

# Gaben

## Dicke Haut

Du besitzt recht ledrige Haut, die dir +1 auf deinen Schutz gegen Schaden verleiht, selbst wenn du keine Rüstung trägst.

## Empfindlicher Geruchssinn

Wenn du einen Handlungswurf für Verstand ablegen musst, um etwas mit Hilfe deines Geruchssinns wahrzunehmen, erhältst du einen Vorteilswürfel.

## Furchterregend

Nutze einen Vorteilswürfel, wenn du jemanden zur Herausgabe von Informationen oder zu Handlungen zwingen willst, die dieser nicht tun will.

## Großer Reichtum

Du besitzt eine Einkommensquelle oder eine Erbschaft. Nutze einen Vorteilswürfel, wenn du Güter, Dienstleistungen oder andere Gegenstände in deiner Heimatstadt erwerben willst.

## Handwerkszeug

Du besitzt einen Satz Werkzeuge passend zu deinem Beruf oder Handwerk. Nutze einen Vorteilswürfel bei Aktionen, die durch Einsatz dieser Werkzeuge besser gelingen könnten.

## Kind des Dschungels

Du bist im Dschungel aufgewachsen. Beim Jagen, Fallenstellen, Spurenlesen und ähnlichen Aktivitäten erhältst du außerhalb von Kämpfen im Dschungel einen Vorteilswürfel.

## Künstlerisch Begabt

Du besitzt eine künstlerische Begabung. Nutze einen Vorteilswürfel, wenn du Kunstgegenstände herstellst oder ihren Wert einschätzen willst.

## Riesenfreund

Du bist unter Riesen aufgewachsen oder hast anderweitig einen guten Eindruck auf sie gemacht. Du erhältst im Umgang mit Azurnen einen Vorteilswürfel.

## Spezialwaffe

Du besitzt eine hochwertige Waffe, z.B. eine Valgard-Klinge, einen Tyrus-Langbogen, eine Axis-Schleuder, ein Halakhi-Kir, Malakut-Khastok, Parsool-Seebeil oder eine andere, speziell für dich angefertigte oder geerbte Waffe, mit welcher du seit deiner Kindheit geübt hast. Du erhältst beim Einsatz dieser Waffe einen Vorteilswürfel. Sollte sie verloren, gestohlen oder zerstört werden, kannst du eine Kopie anfertigen lassen mit denselben Eigenschaften, dies dürfte aber sehr teuer werden, daher pass auf deine Waffe auf!

## Tierfreund

Du besitzt eine natürliche Gabe für Tiere. Nutze beim Umgang mit Tieren einen Vorteilswürfel. Solltest du ein Tiermeister sein, verfügst du zudem über zwei oder drei kleine, tierische Gefährten oder einen mittelgroßen oder großen Gefährten.

## Verstohlen

Du bist beweglich und flink. Wenn Heimlichkeit erforderlich ist, erhältst du einen Vorteilswürfel.

## Eiserne Fäuste

Deine Fäuste sind nach all den Jahren in den Kampfgruben oder Kneipenschlägereien hart wie Stein. Du kannst deine volle Stärke auf deinen Schaden im waffenlosen Kampf addieren.

## Feines Gehör

Wenn du einen Handlungswurf für Verstand ablegen musst, um etwas mit Hilfe deines Gehörs wahrzunehmen, erhältst du einen Vorteilswürfel.

## Geschicklichkeit der Haklaton

Addiere +1 auf dein Geschick. Dein Maximalwert in diesem Attribut ist 6 statt 5 und dein maximaler Startwert beträgt 4 statt 3.

## Günstling der Götter

Die Götter lieben dich. Du besitzt einen zusätzlichen Heldenpunkt.

## Kampfschrei

Gegner, welche deinen Kampfschrei hören können, rutscht das Herz in die Hose, so dass sie einen Nachteilswürfel auf alle Angriffswürfe in der Runde erhalten, die auf den Kampfschrei folgt. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag einsetzen und ein zweites Mal, sofern du einen Heldenpunkt investierst.

## Kraftakt

Du kannst deine konzentrierte Stärke besser einsetzen. Du erhältst einen Vorteilswürfel, wenn du Dinge anhebst, ziehst, schiebst oder zerbrichst.

## Raufbold

Du bist ein begabter Faustkämpfer und Ringer. Nutze einen Vorteilswürfel bei Angriffen mit Fäusten, Füßen, Kopfstößen usw.

## Scharlatan

Du bist sehr beredsam, gut mit Worten und kannst Lügen glaubhaft klingen lassen. Wenn du jemanden belügen, betrügen oder anderweitig täuschen willst, erhältst du einen Vorteilswürfel.

## Stärke der Azurnen

Du bist groß und stark. Addiere +1 auf deine Stärke. Dein Maximalwert für Stärke ist 6 statt 5 und dein maximaler Startwert für Stärke ist 4 statt 3.

## Verbindungen zur Unterwelt

Du hast Freunde in diversen Lasterhöhlen und Horten des Verbrechens im ganzen Land. Dort wird zwar keiner für dich seinen Hals riskieren, man unterstützt dich aber, erwartet dafür aber auch irgendwann eine Gegenleistung in Form eines Gefallens. Man verschafft dir Kontakt zu Hehlern, besorgt dir ein Versteck usw.

# Schwächen

## Analphabet

Du kannst nicht lesen oder schreiben, so dass dir jede Laufbahn verwehrt ist, die solche Kenntnisse voraussetzt.

## Dicke Finger

Du erhältst einen Nachteilswürfel, wenn du Schlösser knackst, mit einem Bogen oder einer Armbrust schießt oder andere feinmotorische Tätigkeiten ausübst.

## Jähzornig

Oft übermannt dich der Zorn. Meist genügt schon die kleinste – ggfs. auch eingebildete Beleidigung. Du erhältst einen Nachteilswürfel auf alle Würfe, während du versuchst, deine Wut unter Kontrolle zu behalten und rational zu handeln, z.B. wenn du während eines königlichen Festes beleidigt wirst, aber keine Szene machen willst, oder den Spott eines Gegners ignorieren willst. Dein Zorn kann dir Duellforderungen oder Schlimmeres einbringen.

## Landratte

Du erhältst auf dem Wasser einen Nachteilswürfel.

## Schwerfällig

Du hast Gleichgewichtsprobleme. Wenn es um Balance geht, erhältst du einen Nachteilswürfel – beispielsweise beim Überqueren schmaler Brücken oder auf Gebirgsgraten.

## Berüchtigt

Du bist wohlbekannt aufgrund einer bösen Tat in deiner Vergangenheit. Egal, ob die Geschichten stimmen oder nicht oder ob du aus gutem Grund gehandelt hast, eilt dir dein schlechter Ruf voran. Wenn es in sozialen Situationen gilt, einen guten Ersteindruck zu machen, erhältst du einen Nachteilswürfel. Dieser Nachteil besteht, bis du jemandes Vertrauen gewonnen hast.

## Gesucht

Vielleicht wirst du von den Behörden gesucht, vielleicht hast du einen mächtigen Adligen oder Piratenfürsten beleidigt. Du musst ständig seinen Beauftragten ausweichen, die dich einfangen oder vielleicht sogar töten wollen. Wenn du eine neue Stadt betrittst, würfle mit W6. Bei einer 1 wirst du von Beauftragten deines Feindes oder vielleicht sogar ihm selbst entdeckt, was dein Leben ziemlich erschwert.

## Kälteempfindlich

Du bist sehr kälteempfindlich. Du erhältst bei allen Handlungen in kalter Umgebung einen Nachteilswürfel.

## Misstrauen gegen Zauberei

Wenn du es mit Magiern und Alchimisten zu tun hast, erhältst du einen Nachteilswürfel.

## Städter

Die Wildnis ist nicht dein Ding. Bei allem, was mit Überleben in der Wildnis zu tun hat, erhältst du einen Nachteilswürfel.