben, er hat die körperlichen Werte des Tiers, seine Absorption ist aber um 3 höher.

Heiligkeit und Unheiligkeit spüren: Der Charakter kann die Präsenz von Gott und dem Teufel spüren. In sehr starken himmlischen oder infernaln Auren könnte er überwältigt werden. Er erhält die Fähigkeit Heiligkeit und Unheiligkeit spüren 1.

Im Dunkeln sehen: Der Charakter kann sogar in vollständiger Dunkelheit sehen.

Immunität gegen Kälte: Kälte und Eis Schaden dem Charakter nicht. Sehr starke, magisch erschaffene Kälte ist aber dennoch schädlich für ihn (wie *des Magiers eisiger Griff*).

Magiegespür: Der Charakter hat ein Gespür davor, ob ein Ort, ein Wesen oder ein Objekt magisch ist. Er erhält die Fähigkeit Magiegespür 1.

Mindere reinigende Berührung: Dem Charakter ist es möglich, durch dein Einsatz 1 Erschöpfungsstufe und einer Berührung eine bestimmte, nicht lebensbedrohliche Krankheit zu heilen. Im Normalfall erholen sich die Menschen auch von selbst wieder davon.

Mindere Verzauberungen: Der Charakter verfügt über ein oder mehrere Gegenstände, die mit Zaubern belegt sind. Diese werden wie mindere Verzauberungen mit höchstens 25 Stufen an Effekten (inklusive Modifikationen für Penetration, Anwendungshäufigkeit und sonstigen). Diese Tugend kann mehrmals für eine Vielzahl an Objekten erworben werden, ein Objekt kann aber keine mindere Verzauberung mit einer Stufe von mehr als 30 enthalten.

Muse: Der Charakter hat etwas, was die Kreativität anderer erhöht (dies muss kein schönes Aussehen sein). Er kann einer anderen Person in seiner Gegenwart die Tugend *Freier Ausdruck* gewähren (oder die Auswirkungen verdoppeln, falls diejenige die Tugend bereits besitzt) und sie so zu immer neuen, kreativeren Schöpfungen führen.

Mystischer (Handwerk/Profession): Der Charakter kann von ihm hergestellte Waren mit kleinen magischen Effekten ausstatten. Dabei benutzt er die Richtlinien hermetischer Magie mit einer bestimmten Form. Der Gegenstand kann nur den Träger selbst oder seine direkte Umgebung beeinflussen. Um die Summe des Effekts zu bestimmen, wird der Fähigkeitswert des Handwerks oder der Profession mit dem primären Attribut dieses Berufs hinzu addiert. Wird diese Tugend ein zweites Mal gewählt, so kann eine zweite Form für diese Fähigkeit oder aber eine zweite Fähigkeit mit einer Form gewählt werden. Öfters als zweimal kann diese Tugend nicht genommen werden.

Niedere Immunität: Der Charakter ist immun gegen eine selten vorkommende und/oder nicht tödliche Gefahr, wie zum Beispiel Gift. Dabei ist er auch vor magischen Ausprägungen dieser Gefahr gefeit. Beispiel ist Austrocknung.

Niedere Segnung: Der Charakter wurde von jemanden oder etwas mit einer übernatürlichen Kraft gesegnet, welche in etwa von der Macht her einer kleinen Tugend entsprechen sollte.

Beispiele sind: Großartiger Lügner (-3 auf die Würfel anderer hierfür), Grüner Daumen (Pflanzen unter seiner Obhut werden nicht krank und sind seltener von Ungeziefer befallen, seine Erträge bei der Ernte sind um 50% gesteigert), Gefahrensinn (spürt ein Prickeln, wenn jemand ihm in der Umgebung etwas Böses will) oder hohe Fruchtbarkeit (jeder Geschlechtsverkehr mit Menschen vom anderen Geschlecht führt zu einer Schwangerschaft).

Persona: Der Charakter kann gänzlich neue Identitäten annehmen, welche andere nicht zu durchschauen können. Er erhält die Fähigkeit Persona 1.

Rutengehen: Der Charakter vermag Dinge in der Umgebung mittels einer Wünschelrute zu finden. Er erhält die Fähigkeit Rutengehen 1.

Tierkunde: Der Charakter kann mit Tieren reden, als wären sie Menschen, er erhält die Fähigkeit Tierkunde 1.

Ungebundene Zunge: Immer, wenn der Charakter in eine nichtmenschliche Form verwandelt ist, kann er mit menschlicher Sprache reden oder – im Falle eines Zauberers – Zaubern wirken.

Vertrautheit mit den Feen: Der Charakter besitzt ein intuitives Verständnis der Feen. Bei Würfeln mit dem Umgang mit ihnen erhält er einen Bonus von +2. Immer, wenn der Charakter etwas Unkluges in Bezug auf den Umgang mit Feen unternehmen möchte, kann der Spielleiter ihn darauf hinweisen. Er kann mit Feenkunde bei der Erschaffung beginnen.

Volkstänzer: Der Charakter gehört einer Tradition an, welche Tänze mit heidnischem Ursprung aufführt (z.B. zu besonderen Festen oder Ereignissen). Gelingt einer Truppe von mindestens 12 Volkstänzern ein Wurf auf Geschicklichkeit + Zechen gegen die 9, so führen sie einen stundenlangen Tanz auf, welcher einen kleinen magischen Effekt bewirkt (z.B. besseres Wetter für eine gute Ernte in einer Jahreszeit, Fangen oder Erlösen eines ruhelosen Geistes). Die meisten Volkstänzer kennen in etwa drei dieser magischen Tänze.

Volkswauberei: Der Charakter vermag kleine Zaubereien mit seinem Wissen über Traditionen und Okkultes zu wirken. Er muss eine (Reich-)Kunde hierfür bestimmen (die er auch während der Erschaffung dann steigern darf und dieser ist diesem Reich ist die Tugend dann auch zugeordnet). Dann muss er noch eines der folgenden Gebiete wählen:

Abschwörung: Schutzzeichen gegen Tiere oder übernatürliche Wesen, benutzt Richtlinien von ReAn und ReVi.

Hellsehen: Magische Sinne, welche die Gesundheit, Reichtum und geistigen Zustand von Personen wahrnehmen können, nutzt Richtlinien von InCo, InMe und InTe.

Heilung: Bringt einen Erholungsbonus für Wunden oder Krankheiten, erleichtert die Geburt von Kindern und Vieh, nutzt die Richtlinien von CrCo und CrAn (kann nicht mit Infernaler Kunde gewählt werden)

Der böse Blick: Verursacht kleine Missgeschicke und Flüche (Verlust des Haars, verdorrte Ernte, Niesen, usw.), nutzt die Richtlinien von PeCo, PeAn oder PeHe (kann nicht mit Gotteskunde gewählt werden).

Um einen Zauber zu wirken, muss der Charakter 1 Erschöpfungsstufe ausgeben. Dann benötigt er mindestens 15 Minuten für die Vorbereitung, ungestörte Ruhe und seine Ritualmaterialien. Der Spruch wird wie ein hermetischer Spruch gebildet, die Spruchsumme wird gebildet aus (Konstitution + (Reich-)Kunde + Aura-Modifikator + Stresswurf) /2. Penetration wird folgendermaßen errechnet: Spruchsumme – Zauberstufe + Penetrationsmodifikatoren.

Diese Tugend kann mehrmals gewählt werden, um mehrere Zaubergebiete wählen zu können. Dabei kann dann das gleiche Reich oder ein anderes bestimmt werden.

Vorahnungen: Der Charakter verfügt über ein Gespür, wann etwas falsch ist oder in naher Zukunft sich zum schlechteren wendet. Er erhält die Fähigkeit Vorahnungen 1.

Wildnisgespür: Der Charakter teilt eine enge Verbundenheit mit der wilden Natur. Er erhält die Fähigkeit Wildnisgespür 1.

Zweites Gesicht: Der Charakter vermag durch Illusionen und Trugbilder zu sehen und für normale Augen unsichtbares zu erblicken. Auch kann er die Grenzen von Regionen erkennen. Er erhält die Fähigkeit Zweites Gesicht 1.

Freie Tugend (Übernatürlich)

Blut der Helden: Der Charakter stammt von einem Helden der Antike oder mächtigen Wesen ab. Vielleicht aber wurde jene mythische Figur auch im Charakter wiedergeboren. Er kann nicht über die Gabe verfügen, gilt aber als mythischer Gefährte. Beim Orden des Hermes verfügt nur das Haus Mercere über eine ansehnliche – aber immer noch verschwindend geringe – Anzahl von solch mythischen Gefährten im Kult der Helden.

Jeder Punkt an Schwächen gewährt ihm die doppelte Anzahl an Punkten für Tugenden. Zudem kann er Heroische Tugenden und Schwächen wählen. Er erhält eine zu seinem Helden passende kleine Tugend und muss eine Heroische Persönlichkeitsschwäche wählen.

Die Gabe: Der Charakter verfügt über die Gabe, kann hermetische Schwächen und Tugenden wählen und wirkt sehr stark emotional auf andere Menschen wie auch profane Tiere und erhält einen Malus von -3 auf Würfe im Umgang mit ihnen. Diese empfinden den Charakter als Misstrauens erweckend und suspekt – als wenn er als nicht vertrauenswürdig und unzuverlässig bekannt wäre, er seinen Status nicht ehrlich verdient hätte, selbst, wenn sie ihn noch nie davor gesehen haben. Dies wirkt nur auf jene, welche die Präsenz des Charakters spüren. Tiere versuchen ihm aus dem Weg zu gehen – sie können kein Pferd reiten, da es ständig versucht, solch einen Reiter abzuwerfen. Tritt ein Charakter mit der Gabe aber nicht in den Vordergrund, sondern hält sich zurück, so treten die Auswirkungen der Gabe auch nicht in Erscheinung. Im Laufe der Jahre kann sich jemand an einzelne Personen mit der Gabe gewöhnen und diese erhält dann keine gesellschaftlichen Einbußen mehr in Kontakt mit ihm. Das Parma Magica blockt dieses Empfinden, wodurch Hermetiker auch normal miteinander interagieren können.

Große Schwächen (Übernatürlich)

Feenerbe: Der Charakter wurde von einer sehr bewußten Fee erzeugt und hat in deren Glamour noch eine wichtige Rolle zu erfüllen. Davor wird er aber wahrscheinlich noch mehrmals bezüglich seiner Tauglichkeit getestet werden. Er hat von seinem Patron keine Unterstützung zu erwarten.

Kann nur von Charakteren mit der Tugend *Feenblut* oder *Starkes Feenblut* genommen werden.

Große Feenantipathie: Der Charakter besitzt einen negativen Sympathiewert von - (3 + Verformungswert zum Ende der Erschaffung). Diese Schwäche kann mehrmals für mehrere negative Sympathiewerte gewählt werden.

Größere Verwünschung: Der Charakter wurde von einem übernatürlichen Wesen auf irgendeine Art verflucht. Dieser Fluch ist von den Auswirkungen her vergleichbar mit anderen, großen Schwächen (oder könnte auch eine solche sein).

Lykanthrop: An Vollmondnächten oder zu anderen astrologischen, monatlichen Ereignissen verwandelt sich der Charakter in ein schreckliches Raubtier (mit einer Größe von -1 bis +2) und agiert wie dieses – er kann sich an Handlungen während dieser Zeit nicht erinnern (maximal in Träumen), er erkennt aber Freunde und Feinde. Kleidung und Habseligkeiten verwandeln sich nicht mit. Er hat die Werte dieses Tiers, einzig der Absorptionwert steigt um 3 zusätzliche Punkte. Verwandelt er sich wieder bei Morgendämmerung zurück (was auch eine Runde an Anspruch nimmt), werden all seine Wunden geheilt.

Schlangenneib: Der Unterleib des Charakters endet in einem oder zwei oder mehr Schlangenenenden. Bewegt er sich nicht, so kann er dies unter weiter Kleidung verbergen. Aber wenn er aufrecht geht oder läuft, wird die Entstellung offensichtlich. Als verkrüppelter Mensch könnte ihm aber eine Täuschung möglicherweise gelingen. Dies findet sich oft bei Charakteren mit dem *mystischen Blut* von griechischen Giganten.

Schnell alternd: Der Charakter altert doppelt so schnell wie normale Menschen. Pro vergangenem Jahr altert er um 2 Jahre. Abgesehen von Langlebigkeitsstränken lässt sich dies auch nicht aufhalten.

Kleine Schwächen (Übernatürlich)

Anfälligkeit für Sonnenlicht: Der Charakter erhält -2 auf alle Würfe, wenn er hellem Licht (wie an einem unbewölkten Tag) ausgesetzt ist. Zudem erleidet er alle 2 Minuten 1 Erschöpfungsstufe Schaden unter sehr hellem Sonnenlicht mittags, oder aber auch innerhalb längerer Intervalle bei schwächerem Sonnenlicht.

Anfälligkeit für Verformung: In jedem Jahr, in welchem der Charakter zum ersten Mal von je einem der vier mystischen Reiche einen oder mehr Verformungspunkte erhält, bekommt er 1 zusätzlichen (so dass er hierdurch bis zu 4 zusätzliche Punkte pro Jahr erhalten kann). Dieser zusätzliche Punkt setzt sich langsam fest und führt nicht zum Erleiden von Zwielight.

Feenantipathie: Der Charakter besitzt einen negativen Sympathiewert von - (1 + Verformungswert zum Ende der Erschaffung). Diese Schwäche kann mehrmals für mehrere negative Sympathiewerte gewählt werden.

Fluch der List: Nutzt der Charakter die Fähigkeit List, so würfelt er hierbei immer 3 zusätzliche Patzerwürfel. Zudem wird ihm selten geglaubt, selbst, wenn er die Wahrheit spricht. Ihm muss ein Wurf auf Ausdruck + List gegen die 9 gelingen, damit man ihm glaubt, wenn er die Wahrheit erzählt.

Gebrochenes Gefäß: Die übernatürlichen Gaben des Charakters sind möglicherweise nur auf Zeit vorhanden. Immer, wenn er beim Einsatz einer übernatürlichen Kraft mit einem Stresswurf eine 0 würfelt, verliert er 5 EP von dieser übernatürlichen Fähigkeit oder bei einer mit dem Zauber oder der Kraft verbundenen Kunst. Bei einem Patzer verliert er genug EP, damit der Wert in der Eigenschaft um 1 sinkt (oder 5 EP, falls dies mehr ist). Diese Schwäche kann nur gewählt werden, wenn der Charakter über eine übernatürliche Fertigkeit oder *die Gabe* verfügt.

Minderes Feenzauberritual: Eine Tugend des Charakters ist mit einer Zauberhandlung, Feenreim oder Feenobjekt verbunden und er kann die Tugend nur nutzen, wenn er dieses Ritual ausführt (Aufsagen eines kurzen Reims, Anbringen einer Paste, Reiben an einer Figur, etc.), was weniger als eine Runde dauert. Sollte jemand entweder das Objekt entwenden oder aber den Reim belauschen, so kann der Charakter die Tugend erst wieder anwenden, wenn er ein neues Objekt erschaffen oder Reim erfunden hat (was in der Regel weniger als einen Tag in Anspruch nimmt).

Die damit verbundene Tugend darf keine aus Sozialstatus, Hermetisch oder den Hintergrund betreffend sein. Ebenso muss sie etwas sein, was der Charakter macht oder anwenden kann (z.B. *machtvolle Fähigkeit* oder *scharfes Gehör*) und nicht, was er ist (z.B. *Groß*). Sie kann auch die EP nicht beeinflussen.

Mindere Verwünschung: Der Charakter wurde von einem übernatürlichen Wesen auf irgendeine Art verflucht. Dieser Fluch ist von den Auswirkungen her vergleichbar mit anderen, kleinen Schwächen (oder könnte auch eine solche sein).

Mindere Verwünschung: Machas Wehen der Niederkunft: Nur männliche Charaktere aus der Linie der Érainn können diese Schwäche haben: Immer, wenn die Heimat (Dorf, Gemeinde oder Provinz) des Charakters bedroht wird, erleidet er Wehen wie bei einer Niederkunft für 5 Tage und 4 Nächte. Diese Schmerzen entsprechen den Abzügen einer mittleren Wunde, die mit denen anderer Wunden kumulativ sind. Zudem kann sich diese Wunde auch verschlimmern bei großen, körperlichen Strapazen (er kann dadurch aber nicht sterben). Chirurgie und Erste Hilfe können die Wunderholungswürfe nicht erleichtern, da dies nur ein Phantomschmerz ist.

Notwendige (übernatürliches Reich) Aura für (Fähigkeit): Der Charakter erleidet einen Abzug von -3 auf alle Summen bei einer bestimmten Fähigkeit, wenn diese nicht in der Aura eines spezifischen Reiches generiert wird. Diese Schwäche kann pro

Fähigkeit nur einmal gewählt werden, sollte aber auch nur für Fähigkeiten bestimmt werden, die auch häufig Einsatz finden und bei Auren, die auch nicht häufig im normalen Umfeld anzutreffen sind. Bei Handwerks- oder Professionsfähigkeiten betrifft dies auch seine Arbeitspunkte, die er generiert, und seine Möglichkeit, für seinen Lebensunterhalt zu sorgen.

Rollengebunden an (Ort/Objekt): Der Charakter ist an einen bestimmten Ort (Wachturm, Lichtung, etc.) oder Gegenstand (Fähre, Kutsche, etc.) aufgrund einer Aufgabe oder Rolle gebunden. Wenn er sich zu weit davon entfernt, muss er alle 3 Tage einen Nahrungsentzugwurf machen. Sobald er wieder in Kontakt mit seinem Bundobjekt gelangt, werden die Auswirkungen des Entzugs aufgehoben. Der Charakter erhält die Tugend *Alterslos*, er altert aber vom Aussehen her gemäß seiner Rolle, die er zu erledigen hat. Seine sonstigen Bedürfnisse bleiben ebenfalls erhalten.

Stigmata des (übernatürlichen Reiches): Der Charakter wählt eines der vier übernatürlichen Reiche. Immer, wenn er eine Aura dieses Reichs mit Stärke 4 oder mehr betritt oder von einer Kraft dieses Reiches mit einer Stufe von 20+ beeinflusst wird, erleidet er Stigmata und verliert eine Langzeit-Erschöpfungsstufe, die er erst regenerieren kann, wenn er die Stigmata nicht mehr trägt. Diese könnten beispielsweise sein: dunkle Zeichen erscheinen auf der Haut, Blut fließt aus Körperöffnungen, spontane Wundmale, leichte Verdrehung der Gliedmaßen, Anzeichen kleinerer Tiermerkmale. Erst wenn er die Erschöpfungsstufe regeneriert hat, verschwinden die Stigmata. Erhält er jemals einen Verformungspunkt, weil er einer Quelle dieses Reiches ausgesetzt war, so nimmt er zur Erschöpfungsstufe auch noch eine leichte Wunde, und die Stigmata verschwinden erst, wenn er diese Wunde regeneriert hat.

Unheilvolle Umstände: Etwas Unnatürliches in der Natur des Charakters schwächt diesen bei recht typischen Situationen, z.B. wenn Frauen in der Nähe sind oder er den Boden berührt. In solchen Situationen kann er dann keine Erschöpfung, Verwundungen oder Macht regenerieren. Überwiegt am Ende des Jahres die Zeit zu mehr als der Hälfte, welche er unter diesen unheilvollen Situationen gelitten hat, so muss er einen zusätzlichen Alterungswurf machen, selbst wenn er sonst immun gegenüber Alterung ist.

Verdorbenes Fruchtbarkeitsritual: Die Zeugung des Charakters wurde von einem Fruchtbarkeitsritual beeinflusst, welches bereits für die Geburt eines anderen Kindes genutzt wurde. Er sieht dem anderen ähnlich, ist ihm aber nicht identisch (er könnte sogar einer anderen Rasse entstammen). Die beiden haben zueinander eine Sympathische Verbindung (was einen +2-Modifikator für die Penetration von Zaubern oder übernatürlichen Fähigkeiten ergibt). Zudem erhält er einen Malus von -3 auf soziale Würfe; andere merken, dass etwas mit dem Charakter nicht in Ordnung ist. Letztlich erhält er jedes Jahr an seinem Geburtstag 1 Verformungspunkt. Stirbt sein „Vorfahre“, so verliert er diese Schwäche (behält aber den bereits erlangten Verformungswert).

Verformt durch (Reich): Der Charakter verfügt über 5 Verformungspunkte und einen Verformungswert von 1 (inklusive einer diesbezüglichen kleinen Schwäche, ohne einen Ausgleich dafür zu erhalten). Zudem kann er die Kunde des mystischen Reiches, welchem diese Verformung entspringt, während der Erschaffung steigern.

Viaticarus: Der Charakter befand sich auf der Schwelle des Todes, so dass ein Priester ihm die letzte Ölung gewährt hat. Hierdurch wandelt er jetzt aber auf der Schweben zwischen Toten und den Lebenden. Er ist immun gegenüber den Verführungen durch Dämonen und kann nicht durch deren Kraft Obsession beeinflusst werden (da sie seiner Seele nicht gewahr sind). Seine Haut ist unnatürlich fahl, seine Augen eingesunken und er riecht nach Verwesung – mit zunehmendem Alter immer intensiver, bis er aussieht wie eine wandelnde Leiche. Er erhält einen Malus auf gesellschaftliche Würfe gleich seinem Wert in Gebrechlichkeit.

Hat eine Person mit einem Wert in Kunde eines der vier mystischen Reiche ein traditionelles Schutzzeichen vor ruhelosen Geistern oder ähnlichem aufgestellt, so kann er das beschützte Gebäude oder Gebiet nicht betreten. Auch magische Schutzzeichen, welche Wesen mit einer übernatürlichen Macht bezüglich Corpus oder Mentem abhalten, kann der Charakter nicht durchqueren (wie einen Aegis). Wenn er jedoch eingeladen wird, kann er sowohl traditionelle wie auch übernatürliche Schutzzeichen durchschreiten. Da er keine aktive Kraft um sich hat, kann er Wesen mit Magieresistenz ganz normal berühren.

Ist sein Status in der Gemeinschaft bekannt, sollte er die Schwäche *Ausgestoßener* nehmen.

Visionen: Der Charakter erblickt oft Bilder zu emotionsgeladenen oder magischen Ereignissen. Diese Vision könnte sich auf die Vergangenheit oder Zukunft beziehen und auch sehr symbolisch und verwirrend sein. Sie könnten ihn auch auf Gefahren hinweisen. Er hat keine Gewalt darüber, wann eine Vision ihn heimsucht.

Sozialer Status

Diese regeln den Stand des Charakters in der mittelalterlichen Gesellschaft des Mystischen Europa.

Große Tugenden (Sozialer Status)

Adliger mit Landbesitz: Der Charakter hat einem höherrangigen Adligen die Treue geschworen (und muss die Schwäche *Treueschwur* nehmen, erhält dafür aber die Punkte) und besitzt Land, Leibeigene und Bewaffnete. Auf seinem Anwesen hat er ein halbes Dutzend Diener und Wachen. Er kann auf seinem Land Recht sprechen, darf aber niemanden zum Tod verurteilen oder verstümmeln.

Besitzt er die Schwäche *Arm*, so ist sein Land sehr klein oder liegt in einer armen Gegend mit wenig Ressourcen. Er muss alle 4 Jahreszeiten dafür arbeiten oder es verarmt noch mehr.

Verfügt der Charakter über die Tugend *Wohlhabend*, so kontrolliert er womöglich mehr als nur ein Lehen oder das eine verfügt über reiche Bodenschätze oder ähnliches. Er hat genug Verwalter, so dass er nicht hierfür seine Zeit investieren muss. Er könnte sich eine kleine Burg oder Kapelle innerhalb eines Doms leisten und hat 50 Angestellte auf seinem Anwesen und ausreichend Wachmänner.

Diese Tugend ist mit der Tugend *Ritter* kompatibel, kann aber auch von Frauen gewählt werden.

Archieunuch: Der Charakter ist zwar ein Eunuch, gehört aber zu einer geachteten Schicht. Hohe Herrscher im Byzantinischen Reich haben oftmals solch jemanden als Berater, Höfling, General oder Regenten an ihrer Stelle in ihren Diensten. Er hat Einfluss unter den niederen Adligen und wahrscheinlich einige Bedienstete, die seinen Befehlen bis zu einem bestimmten Grad gehorchen müssen. Er kann während der Erschaffung akademische Fähigkeiten wählen.

Nur männliche Charaktere mit der Tugend *Eunuch* (und nach Wunsch der Schwäche *Castratus*) dürfen diese Tugend nehmen – oder aber verkleidete, weibliche *Transvestiten*.

Magister in Artibus: Der Charakter hat mindestens 8 Jahre an einer der europäischen Universitäten studiert und dort Vorlesungen gehalten und darf den Titel Magister in Artibus führen. Er darf nur nach dem Kirchenrecht verurteilt werden. Er ist mindestens (25 – Intelligenz) Jahre alt und muss mindestens 5 in Latein und Artes Liberales aufweisen. Er erhält für seine Studienzeit 240 zusätzliche Erfahrungspunkte, die er auf akademische Fähigkeiten und Lehren verteilen darf.

Er muss mindestens 2 Jahreszeiten pro Jahr mit dem Unterrichten anderer verbringen, um seinen Titel und seine Reputation behalten zu dürfen (dies geschieht in der Regel im Herbst und den Wintermonaten). Ist er *arm*, muss er 3 Jahreszeiten unterrichten, bei Charakteren mit der Tugend *Wohlhabend* genügt 1 Jahreszeit.

Nur männliche Charaktere dürfen diese Tugend erwerben. Sie ist auch mit der Tugend *Priester* kombinierbar.

Rotkappe: Der Charakter ist ein anerkanntes Mitglied des Hauses Mercere, allerdings ohne die Gabe. Seine Aufgabe ist es meist, Nachrichten zu überbringen oder Ereignisse aufzuschreiben – hierfür muss er 2 Jahreszeiten pro Jahr aufwenden. Er erhält magische Gegenstände im Wert von 50 Stufen bei Spielbeginn, diese werden im Lauf der Jahre ausgetauscht und verbessert, jedes Jahr erhält er zu diesen 2 Stufen mehr. Für seine 15 Jahre andauernde Ausbildung erhält er 300 EP, die er auch auf arkane, akademische und Kampffähigkeiten legen kann. Er verfügt kostenlos über die Tugend *Weitgeist*, kann aber die Tugend *Wohlhabend* und die Schwäche *Arm* nicht wählen. Ältere Rotkappen erhalten verbesserte verzauberte Objekte und ein Langlebigkeitsritual mit einer Laborsumme von mindestens 50.

Kleine Tugenden (Sozialer Status)

Almogaten: Der Charakter ist Anführer einer Bande von einem Dutzend Almogavar (Söldner und Banditen). Er ist für deren Wohlergehen und Erfolg verantwortlich. Er erhält Standard-Ausrüstung und kann Kampffähigkeiten bei der Erschaffung wählen. Ist er *Arm*, so führt er nur ein halbes Dutzend Männer an und einige von ihnen könnten günstige Ausrüstung nur tragen. Bei einem *Wohlhabenden* Almogaten ist er der Anführer von zwei Dutzend Männern und diese könnten teilweise über teure Ausrüstung, Reitpferde und Herdentiere verfügen.

Bettelmönch: Der Charakter ist Franziskaner oder Dominikaner und predigt das Wort Gottes als Wanderprediger. Er kümmert sich auch um die Kranken und Sterbenden, Obdachlosen und Hungrigen, und fällt unter das Kirchenrecht. Er kann bei der Erschaffung bereits akademische Fähigkeiten wählen und sich entscheiden, geweihter Priester zu sein (ohne die Tugend *Priester* wählen zu müssen), so dass er auch die heiligen Sakramente spenden kann. Er muss zudem noch die Schwäche *Klösterliche Eide* nehmen (und erhält die Punkte hierfür). Er kann weder *Wohlhabend* noch *Arm* sein. Nur männliche Charaktere können diese Tugend nehmen, welche mit *Magister in Artibus* vereinbar ist.

Edler Herr / Edeldame: Der Charakter ist ein niederes (vielleicht illegitimes) Mitglied einer Adelsfamilie. Er muss korrekt angesprochen werden. Manchmal könnte er auch mit den richtigen Argumenten seine Verwandtschaft überzeugen, dass diese ihm teure Ausrüstung kauft. Überdehnt er seine Erwartungen und Wünsche, könnte ihm dieses Privileg gänzlich entzogen werden.

Einzelgängerische Rotkappe: Der Charakter unterhält keine Verbindungen zu einem Mercere-Haus. Er wird wie ein Standard-Mercere erschaffen, hat aber einen negativen Ruf von -2 innerhalb der Mercere. Er hat aber keinen Zugriff auf magische Gegenstände oder Langlebigkeitsrituale. Auch muss er weiterhin 2 Jahreszeiten pro Jahr für die Vermittlung von Nachrichten investieren oder er wird aus dem Haus geworfen. Nimmt er die Schwäche *Arm*, so muss er 3 Jahreszeiten damit zubringen. Ist er *Wohlhabend*, so erreicht er dies mit nur einer Jahreszeit jährlich.

Erfahrener Barde: Der Charakter wurde für 5 oder 6 Jahre an einer der Bardenschulen Irlands unterwiesen und trägt den Titel *Cano* oder *Cli*. Er hat eine lokale Reputation als Erzähler von 2. Zudem ist er mindestens 22 Jahre alt und kann während der Erschaffung EP auf beliebige (Reich-)Kunden verteilen. Er sollte mindestens eine (Reich-)Kunde, (Organisations-)Kunde oder (Gebiets-)Kunde auf 5 haben. Zudem erhält er 90 zusätzliche EP zur Verteilung auf folgende Fähigkeiten: Kunst der Erinnerung, Profession Erzähler, Profession Poet, (Organisations-)Kunde, (Gebiets-)Kunde, Feenkunde und Magiekunde.

Eunuch: Der Charakter ist ein Eunuch und wurde vom byzantinischen Adel als Höfling, Rechtsgelehrter, Diener, Kammerherr oder ähnliches unterwiesen oder vielleicht hat er auch eine Stelle in einer Kirche oder Kloster gefunden. Er kann während der Erschaffung auch akademische Fähigkeiten steigern.

Nur männliche Charaktere dürfen diese Tugend nehmen – oder aber verkleidete, weibliche *Transvestiten*.

Gescheiterter Lehrling: Der Charakter konnte sein Studium als Magier nicht anschließen – womöglich ist seine Gabe nicht vollkommen oder etwas hat sie ihm geraubt. Manch Magier könnte Mitleid mit ihm haben. Er kann akademische und arkane Fähigkeiten bei der Erschaffung wählen. Er könnte übernatürliche Fähigkeiten als Vorteile wählen und Magietheorie lernen.

Kustos: Der Charakter ist ein besserer Angestellter eines hermetischen Bundes (Grog, Spezialist oder Verwalter). Er kann eine eingeschränkte Fertigungsgruppe bei der Erschaffung wählen und steigern (akademische, arkane oder Kampffähigkeiten). Er kann auf jeden Fall auch Latein als Sprache wählen, dies aber nicht notwendigerweise lesen oder schreiben. Seine Lebensumstände hängen vom Bund ab, und nicht von seinen eigenen. Er kann die Tugend *Wohlhabend* und Schwäche *Arm* nicht nehmen.

Diese Tugend könnte auch für Angestellte bei Adligen oder Klöstern gelten.

Meisterbarde: Der Charakter hat mindestens 9 Jahre an einer der Bardenschulen Irlands studiert, trägt den Titel Anruth und kann als Lehrmeister an einer der Schulen unterrichten oder auch bei einem Adligen arbeiten (er muss aber bei jeder Anstellung mindestens 2 Jahreszeiten jährlich für die Arbeit aufwenden). Er hat eine lokale Reputation als Erzähler von 3. Zudem ist er mindestens 25 Jahre alt und kann während der Erschaffung EP auf beliebige (Reich-)Kunden und arkane Fähigkeiten verteilen. Er sollte mindestens Feenkunde, Magiekunde, (Organisations-)Kunde oder (Gebiets-)Kunde sowie Poet oder Erzähler auf 5 haben. Zudem erhält er 240 zusätzliche EP zur Verteilung auf folgende Fähigkeiten: Kunst der Erinnerung, Profession Erzähler, Profession Poet, (Organisations-)Kunde, (Gebiets-)Kunde, Feenkunde und Magiekunde.

Priester: Der Charakter ist geweihter Priester, so dass er die Sakramente spenden und die Messe halten darf. Er steht unter dem Schutz des Kirchenrechts. Oft erhält er auch aufgrund seines Amtes großen Respekt und wird selten beleidigt. Als Gemeindepriester kann er die Schwäche *Arm* nicht wählen. Ist er *wohlhabend*, so könnte er eine reiche Gemeinde oder gar mehrere Gemeinden sein eigen nennen. Er könnte aber auch bei einem Adligen im Dienst stehen oder aber bei einem Priester oder Bischof.

Er kann zur Erschaffung akademische Fähigkeiten wählen und muss die Persönlichkeitsschwäche *Eid* (Zölibat) nehmen. Diese Tugend ist nur für männliche Charaktere zugelassen und lässt sich mit *Magister in Artibus* kombinieren.

Priesterbruder: Der Charakter ist Priester im Deutschritterorden. Er gilt als Priester, sein Eid betrifft aber neben Enthaltensamkeit auch noch ein Armutsgelübde und Hörigkeit gegenüber Vorgesetzten. Außerhalb des Ordens ist er nur dem Papst gegenüber Rechenschaft schuldig. Zur Erschaffung kann er auch akademische Fähigkeiten erwerben. Er trägt einen grünen Mantel, auf welchem ein schwarzes Balkenkreuz genäht ist. Nur für männliche Charaktere zugänglich.

Ritter: Der Charakter wurde zum Ritter geschlagen. Er kann Kampffähigkeiten bei der Erschaffung wählen und verfügt über hochwertige Ausrüstung – wenn er nicht arm ist. Standardausrüstung ist ein Streitross, vollständige Kettenrüstung, Lanze, Schwert und Ritterschild. Nur für männliche Charaktere und mit der Tugend *Adliger mit Landbesitz* verbinden.

Ritterbruder: Der Charakter ist Ritter des Deutschritterordens. Er hat ein lebenslanges Gelübde gegenüber Enthaltensamkeit, Armut und Hörigkeit abgelegt. Er muss nur seinen Vorgesetzten im Orden und dem Papst gegenüber Rechenschaft ablegen. So er nicht *arm* ist, kann er teure Ausrüstung erwerben und verfügt über zwei Pferde. Er kann akademische und Kampffähigkeiten während der Charakterschaffung wählen. Er trägt das schwarze Balkenkreuz auf einem weißen Mantel. Diese Tugend können nur männliche Charaktere wählen.

Sariantbruder: Der Charakter ist Mitglied des Deutschritterordens, aber weder Adliger noch ein reicher Bürger. Er hat ein lebenslanges Gelübde gegenüber Enthaltensamkeit, Armut und Hörigkeit abgelegt, der aber von ihm nicht so strikt befolgt werden muss wie von jenen vom Stand. Er muss nur seinen Vorgesetzten im Orden und dem Papst gegenüber Rechenschaft ablegen. So er nicht *arm* ist, kann er teure Ausrüstung erwerben und verfügt als Kämpfer über ein Pferd. Er kann akademische (als Schreiber, Sekretär oder Arzt) oder Kampffähigkeiten (in der Funktion als Krieger) während der Charakterschaffung wählen. Er trägt das schwarze Balkenkreuz auf einem grauen Mantel. Diese Tugend können nur männliche Charaktere wählen.

Schreiber: Der Charakter kann lesen und schreiben. Er kann akademische Fähigkeiten bei der Charaktererschaffung wählen. Vielleicht gehört er auch einem kirchlichen Orden an ist ein Diakon oder Mitglied eines Klosters.

Sklavenhalter: Der Charakter besitzt einen Sklaven, der nicht besonders fähig ist und zumindest anfangs nur als Diener dienen kann. Diese Tugend kann öfters für mehrere Sklaven genommen werden.

Söldnerhauptmann: Der Charakter führt einen kleinen Trupp (5 – 10 Mann) an Söldnern an. Er kann Kampffähigkeiten bei der Erschaffung wählen. Ist er *Arm*, so führt er nur eine Handvoll Männer an, sie verfügen aber über Standard-Ausrüstung. Ist er *wohlhabend*, sind es bis zu 20 Söldner und noch ein paar Bedienstete.

Stallmeister: Der Charakter dient einem Adligen, indem er verantwortlich für dessen Tiere und deren Gesundheit ist. Je nach Größe und Menge der Tiere sind ihm auch Diener unterstellt. Je nach Befähigung könnte er auch der Jagdmeister eines adligen Hofes sein. Er kann Kampffähigkeiten steigern und erhält 50 EP zur Verbesserung folgender Fähigkeiten während der Erschaffung: Tierführung, Etikette, Jagd, Latein, passender Beruf oder Handwerk und Reiten.

Trainiert in der Turba: Der Charakter ist in einem Bund aufgewachsen und wurde für den Kampf in einer Turba trainiert. Er kann bei der Charaktererschaffung Kampffähigkeiten und Latein (oder die gängige Sprache der Magier dort) wählen. Er kann die Tugend *Wohlhabend* und Schwäche *Arm* nicht nehmen.

Weiser: Der Charakter gehört der Klasse der Seher, Heiler und Mystiker an. Er ist in seiner Gesellschaft hoch angesehen, wenngleich andere ihn sogar fürchten. Er darf während der Erschaffung arkane und akademische Fähigkeiten wählen.

Freie Tugenden (Sozialer Status)

Almogavar: Der Charakter gehört einer Truppe Söldner und Banditen an, die sich gegenseitig unterstützen und loyal zueinander sind. Er erhält Standard-Ausrüstung und kann Kampffähigkeiten bei der Erschaffung wählen. Er kann ein Adalil sein, was ihm mehr Autorität, aber auch Verantwortung bringt. Er wird von seiner Einheit unterstützt und kann weder *wohlhabend* noch *arm* sein.

Barde: Der Charakter war bei einer der irischen Bardenschulen für mindestens 4 Jahre. Er erhält den Titel *filí* und den Rang eines *Dos*. Unter der Bevölkerung hat er einen lokalen Ruf von +1. Er sollte nicht jünger als 20 Sommer sein.

Bauer: Der Charakter ist ein Bauer und bestellt das Land für seinen Herren. Ist er *wohlhabend*, so hat er dafür noch weitere Arbeitskräfte, so er aber *arm* ist, fällt dies weg.

Bundbewohner: Der Charakter arbeitet und wohnt bei einem hermetischen Bund. Seine Lebensumstände hängen vom Bund ab, und nicht von seinen eigenen. Er kann die Tugend *Wohlhabend* und Schwäche *Arm* nicht nehmen.

Händler: Der Charakter ist ein Händler – je nachdem könnte er einen Laden besitzen oder aber auch ein Marketender sein.

Handwerker: Der Charakter ist ein Handwerker.

Hermetischer Magier: Der Charakter ist Mitglied im Orden des Hermes. Je nach Befähigung verfügt er über einen anderen Titel:

Adept: Der Charakter ist ein *Discipulus*, noch kein Hermetiker, aber auf dem Weg dorthin während seines Studiums.

Geselle: Der Charakter ist anerkannter Magier und wird *Tyro* genannt. Es ist Sitte, dass er älteren Magiern bei Disputen zustimmt.

Meister: Der Charakter trägt den Titel *Magister* und verfügt über einen hermetischen Ruf von 2 und ein entsprechendes Gebiet, durch welches er den Titel erhalten hat (Entwickeln eines innovativen Spruchs oder Herstellen eines magischen Objekts von mindestens Ordnung 5, Meisterschaft einer Kunst durch Rang 15 darin, Erfinden mehrerer kleinerer, zusammenhängender, innovativer Zauber, Verfassen einer hochstufigen und qualitativen Summa oder mehrerer Tractati). Im Rhein-Tribunal erhält er ein Siegel eines verstorbenen Magiers, sollte aber während eines Tribunals gemäß von dessen Haltung abstimmen.

Erzmagier: Der Charakter ist durch Meisterschaft einer Kunst, Entwickeln eines Zaubers der siebten Ordnung oder höher und lösen der Aufgabe eines anderen Erzmagiers in den Stand eines *Archimagus* aufgestiegen. Er verfügt über einen hermetischen Ruf der Stufe 4 (bezogen auf seine Taten) und einen hermetischen Ruf der Stufe 4 als Erzmagier. Im Rhein-Tribunal erhält er noch ein weiteres Siegel eines verstorbenen Magiers.

Wanderer: Der Charakter hat keine feste Beschäftigung sondern zieht umher und nimmt Gelegenheitstätigkeiten an. Ist er *Wohlhabend*, so verfügt er über einen Gönner.

Große Schwächen (Sozialer Status)

Außenseiter: Der Charakter gehört einer Gruppierung an, welcher in der Umgebung misstraut und die nicht gemocht wird (z.B. Mauren, Araber, Juden). Er wird gemieden, verfolgt und manchmal auch in seiner Freiheit beschnitten. Er hat einen schlechten Ruf von 1 bis 3 (je nachdem, wie leicht er identifizierbar ist) unter der herrschenden Bevölkerungsgruppe.

Gesetzloser: Der Charakter ist ein Gesetzloser und muss ohne die Hilfe der Gesellschaft überleben. Er kann Kampffähigkeiten bei der Erschaffung wählen und besitzt einen schlechten Ruf wegen seines Gesetzbruchs von 2.

Sklave: Der Charakter ist nicht sein eigener Herr, sondern hat einen Besitzer. Dieser kann wie er möchte über ihn verfügen und bestrafen oder weiter verkaufen. Der Charakter selbst besitzt nichts von nennbarem Wert.

Kleine Schwächen (Sozialer Status)

Anführer von Gesetzlosen: Der Charakter führt eine Gruppe von 3 – 6 Gesetzlosen an, die meist seinen Befehlen folgen. Er muss aber für sie sorgen und sie aus Schwierigkeiten holen. Auch könnte es sein, dass gelegentlich seine Führung in Frage gestellt wird. Er ist auch als Gesetzloser mit einem Ruf von 3 bekannt und wird von den örtlichen Gesetzeshütern gesucht. Er kann Kampffähigkeiten bei der Erschaffung wählen, diese Schwäche ist nicht für Groggs wählbar.

Ausgestoßener: Aufgrund einer übernatürlichen Gabe, einem Skandal oder einer Entstellung wurde der Charakter sowohl von der Gesellschaft wie auch dem Bund ausgestoßen und muss auf eigene Faust überleben. Er kann die Tugend *Wohlhabend* nicht wählen.

Gebrandmarkter Krimineller: Ein Zeichen wurde dem Charakter in den Nacken gebrannt wegen eines vergangenen Verbrechens. Dies beeinflusst seinen Umgang in der Gesellschaft. Er kann die Tugend *Wohlhabend* nicht wählen, aber dafür Kampffähigkeiten zur Erschaffung.

Geschichte

Diese Schwächen schmücken den Hintergrund des Charakters aus und zwingen ihn dazu, zu handeln – dies sind in der Regel die großen Schwächen. Kleine Geschichts-Schwächen gewähren dem Charakter oft noch einen geringen Vorteil.

Große Schwächen (Geschichte)

Bekennender Heide: Der Charakter ist bekennender Heide, was viele Menschen im mystischen Europa verstört. Er kann zur Erschaffung entweder Magie- oder Feenkunde steigern. Er lebt seinen Glauben offen und verbirgt ihn nicht.

Diabolische Vergangenheit: In der Vergangenheit hatte der Charakter Umgang mit Diabolisten. Auch wenn er diesen entkommen ist, haben diese noch immer Interesse an ihm und seinen Handlungen. Er kann Infernale Kunde zur Erschaffung wählen.

Dunkles Geheimnis: Der Charakter hütet ein dunkles Geheimnis, bei dessen Enthüllung er Schande und Ablehnung, vielleicht aber auch Verfolgung über sich bringen würde.

Falsche Identität: Jemand mit dem gleichen Aussehen wie der Charakter wohnt in der Nähe und ist verantwortlich für üble Taten, für die sich der Charakter dann oft unschuldig rechtfertigen oder die Konsequenz dieser Taten ertragen muss.

Fehde: Die Familie des Charakters und dessen Verbündete liegt in einer Fehde mit einem anderen Clan. Deswegen muss er immer Hinterhalte durch die andere Familie erwarten und könnte aufgefordert werden, an Zügen gegen diese teilzunehmen.

Feinde: Andere bereiten dem Charakter Ärger (z.B. der örtliche Baron, Bischof, ein Tavernenbesitzer oder eine Räuberbande). Der oder die Feinde müssen mächtig genug sein, um ein Problem für den Charakter darstellen zu können.

Fluch der Venus: Der Charakter wirkt auf Menschen, die er nicht kennen lernen möchte, sehr attraktiv und diese lassen sich nur sehr schwer abwimmeln. Auch verliebt er sich meist in die falschen Leute oder zur falschen Zeit. Leute, für die sich der Charakter interessiert, empfinden ihn als einfältig und eingebildet.

Furie: Der Charakter lässt sich leicht durch irgendetwas provozieren und muss dann einen Stresswurf gegen 9+ schaffen und gerät in eine Raserei. Diesen Wurf kann er dann jede Runde wiederholen, um sich zu beruhigen. Bei einem Patzer will er jeden in seiner Umgebung töten. In der Raserei erhält er +3 Schaden, aber -1 auf alle anderen Würfe.

Gefallen: Der Charakter schuldet jemandem oder vielen Leuten Gefallen, welche von Zeit zu Zeit eingefordert werden können. Das Ignorieren dieser Forderungen könnte wenige bis tödliche Konsequenzen haben.

Größeres Zauberritual: Eine Tugend des Charakters ist mit einer Zauberhandlung, Feenreim oder Objekt verbunden und er kann die Tugend nur nutzen, wenn er dieses Ritual ausführt (Aufsagen eines kurzen Reims, Anbringen einer Paste, Reiben an einer Figur, etc.), was weniger als eine Runde dauert. Sollte jemand entweder das Objekt entwenden oder aber den Reim belauschen, so kann der Charakter die Tugend erst wieder anwenden, wenn er das Objekt wieder an sich gebracht hat (oder dem Reim gelauscht hat – er vergisst diesen, sobald er belauscht wird) oder es zerstören konnte.

Die damit verbundene Tugend darf keine aus Sozialstatus, Hermetisch oder den Hintergrund betreffend sein. Ebenso muss sie etwas sein, was der Charakter macht oder anwenden kann (z.B. *machtvolle Fähigkeit* oder *scharfes Gehör*) und nicht, was er ist (z.B. *Groß*). Sie kann auch die EP nicht beeinflussen.

Indiskret: Der Charakter kann nur schwer Geheimnisse bewahren. Ihm muss ein Stresswurf auf Intelligenz gegen die 9+ gelingen oder er erzählt der erstbesten Gruppe oder Person ein von ihm gehütetes Geheimnis. Bei einem Patzer beantwortet er auch bereitwillig alle weiteren Fragen.

Klösterliche Eide: Der Charakter hat einen Eid über Armut, Enthaltbarkeit und Gehorsam gegenüber einer kirchlichen Autorität abgelegt.

Neid erweckende Schönheit: Die Schönheit des Charakters weckt Eifersucht und Neid bei anderen (besonders bei eingebildeten Menschen des gleichen Geschlechts). Durch Verbergen der eigenen Schönheit kann er diesen Konsequenzen aus dem Weg gehen. Der Charakter muss einen positiven Wert in Erscheinung für diese Schwäche besitzen.

Pakt mit dem Teufel: Der Charakter ist einen Pakt mit dem Teufel eingegangen und muss nun um seine Seele fürchten. Diese Schwäche beinhaltet die Auswirkungen der Schwäche *Von übernatürlichen Wesen geplagt*, da die Diener der Hölle ihn an seinen Handel erinnern und durch kleine Dienste den Charakter immer mehr verdammen wollen. Und erfüllt er diese, so erhält er keinen Gewinn dadurch.

Es ist möglich, dass der Charakter seine Seele wieder reinwaschen kann, dies werden aber die infernalischen Kreaturen zu verhindern versuchen und einfach wird dies nicht.

Quälender Meister: Der Meister oder Prens des Charakters ist davon überzeugt, dass er seine Prüfung nicht bestanden hat. Deswegen schikaniert er ihn noch immer und führt indirekte, politische Manöver gegen ihn durch.

Schwarzes Schaf: Der Charakter entstammt einer angesehenen Familie, hat sich aber mit dieser zerstritten. Sie wollen nichts mit ihm zu tun haben, es sei denn, um ihn für sein Verhalten zu bestrafen oder ihn zu benutzen. Feinde der Familie können an ihm sicher Vergeltung üben. Er hat einen schlechten Ruf von 2 unter denen, die seine Familie respektieren.

Schwierige Untertanen: Die Untertanen des Charakters bereiten ihm ständig Schwierigkeiten, die er dann bereinigen muss. Allerdings ist er auf Untertanen angewiesen und selbst wenn er sie austauscht, tauchen wieder Probleme auf – denn es liegt am Charakter, nicht seinen Untertanen.

Treueschwur: Der Charakter hat einen Treueschwur gegenüber einer Autoritätsperson geleistet. Hermetiker dürfen eigentlich aufgrund des Kodex keinen Treueschwur anderen gegenüber ablegen.

Übernatürliches Ärgernis: Übernatürliche Wesenheiten einer bestimmten Art plagen den Charakter, wenn sie sich in dessen Gegenwart befinden. Diese verfolgen meist keine Langzeitpläne, sondern machen dies um des Ärgerns oder der Störung Willen.

Verantwortung: Der Charakter fühlt sich für jemanden verantwortlich – dies könnte ein Verwandter oder Freund sein, auf jeden Fall ist er relativ schwach und benötigt häufig Hilfe.

Von einem übernatürlichen Wesen geplagt: Ein übernatürliches Wesen belästigt den Charakter häufig. Es könnte zwar gute Absichten haben, drängt ihn aber so immer wieder in Geschichten. Dies könnte ein korrumpierender Dämon, ein seine Seele retten wollender Engel, eine spielende Fee oder auch ein Geist sein, der noch etwas zu erledigen hat.

Wahre Liebe /Wahre Freundschaft zu (NSC): Der Charakter hat einen Seelenverwandten oder eine Liebe gefunden, die ihm alles bedeutet. Ist diese Person in Gefahr, so erhält er auf betroffene Würfe von Persönlichkeitszügen oder anderen Fähigkeiten einen Bonus von bis zu +3. Die beiden müssen sich auch oft sehen, sonst könnten sie des Lebens überdrüssig werden. Die Liebe oder der Freund des Charakters ist deutlich schwächer und muss oft behütet, geschützt und manchmal auch gerettet werden.

Kleine Schwächen (Geschichte)

Erpresst: Der Charakter verfügt über Informationen, welche eine mächtige Person lieber unentdeckt lassen möchte. Er erhält Geld oder Gefallen (im Wert von jährlich 50 Silberpfennigen) für sein Schweigen, würde er aber den Bogen überspannen wollen, könnte es sein, dass die Person ihn entfernen möchte.

Enge Familienbande: Die Familie des Charakters unterstützt diesen sehr und erwartet das gleiche von ihm zurück.

Erbe: Auch wenn er nun kaum Reichtum oder Macht hat, so ist dem Charakter dies in der Zukunft versprochen. Andere jedoch könnten versuchen, zu verhindern, dass er sein Erbe antreten kann.

Feenfreund: Ein Mitglied der Feen hat sich mit dem Charakter angefreundet. Je mächtiger sie ist, umso seltener kann sie beim Charakter sein. Allerdings kann sie auch dem Charakter oder seiner Umwelt Probleme bereiten durch ihre Art. Er kann Feenkunde bei der Erschaffung wählen.

Geliebter Rivale: Der Charakter hat einen Rivalen, welcher ihn stark beschützt, aber auch besessen davon ist, bei jeder sich bietenden Gelegenheit einen Konflikt mit diesem auszutragen. Dieser sieht es als sein Privileg an, dass nur er Konflikte mit dem Charakter austragen und nur er dessen Leben schwer machen darf. In der Regel ist dieser älter als der Charakter. Vor allem für Magier vom Haus Tyalus gängig.

Magischer Tiergefährte: Der Charakter wird von einem magischen Tier begleitet, das seinen Befehlen folgt oder eben auch nicht. Es hat eine Magische Macht gleich (10 – Größe des Tiers) und je kleiner es ist, umso intelligenter ist es (ein magisches Pferd ist nur ein wenig intelligenter als seine nichtmagischen Artgenossen, eine Krähe könnte so klug sein wie ein Mensch).

Mentor: Eine wichtige, reiche oder weise Person hat Interesse am Leben des Charakters und unterstützt ihn gelegentlich mit materieller Hilfe oder Rat. Dafür möchte er aber auch ab und an einen Gefallen erfüllt bekommen.

Tiergefährte: Der Charakter besitzt einen loyalen, intelligenten – aber nichtmagischen – Tiergefährten, der einfache Befehle befolgt. Eure Beziehung ist sehr eng und er wäre zutiefst traurig, wenn dem Tier etwas geschehen würde.

Übernommener Lehrling: Der Charakter war bei einem Bonisagus in der Lehre, nachdem er zuerst von einem Hermetiker eines anderen Hauses ausgebildet wurde. Ihn verbindet mit seinem Parends wie auch dem Bonisagus eine enge Beziehung und er würde für beide Aufgaben übernehmen.

Wahre Liebe /Wahre Freundschaft zu (Nichtspielercharakter): Der Charakter hat einen Seelenverwandten oder eine Liebe gefunden, die ihm alles bedeutet. Ist diese Person in Gefahr, so erhält er auf betroffene Würfe von Persönlichkeitszügen oder anderen Fähigkeiten einen Bonus von bis zu +3. Die beiden müssen sich auch oft sehen, sonst könnten sie des Lebens überdrüssig werden. Die Liebe oder der Freund des Charakters ist nur unwesentlich schwächer oder gleich stark wie er und muss vielleicht gelegentlich gerettet oder ihr geholfen werden, kann aber auch in seine Pläne involviert werden.

Persönlichkeit

Diese spiegeln Aspekte von des Charakters Persönlichkeit wieder. Sie sind nicht unbedingt negative Eigenschaften. Große Schwächen zwingen den Charakter zum Handeln und sollten offensichtlich für andere sein. Sie sollten als Persönlichkeitszüge mindestens einen Wert von 5 besitzen. Kleine Persönlichkeitsschwächen verleihen der Persönlichkeit in der Regel mehr Farbe und sind kein so starker Fokus für den Charakter. Ihr Wert als Persönlichkeitszug sollte 3 sein.

Der Erzähler kann 1 Selbstbewusstseinspunkts verlangen, wenn der Charakter gegen seine Persönlichkeitsschwächen handeln will.

Große oder Kleine Schwächen (Persönlichkeit)

Aufdringlich: Der Charakter möchte die Leben der anderen in Ordnung bringen, selbst wenn diese es gar nicht wünschen.

Ehrgeizig: Der Charakter möchte die wichtigste und erfolgreichste Person im Hinblick auf einen Bereich sein. Er lässt sich diesbezüglich nicht von unwichtigen Nebensächlichkeiten ablenken.

Eifersüchtig: Der Charakter glaubt, dass es jeder besser hat als er selbst und diese es aber nicht verdienen. Deshalb versucht er deren Leben zu ruinieren und sich zu nehmen, was die anderen eh nicht schätzen.

Fromm: Der Charakter ist frommer Anhänger einer Religion und unternimmt vieles, um die dort herrschenden Ge- und Verbote zu beachten.

Gierig: Der Charakter möchte soviel Geld wie möglich und nach Möglichkeit keines ausgeben. Dies könnte sich aber auch auf andere Sachen beziehen, die er besitzen, dann aber nicht nutzen möchte.

Großzügig: Der Charakter gibt gerne sein Eigentum an andere – selbst, wenn sie dies nicht nötig haben. Wenn etwas besonders wichtig ist, wird er dies nicht abgeben, aber sicherlich teilen.

Hass: Jemanden oder eine Gruppe hasst der Charakter besonders und diesem/r zu schaden ist eines seiner großen Ziele.

Lüstern: Der Charakter sucht so viele sexuelle Kontakte wie möglich.

Mitfühlend: Der Charakter kann andere nicht leiden sehen und hilft jedem in Not oder der verwundet ist – selbst, wenn er sich dabei verausgabt.

Optimistisch: Der Charakter ist überzeugt davon, dass sich letztlich alles zum Besseren wenden wird.

Rebellisch: Will jemand seine Autorität gegenüber dem Charakter zeigen, so reagiert dieser sehr ungehalten darauf. Oft handelt er auch entgegen den Anweisungen von Vorgesetzten.

Selbstüberschätzend: Der Charakter hat einen unerschütterlichen Glauben in seine eigenen Fähigkeiten und kann sich ein Versagen gar nicht vorstellen. Falls er doch einmal scheitert, fällt ihm eine „sinnvolle Begründung“ ein.

Stolz: Der Charakter denkt, dass er wichtiger ist als jeder andere und verlangt entsprechenden Respekt. Magier könnten hierdurch keine Vorgesetzten anerkennen, Mundane wohl ihre Autoritäten, denken aber dennoch, dass sie letztlich besser sind als der König oder ähnliche.

Völlerei: Wann immer es etwas zu essen oder trinken gibt, nimmt der Charakter dies wahr. Möglicherweise ist der Charakter übergewichtig.

Zielstrebig: Der Charakter hat ein Ziel, dass er ständig verfolgt – und wenn er dieses erreicht hat, nimmt er sich ein neues.

Zornig: Der Charakter erzürnt sich sogar über kleinste Dinge und entwickelt bei großen Fehlschlägen oder Versagen eine grenzenlose Wut.

Zwanghafter Lügner: Dem Charakter fällt es schwer, die Wahrheit zu sagen (wenn sie nicht gleich erkannt werden würde), jedoch nicht in Situationen, in denen die Lüge offensichtlich wäre. Dies könnte sein, weil er sich als besser darstellen möchte, weil er eigene Schuldanteile verbergen will oder er andere damit ärgern möchte. Als kleine Schwäche ist dies nur eine Tendenz zum Lügen, während er mit einer großen Schwäche dies so gut wie nie umgehen kann – dann kann er seine Änderungen bei der Geschichte höchstens auf ein Minimum beschränken.

Kleine Schwächen (Persönlichkeit)

Angst: Vor irgendetwas oder jemandem hat der Charakter große Angst und fühlt sich unwohl in dessen Gegenwart.

Behütet aufgewachsen: Der Charakter ist sehr isoliert aufgewachsen, kannte nur seine Eltern und seinen Mentor. Nun wird er mit einer für ihn vollkommen neuen Welt konfrontiert, die er von den Gepflogenheiten kaum versteht. ER kann folgende Fähigkeiten zur Erschaffung nicht wählen: Feilschen, Charme, Etikette, Menschenkenntnis, List, Intrige und Führungsqualität

Bei Feen aufgewachsen: Der Charakter ist beim Feenvolk aufgewachsen und findet vieles an der mittelalterlichen Gesellschaft und der Religion unverständlich und seltsam. Er kann Feenkunde bei der Erschaffung wählen. Zudem erhöht sich der Wert, bis zu welchem er Sympathiewerte steigern kann, um 1.

Besessen: Der Charakter ist auf einen bestimmten Gegenstand, Handlung oder Ideal fixiert und reagiert bei Übertretung desselbigen über. Dies könnte Reinlichkeitswahn sein oder der Drang, die Hermetiker vor allem bewahren zu müssen.

Depressiv: Der Charakter hat eine sehr dunkle Weltansicht und erlebt kaum Freude bei irgendetwas.

Demütig: Der Charakter ist sehr demütig und denkt, dass andere begabter und fähiger sind.

Ehrenkodex: Der Charakter folgt einem bestimmten Ehrenkodex aufgrund von Schuldgefühlen anstelle von moralischen Ansichten.

Eid: Der Charakter hat geschworen etwas zu machen und dies zu brechen könnte ernste Konsequenzen für ihn haben. Beispiele sind, dass er niemals eine Waffe zieht, nicht spricht oder in Armut lebt. Bricht er den Eid, muss er Buße tun – bis dahin sinkt sein Selbstbewusstseinswert auch um 1. Gegenüber manchen Leuten könnte er einen positiven Ruf von 1 wegen seines Eides haben.

Einfältig: Der Charakter kann sich nur auf eine Sache konzentrieren. Treten dabei unerwartete Geschehnisse auf, so ist er oftmals überfordert.

Enthaltbarkeit: Der Charakter unternimmt keine sexuelle Handlung. Dies könnte aufgrund eines Zölibat-Schwurs sein.

Fasziniert von Magie: Der Charakter interessiert sich stark für magische und übernatürl. Phänomene, alles andere tritt hierbei in den Hintergrund. Ergibt sich eine Möglichkeit, so verfolgt er solche Phänomene. Er kann Magie- oder Feenkunde mit EP während der Erschaffung auf max. 1 steigern.

Fremdländisch aufgewachsen: Der Charakter wurde fern vom Ort der Chronik aufgezogen und ist sich den hiesigen Gepflogenheiten nicht bewusst, ebenso erkennt man ihn als Fremdländer. Er verhält sich anders und hat womöglich auch eine andere Religion – er muss aber kein Heide sein. Er wird aber von der Bevölkerung akzeptiert und ist Großteils kein *Außenseiter*. Seine Muttersprache ist keine hierzulande gängige. Seine Maximalwerte bei örtlich-relevanten Fähigkeiten (Ortskunde, Sprache, Organisationskunde) sind nur halb so hoch wie eigentlich erlaubt (aufgerundet).

Geheimnistuerisch: Der Charakter hütet Geheimnisse vor seinen Sodales und erklärt oftmals eigene Beweggründe nicht.

Gemäßigt: Der Charakter vermeidet das übertriebene Schwelgen in sinnlichen Genüssen.

Gutgläubig: Der Charakter glaubt anderen selbst große Lügen. Andere erhalten einen Bonus von +1 bis +3 auf Listwürfe, wenn sie ihn belügen wollen. Offensichtliche Lügen könnten für ihn dennoch unplausibel sein. Kann er aber etwas nicht überprüfen, so fällt er sehr häufig darauf rein. Ein Wurf auf Intelligenz + Menschenkenntnis gegen die Summe des gegnerischen Listwurfs legt fest, ob er die Lüge durchblicken kann, wobei die Schwierigkeit noch weiter erhöht wird: +0 für offensichtliche Lügen, +6 für sehr ausgefallene Lügen und +9 bei Lügen, die wahr sein könnten oder von einer Autoritätsperson oder Person mit Fachwissen erzählt werden.

Höhere Bestimmung: Der Charakter ist überzeugt davon, dass er ein höheres, wichtigeres Ziel hat, auf welches er hinarbeiten muss, wie z.B. den Unterdrückten helfen oder Frieden zwischen dem Orden des Hermes und der Kirche schaffen.

Im Bund aufgewachsen: Der Charakter ist in einem großen, alten Bund aufgewachsen und hatte nur wenig Kontakt mit der Außenwelt. Er könnte sehr seltsame Glaubensvorstellungen haben und die mittelalterliche Gesellschaft als fremdartig ansehen. Er kann Latein und Orden des Hermes Kunde während der Erschaffung steigern.

Kurze Aufmerksamkeitsspanne: Der Charakter kann sich kaum oder nur sehr schlecht längere Zeit auf etwas konzentrieren. Dazu gehören längeres Wachhalten, komplexen Befehlen zuhören oder langwierige Handlungen durchführen.

Nachtmensch: Der Charakter schläft im Normalfall bis Mittag und hat einen Abzug von -1 auf Würfe zwischen Morgendämmerung und Mittag.

Nichtkämpfer: Der Charakter hat kein Interesse am Kampf und auch keine Befähigung hierfür. Er könnte Angst davor haben oder aber auch ein Pazifist sein.

Pessimistisch: Der Charakter erwartet immer das Schlimmste.

Rudelmentalität/Anhänger: Der Charakter übernimmt selten die Initiative und folgt lieber den Anweisungen anderer.

Schlechtes Gedächtnis: Der Charakter hat ein schlechtes Gedächtnis und vergisst oft wichtige und unwichtige Daten.

Schwäche: Der Charakter hat eine Schwäche für bestimmte Dinge oder Handlungen (z.B. Komplimente, hübsche Gesichter, Essen, Poeten und Erzähler) und vergisst im Angesicht dessen vieles.

Schwache Persönlichkeit: Die Persönlichkeitszüge des Charakters liegen zwischen -1 und +1, wenn er Würfe darauf machen muss, zählt jeder Wurf über 6 als 6. Er darf keine anderen Persönlichkeitsschwächen oder Schwächen und Tugenden haben, welche ihm Persönlichkeitszüge geben. Von anderen wird er oftmals als eintönig, un kreativ und uninteressant gesehen und er erhält mindestens einen Abzug von -1 bei den meisten gesellschaftlichen Würfeln. Seine mangelnde Loyalität oder aber auch Begeisterung für die Kirche könnte als Mangel an Glauben oder Nichtanerkennung von Autorität gesehen werden.

Schwacher Wille: Der Charakter sucht bei anderen nach Führung und nach einer Vertrauensperson. Wird er von anderen zum Narren gehalten, manipuliert oder eingeschüchtert, so haben diese einen Bonus von +3 auf ihre Würfe.

Sorgenfrei: Der Charakter ist unabänderlich glücklich und durch nichts zu erschüttern.

Suchender: Der Charakter gehört den Suchenden an, einer eher freien Organisation von Magi (oftmals von Haus Bonisagus), welche alte Magie und arkane Artefakte finden wollen. Ein Großteil seines Lebens wird von der Suche nach diesen Dingen bestimmt.

Träge: Der Charakter ist faul und antriebslos und möchte so wenig wie möglich machen. Dafür ist er auch sehr kreativ beim Finden von Ausreden für sein Nichtstun. Rafft er sich auf, kann er genau so hart arbeiten wie andere, lässt sich aber gerne wieder in seine Trägheit gleiten.

Transvestit: Der Charakter kleidet und verhält sich wie ein Mitglied des anderen Geschlechts und will auch als solches behandelt werden. Entdecken andere dies, wird man ihn auslachen, beschimpfen oder sogar vertreiben. Da er so lange seine Rolle gelebt hat, bereitet es ihm Schwierigkeiten, als sein eigentliches Geschlecht aufzutreten (Abzug von -3 auf entsprechende Würfe).

Überempfindlich: Etwas, was andere nur unangenehm empfinden, betrachtet der Charakter als nicht tolerierbar. Dies könnte sein: kein Respekt zollen, Unglauben, Schlampigkeit.

Ungerecht gerichtet: Die Menschen in der Umgebung des Charakters achten und respektieren diesen nicht und nehmen ihn nicht ernst.

Verbot: Der Charakter unterliegt einem Fluch, der aber erst in Kraft tritt, wenn er ein bestimmtes Verbot missachtet.

Verlorene Liebe: Der Charakter hat seine Liebe an den Tod verloren und trauert ihr noch immer hinterher. Er hat seitdem auch wenig Freude am Leben und gibt schnell auf. Geht es ihm einmal gut, so fühlt er sich danach meist schuldig dafür.

Waghalsig: Der Charakter schätzt bedrohliche Situationen oft als weniger gefährlich ein. Er hat den Persönlichkeitszug Waghalsig 3 und kann keinen positiven Persönlichkeitszug, bezogen auf Vorsicht oder Besonnenheit besitzen. Anstelle von Mut kann der Charakter auf Waghalsig würfeln, bei Erfolg erkennt er die Gefahr aber nicht.

Wahnvorstellung: Der Charakter leidet unter einem Irrglauben (z.B. dass er das Kind des Papstes oder ein Magier ist, sein imaginärer Freund real ist oder ähnliches).

Weichherzig: Der Charakter erträgt den Anblick von Leid bei anderen nicht, da es ihm schlaflose Nächte bereitet. Sogar der Tod seiner Feinde ist schmerzhaft für ihn. Er meidet Gefahr und versucht auch seine Freunde davon fernzuhalten. Leben und Gesundheit sind für ihn die wichtigsten Ziele. Er lässt sich leicht von Musik und Geschichten berühren.

Verwundbar durch eingebil dete Volkstraditionen: Der Charakter glaubt, dass er von den Feen berührt wurde und entsprechend auch von Schutzzeichen vor ihnen beeinflusst wird. Er benimmt sich wie jemand mit Feenblut oder ähnlichem, versucht traditionelle Schutzzeichen heimlich zu entfernen und handelt gegenüber diesen Symbolen, als würden sie Wirkung gegen ihn zeigen (wovon er auch überzeugt ist). Er kann sich zur Erschaffung Feenkunde auf 1 kaufen (damit er rudimentäres Wissen über Feen und Schutzsymbole hat).

Wichtigtu er: Der Charakter weiß alles besser, was mit anderen und deren Bekannten geschieht – besonders wenn es um private Angelegenheiten geht (im Falle eines Magiers handelt es sich wohl um Bundangelegenheiten, aber auch jene, die das gesamte Tribunal betreffen). Er hat großes Interesse an Tratsch und Gerüchten.

Zurückgezogen: Der Charakter wird nicht gerne gestört und unterbrochen. Er geht auch nicht gerne zu öffentlichen und vielbesuchten Orten oder nimmt an Gruppenaktivitäten teil.

Zwanghaft: Der Charakter hat einen Drang, der ihm immer wieder Probleme bereitet. Beispiele sind Trinksucht, Geschlechtsverkehr, Perfektion, Glücksspiel oder Angeberei.

Allgemein

Allgemeine Tugenden und Schwächen unterliegen keinen Einschränkungen und regeln häufig nicht übernatürliche Aktivitäten.

Große Tugenden (Allgemein)

Essentielle, große Tugend: Der Charakter kann auf eine bestimmte Charakteristika oder einen positiven Persönlichkeitszug einen Bonus von +6 unter bestimmten Bedingungen (ähnlich wie bei einer Spezialisierung, z.B. intuitiv oder gut im Zielen) erhalten. Im Falle von Persönlichkeitszügen kann dieser auch nicht durch Magie beeinflusst werden, da dieser zum essentiellen Wesen des Charakters gehört

Dies kann mehrmals für jeweils verschiedene Charakteristika und Persönlichkeitszüge gewählt werden.

Geist-Hüter: Ein Geist wacht über den Charakter. Er ist unsichtbar und nicht hörbar für alle außer ihn oder jene, die Geister wahrnehmen können. Er selbst kann sehen und hören, was um ihn herum geschieht und kann einmal pro Tag die Präsenz des Charakters für bis zu einer halben Stunde verlassen, was ihn zum guten Spion macht. Er hat auch einige Macken. Er hat 300 EP in verschiedenen Fähigkeiten und Zugriff auf alle Fähigkeiten.

Schutzengel: Ein Schutzengel flüstert dem Charakter ins Ohr, was das Beste für sein Seelenheil wäre. Gewalt heißt er nur gut, wenn es dafür einen heiligen Grund gibt. Hält sich der Charakter nicht an den Rat des Engels, so könnte dieser ihn eine zeitlang verlassen, bis er Buße getan hat. Der Engel kann auch keine Gedanken lesen, so dass der Charakter sich laut mit ihm unterhalten muss. Zudem gewährt er ihm +5 auf die Absorption und eine Magieresistenz von 15 (nicht kompatibel mit Parma Magica oder ähnlichem, wohl aber mit einer aufgrund von Glaubenspunkten), wenn der Charakter gemäß Gottes Willen handelt.

Todesprophezeiung: Der Charakter wurde damit gesegnet (oder verflucht), dass er nur durch Erfüllung eines bestimmten Umstandes sterben kann (auch wenn er ernsthaft verletzt werden kann). Aufgrund von Wunden oder hohem Alter kann er nicht sterben. Dabei kann der Umstand der Prophezeiung auch symbolisch sein (Tod durch Eber könnte auch auf einen Räuber mit dem Spitznamen „Schwein“ hindeuten).

Wahrer Glaube: Der Charakter ist wahrhaft gläubig und verfügt über 1 Glaubenspunkt, kann aber mehr erhalten.

Wege des (Geländetyps): Der Charakter besitzt ein großes Verständnis für ein bestimmtes Gelände (Wald, Wüste, Stadt, Gebirge, Ebene, etc.). Er erhält einen Bonus von +3 auf alle Würfe innerhalb dieses Geländes (auch für Kampfwürfe). Auch würfelt er dort 1 Patzerwürfel weniger bei Würfeln, die sich mit diesem Gelände befassen. In der Regel wird er hier auch nicht von Tieren belästigt. Diese Tugend kann für verschiedene Geländetypen gewählt werden.

Wohlhabend: Der Charakter verfügt über großen Reichtum. Er kann drei Jahreszeiten pro Jahr für seine eigenen Belange investieren und muss nur eine Jahreszeit mit Arbeit verbringen. Sein Reichtum und seine Dienerschaft hängt von der Schicht des Charakters ab: ein Adliger verfügt über ein Dutzend Diener und Wachen, ein Händler über ein großes Haus und drei Bedienstete, usw. Der Charakter muss auch acht geben, dass er sich nicht über seinem Stand verhält. Hermetische Magier können diese Tugend nicht wählen.

Kleine Tugenden (Allgemein)

Affinität mit (Fähigkeit): Alle Studiensummen mit einer bestimmten Fähigkeit sind um 50% erhöht, genau so wie Erfahrungspunkte in dieser Fähigkeit bei der Charaktererschaffung (aufgerundet). Der Höchstwert des Charakters in dieser Fähigkeit steigt zur Charaktererschaffung um 2 Punkte. Kann mehrmals für verschiedene Fähigkeiten gewählt werden.

Allerweltsgesicht: Das Gesicht des Charakters ist so durchschnittlich, dass man es in einer Menge kaum von anderen unterscheiden kann und es schnell wieder vergisst. Bei Würfeln, um ihn zu identifizieren, erhalten andere ein Malus von -3. Andererseits kann der Charakter auch keine hervorstechende Erscheinung, Tugenden wie *Segen der Venus* oder *Inspirierend* besitzen.

Alleskönner: Der Charakter erhält keinen zusätzlichen Patzerwürfel beim Einsatz von Fähigkeiten ohne Wert darin. Er kann sogar Würfe bei eigentlich nicht zugelassenen Fähigkeiten (zu denen er aber Zugriff hat) machen, als hätte er einen Wert von 0 und drei zusätzliche Patzerwürfel. Übernatürliche Fähigkeiten oder Parma Magica sind hiervon ausgenommen.

Alterslos: Der Charakter hat irgendwann aufgehört zu altern oder altert ab einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr. Er macht zum normalen Zeitpunkt seine Alterungswüfe, aber Alterungspunkte reduzieren seine Charakteristika nicht, sondern geben ihm nur einen Alterungswert. Ist eine Krise nicht potentiell tödlich, hat sie keine Auswirkungen auf den Charakter. Könnte sie tödlich sein und er scheitert beim Konstitutionswurf, so stirbt er, andernfalls hat diese keine Auswirkung auf ihn. Er ist nicht bettlägerig wenn er einen Alterungswert von 4 erreicht, bei einem Wert von 5 stirbt er aber dennoch.

Arkane Wissen: Der Charakter kann zur Erschaffung arkane Fähigkeiten steigern (jedoch nicht Parma Magica ohne die Gabe). Er kann darauf bis zu 50 zusätzliche EP verteilen.

Ausdauernde Konstitution: Die Abzüge durch Erschöpfung sinken beim Charakter um 1, ebenfalls der Gesamtabzug durch Wunden. Er erhält +2 auf Würfe, um Schmerz zu widerstehen.

Bei (Fähigkeit) aus Fehlern lernen: Das erste mal während einer Spielsitzung, in welcher der Charakter mit der gewählten Fähigkeit patzt oder der Wurf um genau 1 Punkt misslingt, erhält er 5 EP darin. Diese Tugend kann mehrmals genommen werden.

Bei Spielleuten aufgewachsen: Der Charakter ist bei Spielleuten aufgewachsen und erhält einen Bonus von +2 in einem bestimmten Gebiet: Akrobatik und Rollen, Messerwerfen und Jonglieren, Geschichten erzählen und Schauspielern.

Berserker: Der Charakter gerät leicht in eine blinde Wut während eines Kampfes oder in frustrierenden Situationen. Er erhält den Persönlichkeitszug „Wütend“ auf mindestens 2. Jedes mal, wenn er eine Wunde nimmt, einen Gegner verwundet, muss er mit einem Stresswurf auf „Wütend“ würfeln, bei 9+ gerät er in den Berserkerrausch. Er kann auch freiwillig in diesen Rausch geraten, die Schwierigkeit des Wurfes beträgt dann 6 bei Wunden oder 9 bei erzürnenden Situationen. Im Berserkerrausch erhältst du +2 auf Angriff und Absorption, aber -2 auf Verteidigung. Er kann sich dann auch nicht zurückziehen oder aufhören anzugreifen (sind keine Gegner mehr da, attackiert er Verbündete). Einmal pro Runde kann er mit einem Stresswürfel auf Wahrnehmung – Wütend gegen die 6 würfeln, um zu sehen, ob er sich beruhigt. Während der Erschaffung kann er Kampffertigkeiten wählen.

Berühmt: Der Charakter verfügt über einen guten Ruf der Stufe 4.

Blitzreflexe: Immer, wenn der Charakter überrascht wird (dem er sich auch nicht bewusst ist), kann er einen Stresswurf auf Schnelligkeit machen. Bei 3+ kann er reflexartig darauf reagieren und sagt dem Erzähler, wie er dies möchte (dabei weiß er aber noch nicht, was ihn eigentlich erwartet – so könnte es auch ein Verbündeter sein, den er dann womöglich angreift). Möchte er mit einem Angriff reagieren, erhält er einen Bonus von +9 zur Initiative. Dies wirkt sich nicht auf den Schlaf aus.

Bücherwurm: Die Qualität von Büchern ist für den Charakter um 3 Punkte höher als normal.

Erfahrung mit Hermetikern: Der Charakter hat während seines Lebens schon Erfahrung mit Magiern des Ordens des Hermes gesammelt (vielleicht als Grog oder Bundmitglied). Er erhält 50 zusätzliche EP, die er auf Orden des Hermes Kunde, Magiekunde und Latein verteilen darf.

Essentielle Tugend: Der Charakter kann auf eine bestimmte Charakteristika oder einen positiven Persönlichkeitszug einen Bonus von +3 unter bestimmten Bedingungen (ähnlich wie bei einer Spezialisierung, z.B. intuitiv oder gut im Zielen) erhalten. Im Falle von Persönlichkeitszügen kann dieser auch nicht durch Magie beeinflusst werden, da dieser zum essentiellen Wesen des Charakters gehört

Dies kann mehrmals für jeweils verschiedene Charakteristika und Persönlichkeitszüge gewählt werden.

Fähiger Student: Die Fortschrittssummen des Charakters werden um 5 erhöht, wenn er von anderen unterwiesen wird.

Freier Ausdruck: Der Charakter ist sehr kreativ und einfallsreich, er erhält einen Bonus von +3, um ein neues Kunstwerk zu erschaffen.

Gebildet: Der Charakter hat eine Schule besucht, wurde von einem Lehrer unterwiesen oder ging auf eine Universität oder Domschule. Er erhält 50 zusätzliche Erfahrungspunkte, die er auf akademische Fähigkeiten verteilen darf.

Gesellschaftliche Kontakte: In einem bestimmten Gesellschaftskreis kennt der Charakter zahlreiche Menschen. Wo auch immer er hinget, trifft er Bekannte oder Kontakte oder jemandem, der ihm helfen kann. Er muss auf Erscheinung gegen die 6 (oder höher in sehr kleinen Orten) würfeln, um jemanden seines Gesellschaftskreises ausfindig machen zu können, der ihn kennt. Diese Tugend kann für verschiedene Kreise mehrfach gewählt werden.

Guter Geruchssinn: Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf alle geruchsbasierenden Würfe, wie auch dem Folgen von Spuren anhand des Geruchs.

Gesunder Menschenverstand: Immer, wenn der Charakter etwas Unkluges unternehmen möchte, kann der Spielleiter ihn darauf hinweisen. Dies ist vor allem für anfangende Spieler geeignet.

Guter Lehrer: Der Charakter addiert 3 zur Qualität von ihm geschriebener Bücher und 5 zur Fortschrittssumme von jedem, der von ihm lernt.

Große (Charakteristika): Er hat die Option, sich mit Punkten eine Charakteristik, die bereits einen Wert von +3 hat, um 1 Punkt zu steigern. Dies kann bis zu zweimal pro Charakteristik gewählt werden (für einen Wert von bis zu +5).

Glück: Der Charakter erhält einen Bonus von +1 bis +3 bei Situationen, bei denen Glück eine größere Rolle spielt als Können Talent und Begabung – wie bei Glücksspielen.

Groß: Die Größe des Charakters beträgt +1 und er ist zwischen 1,8 und 2,1 Schritt groß. Dadurch steigt auch seine Wundstufenschwelle. Er kann die Tugend *Riesenblut* und die Schwächen *Schmalschulterig* und *Zwerg* nicht wählen.

Gute Augen: Der Charakter erhält +3 auf alle sichtbezogenen Würfe (nicht aber jene beim Fernkampf).

Handwerkszunft-Lehrzeit: Der Charakter hat eine sehr intensive Lehrzeit bei einem Handwerker, einer Zunft oder Gilde erhalten. Er erhält 50 zusätzliche EP, die er auf eine betreffende Handwerks- oder Professions-Fähigkeit, Feilschen und (Organisations-)Kunde legen kann.

Harmlos für Tiere: Die magische Aura des Charakters verstört keine Tiere. Kann nur von Charakteren mit der Schwäche *Magische Aura* gewählt werden.

Hingebungsvolle Eltern/ Kind: Der Charakter ist stark mit seinen Eltern oder seinem Kind emotional verbunden. Sie sind unzertrennlich und gehen oft gemeinsamer Wege. Sind sie länger als einen Tag getrennt, so verursacht dies Aufregung und Stress, was einen Abzug von -1 auf alle Würfe bedeutet.

Inspirierend: Dem Charakter gelingt es, andere für seine Sachen zu überzeugen. Er gewährt ihnen einen +3-Bonus auf entsprechende Würfe bei Persönlichkeitszügen.

Intuition: Der Charakter trifft oft die richtigen Entscheidungen. In ungewissen Fällen würfelt der Erzähler im Geheimen mit einem einfachen Würfel. Erreicht er 6+, so teilt er dem Charakter die richtige Entscheidung mit.

Klarer Denker: Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf Widerstandswürfe gegenüber Lügen, Verwirrung, Täuschung und Ausflüchte – egal ob magisch oder nichtmagisch.

Kraftreserven: Einmal täglich kann der Charakter zu Notzeiten seinen effektiven Wert in Körperkraft um 3 Punkte steigern, muss danach aber zwei Erschöpfungswürfe machen.

Krieger: Der Charakter kann Kampffähigkeiten bei der Erschaffung wählen und erhält 50 zusätzliche EP zur Verteilung darauf.

Langatmig: Der Charakter erhält +3 auf Erschöpfungswürfe – dies wirkt sich aber nicht auf das Sprechen von Zaubern aus.

Latente magische Fähigkeit: Der Charakter verfügt über eine magische Kraft, die sich noch nicht manifestiert hat (womöglich hat sie der Prens des Charakters – falls er ein Hermetiker ist – auch nicht entdeckt). Der Erzähler kann bestimmen, wann sie sich entfaltet.

Mächtige (Fähigkeit): Der Charakter erhält +2 auf eine bestimmte Fähigkeit, wenn er diese nutzt. Das Lehren, Lernen und Schreiben darüber zählt nicht als Nutzung. Dies kann mehrmals für verschiedene Fähigkeiten gewählt werden.

Meister der (Form) Kreaturen: Der Charakter kann Tiere und unintelligente Wesen, die einer bestimmten Form angehören, zähmen und trainieren. Während der Erschaffung kann der Charakter Magiekunde steigern. Diese Tugend kann mehrmals für verschiedene Formen gewählt werden.

Perfekter Gleichgewichtssinn: Der Charakter erhält einen Bonus von +6 auf Würfe betreffend seines Gleichgewichts und um zu verhindern, dass er fällt oder stürzt.

Präsenzreserven: 1x täglich kann der Charakter seinen effektiven Wert in Erscheinung um 3 Punkte für die Dauer einer Szene steigern, muss danach aber zwei Erschöpfungswürfe machen.

Privilegiert aufgewachsen: Der Charakter erhält 50 zusätzliche Erfahrungspunkte, die er auf allgemeine, akademische und Kampffähigkeiten verteilen darf (akademische und Kampffähigkeiten darf er aber ansonsten nicht steigern ohne separate Tugend).

Reliquie: Der Charakter ist im Besitz einer heiligen Reliquie mit 1 Glaubenspunkt (z.B. Daumenknochen eines Heiligen). Diese kann auch in einen Gegenstand eingearbeitet sein

Robust: Der Charakter erhält +3 auf seine Absorption.

Rudelführer/Führungstalent: Der Charakter ist sehr dominant und andere folgend ihm leichter oder hören auf seine Vorschläge. Bei gesellschaftlichen Würfeln, in denen er die Führung übernimmt, erhält er einen Bonus von +3. Besitzt er die Gabe, so bewirkt diese Tugend, dass hierdurch die negativen Auswirkungen der Gabe zeitweise überdeckt werden.

Sanfte Alterung: Der Charakter erhält +1 auf den Lebensumstandsmodifikator bei Alterungswürfeln und einen Bonus von +3 beim Bewältigen von Alterungskrisen.

Sanfte Berührung: Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf Würfe, die Feinmanipulation von Objekten erfordern (z.B. Schlösser knacken, Taschendiebstahl oder Musizieren, nicht aber Bogenschießen) und würfelt bei solchen Handlungen 1 Patzerwürfel weniger.

Scharfes Gehör: Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf alle Gehör-basierenden Würfe.

Schutz: Ein mächtiger Kirchenfürst oder Adliger (oder auch jemand anderes) hält seine schützende Hand über den Charakter. Jene, die von seinem Status wissen, behandeln ihn vorsichtig, alle anderen zahlen entsprechend. Er hat einen Ruf von 3, möglicherweise sogar noch höher, wenn sein Beschützer besonders bekannt oder mächtig ist.

Schnelle Konvaleszenz: Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf Erholungswurfe von Wunden.

Segen der Venus: Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf Würfe mit Erscheinung und Ausdruck bei sexuell kompatiblen Menschen. Dies könnte manchmal auch sehr anstrengend werden, da diese Menschen immer die Nähe des Charakters suchen.

Selbstbewusst: Der Charakter beginnt mit einem Wert in Selbstbewusstsein von 2 und 5 Selbstbewusstseinspunkten.

Sklavenbesitzer: Der Charakter besitzt 1 nicht besonders begabten Sklaven, der vor allem als persönlicher Diener von Nutzen ist. Auch wenn in vielen europäischen Ländern Sklaverei erlaubt ist, so sieht die Kirche dies nicht gerne.

Sprachkundiger: Der Charakter darf seine Studiensummen, wie auch EP während der Erschaffung, um 25% erhöhen, wenn er lebende oder tote Sprachen steigern möchte.

Starker Wille: Der Charakter erhält einen Bonus von +3 auf Würfeln, welche besondere Willensstärke erfordern.

Stechender Blick: Andere denken, dass der Charakter in deren Seele blicken könnte. Dadurch müssen sie auf Persönlichkeitszüge oder List würfeln, um etwas vor ihm geheim halten zu können. Er erhält +3 auf Einschüchtern, nicht jedoch gegenüber Feen und Dämonen.

Student des (Reiches): Der Charakter hat eines der vier übernatürlichen Reiche genauer studiert und erhält einen Bonus von +2 auf Kunden-Würfe damit. Er kann diese Kunde auch bei der Erschaffung erhöhen. Diese Tugend kann mehrmals für verschiedene Reiche genommen werden. Er kann *mächtige (Kunde des Reiches)* nicht zusammen mit dieser Tugend wählen.

Temporärer Einfluss: Der Charakter gilt als politisch gewichtig in der Umgebung. Vielleicht berät er eine Führungspersönlichkeit oder ist selbst ein Sprecher des Volkes. Je mehr Einfluss er hat, umso mehr wird von ihm erwartet. Groggs können diese Tugend nicht wählen.

Tratsch: Der Charakter hat soziale Kontakte in der Gegend, die ihm mit allerlei Informationen bezüglich lokaler Geschehnisse in der Gesellschaft und Politik versorgen. Bei einem einfachen Wurf von 6+ hört er interessante Neuigkeiten bevor sie andere wahrnehmen. Er behandelt den örtlichen Ruf anderer als doppelt so hoch. Und mit ein paar gut angebrachten Worten könnte er sogar bei anderen einen (positiven oder negativen) Ruf bewirken. Wahrscheinlich hat er auch einen Ruf als Tratschtante.

Unterweisung der Barden: Der Charakter wurde an einer der Bardenschulen Irlands unterwiesen (womöglich ist er auch *Barde*, wenn er diesen sozialen Status wählt). Er erhält zur Charaktererschaffung 50 EP, die er auf Kunst der Erinnerung, Profession Erzähler, Profession Poet, (Gebiets-)Kunde oder beliebige (Organisations-)Kunden verteilen darf.

Verbesserte Charakteristika: Der Charakter erhält 3 zusätzliche Punkte zum Verbessern von Charakteristika. Dies kann mehrmals genommen werden.

Vorsichtig mit (Fähigkeit): Der Charakter würfelt immer zwei Patzerwürfel weniger bei dieser Fähigkeit (mindestens 0).

Wahre Liebe /Wahre Freundschaft zu (Spielercharakter): Der Charakter hat einen Seelenverwandten oder eine Liebe gefunden, die ihm alles bedeutet. Ist diese Person in Gefahr, so erhält er auf betroffene Würfe von Persönlichkeitszügen oder anderen Fähigkeiten einen Bonus von bis zu +3. Die beiden müssen sich auch oft sehen, sonst könnten sie des Lebens überdrüssig werden. Beide müssen diese Tugend besitzen.

Weitgereist: Der Charakter ist weit umher gekommen. Er erhält 50 zusätzliche EP, die er auf Gebietskunde, Feilschen, Charms, Zechnen, Etikette, Menschenkenntnis und List verteilen darf.

Große Schwächen (Allgemein)

Arm: Der Charakter muss 3 Jahreszeiten je Jahr für seinen Lebensunterhalt aufwenden. Für Magier oder von einem Bund unterstützte Personen ist diese Schwäche nicht wählbar.

Blind: Des Charakters Augen sehen kaum oder gar nicht. Er kann nicht lesen, keinen Fernkampf ausführen oder sich in unbekanntem Gebiet bewegen. Blinde Zauberer können ihr Ziel durch die anderen Sinne finden, sie können aber keine gezielten Zauber wirken.

Das fallende Böse: Der Charakter leidet an Epilepsie, erlebt gelegentlich Anfälle, spastische Krämpfe und Amnesien. Bei jedem Ereignis würfelt der Erzähler im Geheimen einen Stresswurf. Bei einem Ergebnis von 9+ wird der Charakter im Laufe des Ereignisses Opfer dieses Anfalls. Während dieser Zeit ist er bewegungsunfähig und kann jede Runde auf Konstitution gegen die 9 würfeln, um diese zu beenden. Bei Erfolg enden diese, er befindet sich aber auf der Erschöpfungsstufe Benommen. Oft wird diese Plage durch Besessenheit von einem Dämon ausgelöst. Sie kann aber nicht wie eine Krankheit geheilt werden. Im alten Rom glaubte man, dass solche Menschen während ihrer Anfälle göttliche Visionen erhalten.

Essentielle, große Schwäche: Der Charakter kann auf eine bestimmte Charakteristika oder einem schlechten Persönlichkeitszug einen Abzug von -6 unter bestimmten Bedingungen (ähnlich wie bei einer Spezialisierung, z.B. schlechter Läufer oder Stottern) erhalten. Im Falle von Persönlichkeitszügen kann dieser auch nicht durch Magie beeinflusst werden, da dieser zum essentiellen Wesen des Charakters gehört

Dies kann mehrmals für jeweils verschiedene Charakteristika und Persönlichkeitszüge gewählt werden.

Geschwächt: Der Charakter kann sich kaum mehr als ein paar Augenblicke anstrengen. Er kann keine Kampffähigkeiten oder andere Fähigkeiten lernen, die eine gewisse körperliche Anstrengung mit sich bringen. Als Magier verliert er die doppelte Anzahl an Erschöpfung aufgrund von Zaubern, seine Labortätigkeiten kann er aber normal erledigen.

Keine Hände: Der Charakter hat keine Hände und scheitert bei Aufgaben, welche solche erfordern. Als Magier hat er einen Malus von -5 wegen fehlender Gesten.

Lepra: Der Charakter leidet an Lepra. Er erleidet einen Modifikator von -2 auf seine Lebensumstände (-3, falls er in einer Leprakolonie lebt) und immer, wenn er eine Alterskrise durchlebt, erleidet er zudem eine schwere Wunde. Aufgrund ihres unangenehmen Körpergeruchs können sie beim normalen Volk keinen positiven Ruf erlangen.

Magische Aura: Menschen und Tiere reagieren auf den Charakter, als hätte er die *Gabe*.

Niedriges Selbstbewusstsein: Der Charakter beginnt ohne Selbstbewusstseinswert und kann auch niemals Selbstbewusstseinspunkte haben.

Offensichtliche Magische Aura: Der Charakter strahlt einer stärkere Aura der Magie aus – er erhält im Umgang mit Tieren und Menschen -6 auf Würfe.

Stumm: Der Charakter kann nicht sprechen, aber das Lesen und Schreiben lernen – und womöglich noch eine Zeichensprache. Magier mit dieser Schwäche erhalten -10 auf Zauberwürfe. Sie können aber Geräusche verursachen, welche die normale Reichweite bei der Stimme-Reichweite erfüllt.

Taub: Der Charakter kann nichts hören. Magier mit dieser Schwäche würfeln zwei zusätzliche Patzerwürfel beim Zaubern mit gesprochenen Komponenten.

Verkrüppelt: Der Charakter hat keine Beine oder kann diese nicht nutzen und nicht laufen.

Zwerg: Der Charakter besitzt die Größe eines Kindes (Größe -2, deswegen auch kleinere Wundschwellen). Er hat einen Abzug von -1 auf Konstitution und Körperkraft (die dadurch auf bis zu -6 fallen können). Er kann die Tugenden *Riesenblut* und *Groß*, und die Schwäche *Schmalschulterig* nicht wählen.

Kleine Schwächen (Allgemein)

Alte Verletzung: Der Charakter leidet an einer schlecht verheilten Verletzung. Er erhält einen Abzug von -1 auf alle Würfe mit körperlicher Aktivität. Patzt er bei einem solchen Wurf, so verändert sich der Abzug auf -2, bis er sich davon erholen konnte (was wie eine leichte Wunde heilt). Mit dem Alter verschlechtert sich dies: Der Abzug wird $(1 + \text{Gebrechlichkeitswert})$ multipliziert.

Berüchtigt: Der Charakter hat einen schlechten Ruf der Stufe 4, bezogen auf seine schrecklichen Taten, die er vollbracht hat oder auch nicht.

Bedrohlich für Tiere: Tiere reagieren auf den Charakter, als hätte er die Gabe oder eine magische Aura. Ist nicht kompatibel mit der Schwäche *Magische Aura*.

Bewegungskrankheit: Bei Reisen zu Pferd, Kutsche oder Schiff wird dem Charakter stets übel. Reist er nicht zu Fuß, so verdoppeln sich die Erschöpfungsverluste bei langen Reisen (mindestens 2 Stufen). Dies könnte auch zur Bewusstlosigkeit führen.

Buckel: Der deformierte Körper des Charakters behindert ihn. Er erhält auf bewegungsbasierende Würfe und solche, welche auf ein Gleichgewicht hinzielen, -3. Auch auf Ausdruckswürfe, die eine gute Erscheinung miteinbeziehen, hat er -3.

Castratus: Der Charakter wurde vor der Pubertät kastriert und besitzt kaum Bartwuchs und sehr feminine Züge. In den meisten europäischen Gesellschaften hat er -3 auf soziale Würfe (nicht aber in der byzantinischen Kultur – dort darf er aber nicht heiraten, wohl aber Kinder aufnehmen). Darf nur von männlichen Charakteren mit der Tugend *Eunuch* gewählt werden.

Eingeschränktes Lernen: Der Charakter wählt bei der Erschaffung 5 Fähigkeiten, auf welche er ohne Auflagen EP verteilen darf. Er muss EP durch einen Lehrmeister oder Übung erhalten, um eine neue Fähigkeit erlernen oder steigern zu können. Zudem kann er keine Fähigkeit nutzen, in welcher er keinen Wert besitzt. Durch Tugenden erworbene, übernatürliche Fähigkeiten sind von dieser Schwäche nicht betroffen.

Entstellt: Der Charakter besitzt eine Entstellung, die ihn auch leicht zu erkennen macht. Bei Erscheinungswürfen, welche gutes Aussehen und den Respekt anderer betreffen, erhält er -3. Dies könnte eine große Narbe oder aber Albinismus sein.

Essentielle Schwäche: Der Charakter kann auf eine bestimmte Charakteristika oder einem schlechten Persönlichkeitszug einen Abzug von -3 unter bestimmten Bedingungen (ähnlich wie bei einer Spezialisierung, z.B. schlechter Läufer oder Stottern) erhalten. Im Falle von Persönlichkeitszügen kann dieser auch nicht durch Magie beeinflusst werden, da dieser zum essentiellen Wesen des Charakters gehört. Dies kann mehrmals für jeweils verschiedene Charakteristika und Persönlichkeitszüge gewählt werden.

Fähigkeitsblockade: Der Charakter kann eine bestimmte Fähigkeitsgruppe nicht wählen (z.B. Kampffähigkeiten, Sprachen, bestimmte akademische Fähigkeiten, etc.). Er muss diese Fähigkeiten eigentlich erwerben können, also Zugriff darauf haben.

Fehlende Hand: Bei Aktivitäten, welche beide Hände erfordern, hat der Charakter einen Abzug von -3.

Fehlendes Auge: Der Charakter erhält -3 auf Fernkampf- und Zielwürfe bei Sprüchen. Im Nahkampf erhält er -1 auf Würfe. In der Regel hat er eine blinde Seite, von der sich aus andere gut anpirschen können. Dies ist kombinierbar mit der Schwäche *Schlechte Augen*, die Aufschläge addieren sich aber.

Fehlendes Ohr: Der Charakter erhält -3 auf gehörbasierende Würfe.

Fernweh: Der Charakter verliert schnell die Lust an allem, wenn er länger an einem Ort verweilt. Nach einer Jahreszeit am gleichen Ort erhält er einen Abzug von -1 auf alle Würfe und Summen, bis er eine größere Reise unternimmt. Nach einem Jahr steigt dieser Abzug auf -3.

Fettleibig: Der Charakter hat einen Abzug von -1 bei Würfeln, die schnelle oder ansehnliche Bewegungen erfordern, und -3 bei Erschöpfungswürfeln.

Fluch der üblen Nachrede: Wo immer der Charakter auch verweilt, erzählen sich die Mitglieder eines Personenkreises (Kirche, Adel, Bauern, Gilden, Zünfte, etc.) schnell schlimme Geschichten über ihn. Nach einer Jahreszeit am gleichen Ort erhält er einen schlechten Ruf von 1, bezogen auf die örtliche Umgebung. Nach jeder Jahreszeit erhält er einen weiteren Punkt zur Steigerung dieses Rufes. Wahrhaft heldenhafte Taten könnten diesen Zuwachs für eine Jahreszeit aufhalten, aber nicht länger. An einem Bund ist man merkwürdige Geschichten gewohnt, so dass der Ruf in einem Intervall von Jahren ansteigt anstelle von Jahreszeiten. Verlässt der Charakter den Ort, so steigt der Ruf nicht mehr und könnte sogar im Laufe der Zeit wieder sinken oder ganz verschwinden.

Dies kann auch eine übernatürliche Schwäche sein.

Gesellschaftliches Handicap: Etwas hindert den Charakter daran, leicht mit anderen Umgang zu pflegen. Er erhält einen Abzug von -3 auf entsprechende Würfe. Beispiele könnten sein seltsames Temperament, verstörendes Verhalten, Körpergeruch oder offener Atheismus sein.

Gebrechliche Konstitution: Der Charakter erhält -3 auf Würfeln zur Regeneration von Wunden und Krankheiten.

Halluzinationen: Der Charakter leidet an lebhaften Halluzinationen, welche wie Visionen für ihn wirken, aber von keiner höheren Macht kommen und keinen Sinn haben – wenngleich er aber diesen ständig darin sucht. Verfügt er auch über die Schwäche *Visionen*, so haben manche seiner Halluzinationen eine Wahrheit in sich, die meisten aber nicht.

In der Gosse aufgewachsen: Der Charakter wurde am Rand der Gesellschaft erzogen und kann nur mit dem niederen oder mittleren Stand ohne Abzüge interagieren. Bei der Oberschicht, dem Adel oder hohen Klerus erhält er -3 bei Würfeln auf Charme, List und Etikette (außer er gibt sich so, dass er seinen Stand erkennt und sich entsprechend verhält).

In der Wildnis aufgewachsen: Der Charakter ist in der Wildnis aufgewachsen, so dass die Zivilisation noch immer ein Mysterium für ihn ist und er dieser gerne entfliehen möchte. Er kann als Fähigkeiten bei der Erschaffung nur jene wählen, welche er in der Wildnis erlernt haben könnte (jedoch keine Sprache). Er erhält in den ersten 5 Lebensjahren 120 EP, die er auf Gebietskunde, Tierführung, Sportlichkeit, Aufmerksamkeit, Handgemenge, Jagd, Heimlichkeit, Überleben und Schwimmen verteilen darf.

Inselbegabung: Der Charakter erhält zur Charaktererschaffung nur die Hälfte der eigentlichen EP und alle zukünftigen Fortschrittssummen werden halbiert. Er kann bei keiner Fähigkeit mit einem höheren Wert als 3 beginnen. Eine ist aber eine bevorzugte Fähigkeit: Er kann diese zur Erschaffung bis hin zu einem Wert von 6 steigern und verbessert sich auch ohne Einschränkung, eine Spezialisierung darin gewährt ihm einen Bonus von +3. Für diese Fähigkeit muss es eine Möglichkeit geben, dass der Charakter sie ohne besonderen Aufwand lernen kann. Auch muss die bevorzugte Fähigkeit eine sein, auf welche er während der Erschaffung Zugriff hat.

Kein Orientierungssinn: Der Charakter kann sich kaum orientieren und links nicht von rechts unterscheiden. Er verläuft sich häufig. Kann nicht zusammen mit der Tugend *Weitgeist* gewählt werden.

Lahm: Eines der Beine des Charakters funktioniert nicht richtig. Seine Grundgeschwindigkeit beträgt 1 Meile pro Stunde und jeder kann ihn ein- oder überholen. Will er sich schnell bewegen, hat er bei diesbezüglichen Würfeln einen Malus von -6, bei Ausweichen -3 und bei allen anderen Kampfwürfeln -1.

Magische Objekte: Der Charakter erhält magische Verzauberungen mit insgesamt 25 Stufen an Effekten. Wird diese Tugend mehrmals gewählt, so kann kein einzelner Effekt eine Stufe von mehr als 30 besitzen. Ist der Charakter ein Mitglied von Haus Mercere, so ist die Rate, mit welcher seine Objekte verbessert werden, zudem um 1 Stufe höher als normal.

Manifestierte Sünde: Eine Sünde oder ein Verbrechen beflecken die Seele des Charakters, was Menschen mit übernatürlichen Sinnen (Zweites Gesicht, Heiligkeit und Unheiligkeit spüren, o.ä.) wahrnehmen können (z.B. als mit Blut besudelte Hände bei einem Mord). Zudem erhält er einen Abzug von -1 auf gesellschaftliche Würfe, da er wie von einer unsichtbaren Aura umgeben scheint. Durch den Einsatz eines Glaubenspunktes (entweder seine eigenen oder die von Reliquien oder ähnlichem) kann er bis Sonnenauf- oder -untergang diese Befleckung tilgen (so dass sie auch nicht wahrgenommen werden kann). Diese Schwäche entspringt entweder dem himmlischen oder infernalischen Reich.

Nächtliche Schrecken: Der Charakter erlebt häufig Alpträume in seinem Schlaf. Er muss einen Stresswurf (mit Abzügen von -1 bis -3, falls er sehr beunruhigende Ereignisse vor kurzem erfahren hat) gegen die 9 bestehen, um die Alpträume nicht erleiden zu müssen. Erlebt er die Alpträume, so erwacht er mitten im Schlaf von Angst erfüllt und möglicherweise reagiert er sogar über oder erkennt nicht, dass er sich nicht mehr in seinem Traum befindet. Zudem erhält er eine Langzeit-Erschöpfungsstufe nach solchen ruhelosen Nächten (die er erst nach erholsamen Schlaf regenerieren kann). Fällt er hierdurch auf *Bewusstlosigkeit*, so fällt er für einen Tag in einen ruhelosen Schlaf und erwacht auf der Stufe *Benommen*. Er kann nicht die Schwäche *Schlafstörung* nehmen und zudem ist diese Schwäche unpassend für Magier.

Nicht inspirierend: Der ist langweilig, aalglatt oder sehr einfach. Er fällt meist nicht auf und kann auch niemanden von sich überzeugen. Seine Erscheinung und Ausdruck können nicht höher als +0 sein. Jeder Einsatz von Fähigkeiten wie Charme, Führungsqualitäten, Intrige oder Etikette, sowie Würfe auf seine Persönlichkeitszüge, erleiden einen Abzug von -3.

Nicht spezialisiert: Der Charakter kann niemals eine Spezialisierung in Fähigkeiten erwerben.

Nirgendwo Meister: Der Charakter kann nicht in einem Jahr zweimal in einer Fähigkeit oder Kunst Erfahrungspunkte erhalten. Die zweite Summe verfällt automatisch. Durch andere Tugenden erhaltene EP sind davon nicht betroffen.

Nutzlose Fähigkeiten: Der Charakter muss mindestens 30 EP für die Steigerung von Fähigkeiten ausgeben, die keinen Wert mehr in der heutigen Zeit haben. Beispiel dafür wäre ein in der Zeit verlorener Charakter, der noch Wissen über Römische Legionen, Rechtsprechung oder Provinzen hat, die längst nicht mehr existieren. Mit Erlaubnis kann diese Schwäche auch mehrmals erworben werden.

Pechvogel: Der Charakter erhält einen Abzug von -1 bis -3 bei Situationen, bei denen Glück eine größere Rolle spielt als Können Talent und Begabung – wie bei Glücksspielen.

Primitive Ausrüstung: Der Charakter kann nur primitive Ausrüstung verwenden. Nutzt er anderes als günstige Ausrüstung, so ist die Last von jedem solcherart benutzten Objekt um 1 höher als angegeben, und er erhält einen Abzug von -1 auf Angriffs- und Verteidigungswürfe mit unpassenden Waffen, und -1 auf Initiative und Schutz bei unpassender Rüstung.

Arbeitet er als Handwerker (oder ähnlicher Profession) an etwas anderem als nur einfachen Arbeiten, so wird der Handwerkswert je nach Komplexität um 1 bis 3 Punkte erhöht. Seine Arbeitsstätte kann auch nicht durch Erfindung verbessert werden.

Rückblenden: Während eines Kampfes oder einer ähnlich stressvollen Situation könnte der Charakter Opfer von Rückblenden werden – Magier könnten vergangene Zwielficht-Erfahrungen wieder erleben. Tritt ein Ereignis auf, welches solch etwas auslösen könnte, so würfelt er einen Stresswurf (+ passende Persönlichkeitszüge wie loyal, verlässlich, oder – bei Persönlichkeitszügen wie Zornig, Eigensinnig oder Verdorben) gegen die 9. Bei einem Fehlschlag lebt er vergangene Alpträume wieder. Hierdurch könnte er Abzüge von -1 bis -5 erleiden. Dies könnte zudem gesellschaftliche Folgen haben. Bei einem Patzer könnte jemand ernsthaft durch den Charakter verletzt, etwas Wertvolles zerstört oder er zu einer kritisch ungünstigen Zeit Opfer der Rückblenden werden.

Schlafstörung: Der Charakter kann nur selten tief und fest während der Nacht schlafen, weswegen er oftmals am Tag einnickt. Jede Nacht muss er einen Stresswurf (ohne Patzer) gegen die 6 machen, damit er durchschlafen kann. Gelingt der Wurf nicht, so erleidet er eine Langzeiterschöpfungsstufe, die er erst durch ruhigen Schlaf regenerieren kann. Hat er hierdurch bereits 3 Erschöpfungsstufen erlitten, so schläft er aufgrund der Erschöpfung die kommende Nacht durch.

Befindet er sich alleine, in einer angenehmen Lage, ist gelangweilt, unbeschäftigt oder sonst in einer Situation, in welcher er einschlafen könnte, so muss er einen passenden Wurf auf einen Persönlichkeitszug (wie loyal, verlässlich oder faul – als Malus auf den Wurf) gegen die 9 machen, um nicht einzuschlafen.

Diese ist nicht mit der Schwäche *Nächtliche Schrecken* kompatibel.

Schlechte (Charakteristik): Eine Charakteristik des Charakters, die bereits auf -3 ist, wird um einen weiteren Punkt gesenkt. Er kann diese Schwäche zweimal pro Charakteristik (für einen Wert von -5) und mehrmals für verschiedene Charakteristika wählen.

Schlechte Augen: Der Charakter erhält -3 auf sichtbasierende Würfe (inklusive Fernkampf). Dies ist kombinierbar mit der Schwäche *Fehlendes Auge*, die Aufschläge addieren sich aber.

Schlechte Lebensumstände: Der Charakter erleidet einen zusätzlichen Abzug von -1 auf seine Lebensumstände.

Schlechtes Gehör: Der Charakter erhält -3 auf gehörbasierende Würfe und versteht andere oft auch schlecht.

Schlechter Schüler: Alle Fortschrittsummen des Charakters beim Lernen aus Büchern und von Lehrern werden um 3 gesenkt (aber nicht unter 1 EP).

Schmalschultrig: Die Größe des Charakters beträgt -1. Er kann die Tugenden *Riesenblut* und *Groß*, und die Schwäche *Zwerg* nicht wählen.

Schwache Charakteristika: Der Charakter hat 3 Punkte weniger für den Erwerb von Charakteristika. Er kann diese Schwäche auch zweimal nehmen, wodurch er dann nur noch 1 Punkt zum Kauf von Charakteristika hat.

Sorglos mit (Fähigkeit): Der Charakter ist sehr ungeschickt mit einer bestimmten Fähigkeit, die aber wichtig für ihn sein muss (ansonsten darf er diese Tugend in dieser Verbindung nicht wählen). Wann immer er im Einsatz mit dieser Fähigkeit eine 0 würfelt, wird diese automatisch als Patzer behandelt (es könnte aber sein, dass er noch zusätzliche Patzerwürfel würfeln muss). Diese Schwäche kann mehrmals für verschiedene Fähigkeiten gewählt werden.

Sprachfehler: Der Charakter hat eine Sprachstörung und erhält einen Malus von -2 auf Würfe betreffend des gesprochenen Wortes. Ist er ein Hermetiker, so erhält er einen zusätzlichen Patzerwürfel bei Zauberwürfen mit Worten hinzu.

Arthritis: Bei längeren, sich wiederholenden Bewegungen erhält der Charakter -3 auf Würfe. Beim Patzer während eines Kampfes oder einer Bewegung hat sich ein Gelenk verhakt und macht die Gliedmaße nutzlos, bis er sich ein oder zwei Tage ausruhen konnte. Bis zur Genesung erhält er -6 auf Würfe damit.

Tierhafter Geruch: Der Charakter hat den strengen Geruch eines wilden Tiers an sich. Er erhält einen Malus von -1 auf soziale Interaktionen mit Menschen und hat einen Ruf „Unreinlich“ 2 entwickelt. Auch Tiere könnten seine Nähe meiden. Würde er in das Bjornaer-Mysterium der *Sinnesmagie* initiiert, so hat jeder seiner Zauber mit der Reichweite Geruch die doppelte Reichweite.

Unabhängiger Handwerker: Der Charakter führt lieber alleine seinen Beruf oder Tätigkeiten durch. Wenn er mit anderen arbeitet, werden seine Werte in Führungsqualität, sowie seiner Handwerks- oder Professionsfähigkeit um 3 reduziert. Dies beeinflusst auch die Anzahl an Helfern, die er bei seiner Arbeit haben kann, und seine Vorzüge als Helfer seinerseits.

Ungefestigter Glaube: Dem Charakter fällt es schwer, volle Überzeugung zu seinem Glauben auszudrücken, und es liegen Zweifel zwischen ihm und dem Göttlichen. All seine Würfe für heiligen Einfluss, Mäßigung der Aura, Anrufung von Gottes Hilfe oder Anrufung eines Heiligen oder *Baraka* erleiden einen Malus von -3. Zudem besitzt er den Persönlichkeitszug „ungefestigter Glaube +1“, was Dämonen ausnutzen werden, um weitere Zweifel bei ihm durch die Kraft Obsession zu säen. Übernatürliche Fähigkeiten, die ihre Quelle im Göttlichen haben (wie auch Methoden und Kräfte) erhalten nicht diesen Malus. Kann nicht zusammen der Tugend *Wahrer Glaube* genommen werden.

Ungeschickt: Der Charakter ist nicht sehr geschickt und lässt oft Dinge fallen. Bei Würfeln, in denen die Geschicklichkeit eine Rolle spielt, erhält der Charakter einen Malus von -3. Zudem erhält er auf Geschicklichkeit-basierenden Würfeln einen zusätzlichen Patzerwürfel.

Unkontrollierbare Kraft: Der Charakter hat Schwierigkeiten, seine eigene Stärke zu kontrollieren. Er muss 0 oder einen positiven Wert in Körperkraft besitzen. Immer, wenn er mit zerbrechlichen Objekten umgehen oder feinmotorisch etwas behandeln muss, muss ihm ein Stresswurf gegen die 6 gelingen oder er nutzt all eine Kraft und verursacht dadurch Schaden oder eine Beschädigung. Zudem erhält er bei allen Stresswürfen auf Körperkraft einen zusätzlichen Patzerwürfel.

Unverständlich: Will jemand vom Charakter selbst oder aus von ihm geschriebenen Büchern lernen, wird deren Studiensumme halbiert. Wenn der Charakter Hermetiker ist und Sprüche lehrt, werden sowohl seine Laborsumme wie auch die des Studenten halbiert.

Verhaftet im alten Verhalten: Der Charakter ist beispielsweise bei einem anderen Bund aufgewachsen und lebt nun in einem anderen Bund (kann auch bezogen auf Kloster, Kirche, Adelshof oder ähnliches sein). Es fällt ihm schwer, die Dinge anders zu machen als früher. Wann immer er einen Stresswurf auf eine Professionsfähigkeit oder eine andere Fähigkeit machen muss, die sich auf den neuen Ort bezieht (Führungsqualitäten, Menschenkenntnis, etc.), nutzt er den niedrigeren Wert aus der Fähigkeit und der „Bund“-Kunde seines neuen Bundes. Boni durch mächtige Fähigkeiten oder ähnliches beeinflussen den Wurf aber noch immer.

Verhext: Der Charakter zieht das Unglück an. Immer, wenn es die Wahrscheinlichkeit gibt, dass jemand von Pech befallen oder Empfänger negativer Auswirkungen wird, ist es der Charakter. Möchte der Spielleiter dies mit einem Würfelwurf bestimmen, nimmt der verhexte Charakter sicherlich die Hälfte der Zahlen für sich ein.

Vom Bösen behaftet: Ein Hauch Verdorbenheit und Korruption haftet dem Charakter an. Andere fühlen sich übel in dessen Gegenwart oder beginnen eine starke Abneigung gegen ihn zu entwickeln. Magier reagieren oft nicht so stark darauf.

Wandervogel: Der Charakter zieht oft umher und es fällt ihm schwer, Bindungen zu einer Gemeinschaft zu knüpfen. Innerhalb der Gemeinschaft erhält er -1 auf gesellschaftliche Würfe.

Widrige Lebensumstände: Etwas an seinen Lebensgewohnheiten oder Wohnumfeld nagt mehr an der Gesundheit des Charakters als an anderen. Dies könnte beispielsweise sein, dass er viel Zeit auch im Winter im Freien verbringt oder sich sehr ungesund ernährt. Er erhält zusätzlich -1 auf seinen Lebensumstandsmodifikator.

Wie ein Fisch auf dem Trockenen (Gelände): Der Charakter fühlt sich unwohl, wenn er sich außerhalb eines bestimmten Geländetyps befindet (z.B. Wälder, Dörfer, Städte, Meer, Berge, Wüsten). Ist er nicht dort, so erleidet er einen Abzug von -1 auf alle Stresswürfe und erhält 1 zusätzlichen Patzerwürfel. Diese Schwäche kann nur einmal gewählt werden.

Zittrige Hände: Alle Würfe, bezogen auf das Halten oder Tragen von Objekten (inklusive Kampf), haben einen Malus von -2. Hermetiker würfeln einen zusätzlichen Patzerwürfel bei Zaubern, bei welchen sie Gesten verwenden.

Feenblut

Charaktere mit den Tugenden *Feenblut* oder *mächtiges Feenblut* können unter den Folgenden eine Feenspezies wählen, deren Blut durch ihre Adern fließt. Bei den Sympathien bedeutet (-), dass es sich um negative Sympathien handelt.

Bienenkönig

Eine Bienenfee, sehr fleißig und arbeitsam

Feenblut: kann einfache Befehle an berührte Bienen geben, welche aber nicht den Tod der Biene bedeuten dürfen (es sei denn, die Biene ist ein Krieger, Penetration 25), verstehen die dominierenden Gedanken von Bienenstöcken.

Charaktere mit starkem Bienenkönigblut altern scheinbar nicht, sterben aber augenblicklich mit 100 Jahren und werden niemals von Insekten gestochen

Feenvermächtnis: Kann komplexe Befehle an Bienen in Sichtweite geben, selbst wenn diese den Tod für die Geschöpfe bedeuten (Penetration 50), Komplexere Befehle (die länger sind als ein Satz) können auch an einen ganzen Stock weitergegeben werden, indem eine Biene auf der Zunge des Charakters landet und dann so den Befehl weitertragen kann. Sie verstehen die dominierenden Gedanken von Bienenstöcken und deren Sprache und können die Gedanken von berührten Bienen lesen; sie werden niemals von Insekten gestochen.

Sympathien: Fleiß, Gemeinschaft, Winter (-)

Merkmale: bernsteinfarbene Augen, Körpergeruch wie Wachs oder Honig, blondes Haar, goldfarbene Haut

'Afrít

Mächtige, grausame Feen von großer Erscheinung

Feenblut: +1 auf Körperkraft oder Intelligenz, Höchstwert +3

Feenvermächtnis: +1 auf Körperkraft oder Intelligenz, Höchstwert +4

Sympathien: Macht, Grausamkeit, Geduld (-)

Merkmale: Groß oder breiter Umfang, gehört, rötliche Hautfarbe

Blutkappe

Dunkle, den Alpträumen entsprungene Feen eines grausamen Winters, welche ihre Kappe im Blut ihrer Opfer tranken

Feenblut: +1 auf Körperkraft, Höchstwert +3

Feenvermächtnis: +1 auf Körperkraft, Höchstwert +4

Sympathien: Angst, Winter, Religiöse Symbole (-)

Merkmale: lange Zähne und Nägel, sieht älter aus, lange Arme

Dhampir

Finstere Feen, welche sich von Blut oder der Lebenskraft anderer ernähren; Feenblut entsteht dabei durch die gewaltsame Zusammenkunft eines Vampirs mit einer sterblichen Frau

Feenblut: +1 auf Würfe mit Feenkunde

Feenvermächtnis: +2 auf Würfe mit Feenkunde

Sympathien: Dunkelheit, Tod, heilige Symbole (-)

Merkmale: fahle Hautfarbe, schwarze, intensive Augen

Ettin, Oger, Troll

Von primitiven, grobschlächtigen Feenwesen abstammendes Feenblut

Feenblut: +1 auf Konstitution, Höchstwert +3

Feenvermächtnis: +1 auf Konstitution, Höchstwert +4

Sympathien: Berge, Stein, Sonnenlicht (-)

Merkmale: schroffe Züge, graue, knotige Haut, dicke Nase, winzige Augen

Feengott

Nachfahre von als heidnische Gottheiten verehrte Feenwesen

Feenblut: 1 Punkt auf einen passenden Sympathiewert

Feenvermächtnis: 2 Punkt auf passende Sympathiewerte

Sympathien: Alles passende

Merkmale: Schlüsselcharakteristika des betreffenden Gottes

Ghul/Ghul

Finstere, raubgierige Feenwesen (aus dem arabischen Fraum), kann aber auch für andere, ähnliche Feen gelten

Feenblut: einfahrbare Klauen (Ini -1, Angriff +2, Verteidigung +3, Schaden +2)

Feenvermächtnis: sehr große einfahrbare Klauen (Ini -1, Angriff +2, Verteidigung +3, Schaden +4)

Sympathien: Einöde und Wüste, Pirschen, Mitgefühl (-)

Merkmale: dunkle Haut, faltig, schwarze Zähne, grün im Inneren des Munds, grüne Augen

Goblin

Kleinwüchsige Feen, welche an dunklen Orten leben

Feenblut: +1 auf alle Summen mit Heimlichkeit

Feenvermächtnis: +2 auf alle Summen mit Heimlichkeit

Sympathien: Höhlen, Unheil, Eisen (-)

Merkmale: klein und verdreht, haarlos, lange spitze Nase, scharfe Zähne, rote Augen

Heinzelmännchen

Fleißige und hilfsbereite Feen, welche oft in der Nähe von Menschensiedlungen leben

Feenblut: +1 auf alle Summen mit Professionsfähigkeiten

Feenvermächtnis: +1 auf alle Summen mit Professionsfähigkeiten, +2 auf die Summe einer speziellen Professionsfähigkeit

Sympathien: Werkzeuge, Sauberkeit, Geschenke (-)

Merkmale: kleine Statur, wirkt älter

Huldra

Wunderschöne Feen aus Skandinavien mit offenem Rücken und dem Schweif eines Fuchses oder einer Kuh, verführt gerne untreue Männer

Feenblut: Wenn er bewegungslos verharrt, kann der Charakter nicht gesehen werden. Dafür muss ihr ein Wurf auf Konstitution + Konzentration gegen die 9 alle 10 Minuten gelingen. Er kann diese Kraft nicht einsetzen, wenn jemand ihn beobachtet oder er sich in einer göttlichen Aura befindet.

Feenvermächtnis: Er kann diese Kraft auch nutzen, wenn er beobachtet wird.

Sympathien: Verbergen, Ehrlichkeit, Geheimnisse (-)

Merkmale: Kuh- oder Fuchsschwanz, lange blonde Haare, unirdische Schönheit, offener Rücken

Jann

Sich als Beduinenstamm ausgebende Feen

Feenblut: +1 auf Erscheinung, Höchstwert +3

Feenvermächtis: +1 auf Erscheinung, Höchstwert +4

Sympathien: Wüsten, Gastfreundschaft, Besonnenheit (-)

Merkmale: dunkelhäutig, sonnengebräunt, stechend blaue Augen

Nymphe, Dryade

Attraktive Feen, welche besonders angezogen von jungen Männern sind, leben in der Nähe menschlicher Siedlungen, an Gewässern oder in Wäldern

Feenblut: +1 auf Ausdruck, Höchstwert +3

Feenvermächtis: +1 auf Ausdruck, Höchstwert +4

Sympathien: Bäume, Liebe, Loyalität (-)

Merkmale: dunkelgrüne Haare, fahlgrüne Haut, Laubblattäderchen über der Haut

Wadfoot

Wie große, schwarze Hunde mit grünen Augen erscheinende Feen, welche Wanderer vor Gefahren beschützen, indem sie diese jagen

Feenblut: +1 auf Wahrnehmung, Höchstwert +3

Feenvermächtis: +1 auf Wahrnehmung, Höchstwert +4

Sympathien: Schutz, Hunde, Freundschaft (-)

Merkmale: große, runde Augen, schwarzes Fell, Schwanz

Samovily

Mystische Maiden aus der bulgarischen Sagenwelt

Feenblut: Eine dieser Optionen: Bogen +1, Reiten +2. +1 auf Würfe mit Musik (wie auch Tanzen und Feiern), +1 auf Präsenzwürfe gegenüber Wesen, die junge, blonde Frauen attraktiv finden, +2 auf alle Würfe bei Aktivitäten unter Wasser

Feenerbe: Der Charakter erhält zwei der oben genannten Optionen.

Sympathien: Musik, Lust, Verlässlichkeit (-)

Merkmale: junges Aussehen, blonde lange Haare

Satyr, faun

Lüsterne Feen mit den behaarten Ziegen- oder Bockfüßen, Satyrn sind in der Regel aggressiver und Größer als Faune

Feenblut: +1 auf Ausdruck bei sexuell kompatiblen Personen

Feenerbe: +2 auf Ausdruck bei sexuell kompatiblen Personen

Sympathien: Musik, Lust, Höflichkeit (-)

Merkmale: starke Behaarung, lockiger Bart, Ziegenhörner, gelbe Augen

Selkie, Schwanenfrau

Weibliche Feen, die häufig von Männern gefangen werden und dann für dessen Familie sorgen

Feenblut: +3 auf Würfe gegen Ersticken

Feenvermächtis: +3 auf Würfe gegen Ersticken, muss Erstickenwürfe nur jede Minute machen (anstelle von 30 Sekunden)

Sympathien: Küsten, Vögel, Fische, Freiheit (-)

Merkmale: Schwimmhäute oder Gefieder im Haar

Sidhe

Majestätische und schlanke Feen

Feenblut: +1 auf Erscheinung, Höchstwert +3

Feenvermächtis: +1 auf Erscheinung, Höchstwert +4

Sympathien: Licht, Edelhaftigkeit, Eisen (-)

Merkmale: groß und zerbrechlich, blasse Haut, langes blondes haar, spitze Ohren, intensive Augenfarbe

Spinnen

Als Spinnen in Erscheinung tretende Feen, vor allem aus Flandern, sind berüchtigt für ihre Webkunst

Feenblut: kann einmal täglich eine Masse an Stoff oder Gewebe gleich seinem Körpergewicht in Kleidung, Zeltleinen, Seile oder ähnliches durch Berührung spinnen oder schon gewebtes Material umweben

Feenerbe: wie bei Feenblut, das Gewebe kann aber aus im Körper befindlichen Drüsen gewonnen werden und ein Aussehen nach Wunsch des Spinnenblütigen haben

Sympathien: Heimlichkeit, Gewebe, Menschenmengen (-)

Merkmale: starke, borstige Haare, schwarze Augen, spitze Zähne, dunkle Fingernägel

Undine, Meerjungfrau

Im oder am Wasser lebende Feen

Feenblut: +2 auf Handlungen Unterwasser, was teilweise den Abzug für solche Handlungen dort aufhebt

Feenvermächtis: +2 auf Handlungen Unterwasser, keinen Abzug bei Handlungen Unterwasser

Sympathien: Flüsse, Fisch, Kleidung (-)

Merkmale: fahle und fast blaue Haut, Schwimmhäute, große feuchte Augen, grünes Haar

Zwerg, Duergar

Oftmals unterirdisch lebende Feen mit großem Handwerksverständnis, siedeln manchmal in der Nähe von Menschen

Feenblut: +1 auf alle Summen mit Handwerksfähigkeiten

Feenvermächtis: +1 auf alle Summen mit Handwerksfähigkeiten, +2 auf die Summe einer speziellen Handwerksfähigkeit

Sympathien: Schmuck, Waffen, Diebstahl (-)

Merkmale: kleine Statur, glatte Haut wie polierter Stein, Entenfüße

Heroisch

Nur Charaktere mit der Tugend Blut der Helden können Tugenden und Schwächen dieser Kategorie wählen.

Große Tugenden (Heroisch)

Behütetes Leben: Wann immer der Charakter eine 0 bei einem Stresswurf in gefährlichen oder tödlichen Situationen würfelt (und es dabei auch auf Glück ankommt), kann er einen Selbstbewusstseinspunkt einsetzen, um den Wurf zu wiederholen, anstelle der Überprüfung eines Patzers. Er besitzt zudem kostenlos die kleine Tugend *Glück*.

Fehlende Bücher:

Mercere

Tremere