

# Hintergrundoptionen für Spielercharaktere

Ich habe mal einige neue Hintergrundoptionen verfaßt, um die paar aus dem Buch der Helden und Abenteurer zu ersetzen. Man kann seinen Spielern ja nicht erlauben die Hintergrundoptionen aus dem Buch des arkanen Wissens zu nehmen. Gut, wenn die Spieler unbedingt Powerhelden spielen wollen, dann kann man die nehmen, aber dann würden alle Menschen spielen und alle sechs Hintergrundoptionen auswürfeln. [Gähn] Wie langweilig. Meine sind wahrscheinlich auch nicht so, daß sie jedem gefallen, aber man kann die ja auch umschreiben. Nur für den kommerziellen Einsatz erlaube ich nicht die Weiterverwendung dieser Optionen. Wenn die Regeln weiter veröffentlicht werden, muß der Autor (also ich) um Erlaubnis gebeten werden. Ansonsten viel Spaß.

- 1 Der Charakter ist ungewöhnlich stark und besitzt einen (zusätzlichen) +20 Stärkebonus. Dies ist eine Folge seiner Statur, da seine Körpergröße an der Obergrenze für sein Volk liegt. Bei jedem bewußten Einsatz seiner Muskelkraft wird jedoch ein WW gegen einen Angriff der 1. Stufe notwendig (mit SD), bei dessen Fehlschlag er unbeabsichtigt seine volle Stärke einsetzt. Er sollte sich bewußt einen kraftlosen Händedruck angewöhnen, da jeder bewußte Druck die Hand des Gegenübers zerquetschen könnte.
- 2 Der Charakter hat als Lohn für die Lehre ein Brot(60%), Gift(20%), Heilkraut(20%) von der Preisliste bekommen. (Absprache mit SL)
- 3 Der Charakter leidet unter Lykantrophie und kann sich in ein bestimmtes Säugetier seiner Wahl verwandeln (SL-Absprache). Diese Verwandlung kann auf zwei Arten stattfinden: 1. freiwillig, durch eine Runde Konzentration, aber nur nach einem erfolgreichen offenen W100-Ergebnis über 100, mit einem +5 Stufenbonus auf die Fertigkeit Lykantrophie kontrollieren. 2. unfreiwillig, beim ersten Schlag oder Sturz des Tages, wenn ein WW (mit Sd) gegen einen Stufe 1 Angriff nicht gelingt. Natürlich verliert der Charakter den größten Teil der Ausrüstung bei der Verwandlung. Er agiert wie ein wildes Exemplar der betreffenden Art und führt große Angriffe mit einem Bonus von +25 auf den OB aus. Es gelten die üblichen Regeln für Lykantrophie.
- 4 Der Charakter verströmt einen seltsamen, neutralen Duft, der selbst nicht wahrgenommen werden kann, aber jeden anderen Duft in 1,5m Umkreis überdeckt. Unglücklicherweise ist der Charakter hitzeempfindlich und handelt bei Temperaturen über 25°C mit einem allgemeinen Malus von -10.
- 5 Ein +5 normal gearbeiteter Gegenstand wird dem Charakter vererbt.
- 6 Eine bizarre Allergie gestattet dem Charakter einen +40 Bonus auf WW gegen Zauber eines bestimmten Magiebereiches (1-40 Essenz, 41-70: Leit, 71-100 Mental). Wenn er einen Zauber dieses Bereiches einsetzt oder einen magischen Gegenstand beneutzt dessen Kraft aus diesem Bereich stammt, beginnen seine Augen zu tränen, und er wird von einem Niesanfall geschüttelt. In den folgenden W10 Runden bekommt er einen allg. Malus vom W100.
- 7/8 Ein +10 normal gearbeiteter Gegenstand wird dem Charakter vererbt.
- 9 Der Charakter hat eine natürliche Magiebegabung. Er beherrscht automatisch die erste Teilliste einer Spruchliste seines Berufes. (Bei Magieunkundigen eine offene Liste seiner Wahl). Bei Magieunkundigen, Teilmagiekundigen und Erzmagiern werden die Entwicklungskosten für Spruchlisten halbiert.
- 10 Die Stimme des Charakters kann sehr hohe Töne erreichen, was ihm einmal am Tag die Möglichkeit gibt (1) normale Glasflächen mit einer Dicke von max. 2,5 cm und einem Gewicht von 500 kg zerspringen zu lassen oder (2) einen akustischen Angriff (Kreischen) der 5. Stufe auszuführen, der alle Zuhörer im Umkreis von 8 m für 2 Runden betäubt (sofern WW mißlingt). Hält er sich bei Regen nicht in geschlossenen Räumen auf (Ohne offenes Fenster) wird einmal alle vier Stunden

- (mindestens einmal) eine 25%-Chance ausgewürfelt, ob der Charakter für diese Zeit nicht sprechen kann.
- 11 Der Charakter hat eine außergewöhnliche magische Begabung. Für ihn gilt ein +50 Bonus auf WW gegen Zauber eines bestimmten Magiebereiches (1-40 Essenz, 41-70: Leit, 71-100 Mental) sowie ein +25 Bonus für den Einsatz solcher Zauber oder den Versuch Inschriftenn oder magische Gegenstände zu verstehen oder einzusetzen, deren magische Kraft auf diesem Magiebereich beruht. Außerdem besitzt er eine ungewöhnliche Furcht vor dunklen und geschlossenen Räumen, die ihm gelegentlich zu schaffen macht. Wenn er sich in eine solche Situation begibt, wird ein WW(ohne Bonus) gegen 1. Stufe fällig, bei dessen Fehlschlag er W10 Stunden in ein Koma fällt. Im freien (nachts) geht es dem Charakter gut. Wenn in einem Raum jemand eine Fackel entzündet und die Flamme erlischt, muß erneut gewürfelt werden.
  - 12 Der Charakter hat 2W6 Allergien (jede Schwere 1-10 wird mit nach oben offenem W4+3 ausgewürfelt) gegen Stoffe aus der Natur (Gräser, Weizen, Gartenkräuter, Buche, Tanne,...). Wenn der Charakter in der Blütezeit(5-8 Monat)dieser Gewächse auf 1 km Entfernung an diese herankommt, wird mit 1W10 gegen die Stärke der Allergie gewürfelt und die Differenz (falls vorhanden) multipliziert mit 10 als allg. Malus für die Zeit in der Nähe berechnet. Dies kommt dadurch, daß der Körper des Charakters übermäßig gegen diese bestimmten Pollen reagiert. Gegen andere Stoffe ist der Körper allerdings ebenfalls sehr aggressiv, was ihm einen Bonus von +10 gegen Gift, +20 gegen Krankheiten gibt und weil der Charakter jedes Jahr die Qualen der Blütezeit aushält, bekommt er durch die antrainierte Disziplin, auf Selbstdisziplin +5 (bei 1-5 Allergien), +10 (bei 6-10 Allergien) oder +15 (bei 11 o. 12 Allergien).
  - 13 Sein Geruchssinn gestattet dem Charakter, Gerüche bis zu 30 m Entfernung gegen den Wind, 600 m in Windrichtung und 150 m bei Windstille wahrzunehmen. Bei einer Vertrautheit mit dem Geruch des Verfolgten basierenden Verfolgung gilt ein +25-Bonus. Der Charakter leidet in Höhenlagen unter Nasenbluten und unterliegt daher pro 300m über dem Meeresspiegel einem allg. Malus von -5.
  - 14 Auf der Familie des Charakters liegt folgender Fluch (1-20) Der Charakter kann keine Angebotene Gastfreundschaft ablehnen, von wem oder unter welchen Umständen sie auch erfolgt, hat aber während dieser Zeit einen +20 Bonus auf Auftreten.
  - 15 Ein loyales, zahmes Tier (Stufe 1)
  - 16 Ein Geldmittelwurf (bis max. 97)
  - 17 Der Charakter besitzt Wärmesicht und kann in Dunkelheit Wärmequellen über eine Entfernung von bis zu 30 m erkennen. Er benötigt 10 Stunden Schlaf und handelt pro fehlende Stunde mit einem Malus -5.
  - 18 Ein täglich einstzbarer Gegenstand (tägl. 1x Stufe 1 Zauber) (Erbstück)
  - 19 Begabter Reiter : 5 Werte in Reiten(Pferd)
  - 20 Die Stimme des Charakters hat einen beruhigenden Klang, der ihm einen Bonus von +15 auf alle mündlichen Beruhigungs- oder Überredungsversuche einbringt. Leider hat er Angst vor Gewittern und ist unter entsprechenden Bedingungen handlungsunfähig; in teilweiser Deckung agiert er mit einem Malus von -50; wird er im Freien von einem Gewitter überrascht, erstarrt er und wirft sich zu Boden.
  - 21 Ein +15 normal gearbeiteter Gegenstand (Erbstück)

- 22 Waffenkenner : Der Charakter kann in einer Kategorie ähnlicher Waffen seine Fertigkeit entwickeln. Bei allen Waffen dieser Kategorie kann er diesen OB benutzen. Allerdings hat der Charakter diese Fertigkeiten nur deswegen erhalten, weil er fanatisch trainiert hat, um seinen Jugendfreunden zu zeigen, daß er auch Vorteile hat, denn wenn er aufgeweckt wird ist er sehr träge und handelt mit -20 auf OB bis er sich aufrappelt (bis er SD+20 über 101 schafft).
- 23 Der Charakter besitzt eine empathische Beziehung zu einer Tierart seiner Wahl und erhält einen Bonus von +25 auf alle Manöversversuche auf oder mit einem entsprechenden Tier. Nach einem Monat mit einem Tier kann der Charakter über eine Entfernung von 30m pro Stufe mental mit diesem kommunizieren. Leider wird der Charakter von jedem natürlichen Feind der Tierart mit einem +25 OB sofort angegriffen.
- 24 Der Charakter hat eine um 50% erhöhte maximale Grundtrefferzahl, was durch seinen Kampf gegen die Bluterkrankheit errührt. D.h. die TP/Rd werden verdoppelt.
- 25 Ein +2 Zaubervermehrer (Erbstück)
- 26 Die Familie des Charakters ist von königlicher Herkunft.
- 27 Das ausgezeichnete Gehör des Charakters gestattet ihm, jedes Geräusch wahrzunehmen, auszufiltern und zu verstehen. Die Reichweite dieser Fähigkeit beträgt 30 m auf freien Flächen und 8 m beim Lauschen durch ein festes Objekt. Schläft der Charakter ein, so ist es nicht möglich ihn in der ersten Stunde des Schlafes zu wecken (auch nicht durch Zauberei)
- 28 Der Charakter hat einen leichten Schlaf, wodurch er sofort wach ist und handeln kann, ohne erst langsam wach zu werden. Allerdings wird der Charakter öfter mal so wach und findet keinen Schlaf, weshalb er tägl. mind. 10 Std. Schlaf braucht. Wenn er dieses nicht einhält, bekommt er am nächsten Tag pro versäumte Stunde Schlaf -5 allg. Malus.
- 29 Die Familie des Charakters ist besonders reich und gibt dem jungen Abenteurer ein großes Vermögen mit; der Statuswurf (B d Beschw. S. 49) wird mit 3W10+69 ausgewürfelt
- 30 Ein täglich einsetzbarer Gegenstand (tägl. 2x St 1 oder 1x St 2) (Erbstück)
- 31 Der Charakter hat eine außergewöhnliche Befähigung, Winkel und Neigungen in relativ gleichmäßigen, festen Oberflächen zu erkennen. Beim Versuch, Fallen oder Geheimtüren in Wändenm Fußböden oder Decken dieser Art zu entdecken, hat er einen Bonus von +25. Er kann Neigungswinkel praktisch sofort abschätzen.
- 32 Ein +20 normal gearbeiteter Gegenstand (Erbstück)
- 33 Die außergewöhnliche Gelenkigkeit des Charakters liefert einen Bonus von +20 auf seine Bewegungsmanöver, sollte er jedoch länger als 5 Stunden ohne mindestens 2 Stunden Pause marschieren, hat er Probleme. Zu Beginn der nächstfolgenden Stunde schlafen in 25% der Fälle die Arme ein und sind für W10 Stunden nicht zu gebrauchen.
- 34 Ein Magiepunktevermehrer x2 (Erbstück).
- 35 Der Charakter hat bezaubernde, funkelnde Augen, die ihm ein Flair von Charisma verleihen. Für alle Handlungen mit Bezug auf Führung oder Einflußnahme gilt ein Bonus von +15. Unangenehmerweise verkrampfen sich seine Augen in unregelmäßigen Abständen und bereiten ihm schwere

- Schmerzen, Bei jeder gewürfelten 66 erleidet er daher W10 Treffer und ist W10 Runden starr vor Schmerz..
- 36 Eine Eigenschaft ist besonders ausgeprägt, eine etwas eingeschränkt. Daher bekommt der Charakter einen Bonus (1-4: +5; 5-8:+10; 9-10: +15) auf eine Eigenschaft (auswürfeln oder für zwei Hintergrundoptionen auswählen) und auf eine andere (nicht die gleiche) einen Malus von 5.
  - 37 +5 (1-60), +10 (61-99) oder +15 (100) auf eine Fertigkeitskategorie (auswürfeln oder für eine weitere Hintergrundoption vom Spieler auswählen lassen, auf Körperentwicklung ist der Bonus als zusätzlicher +1/+2/+3 Stufenbonus zu werten).
  - 38 Ein täglich einsetzbarer Gegenstand ( 1-50: 3xSt1,1xSt3 ; 51-75: 4xSt1, 2xSt2 o. 1x St4; 76-100 : 5xSt1..)(Erbstück)
  - 39 Die Beine des Charakters federn elastisch und liefern ihm einen Bonus von +10 auf Sprungmanöver. Ein Hochsprung über 120 cm, ein Weitsprung aus dem Stand über 250 cm oder mit Anlauf über 6m sind alltäglich. Die Hände teilen diese Eigenschaft und geben einen Bonus von +10 auf Rudern, Schlösser öffnen, Ziehen von Gegenständen (Bogen). Das hat einen Nachteil: Bei JEDEM Schlag besteht eine 10% Chance, daß sich die Hand/Beine ausrenken und für W100 Runden unbeweglich und nutzlos sind.
  - 40 Transzendenz : Der Charakter bekommt 5 Werte in Rüstung durchdringen.
  - 41 Ein loyales, ungewöhnliches Tier (bis Stufe 2W4-1)
  - 42 Die enorme Lungenkapazität des Charakters gestattet ihm, seinen Atem ohne schädliche Auswirkungen bis zu 5 min anzuhalten. Außerdem besitzt er das doppelte seiner Ausdauer. Unangenehmerweise ist er allergisch gegen Nadelhölzer und handelt wegen laufender Nase und tränenden Augen mit einem allg. Malus von -20 wenn er sich länger als eine Minute in max. 8m Umkreis einer derartigen Pflanze aufhält.
  - 43 Der Charakter hat die Grundkenntnisse einer offenen Spruchliste seines Magiebereiches, wodurch er einen Fertigkeitswert von 1(1-40), 2(41-80) oder 3(81+) auf dieser Liste hat.
  - 44 +15 auf eine freiwählbare Fertigkeit
  - 45 Der Charakter besitzt große magische Kraft, was ihm pro Stufe einen zusätzlichen Magiepunkt gibt. Allerdings sehen manchmal Dämonen und Geisterwesen diese Aura und benutzen diese als Tor, und in unmittelbarer Nähe des Charakters erscheint dieser. Es besteht dazu pro Woche eine 5% Chance. Es erscheint ein Klasse I Dämon (1-22), Klasse II Dämon (23-40), Klasse III Dämon (41-50), Klasse IV Dämon (51-55), schwacher Elementargeist (56-65), Greater Ghost (66), Minor Ghost (67-80), Lesser Ghost (81-90), headless Ghost (91-98), Ghost Wolf(99-100)
  - 46 Eine außergewöhnliche Fähigkeit gestattet dem Charakter im Kampf besonders schnell zu überblicken, wodurch einen Bonus von 15 auf seine Initiative bekommt. Leider hat diese Fähigkeit einen Nachteil, denn der Charakter fixiert sich derart auf sein Vorfeld, so daß er von hinten und von der Seite angreifende Gegner erst spät bemerkt. Dadurch greifen diese Gegner immer aus dem Hinterhalt an, was einem Fertigkeitswert von 5 auf Auflauern entspricht.
  - 47 +1 zusätzlicher Stufenbonus auf eine Fertigkeitskategorie
  - 48 Der Charakter hat eine außergewöhnliche Fähigkeit, die ihm erlaubt schneller als

andere einen Angriff wahrzunehmen, was ihm einen Mindest DB von 10 gibt oder seinen bestehenden um 10 erhöht. Leider hat er nicht sofort den Überblick in einem Kampf, weshalb seine Initiative um 15 reduziert wird.

- 49 Der Charakter hat einige Zeit in der Wildnis gelebt und bekommt einen Bonus von +10 auf Wildnisfertigkeiten. Dort hat er allerdings ein bisschen den Umgang mit Menschen verlernt, was ihm einen Malus von 10 in sozialen Fertigkeiten gibt.
- 50 Die Augen des Charakters sind von unterschiedlicher Farbe. Wenn er die Augen schließt und sich eine Runde konzentriert, kann er seine so umstellen, daß er unsichtbare Objekte, aber keine sichtbaren, sieht. Für eine Rückkehr zur normalen Sicht ist eine weitere Runde Konzentration erforderlich. wird er von einem Schlag getroffen( Kampf, gegen Tür gelaufen) oder stürzt er, besteht eine 5% Chance, daß sich seine Sicht sofort umstellt.
- 51 Der Charakter hat in seiner Jugend eine Tätigkeit besonders gerne ausgeübt und bekommt dadurch auf eine Fertigkeit 4 Jugendwerte. Dabei sollte beachtet werden, daß die Fertigkeit in seiner Jugend ausgeübt wurde. Ein guter Spieler nutzt dies nicht aus, um weitere vier Werte auf eine Waffe zu bekommen, sondern überlegt sich was gescheiters, wie z.B. könnte ein Noldor Adelskrieger besonders gerne gemalt haben, oder ein Hobbit Dieb besonders oft seinen Garten bearbeitet haben. Natürlich kann der Charakter auch seit seinem 5 Lebensjahr das Schwert geschungen haben oder Abwehrrollen geübt haben; das macht ja jedes 5-10 jähriges Kind, oder nicht ? ( ! Es ja keinen Nachteil, also die Charakterjugend ein bisschen ausarbeiten)
- 52 Der Charakter hat blitzartige Reaktionen, die ihm einen Bonus von 5 auf seinen DB und OB und 20 auf den Initiativwurf des ersten Schlages eines Kampfes geben. Gleichzeitig wird er jedoch an ein furchtbares Kindheitserlebnis geplagt, bei dem ein Geschoß eine böse Rolle spielte. Bei jedem Angriff mit einer Schuß oder Wurfwaffe besteht eine 10% Chance, daß er sich vor Angst W10 Runden zusammenrollt.
- 53 Der Charakter hatte einen Freund einer anderen Rasse. Von dem hat er Sprachen und Gebräuche gelernt, wodurch er einen Fertigkeitswert von 6 auf Sprechen & Verstehen und einen Fertigkeitswert von 5 auf Schreiben & Lesen in dieser Sprache bekommt.
- 54 Die außergewöhnliche Stärke innere Stärke des Charakter gestattet ihm, Schmerzen zu ertragen und liefert einen zusätzlichen Stufenbonus von +3 auf Körperentwicklung. Diese innere Kraft erwächst aus dem Kampf gegen eine seltene, chronische Krankheit. Pro Woche besteht eine 9% Chance, daß der Charakter für W10 Tage unter Schweißausbrüchen leidet und sein Körper von Schwären und Ausschlag überzogen wird. Während dieser Zeit handelt er mit einem allg. Malus von -20 und sein Auftreten und Aussehenswert werden halbiert.
- 55 Der Charakter hat in seiner Lehre viel und fleißig gelernt, und bekommt dadurch 2 Fertigkeitswerte in ein frei wählbaren Fertigkeit.
- 56 Durch seine zarten Handgelenke ist der Charakter in der Lage Wurfobjekte besonders präzise zu zielen; für Wurfangriffe und Wurfaktionen (auch WK-Wurf) gilt ein +20 Bonus. Leider besteht bei jeder Landung nach einem Sturz oder Sprung, Klettern, Hängen, Sprint oder Spurt eine 4% Chance, daß er sich die betreffenden Körperteile verstaucht, wodurch er W10 Runden außer Gefecht ist und W10 Tage lang die verletzten Körperteile nur mit -50 einsetzen kann.

- 57 Der Charakter hat von seinem Lehrmeister einen Talisman bekommen, den er für eine frei wählbare Fertigkeit einsetzen kann. Wenn dem Charakter nach einer Runde Konzentration ein Intuitionswurf über 50 gelingt bekommt er einen +10 Bonus auf diese Fertigkeit. Der Talisman ist eine Halskette mit einem Emblem und besitzt unendlichen Wert für den Charakter.
- 58 Der Charakter hat in seiner Jugend eine Räuberbande beobachtet, wie sie eine Beutekiste versteckt haben. Diese hat er sich genommen, was sich einige Tage später als großer Fehler herausstellen sollte, denn diese Räuber wollen seinen Tod. Aber der Charakter hat in der Kiste 150 Goldstücke gefunden. Bei der Rückkehr der Räuber hat man leider seine Spuren zurück zu seinem Unterschlupf verfolgt und ihn auch gesehen. Er konnte glücklicherweise noch entkommen.
- 59 Die schnelle, aber leise Schrittweise des Charakters liefert ihm einen +20 Bonus auf Schleichen und Gleichgewichtsmanöver, erhöht seinen Auflauernfertigkeitwert um 2. Diese Fähigkeit ist die Folge einer ungewöhnlichen Struktur des Innenohrs, die allerdings auch Nachteile mit sich bringt: Wenn sich der Charakter im Wasser oder bei Regen nicht in einem geschlossenen, trockenen Raum aufhält, verliert er zeitweilig das Gehör und handelt mit einem allg. Malus von 30 (er kann jedoch normal schwimmen)
- 60 Der Charakter ist schizophran (2 Charakterblätter). Er wechselt seine Persönlichkeit immer dann, wenn er im Streß steht (z.B. Im Kampf). Dann wird ausgewürfelt welche Persönlichkeit er für die nächste Zeit annimmt.(1-50,51-100). Allerdings kann ich der Charakter teilweise unbewußt an seine andere Persönlichkeit erinnern und deshalb bekommt die eine Persönlichkeit 25% der Erfahrungspunkte der anderen noch zusätzlich.
- 61 Der Charakter kann durch den Kampf gegen eine starke Allergie(-20 allg.(Gräser)) Schmerzen und Verletzungen besser verkraften und bekommt für die Berechnung der Tps +25 auf seinen Ko-Bonus.
- 62 Erbkrankheit - Die Familie des Charakters ist verflucht. Dieser Fluch tritt nur manchmal auf (bei UM123). Dieser Fluch wirkt langsam und bewirkt, dass der Charakter immer dicker wird und sich Wasser in den Körperzellen sammelt. Dadurch kann sich der Charakter am Ende kaum noch bewegen. Jeden Monat muss der Charakter in der 3. Spalte der Steigerungswürfe würfeln und bekommt diese von allen Eigenschaftswerten abgezogen. Wenn der Wert auf 0 ist wird der Abzug beim Höchstert weiter geführt. Allerdings bringt der Fluch auch ein wenig gutes mit sich : Er macht den Charakter widerstandsfähiger gegen Leitmagie.(+40)
- 63 Völkerfreund : Der Charakter verfügt über ein ausgeprägtes Verständnis eines Volkes, einschließlich Sprache(6/4), Denkgewohnheiten, Lebensart und Geheimnissen.
- 64/5 Der Charakter kommt aus einer reichen Familie, wodurch er Güter und Kapital besitzt. Er hat ein festes Einkommen von 5 Goldstücken pro Monat.
- 66 Der Charakter bekommt einen +5 magischen Gegenstand vererbt
- 67 Der Charakter ist sehr risikofreudig im Bereich der Magie. Er bekommt einen Bonus von 10 auf jeden Risikowurf. Allerdings hat er besonders oft Pech, wenn ihm ein Risikozauber nicht gelingt. Dann erhöht sich der Patzerwurf um 25+W50 (einmal auswürfeln). Der Risikozauber kann sich aber nur auf ein Minimum von 2 reduziert werden.

- 68 Der Charakter ist besonders stark (+10 ST). Allerdings ist er auch nicht ganz helle und hat dadurch 5 Entwicklungspunkte weniger, als normal.
- 69 Der Charakter geht sehr sparsam mit seiner magischen Kraft um, was sich so auswirkt, daß der Charakter pro Stufe 0,5 Magiepunkte mehr hat. Dies kommt dadurch, daß er die Spruchlisten besonders gut lernt und in die tiefsten Geheimnisse der entsprechenden Sprüche eintaucht. Durch diese Zeitaufwendigere Methode Spruchlisten zulernen hat er einen Mauls von 10 auf den Spruchlisten-Erlernungs-Wurf (das ist ein Wort, was ?)
- 70 Der Charakter kommt aus einer sehr reichen Familie, wodurch er Güter und Kapital besitzt. Er hat ein festes Einkommen von 10 Goldstücken pro Monat.
- 71 Der Charakter leidet unter einem seltenem Gendefekt. Die körperlichen Attribute(+HW) sinken jährlich um 3, deshalb verläßt sich der Charakter auf seine geistigen Fähigkeiten und steigert diese jährlich um 2.
- 72 Der Charakter het ein Amulett gefunden, welches ein Magiepunktvermehrter x2 ist und ein Zaubervermehrter +3 ist (für seinen Magiebereich). Leider lastet ein Fluch auf dem Amulett, weil es aus einem Diebesgut stammt. Der Fluch läßt den Träger bei Neumond zu einer Schattengestalt werden (fast transparent) und bevor der Charakter kein humanoides Wesen getötet hat, wird er nicht wieder sichtbar. Wenn der Träger das Amulett loswerden will, muß ihm ein Willenstreit gegen Willenskraft 75 gelingen (nach jedem Mord ist ein Wurf möglich)
- 73 Der Charakter bekommt eine Waffe, die einen zusätzlichen Kritischen Treffer gleicher Schwere verursacht.
- 74 Der Charakter bekommt eine Waffe die einen zusätzlichen Kritischen Treffer C verursacht
- 75 Der Charakter bekommt einen +10 magischen Gegenstand vererbt
- 76 Der Charakter bekommt eine heilige Waffe verebt. Die waffe besitzt außerdem eine recht hohe Intelligenz und kann mental mit den Charakter kommunizieren. Der Charakter kann aber nur laut antworten. Diese Waffe hat leider den Nachteil, daß sie im Kampf immerzu auf den Geist des Charakters einredet und ihn doch recht stark iritiert, was sich durch einen Malus von -15 auf den OB auswirkt, wenn kein SD-Wurf über 50 gelingt. Jede Runde ist ein neuer Wurf nötig. Die Waffe redet aber kein sinnvolles Zeug, sondern labert den Charakter zu den ungünstigsten Zeitpunkten voll, wenn man allerdings den Rat brauchen könnte, schweigt die Waffe, brummelt unverständliches Zeug oder stimmt ein Trauerlied an.
- 77 Der Charakter hat die Fähigkeit Entfernungen besser abzuschätzen, wodurch sich seine Reichweiten um 30% erhöht wird.
- 78 Dem Charakter wird ein Gegesnstand mit einem Spruchspeicher bis Stufe 1 vererbt.
- 79 Dem Charakter wird ein Gegesnstand mit einem Spruchspeicher bis Stufe 2 vererbt.
- 80 Der Charakter bekommt einen +15 magischen Gegenstand vererbt
- 81 Völkerfreund : Der Charakter verfügt über ein ausgeprägtes Verständnis zweier Völker, einschließlich Sprache(6/4), Denkgewohnheiten, Lebensart und Geheimnissen.
- 82 Der Charakter bekommt einen +5 magischen Gegenstand vererbt
- 83 Der Charakter ist sehr magierückschlagresistent, was alle Risikozauberpatzer um

- 15 +W50 (einmal würfeln) senkt. Allerdings kommt das dadurch, daß der Charakter öfter patzt, als andere. Risikozauber werden um 20 erhöht.
- 84 Der Charakter widersetzt sich der Essenzmagie mit zusätzlichem +20 Bonus. Das kommt daher, daß seine Mutter während der Schwangerschaft mit Magie behandelt wurde. Leider ist er etwas anfällig in den beiden anderen Bereichen (1-40: -5; 41-80:-10; 81-100:-15)
- 85 Der Charakter besonders viel Glück mit Waffen, weshalb sich jeder Patzerbereich um 2 auf minimal 1 verringert. Das kommt allerdings auch durch seine von Grund aus vorsichtige Art, weshalb er einen Malus von -5(1-80) oder -10(81-100) auf alle Kampffertigkeiten bekommt.
- 86 Der Charakter ist sehr magieanfällig, was im einen zusätzlichen Malus auf Essenzmagie(1-33), Leitmagie(34-66) oder Mentalmagie(67-99) (bei hundert auf alle drei) von 10 gibt. Allerdings bekommt er einen Bonus von 5 (wenn oben 100, dann Bonus 10) auf Gift und Krankheitsresistenzen.
- 87 Der Charakter haßt Waffen und bekommt keine Jugendwerte auf Waffen. Allerdings kann er sich gut verstecken und bekommt 3 Jugendwerte auf Schleichen/Verbergen. Jetzt hat er natürlich gelernt, daß man im Abenteuerleben auchwaffen braucht und hat keine weiteren Probleme eine Waffe zu den normalen Kosten zu erlenen.
- 88 Du bist ein Feigling gewesen und bekommst einen Jugendwert auf Sprinten.
- 89 Man hat dich früher oft und lange gejagt. Auf der Fluch gerätsst du zu 10% in Panik und rollst dich für 1W10 Runden zusammen. Allerdings bekommst du auf Langlauf 4 Jugendwerte.
- 90 Der Charakter bekommt eine Waffe die einen zusätzlichen Kritischen Treffer D verursacht
- 91 Der Charakter ist sehr magiebegabt und lernt offene/geschlossene Listen aus fremden Magiegebieten wie fremde Berufslisten, aus dem eigenen Bereich.
- 92 Dem Charakter wird ein Gegenstand mit einem Spruchspeicher bis Stufe 3 vererbt.
- 93 Der Charakter ist sehr mächtig und kann Zaubersprüche eine Stufe über ihm ohne Risikovergrößerung anwenden. Allerdings erhöhen sich ab der zweiten Stufe, alle Risikozauber, um 5.
- 94 Der Charakter ist extrem langsam, was sich mit einem Malus von 15 auf Reaktion auswirkt. Allerdings ist er in Kämpfen so oft getroffen worden, daß er es gelernt hat schnell die Benommenheit zu überwinden, was ihm 5 Jugendwerte auf Benommenh. überw. gibt.
- 95 Der Charakter leidet unter einem seltenem Gendefekt. Er wächst immer weiter und seine körperlichen Eigenschaften steigen jährlich um 2. Allerdings sinken dadurch auch jährlich alle anderen Attribute (+HW) um 3.
- 96 Der Körper des Charakters verringert alle 5 Runden jede blutene Wunde um 1/Rd. (z.B. 2/Rd+3/Rd+1/Rd=6/Rd nach 5 Rdn. 1/Rd+2/Rd=3/Rd)
- 97 Der Charakter bekommt +1 auf Körperentwicklungsatufenbonus.
- 98 Der Charakter bekommt eine Waffe die einen zusätzlichen Kritischen Treffer E verursacht
- 99 Der Charakter darf ein Attribut um 1(1-60) oder 2(61-100) Punkte erhöhen
- 100 Der Charakter darf sich für eine weitere Hintergrundoption eine aussuchen.