

# 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 ermittelt 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 herum trägt.

Inhalt	Seite
Das Ablehnen eines PM	1
Steigerbare PM	2
Speziesbedingte PM	2
Therapie	3
PM ermitteln	4
Beschreibungen zu den PM	14

## 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:

- Er opfert 50 Talentpunkte**  
Die Talentpunkte, die zu Beginn der Charaktererstellung ermittelt wurden, werden um 50 Punkte reduziert und dafür entfällt ein PM.  
- Androiden müssen 5 Modulpunkte opfern.
- 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 eine Therapie oder 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. Speziesbedingte PM

Einige Spezies besitzen aufgrund ihres Wesens zusätzlich ein PM.

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

Anur	Bellatona
Araner	Ligyrophobie
Avese	Felinophobie
Dragoner	1 - 3 = Herrschsucht 4 - 6 = Pyromanie
Elesa	Aquaphobie
Goblin	1 - 2 = Neugier 3 - 4 = Kleptomanie 5 - 6 = Hypersexualität
Lykaner	1 - 3 = Keraunophobie 4 - 6 = Mordlust
Negorianer	Stimulamin
Noma	1 = Cannabis 2 = Cholerik 3 = Coffein 4 = Nikotin 5 - 6 = freie Wahl

Oger	1 - 3 = Adipositas 4 - 6 = Cholerik
Ork	Cholerik
Panthera	1 - 3 = Keraunophobie 4 - 6 = Kynophobie
Plantoid	1 - 3 = Agoraphobie 4 - 6 = Pyrophobie
Ratz	Iatrophobie
Skarde	1 - 2 = Alkohol 3 - 4 = Phänophobie 5 - 6 = Xenophobie gegen nichtmenschliche Spezies
Slinger	1 - 3 = Lügner 4 - 6 = Narzismus
Torone	Cholerik
Zwerg	Habgier

- **Blutausch:** Blutausch ist ein Sonder-PM, das bestimmte Spezies 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, um der Versuchung des Blutausches zu widerstehen. Der Blutausch 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 Spezies und startet mit dem Wert 12.
  - Spezies mit dem PM Blutausch: Krokonen, Lykaner, Mantis, Oger und Vampire.

## 4. Therapie

Steigerbare PM können durch eine Therapie gedrosselt werden. Dies kann häufig mit einem negativen Entzug und beeinträchtigenden Gesundheitsstörungen einhergehen. Eine Therapie kann durch fachliches Personal und Medikation begleitet werden.

- Steigerbare PM starten mit dem Wert 12 (in Kategorie 1) und können gedrosselt werden. Wenn sie unter den Wert 10 sinken, ist das PM besiegt und darf entfernt werden.
- Mind. in einem Abenteuer muss die Therapie Inplay ausgespielt werden; auf alle Fälle der Start der Therapie.
- Während einer Therapie kann der Charakter kein Training ausführen oder eine Psinetik oder Kampfsportart erlernen.

### Psycho-Therapien:

Das Senken eines psychischen Handicaps ist ein zeitaufwändiges Unterfangen. Eine Psycho-Therapie funktioniert wie ein Training.

- Die Therapie muss zunächst 3 Abenteuer lang durchgeführt werden.
- Nach der Therapie wird ein Gegen-TW auf das entsprechende PM gemacht. Hierfür muss ein geeignetes Talent genutzt werden. Bei einer Phobie z. B. das Talent MUT.
- Die Höhe des Gegen-TW ergibt sich aus dem PM:  
*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.*

Wird die Therapie durch fachliches Personal begleitet, wird der Gegen-TW + 2 WM.

- Gelingt eine Therapie, erhält der Charakter auf die nächste Therapie + 2 WM.
- Misslingt eine Therapie oder wurde sie nicht durchgeführt, erhält der Charakter auf die nächste Therapie – 2 WM.
- Ergebnisse:
  - Wurden zwei Therapien erfolgreich ausgeführt, sinkt das PM – 1.
  - Wurde die Therapie komplett durchgeführt (3 Abenteuer) und mind. eine Therapie war erfolgreich, sinkt das PM – 1.
  - Wurde die Therapie komplett durchgeführt, aber alle Versuche waren misslungen, steigt das PM + 1.
  - Wurde die Therapie bewusst vorzeitig abgebrochen, steigt das PM + 1.

Die Therapie kann danach erneut 3 Abenteuer lang durchgeführt werden.

### Drogensucht-Therapie

Bei einer Drogensucht benötigt die Therapie mehrere Tage.

- Während der Zeit leidet der Charakter meist an einem Entzug.
- Dem Charakter müssen 3 Tage hintereinander die Gegen-TW auf WS gelingen, dann sinkt der PM-Wert um einen Punkt.
  - Misslingt ein Gegen-TW, muss der Entzug von vorne beginnen. Dann muss dem Charakter auch ein weiterer Gegen-TW auf WS gelingen, sonst wird er rückfällig.
  - Beträgt der PM-Wert zwischen 10 – 11, wird der Gegen-TW nicht WM.
  - Befindet sich der PM-Wert zwischen 12 – 14, (Kategorie 1), wird der Gegen-TW auf WS – 2 WM.
  - Befindet sich der PM-Wert zwischen 15 – 17 (Kategorie 2), wird der Gegen-TW auf WS – 4 WM.
  - Befindet sich der PM-Wert auf mind. 18 (Kategorie 3), wird der Gegen-TW auf WS – 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	<b>+ 1 PM</b>	Der Charakter erhält ein PM mehr
----	---------------	----------------------------------

02	<b>- 1 PM</b>	Der Charakter erhält ein PM weniger
----	---------------	-------------------------------------

03 – 05	<b>Drogensucht</b>	Der Charakter ist Drogensüchtig	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle Drogensüchte sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12.</li> <li>• Wird eine Drogensucht erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert und wandert somit in die nächst höhere Kategorie.</li> <li>• Die Drogen sind in der Rubrik „Equipment“ unter Doping und Drogen genauer beschrieben.</li> <li>• Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf der Kategorie wiederholt werden!</li> </ul>		
	01	Alkohol	Berauschende, stimulierende und leicht betäubende Getränke.
	02	Analgetikum	Tabletten gegen Schmerzen, Fieber und Entzündungen.
	03	Antidepressivum	Tabletten gegen Ängste und Depressionen; fördern Glück und Mut.
	04	Bellatona	Creme die schöner und jünger aussehen lässt. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei Avesen, Mantoden, Piscaven und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	05	Cannabis	Droge der Hanfpflanze, die geraucht wird und beruhigend, entspannend oder euphorisierend wirkt.
	06	Coffein	Stimulierendes Alkaloid, das in bestimmten Getränken enthalten ist.
	07	Felicida	Wurmparasit, der durch den Verzehr betäubend, beruhigend und halluzinogen wirkt und dazu führt, die Wahrheit zu sagen. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Lykaner und Plantoiden töten den Wurm durch Verwandlung ab.</li> </ul>
	08	Fentanyl	Synthetisches Opioid, das meist injiziert oder in Form von Pflastern aufgetragen wird und schmerzbetäubend wirkt.
	09	Gravoxin	Synthetisches Injektionsmittel, das gegen die Auswirkung von Gravitation und Fliehkraft eingenommen wird.
	10	Heroin	Halbsynthetisches Opioid, das einen stark euphorisierenden Kick bietet und schmerzbetäubend wirkt.
	11	Kokain	Rauch- und Schniefdroge aus den Blättern des Cocastrauchs, die kurz, aber extrem stark stimulierend, leistungssteigernd, euphorisierend und sedierend wirkt.
	12	Morphin	Opiat, das aus Opium hergestellt wird und meist als Tablette oder injiziert eingenommen wird. Es wirkt euphorisierend, beruhigend schmerzlindernd.
	13	Nikotin	Tabakwaren, die geraucht werden und kurz aufmerksamkeitssteigernd wirken
	14	Opium	Aus dem Schlafmohn hergestellte Droge, die meist injiziert oder geraucht oder getrunken (Laudanum) eingenommen wird. Es wirkt euphorisierend, beruhigend schmerzlindernd.
	15	Oxycodon	Opioid, das meist in Tablettenform eingenommen wird und stark schmerzstillend, beruhigend und angstlösend wirkt.
	16	Psilocybin	Pilze, die besonders halluzinogen und leicht vitalisierend wirken. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	17	Stimulamin	Synthetische Augentropfen, die euphorisierend, enthemmend, wachmachend, bewegungsfördernd und leicht aphrodisierend wirken.
	18	Synkretosin	Synthetischer Nasenspray, der aufputschend, wachmachend und konzentrationsfördernd wirkt.
	19	Tachorin	Synthetischer Inhalationsspray, das aufputschend, bewegungsfördernd und reaktionsschnell wirkt.
20	Freie Wahl		

06 – 08	<b>Handicaps</b>		Der Charakter hat eine körperliche Beeinträchtigung und gesellschaftliche Einschränkungen.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wird eines dieser PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden</li> </ul>		
	01	Adipositas	<p>Übergewichtigkeit, Fettleibigkeit, unbeweglich und maßloses Ess-, Trink- und Konsumverhalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wurde bereits das PM Athletischer Typ oder Narzissmus ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Das Talent AUSS startet mit dem Wert 0 und darf max. auf 10 gesteigert werden.</li> <li>Bewegliche Talente werden – 2 WM.</li> <li>Bei Androiden, Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Beim Vampir war der Charakter schon vor der Infizierung beleibt.</li> </ul>
	02	Akne	<p>Pickel und Pickelnarben</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Das Talent AUSS startet mit dem Wert 0</li> <li>Gelegentliches Auftreten von Juckreiz</li> <li>Bei Androiden, Elesas und Slingern muss der Wurf wiederholt werden</li> <li>Bei Lykanern und Vampiren stammen die Narben noch von vor der Infizierung; Pickel und Pusteln sind nicht mehr vorhanden.</li> </ul>
	03	Allergie	<p>Krankhafte Abwehrreaktion auf Umweltreize. W20:</p> <p>1 – 2 = Desinfektionsmittel  3 – 4 = Federn  5 = Edelmetalle und Schmuck  6 – 7 = Insektenstiche  8 = Kosmetika  9 – 12 = Pflanzenpollen  13 = Schalenfrüchte (Nüsse)  14 = Schimmelpilze  15 – 17 = Staub  18 = Steinobst  19 – 20 = Tierhaare</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dies ist ein steigerbares PM</li> <li>Bei Androiden und Elesas muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Bei Federn muss bei Avesen, Dragonern, Pantheras und Plantoiden der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Bei Insektenstichen muss bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libraner, Lykaner, Mantis, Myrmen, Plantoiden, Sauranern, Slingern und Toronen der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Bei Pflanzenpollen muss bei Anuren, Aranern, Elben, Libranern, Mantis, Myrmen, Plantoiden und Slingern der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Bei Schalenfrüchten muss bei Avesen, Plantoiden und Ratzen der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Bei Schimmelpilzen muss bei Anuren, Chelonianern, Dunkelelben, Krokonen, Plantoiden, Ratzen, Sauranern, Slingern und Zwergen der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Bei Staub muss bei Anuren, Aranern, Dunkelelben, Goblins, Ratzen, Slingern, Toronen und Zwergen der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Bei Steinobst muss bei Elben und Plantoiden der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Bei Tierhaaren muss bei Elben, Lykanern, Pantheras, Ratzen und Toronen der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	04	Gehörlosigkeit	<p>Starke Gehörlosigkeit; sehr gedämpfte Wahrnehmung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Auditive Talente werden – 6 WM.</li> <li>Der Charakter sollte die Gebärdensprache können.</li> <li>Lässt sich operativ beheben.</li> <li>Bei Androiden, Elesas, Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
05	Gicht	<p>Schmerzende und geschwollene Gelenken und gelegentlich Fieber.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Androiden, Elesas, Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>	

...

06	Glatze	<p>Haarloser Kopf.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Männliche Elesas haben grundsätzlich eine Glatze. Der Wurf muss in dem Fall wiederholt werden.</li> <li>• Bei Lykanern und Vampiren fehlten die Haare bereits vor der Infizierung.</li> <li>• Bei Anuren, Chelonianer, Krokonen, Mantis, Myrmen, Oktowesen, Plantoiden, Sauranern und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
07	Herzfehler	<p>Tödliche Gefährdung durch Aufregung und körperlichen Belastungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei Elesas, Lykanern, Plantoiden, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Bei Androiden handelt es sich um einen Fehler im Hauptprozessor.</li> <li>• Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
08	Hyperhidrose	<p>Übermäßiges Schwitzen und Schweißgeruch.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei körperlicher Belastung besteht Gefahr durch Dehydrierung.</li> <li>• Bei Androiden, Anuren, Avesen, Chelonianern, Dragonern, Elesas, Krokonen, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Plantoiden, Sauranern, Slingern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
09	Iris-Heterochromie	Der Charakter hat verschiedene Augenfarben oder Albino-Augen.
10	Krebs	<p>Der Charakter stirbt vermutlich am Ende eines künftigen Abenteuers.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei Elesas, Lykanern, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Beim Androiden handelt es sich um einen irreparablen Computervirus, der tödliche Datenfehler verursacht.</li> <li>• Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
11	Makelhaftes Aussehen	<p>Der Charakter ist unschön; ihm fehlen auffällig Zähne, er hat eine schiefe Nase, abstehende Ohren und sein Körperbau ist untersetzt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AUSS startet mit dem Wert 0 und darf nicht über 10 gesteigert werden.</li> </ul>
12	Nachtblindheit	<p>Im Düstern werden visuelle Talente nicht - 2, sondern - 6 WM.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei Androiden, Anuren, Aranern, Chelonianern, Dunkelelben, Elben, Elesas, Grauelben, Goblins, Krokonen, Lykanern, Mantoden, Ogern, Oktowesen, Orks, Pantheras, Piscaven und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
13	Narben	<p>Der Charakter ist durch Narben gezeichnet, evtl. auch im Gesicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei Elesas muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
14	Prothese	<p>Aufgrund einer verlorenen Gliedmaße trägt der Charakter eine Prothese. TW mit dieser Gliedmaße werden zunächst - 2 WM.</p> <p>W6:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 - 2 = Handprothese</li> <li>• 3 - 4 = Armprothese; ab Unterarm</li> <li>• 5 - 6 = Beinprothese; ab Unterschenkel</li> <li>• Bei Androiden, Elesas und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Bei Lykanern und Vampiren fehlte die Gliedmaße schon vor der Infizierung.</li> <li>• Wurde das PM Unsterblich ermittelt, fehlte die Gliedmaße schon vor Unsterblichkeit.</li> </ul>
15	Reizdarmsyndrom	<p>Dauerhafte Verdauungsstörungen, mit Blähungen und Rülpsen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Flatulenz tritt häufig nach dem Essen und Trinken auf.</li> <li>• Es können auch Bauchschmerzen oder Durchfall auftreten.</li> <li>• Bei Androiden, Elesas, Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
16	Schulden	<p>Der Charakter hat Schulden bei einem Kredithai.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• W100 x 1.000 Cr</li> <li>• Beim Androiden muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>

...

17	Sehschwäche	Ohne Brille werden alle visuellen Talente – W6 WM. <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Sehschwäche lässt sich operativ behandeln.</li> <li>Bei Androiden, Elesas, Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
18	Stottern	Der Charakter stottert, vor allem in angespannten Situationen.
19 – 20	Freie Wahl	

09 – 11	<b>Phobien</b>	Der Charakter hat eine Angststörung. <ul style="list-style-type: none"> <li>Alle Phobien sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12.</li> <li>Wird eine Phobie erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert, und wandert somit in die nächst höhere Kategorie.</li> <li>Gegen Phobien können Antidepressiva eingenommen werden.</li> </ul>	
	01	Agoraphobie	Angst vor großen Plätzen und Personenansammlungen <ul style="list-style-type: none"> <li>Wurde bereits das PM Isolophobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	02	Akrophobie	Angst vor Höhen und Tiefen <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Aranern, Avesen, Libranern und Mantis muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	03	Aquaphobie	Angst vor tiefen und dunklen Gewässern <ul style="list-style-type: none"> <li>Schwimmen wird – 2 WM.</li> <li>Bei Anuren, Chelonianern, Krokonen, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Skarden und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	04	Entomophobie	Angst vor Insekten <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libranern, Mantis, Myrmen, Plantoiden, Ratzen, Sauranern, Slingern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	05	Felinophobie	Angst vor katzenartigen Wesen <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Krokonen, Lykanern und Pantheras muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	06	Hämatophobie	Angst vor Blut <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Androiden, Aranern, Krokonen, Lykanern, Mantis, Ogern, Orks und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	07	Herpetophobie	Angst vor Schlangen, Reptilien und Amphibien <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Anuren, Chelonianern, Dragonern, Krokonen, Sauranern, Slingern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	08	Iatrophobie	Angst vor Krankenhäusern, Ärzten und Spritzen <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	09	Isolophobie	Angst vor dem Alleinsein <ul style="list-style-type: none"> <li>Wurde bereits das PM Agoraphobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Bei Androiden, Aranern, Pantheras, Plantoiden und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	10	Keraunophobie	Angst vor Elektrizität, Blitzen und Gewitter <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Elesas muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	11	Klaustrophobie	Angst vor engen Räumen <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Dunkelalben, Ratzen, Slingern, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	12	Kynophobie	Angst vor Hunden <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Elben und Lykanern muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	13	Ligyrophobie	Angst vor lauten (Knall-)Geräuschen und Schusswaffen <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Ogern und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	14	Mysophobie	Angst vor Schmutz und Infektionen <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Androiden, Anuren, Aranern, Avesen, Dunkelalben, Goblins, Krokonen, Lykanern, Ogern, Orks, Ratzen, Skarden, Slingern, Toronen, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	15	Nekrophobie	Angst vor dem Tod und den Kontakt mit Toten, Friedhöfen und Leichen <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Dragonern, Dunkelalben, Kobolden, Krokonen, Lykanern, Mantis, Myrmen, Ogern, Orks und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>

...

	16	Nyktophobie	Angst vor Dunkelheit <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Anuren, Aranern, Dunkelelben, Goblins, Lykanern, Ogern, Oktowesen, Orks, Pantheras, Plantoiden, Ratzen, Slingern, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	17	Phänophobie	Angst vor mysteriösen Phänomenen, Psinetiken und gruseligen Kreaturen. <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Dunkelelben, Elben, Kobolden, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	18	Pyrophobie	Angst vor Feuer <ul style="list-style-type: none"> <li>Wurde bereits das PM Pyromanie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Bei Dragonern muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	19	Xenophobie	Angst vor Fremden (radikalisierte Vorurteile gegen andere) Die Xenophobie wird mit dem W100 ausgewürfelt: 01 - 04 = Ärzte 05 - 08 = Alte 09 - 12 = Androiden 13 - 16 = Aquanoiden 17 - 20 = Arme und Obdachlose 21 - 24 = Bestimmte Spezies (wird per Würfel ermittelt) 25 - 28 = Bewohner eines bestimmten Ortes, Planeten, Sektors o. a. 29 - 32 = Frauen oder Männer 33 - 36 = Grünbluter (speziell Golins, Koblode, Oger und Orks) 37 - 40 = Halbwesen (Halb-Spezies und chimäre Spezies) 41 - 44 = Homosexuelle 45 - 48 = Insektoiden 49 - 52 = Jugendliche und Kinder 53 - 56 = Legaten 57 - 60 = Mammaloiden 61 - 64 = Menschen (und Zwerge) 65 - 68 = Nichtmenschliche Spezies (auch Zwerge können so empfinden) 69 - 72 = Psinetiker 73 - 76 = Politiker 77 - 80 = Reiche 81 - 84 = Reptiloiden 85 - 88 = Scitech-Mutanten 89 - 92 = Spitzohren (Elben, Dunkelelben, Halbelben und Grauelben) 93 - 96 = Uniformierte 97 - 100 = Freie Wahl oder alternative Idee
	20	Freie Wahl	

12 - 15	<b>Positive Eigenschaften</b>		Positive körperliche oder gesellschaftliche Fähigkeiten
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Androiden muss der Wurf zur PM-Gruppe wiederholt werden.</li> </ul>		
	01	Arbeitertyp	Der Charakter arbeitet gerne, viel und kann gut zupacken. <ul style="list-style-type: none"> <li>Auf die Arbeitstalente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden.</li> <li>Beim Handeln fällt sein Ergebnis stets um eine Kategorie besser aus (außer beim Patzer).</li> <li>Der Charakter erleidet keine VIT-Abzüge, wenn er hart gearbeitet hat.</li> <li>Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.</li> </ul>
	02	Athletischer Typ	Der Charakter ist ein sehr beweglicher und dynamischer Typ. <ul style="list-style-type: none"> <li>Wurde bereits das PM Adipositas ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Auf die Bewegungstalente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden.</li> <li>Ab einem REFL-Wert von 15 erhält er bereits + W6 Punkte zusätzlich bei der Ermittlung der Kampfreihefolge.</li> <li>Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und bei der Ermittlung der Kampfreihefolge erhält der Charakter nun + 2 W6 Punkte.</li> </ul>
03	Beidhändigkeit	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Charakter kann dauerhaft beidhändig kämpfen, ohne dafür im Vorfeld eine Kognition zu opfern.</li> <li>Keine Hand erhält eine negative WM.</li> <li>Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>	

...



04	Eiserne Reserve	<p>Der Charakter erholt sich sofort, wenn LE oder VIT kritisch sinkt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, ist die Eiserne Reserve einmal mehr am Tag möglich.</li> </ul>
05	Empathischer Typ	<p>Der Charakter hat ein besonderes Gespür für die Anliegen der Humanoiden und versteht sich auch gut mit Tieren und Kindern.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Talente INST und Abrichten werden + 2 WM.</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhalten zusätzlich beide Talente + 2 WM.</li> </ul>
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"> <li>• 01 = Androide</li> <li>• 02 = Betrieb (W6) <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 1 - 3 = Kleinunternehmen</li> <li>◦ 4 - 5 = mittelständischer Betrieb</li> <li>◦ 6 = große Firma</li> </ul> </li> <li>• 03 = Gegenstand (z. B. ein wertvolles Bild, eine altertümliche Waffe ...)</li> <li>• 04 = Geld (W100 x 1.000 Cr.)</li> <li>• 05 = Insel</li> <li>• 06 = Planetoid (mit idealer Nutzungsbedingung für ... (W6): <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 1 = Agrarnutzung</li> <li>◦ 2 = Gase (subterrestrische Quellen)</li> <li>◦ 3 - 4 = Metalle (Space-Mining)</li> <li>◦ 5 - 6 = Wasser</li> </ul> </li> <li>• 07 = Raumschiff (W6) <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 1 - 2 = R1-Klasse</li> <li>◦ 3 - 4 = R2-Klasse</li> <li>◦ 5 = R3-Klasse</li> <li>◦ 6 = R5-Klasse</li> </ul> </li> <li>• 08 = Sphäriker (W6) <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 1 - 2 = Speeder</li> <li>◦ 3 - 4 = Sprinter</li> <li>◦ 5 - 6 = Gleiter</li> </ul> </li> <li>• 09 = Villa mit großem Anwesen</li> <li>• 10 = Freie Wahl!</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, ermittelt der SM erneut, was der Charakter zusätzlich geerbt hat (jedoch nicht das gleiche Erbe).</li> </ul>
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"> <li>• TW gegen einen Schreck oder Wahn werden + 2 WM.</li> <li>• Der Charakter hält einen Tag ohne Schlaf besser aus und würde auch nach 24 Std. ohne Schlaf nur leicht müde sein.</li> <li>• Sämtliche Gesundheitsstörungen bewirken bei ihm 1 VIT weniger Verlust.</li> <li>• Bei der Ermittlung eines Pathogens wird der TW auf VIT + 2 WM.</li> <li>• Der Charakter erleidet keine VIT-Abzüge durch negative Einflüsse, wie z. B. einem Jetlag oder wenn ein Geliebter verstorben ist.</li> <li>• Der Charakter erleidet keinen WS-Abzug, wenn er eine skrupellose Tat ausgeführt hat, die nicht seinem Wert entsprach (dennoch steigt SKR dadurch an).</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
08	Intelligenter Typ	<p>Der Charakter ist ein intelligenter Typ.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf die Wissenstalente dürfen + 6 WM frei zugeteilt werden.</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.</li> </ul>
09	Intuitiver Typ	<p>Der Charakter ist überaus intuitiv und instinktiv.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf die Intuitiven Talente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden.</li> <li>• Mit dem Talent CHAR beeinflusst er seine Gruppe + 1 WM mehr, wenn er den Wert 15 bzw. 18 erreicht hat</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und CHAR beeinflusst noch + 1 WM mehr.</li> </ul>

...

10	Kämpfernatur	<p>Der Charakter kann gut kämpfen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf die Kampftalente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden.</li> <li>• Bei der Ermittlung der Kampffreihefolge erhält der Charakter + W6 Punkte zusätzlich.</li> <li>• In einer Kampfrunde zeigt der erste Schock keine Wirkung.</li> <li>• Der Charakter erhält einen möglichen Kampftrick mehr.</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt und der Charakter erhält noch einen Kampftrick mehr.</li> </ul>
11	Mobiler Typ	<p>Der Charakter kann gut fahren und mit Flugmobilen fliegen. Er kennt sich gut mit Fahr- und Flugzeugen und Sphärikern aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf die Mobilitätstalente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden.</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.</li> </ul>
12	Orientiertes Wissen	<p>Der Charakter kennt sich überall im Sternensystem gut aus, weiß wo man was auf welchem Planeten 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Talente Geschichte, Orientierung und Staatskunst werden + 2 WM.</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhalten die drei Talente erneut + 2 WM.</li> </ul>
13	Physischer Typ	<p>Der Charakter hat eine positive Kontrolle über seinen Körper.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf die Körperlichen Talente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden; außer auf AUSS.</li> <li>• VIT löst ab 15 und 18 + 1 WM mehr auf alle TW aus.</li> <li>• Der Charakter kann, neben dem Powernapping, einmal am Tag meditieren, wodurch er + 1 VIT und + 1 WS regeneriert.</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und VIT löst erneut + 1 WM mehr aus.</li> </ul>
14	Prominent	<p>Der Charakter ist überall bekannt, weil er aus irgendeinem Grund heraus prominent ist. Er hat dadurch auch überall Connections.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Talent CHAR wird + 2 WM.</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
15	PSI-begabt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auch als nicht psi-begabte Spezies kann der Charakter nun PSI nutzen. Der Startwert beträgt dann jedoch 5.</li> <li>• PSI regeneriert stündlich um je einen Punkt.</li> <li>• Der Charakter erhält eine Psinetik zusätzlich.</li> <li>• Bei Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhält der Charakter erneut eine Psinetik mehr.</li> </ul>
16	Regenerativer Typ	<p>Der Charakter regeneriert überaus schnell.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auf die Regenerativen Talente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden.</li> <li>• Die Regenerativen Talente regenerieren bereits nach 12 Std. <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Sollte das PM PSI-begabt ermittelt werden, gilt die dortige Regel zur Regeneration für PSI.</li> </ul> </li> <li>• Sonstige Talente, veränderte PM-Werte oder WM regenerieren schon nach einer ½ Std.</li> </ul>
17	Scitech-empänglich	<p>Der Charakter ist besonders empfänglich für die Scitech-Mutationen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der Charakter erhält schon ab dem Wert 10 die erste ScT-Mutation.</li> <li>• Auf den TW auf ScT erhält der Charakter + 2 WM.</li> <li>• Bei Elesas, Lykanern, Pantheras, Plantoiden, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Wurde bereits das PM „Unsterblich“ ermittelt, kann der Spieler keine Punkte mehr in ScT investieren. Der Wurf muss dann wiederholt werden.</li> <li>• Sollte dieses PM erneut ermittelt werden, erhält der Charakter weitere + 2 WM auf das Talent.</li> </ul>

...

18	Starker Typ	<p>Der Charakter ist überaus kräftig und muskulös.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Oger muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Um das PM aufrecht zu halten, muss er täglich Bodybuilding betreiben.</li> <li>• Der Charakter kann seine LE auf über 20 aufwerten, max. jedoch auf 30.</li> <li>• Der Charakter erhält dauerhaft einen NBS, der 10 % seiner aktuellen LE entspricht.</li> <li>• Der Charakter erhält + 2 NRS.</li> <li>• Der Charakter besitzt einen ständigen automatischen Powerschlag, für den er keine Kognition aufwenden muss.</li> </ul>
19	Unsterblich	<p>Der Charakter ist ein regeneratives Wesen, weil er den Stoff eines Einhorn-Horns zu sich genommen hat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei Lykanern, Plantoiden und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Ein Elesa kann sich danach nicht mehr in die Energiewolke verwandeln.</li> <li>• Ein Vampir wird dadurch zum Daywalker.</li> <li>• Wurden bei dem Charakter bereits Punkte für ScT angekündigt, muss der Wurf wiederholt werden, wenn der Spieler die Punkte für ScT nicht wieder zurücknehmen möchte.</li> <li>• Wurde zuvor das PM Gehörlosigkeit, Gicht, Herzfehler, Krebs, Nachtblindheit, Prothese, Reizdarmsyndrom, Sehschwäche oder Scitech-empfindlich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Wird dieses PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
20	Freie Wahl	

16 – 18	<b>Psychische Störungen</b>	Der Charakter leidet an einer psychischen Störung.	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einige psychische Störungen sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12.</li> <li>• Wird eine steigerbare psychische Störungen erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert und wandert somit in die nächst höhere Kategorie.</li> <li>• Gegen bestimmte psychische Störungen können Medikamente oder Therapien genutzt werden.</li> </ul>	
	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"> <li>• 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.</li> </ul> <p>Mögliche Psinetiken, Kampfkünste oder Scitech würfelt der SM anstelle des Spielers aus. Diese Fähigkeiten entdeckt der Charakter nach und nach.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bei Lykanern hält dieser Zustand nur bis zur nächsten Wandlung an.</li> <li>• Bei Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
	02	Bipolare Störung	<p>Der Charakter leidet unter manisch-depressiven Stimmungsschwankungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Täglich entscheidet der W6 über die Stimmung des Charakters.</li> <li>• Bipolarität verursacht auch ein stärkeres Schlafbedürfnis.</li> <li>• Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
03	Cholerik	<p>Der Charakter ist jähzornig.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Bei Androiden ist dies ein Anzeichen für illegale Willensfreiheit.</li> <li>• Dies ist ein steigerbares PM.</li> </ul>	

...

04	Digitale Sucht	Süchtig nach dem Arbeiten oder auch Spielen am Computer oder Pulsator. <ul style="list-style-type: none"> <li>Das Talent Informatik wird + 2 WM.</li> <li>Dies ist ein steigerbares PM.</li> </ul>
05	Habgier	Gier nach Besitz und Geld. <ul style="list-style-type: none"> <li>Das Talent SKR wird + 2 WM.</li> <li>Bei Androiden, Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
06	Herrschaftsucht	Verlangen Personen anzuführen und Macht zu ergreifen. <ul style="list-style-type: none"> <li>Das Talent SKR wird + 2 WM.</li> <li>Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
07	Holo-Sucht	Verlangen nach dem Erleben virtueller Holo-Sequenzen. <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Dies ist ein steigerbares PM.</li> </ul>
08	Hypersexualität	Der Charakter ist sexsüchtig. <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Androiden, Elben, Kobolden, Plantoiden, Sauranern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Dies ist ein steigerbares PM.</li> </ul>
09	Kleptomanie	Süchtig aufs Klauen und Stehlen. <ul style="list-style-type: none"> <li>Das Talent FM wird beim Taschendiebstahl + 2 WM.</li> <li>Bei Androiden und Elben muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
10	Koprolalie	Krankhafte Neigung zum Aussprechen unanständiger, obszöner Wörter (Tourette-Syndrom). <ul style="list-style-type: none"> <li>Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
11	Lügner	Der Charakter ist ein pathologischer Lügner. <ul style="list-style-type: none"> <li>Das Talent Lügen wird + 2 WM.</li> <li>Bei nur bedingt willensfreien Androiden und bei Elben muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
12	Messie	Zwanghafte Störung, alles zu sammeln und unordentlich zu halten. <ul style="list-style-type: none"> <li>Bei Androide ist das ein Zeichen für ein Systemfehler.</li> <li>Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
13	Mordlust	Sucht nach dem Töten von Personen und dessen Erleben. <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Talente MUT und SKR werden + 2 WM.</li> <li>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.</li> <li>Hat der Charakter gemordet, steigen GL und WS vorübergehend + 1.</li> <li>Ein Android ist durch dieses PM willensfrei.</li> <li>Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
14	Narzissmus	Der Charakter ist selbstverliebt und extrem Eitel. <ul style="list-style-type: none"> <li>Wurde bereits das PM Adipositas ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>Das Talent AUSS startet mit dem Wert 10.</li> <li>Das Talent CHAR wird + 2 WM.</li> <li>Bei Androiden ist das ein Zeichen für ein Systemfehler.</li> <li>Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
15	Neugier	Ruheloses Interesse an fremden Situationen und Geheimnissen. <ul style="list-style-type: none"> <li>Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
16	Paranoia	Der Charakter glaubt an Verschwörungstheorien, ist schnell eifersüchtig, misstrauisch und kann auch unter Wahnvorstellungen leiden. <ul style="list-style-type: none"> <li>Beim Androiden handelt es sich um einen irreparablen Fehler.</li> <li>Dies ist ein steigerbares PM.</li> </ul>

...

17	Pyromanie	Zwanghaftes Verlangen Feuer zu legen und etwas zu verbrennen. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Umgang mit Feuer wird ein möglicher TW auf MUT + 2 WM.</li> <li>• Wurde bereits das PM Pyrophobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Bei Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Dies ist ein steigerbares PM.</li> </ul>
18	Rachsucht	Der Charakter hat den tiefen Wunsch Rache an jemanden oder an eine Gruppe auszuüben. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Androiden hat sich der Rachegeanke zu einem Datenfehler aufgebaut, der ihn nun willensfrei gemacht hat.</li> <li>• Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.</li> </ul>
19	Spielsucht	Zwanghafter Wunsch, Glücksspiele mit Gewinnaussicht zu spielen. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Glücksspiel wird der TW auf GL + 2 WM.</li> <li>• Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.</li> <li>• Dies ist ein steigerbares PM.</li> </ul>
20	Freie Wahl	

19 - 20

**Freie Wahl für eine Kategorie**

## 6. Beschreibungen zu den PM

**Adipositas:** Der Charakter leidet an einer chronischen 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 Androiden, Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
- Beim Vampir war der Charakter schon vor der Infizierung beibit.
- Adipositas kann ein speziesbedingtes PM für den Oger sein.

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

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

**Akne:** Der Charakter leidet, vor allem im Gesicht, unter Pusteln (Pickeln), die sich in weißen und schwarzen Mitessern darstellen und auch in eitrigen Pusteln. Grund dafür ist eine Stoffwechselerkrankung. Trotz medikamentöser Therapie, tritt diese Erkrankung immer wieder auf. Einige kleine Narben zeichnen den Charakter aus.

- Zu Beginn eines Abenteuers muss der TW auf VIT gelingen, sonst leidet der Charakter W6 Std. lang an Juckreiz und verliert dadurch sofort – 1 LE und – 1 VIT.
- Das Talent Aussehen erhält vor der Talenterstellung – 3.
- Bei Androiden, Elesas und Slingern muss der Wurf wiederholt werden
- Bei Lykanern und Vampiren stammen die Narben noch von vor der Infizierung; Pickel und Pusteln sind nicht mehr vorhanden.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Ab dem Wert 15 erleidet der Charakter auf einer Anhöhe schon große Angst.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.

**Akrophobie:** Der Charakter hat Angst vor Höhen und Tiefen. Er meidet Berge, Türme, Brücken, hohe Häuser, 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; Antidepressiva; Therapie.
- 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.

**Alkohol:** Der Charakter ist alkoholsüchtig. Als Alkohol gelten Bier, Wein und Spirituosen. Alkohol wirkt euphorisierend, enthemmend, stimulierend und leicht betäubend.

- Einfache Mengen Alkohol bewirken bei ihm nichts, aber eine ungewohnte Menge 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.
- Alkohol hebt die Wirkung von ABC-Vakzim auf.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, 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 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 speziesbedingtes PM erhalten.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht alkoholsüchtig werden.
- Zwerge vertragen die Spirituose Zwergenfusel, die anderen Spezies eher schadet.
- Weitere Informationen zum Alkohol finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.

**Allergie:** Erworbene Überempfindlichkeit des Organismus gegen körperfremde Substanzen. Der Kontakt mit diesen Substanzen verursacht Gesundheitsstörungen.

- Die Allergie wird mit dem W20 bestimmt:
  - 1 – 2 = Desinfektionsmittel
  - 3 – 4 = Federn
  - 5 = Edelmetalle und Schmuck
  - 6 – 7 = Insektenstiche
  - 8 = Kosmetika
  - 9 – 12 = Pflanzenpollen
  - 13 = Schalenfrüchte (Nüsse)
  - 14 = Schimmelpilze
  - 15 – 17 = Staub
  - 18 = Steinobst
  - 19 – 20 = Tierhaare
- Durch Kontakt leidet der Charakter an einer verstopften oder laufenden Nase, tränende und anschwellende Augen, häufigem Niesen, pfeifender Atmung, Hautrötung, Pusteln, Husten und Juckreiz.
  - Die Allergie hält W6 Std. lang an.
  - – 1 LE und – 2 VIT und alle TW werden – 2 WM.
  - Diese Werteveränderungen, auch die Regenerativen Talente, regenerieren nach der Wirkungsdauer je Std. um einen Punkt.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS; Antiallergikum (siehe Heilmittel!)
- 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 Androiden und Elesas muss der Wurf wiederholt werden.
- 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 Schimmelpilzen muss bei Anuren, Chelonianern, Dunklelben, Krokonen, Plantoiden, Ratzen, Sauranern, Slingern und Zwergen der Wurf wiederholt werden.
- Bei Staub muss bei Anuren, Aranern, Dunklelben, Goblins, Ratzen, Slingern, Toronen und Zwergen der Wurf wiederholt werden.
- Bei Steinobst muss bei Elben und Plantoiden 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 Abenteuer 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.

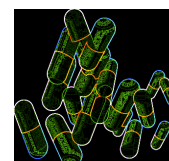
- Der SM denkt sich die vergessenen Erlebnisse aus; auch mögliche Psinetiken, Kampfkünste und Scitech-Modifikationen erwürfelt zunächst der SM. Ebenso können auch biographische Hintergründe vom SM ausgearbeitet werden. Der Charakter erfährt dann im Laufe der Abenteuer erst von seinem Leben und seinen 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.

**Analgetikum:** Der Charakter ist süchtig nach Schmerzmitteln (Analgetika). Der Süchtige nimmt die Tabletten bereits bei jeglichen Unwohlbeschwerden. Ein bekanntes und häufig genutztes Analgetikum ist Exalepsim.

- Ein Analgetikum wirkt meist nach einer ¼ Std. Es regeneriert LE und VIT. Nach 5 Std. hört die Wirkung auf.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug; anstelle des synthetischen Mittels kann auch Weidenrinde konsumiert werden.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Bei einem PM-Wert ab 10 konsumiert der Betroffene immer dann, wenn er sich unwohl fühlt, er leichte Schmerzen hat oder auch einfach um einen möglichen Rausch zu bewältigen. Er nimmt dann eine Tablette.
  - Bei einem PM-Wert ab 12 konsumiert der Betroffene wöchentlich ca. 1 – 2 mal. Wenn die Schmerzen nach der Wirkungsdauer wieder bemerkt werden, will der Betroffene erneut eine Tablette einnehmen (Rebound-Effekt). Will man dem widerstehen, muss ein TW auf WS gelingen.
  - Bei einem PM-Wert ab 15 konsumiert der Betroffene mind. alle 3 Tage.
  - Bei einem PM-Wert ab 18 konsumiert der Betroffene täglich.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Der Süchtige könnte vor einiger Zeit ein Leiden gehabt haben oder hat es noch, das ihn in die Abhängigkeit von Schmerzmitteln gebracht hat. Die Abhängigkeit auf Analgetika ist eine der stärksten Süchte.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Analgetika finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen und unter Heilmittel.

**Antidepressivum:** Der Charakter ist süchtig nach Medikamenten, die stimmungsaufhellend, antriebssteigernd, angstlösend und beruhigend wirken. Ein bekanntes und häufig genutztes Antidepressivum ist Manianum.

- Antidepressiva müssen kontinuierlich eingenommen werden. Sie entfalten aber schon nach der Einnahme nach einigen Stunden eine erste Wirkung und eine verstärkende Wirkung bei kontinuierlicher Einnahme nach einigen Tagen. Durch die Einnahme werden vor allem Talente wie GL, MUT und WS gestärkt und bestehende Phobien gedrosselt.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Umso höher der PM-Wert, desto schwerer ist die Sucht.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Antidepressiva werden häufig bei Zwangsstörungen, Schlafstörungen, Angststörungen und Panikattacken eingesetzt.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Antidepressiva finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen und unter Heilmittel.



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

- Der TW auf Schwimmen wird – 2 WM.
- Die Angst kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Ab dem Wert 15 hat der Charakter sogar Angst vor Badewannen 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.



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

- Auf die Arbeitstalente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden.
- Beim Handeln fällt sein Ergebnis stets um eine Kategorie besser aus (außer beim Patzer).
- Der Charakter erleidet keine VIT-Abzüge, wenn er hart gearbeitet hat.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.

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

- Auf die Bewegungstalente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden.
- Ab einem REFL-Wert von 15 erhält er bereits + W6 Punkte zusätzlich bei der Ermittlung der Kampfreihenfolge.
- Wurde bereits das PM Adipositas ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und bei der Ermittlung der Kampfreihenfolge erhält der Charakter nun + 2 W6 Punkte.

**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.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden; sie beherrschen die Beidhändigkeit bereits.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

**Bellatona:** Creme zum Auftragen auf die Haut, die stark zur Hautglättung beiträgt und auch eine Fettverbrennung zur Folge hat. Der Creme verursacht also, dass der Konsument jünger und schöner aussieht, weil die straffe Haut Falten, Augenringe und hängende Haut vorübergehend vertreibt und dass er durch die Fettverbrennung schlanker wird. Die Creme wird aus dem Fett von Space-Kühen gewonnen.

- Nach dem Auftragen von 10 ml wirkt die Creme nach einer ¼ Std. und wirkt 10 Std. lang. AUSS erhält dadurch + 1. Die Creme kann auch stärker aufgetragen werden, wodurch auch die Wirkung potenziert wird, aber auch die Nebenwirkungen stärker ausfallen. Bellatona kann süchtig machen. Zu den Nebenwirkungen zählen Juckreiz und plötzlich anschwellende Körperpartien.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Ab dem Wert 12 wird Bellatona wöchentlich und vor besonderen Anlässen konsumiert.
  - Ab dem Wert 15 wird Bellatona ca. alle 3 Tage konsumiert.
  - Ab dem Wert 18 wird Bellatona täglich konsumiert.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Bellatona wirkt nicht bei Androiden, Avesen, Elesas, Mantoden, Piscaven, Plantoiden und Vampiren. Diese Wesen können nach Bellatona auch nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Bellatona kann ein speziebedingtes PM des Anuren sein.
- Weitere Informationen zu Bellatona finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

**Bipolare Störung:** Auch als manisch-depressive Erkrankung bekannt. Der Charakter leidet unkontrolliert an episodischen extremen Stimmungsschwankungen.

- Täglich entscheidet der W6 über die Stimmung des Charakters.
  - 1 = Depressiv = Der Charakter hat eine äußert 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.
- Gegenmaßnahmen: Das Antidepressivum Exalepsim oder Synkretosin können die Auswirkungen mildern.
- 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 Form von Joints geraucht wird.

- Cannabis wirkt geraucht schon nach 1 Min. und wirkt ca. 2 Std. (andere Applikationen sind möglich.) Durch die Einnahme werden die Talente wie GL, PSI, SINN, VIT und WS leicht angehoben oder regeneriert (+ 1). Cannabis wirkt Cholerik entgegen (- 3).
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- 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.
- Herstellung, Besitz und Konsum sind in den meisten terrestrischen Systemen erlaubt.
- Cannabis wird gerne von Negorianern und Nomas konsumiert.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Cannabis kann ein speziesbedingtes PM des Nomas sein.
- 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.
- Bei Androiden ist dies ein Anzeichen für illegale Willensfreiheit.
- Cholerik kann ein speziesbedingtes PM des Nomas, Ogers, Orks und Toronen sein.

**Coffein:** Der Charakter ist süchtig nach dem Alkaloid Coffein, der in Genussmitteln wie Kaffee, Tee, Cola, Mate, Guaraná und Energy-Drinks enthalten ist und kurz stimulierend wirkt und die Konzentration und Vitalität fördert.

- Coffein wird vor allem oral durch Getränke eingenommen, kann aber auch als Zusatz in anderen Stoffen enthalten sein. 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 Analgetika wird durch Coffein beschleunigt. Coffein wirkt allerdings auch leicht dehydrierend.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- 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 coffeinhaltige Produkte.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Coffein wird gerne von Nomas konsumiert, deren Kaffee-Angebote in der Gastronomie begehrt sind.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Coffein kann ein speziesbedingtes PM des Nomas sein.
- Weitere Informationen zu Coffein finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.

**Digitale Sucht:** Der Charakter ist süchtig nach Tätigkeiten am Computer und am Pulsator. Er ist stets mit diesen Dingen beschäftigt, immer reagiert er auf Nachrichten und ist dadurch häufig abgelenkt.

- Das Talent Informatik erhält + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen davon loszureißen ist ein Gegen-TW auf WS nötig.
- Dies ist ein steigerbares PM.

**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.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.

**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.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.

**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 Insektoiden.



- Die Konfrontation mit einem Insekt oder dergleichen kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Therapie.
- 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, Slingern und Trafonen 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. W6:
  - 01 = Androide
  - 02 = Betrieb (W6)
    - 1 – 3 = Kleinunternehmen
    - 4 – 5 = mittelständischer Betrieb
    - 6 = große Firma
  - 03 = Gegenstand (z. B. ein wertvolles Bild, eine altertümliche Waffe ...)
  - 04 = Geld (W100 x 1.000 Cr.)
  - 05 = Insel
  - 06 = Planetoid (mit idealer Nutzungsbedingung für ... (W6):
    - 1 = Agrarnutzung
    - 2 = Gase (subterrestrische Quellen)
    - 3 – 4 = Metalle (Space-Mining)
    - 5 – 6 = Wasser
  - 07 = Raumschiff (W6)
    - 1 – 2 = R1-Klasse
    - 3 – 4 = R2-Klasse
    - 5 = R3-Klasse
    - 6 = R5-Klasse
  - 08 = Sphäriker (W6)
    - 1 – 2 = Speeder
    - 3 – 4 = Sprinter
    - 5 – 6 = Gleiter
  - 09 = Villa mit großem Anwesen
  - 10 = Freie Wahl!
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, ermittelt der SM erneut, was der Charakter zusätzlich geerbt hat (jedoch nicht das gleiche Erbe).

**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, PSI, 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 jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Ab dem PM-Wert von 10 – 14 konsumiert man alle zwei Wochen.
  - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man wöchentlich.
  - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man alle 3 Tage.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Lykaner und Trafonen töten den Wurm durch Verwandlung ab.
- Plantoiden können Felicida nicht konsumieren.
- 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; Antidepressiva; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.
- Bei Krokonen, Lykanern und Pantheras muss der Wurf wiederholt werden.
- Felinophobie kann ein speziesbedingtes PM des Avesen sein.

**Fentanyl:** Der Charakter ist süchtig nach dem vollsynthetischen Opioid Fentanyl, das sedierend und schmerzbetäubend wirkt. Fentanyl wird auch als intravenöses Narkosemittel genutzt. Ebenso wurde es schon von Soldaten in Kampfeinsätzen genutzt.

- Fentanyl kann als Pflaster aufgetragen, als Lutschtablette eingenommen oder als Nasenspray inhaliert werden. Ebenso könnte es injiziert werden. Injiziert würde die Wirkung in wenigen Sekunden eintreten. Inhalativ wirkt es nach 10 Min., als Lutschtablette nach einer ¼ Std. und als Pflaster nach 6 – 12 Std. Die Wirkungszeit ist unterschiedlich, je nach Applikation, von mehreren Std. Als Pflaster hat es eine sehr lange Dauer von 2 – 3 Tagen. Fentanyl wirkt dämpfend, euphorisierend, stark schmerzlindernd, beruhigend und in höheren Dosierungen narkotisierend. Einige Talente werden leicht gepuscht und LE wird während der Wirkungszeit stark regeneriert. Außerdem ist der Konsument widerstandsfähiger. Es können gesundheitsschädliche Nebenwirkungen auftreten, wie auch Verstopfungen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige täglich (z. B. durch ein Pflaster).
  - ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige täglich, mit höherer Dosis.
  - ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige täglich, mit extrem hoher Dosis.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Fentanyl finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

**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: Hörgerät; der Charakter und sein Umfeld könnten die Gebärdensprache erlernt haben. Ebenso kann sich der Charakter einer Operation unterziehen, die allerdings nur von Premium-Versicherungen getragen wird.
- Bei Androiden, Elesas, Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

**Gicht:** Der Charakter leidet unter der Gicht-Erkrankung, die ihm immer wieder Schmerzen bereiten und die Gelenke anschwellen lassen.

- Der SM ermittelt zu Beginn des Abenteuers 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 Adipositas ermittelt wurde oder er vermehrt Meeresfrüchte oder Fische konsumiert, wird der TW auf VIT (in Bezug auf die Gicht) – 2 WM.
- Gegenmaßnahmen:
  - Analgetika (oder Weidenrinde) mindern die Schmerzen und lösen das Fieber auf.
  - Wenn der Charakter häufig Milch konsumiert, wird der TW auf VIT (in Bezug auf die Gicht) + 2 WM.
- Bei Androiden, Elesas, 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.
- Männliche Elesas haben grundsätzlich eine Glatze. Der Wurf muss in dem Fall wiederholt werden.



**Gravoxin:** Medikament, das gegen die körperlichen Symptome durch Schwerkrafteinwirkung wirkt. Gravoxin verhindert auch die körperlichen Symptome bei gewisser Fallbeschleunigung. Gravoxin wird vor allem von Raumfahrern genutzt. Es wird synthetisch hergestellt und kann bei längerem Konsum süchtig machen. Gravoxin wird injiziert.

- Gravoxin wird in je 10 ml-Dosen injiziert um damit + 0,1 GRAV entgegenzuwirken. Es wirkt sofort und 24 Std. lang. Durch die Einnahme sinkt VIT. Gravoxin kann süchtig machen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige alle 10 Tage.
  - ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige alle 3 Tage.
  - ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige täglich.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Gravoxin finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

**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 Androiden, Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
- Habgier kann ein speziebedingtes 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; Antidepressiva; Therapie. Gegen die Übelkeit kann der Charakter Dimenhydrinat einnehmen.
- 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 Androiden, Aranern, Krokonen, Lykanern, Mantis, Ogern, Orks und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

**Heroin:** Der Charakter ist süchtig nach halbsynthetischen Opioid und ehemaligem Rauschgift, das euphorisierend, schmerzstillend und betäubend wirkt.

- Heroin wird meistens intravenös „gefixt“, wodurch eine plötzliche Wirkung entsteht, die als „Kick“ bezeichnet wird. Es kann aber auch geschneift oder mit Hilfe von Röhrchen inhaliert werden. Auch die orale Einnahme in Form von Tabletten ist möglich. Die Wirkung tritt schnell ein, intravenös in 5 Sek., sonst in 3 Min. Es wirkt bei nicht süchtigen Humanoiden 5 – 25 Std. lang und bei süchtigen Konsumenten 4 – 6 Std. Heroin wirkt euphorisierend, dämpfend, schmerzlindernd, beruhigend und leicht narkotisierend. Einige Talente werden dadurch gepuscht und LE wird während der Wirkungszeit regeneriert. Heroin macht außerdem widerstandsfähig. Erstkonsumenten müssen sich häufig übergeben, ansonsten können auch übliche Konsumenten leichte Nebenwirkungen erleiden, wie auch Verstopfungen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, der bei Süchtigen jedoch – 2 WM wird und einen Entzug auslöst; Therapie, ebenfalls – 2 WM und mit Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige täglich.
  - ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige täglich, mit höherer Dosis.
  - ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige täglich, mit extrem hoher Dosis und relativ schnell nach dem Abklingen der Wirkung.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Heroin ist eine der am weitverbreitetsten Drogen, mit extremen Suchtpotenzial und starken Nebenwirkungen. Heroin wird häufig mit anderen Stoffen gestreckt, was die Einnahme noch mehr gefährdet.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Heroin finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.



**Herpetophobie:** Angst vor Reptilien, Eidechsen und vor allem vor Schlangen. Der Charakter ekelt 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; Antidepressiva; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.
- Bei Anuren, Chelonianern, Dragonern, Krokonen, Sauranern, Slingern und Trafonen 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 eine ganze Firmen-Belegschaft oder über eine Partei zu herrschen oder sogar 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 besitzt eine künstliche Herzklappe. Dennoch muss er besonders aufpassen, dass er sich nicht zu sehr aufregt oder übermäßig verausgibt.

- Kommt der Charakter in eine extrem aufregende, kämpfende oder körperlich anstrengende Situation (oder erleidet er einen Stromschlag o. ä.), muss er einen TW auf GL schaffen, sonst erleidet er einen Infarkt und stirbt. Nur eine gute „Erste Hilfe“ (erforderlicher Wert 15) kann ihn noch reanimieren. Bei einer misslungenen „Erste Hilfe“ ist der Charakter sofort tot.
- Bei Androiden handelt es sich um einen Fehler im Hauptprozessor.
- Bei Elesas, Lykanern, Plantoiden, Trafonen 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 eines Pathogens wird der TW auf VIT + 2 WM.
- Der Charakter erleidet keine VIT-Abzüge durch negative Einflüsse, wie z. B. einem Jetlag oder 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.

**Holo-Sucht:** Der Charakter ist süchtig nach der Nutzung Holographischer Räume. Er sucht nach gewerblichen Holo-Raum-Anbietern oder nutzt ständig den Holo-Raum im Raumschiff oder in Raum-Vergnügungsstationen. In den Holo-Räumen erlebt er holographische Abenteuer, Unterhaltungen und sexuelle Erlebnisse. Diese Sucht bietet dem SM die Möglichkeit Abenteuer in Holo-Räumen zu erstellen.

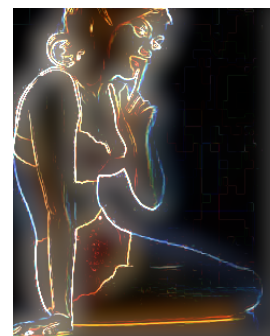
- Dies ist ein steigerbares PM.
- Sollte der Charakter damit wiederkehrend sexuelle Erlebnisse machen, kann dadurch das PM Hypersexualität ausgelöst werden.
- Sollte der Charakter dieser Sucht über einen längeren Zeitraum nicht nachkommen können, erleidet er einen seelischen Endzug und erhält vorübergehend das PM Cholerik und – 1 VIT.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen gegen die Sucht zu wehren, ist ein Gegen-TW auf WS nötig.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.

**Hyperhidrose:** Der Charakter produziert unkontrollierbar viel Schweiß. Besonders davon betroffen sind die Handflächen, Fußsohlen, Achselhöhlen und die Stirn. Gründe dafür können die Wechseljahre sein, eine Schilddrüsenüberfunktion, eine Hormonstörung, 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 Androiden, Anuren, Avesen, Chelonianern, Dragonern, Elesas, Krokonen, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Plantoiden, Sauranern, Slingern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

**Hypersexualität:** Der Charakter leidet an Sexsucht. Es handelt sich um eine nicht stoffgebundene Verhaltenssucht. Der Charakter hat den ständigen Wunsch, seinem sexuellen Trieb nachzugehen. Er nutzt hin und wieder pornographisches Material, verkehrt gerne in Bars mit Prostituierten und flirtet viel und lässt sich leicht zu sexuellen Neigungen hinreißen.

- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Ausprägung der Hypersexualität. 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 Androiden, Elben, Kobolden, Plantoiden, Sauranern und Traftonen muss der Wurf wiederholt werden.
- Hypersexualität kann ein speziesbedingtes PM des Goblins sein.



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

- Kommt der Charakter in ein Krankenhaus oder in eine Arztpraxis, 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; Antidepressiva; Therapie. Gegen die Übelkeit kann der Charakter Dimenhydrinat einnehmen.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.
- Bei Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Iatrophobie kann ein speziesbedingtes PM des Ratten sein.

**Intelligenter Typ:** Der Charakter ist besonders schlau und intelligent.

- Bei der Talenterstellung darf der Spieler + 6 WM auf die Wissenstalente frei zuteilen.
- Sollte er das PM erneut erhalten, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt 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.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.

**Iris-Heterochromie:** Der Charakter hat verschiedene Augenfarben oder hat Albino-Augen. In manchen Kulturen wirkt das abschreckend gespenstisch, in manch anderen werden solche Personen für besondere (auch magische) Persönlichkeiten gehalten.

**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; Antidepressiva; Therapie. Gegen die Übelkeit kann der Charakter Dimenhydrinat einnehmen. 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 Androiden, Aranern, Pantheras, Plantoiden und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.

**Kämpfernatur:** 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 Kampfreiheitsfolge 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.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.

**Keraunophobie:** Der Charakter hat Angst vor Elektrizität, Blitzen und Gewitter. Der Charakter meidet Hochspannungsleitungen und den Kontakt zu Stromanschlüssen. Bei Gewitter versteckt er sich Zuhause, wo er dennoch Angst bekommt.

- Ein nahes und starkes Gewitter kann einen Schreck auslösen; teils auch wiederholt.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Therapie.
- 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.
- Bei Elesas muss der Wurf wiederholt werden.
- Lykaner und Pantheras können Keraunophobie als rassebedingtes PM erhalten.

**Klaustrophobie:** Der Charakter hat Angst vor engen Räumen. Er meidet enge Räume, Fahrstühle, Busse, Tunnel, Höhlen, Schächte, Rettungsräume, enge WC-Räume usw.

- Misslingt der Gegen-TW auf MUT, leidet der Charakter zuerst Atemnot und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. Danach erleidet er unter Hyperhidrose 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; Antidepressiva; Therapie.
- 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 Drang und 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 Androiden und Elben muss der Wurf wiederholt werden.
- Kleptomanie kann ein speziebedingtes PM des Goblins sein.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

**Kokain:** Der Charakter ist süchtig nach der Rauschdroge, die aus den Blättern des Cocastrauchs hergestellt wird. Kokain wirkt stark stimulierend, euphorisierend, leistungsfördernd und betäubend bzw. sedierend.

- Kokain kann als Koks geschneift oder als Crack geraucht werden und selten wird es auch injiziert eingenommen. Es wirkt schon nach wenigen Sekunden und geschneift nach 2 Min. Und es wirkt 10 Min. und geschneift 20 – 40 Min. Die kurze Wirkung ist ein berauschernder Kick, den man allerdings auch schnell wieder erleben möchte, denn Kokain macht schnell extrem süchtig. Es lässt einige Talente ansteigen, sogar ziemlich stark. Ebenso macht es leistungstärker, widerstandsfähiger und hyperaktiv. Kokain fördert leicht die Psinetik.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, der jedoch – 2 WM wird, dann jedoch auch ein Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige mehrmals die Woche, vor allem wenn spezielle Reize aktiviert werden, die ihn an den positiven Rausch erinnern (auch Musik, Erlebnisse, Gerüche, Bilder) oder er Stress oder Traurigkeiten ausgeliefert ist.
  - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige mehrmals täglich und die Dosis wird gesteigert.
  - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige fast dauerhaft und so oft es geht und mit gesteigerter Dosis.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Kokain war eines der ersten Anästhetika und wird nun noch als Schwarzmarktdroge geführt. Heroin wird häufig mit anderen Stoffen gestreckt, was die Einnahme noch mehr gefährdet.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Kokain finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

**Koprolalie:** Die Koprolalie ist Teil des Tourette-Syndroms, der auch als „Tic“ bezeichnet wird. Dem Tourette-Syndrom liegt eine Störung des Stoffwechsels in den Nervenzellen des Gehirns zugrunde. Der Charakter leidet unter der krankhaften Neigung unanständige, obszöne Wörter auszusprechen und aggressiv zu fluchen. Die Aussagen werden unkontrolliert ausgesprochen und es können damit andere Leute beleidigt werden. Der Charakter weiß um sein Problem, kann es aber nur wenig unterdrücken. Zu dem Tic kann es auch gehören, dass der Charakter überlaut redet und gelegentlich hektische oder verzerrte mimische Bewegungen macht. Die Intensität obliegt dem Spieler.

- Gegenmaßnahmen:
  - Gegen die Koprolalie hilft keine psychologische Therapie.
  - Wenn der Charakter seine Koprolalie unterdrücken möchte, muss ihm der TW auf WS gelingen, der – 4 WM ist. Er braucht danach aber einen Ort, wo er seine aufgestauten Ausdrücke rauslassen kann.
- 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.
  - Gegen die Schmerzen kann er Analgetika oder Opiode nehmen.
- 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.
- Beim Androiden handelt es sich um einen irreparablen Computervirus, der tödliche Datenfehler verursacht.
- Bei Elesas, Lykanern, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

**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; Antidepressiva; Therapie.
- 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.

**Ligyrophobie:** Der Charakter hat Angst vor lauten Knallgeräuschen. Auch das Zerschlagen von Glas, das Zerplatzen eines Luftballons, dem Zerschmettern einer Vase oder eine zuschlagende Tür macht dem Charakter Angst. Ebenso ängstigt den Charakter schon der Anblick einer Schusswaffe.

- Die starke Konfrontation mit einem Knallgeräusch kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.
- Bei Ogern und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.
- Ligyrophobie kann ein speziesbedingtes PM des Araners sein.

**Lügner:** Der Fachbegriff für diesen krankhaften Zustand wird als „Pseudologia phantastica“ oder auch als Pathologischer Lügner bezeichnet. Die pathologische Lüge ist ein zwanghaftes, teils unterbewusstes Verhalten. Der Lügner setzt diese Fähigkeit 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 narzisstischen Persönlichkeitsstörung. 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 einem Psychologen 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 nur bedingt willensfreien Androiden und 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.

**Makelhaftes Aussehen:** Der Charakter ist unschön; ihm fehlen auffällig Zähne, er hat eine schiefe Nase, abstehende Ohren und sein Körperbau ist unersetz.

- AUSS startet mit dem Wert 0 und darf nicht über 10 gesteigert werden.

**Messie:** Auch als Desorganisationsproblematik bezeichnet. Der Charakter hat eine zwanghafte Störung alles zu sammeln und dadurch die eigene Wohnung oder den eigenen Raum extrem unordentlich zu halten. Der Charakter spricht seinen gesammelten Dingen einen wichtigen Stellenwert zu, weil sie für ihn wichtige Aussagen enthalten könnten oder weil er glaubt, die Sachen noch mal gebrauchen zu können. Er sammelt z. B. Zeitungen, besondere Literatur, Lebensmittel, Werkzeuge, Verpackungsmaterial, Spielsachen, Waffen, Ersatzteile, Kleidungsstücke usw. Das geht einher mit einer überaus starken Unordnung. In seiner Wohnung stehen die gesammelten Werke aufgetürmt, dass manchmal nur ein schmaler Weg zur Begehung bleibt. Auch verschimmelte Lebensmittel können sich dazwischen befinden, weil ihm das Aufräumen und Wegräumen äußerst schwerfällt. Der Charakter hat außerdem Probleme mit seiner Zeiteinteilung und Pünktlichkeit. Seine Aufgaben erledigt er eher auf dem letzten Drücker oder zu spät. Anfangs scheint der Charakter für neue Aufgaben überaus motiviert, dann aber scheidert er aus Angst vor den Aufgaben.

- Bei Androide ist das ein Zeichen für ein Systemfehler.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

**Mobiler Typ:** Der Charakter bewegt sich gerne in Fahrzeugen und Flugmobilen und kommt gerne rum. Er kann gut fahren und kennt sich gut mit verschiedenen Fahr- und Flugzeugen und Sphärikern aus.

- Bei der Talenterstellung erhält der Charakter + 4 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 Bekennerrhinweis. 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.
- Ein Android ist durch dieses PM willensfrei.
- Mordlust kann ein speziesbedingtes PM des Lykaners sein.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

**Morphin:** Der Charakter ist süchtig nach dem Opiat, das aus dem Opium gewonnen wird und das eigentlich als starkes, narkotisches Schmerzmittel genutzt wird.

- Morphin kann als Tabletten oder Tropfen oral eingenommen, injiziert, geschnieft oder inhaliert werden. Es wirkt, je nach Applikation, unterschiedlich schnell, durchaus aber schon nach einigen Minuten. Es wirkt 4 ½ Std. und hat eine euphorisierende, beruhigende, dämpfende und schmerzlindernde Wirkung. Der Konsument versinkt in sich selbst und erlebt seine Umwelt in einem wohligen Dämmerzustand. Einige Talente werden leicht gepuscht und während der Wirkungszeit regeneriert LE. Außerdem macht es den Konsumenten widerstandsfähiger. Erstkonsumenten erleiden Übelkeit und evtl. Erbrechen. Es können sonstige Nebenwirkungen auftreten, zu denen auf alle Fälle auch Müdigkeit gehört. Als Nachwirkung können Verstopfungen auftreten.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige alle 3 Tage oder wenn er Schmerzen hat.
  - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige täglich, mit höherer Dosis.
  - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige mehrmals täglich, mit höherer Dosis.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Wenn ein Humanoid von Morphin süchtig ist, hat das meistens medizinische Hintergründe.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Morphin finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

**Mysophobie:** Der Charakter hat Angst vor Schmutz und Ansteckung. Er hat eine Zwangsstörung und die Angst davor, sich zu infizieren, 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 kränzlich aussehen. Er versucht sich durch Reinigungsrituale und den Einsatz von Desinfektionsmitteln vor Infektionen zu schützen.

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

**Nachtblindheit:** Fachlich auch als Hemeralopie benannt. Der Charakter hat in der Dämmerung nur noch eine eingeschränkte Sehfähigkeit.

- Für gewöhnlich werden TW in der Dämmerung – 2 WM. Bei dem nachtblinden Charakter werden die TW jedoch – 6 WM.
- Bei Androiden, Anuren, Aranern, Chelonianern, Dunklelben, Elben, Elesas, Grauelben, Goblins, Krokonen, Lykanern, Mantoden, Ogern, Oktowesen, Orks, Pantheras, Piscaven und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

**Narben:** Der Charakter ist gezeichnet durch Narben, die er an seinem Körper, vielleicht auch im Gesicht trägt. Der Spieler denkt sich die Intensität der Vernarbungen und auch die Gründe dafür selbst aus.

- Bei Elesas muss der Wurf wiederholt werden.

**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 rüber und legt eine arrogante Art an den Tag. Er hält sich für was Besseres und lässt Kritik an seine Person kaum zu.

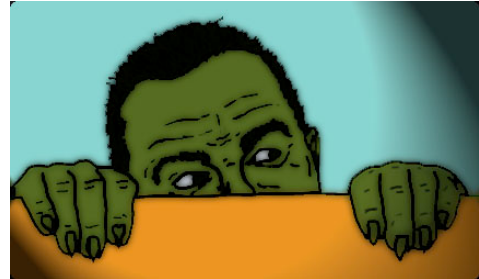
- Das Talent AUSS startet bei der Talenterstellung mit dem Wert 10.
- Das Talent CHAR wird + 2 WM.
- Bei Androiden ist das ein Zeichen für ein Systemfehler.
- Wurde bereits das PM Adipositas ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Narzissmus kann ein speziesbedingtes PM des Slingers sein.
- Dies 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, Leichenhallen 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; Antidepressiva; Therapie.
- 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, Dunkelkelben, 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 speziesbedingtes PM des Goblins sein.
- Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.



**Nikotin:** Der Charakter ist süchtig nach Tabakwaren, die auf ihn eine anregende und beruhigende Wirkung haben.

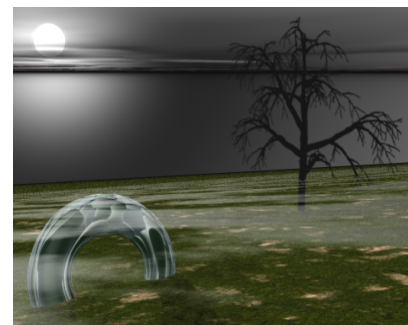
- Nikotin wird in den meisten Fällen geraucht, in Form von Zigaretten, Zigarren oder als Pfeifentabak, es kann aber auch als Kautabak aufgenommen oder als Schnupftabak geschnieft werden. Es kommt kurzfristig zu einer leichten Leistungs-, Aufmerksamkeits- und Gedächtnissteigerung, was bei Süchtigen aber aufgrund der Toleranz kaum mehr spürbar ist. Nikotin wirkt nach 1 Min. und eine Std. lang. Nikotin macht stark süchtig und kann bei dauerhaftem Konsum Krebs oder Herzerkrankungen verursachen.



- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, aber dann auch Entzug; Therapie, dann auch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige 5 – 7 Zigaretten täglich.
  - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige täglich eine Schachtel.
  - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige täglich zwei Schachteln oder mehr.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Nikotin kann ein speziesbedingtes PM des Nomas sein.
- Weitere Informationen zu Nikotin finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.

**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; Antidepressiva; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.
- Bei Anuren, Aranern, Dunkelkelben, Goblins, Lykanern, Ogern, Oktowesen, Orks, Pantheras, Plantoiden, Ratzen, Slingern, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.



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

- Opium kann in einer Pfeife geraucht, intravenös injiziert, getrunken und gegessen werden. Auf verschiedene Weise lässt sich das Rohopium oder das Rauchopium nutzen oder das Laudanum trinken, einer in Alkohol aufgelösten Tinktur. 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 gepusht, vor allem GL. LE regeneriert während der Wirkungszeit. Opium macht auch hypersexuell und widerstandsfähig. Als Neben- und Nachwirkungen treten häufig Müdigkeit und Verstopfung auf.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, aber dann auch Entzug; Therapie, dann auch Entzug.
- 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 wird in abgelegenen Staaten vorgenommen. Einerseits, um daraus nötige Sedativa herzustellen, andererseits aber auch für den Drogenkonsum. Vor allem Nomads verstehen sich gut mit dem Anbau und dem Geschäft.
      - Androiden, Elsas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
      - Weitere Informationen zu Opium finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Doping und Drogen“.



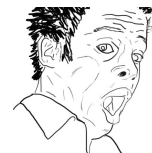
**Orientiertes Wissen:** Der Charakter kennt sich überall im Sternensystem hervorragend gut aus. Er weiß, wo man was auf welchem Planeten bekommen kann, kennt die politischen Systeme und Gruppierungen, weiß wo sich welche Naturbegebenheit befindet, kennt sich sogar gut in dem ein- oder anderen Marktviertel 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 Geschichte, Orientierung und Staatskunst werden + 2 WM.
- Sollte das PM erneut ausgewürfelt werden, erhalten beide Talente erneut + 2 WM.

**Oxycodon:** Der Charakter ist süchtig nach Oxycodon. Oxycodon ist ein halbsynthetisches, aber auch vollsynthetisches Opioid, das aus dem Thebain des Opiums gewonnen werden kann.

- Bei relativ geringen Nebenwirkungen hat Oxycodon eine starke Wirkung. Es wird in unterschiedlichen Tablettenformen eingenommen oder injiziert. Injiziert wirkt es schon nach 5 Min. Durch die Tablette tritt es in zwei Wirkstufen ein: Die erste Wirkung tritt nach einer ¼ Std. auf und je nach Tablettenform erfolgt die zweite Wirkung nach einer oder drei Stunden. Oxycodon wirkt, je nach Form, 4 oder 7 Std. Oxycodon wirkt schmerzstillend, beruhigend und angstlösend. Einige Talente werden stufenweise angehoben und Phobien gesenkt. LE wird in der Wirkungszeit regeneriert. Oxycodon hat noch einige andere Wirkungen und kann einige gesundheitsschädliche Nebenwirkungen verursachen, wie auch Verstopfungen verursachen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, aber dann auch Entzug; Therapie, dann auch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige täglich.
  - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige täglich und mit einer höheren Dosis.
  - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige täglich und mit einer extrem höheren Dosis.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Oxycodon wird ärztlich als Schmerzmittel und Hustendämpfer verschrieben. Es wird aber auch als illegale Rauschdroge gehandelt. Oxycodon hat unter den Opioiden eine besonders hohe Wirkung.
- Androiden, Elsas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Oxycodon finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

**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 Belege. 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. 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. Gegen die Paranoia gibt es keine Therapie.
- 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 un reale Personen als ständiger Begleiter begegnen. Nach jedem 3. Abenteuer muss ein Gegen-TW auf INTEL gelingen, sonst steigt das PM um ein Punkt.
- Beim Androiden handelt es sich um einen irreparablen Fehler.

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

- Der Kontakt mit einem paranormalen Ereignis kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.
- Bei Dunkelelben, Elben, Kobolden, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Für den Skarden kann Phänophobie ein speziesbedingtes 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.
- Der Charakter kann, neben dem Powernapping, einmal am Tag meditieren, wodurch er + 1 VIT und + 1 WS regeneriert.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei auf die Körperlichen Talente zugeteilt werden und VIT löst erneut + 1 WM mehr aus.
- Beim Androiden muss der Wurf wiederholt werden.

**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 Connections.

- 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 ab, werden die Bewegungen - 4 WM.
- Wird mit einer Prothese zugeschlagen, verursacht das 1 TP mehr.
- 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 Androiden, Elesas und 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.

**PSI-Begabt:** Der Charakter ist besonders psinetisch begabt. Auch als Spezies, die eigentlich keine Psinetik beherrschen kann, ist es diesem Charakter nun möglich.

- PSI regeneriert bei dem Charakter stündlich um je einen Punkt.
- Bei der Auswahl der Psinetiken erhält der Charakter eine Psinetik zusätzlich.
- Als ursprünglich nicht-psinetische Spezies startet der Charakter mit dem Talentwert 5. Sobald der Wert auf 12 oder höher gesteigert wird, beherrscht der Charakter Psinetik.
- Trafonen können niemals Psinetiker sein. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhält der Charakter erneut eine weitere Psinetik zusätzlich.

**Psilocybin:** Der Charakter ist süchtig nach den Pilzen, die besonders halluzinogen und vitalisierend wirken. Zu diesen sogenannten „Magic Mushrooms“ gehören beispielsweise die Psilocybe (Kahlköpfe), Panaeolus (Düngerlinge) und die Copelandia (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 gepuscht. 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 auch Entzug; Therapie, dann auch Entzug.
- 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 Botanik mind. der Wert 12 nötig und der TW muss gelingen.
- Es wird dazu geraten, bei der Einnahme von Psilocybin einen Tripsitter dabei zu haben.
- Androiden, Elesas, 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. Häufig suchen Pyromanen die Aufnahme bei der Emergency.

- Im Umgang mit Feuer wird ein möglicher TW auf MUT + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS; Therapie
- 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 speziesbedingtes 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; Antidepressiva; Therapie.
- 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, Feuerzeugflammen und Knallern usw.
- Wurde bereits das PM Pyromanie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Dragonern muss der Wurf wiederholt werden.
- Pyrophobie kann ein speziesbedingtes 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.

- Gegen die Rachsucht gibt es keine Therapie.
- Beim Androiden hat sich der Rachegeanke zu einem Datenfehler aufgebaut, der ihn nun willensfrei gemacht hat.
- 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 PSI-begabt ermittelt werden, gilt die dortige Regel zur Regeneration für PSI.
- Beim Androiden muss der Wurf wiederholt werden.

**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 Androiden, Elesas, Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Die Höhe der Schulden betragen W100 x 1.000 Cr.
- Beim Androiden muss der Wurf wiederholt werden.

**Scitech-empfindlich:** Der Charakter ist besonders empfänglich für die Scitech-Mutationen. Sein Wert in Scitech drückt die körperliche Bereitschaft aus, dass an ihm bioelektronische und biogenetische Mutationen vorgenommen werden können.

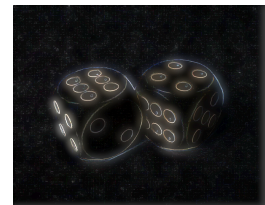
- Der Charakter erhält schon ab dem Wert 10 die erste ScT-Mutation.
- Auf den TW auf ScT erhält der Charakter + 2 WM.
- Bei Elesas, Lykanern, Pantheras, Plantoiden, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde bereits das PM „Unsterblich“ ermittelt, kann der Spieler keine Punkte in ScT investieren und somit funktioniert auch dieses PM nicht.
- Sollte dieses PM erneut ermittelt werden, erhält der Charakter weitere + 2 WM auf das Talent.

**Sehschwäche:** Der Charakter hat eine Sehschwäche und braucht zum Sehen eine Brille oder Kontaktlinsen. Wenn er diese Hilfsmittel abnimmt, kann er weniger gut sehen und die TW, die das Sehen betreffen (auch Kampftalente), werden negativ wurfmodifiziert.



- Wie stark die Sehschwäche und somit die WM ist, bestimmt jetzt der W6.
- Die Sehschwäche ließe sich operativ behandeln und eine Premium-Krankenkasse würde die Kosten übernehmen.
- Brillen können mit technischen Modulen ausgestattet werden. Siehe dazu unter Equipment, Module!
  - Bei Androiden, Elesas, Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
  - Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

**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 Spielhallen oder Orten mit Wettkämpfen auf. 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; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Sucht.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.



**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 Androiden und Ogern muss der Wurf wiederholt werden.



**Stimulamin:** Synthetische Psychostimulanz, die in Form von Augentropfen eingenommen werden. Stimulamin dient als Partydroge und wirkt euphorisierend, wachmachend, bewegungsfördernd, enthemmend und leicht aphrodisierend.

- Mithilfe einer Pipette sollen 2 Tropfen in eines der Augen einfließen. Nach 5 Min. wirkt Stimulamin 2 Std. lang. GL, MUT, VIT und WS steigen an, SINN sinkt leicht. Die Beweglichkeit nimmt zu und der Charakter entwickelt eine sexuelle Lust. Als Nebenwirkungen treten errötete Augen auf und eine leicht Einschränkung der Sehfähigkeit. Werden versehentlich mehr Tropfen in die Augen abgegeben, tritt eine Überdosis auf, die Folgen haben kann, vom leichten Sehverlust bis hin zu starken Schmerzen und Ohnmacht. Stimulamin kann schnell süchtig machen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, aber dann auch Entzug; Therapie, dann auch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige wöchentlich, vor allem auf Partys.
  - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige alle 3 Tage.
  - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige täglich.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Stimulamin wird stark von Negorianern genutzt. Das PM kann für sie auch speziesbedingt sein.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.
- Weitere Informationen zu Stimulamin finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

**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 frühkindlichen Phase bis hin zu genetischen Dispositionen 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. Es gibt vielseitige Therapien, die zwar nicht die Störung aufheben, aber die Symptome lindern.

- 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, dennoch kann es durch Therapie bekämpft werden, wie bei anderen Störungen mit einem Wert von 12. Wie bei der Psycho-Therapie (siehe oben!) dauert die Therapie einige Monate.

**Synkretosin:** Kurz „Synk“ genannt, ist eine psychostimulierende Droge, die als Nasenspray eingesetzt wird und als Aufputzmittel dient. Es wird häufig beim Doping eingesetzt, vor allem von Humanoiden, die im Beruf oder vor Klausuren konzentrierter sein wollen. Es wird gelegentlich auch von Soldaten genutzt und kann hilfreich bei Bipolarität sein.

- Nach dem nasalen Sprühstoß wirkt Synkretosin nach 5 Min. und wirkt 5 Std. lang. SINN, WS und alle intuitiven - und Wissenstalente werden dadurch gefördert. Nach dem Konsum können leichte Gesundheitsstörungen auftreten und Synkretosin kann schnell süchtig machen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, aber dann auch Entzug; Therapie, dann auch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige wöchentlich oder wenn er gefordert ist.
  - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige alle 3 Tage.
  - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige täglich.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.

**Tachorin:** Psychostimulanz, die als Inhalationsspray eingenommen wird und aufputschend wirkt und die Ausdauer, Bewegungsfähigkeit und Reaktionsfähigkeit fördert. Tachorin wird häufig von Soldaten, Sportlern oder als Tanzdroge verwendet. Die Applikation erfolgt über ein Inhalationsspray.

- Nach dem aerosolen Sprühstoß wirkt Tachorin nach 1 Min. und wirkt 1 Std. lang. Die Bewegungstalente werden gefördert und MOT und REFL werden stark gepusht. Nach dem Konsum können leichte Gesundheitsstörungen auftreten und Tachorin kann schnell süchtig machen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, aber dann auch Entzug; Therapie, dann auch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
  - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige alle 2 Wochen oder wenn er gefordert ist.
  - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige wöchentlich.
  - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige alle 3 Tage.
  - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Androiden, Elesas und Vampire können nicht süchtig werden. Der Wurf muss wiederholt werden.

**Unsterblich:** Der Charakter hat den Zellstoff eines Ainkhürns, also dem Horn eines Einhorns eingenommen. Dieser verursacht so eine starke Zellregeneration, 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 und auch leichte radioaktive Strahlung hält er aus. 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 Androiden, Plantoiden, Lykanern und Trafonen muss erneut gewürfelt werden.
- Ein Elesa kann sich nun nicht mehr in eine Energiewolke verwandeln.
- Ein Vampir wird durch das Alikorn zum Daywalker und kann am Tag leben wie ein Mensch.
- Wurde zuvor das PM Gehörlosigkeit, Gicht, Herzfehler, Krebs, Nachtblindheit, Reizdarmsyndrom, Sehschwäche oder Scitech-empfindlich 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.
- Wurden bei dem Charakter bereits Punkte für ScT angekündigt, muss der Wurf wiederholt werden, wenn der Spieler die Punkte für ScT nicht wieder zurücknehmen möchte.
- Wird dieses PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

**Xenophobie:** Xenophobie ist 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 - 04 = Ärzte
  - 05 - 08 = Alte
  - 09 - 12 = Androiden
  - 13 - 16 = Aquanoiden
  - 17 - 20 = Arme und Obdachlose
  - 21 - 24 = Bestimmte Spezies (wird per Würfel ermittelt)
  - 25 - 28 = Bewohner eines bestimmten Ortes, Planeten, Sektors o. a.
  - 29 - 32 = Frauen oder Männer
  - 33 - 36 = Grünbluter (speziell Golins, Kobolde, Oger und Orks)
  - 37 - 40 = Halbwesen (Halb-Spezies und chimäre Spezies)
  - 41 - 44 = Homosexuelle
  - 45 - 48 = Insektoiden
  - 49 - 52 = Jugendliche und Kinder
  - 53 - 56 = Legaten
  - 57 - 60 = Mammaloiden
  - 61 - 64 = Menschen (und Zwerge)
  - 65 - 68 = Nichtmenschliche Spezies (auch Zwerge können so empfinden)
  - 69 - 72 = Psinetiker
  - 73 - 76 = Politiker
  - 77 - 80 = Reiche
  - 81 - 84 = Reptiloiden
  - 85 - 88 = Scitech-Mutanten
  - 89 - 92 = Spitzohren (Elben, Dunkelelben, Halbelben und Grauelben)
  - 93 - 96 = Uniformierte
  - 97 - 100 = Freie Wahl oder alternative Idee
- Wenn der Charakter bei der Ermittlung selbst dieser Gruppierung angehört, wird die Gruppierung neu ermittelt.
- Xenophobie kann ein speziesbedingtes PM des Skarden sein, in Bezug auf alle nichtmenschliche Rassen (zu denen der Skarde auch den Zwerg mit einschließt).
- Dies ist ein steigerbares PM.