



Heredium Liste aller Kräfte 1.0

Diese Liste enthält alle Kräfte, die bisher in Heredium erschienen sind und sollen als allgemeine Spielhilfe zur Charaktererschaffung dienen.

Die Liste enthält folgende Bücher:

- Heredium Grundregelwerk

Die Liste wird in Zukunft mit dem erschienen weiterer Bücher fortgesetzt.

02/2010 by Katharina Prost
Contact: Cutter@fundus-ludi.de

	Name	Stufe	Kosten	Vorraussetzung	Preis	Nebenwirkung	Buch	Seite
Debellatoren								
<u>Allgemeine Kräfte</u>	Animus Movit 1	Leicht	1AP				GRW	211
	Armamenta Mentis	Leicht	1AP				GRW	211
	Nuntium Mentis	Leicht	1AP				GRW	212
	Senseo Animus	Leicht					GRW	212
	Sussuro	Leicht					GRW	212
	Animus Movit 2	Mittel	1AP	Animus Movit 1			GRW	212
	Lego Mentem	Mittel	1AP				GRW	212
	Rego Ignem	Mittel	1AP				GRW	212
	Rego Frigorem	Mittel	1AP				GRW	212
	Rego Mentem	Mittel	1AP				GRW	212
	Pulsus Animi	Mittel	1AP	Animus Movit 1			GRW	213
	Animus Movit 3	Schwer	1AP	Animus Movit 2			GRW	213
	Creo Memoriam	Schwer	1AP	Lego Mentem, Rego Mentem			GRW	214
<u>Tonitrus Clan</u>	Iactus Fidelis	Leicht	1AP				GRW	214
	Infero Dolorem	Leicht	1AP				GRW	214
	Mitto Fulmen	Leicht	1AP				GRW	214
	Malleus Mentis	Mittel	1AP				GRW	214
	Phasma Horroris	Mittel	1AP				GRW	214
	Protego Corpum	Mittel	1AP				GRW	215
	Cataphractes Fulmis	Schwer	1AP				GRW	215
	Mens Propulsat	Schwer	1AP				GRW	215
	Gladius Mentis	Schwer	1AP				GRW	215
<u>Umbra Clan</u>	Contactus Mentis	Leicht	1AP				GRW	215
	Facundia	Leicht	1AP				GRW	215
	Senseo Spatium	Leicht	1AP				GRW	215
	Aura Pacis	Mittel	1AP				GRW	216
	Auspicium	Mittel					GRW	216
	Senseo Praeteritum	Mittel	1AP				GRW	216

	Desereo Corpum	Schwer	1AP				GRW	216
	Divinatio	Schwer	1AP				GRW	217
	Occupo Corpum	Schwer	1AP				GRW	217
<u>Serpentis Clan</u>	Dominus Ossis	Leicht					GRW	217
	Ignis Cordis	Leicht					GRW	217
	Somnus Diligens	Leicht					GRW	217
	Corpus Fidelis	Mittel	1AP				GRW	217
	Domo Bestiam	Mittel	1AP				GRW	217
	Inedia	Mittel					GRW	218
	Corpus Volat	Schwer	1AP				GRW	218
	Mens Imperat Corpum	Schwer					GRW	219
	Velocitas	Schwer	1AP				GRW	219
Hezekieliten								
<u>Allgemeine Kräfte</u>	Augen des Propheten	Leicht	1AP				GRW	199
	Genügsamkeit des Pilgers	Leicht					GRW	199
	Die Heilige Zunge	Leicht	1AP				GRW	199
	Licht der Wahrheit	Leicht					GRW	200
	Niedere Anrufung des Hezekiel	Leicht	1AP				GRW	200
	Früchte des Meeres	Leicht	1AP				GRW	201
	Hohe Anrufung des Hezekiel	Mittel	1AP				GRW	201
	Panzer des Glaubens	Mittel	1AP				GRW	201
	Schlaf der Seeligen	Mittel					GRW	201
	Wiederherstellung des Leibes	Mittel	1AP pro Tag				GRW	201
	Höchste Anrufung des Hezekiel	Schwer	1AP				GRW	201
	Unverwundbarkeit des Gläubigen	Schwer	1AP				GRW	202
<u>Sebuloniten</u>	Hand des Baumeisters	Leicht	1AP				GRW	202
	Hand des Gärtners	Leicht					GRW	202
	Wasserprüfung	Leicht					GRW	202

	Ausschwemmen	Mittel	1AP				GRW	202
	Wasserader	Mittel	1AP				GRW	202
	Wasser des Lebens	Mittel					GRW	202
	Berührung des Heilers	Schwer	1AP				GRW	203
	Geweihtes Wasser	Schwer	1AP				GRW	203
	Wuchernde Berührung	Schwer	1AP				GRW	203
<u>Manassari</u>	Austausch des Glaubens	Leicht	1AP				GRW	203
	Spurlos	Leicht	1AP				GRW	203
	Stimme des Propheten	Leicht	1AP				GRW	203
	Flüstern des Propheten	Mittel	1AP				GRW	204
	Gestohlene Augen	Mittel	1AP				GRW	204
	Hand der Redlichkeit	Mittel	1AP				GRW	204
	Falsche Wahrheit	Schwer	1AP				GRW	205
	Die Lehren des Propheten	Schwer	1AP				GRW	205
	Sklave des Wassers	Schwer	1AP				GRW	205
<u>Issacharten</u>	Schwert der Rechtschaffenen	Leicht	1AP				GRW	205
	Perlmuthhaut	Leicht	1AP				GRW	205
	Faust des Glaubens	Leicht	1AP				GRW	206
	Gefrierendes Blut	Mittel	1AP				GRW	206
	Raserei des Märtyrers	Mittel	1AP				GRW	206
	Totes Wasser	Mittel	1AP				GRW	206
	Avatar des Propheten	Schwer	1AP				GRW	206
	Festungsbann	Schwer	1AP				GRW	207
	Niederstrecken	Schwer	1AP				GRW	207
<u>Zadokaner</u>	Kind des Wassers	Leicht					GRW	208
	Quelle des Wissens	Leicht	1AP				GRW	208
	Ruhe des Propheten	Leicht	1AP				GRW	208
	Atem der Gottheit	Mittel	1AP				GRW	208
	Herrscher des Wassers	Mittel	1AP				GRW	208
	Wir sind eins	Mittel	1AP				GRW	209
	Letzte Offenbarung	Schwer	1AP				GRW	209
	Die Wiege der Menschheit	Schwer	1AP				GRW	209

	Der Zorn des Propheten	Schwer	1AP				GRW	210
Nordallianz								
<u>Allgemein</u>	Ektoskelett	Mittel			-		GRW	224
<u>Zusatzmodule</u>	Gesundheitsüberwachung	Leicht		Ektoskelett	100 Nordmark			
	Gleichgewichtsverstärker	Leicht	1AP	Ektoskelett	110 Nordmark		GRW	225
	Kommunikationsport	Leicht		Ektoskelett	100 Nordmark		GRW	225
	MapPad			Ektoskelett	190 Nordmark		GRW	225
	Nachtsichtvisier	Leicht		Optisches Visier	120 Nordmark		GRW	225
	Optisches Visier	Leicht		Ektoskelett	140 Nordmark		GRW	225
	Unterarmkrallen	Leicht		Ektoskelett	90 Nordmark		GRW	225
	Urinaufbereitung	Leicht		Ektoskelett	150 Nordmark		GRW	225
	Zielvorrichtung	Leicht	1AP	Optisches Visier	180 Nordmark		GRW	225
	Schockhandschuh	Mittel	1AP	Ektoskelett	200 Nordmark		GRW	225
	Sprunghydraulik	Mittel	1AP	Ektoskelett	210 Nordmark		GRW	226
	Taktischer Computer	Mittel		Kommunikationsport, MapPad, Optisches Visier	230 Nordmark		GRW	226
	Verstärkte Panzerung	Mittel		Ektoskelett	200 Nordmark		GRW	226
	Rückenmarksstimulanz	Schwer	1AP	Ektoskelett	400 Nordmark		GRW	226
	Künstliche Muskelfasern	Schwer	1AP	Ektoskelett	380 Nordmark		GRW	226
Raging Bull								

<u>Mutationsliste</u>	Albinismus	Leicht				Überempfindlichkeit	GRW	220
	Geschärfte Sinne	Leicht				Überempfindlichkeit	GRW	220
	Haifischzähne	Leicht				Artikulationsprobleme	GRW	220
	Hypermobilität	Leicht	1AP			Zerbrechlich	GRW	220
	Hypertrichose	Leicht				Hautprobleme	GRW	221
	Leichte Ichthyose	Leicht				Hautprobleme	GRW	221
	Nickhäute	Leicht				Beschränkter Sinn (Sicht)	GRW	221
	Schleimblasen	Leicht	1AP			Infektionsgefahr oder Hautprobleme	GRW	221
	Adrenogenitales Syndrom	Mittel	1AP			Impotenz	GRW	221
	Hyperdigestion	Mittel				Stoffwechselprobleme	GRW	221
	Kiemen	Mittel				Infektionsgefahr	GRW	221
	Knochenwaffen	Mittel	1AP			Infektionsgefahr	GRW	221
	Krankhafte Analgesie	Mittel	1AP			Kopfschmerzen	GRW	221
	Mittlere Ichthyose	Mittel				Hautprobleme	GRW	221
	Mutierte Leber	Mittel	siehe Beschreibung			Stoffwechselprobleme	GRW	222
	Hauttumore	Schwer	1AP			Hautprobleme oder Infektionsgefahr	GRW	222
	Hydrocephalus	Schwer				Kopfschmerzen	GRW	223
	Kehlkopftumor	Schwer	1AP			Artikulationsprobleme	GRW	223
	Schwere Ichthyose	Schwer				Hautprobleme	GRW	223
	Wulstmuskeln	Schwer				Stoffwechselprobleme oder Impotenz	GRW	223
Temora								
<u>Stimulanzen</u>								
	Stimulanzinjektor	Leicht			500 Credits		GRW	227
	Antidot	Leicht	1AP		20 Credits	Das Antidot verursacht zum Zeitpunkt des Injizierens 1W6 Schadenspunkte.	GRW	227
	Anxiolytikum	Leicht	1AP		20 Credits	Der Charakter kennt keine Angst und wird in der Wirkungszeit der Stimulanz außerordentlich übermütig.	GRW	227

	Aufputzmittel	Leicht	1AP		20 Credits	Nachdem die Wirkung des Aufputzmittels nachgelassen hat, kann der Anwender sich für die Dauer von 12 Stunden nur schwer konzentrieren und ist extrem erschöpft. Auf alle Wurf, welche ein gewisses Maß an Konzentration erfordern, erleidet der Charakter einen Malus von -3. Wird das Aufputzmittel für mehr als (Konstitution) Tage am Stück verwendet, dann erleidet der Verwender für jeden zusätzlichen Tag 1W6 Punkte Schaden.	GRW	228
	Breitbandmedikament	Leicht	1AP		20 Credits	Das Breitbandmedikament wirkt leicht betäubend. Während der Wirkungszeit erleidet der Charakter einen Malus von -3 auf sein Reaktionsvermögen.	GRW	228
	Gehirnstimulanz	Leicht	1AP		20 Credits	Der Verwender konzentriert sich so sehr auf Details, dass er einen Malus von -3 auf Aufmerksamkeitsproben erleidet, so lange die Stimulanz wirkt.	GRW	228
	Leichtes Analgetikum	Leicht	1AP		20 Credits	Das Opiat behindert den Tastsinn. Alle Aktionswürfe die der Charakter während der Wirkungszeit unternimmt und die den Tastsinn erfordern, erleiden einen Abzug von -3.	GRW	228
	Adrenalin	Mittel	1AP		50 Credits	Der Charakter wird während der Wirkungszeit der Stimulanz reizbar und überdreht und muss bei unerwarteten Geräuschen und Ereignissen einen Wurf auf Psyche + Wahrnehmung (ZW12) schaffen, um nicht sofort das nächstbeste Ziel anzugreifen. Steht der Charakter zusätzlich unter dem Einfluss des Reflexstimulanziums, dann steigt der Zielwert auf 16.	GRW	228
	Aufbaupräparat	Mittel	1AP		50 Credits	Der Charakter wird leicht betäubt und kann sich nur schwer konzentrieren. Während die Stimulanz wirkt, erleidet der Charakter einen Malus von -3 auf alle Aktionswürfe.	GRW	228
	Reflexstimulanzium	Mittel	1AP		50 Credits	Der Charakter wird während der Wirkungszeit der Stimulanz reizbar und überdreht und muss	GRW	228

						bei unerwarteten Geräuschen und Ereignissen einen Wurf auf Psyche + Wahrnehmung (ZW12) schaffen, um nicht sofort das nächstbeste Ziel anzugreifen. Steht der Charakter zusätzlich unter dem Einfluss des Adrenalinstimulanziums, dann steigt der Zielwert auf 16.		
	Rezeptorstimulanzium	Mittel	1AP		50 Credits	Starke Sinnesreize können den Charakter während der Wirkungszeit verwirren; solange er grellem Licht, starken Gerüchen oder ähnlichem ausgesetzt ist, erleidet er einen Abzug von -3 auf alle anfallenden Aktionswürfe	GRW	228
	Meisterstimulanzium	Schwer	1AP		80 Credits	Nach Ablauf der Wirkung erleidet der Charakter einen schweren Kater; das jeweilige Attribut sinkt für 6 Stunden um 1.	GRW	229