

Charaktererstellung – Persönlichkeitsmerkmale (PM)

PM sind biographisch und biologisch bedingte Eigenschaften und Eigenarten, von positiven körperlichen Fähigkeiten bis hin zu psychischen Störungen oder körperlichen Handicaps. Die PM sollen in den Abenteuern berücksichtigt werden und bieten dadurch ein vielseitiges Rollenspiel. In entsprechender Situation kann ein PM vom Spielmeister abgerufen werden oder der Spieler bringt es ins Spiel ein.

Bsp.: Der Charakter Darius hat Angst vor Feuer (PM Pyrophobie). Er will aber aus einem brennenden Haus eine Person retten. Der SM fordert den Spieler nun auf, für Darius einen Gegen-TW auf MUT zu abzulegen. Gelingt der TW, traut sich Darius ins Haus.

- Die PM werden bei der Charaktererstellung vor den Talenten ermittelt, weil sie Einfluss auf die Talente ausüben können.
- Der Charakter erhält 3 PM, die ausgewürfelt werden. Durch entsprechende Würfelergebnisse können es auch mehr oder weniger PM werden.
 - Sollte das gleiche PM erneut ausgewürfelt werden, muss der Wurf wiederholt werden (außer bei steigerbaren PM).
- Es macht das Spiel durchaus spannend, wenn die anderen Spieler anfangs noch nicht wissen, was für PM der Charakter des Spielers mit sich herumträgt.

Inhalt	Seite
Das Ablehnen eines PM	1
Steigerbare PM	2
Rassebedingte PM	2
Hinweise zur Drogensucht	3
PM ermitteln	4
Beschreibungen zu den PM	13

1. Das Ablehnen eines PM

Bei der Ermittlung von 3 PM kann es natürlich geschehen, dass da ein PM dabei ist, das überhaupt nicht zu den Vorstellungen des Spielers für seinen Charakter passt. Es lohnt sich, die PM anzunehmen und damit auch ein Stückweit die Biographie des Charakters aufgezwungen zu bekommen. Es ist ein bisschen wie das echte Leben: Manche Eigenarten und düstere Begleiter aus der Vergangenheit trägt man einfach mit sich herum. Das Spiel wird dadurch auf alle Fälle interessant.

Wenn der Spieler aber nun ein PM ablehnen möchte, hat er da folgende Möglichkeiten:

a) Er opfert 50 Talentpunkte

Die Talentpunkte, die zu Beginn der Charaktererstellung ermittelt wurden, werden um 50 Punkte reduziert und dafür entfällt ein PM.

b) Er steigert ein steigerbares PM

Nachdem die PM ermittelt wurden, möchte der Spieler ein PM ablehnen und steigert dafür ein steigerbares PM um 3 Punkte.

2. Steigerbare PM

Steigerbare PM können Süchte, Phobien oder ähnliche Probleme sein, die einen Wert besitzen. Umso höher der Wert ist, desto stärker muss das PM ausgespielt werden. Im Laufe der Abenteuer können steigerbare PM weiter ansteigen, aber auch gedrosselt werden.

- Steigerbare PM starten bei der Charaktererstellung mit dem Wert 12.
- Steigerbare PM sind aktiv, wenn der Wert mind. 10 beträgt.
- Steigerbare PM gehen verloren, wenn der Wert unter 10 gedrosselt wird.
 - Ein steigerbares PM kann beispielsweise durch einen Entzug oder durch eine dauerhaft trainierte Wesensveränderung gedrosselt werden.
- Steigerbare PM besitzen Kategorien, nämlich 12, 15 und 18. Immer wenn eine Kategorie erreicht wird, nimmt das PM extremere Ausmaße an und auch der Gegen-TW wird stärker erschwert.
- Sollte das gleiche steigerbare PM erneut ausgewürfelt werden, beträgt der Startwert nun 15.
 - Sollte es abgelehnt werden, sinkt es nur auf 12 ab.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss ein Gegen-TW auf WS (oder auf ein anderes Talent) gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.

3. Rassebedingte PM

Einige Rassen besitzen aufgrund ihres Wesens ein PM.

- Dieses PM wird in der hier aufgeführten Liste angegeben.
- Sollten mehrere PM aufgeführt sein, entscheidet der W6, welches PM es wird.
- Das rassebedingte PM kann nach den o. g. Regeln abgelehnt werden.

Araner	Keraunophobie
Avese	Felinophobie
Dragoner	1 - 3 = Herrschsucht 4 - 6 = Pyromanie
Goblin	1 - 2 = Neugier 3 - 4 = Kleptomanie 5 - 6 = Sexsucht
Lykaner	1 - 3 = Keraunophobie 4 - 6 = Mordlust
Negorianer	Cannabis
Noma	1 = Cannabis 2 = Cholerik 3 = Coffein 4 = Kynophobie 5 = Tabak 6 = freie Wahl

Oger	1 - 3 = Cholerik 4 - 6 = Völlerei
Ork	Cholerik
Panthera	1 - 3 = Keraunophobie 4 - 6 = Kynophobie
Plantoid	1 - 3 = Agoraphobie 4 - 6 = Pyrophobie
Skarde	1 - 2 = Alkohol 3 - 4 = Phänophobie 5 - 6 = Xenophobie gegen nichtmenschliche Rassen
Slinger	1 - 3 = Lügner 4 - 6 = Narzissmus
Torone	Cholerik
Zwerg	Habgier

- **Bluttausch:** Bluttausch ist ein Sonder-PM, das bestimmte Rassen besitzen. Es ist das Verlangen, sich karnivor ernähren zu wollen und Jagd auf Säugetiere und andere Humanoiden zu machen; vorrangig auf Humanoiden mit reinem roten Blut. In entsprechenden Situationen kann ein TW auf WS gefordert werden, wenn der betroffene Charakter in Versuchung des Bluttausches fällt. Ein Gegen-TW ist dann fällig, wenn er sich dagegen wehren möchte. Der Bluttausch ist ein steigerbares PM, das allerdings bei der Charaktererstellung nicht abgelehnt oder gedrosselt werden kann; wohl aber zwischen den Abenteuern. Es ist eine Grundveranlagung dieser Rasse und startet mit dem Wert 12.
 - Rassen mit dem PM Bluttausch: Krokonen, Lykaner, Mantis, Oger und Vampire.

4. Hinweise zur Drogensucht

Bei der Drogensucht existieren besondere Regeln zum Umgang mit diesen. Ein kurzer Einstieg soll zur Übersicht helfen. Eine genauere Beschreibung findet sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.

Beschreibung: In der Darstellung der Droge wird beschrieben, um was es sich handelt und wie sie wirkt. Die Wirkung soll im Rollenspiel umgesetzt werden.

Wirkstoff: Hier wird genauer beschrieben, was für ein Stoff in der Droge enthalten ist. In der mittelalterlichen Welt ist dies oft nicht bekannt.

Applikation: Hier wird erklärt, wie viel von der Droge auf welche Art eingenommen wird.

Wirkungseintritt: Dies ist der Zeitraum, wann die Droge anfängt zu wirken.

Halbwertszeit: Dies ist der Zeitraum vom Beginn der Wirkung, bis zu dem Zeitpunkt, wann die Wirkung nachlässt. Von da an regenerieren sämtliche veränderten Talentwerte, PM und WM je Std. um einen Punkt.

Wirkung: Hier wird beschrieben, wie genau die Droge wirkt und wie sich dadurch Talente verändern. Die Beschreibung erklärt, wie der Spieler die Sucht im Rollenspiel einbringen soll.

Nebenwirkungen: Neben der eigentlichen Wirkung können Nebenwirkungen auftreten, vor allem dann, wenn weitere Stoffe eingenommen wurden oder eine zu hohe Dosierung stattfand.

Nachwirkungen: Nach der Wirkungsdauer oder nach einer bestimmten Zeit können Spätfolgen auftreten.

Sucht: Hier wird beschrieben, wie sich die Sucht verändert, wenn der Charakter eine höhere Kategorie erreicht und wie er sich dagegen wehren kann. In den meisten Fällen muss nach 3 Abenteuern ein Gegen-TW auf WS gemacht werden und wenn dieser misslingt, steigt das PM um einen Punkt.

Entzug: Im Mittelalter gibt es noch keine begleitenden Therapien gegen Drogensüchte. Es hilft hier lediglich der Entzug. Nimmt man die Droge im gewohnten Zeitraum nicht mehr zu sich, treten bereits Entzugserscheinungen auf, die hier beschrieben sind. Hält man den Entzug 3 Tage lang erfolgreich durch (jeden Tag durch einen Gegen-TW auf WS), sinkt das PM um einen Punkt. Misslingt der Gegen-TW, muss der Entzug erneut gestartet werden, um sich zu entwöhnen. Außerdem versucht der Charakter bei einem misslungenen Gegen-TW den Stoff wieder zu konsumieren.

- Bei einem PM-Wert von mind. 12 wird der Gegen-TW – 2 WM.
- Bei einem PM-Wert von mind. 15 wird der Gegen-TW – 4 WM.
- Bei einem PM-Wert von mind. 18 wird der Gegen-TW – 6 WM.

5. PM ermitteln

Anhand des W20 werden zunächst 3 PM ermittelt. Erst wird jeweils der PM-Bereich ermittelt, dann das PM selbst.

01	+ 1 PM	Der Charakter erhält ein PM mehr
----	---------------	----------------------------------

02	- 1 PM	Der Charakter erhält ein PM weniger
----	---------------	-------------------------------------

03 - 05	Drogensucht	Der Charakter ist Drogensüchtig	
		<ul style="list-style-type: none"> • Alle Drogensüchte sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12. • Wird eine Drogensucht erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert und wandert somit in die nächst höhere Kategorie. • Die Drogen sind in der Rubrik „Equipment“ unter Doping und Drogen genauer beschrieben. • Bei Vampiren muss der Wurf der Kategorie wiederholt werden! 	
	01 - 05	Alkohol	Berauschende, stimulierende und leicht betäubende Getränke.
	06	Ayahuasca	Stark halluzinog und spirituell wirkender Sud, der häufig von Schamanen genutzt wird.
	07 - 08	Cannabis	Droge der Hanfpflanze, die geraucht wird und beruhigend, entspannend oder euphorisierend wirkt.
	09 - 10	Coffein	Stimulierender Stoff, der im grünen und schwarzen Tee und in Kaffee enthalten ist.
	11	Felicida	Wurmparasit, der durch den Verzehr betäubend, beruhigend und halluzinogen wirkt und dazu führt, die Wahrheit zu sagen. <ul style="list-style-type: none"> • Bei Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden. • Lykaner töten den Wurm durch Verwandlung ab.
	12	Meskalin	Halluzinogen wirkender Stoff aus bestimmten Kakteen.
	13 - 14	Opium / Laudanum	Aus dem Schlafmohn hergestellte Droge, die geraucht oder getrunken (Laudanum) wird. Es wirkt euphorisierend, beruhigend schmerzlindernd.
	15	Psilocybin	Pilze, die besonders halluzinogen und leicht vitalisierend wirken. <ul style="list-style-type: none"> • Beim Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
	16 - 18	Tabak	Rauchdroge, die kurz aufmerksamkeitssteigernd und leicht beruhigend wirkt.
19 - 20	Freie Wahl		

06 – 08	Handicaps		Der Charakter hat eine körperliche Beeinträchtigung und gesellschaftliche Einschränkungen.
	<ul style="list-style-type: none"> Wird eines dieser PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden 		
	01	Albino	Der Charakter hat verschiedene Augenfarben oder hellrote Augen und eventuell weiß-graue Haare.
	02	Allergie	<p>Krankhafte Abwehrreaktion auf Umweltreize. W6:</p> <p>1 = Federn 2 = Insektenstiche 3 = Pflanzenpollen 4 = Schalenfrüchte (Nüsse) 5 = Staub 6 = Tierhaare</p> <ul style="list-style-type: none"> Dies ist ein steigerbares PM Bei Federn muss bei Avesen, Dragonern, Pantheras und Plantoiden der Wurf wiederholt werden. Bei Insektenstichen muss bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libraner, Lykaner, Mantis, Myrmen, Plantoiden, Sauranern, Slingern und Toronen der Wurf wiederholt werden. Bei Pflanzenpollen muss bei Anuren, Aranern, Elben, Libranern, Mantis, Myrmen, Plantoiden und Slingern der Wurf wiederholt werden. Bei Schalenfrüchten muss bei Avesen, Plantoiden und Ratzen der Wurf wiederholt werden. Bei Staub muss bei Anuren, Aranern, Dunkelelben, Goblins, Ogern, Orks, Ratzen, Slingern, Toronen und Zwergen der Wurf wiederholt werden. Bei Tierhaaren muss bei Elben, Lykanern, Pantheras, Ratzen und Toronen der Wurf wiederholt werden.
	03	Auge fehlt	<p>Dem Charakter fehlt ein Auge.</p> <ul style="list-style-type: none"> Das Sehen in eine Richtung ist nur bis 45 ° möglich. TW, die das Sehen voraussetzen, werden – 2 WM. Bei Lykanern und Vampiren fehlte das Auge bereits vor der Infizierung.
	04	Gehörlosigkeit	<p>Starke Gehörlosigkeit; sehr gedämpfte Wahrnehmung.</p> <ul style="list-style-type: none"> Auditive Talente werden – 6 WM. Der Charakter sollte die Gebärdensprache können. Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	05	Glatze	<p>Haarloser Kopf.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bei Lykanern und Vampiren fehlten die Haare bereits vor der Infizierung. Bei Anuren, Chelonianer, Krokonen, Mantis, Myrmen, Oktowesen, Plantoiden, Sauranern und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.
	06	Herzfehler	<p>Tödliche Gefährdung durch Aufregung und körperlichen Belastungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bei Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	07	Krebs	<p>Der Charakter stirbt vermutlich am Ende eines künftigen Abenteuers.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
08	Krüppel	<p>Der Charakter hat aufgrund eines Geburtsfehlers, der Kinderlähmung oder früherer Brüche einen bewegungsbehinderten Körper.</p> <ul style="list-style-type: none"> Bei Lykanern und Vampiren bestand die Behinderung bereits vor der Infizierung. Wurde das PM Unsterblich ermittelt, war der Charakter schon vor Unsterblichkeit verkrüppelt. Einer der Arme ist wenig beweglich und darum werden TW mit dem Arm bzw. mit der Hand – 2 WM. Ein beidhändiges Handeln ist nicht möglich. Eines der Beine ist wenig beweglich, darum kann der Charakter max. 2 Felder schnell rennen und nur die Hälfte weit springen. Der Charakter kann nicht klettern. 	

...

09	Makelhaftes Aussehen	Der Charakter ist unschön; ihm fehlen auffällig Zähne, die übrigen Zähne sind schwarz, er hat eine schiefe Nase, abstehende Ohren und sein Körperbau ist untersetzt. <ul style="list-style-type: none"> AUSS startet mit dem Wert 0 und darf nicht über 10 gesteigert werden.
10	Narben	Der Charakter ist durch Narben gezeichnet, die von einer früheren Erkrankung an Blattern stammen. <ul style="list-style-type: none"> Das Talent AUSS startet mit dem Wert 0 und darf auf max. 10 aufgewertet werden. Bei Lykanern und Vampiren stammen die Narben noch von vor der Infizierung. Der Charakter kann sich nicht mehr an Blattern infizieren.
11	Prothese	Aufgrund einer verlorenen Gliedmaße trägt der Charakter eine Prothese. W6: <ul style="list-style-type: none"> 1 - 2 = Handprothese 3 - 4 = Armprothese; ab Unterarm 5 - 6 = Beinprothese; ab Unterschenkel Bei Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden. Bei Lykanern und Vampiren fehlte die Gliedmaße schon vor der Infizierung. Wurde das PM Unsterblich ermittelt, fehlte die Gliedmaße schon vor Unsterblichkeit. TW mit dieser Gliedmaße werden - 2 WM.
12	Reizdarmsyndrom	Dauerhafte Verdauungsstörungen, mit Blähungen und Rülpsen. <ul style="list-style-type: none"> Die Flatulenz tritt häufig nach dem Essen und Trinken auf. Es können auch Bauchschmerzen oder Durchfall auftreten. Bei Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
13	Schulden	Der Charakter hat Schulden bei einem Geldverleiher. <ul style="list-style-type: none"> W100 x 100 Schekel.
14	Schwitzsucht	Übermäßiges Schwitzen und Schweißgeruch. <ul style="list-style-type: none"> Bei körperlicher Belastung besteht Gefahr durch Dehydrierung. Bei Anuren, Avesen, Chelonianern, Dragonern, Krokonen, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Plantoiden, Sauranern, Slingern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
15	Sehschwäche	Alle visuellen Talente werden - W6 WM. <ul style="list-style-type: none"> Eine Brille würde dagegen helfen, diese gibt es allerdings selten und sind teuer. Bei Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
16	Stottern	Der Charakter stottert, vor allem in angespannten Situationen.
17	Völlerei	Übergewichtigkeit, Fettleibigkeit, unbeweglich und maßloses Ess-, Trink- und Konsumverhalten. <ul style="list-style-type: none"> Wurde bereits das PM Athletischer Typ oder Narzissmus ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. Das Talent AUSS startet mit dem Wert 0 und darf max. auf 10 gesteigert werden. Bewegliche Talente werden - 2 WM. Bei Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden. Beim Vampir war der Charakter schon vor der Infizierung beleibt.
18	Zipperlein	Schmerzende und geschwollene Gelenken und gelegentlich Fieber (Gicht). <ul style="list-style-type: none"> Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
19 - 20	Freie Wahl	

09 – 11	Phobien	Der Charakter hat eine Angststörung.	
		<ul style="list-style-type: none"> • Alle Phobien sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12. • Wird eine Phobie erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert, und wandert somit in die nächst höhere Kategorie. • Die Namen der Phobien sind in der mittelalterlichen Welt nicht bekannt und Phobien werden auch als psychische Erkrankungen kaum verstanden. 	
	01	Agoraphobie	Angst vor großen Plätzen und Personenansammlungen <ul style="list-style-type: none"> • Wurde bereits das PM Isolophobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	02	Akrophobie	Angst vor Höhen und Tiefen <ul style="list-style-type: none"> • Bei Aranern, Avesen, Libranern und Mantis muss der Wurf wiederholt werden.
	03	Aquaphobie	Angst vor tiefen und dunklen Gewässern <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen wird – 2 WM. • Bei Anuren, Chelonianern, Krokonen, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Skarden und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.
	04	Entomophobie	Angst vor Insekten <ul style="list-style-type: none"> • Bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libranern, Mantis, Myrmen, Plantoiden, Ratzen, Sauranern und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.
	05	Felinophobie	Angst vor katzenartigen Wesen <ul style="list-style-type: none"> • Bei Krokonen, Lykanern und Pantheras muss der Wurf wiederholt werden.
	06	Hämatophobie	Angst vor Blut <ul style="list-style-type: none"> • Bei Aranern, Krokonen, Lykanern, Mantis, Ogern, Orks und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
	07	Herpetophobie	Angst vor Schlangen, Reptilien und Amphibien <ul style="list-style-type: none"> • Bei Anuren, Chelonianern, Dragonern, Krokonen, Sauranern und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.
	08	Iatrophobie	Angst vor Spitälern, Ärzten und Spritzen <ul style="list-style-type: none"> • Bei Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
	09	Isolophobie	Angst vor dem Alleinsein <ul style="list-style-type: none"> • Wurde bereits das PM Agoraphobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. • Bei Aranern, Kobolden, Pantheras, Plantoiden und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.
	10	Keraunophobie	Angst vor Blitzen und Gewitter
	11	Klaustrophobie	Angst vor engen Räumen <ul style="list-style-type: none"> • Bei Dunkelelben, Ratzen, Slingern, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.
	12	Kynophobie	Angst vor Hunden <ul style="list-style-type: none"> • Bei Elben und Lykanern muss der Wurf wiederholt werden.
	13	Mysophobie	Angst vor Schmutz und Infektionen <ul style="list-style-type: none"> • Bei Anuren, Aranern, Avesen, Dunkelelben, Goblins, Krokonen, Lykanern, Ogern, Orks, Ratzen, Skarden, Slingern, Toronen, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.
	14	Nekrophobie	Angst vor dem Tod und den Kontakt mit Toten, Friedhöfen und Leichen <ul style="list-style-type: none"> • Bei Dragonern, Dunkelelben, Kobolden, Krokonen, Lykanern, Mantis, Myrmen, Ogern, Orks und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
	15	Nyktophobie	Angst vor Dunkelheit <ul style="list-style-type: none"> • Bei Anuren, Aranern, Dunkelelben, Goblins, Lykanern, Ogern, Oktowesen, Orks, Pantheras, Plantoiden, Ratzen, Slingern, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.
	16	Phänophobie	Angst vor mysteriösen Phänomenen, Zauberei und gruseligen Kreaturen. <ul style="list-style-type: none"> • Bei Dunkelelben, Elben, Kobolden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
17	Pyrophobie	Angst vor Feuer <ul style="list-style-type: none"> • Wurde bereits das PM Pyromanie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. • Bei Dragonern muss der Wurf wiederholt werden. 	

...

	18	Xenophobie	Angst vor Fremden (radikalisierte Vorurteile gegen andere) Die Xenophobie wird mit dem W100 ausgewürfelt: 01 - 05 = Alte 06 - 10 = Amphibioiden und Reptiloiden 11 - 15 = Arme und Obdachlose 16 - 20 = Aquanoiden 21 - 25 = Behinderte 26 - 30 = Bestimmte Rasse (wird per Würfel ermittelt) 31 - 35 = Bewohner eines bestimmten Ortes 36 - 40 = Frauen oder Männer 41 - 45 = Grünbluter (speziell Golins, Koblode, Oger und Orks) 46 - 50 = Halbwesen (Halb-Rassen und chimäre Rassen) 51 - 55 = Homosexuelle 56 - 60 = Insektoiden 61 - 65 = Kinder und Jugendliche 66 - 70 = Magier 71 - 75 = Medikusse 76 - 80 = Menschen (und Zwerge) 81 - 85 = Reiche 86 - 90 = Soldaten 91 - 95 = Spitzohren (Elben, Dunkelelben, Halbelben und Grauelben) 96 - 100 = Freie Wahl oder alternative Idee
	19 - 20	Freie Wahl	

12 - 15	Positive Eigenschaften		Positive körperliche oder gesellschaftliche Fähigkeiten
	01	Arbeitertyp	Der Charakter arbeitet gerne, viel und kann gut zupacken. <ul style="list-style-type: none"> Auf die Arbeitstalente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden. Der Charakter erleidet keine VIT-Abzüge, wenn er hart gearbeitet hat. Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.
	02	Athletischer Typ	Der Charakter ist ein sehr beweglicher und dynamischer Typ. <ul style="list-style-type: none"> Wurde bereits das PM Völlerei ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. Auf die Bewegungstalente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden. Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.
	03	Beidhändigkeit	<ul style="list-style-type: none"> Der Charakter kann dauerhaft beidhändig kämpfen, ohne dafür im Vorfeld eine Kognition zu opfern. Keine Hand erhält eine negative WM. Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	04	Eiserne Reserve	Der Charakter erholt sich sofort, wenn LE oder VIT kritisch sinkt. <ul style="list-style-type: none"> Sinkt der Wert in LE oder VIT in den kritischen Bereich (unter 4), puscht sich der Charakter (einmalig am Tag) um + W4 Punkte automatisch wieder auf. Wird das PM erneut ausgewürfelt, ist die Eiserne Reserve einmal mehr am Tag möglich.
	05	Empathischer Typ	Der Charakter hat ein besonderes Gespür für die Anliegen der Humanoiden und versteht sich auch gut mit Tieren und Kindern. <ul style="list-style-type: none"> Die Talente INST und Abrichten werden + 2 WM. Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhalten zusätzlich beide Talente + 2 WM.

...

06	Erbe	<p>Der Charakter wird etwas in den nächsten Abenteuern erben, was der SM geheim mit dem W10 ermittelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 01 = Anwesen (W6) <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 = Gasthaus ○ 2 = Haus ○ 3 = Insel ○ 4 = Land mit Anwesen ○ 5 = Gutshof mit Land ○ 6 = Turmburg mit Land • 02 = Betrieb • 03 = Fürstlicher Titel als Nachkomme eines Fürsten. Der W4 entscheidet, in welcher geschwisterlichen Rangfolge der SC steht. Bei 1 ist er der Älteste und somit der direkte Erbe. • 04 = Gegenstand (wird aus der Liste der Utensilien ausgewürfelt) • 05 = Geheime Schrift über verborgenes Wissen (der SM denkt sich aus, was der Inhalt der Schrift beinhaltet. Er kann auch so beschrieben sein, dass immer wieder ein Schriftstück dechiffriert offenbart werden muss.) • 06 = Geld (W100 x 100 Schekel) • 07 = Rüstung (wird aus der Liste der Rüstungen ausgewürfelt) • 08 = Waffe (wird aus der Liste der Waffen ausgewürfelt) • 09 = Es werden zwei Dinge geerbt; der Wurf wird zusätzlich wiederholt (jedoch nicht das gleiche Erbe im Detail). • 10 = Freie Wahl einer Auswahl! • Wird das PM erneut ausgewürfelt, ermittelt der SM erneut, was der Charakter zusätzlich geerbt hat (jedoch nicht das gleiche Erbe im Detail).
07	Hohe Resilienz	<p>Der Charakter hält stressige Situationen gut aus und ist psychisch und physisch hoch Belastbarkeit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • TW gegen einen Schreck oder Wahn werden + 2 WM. • Der Charakter hält einen Tag ohne Schlaf besser aus und würde auch nach 24 Std. ohne Schlaf nur leicht müde sein. • Sämtliche Gesundheitsstörungen bewirken bei ihm 1 VIT weniger Verlust. • Bei der Ermittlung einer Erkrankung wird der TW auf VIT + 2 WM. • Der Charakter erleidet keine VIT-Abzüge durch negative Einflüsse, wie z. B. wenn ein Geliebter verstorben ist. • Der Charakter erleidet keinen WS-Abzug, wenn er eine skrupellose Tat ausgeführt hat, die nicht seinem Wert entsprach (dennoch steigt SKR dadurch an). • Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
08	Intelligenter Typ	<p>Der Charakter ist ein intelligenter Typ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf die Wissenstalente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.
09	Intuitiver Typ	<p>Der Charakter ist überaus intuitiv und instinktiv.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf die Intuitiven Talente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden. • Mit dem Talent CHAR beeinflusst er seine Gruppe + 1 WM mehr, wenn er den Wert 15 bzw. 18 erreicht hat • Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und CHAR beeinflusst noch + 1 WM mehr.
10	Kämpfernatur	<p>Der Charakter kann gut kämpfen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf die Kampftalente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden. • Bei der Ermittlung der Kampfreiheitsfolge erhält der Charakter + W6 Punkte zusätzlich. • In einer Kampfrunde zeigt der erste Schock keine Wirkung. • Der Charakter erhält einen möglichen Kampftrick mehr. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und der Charakter erhält noch einen Kampftrick mehr.
11	Magiebegabt	<ul style="list-style-type: none"> • Auch als nicht magiebegabte Rasse kann der Charakter nun MAG nutzen. Der Startwert beträgt dann jedoch 5. • MAG regeneriert stündlich um je einen Punkt. • Der Charakter erhält einen Zauber zusätzlich. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhält der Charakter erneut einen Zauber mehr.

...

12	Magieresistent	Der Charakter ist immun gegen psychisch-magische Angriffe <ul style="list-style-type: none"> • Der Einsatz möglicher eigener Zauber wird – 2 WM. • Ist der Charakter ein Magier, würde seine magische Aura nicht erkannt werden.
13	Mobiler Typ	Der Charakter kennt sich gut mit den verschiedensten Fortbewegungsmitteln aus. <ul style="list-style-type: none"> • Auf die Mobilitätstalente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.
14	Orientiertes Wissen	Der Charakter kennt sich überall in den Landen gut aus, weiß wo man was bekommen kann, kennt die politischen Systeme und Gruppierungen, weiß wo sich welche Naturbegebenheit befindet, kennt sich sogar gut in dem ein- oder anderen Marktviertel aus. <ul style="list-style-type: none"> • Die Talente Gassenwissen, Geschichte, Orientierung und Staatskunst werden + 2 WM. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhalten die Talente erneut + 2 WM.
15	Physischer Typ	Der Charakter hat eine positive Kontrolle über seinen Körper. <ul style="list-style-type: none"> • Auf die Körperlichen Talente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden; außer auf AUSS. • VIT löst ab 15 und 18 + 1 WM mehr auf alle TW aus. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und VIT löst erneut + 1 WM mehr aus.
16	Prominent	Der Charakter ist überall bekannt, weil er aus irgendeinem Grund heraus prominent ist. Er hat dadurch auch überall Verbindungen. <ul style="list-style-type: none"> • Das Talent CHAR wird + 2 WM. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
17	Regenerativer Typ	Der Charakter regeneriert überaus schnell. <ul style="list-style-type: none"> • Auf die Regenerativen Talente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden. • Die Regenerativen Talente regenerieren bereits nach 12 Std. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sollte das PM Magiebegabt ermittelt werden, gilt die dortige Regel zur Regeneration für MAG. • Sonstige Talente, veränderte PM-Werte oder WM regenerieren schon nach einer ½ Std.
18	Starker Typ	Der Charakter ist überaus kräftig und muskulös. <ul style="list-style-type: none"> • Beim Oger muss der Wurf wiederholt werden. • Um das PM aufrecht zu halten, muss er täglich Bodybuilding betreiben oder schwer arbeiten. • Der Charakter kann seine LE auf über 20 aufwerten, max. jedoch auf 30. • Der Charakter erhält dauerhaft einen NBS, der 10 % seiner aktuellen LE entspricht. • Der Charakter erhält + 2 NRS. • Der Charakter besitzt einen ständigen automatischen Powerschlag, für den er keine Kognition aufwenden muss.
19	Unsterblich	Der Charakter ist ein regeneratives Wesen, weil er den Stoff eines Einhorn-Horns zu sich genommen hat. <ul style="list-style-type: none"> • Bei Lykanern und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden. • Ein Vampir wird dadurch zum Daywalker. • Wurde zuvor das PM Gehörlosigkeit, Gicht, Herzfehler, Krebs, Reizdarmsyndrom oder Sehschwäche ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. • Wird dieses PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
20	Freie Wahl	

16 - 18	Psychische Störungen		Der Charakter leidet an einer psychischen Störung.
	<ul style="list-style-type: none"> • Einige psychische Störungen sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12. • Wird eine steigerbare psychische Störungen erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert und wandert somit in die nächst höhere Kategorie. 		
	01	Amnesie	<p>Dem Charakter fehlt vollständig die Erinnerung an seine Vergangenheit und an sein Ich. Auch wenn der Charakter die Erinnerung in nächster Zeit wiedererlangt, können ihm noch Teile seiner Erinnerung fehlen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter kann weiter ausgebaut werden, aber der Charakter wird von seinem Ich im Abenteuer nichts wissen. Der SM denkt sich die Gründe dafür aus und wird den Charakter durch Erlebnisse in den nächsten Abenteuern wieder in sein Leben zurückführen lassen. • Mögliche Zauber oder Budo-Kampfkünste würfelt der SM anstelle des Spielers aus. Diese Fähigkeiten entdeckt der Charakter nach und nach. • Bei Lykanern hält dieser Zustand nur bis zur nächsten Wandlung an. • Bei Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	02	Bipolare Störung	<p>Der Charakter leidet unter manisch-depressiven Stimmungsschwankungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Täglich entscheidet der W6 über die Stimmung des Charakters. • Bipolarität verursacht auch ein stärkeres Schlafbedürfnis. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	03	Cholerik	<p>Der Charakter ist jähzornig.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Nahkampf verursacht der Charakter + W6 TP; er kann sich aber nur mit einem Gegen-TW auf WS zurückhalten aufzuhören. Bei hoher SKR wird seine Tat auch grausam. • Dies ist ein steigerbares PM.
	04	Dämonische Besessenheit	<p>Der Charakter ist von einem Dämon besessen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. • Täglich wehrt sich der Charakter um 15 Uhr mit einem TW auf WS dagegen. • Jederzeit kann der Dämon mit dem Charakter gedanklich Kontakt aufnehmen oder ihn auch komplett übernehmen. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	05	Freizügigkeit	<p>Neigung zur Harmonie mit der Natur und zur offenen Nacktheit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	06	Habgier	<p>Gier nach Besitz und Geld.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Talent SKR wird + 2 WM. • Bei Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	07	Herrschaft	<p>Das Verlangen Personen anzuführen und Macht zu ergreifen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Talent SKR wird + 2 WM. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	08	Kleptomanie	<p>Süchtig aufs Klauen und Stehlen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Talent FM wird beim Taschendiebstahl + 2 WM. • Bei Elben muss der Wurf wiederholt werden. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
09	Lügner	<p>Der Charakter ist ein pathologischer Lügner.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Talent Lügen wird + 2 WM. • Bei Elben muss der Wurf wiederholt werden. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden. 	

...

10	Mordlust	Sucht nach dem Töten von Personen und dessen Erleben. <ul style="list-style-type: none"> Die Talente MUT und SKR werden + 2 WM. Kann der Charakter in einem Abenteuer keinen Mord begehen, sinken GL und WS zum nächsten Abenteuer - 1. Diese Abwertungen bleiben bestehen, bis der Charakter gemordet hat. Hat der Charakter gemordet, steigen GL und WS vorübergehend + 1. Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
11	Narzissmus	Der Charakter ist selbstverliebt und extrem Eitel. <ul style="list-style-type: none"> Wurde bereits das PM Völlerei ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. Das Talent AUSS startet mit dem Wert 10. Das Talent CHAR wird + 2 WM. Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
12	Neugier	Ruheloses Interesse an fremden Situationen und Geheimnissen. <ul style="list-style-type: none"> Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
13	Paranoia	Der Charakter glaubt an Verschwörungstheorien, ist schnell eifersüchtig, misstrauisch und kann auch unter Wahnvorstellungen leiden. <ul style="list-style-type: none"> Dies ist ein steigerbares PM.
14	Pyromanie	Zwanghaftes Verlangen Feuer zu legen und etwas zu verbrennen. <ul style="list-style-type: none"> Im Umgang mit Feuer wird ein möglicher TW auf MUT + 2 WM. Wurde bereits das PM Pyrophobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. Bei Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden. Dies ist ein steigerbares PM.
15	Rachsucht	Der Charakter hat den tiefen Wunsch Rache an jemanden oder an eine Gruppe auszuüben. <ul style="list-style-type: none"> Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
16	Schlafwandler	Der Charakter ist ein Schlafwandler. <ul style="list-style-type: none"> Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
17	Sexsucht	Der Charakter ist sexsüchtig. <ul style="list-style-type: none"> Bei Elben, Kobolden, Plantoiden und Sauranern muss der Wurf wiederholt werden. Dies ist ein steigerbares PM.
18	Spielsucht	Zwanghafter Wunsch, Glücksspiele mit Gewinnaussicht zu spielen. <ul style="list-style-type: none"> Beim Glücksspiel wird der TW auf GL + 2 WM. Dies ist ein steigerbares PM.
19 - 20	Freie Wahl	

19 - 20	Freie Wahl für eine Kategorie
---------	--------------------------------------



Beschreibungen zu den PM

Agoraphobie: Der Charakter hat Angst vor Personenmassen und überfüllten Plätzen.

- Die Angst kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Wurde bereits das PM Isolophobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Agoraphobie kann ein rassebedingtes PM des Plantoiden sein.
- Dies ist ein steigerbares PM.

Akrophobie: Der Charakter hat Angst vor Höhen und Tiefen. Er meidet Berge, Türme, Brücken, hohe Häuser, freies Fliegen usw. Er lehnt sich nicht gerne über eine Brüstung oder aus dem Fenster eines hohen Hauses.

- Die Angst kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 15 erleidet der Charakter auf einer Anhöhe schon große Angst.
- Bei Aranern, Avesen, Libranern und Mantis muss der Wurf wiederholt werden.

Albino: Der Charakter hat verschiedene Augenfarben oder hat hellrote Augen und eventuell weiß-graue Haare. In manchen Kulturen wirkt das abschreckend gespenstisch, in manch anderen werden solche Personen für besondere (auch magische) Persönlichkeiten gehalten.

- Ob der Charakter weiß-graue Haare haben kann, sofern es von der Rasse überhaupt möglich ist, entscheidet der Spieler selbst und auch ob sein Charakter verschiedene Augenfarben oder Albino-Augen hat.

Alkohol: Der Charakter ist alkoholsüchtig. Als Alkohol gelten Bier, bzw. Met, Wein und Spirituosen. Alkohol wirkt euphorisierend, enthemmend, stimulierend und leicht betäubend. Es wird häufig auch mit anderen Getränken gestreckt, weil die Meinung vorherrscht, dass der Anteil an Alkohol ausreichen würde, um abgestandene Getränke zu reinigen. Älteres Wasser schmeckt so zumindest erträglicher.

- Einfache Mengen Alkohol bewirken bei ihm nichts, aber eine ungewohnte Menge wirkt dann nach 30 + W20 Min. Der Alkohol wirkt dann euphorisierend, stimulierend, angsthemmend, leicht betäubend, aber auch bewegungseinschränkend. Es bewirkt in MUT + 1, in REFL + 1 und in WS - 1 und alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden - 2 WM. Außerdem bekommt der Charakter Hunger.
- Nach ca. 3 Std. hört die Wirkung auf. Alle Werte regenerieren dann stündlich um je einen Punkt. Außerdem muss er danach Urin lassen und bei größeren Mengen Alkohol leidet er unter leichter Müdigkeit und Dehydrierung.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 12 konsumiert er täglich Alkohol und gerne bei besonderen Anlässen.
 - Ab dem Wert 15 täglich konsumiert er vermehrt Alkohol, auch zu ungewohnten Zeiten und zwischendurch auch hartalkoholische Getränke.
 - Ab dem Wert 18 fast konsumiert er fast ständig und er ist ein Spiegeltrinker.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Alkohol ist eine beliebte Handelsware und fast überall erlaubt.
- Durch die 99 Gesetze der Nomas meiden die meisten Nomas den Konsum von Alkohol.
- Skarden können Alkohol als rassebedingtes PM erhalten.
- Vampire können nicht alkoholsüchtig werden.
- Zwerge vertragen die Spirituose Zwergenfusel, die anderen Rassen eher schadet.
- Weitere Informationen zum Alkohol finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.

Allergie: Erworbene Überempfindlichkeit gegen äußere Einflüsse. Die äußeren Einflüsse verursachen Gesundheitsstörungen, wie z. B. eine laufende Nase, tränende und anschwellende Augen, eine erschwerte Atmung, häufiges Niesen, Hautrötungen, Pusteln und Juckreiz.

- Die Allergie wird mit dem W6 bestimmt:
 - 1 = Federn
 - 2 = Insektenstiche
 - 3 = Pflanzenpollen
 - 4 = Schalenfrüchte (Nüsse)
 - 5 = Staub
 - 6 = Tierhaare
- Die Allergie hält W6 Std. lang an und verursacht – 1 LE und – 2 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - Diese Werteveränderungen regenerieren nach der Wirkungsdauer je Std. um einen Punkt.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS; Auswaschen betroffener Körperpartien.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Unter dem Wert 12 verliert der Charakter nur noch – 1 VIT und – 1 WM.
 - Ab dem Wert 15 sind die Werteverluste doppelt so stark.
 - ab dem Wert 18 sind die Werteverluste dreifach so stark.
- Bei Federn muss bei Avesen, Dragonern, Pantheras und Plantoiden der Wurf wiederholt werden.
- Bei Insektenstichen muss bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libraner, Lykaner, Mantis, Myrmen, Plantoiden, Sauranern, Slingern und Toronen der Wurf wiederholt werden.
- Bei Pflanzenpollen muss bei Anuren, Aranern, Elben, Libranern, Mantis, Myrmen, Plantoiden und Slingern der Wurf wiederholt werden.
- Bei Schalenfrüchten muss bei Avesen, Plantoiden und Ratzen der Wurf wiederholt werden.
- Bei Staub muss bei Anuren, Aranern, Dunkelgelben, Goblins, Ogern, Orks, Ratzen, Slingern, Toronen und Zwergen der Wurf wiederholt werden.
- Bei Tierhaaren muss bei Elben, Lykanern, Pantheras, Ratzen und Toronen der Wurf wiederholt werden.

Amnesie: Dem Charakter fehlt vollständig die Erinnerung an seine Vergangenheit und an sein Ich. Gründe dafür kann ein psychischer Schock, also ein Trauma sein oder ein besonderer Schlag auf den Kopf. Im Laufe der Abenteurer erhält der Charakter allmählich seine Erinnerungen zurück und wird sich bald auch daran erinnern, wer er überhaupt ist. In den kommenden Abenteuern kann der Charakter jedoch immer wieder feststellen, dass er noch bestimmte Erinnerungslücken hat, so lange, bis das Trauma komplett aufgearbeitet wurde.

- Der SM denkt sich die vergessenen Erlebnisse aus; auch mögliche Zauber und Budo-Kampfkünste würfelt zunächst der SM aus. Ebenso können auch biographische Hintergründe vom SM ausgearbeitet werden. Der Charakter erfährt dann im Laufe der Abenteurer erst von seinem Leben und seinen Fähigkeiten.
- Gegenmaßnahmen: In besonderen Situationen kann der Charakter sich an Dinge erinnern. Hier kann der SM ihn TW auf INTEL würfeln lassen.
 - Dies ist kein steigerbares PM.
 - Bei Lykanern hält der Zustand nur bis zur nächsten Wandlung an.
 - Vampire können keine Amnesie erhalten. Der Wurf muss wiederholt werden.

Arbeitertyp: Der Charakter arbeitet gerne, viel und kann gut zupacken.

- Auf die Arbeitstalente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden.
- Der Charakter erleidet keine VIT-Abzüge, wenn er hart gearbeitet hat.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.

Auge fehlt: Dem Charakter fehlt ein Auge. Dies schränkt ihn in seiner Sichtweise ein.

- Um welches Auge es sich handelt, darf der Spieler frei entscheiden.
- Durch das fehlende Auge kann der Charakter in diese Richtung nur 45 ° weit gucken.
- Außerdem sind alle TW, die das Sehen betreffen (also auch Kampftalente) – 2 WM.
- Der Araner hat 2 Augenpaare und somit ist seine Sichtweise hier nicht eingeschränkt, außer das PM wird ein zweites Mal ermittelt. Bei Insektoiden mit Facettenaugen ist der gesamte Facettenbereich betroffen.
- Bei Lykanern und Vampiren fehlte das Auge bereits vor der Infizierung



Aquaphobie: Der Charakter hat Angst vor tiefen und dunklen Gewässern. Er meidet Flüsse, Seen und Meere.

- Der TW auf Schwimmen wird – 2 WM.
- Die Angst kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 15 hat der Charakter sogar Angst vor Badetrögen und der TW auf Schwimmen wird – 4 WM.
 - Ab dem Wert 18 wird der TW auf Schwimmen – 6 WM.
- Bei Anuren, Chelonianern, Krokonen, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Skarden und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.



Athletischer Typ: Der Charakter ist ein sehr beweglicher und dynamischer Typ.

- Auf die Bewegungstalente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden.
- Wurde bereits das PM Völlerei ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und bei der Ermittlung der Kampffreihefolge erhält der Charakter nun + 2 W6 Punkte.

Ayahuasca: Es handelt sich um einen Sud, der vorwiegend von Schamanen bei den Negorianern und Sauranern, aber auch bei Amazonen konsumiert wird. Er bewirkt ein intensives spirituelles Erleben, bizarre Halluzinationen und lässt den Konsumenten in eine Trance fallen. Hauptbestandteile sind Wirkstoffe aus bestimmten Lianen oder Schilfrohrwurzeln und dem Sekret der Aga-Kröte. Der Sud wird 3 Tage lang aufgeköcht und schmeckt faulig-bitter und leicht süßlich.

- Die Wirkung setzt nach dem Trinken nach 1 Std. ein und wirkt eine $\frac{3}{4}$ Std. In der Zeit entsteht eine kurze Euphorie, das Zeitgefühl wird verlangsamt und bizarre Halluzinationen treten auf. Der Konsument bekommt das Gefühl, dass sich Körper und Geist trennen und man mit der Materie eins sei und man fühlt sich schwerelos. Das Gefühl ähnelt dem Nahtoderlebnis. Umso höher die Dosierung, desto stärker die Erlebnisse. Bei einer geringen Dosis kann der Konsument seinen Rausch noch bewusst als solchen wahrnehmen. GL, MUT, MAG und VIT erleben eine Aufwertung, während MOT und WS abgewertet werden. Der Konsument erhält Einblicke in die Anderswelt und Transzendenzreisen werden + 2 WM. Allerdings leidet der Konsument auch unter Bewegungs- und Rededrang und seine Wissenstalente werden – 2 WM. Er fühlt sich wohl und erleidet keine Depression und sogar Husten-Erkrankungen werden dadurch gemildert. Zu den Nebenwirkungen können Erbrechen, Durchfall, starkes Schwitzen, Angstzustände, Kopfschmerzen und Übelkeit gehören.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann findet jedoch ein Entzug statt.
- Ayahuasca kann süchtig machen. Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem PM-Wert von 10 – 14 konsumiert man monatlich.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man wöchentlich.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man alle 3 Tage.
- Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Ayahuasca finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.



Beidhändig talentiert: Der Charakter beherrscht dauerhaft das Beidhändige Kämpfen.

- Der Charakter kann dauerhaft beidhändig kämpfen, ohne dafür im Vorfeld eine Kognition zu opfern.
- Keine Hand erhält eine negative WM.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Bipolare Störung: Der Begriff ist im Mittelalter nicht bekannt. Der Betroffene leidet unkontrolliert an episodischen extremen Stimmungsschwankungen.

- Täglich entscheidet der W6 über die Stimmung des Charakters.
 - 1 = Depressiv = Der Charakter hat eine äußerst gedrückte Stimmung, er ist traurig, mit leicht suizidalen Gedanken und er ist schwierig zu motivieren.
 - GL und WS sinken für diesen Tag - 1.
 - Der Charakter braucht nur einmal am Tag essen.
 - 2 = Manisch = Der Charakter ist rastlos, aktiv, sprunghaft, kontaktfreudig und hat Lust etwas zu erleben. Dem Charakter fehlt aber das Gefühl für die Realität und er kann dadurch die eigene Gruppe schnell in Gefahr bringen.
 - CHAR steigt für diesen Tag + 3 und GL steigt für diesen Tag + 1.
 - 3 = Cholerisch = Der Charakter ist rastlos und cholerisch.
 - Er erhält an diesem Tag das PM Cholerik und SKR steigt für diesen Tag + 1.
 - 4 = Switching = Die Symptome wechseln zwischen Manie und Depression. Dies kann der Charakter frei ausspielen; es finden jedoch keine Werteveränderungen statt.
 - 5 = Der Charakter ist normal.
 - 6 = freie Wahl für den Spieler.
- Drogen verschlimmern die Stimmungen. Bei einer 6 muss dann erneut gewürfelt werden.
- Durch die Bipolare Störung wird der Charakter schneller müde. Er muss am Abend wesentlich schneller schlafen und schläft auch sofort und fest ein. Ihn zu wecken ist schwer.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Cannabis: Sucht nach dem leicht euphorisierenden (sativa) oder entspannenden und beruhigenden (indica) Rauschmittel der Hanf-Pflanze, das vorrangig in Pfeifen geraucht wird.

- Cannabis wirkt geraucht schon nach 1 Min. und wirkt ca. 2 Std. Durch die Einnahme werden die Talente wie GL, MAG, SINN, VIT und WS leicht angehoben oder regeneriert (+ 1) und das mögliche PM Cholerik sinkt - 3. Cannabis kann auch gegessen werden. Die Wirkung später ein und wirkt etwas länger.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann findet jedoch ein Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem PM-Wert von 10 - 14 konsumiert man ca. wöchentlich.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man ca. alle 3 Tage.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man täglich.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Cannabis wird gerne von Negorianern und Nomas konsumiert und kann bei denen ein rassebedingtes PM sein.
- Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Cannabis finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.



Cholerik: Der Charakter ist jähzornig und neigt dazu, in besonderen Momenten zornig und cholerisch zu werden. Er lässt sich schnell provozieren, er unterbricht barsch irgendwelche Debatten oder verlässt die Runde provokant, er reizt durch sein Auftreten und provoziert durch seine Aussagen. Gerät er in eine kontroverse Situation, reagiert er übertrieben aggressiv. In einem Kampf tritt er übertrieben gewaltsam auf.

- Bei einem Wert von 10 - 14 kann er sich im Nahkampf kaum zurückhalten, auch auf Gegner einzuschlagen, die eigentlich schon besiegt sind. Je schlimmer außerdem sein SKR-Wert ist, desto extremer ist auch die gewaltvolle Tat. Der Charakter verursacht im Nahkampf + W4 TP. Bei einem Wert von 15 - 17 ist der Charakter im Nahkampf noch gewalttätiger und würde auch Jemanden eliminieren. Im Nahkampf richtet er dann + W6 TP an. Ab einem Wert von 18 würde er auch auf Freunde und Liebende losgehen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS. Geliebte Personen können ihn versuchen, von der Tat abzubringen, wenn ihnen der TW auf CHAR gelingt. Der Gegen-TW wird dadurch dann zusätzlich + 2 WM, bei einem guten CHAR-Wurf sogar + 4 WM. Einige Stoffe, wie Cannabis, wirken Cholerik entgegen.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert, desto aggressiver und gereizter tritt der Charakter auf.
- Cholerik kann ein rassebedingtes PM des Nomas, Oggers, Orks und Toronen sein.

Coffein: Der Begriff „Coffein“ wird in der mittelalterlichen Welt nicht verwendet. Der Charakter ist süchtig nach dem Konsum von Kaffee oder grünem oder schwarzem Tee. Der Konsum wirkt kurz stimulierend und fördert die Konzentration und Vitalität.

- Es wirkt nach 15 – 30 Min. und für 1 – 2 Std. Durch die Einnahme werden VIT und WS leicht angehoben (+ 1) und Wissenstalente leicht positiv WM (+ 1). Die Wirkung von Weidenrinde wird durch Coffein beschleunigt. Coffein wirkt allerdings auch leicht dehydrierend.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann findet jedoch ein Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem PM-Wert von 10 – 14 konsumiert man täglich 1 – 2 Tassen.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man täglich mehrere Tassen.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man ständig Kaffee oder Tee.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Coffein wird gerne von Nomas konsumiert, deren Kaffee-Angebote in der Gastronomie begehrt sind. Es ist ansonsten relativ selten. Es kann für Nomas ein rassebedingtes PM sein.
- Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Coffein finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.

Dämonische Besessenheit: Der Charakter wurde von einem Dämon besessen und startet so ins Abenteuer. Der Dämon genießt die Zeit in seinem Wirtskörper, hält mit dem Charakter Zwiesprache und kann ihn theoretisch sogar übernehmen und fremd führen. Das kann er einerseits machen, um seinem Wirtskörper auf dämonische Weise zu helfen, aber auch um mit ihm grausame Taten anzustellen oder seinen Plänen nachzugehen. Ansonsten steht der Dämon dem Charakter auch helfend zur Seite stehen, allerdings verfolgt der Dämon damit auch stets einen Selbstzweck. Er flüstert ihm auch böse Dinge zu.

- Der Dämon hat bereits von dem Charakter Besitz ergriffen, allerdings nicht körperlich, sondern nur mental.
- Der Dämon kann jederzeit Gespräche mit dem Charakter führen. Das Gesprochene des Dämons hört nur der Charakter selbst. Um zu antworten, müsste der Charakter sprechen.
- Der Dämon kann jederzeit die volle Kontrolle über den Charakter bekommen, dann wird der Charakter vom SM gelenkt. Dies kann der SM auch so gestalten, dass die Kontrolle des Dämons stattfindet, während der Spieler nicht an der Reihe ist oder der Charakter schläft. Um die Kontrolle zu erlangen, muss dem Dämon lediglich – 1 MAG zahlen. Der Charakter hingegen darf sich mit einem bewussten Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Der Charakter bekommt die Taten seines Dämons bzw. seines Körpers mit, kann sich danach aber nicht mehr daran erinnern.
- Während der Kontrolle könnte eine geliebte Person den Charakter von seinen Abwegen abhalten, wenn dieser Person der TW auf CHAR gelingt. Dann darf die Person erneut einen Gegen-TW auf WS machen.
- Nach der Kontrolle können dem Charakter Erinnerungen an die Zeit der Kontrolle aufblitzen. Er kann sich aber auch mit einem TW auf INTEL versuchen, an einzelne kurze Situationen zu erinnern.
- Meistens ist der Dämon um 3 Uhr nachts in Versuchung, die Kontrolle auszuführen.
- Wenn der Dämon mit dem Wirtskörper nachts unterwegs war, ist der Charakter am nächsten Tag leicht müde.
- Wenn der Dämon die Kontrolle übernimmt, gelten für den Wirtskörper die Werte und Fähigkeiten des Dämons. Der Charakter kann in der Zeit auch nur durch stählerne und heilige Waffen verletzt und getötet werden.
- Zu den Werten und Fähigkeiten eines Dämons, siehe in der Rubrik „Welt“!
- Wenn der Dämon seinen Wirt verlässt oder verlassen muss, verliert der Charakter – W4 WS.
- Wenn der Dämon seinen Wirt verlassen muss, kann er eine automatische Parade nutzen, um sich zu materialisieren oder zu versuchen von einem anderen Lebewesen Besitz zu ergreifen. Für diese Parade müssen ihm die TW auf REFL und MAG gelingen. Nutzt er die Parade nicht oder misslingt ihm die Parade, muss er in die Anderswelt entweichen, wo er W100 Min. lang verbleiben muss.
- Ein Besessener bzw. dessen Dämon kann von Magiern mit der Fähigkeit der Aurenstich erkannt werden. Dadurch erblickt man den Dämon, aber auch seine furchterregende Fratze, die einen Schreck verursachen kann.
- Gegenmaßnahmen:
 - Der Charakter wehrt sich täglich um 15 Uhr mit einem TW auf WS gegen die Besessenheit. Gelingt ihm der TW, kann sich der Dämon mit einem Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Misslingt der Austritt des Dämons, erleidet der Charakter – 1 WS. Während der Besessenheit kann der Besessene keine WS regenerieren. Er wird dadurch irgendwann wahnsinnig und der Dämon hat es dann umso leicht, mit seinem Wirt umzugehen, wie er möchte. Im Out-Play, also auch zwischen den Abenteuern finden diese TW nicht statt.
 - Der Dämon kann durch einen Exorzismus ausgetrieben werden. Auch in dem Fall erleidet der Charakter – W4 WS.
- Dies ist kein steigerbares PM.
- Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

Eiserne Reserve: Der Charakter baut in Grenzsituationen eine eiserne Reserve auf.

- Sobald LE oder VIT in den kritischen Bereich 1 – 3 oder auch auf 0 oder weniger sinkt, puscht sich der Charakter automatisch in diesem Talent wieder auf, nämlich um + W4 Punkte.
- Diese Eiserne Reserve funktioniert nur einmal am Tag und gilt nur bei dem ersten Talent, das in den kritischen Bereich gesunken ist. Und es geschieht automatisch.
- Sollte das PM erneut ausgewürfelt worden sein, findet das rettende Ereignis einmal mehr am Tag statt.

Empathischer Typ: Der Charakter hat ein besonderes Gespür für die Anliegen der Humanoiden und versteht sich auch gut mit Tieren und Kindern. Er ist sozusagen ein guter Seelsorger, Tierflüsterer und der coole Onkel oder die coole Tante für Kinder.

- Die Talente INST und Abrichten werden + 2 WM.
- Sollte das PM erneut ausgewürfelt werden, erhält der Charakter auf die Talente erneut + 2 WM.

Entomophobie: Der Charakter hat Angst vor Insekten, vor allem vor solchen, die fliegen, stechen und beißen können. Die Angst beinhaltet auch die Arachnophobie, also die Angst vor Spinnen und eine gewisse Angst gegenüber insektenartige Humanoiden.



- Die Konfrontation mit einem Insekt oder dergleichen kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie. Ab dem Wert 15 würde sich der Charakter auch nicht trauen, eine Spinne zu töten. Auch Spinnennetze und Spinnweben bereiten ihm Angst.
- Bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libranern, Mantis, Myrmen, Plantoiden, Ratzen, Sauranern und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.

Erbe: Der Charakter hat etwas geerbt. Die Nachricht über sein Erbe trifft bereits zum ersten Abenteuer ein. Der Charakter weiß aber noch nicht, was er geerbt hat. Im nächsten, spätestens aber im übernächsten Abenteuer wird der Charakter erfahren, was er geerbt hat, sofern er das Erbe annehmen möchte. Was der Charakter mit seinem Erbe anstellt, bleibt ihm überlassen. Es können auch noch Probleme auftreten, z. B. mit neidischen Verwandten.

- Der SM ermittelt geheim, was das für ein Erbe sein wird. W10:
 - 01 = Der Charakter hat ein Anwesen geerbt. Ob die Ländereien bereits Rohstoffe erhalten und ob die Häuser noch mit Personal bestückt sind, entscheidet der SM. Der W6 bestimmt:
 - 1 = Gasthaus
 - 2 = Haus
 - 3 = Insel
 - 4 = Land mit Anwesen
 - 5 = Gutshof mit Land
 - 6 = Turmburg mit Land
 - 02 = Betrieb. Der Charakter hat einen Betrieb geerbt. Der SM wählt den Betrieb aus und kann sich dabei an der Berufslist in der unteren und mittleren Mittelschicht orientieren.
 - 03 = Fürstlicher Titel. Ein Fürst ist verstorben und hat Erben hinterlassen, zu denen bislang unwissentlich auch der Charakter gehört. Die Umstände werden vom SM erdacht. In welcher geschwisterlichen Rangfolge der Charakter steht, bestimmt der W4. Bei einer 1 wäre er das Älteste der Geschwister und stände somit im direkten Erbe. Ansonsten würde er eine Abfindung oder Anteile am Regieren erhalten. Dieses Erbe kann böses Blut bedeuten, wenn die Geschwister sich ihren fürstlichen Rang streitig machen wollen.
 - 04 = Gegenstand. Der SM nimmt sich die Liste der Utensilien zur Hand und würfelt einen Gegenstand aus, den der Charakter erben wird. Das muss natürlich passen. Es darf kein Gebäude, Anwesen oder Betrieb sein.
 - 05 = Geheime Schrift über verborgenes Wissen. Der SM denkt sich eine Schrift aus, die eventuell in einer fremden Sprache verfasst ist und die geheimes oder arkanes Wissen beinhaltet, die sich dem Charakter im Laufe mehrerer Abenteuer offenbaren können. Es könnte ebenso aber auch eine Schatzkarte sein oder eine Spionageschrift über politische Intrigen.
 - 06 = Geld. Der Charakter hat W100 x 100 Schekel geerbt.
 - 07 = Rüstung. Der SM nimmt sich die Liste der Rüstungen zur Hand und würfelt eine Rüstung aus, die der Charakter erben wird. Das muss natürlich passen.
 - 08 = Waffe. Der SM nimmt sich die Liste der Waffen zur Hand und würfelt eine Waffe aus, die der Charakter erben wird. Das muss natürlich passen.
 - 09 = Zwei Dinge geerbt. Der Charakter hat zwei Dinge geerbt. Das Erbe wird also zweimal ermittelt. Sollte die 09 erneut gewürfelt werden, werden es schon drei Dinge usw.
 - 10 = Freie Wahl. Der Spieler darf die Art des Erbes frei auswählen. Mögliche weitere Würfe obliegen aber dem SM.
- Wird dieses PM erneut ausgewürfelt, erhält der Charakter ein weiteres Erbe, jedoch nicht das gleiche Erbe im Detail, was bereits ermittelt wurde.

Felicida: Halluzinogen wirkender Stoff eines Wurmparasiten, der verzerrt wird und dadurch betäubend und beruhigend wirkt und farbenfrohe Illusionen erzeugt. Es führt auch dazu, die Wahrheit zu sagen. Häufig wird Felicida in der ärmeren Arbeitergesellschaft konsumiert, um nach einem anstrengenden Tag abzuschalten. Ebenso wird es eingesetzt, um aus Leuten die Wahrheit herauszukriegen. Der Charakter ist süchtig danach.

- Nach der Einnahme des Wurmes setzt die Wirkung nach 3 Std. ein und wirkt eine Std. lang. GL, LE, MAG, VIT und SINN werden dadurch angehoben, Talente wie Lügen, MOT, REFL und SKR sinken dagegen. Ebenso wirkt es Cholerik entgegen. Felicida kann süchtig machen und eine Überdosis kann Gesundheitsstörungen verursachen. Als Nachwirkungen können Übelkeit, leichte Depressionen und Angstzustände auftreten.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann findet jedoch ein Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - o Ab dem PM-Wert von 10 – 14 konsumiert man alle zwei Wochen.
 - o Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man wöchentlich.
 - o Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man alle 3 Tage.
 - o Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Lykaner töten den Wurm durch Verwandlung ab.
- Plantoiden können Felicida nicht konsumieren.
- Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Felicida finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.

Felinophobie: Der Charakter hat Angst vor katzenartigen Wesen, also vor Katzen und Raubkatzen. Eine gewisse Angst hätte der Charakter auch im Umgang mit Pantheras, wenn er weiß, dass es sich bei diesem Humanoiden um einen Panthera handelt.

- Die Konfrontation mit einer Katze oder einer Raubkatze kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - o Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.
- Bei Krokonen, Lykanern und Pantheras muss der Wurf wiederholt werden.
- Felinophobie kann ein rassebedingtes PM des Avesen sein.

Freizügigkeit: Der Charakter besinnt sich gerne auf einen natürlichen Lebensstil, bei dem das Nacktsein ein Ausdruck dieser Lebensart ist. Der Charakter achtet die Natur und versucht in Harmonie mit ihr zu leben. Dabei hat er auch ein positives Verhältnis zu seinem eigenen Körper. Er läuft in seinem Lebensraum gerne nackt umher, geht auch gerne barfuss spazieren, geht gerne nackt schwimmen, nimmt an Veranstaltungen wie Nackt-Tanzen u. ä. teil.

- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Gehörlosigkeit: Der Charakter leidet unter einer starken Gehörlosigkeit. Warum er darunter leidet, ob von Geburt an oder durch einen Unfall oder dergleichen, kann sich der Spieler selbst ausdenken. Der Charakter nimmt Geräusche und Gespräche nur wenig und gedämpft wahr.

- Alle auditiven Talente werden – 6 WM.
- Gegenmaßnahmen:
 - o Der Charakter und sein Umfeld könnten die Gebärdensprache erlernt haben.
 - o Der Charakter kann ein Hörrohr nutzen, damit er nahe Gespräche auf 11 x 11 m verstehen kann. Wenn der Charakter in dem Umfeld etwas belauschen will, wird der TW nur noch – 2 WM.
- Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Glatze: Der Charakter hat eine Glatze.

- Bei Avesen und Dragonern sind es die Federn auf dem Kopf, die fehlen.
- Bei Lykanern und Vampiren fehlten die Haare bereits vor der Infizierung.
- Bei Anuren, Chelonianer, Krokonen, Mantis, Myrmen, Oktowesen, Plantoiden, Sauraner und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.



Habgier: Der Charakter ist gierig und will stets seinen Besitz und sein Geld mehren. Das macht ihn auch zu einer korrupten Persönlichkeit, die ihre Hand aufhält und dafür bei gesetzeswidrigen Dingen wegschaut. Er ist kaum bereit, mit anderen zu teilen. Was er findet, will er behalten.

- Das Talent SKR wird + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in besonderen Situationen vor der Habgier zu wehren, ist ein TW auf WS nötig, der – 4 WM wird.
- Bei Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
- Habgier kann ein speziesbedingtes PM des Zwergs sein.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Hämatophobie: Der Charakter hat Angst vor Blut. Er vermeidet es, Blut zu sehen und hat Angst vor Situationen, in denen Blut zum Vorschein kommen könnte. Er würde auch nie Blut spenden wollen.

- Sieht der Charakter offenes Blut, kann er einen Schock erleiden.
- Sieht der Charakter offenes Blut, wird ihm übel und erleidet dadurch – 1 VIT.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie. Ab dem Wert 15 muss ihm beim Anblick von Blut auch der TW auf WS gelingen, sonst wird er ohnmächtig.
- Bei Aranern, Krokonen, Lykanern, Mantis, Ogern, Orks und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

Herpetophobie: Angst vor Amphibien, Reptilien, z. B. vor Eidechsen und vor allem vor Schlangen. Der Charakter eckelt und erschrickt sich vor solchen Tieren. Sollte eine Schlange in der Nähe sein, wird der Charakter diesen Ort nicht mehr betreten, bis klar ist, dass die Schlange entfernt wurde. Der Charakter hat auch eine gewisse Angst vor Amphibioniden und Reptiloiden.

- Die Angst kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.
- Bei Anuren, Chelonianern, Dragonern, Krokonen, Sauranern und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.

Herrschaft: Dominantes Verhalten, das ursprünglich aus einer inneren Unsicherheit herrührt und nun durch Machtausübung kompensiert wird. Der Herrschsüchtige kommandiert zum Selbstzweck, er akzeptiert keine Diskussionen, verlangt Hörigkeit und ist kompromisslos. Durch die Erniedrigung anderer erhält er seine Überlegenheit. Er hat den Wunsch über jemanden, über eine Gruppe oder wenn er in entsprechenden Positionen ist, über Völker zu herrschen.

- Das Talent SKR wird + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in besonderen Situationen vor der Herrschaft zu wehren, ist ein TW auf WS nötig, der – 4 WM wird.
- Herrschaft kann ein speziesbedingtes PM des Dragoners sein.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Herzfehler: Der Charakter hat von Geburt an einen Herzfehler. Er muss besonders aufpassen, dass er sich nicht zu sehr aufregt oder übermäßig verausgabt.

- Kommt der Charakter in eine extrem aufregende, kämpfende oder körperlich anstrengende Situation, muss er einen TW auf GL schaffen, sonst erleidet er einen Infarkt und stirbt. Nur ein guter Eingriff per Medizin (erforderlicher Wert 15) kann ihn noch reanimieren. Bei einem misslungenen TW auf Medizin ist der Charakter sofort tot.
- Bei Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde bereits das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Hohe Resilienz: Der Charakter hält stressige Situationen gut aus und ist psychisch und physisch hoch belastbar.

- TW gegen einen Schreck oder Wahn werden + 2 WM.
- Der Charakter hält einen Tag ohne Schlaf besser aus und würde auch nach 24 Std. ohne Schlaf nur leicht müde sein.
- Sämtliche Gesundheitsstörungen bewirken bei ihm 1 VIT weniger Verlust.
- Bei der Ermittlung einer Erkrankung wird der TW auf VIT + 2 WM.
- Der Charakter erleidet keine VIT-Abzüge durch negative Einflüsse, wie z. B. wenn ein Geliebter verstorben ist (wohl aber einen WS-Abzug).
- Der Charakter erleidet keinen WS-Abzug, wenn er eine skrupellose Tat ausgeführt hat, die nicht seinem Wert entsprach (dennoch steigt SKR dadurch an).
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Iatrophobie: Der Charakter hat Angst vor Ärzten, Spitälern und Spritzen. Er meidet diese Kontakte so gut er kann.

- Kommt der Charakter in ein Spital oder zu einem Medikus, wird ihm übel und er erleidet dadurch – 1 VIT.
- Wird an ihm eine Spritze angesetzt, kann er ohnmächtig werden, wenn ihm der Gegen-TW auf MUT misslingt.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.
- Bei Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

Intelligenter Typ: Der Charakter ist besonders schlau und intelligent.

- Bei der Talenterstellung darf der Spieler + 4 WM auf die Wissenstalente frei zuteilen.
- Sollte er das PM erneut erhalten, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.

Intuitiver Typ: Der Charakter ist überaus intuitiv und instinktiv.

- Bei der Talenterstellung darf der Spieler + 4 WM auf die Intuitiven Talente frei zuteilen.
- Mit dem Talent CHAR beeinflusst er seine Gruppe um + 1 WM mehr, wenn er den Wert 15 bzw. 18 erreicht hat.
- Sollte er das PM erneut erhalten, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und wenn der Charakter Personen mit CHAR beeinflussen kann, erhalten diese + 1 WM mehr.

Isolophobie: Der Charakter hat Angst vor dem Alleinsein. Er meidet die Einsamkeit und sucht stets die Nähe zu anderen Leuten. Alleine in einem Haus hat er vor allem abends Angst davor, ohnmächtig zu werden oder zu sterben und niemand wäre da, um ihm zu helfen.

- Wenn der Charakter an einem ungewohnten Ort alleine ist, muss der TW auf Gegen-MUT gelingen, sonst erleidet er (W6):
 - 1 - 3 = Übelkeit: - 1 VIT.
 - 4 - 6 = Bauchschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT
- Gegenmaßnahmen:
 - Gegen-TW auf MUT. Gegen die Bauchschmerzen hilft Kamillentee, Salbeitee oder die Blätter oder Beeren des Schwarzen Nachtschattens.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie. Ab dem Wert 15 hat der Charakter sogar Angst davor, alleine ins Bett oder auf fremde Toiletten zu gehen.
- Wurde bereits das PM Agoraphobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Aranern, Kobolden, Pantheras, Plantoiden und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.

Kämpfernaut: Der Charakter ist ein Kämpfertyp und kann gut kämpfen. Er beißt sich durch und ist bereit, in die Offensive zu gehen. Der Kampf ist für ihn stets eine der ersten Optionen. Dies muss im Rollenspiel umgesetzt werden.

- Bei der Talenterstellung darf der Spieler + 2 WM auf die Kampftalente frei zuteilen.
- Bei der Ermittlung der Kampffreihefolge erhält der Charakter + W6 Punkte zusätzlich.
- In einer Kampfrunde zeigt der erste Schock keine Wirkung.
- Der Charakter erhält einen möglichen Kampftrick mehr.
- Sollte das PM erneut ausgewürfelt werden, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden, REFL wird um weiter + 2 WM und der Charakter erhält noch einen Kampftrick mehr.

Keraunophobie: Der Charakter hat Angst vor Blitzen und Gewitter. Bei Gewitter versteckt sich der Charakter Zuhause, wo er dennoch Angst bekommt.

- Ein nahes und starkes Gewitter kann einen Schreck auslösen; teils auch wiederholt.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie. Ab dem Wert 15 hat der Charakter extreme Angst vor Gewitter und versteckt sich Zuhause.
- Araner, Lykaner und Pantheras können Keraunophobie als rassebedingtes PM erhalten.

Klaustrophobie: Der Charakter hat Angst vor engen Räumen. Er meidet enge Räume, Tunnel, Kutschen, Höhlen, Schächte usw.

- Misslingt der Gegen-TW auf MUT, erleidet der Charakter zuerst Atemnot und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. Danach leidet er unter Schwitzsucht und schwitzt übermäßig viel.
- In besonders beengten Situationen, z. B. in einer engen Höhle, kann der Charakter einen Schreck erleiden.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie. Ab dem Wert 15 lösen enge Räume immer einen Schreck aus, wenn der Gegen-TW auf MUT misslingt.
- Bei Dunkelelben, Ratzen, Slinger, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.

Kleptomanie: Der Charakter hat den zwanghaften, kaum kontrollierbaren Trieb zum Stehlen. Der Charakter lässt häufig Dinge mitgehen und ist auch bereit Leichen auszuplündern. Auch seine Freunde werden von ihm beklaut. Der Charakter wäre ein idealer Dieb.

- Das Talent Feinmotorik wird beim Taschendiebstahl + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in besonderen Situationen gegen die Kleptomanie zu wehren, ist ein Gegen-TW auf WS nötig, der - 4 WM ist.
- Bei Elben muss der Wurf wiederholt werden.
- Kleptomanie kann ein rassebedingtes PM des Goblins sein.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Krebs: Es handelt sich um eine bösartige Tumorentwicklung im Körper, die sich soweit im Körper ausbreiten konnte, dass sie in den kommenden Tagen bis Monaten zum Tode führen kann. Der Charakter weiß noch nicht, woran er leidet; er fühlt sich nur gelegentlich unwohl, was aber sonst keine Einbußen darstellt. Nur ein Wunder könnte den Charakter noch retten, aber er weiß ja bislang noch nicht einmal, dass er krank ist.

- Der SM ermittelt mit dem W10, ab welcher Stunde der Charakter nach dem Aufstehen einen gewissen Schmerz verspüren könnte. Wenn der Zeitpunkt kommt, muss dem Spieler der TW auf VIT gelingen. Wenn der TW auf VIT misslingt, erleidet er – W4 LE und – W4 VIT.
- Vor jedem Abenteuer ist mit dem W6 zu ermitteln, ob er am Ende des Spiels verstirbt. Eine 6 bedeutet den Tod. Dass der Charakter zum Schluss sterben wird, ahnt er dann sehr deutlich, wenn er seine Schmerzen spürt, gegen die er sich diesmal nicht mit einem TW auf VIT wehren kann.
- Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Krüppel: Der Charakter hat aufgrund eines Geburtsfehlers, der Kinderlähmung oder früherer Brüche einen bewegungsbehinderten Körper.

- Einer der Arme ist wenig beweglich und darum werden TW mit dem Arm bzw. mit der Hand – 2 WM.
- Ein beidhändiges Handeln ist nicht möglich.
- Eines der Beine ist wenig beweglich, darum kann der Charakter max. 2 Felder schnell rennen und nur die Hälfte weit springen.
- Der Charakter kann nicht klettern.
- Bei Lykanern und Vampiren bestand die Behinderung bereits vor der Infizierung.
- Wurde das PM Unsterblich ermittelt, war der Charakter schon vor Unsterblichkeit verkrüppelt.

Kynophobie: Der Charakter hat Angst vor Hunden. Er meidet die Nähe zu Hunden. Das schließt den Kontakt zu Lykanern mit ein, wenn bekannt es, dass es sich um einen Werwolf handelt.

- Die direkte Konfrontation mit einem Hund kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.
- Bei Elben und Lykanern muss der Wurf wiederholt werden.
- Kynophobie kann ein speziesbedingtes PM des Pantheras sein.

Lügner: Der zwanghafte Lügner lügt teils unterbewusst. Er setzt diese Fähigkeit aber auch ein, um sich zu rechtfertigen, auch schon dann, wenn er das Gefühl hat, nicht verstanden oder akzeptiert zu werden. Er schmückt seine Erzählungen phantasievoll aus, um dadurch Aufmerksamkeit zu erlangen und das Gefühl zu vermitteln, dass er eine wichtige Person ist. Diese Lüge entspringt einer gewissen Selbstliebe. Im Kern besteht eine reale Begebenheit, die völlig ausgeschmückt wird. Der Lügner ist von seiner Geschichte oftmals selbst überzeugt und kann nicht mehr zwischen Wahrheit und Lüge unterscheiden. Erst wenn der Lügner mit der Wahrheit seiner Lüge konfrontiert wird, kann er sie eingestehen. Der Lügner hat dabei eine gewisse Körpersprache, die von instinktiv sensiblen Humanoiden gedeutet werden kann. Er meidet Blickkontakt, blinzelt viel, verschränkt die Arme, leckt die Lippen, kratzt sich im Gesicht und ähnliches.

- Das Talent Lügen wird + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen gegen das Lügen zu wehren, ist ein TW auf WS nötig, der – 4 WM wird.
- Bei Elben muss der Wurf wiederholt werden.
- Lügner kann ein speziesbedingtes PM des Slingers sein.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Magiebegabt: Der Charakter ist besonders magiebegabt. Auch als Rasse, die eigentlich keine Magie beherrschen kann, ist es diesem Charakter nun möglich.

- MAG regeneriert bei dem Charakter stündlich um je einen Punkt.
- Bei der Auswahl der Zauber erhält der Charakter einen Zauber zusätzlich.
- Als ursprünglich nichtmagische Rasse startet der Charakter mit dem Talentwert 5. Sobald der Wert auf 12 oder höher gesteigert wird, beherrscht der Charakter Magie.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhält der Charakter erneut einen weiteren Zauber zusätzlich.

Magieresistent: Der Charakter ist immun gegen psychisch-magisch Angriffe.

- Der Einsatz möglicher eigener Zauber, sofern der Charakter ein Magier ist, werden allerdings auch immer – 2 WM.
- Sollte der Charakter ein Magier sein, kann man seine Aura (z. B. durch Aurensehen) nicht erkennen.

Makelhaftes Aussehen: Der Charakter ist unschön; ihm fehlen Zähne, er hat schwarze Zähne, eine schiefe Nase, abstehende Ohren und sein Körperbau ist unersetz. Evtl. hat er auch auffällige Verbrennungen oder Narben von Peitschenhieben am Körper.

- Der Spieler darf sich die Gestalt frei ausdenken, sie muss jedoch auffällig unschön sein.
- AUSS startet mit dem Wert 0 und darf nicht über 10 gesteigert werden.

Meskalin: Der Charakter ist süchtig nach dem halluzinogenen Wirkstoff, den er aus den Peyote-Kakteen gewinnen kann. Meskalin wirkt euphorisierend, halluzinogen und fördert die Willensstärke und das spirituelle Erleben. Es hat auch eine heilende Wirkung auf bestimmte Erkrankungen und wirkt gegen Kopfschmerzen und Fieber.

- Meskalin wird eingenommen, indem die Kaktusteile in dünnen Scheiben geschnitten und gekaut und dann geschluckt werden oder indem die Kaktusteile als Tee aufgekocht und getrunken werden. Der erste Rausch entsteht nach einer ¼ Std., ein zweiter Rausch nach 1 ½ Std. Die Wirkung hält 5 – 9 Std. an. Der Konsument wird hyperaktiv, unruhig, dann nimmt er Farben intensiver wahr, es treten Halluzinationen auf, die als Visionen und Traumbilder wahrgenommen werden, begleitet von Realitätsverlust und Glücksgefühlen. Einige Talente, wie GL, SINN und MAG werden stark angehoben. Als häufige Nebenwirkung kann Übelkeit und Erbrechen auftreten. Ist der Konsument einer negativen Stimmung ausgesetzt, können die Halluzinationen sich zu Horrortrips entwickeln, die starke Ängste, Depressionen oder Paranoia verursachen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann findet jedoch ein Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige monatlich.
 - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige alle 2 Wochen.
 - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige wöchentlich.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Vampire können nicht drogensüchtig werden. Der Wurf muss darum wiederholt werden.
- Peyote-Kakteen gibt es in Wüstengebieten und vor allem die Nomaden bauen sie an, um sie danach als Droge zu veräußern. In einigen Kulturen dient Meskalin im Schamanentum für spirituelle Trips.
- Weitere Informationen zu Meskalin finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.



Mobiler Typ: Der Charakter kennt sich gut mit den verschiedensten Fortbewegungsmitteln aus und kommt gerne rum.

- Bei der Talenterstellung erhält der Charakter + 2 WM auf die Mobilitätstalente, die er frei auf diese Talente verteilen kann.
- Sollte das PM erneut ermittelt werden, dürfen weitere + 2 WM zugeteilt werden.

Mordlust: Der Charakter hat Freude daran, wenn Humanoiden sterben und ist neugierig auf das Abscheiden sterbender Humanoiden. Diese Lust treibt ihn dazu an, selbst ein Mörder zu sein und seine Opfer leiden zu sehen. Der mordlustige Charakter sucht sich Opfer aus, bereitet seine Tat vor und hinterlässt evtl. auch einen Bekennerhinweis. Der Spieler muss mit seinem Charakter also im Laufe der Zeit einen Mord planen.

- Die Talente MUT und SKR werden + 2 WM.
- Kann der Charakter in einem Abenteuer keinen Mord begehen, sinken GL und WS zum nächsten Abenteuer – 1. Diese Abwertungen bleiben bestehen, bis der Charakter gemordet hat.
- Hat der Charakter gemordet, steigen GL und WS vorübergehend + 1.
- Gegenmaßnahmen: Um in besonderen Situationen seine Mordlust zu unterdrücken, muss ihm der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird.
- Mordlust kann ein rassebedingtes PM des Lykaners sein.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Mysophobie: Der Charakter hat Angst vor Schmutz und Erkrankungen. Er hat eine Zwangsstörung und die Angst davor, sich anzustecken, was für ihn durch Verunreinigungen geschehen kann. Er meidet es, den Humanoiden die Hände zu geben, Türklinken anzufassen, Geld anzunehmen, öffentliche Toiletten zu nutzen, unaufgeräumte Räume zu betreten usw. Ebenso geht er Humanoiden aus dem Weg, die husten oder kränklich aussehen. Er versucht sich durch Reinigungsrituale vor Erkrankungen zu schützen.

- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.
- Bei Anuren, Aranern, Avesen, Dunkellelben, Goblins, Krokonen, Lykanern, Ogern, Orks, Ratzen, Skarden, Slingern, Toronen, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.

Narben: Der Charakter ist gezeichnet durch Narben, die er an seinem Körper, vielleicht auch im Gesicht trägt. Diese stammen von einer früheren Erkrankung durch Blattern.

- Das Talent AUSS startet mit dem Wert 0 und darf auf max. 10 aufgewertet werden.
- Der Charakter kann sich nicht mehr an Blattern infizieren.
- Bei Lykanern und Vampiren stammen die Narben noch von vor der Infizierung.

Narzissmus: Der Charakter ist übersteigert eitel, in sich selbst verliebt und bewundert sich selbst. Sein Narzissmus äußert sich in Egoismus, Arroganz und Selbstsucht. Der Charakter hört sich selbst gerne reden, findet seine Sachen oft besser als die der anderen, kommt snobistisch und eitel über und legt eine arrogante Art an den Tag. Er hält sich für was Besseres und lässt Kritik an seine Person kaum zu.

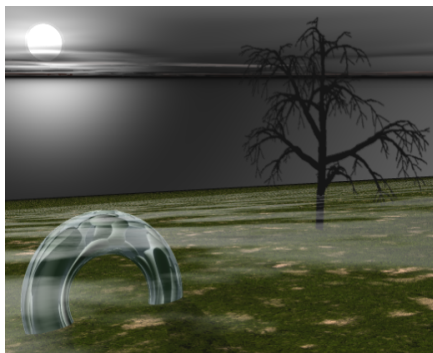
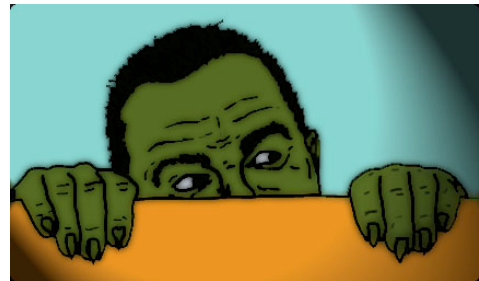
- Das Talent AUSS startet bei der Talenterstellung mit dem Wert 10.
- Das Talent CHAR wird + 2 WM.
- Narzissmus kann ein rassebedingtes PM des Slingers sein.
- Wurde bereits das PM Völlerei ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Nekrophobie: Der Charakter hat Angst vor dem Tod und vorm Sterben. Er meidet Friedhöfe, Kriegsschauplätzen, Leiche u. ä. Die Auseinandersetzung mit dem Tod, vor allem mit seinem Tod ängstigt ihn.

- Die Konfrontation, z. B. mit einer Leiche könnte sofort einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie. Ab dem Wert 15 hat der Charakter auch Angst vor Kranken, Krankheiten, Verwundeten und Wunden.
- Bei Dragonern, Dunkelelben, Kobolden, Krokonen, Lykanern, Mantis, Myrmen, Ogern, Orks und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

Neugier: Der Charakter hat ein ruheloses Interesse an fremden Situationen und Geheimnissen. Der Charakter will Geheimnisse finden und entschlüsseln. Er liest verschlossene Briefe, belauscht Gespräche usw.

- Gegenmaßnahmen: TW auf WS, der – 2 WM wird.
- Neugier kann ein rassebedingtes PM des Goblins sein.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.



Nyktophobie: Der Charakter hat Angst im Dunkeln. Er vermutet im Dunkeln Gefahren und geht der Dunkelheit darum aus dem Weg. In der Nacht lässt er das Licht an.

- Alleine irgendwo im Dunkeln zu sein, könnte einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.
- Bei Anuren, Aranern, Dunkelelben, Goblins, Lykanern, Ogern, Oktowesen, Orks, Pantheras, Plantoiden, Ratten, Slinger, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.

Opium / Laudanum: Der Charakter ist süchtig nach Opium, einer Substanz, die aus dem Schlafmohn gewonnen wird. Er kann ebenso süchtig nach der Opiumtinktur Laudanum sein.

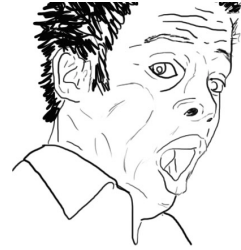
- Opium wird meist in einer Pfeife geraucht oder in Alkohol aufgelöst getrunken. Die Wirkung setzt, je nach Applikation, in 5 – 15 Min. ein und hält 7 Std. Opium wirkt schmerzstillend, beruhigend, appetithemmend und die euphorisierende Wirkung wird in einer diffusen Träumerei erlebt, in der auch farbenstarke und erotisierende Halluzinationen auftreten, die auch als visionäre Erscheinungen beschrieben werden, bei denen sich auch das Raum-Zeitgefühl verändert. Einige Talente werden gepuscht, vor allem GL. LE regeneriert während der Wirkungszeit. Opium macht auch hypersexuell und widerstandsfähig. Als Neben- und Nachwirkungen treten häufig Müdigkeit und Verstopfung auf. Opium macht schnell abhängig.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, aber dann findet auch ein Entzug statt..
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige 1 – 2 x wöchentlich und wenn Schmerzen auftreten.
 - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige täglich und mit einer höheren Dosis.
 - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige täglich mehrmals und mit einer höheren Dosis.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Der Opium-Anbau findet in mildwarmen Gebieten statt und wird häufig von Nomas geführt.
- Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Opium finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.



Orientiertes Wissen: Der Charakter kennt sich überall in den Landen gut aus, weiß wo man was bekommen kann, kennt die politischen Systeme und Gruppierungen, weiß wo sich welche Naturbegebenheit befindet, kennt sich sogar gut in dem ein- oder anderen Marktviertel aus. Das schützt ihn jedoch nicht davor, sich zu verlaufen und er kann ebenso orientierungslos durch den Wald wandern. Aber wenn er erst eine Stadt erblickt, wird er schnell wissen, wo er ist und was es dort für Besonderheiten gibt.

- Die Talente Gassenwissen, Geschichte, Orientierung und Staatskunst werden + 2 WM.
- Sollte das PM erneut ausgewürfelt werden, erhalten beide Talente erneut + 2 WM.

Paranoia: Der Charakter glaubt an Verschwörungstheorien und Verschwörungen in seinem Umfeld und seine Wahrnehmung ist verzerrt. Er geht einer besonderen Verschwörungstheorie nach, recherchiert, hat vielleicht auch Kontakte zu Gleichgesinnten. Für seine Theorien gibt es nur unausreichende Beweise. Dennoch kann es sein, dass der Charakter einer wirklichen Verschwörung auf der Spur ist. Manchmal hat er das Gefühl, dass er beobachtet oder verfolgt wird. Unter dem Einfluss von Drogen kann er auch Stimmen hören oder auch Dinge sehen, die nicht wirklich existieren. Solche Humanoiden installieren auch häufig Sicherheitssysteme, wie Fallen. Ebenso sind sie leicht eifersüchtig und misstrauisch.



- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen gegen die Paranoia zu wehren, ist ein Gegen-TW auf WS nötig.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 15 steigert er sich extrem in seine Theorien hinein und er hört Stimmen und sieht zwischendurch Dinge, die nicht real sind. Es kann auch geschehen, dass ihm unreale Personen als ständiger Begleiter begegnen. Nach jedem 3. Abenteuer muss ein Gegen-TW auf INTEL gelingen, sonst steigt das PM um ein Punkt.

Phänophobie: Der Charakter hat Angst vor unerklärlichen Erscheinungen, Ereignissen und Begegnungen. Dazu zählen magische Einflüsse, sonderbare Erscheinungen, außergewöhnliche Kreaturen usw.

- Der Kontakt mit einem paranormalen Ereignis kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.
- Bei Dunklelben, Elben, Kobolden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Phänophobie kann bei Skarden ein rassebedingtes PM sein.

Physischer Typ: Der Charakter hat eine positive Kontrolle über seinen Körper, macht einen fitten und gut erhaltenen körperlichen Eindruck.

- Bei der Talenterstellung erhält der Charakter + 2 WM auf die Körperlichen Talente, die er frei zuteilen kann (außer auf AUSS).
- VIT bewirkt ab 15 bzw. 18 zusätzlich + 1 WM mehr.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei auf die Körperlichen Talente zugeteilt werden und VIT löst erneut + 1 WM mehr aus.

Prominent: Der Charakter hat einen hohen Bekanntheitsgrad. Wo er auch auftaucht, könnte er auf Leute treffen, die ihn kennen, die ihn bewundern, verehren und ihm positiv gesonnen sind, weil er ihnen mal geholfen hat oder er ist öffentlich aufgetreten und darum kennt ihn jeder. Er hat überall Verbindungen.

- Das Talent CHAR wird + 2 WM.
- Für dieses PM sollte sich der Spieler für seinen Charakter einen besonderen Background ausdenken, besonders wenn der Charakter in einer niedrigen Sozialklasse lebt.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Prothese: Der Charakter hatte eine Gliedmaße verloren und trägt darum nun eine Prothese. Die Gründe dafür kann sich der Spieler frei ausdenken.

- Alle beweglichen Talente, auch im Kampf, die mit der verlorenen Gliedmaße zu tun haben, werden zunächst - 2 WM. Das betrifft auch Bewegungen, in denen er die verlorene Gliedmaße passiv zum beweglichen Ausgleich nutzen würde. Nimmt er die Prothese aber ab, werden die Bewegungen - 4 WM.
- Wird mit einer Prothese zugeschlagen, verursacht das 1 TP mehr.
- An einer Hand ließe sich ein Haken anbringen.
- Durch schwere Bewegungen kann der Charakter aber auch selbst Schmerzen erleiden und - 1 LE verlieren.
- Mit dem W6 wird ermittelt, welche Gliedmaße er verloren hat und dort nun eine Prothese trägt:
 - 1 - 2 = Handprothese (welche Hand es ist, wird auch ausgewürfelt)
 - 3 - 4 = Armprothese; ab Unterarm (welcher Arm es ist, wird auch ausgewürfelt)
 - 5 - 6 = Beinprothese; ab Unterschenkel (welches Bein es ist, wird auch ausgewürfelt)
- Bei Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Lykanern und Vampiren fehlte die Gliedmaße schon vor der Infizierung.
- Wurde das PM Unsterblich ermittelt, fehlte die Gliedmaße schon vor Unsterblichkeit.

Psilocybin: Der Charakter ist süchtig nach den Pilzen, die besonders halluzinogen und vitalisierend wirken. Zu diesen Pilzen zählen beispielsweise die Kahlköpfe, Düngerlinge und die Samthäubchen.

- Die Pilze werden verzehrt, wirken dann nach einer ½ Std. und 5 Std. lang. Psilocybin wirkt halluzinogen. Der Rausch wird als weich empfunden und ist leicht steuerbar. Der Konsument wird euphorisch, hyperaktiv, seine Wahrnehmung verändert sich, das Selbstwertgefühl verbessert sich, Hunger und Durst werden vermindert. Die Halluzinationen werden von Glücksgefühlen begleitet. Gelegentlich können aber auch Stimmungsumschwünge und plötzlich auftretende Angstzustände auftreten. Als Nebenwirkungen können auch Schwindel, Übelkeit oder Erbrechen auftreten. Psilocybin ermöglicht spirituelle Erlebnisse. Durch die Einnahme werden einige Talente gepusht. Durch die zusätzliche Einnahme von Steppenraute wird das Erleben noch stärker und die Wirkungszeit länger. Psilocybin kann Nachwirkungen wie Kopfschmerzen und Depressionen bewirken.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, aber dann findet auch ein Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige monatlich.
 - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige ca. alle 2 Wochen.
 - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige wöchentlich.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Bei der Sammlung der Pilze ist darauf zu achten, die richtigen zu finden, um eine toxische Wirkung durch andere Pilze zu vermeiden. Hierfür ist im Talent Pflanzenkunde mind. der Wert 12 nötig und der TW muss gelingen.
- Es wird dazu geraten, bei der Einnahme von Psilocybin jemanden bei sich zu haben, der beruhigend auf den Konsumenten einwirken kann.
- Plantoiden und Vampire können danach nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Psilocybin finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.

Pyromanie: Der Charakter ist ein zwanghafter Brandstifter. Er hat ein großes Interesse an Feuer und am Feuermachen. Er plant eine pyromanische Tat. Vor der Tat ist er angespannt und erregt. Die Brandstiftung macht ihm Freude; sie befriedigt ihn.

- Im Umgang mit Feuer wird ein möglicher TW auf MUT + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS.
- Dies ist ein steigerbares PM. Umso höher der Wert, desto größer sind die Taten.
- Wurde bereits das PM Pyrophobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
- Pyromanie kann ein rassebedingtes PM des Dragoners sein.

Pyrophobie: Der Charakter hat Angst vor Feuer. Er meidet Feuer.

- Die direkte Konfrontation mit Feuer kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie. Steigt der Wert auf 15, hat der Charakter sogar Angst vor Kerzenflammen, brennenden Fackeln, vorm Feuermachen usw.
- Wurde bereits das PM Pyromanie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Dragonern muss der Wurf wiederholt werden.
- Pyrophobie kann ein rassebedingtes PM des Plantoiden sein.

Rachsucht: Der Charakter hat angeblich oder tatsächlich Unrecht erlitten und dieses Unrecht kann nicht gesetzlich gebüßt werden. Der Charakter will darum das Recht in die eigene Hand nehmen und in Form von Selbstjustiz umsetzen. Er will einer Person oder einer Gruppe extremes Leid zufügen oder diese sogar umbringen. Um wen es sich dabei handelt und warum es dazu gekommen ist, kann sich der Spieler mit dem SM gemeinsam ausdenken.

- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Regenerativer Typ: Der Charakter regeneriert überaus schnell.

- Auf die Regenerativen Talente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden.
- Die Regenerativen Talente regenerieren doppelt so schnell, also bereits nach 12 Std.
- Sonstige Talente, veränderte PM-Werte oder WM regenerieren doppelt so schnell, also schon nach einer ½ Std.
- Sollte das PM Magiebegabt ermittelt werden, gilt die dortige Regel zur Regeneration für MAG.

Reizdarmsyndrom: Der Charakter leidet unter einer chronischen dauerhaften Verdauungsstörung. Er hat immer wieder Blähungen und muss Rülpsen. Dieser Zustand tritt vor allem nach dem Essen und Trinken auf.

- Der SM muss vor dem Abenteuer per Würfel eine Uhrzeit ermitteln, wann der Charakter einen TW auf GL machen muss. Misslingt ihm dann der TW, erleidet er (W6):
 - Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
 - Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT.
- Bei Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Schlafwandler: Der Charakter wandelt nachts im Schlaf umher. Besonders dann wenn der Charakter viele Ereignisse zu verarbeiten hat, kommt es in der Nacht zum Schlafwandeln. Während der Tiefschlafphase wandelt er einige Minuten umher. Wird der Betroffene beim Schlafwandeln entdeckt, sollte er nicht geweckt werden, da es zu irrationalen Reaktionen kommen kann. In diesem Zustand ist der Betroffene desorientiert. Der Betroffene kann besser behutsam in sein Bett gebracht werden.

- Während der Zeit des Schlafwandels wird der Charakter vom SM gesteuert. Um das Spiel interessant zu gestalten, kann der Spieler während der Zeit den Raum verlassen und erfährt nicht sofort, was sein Charakter getan hat.
- Gegenmaßnahme: Baldrian, Opium (auch Laudanum).
- Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird das PM erneut ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Schulden: Der Charakter hat bei einem Geldverleiher Schulden. Der Geldverleiher ist ein gefährlicher Geselle, der seine Schulden, wenn es sein muss, auch gewaltsam eintreiben wird.

- Die Höhe der Schulden betragen W100 x 100 Schekel.

Schwitzsucht: Der Charakter produziert unkontrollierbar viel Schweiß. Besonders davon betroffen sind die Handflächen, Fußsohlen, Achselhöhlen und die Stirn. Gründe dafür können die Wechseljahre sein, eine körperliche Fehlfunktion, eine Arzneimittelnebenwirkung, psychische Probleme, Übergewicht, ein Tumor o. a. Beim Händereichen ist die feuchte Hand auffällig. An den Füßen entsteht übelriechender Schweiß, weshalb das Ausziehen der Schuhe oft vermieden wird. Während des Schlafens schwitzt der Betroffene aber nicht mehr als üblich.

- Wenn sich der Charakter körperlich belastet, kann er durch seinen erhöhten Schweißaustritt eine Dehydrierung erleiden.
- Bei Anuren, Avesen, Chelonianern, Dragonern, Krokonen, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Plantoiden, Sauranern, Slingern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

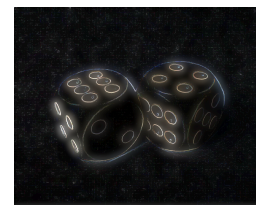
Sehschwäche: Der Charakter hat eine Sehschwäche. TW, die das Sehen betreffen (auch Kampftalente), werden negativ wurfmodifiziert.

- Wie stark die Sehschwäche und somit die WM ist, bestimmt jetzt der W6.
- Gegen die Sehschwäche kann eine Brille helfen, diese werden aber kaum hergestellt und sind teuer. Will der Spieler eine Brille für seinen Charakter erhalten, sollte das Inplay geschehen.
- Bei Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Sexsucht: Der Charakter leidet an diese Verhaltenssucht. Er hat den ständigen Wunsch, seinem sexuellen Trieb nachzugehen. Er spannt gerne, verkehrt in Bars mit Prostituierten und flirtet viel und lässt sich leicht zu sexuellen Neigungen hinreißen.

- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Ausprägung der Sexsucht. Wenn der Wert entsprechend hoch ansteigt (Wert 15), onaniert er auch bewusst vor dem anderen Geschlecht und bei entsprechender SKR wäre er auch bereit, sexuelle Übergriffe durchzuführen.
- Bei Elben, Kobolden, Plantoiden und Sauranern muss der Wurf wiederholt werden.
- Sexsucht kann ein rassebedingtes PM des Goblins sein.

Spielsucht: Zwanghafter Wunsch, Glücksspiele mit Gewinnaussicht zu spielen. Der Charakter ist der Unfähigkeit ausgesetzt, Spielen oder Wetten zu widerstehen. Er spielt lange und wiederkehrend, hält sich gerne in Tavernen auf, in denen gespielt wird oder an Orten mit Wettkämpfen. Er ist dauerhaft gedanklich damit beschäftigt, sich erfolgversprechende Spieltechniken zu überlegen, um Geld zu gewinnen. Er fordert andere gerne zu Wetten und Spielen heraus und lässt sich selbst leicht herausfordern.



- Bei Glücksspielen erhält der Charakter + 2 WM auf GL.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Sucht.

Starker Typ: Der Charakter ist ein überaus kräftiger Typ und er ist muskulös.

- Um das PM aufrecht zu halten, muss er täglich Bodybuilding betreiben.
- Der Charakter kann seine LE auf über 20 aufwerten, max. jedoch auf 30.
- Der Charakter erhält dauerhaft einen NBS, der 10 % seiner aktuellen LE entspricht.
- Der Charakter erhält + 2 NRS (bis auf empfindliche Stellen wie Auge, Glied u. ä.)
- Der Charakter besitzt einen ständigen automatischen Powerschlag, für den er keine Kognition aufwenden muss. Der ST-Wert muss allerdings mind. 15 betragen.
- Bei Ogern muss der Wurf wiederholt werden.

Stottern: Stottern ist eine Störung des Redeflusses durch häufige Unterbrechungen des Sprechablaufes und Wiederholungen von Lauten, Silben und Wörtern. Die Gründe können von frühen Schocks in der Kindheit bis hin zu familiären Veranlagungen reichen. Neben den typisch bekannten Symptomen, also dem klonischen Stottern, bei dem Laute, Silben und Wörter wiederholt werden, kann der Charakter auch Laute dehnen und verlängern oder Laute anhalten lassen oder dazwischenschieben. Angst, Stress, Schamgefühl und mangelndes Selbstwertgefühl ist nicht Teil der Störung, kann aber eine Folge davon sein, weil sich der Charakter eben durch das Stottern unwohl fühlt.

- Da es vermutlich anstrengend ist, mit dem Charakter durchgehend zu stottern, reicht es aus, wenn der Charakter in angespannten Situationen stottert.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird das PM erneut ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Tabak: Der Charakter ist süchtig nach Tabakwaren, die er mit einer Pfeife raucht und das auf ihn eine anregende und beruhigende Wirkung hat. Tabakwaren werden in warmmilden Gebieten angebaut. Die meisten Tabakplantagenbesitzer sind Nomas.

- Es kommt kurzfristig zu einer leichten Leistungs-, Aufmerksamkeits- und Gedächtnissteigerung, was bei Süchtigen aber aufgrund der Toleranz kaum mehr spürbar ist. Pfeifentabak wirkt nach 1 Min. und eine Std. lang. Pfeifentabak macht stark süchtig und kann bei dauerhaftem Konsum Krebs oder Herzerkrankungen verursachen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, aber dann findet auch ein Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige ca. 3 – 5 x täglich.
 - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige fast stündlich.
 - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige fast ständig.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Nikotin kann ein speziesbedingtes PM des Nomas sein.
- Weitere Informationen zu Pfeifentabak finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.

Unsterblich: Der Charakter hat den Zellstoff eines Ainkhürns, also dem Horn eines Einhorns eingenommen. Dieser verursacht eine Unsterblichkeit und dass der Charakter ein regenerativer Humanoid ist.

- Nach 1 Min. schließen sich sämtliche Wunden, Brüche und organische Verletzungen und der Charakter erhält je Min. 1 LE zurück. Verlorene Gliedmaßen wachsen innerhalb einer Std. nach. Gifte und Krankheiten können ihm nichts anhaben. Selbst wenn der Charakter im Kampf stirbt, wird er nach 1 Min. wieder lebendig. Der Charakter kann nur noch endgültig sterben, wenn er komplett verbrannt, enthauptet oder komplett vernichtet wurde.
- Bei Plantoiden und Lykanern muss erneut gewürfelt werden.
- Ein Vampir ist nun ein Daywalker und kann am Tag leben wie ein Mensch.
- Wurde zuvor das PM Gehörlosigkeit, Gicht, Herzfehler, Krebs, Reizdarmsyndrom oder Sehschwäche ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Fehlen dem Charakter aufgrund eines ermittelten PM Gliedmaße oder Haare, fehlten diese schon, bevor der Charakter unsterblich wurde. Sie wachsen nicht nach.
- Wird dieses PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Völlerei: Der Charakter leidet an einer Fettleibigkeit und an Übergewicht. Er führt auch ein maßloses Konsumverhalten in Bezug auf Getränke, Genuss- und Nahrungsmittel. Die Befriedigung durch Essen und Trinken stellt für ihn einen hohen Stellenwert dar. Sein Essverhalten ist dabei teils unkontrolliert und wirkt auf andere abstoßend. Er legt außerdem nicht viel Wert auf Schönheit.

- Bewegliche Talente werden – 2 WM.
- Bei der Talenterstellung startet das Talent AUSS mit dem Wert 0 und darf max. auf 10 gesteigert werden.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen gegen die Völlerei zu wehren, muss ihm der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird.
- Wurde bereits das PM Athletischer Typ oder Narzissmus ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
- Beim Vampir war der Charakter schon vor der Infizierung beleibt.
- Völlerei kann ein rassebedingtes PM für den Oger sein.

Xenophobie: Der Begriff „Xenophobie“ ist im Mittelalter nicht bekannt. Es meint die Angst vor Fremden und fremden Kulturen. Es ist aber keine direkte Angst mit Auswirkungen, sondern löst eine Fremdenfeindlichkeit aus. Es ist in gewisser Weise aber die Angst davor, den eigenen Status durch die Fremden zu verlieren. Die fremde Kultur und die Personen aus diesem Kulturkreis lehnt der Charakter aggressiv ab. Er lebt seine Vorurteile offen aus.

- Um welche Fremdenfeindlichkeit es sich handelt wird anhand des W100 ermittelt:
 - 01 – 05 = Amphibioniden und Reptiloiden
 - 06 – 10 = Ärzte
 - 11 – 15 = Arme und Obdachlose
 - 16 – 20 = Aquanoiden
 - 21 – 25 = Behinderte
 - 26 – 30 = Bestimmte Rasse (wird per Würfel ermittelt)
 - 31 – 35 = Bewohner eines bestimmten Ortes
 - 36 – 40 = Frauen oder Männer
 - 41 – 45 = Grünbluter (speziell Golins, Kobolde, Oger und Orks)
 - 46 – 50 = Halbwesen (Halb-Spezies und chimäre Rassen)
 - 51 – 55 = Homosexuelle
 - 56 – 60 = Insektoiden
 - 61 – 65 = Kinder und Jugendliche
 - 66 – 70 = Magier
 - 71 – 75 = Medikuss
 - 76 – 80 = Menschen (und Zwerge)
 - 81 – 85 = Reiche
 - 86 – 90 = Soldaten
 - 91 – 95 = Spitzohren (Elben, Dunklelben, Halbelben und Grauelben)
 - 96 – 100 = Freie Wahl oder alternative Idee
- Wenn der Charakter bei der Ermittlung selbst dieser Gruppierung angehört, wird die Gruppierung neu ermittelt.
- Xenophobie kann ein rassebedingtes PM des Skarden sein, in Bezug auf alle nichtmenschliche Rassen (zu denen der Skarde auch den Zwerg mit einschließt).
- Dies ist ein steigerbares PM.

Zipperlein: Der Charakter leidet unter der Gicht-Erkrankung, die ihm immer wieder Schmerzen bereiten und die Gelenke anschwellen lassen. Der Begriff „Gicht“ wird von Medizinern verwendet. Es wird Zipperlein genannt, weil die Betroffenen trippeln, also nicht gut gehen können, wenn die Fußgelenke betroffen sind. Die Erkrankung wird auch „Krankheit der Könige“ bezeichnet, weil zumeist reiche Humanoiden mit Völlerei und hohem Alkoholkonsum betroffen sind.

- Der SM ermittelt zu Beginn des Abenteurers mit dem W10, ab welcher Stunde der Charakter nach dem Aufstehen seine Gicht erleiden könnte. Wenn der Zeitpunkt kommt, muss dem Spieler der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er einen Gichtanfall.
- Wenn er den Gichtanfall erhält, wird mit dem W100 und der Trefferliste eine Körperpartie ermittelt, die gerötet, angeschwollen und überwärmt ist. Es muss sich dabei jedoch um ein Gelenk handeln.
 - Der Charakter erleidet dann Schmerzen: – W4 LE und
 - leichtes Fieber: W6 Std. lang und – 1 LE und – 1 VIT.
- Nach jedem Gichtanfall muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er dauerhaft – 1 VIT.
- Nach dem 3. Gichtanfall, also ab dem 4. Anfall muss dem Charakter außerdem ein weiterer TW auf GL gelingen, sonst verstirbt er an Nierenversagen.
 - Wenn der Charakter Alkoholsüchtig ist oder das PM Völlerei ermittelt wurde oder er vermehrt Meeresfrüchte oder Fische konsumiert, wird der TW auf VIT (in Bezug auf die Gicht) – 2 WM.
- Gegenmaßnahmen:
 - Weidenrinde mindert die Schmerzen und löst das Fieber auf.
 - Wenn der Charakter häufig Milch konsumiert, wird der TW auf VIT (in Bezug auf die Gicht) + 2 WM.
 - Die Einnahme des Substrats aus der Pflanzensorte der Herbstzeitlosen, die im Sommer bis Herbst blühen, bewirken + 2 WM auf den TW auf VIT. Allerdings wirkt diese Pflanze vergiftend. Bei einer geringen Dosierung erleidet der Betroffene nach 2 + W4 Std. ein Brennen im Mund und Schluckbeschwerden, gefolgt von Durchfall. Der Betroffene verliert – 1 LE und – 1 VIT, hat dafür aber evtl. keinen Gichtanfall erlitten. Bei einer versehentlich zu hohen Dosis kann der Tod durch Atemlähmung eintreten.
- Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.