

CHARAKTERERSTELLUNG - PERSÖNLICHKEITSMERKMALE (PM)

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

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

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

Inhalt	Seite
Das Ablehnen eines PM	1
Steigerbare PM	2
Therapie	2
PM ermitteln	3
Beschreibungen zu den PM	10

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.
- 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.

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.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss ein Gegen-TW auf WS (oder auf ein anderes Talent) gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.

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.

PM ermitteln

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

01	+ 1 PM	Der Charakter erhält ein PM mehr	
02	- 1 PM	Der Charakter erhält ein PM weniger	
03 – 05	Drogensucht	Der Charakter ist Drogensüchtig	
		<ul style="list-style-type: none"> • Alle Drogensüchte sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12. • Wird eine Drogensucht erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert und wandert somit in die nächst höhere Kategorie. • Die Drogen sind in der Rubrik „Equipment“ unter Doping und Drogen genauer beschrieben. 	
	01 – 02	Alkohol	Sucht nach berauschenden Getränken
	03 – 04	Analgetika	Sucht nach schmerzlindernden Mitteln
	05	Antidepressiva	Sucht nach aufhellenden Mitteln; gegen Depressionen und Ängste.
	06 – 07	Benzodiazepin	Sucht nach angstauflösenden und schlaffördernden Mitteln.
	08 – 09	Cannabis	Sucht nach dem berauschenden Hanfstoffen
	10 – 11	Coffein	Sucht nach stimulierenden Getränken
	12	Designerdrogen	Sucht nach den stimulierenden und halluzinogenen Rauschmitteln W6: 1 – 2 = Amphetamin (Speed) 3 – 4 = Ecstasy 5 = LSD 6 = Methamphetamine
	13	Kokain	Sucht nach der stimulierenden Rauschdroge
	14	Methylphenidat	Sucht nach dem stimulierenden Phenylethylamin
	15	Natürliche Psychedelika	Sucht nach den natürlichen halluzinogenen Psychedelika W6: 1 = Dimethyltryptamin 2 – 3 = Meskalin 4 – 6 = Psilocybin
16 – 17	Nikotin	Sucht nach der psychoaktiven Rauchdroge	
18	Opioide	Sucht nach den euphorisierenden Betäubungsdrogen W6: 1 – 2 = Fentanyl 3 = Heroin 4 = Morphin 5 = Opium 6 = Oxycodon	
19 – 20	Freie Wahl		

06 – 08	Handicaps		Der Charakter hat eine körperliche Beeinträchtigung und gesellschaftliche Einschränkungen.
	<ul style="list-style-type: none"> Wird eines dieser PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden 		
	01	Adipositas	Übergewichtigkeit, Fettleibigkeit, unbeweglich und maßloses Ess-, Trink- und Konsumverhalten. <ul style="list-style-type: none"> Wurde bereits das PM Athletischer Typ oder Narzissmus ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. Das Talent AUSS startet mit dem Wert 0 Bewegliche Talente werden – 2 WM.
	02	Akne	Pickel und Pickelnarben <ul style="list-style-type: none"> Das Talent AUSS startet mit dem Wert 0 Gelegentliches Auftreten von Juckreiz
	03	Allergie	Krankhafte Abwehrreaktion auf Umweltreize. W20: 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 <ul style="list-style-type: none"> Dies ist ein steigerbares PM
	04	Gehörlosigkeit	Starke Gehörlosigkeit; sehr gedämpfte Wahrnehmung. <ul style="list-style-type: none"> Auditive Talente werden – 6 WM. Der Charakter sollte die Gebärdensprache können.
	05	Gicht	Schmerzende und geschwollene Gelenken und gelegentlich Fieber.
	06	Glatze	Haarloser Kopf.
	07	Herzfehler	Gefährdung durch Aufregung und körperlichen Belastungen.
	08	Hyperhidrose	Übermäßiges Schwitzen und Schweißgeruch. <ul style="list-style-type: none"> Bei körperlicher Belastung Gefahr durch Dehydrierung. Wurde bereits das PM Unempfindlich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	09	Iris-Heterochromie	Verschiedene Augenfarben oder Albino-Augen.
	10	Krebs	Der Charakter stirbt vermutlich am Ende eines künftigen Abenteuers.
	11	Nachtblindheit	Im Düstern werden visuelle Talente nicht – 2, sondern – 6 WM.
	12	Narben	Der Charakter ist durch Narben gezeichnet, evtl. auch im Gesicht.
	13	Prothese	Aufgrund einer verlorenen Gliedmaße trägt der Charakter eine Prothese. TW mit dieser Gliedmaße werden zunächst – 2 WM. W6: <ul style="list-style-type: none"> 1 – 2 = Handprothese 3 – 4 = Armprothese; ab Unterarm 5 – 6 = Beinprothese; ab Unterschenkel
	14	Reizdarmsyndrom	Dauerhafte Verdauungsstörungen, mit Blähungen und Rülpsen. <ul style="list-style-type: none"> Die Flatulenz tritt häufig nach dem Essen und Trinken auf. Es kann auch Bauchschmerzen oder Durchfall auftreten.
	15	Schiefe Nase	Der Charakter hat eine auffällige schiefe Nase.
	16	Schulden	Der Charakter hat Schulden bei einem Kredithai. <ul style="list-style-type: none"> Die Schulden werden wie das Startguthaben ausgewürfelt.
	17	Sehschwäche	Ohne Brille werden alle visuellen Talente – W6 WM.
	18	Stottern	Der Charakter stottert, vor allem in angespannten Situationen.
	19	Zähne fehlen	Aufgrund eines Unfalls oder wegen Karies fehlen dem Charakter einige Zähne, was auch auffällt.
20	Freie Wahl		

09 – 11	Phobien	Der Charakter hat eine Angststörung.	
	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Phobien sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12. • Wird eine Phobie erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert, und wandert somit in die nächst höhere Kategorie. • Gegen Phobien können Antidepressiva oder Benzodiazepin eingenommen werden. 		
	01	Agoraphobie	Angst vor großen Plätzen und Personenansammlungen <ul style="list-style-type: none"> • Wurde bereits das PM Isolophobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	02	Akrophobie	Angst vor Höhen und Tiefen
	03	Aquaphobie	Angst vor tiefen und dunklen Gewässern <ul style="list-style-type: none"> • Schwimmen wird – 2 WM.
	04	Arachnophobie	Angst vor Spinnen
	05	Aviophobie	Angst vor dem Fliegen
	06	Entomophobie	Angst vor Insekten
	07	Hämatophobie	Angst vor Blut
	08	Herpetophobie	Angst vor Schlangen, Reptilien und Amphibien
	09	Iatrophobie	Angst vor Krankenhäusern, Ärzten und Spritzen
	10	Isolophobie	Angst vor dem Alleinsein <ul style="list-style-type: none"> • Wurde bereits das PM Agoraphobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	11	Keraunophobie	Angst vor Elektrizität, Blitzen und Gewitter
	12	Klaustrophobie	Angst vor engen Räumen
	13	Kynophobie	Angst vor Hunden
	14	Ligyrophobie	Angst vor lauten (Knall-)Geräuschen und Schusswaffen
	15	Mysophobie	Angst vor Schmutz und Infektionen
	16	Nekrophobie	Angst vor dem Tod und den Kontakt mit Toten, Friedhöfen und Leichen.
	17	Nyktophobie	Angst vor Dunkelheit
	18	Pyrophobie	Angst vor Feuer <ul style="list-style-type: none"> • Wurde bereits das PM Pyromanie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
19	Xenophobie	Angst vor Fremden (radikalisierte Vorurteile gegen andere) Die Xenophobie wird mit dem W100 ausgewürfelt: 01 – 04 = Ärzte 05 – 08 = Alte Menschen 09 – 12 = Arme Menschen 13 – 16 = Asiaten 17 – 20 = Behinderte 21 – 24 = Bewohner eines bestimmten Districts, einer Stadt o. ä. 25 – 28 = Christen 29 – 32 = Frauen oder Männer 33 – 36 = Hindus / Buddhisten 37 – 40 = Homosexuelle 41 – 44 = Kinder und Jugendliche 45 – 48 = Māori 49 – 52 = Muslimen 53 – 56 = Pākehā (gegen alle europastämmigen Menschen) 57 – 60 = Politiker 61 – 64 = Tuatahi (und Ex-Tuatahi) 65 – 68 = Psinetiker 69 – 72 = Rāwaho (Flüchtlinge, die nach Neuseeland kommen) 73 – 76 = Reiche Menschen 77 – 80 = Rocker 81 – 84 = Sailer und Fischer 85 – 88 = Söldner 89 – 92 = Uniformierte 93 – 100 = freie Wahl	
20	Freie Wahl		

12 – 15		Positive Eigenschaften	Positive körperliche oder gesellschaftliche Fähigkeiten
01	Arbeitertyp	Der Charakter arbeitet gerne, viel und kann gut zupacken. <ul style="list-style-type: none"> Auf die Arbeitstalente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden. 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. Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden. 	
02	Athletischer Typ	Der Charakter ist ein sehr beweglicher und dynamischer Typ. <ul style="list-style-type: none"> Wurde bereits das PM Adipositas ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. 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. 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. 	
03	Beidhändigkeit	<ul style="list-style-type: none"> Der Charakter kann dauerhaft beidhändig kämpfen, ohne dafür im Vorfeld eine Kognition zu opfern. Keine Hand erhält eine negative WM. Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden. 	
04	Eiserne Reserve	Der Charakter erholt sich sofort, wenn LE oder VIT kritisch sinkt. <ul style="list-style-type: none"> Sinkt der Wert in LE oder VIT in den kritischen Bereich (unter 4), puscht sich der Charakter (einmalig am Tag) um + W4 Punkte automatisch wieder auf. Wird das PM erneut ausgewürfelt, ist die Eiserne Reserve einmal mehr am Tag möglich. 	
05	Empathischer Typ	Der Charakter hat ein besonderes Gespür für die Anliegen der Menschen und versteht sich auch gut mit Tieren und Kindern. <ul style="list-style-type: none"> Die Talente INST und Abrichten werden + 2 WM. Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhalten zusätzlich beide Talente + 2 WM. 	
06	Erbe	Der Charakter wird etwas in den nächsten Abenteuern erben, was der SM geheim mit dem W10 ermittelt: 1 = Funktionsfähiges Fahrzeug; 2 = Haus mit Anwesen; 3 = Firma; 4 = Geld (wie bei der Startinfo ermitteln); 5 = Grundbesitz mit Ranch o. ä.; 6 = Insel; 7 = Kleingewerbe; 8 = Waffe; 9 = 2 Pferde mit Kutsche; 10 = ein Boot oder Schiff. <ul style="list-style-type: none"> Wird das PM erneut ausgewürfelt, ermittelt der SM erneut, was der Charakter zusätzlich geerbt hat (jedoch nicht das gleiche Erbe). 	
07	Hohe Resilienz	Der Charakter hält stressige Situationen gut aus und ist psychisch und physisch hoch Belastbarkeit. <ul style="list-style-type: none"> TW gegen einen Schreck oder Wahn werden + 2 WM. Der Charakter hält einen Tag ohne Schlaf besser aus und würde auch nach 24 Std. ohne Schlaf nur leicht müde sein. Sämtliche Gesundheitsstörungen bewirken bei ihm 1 VIT weniger Verlust. Bei der Ermittlung 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. Der Charakter erleidet keinen WS-Abzug, wenn er eine skrupellose Tat ausgeführt hat, die nicht seinem Wert entsprach (dennoch steigt SKR dadurch an). Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden. 	
08	Intelligenter Typ	Der Charakter ist ein intelligenter Typ. <ul style="list-style-type: none"> Auf die Wissenstalente dürfen + 6 WM frei zugeteilt werden. Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden. 	

...

09	Intuitiver Typ	<p>Der Charakter ist überaus intuitiv und instinktiv.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf die Intuitiven Talente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden. • Mit dem Talent CHAR beeinflusst er seine Gruppe + 1 WM mehr, wenn er den Wert 15 bzw. 18 erreicht hat • Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und CHAR beeinflusst noch + 1 WM mehr.
10	Kämpfernatur	<p>Der Charakter kann gut kämpfen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf die Kampftalente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden. • Bei der Ermittlung der Kampfreiheitenfolge erhält der Charakter + W6 Punkte zusätzlich. • In einer Kampfrunde zeigt der erste Schock keine Wirkung. • Der Charakter erhält einen möglichen Kampftrick mehr. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt und der Charakter erhält noch einen Kampftrick mehr.
11	Mobiler Typ	<p>Der Charakter kann gut fahren und kennt sich gut mit Fahrzeugen aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf die Mobilitätstalente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.
12	Orientiertes Wissen	<p>Der Charakter kennt sich überall auf Neuseeland herausragend gut aus. Er weiß, wo sich welche Gruppierung aufhält und welche Naturbegebenheit sich wo befindet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Talente Geschichte und Orientierung werden + 2 WM. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhalten beide Talente erneut + 2 WM.
13	Physischer Typ	<p>Der Charakter hat eine positive Kontrolle über seinen Körper.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf die Körperlichen Talente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden; außer auf AUSS. • VIT löst ab 15 und 18 + 1 WM mehr auf alle TW aus. • 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 zugeteilt werden und VIT löst erneut + 1 WM mehr aus.
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"> • Das Talent CHAR wird + 2 WM. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
15	PSI-begabt	<ul style="list-style-type: none"> • Um PSI zu beherrschen brauchen keine 50 Talentpunkte ausgegeben werden. • PSI regeneriert stündlich um je einen Punkt. • Der Charakter erhält eine Psinetik zusätzlich. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhält der Charakter erneut eine Psinetik mehr.
16	Regenerativer Typ	<p>Der Charakter regeneriert überaus schnell.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auf die Regenerativen Talente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden. • Die Regenerativen Talente regenerieren bereits nach 12 Std. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Sollte das PM PSI-begabt ermittelt werden, gilt die dortige Regel zur Regeneration für PSI. • Sonstige Talente, veränderte PM-Werte oder WM regenerieren schon nach einer ½ Std.
17	Starker Typ	<p>Der Charakter ist überaus kräftig und muskulös.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Der Charakter besitzt einen ständigen automatischen Powerschlag, für den er keine Kognition aufwenden muss.

...

18	Unempfindlich	Der Charakter leidet an einer „Hereditär sensorischen und autonomen Neuropathie“. Er trägt darum Narben oder Verbrennungen an sich. <ul style="list-style-type: none"> • Der Charakter empfindet keinen Schmerz, die LE wird ihm aber dennoch abgezogen. Im Inplay weiß der Charakter nicht, wie es gesundheitlich um ihn steht. • Der Charakter erleidet gar keine Schocks. • Eine mittlere Wunde verursacht erst nach ½ Std. – 1 LE und eine schwere Wunde erst nach 10 Min. • Das Talent AUSS startet mit dem Wert 0. • Wurde bereits das PM Hyperhidrose ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
19 – 20	Freie Wahl	

16 – 18	Psychische Störungen	Der Charakter leidet an einer psychischen Störung.	
		<ul style="list-style-type: none"> • Einige psychische Störungen sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12. • Wird eine steigerbare psychische Störung erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert und wandert somit in die nächst höhere Kategorie. • Gegen bestimmte psychische Störungen können Medikamente oder Therapien genutzt werden. 	
	01	Abenteuerlust	Sucht nach dem Erleben abenteuerlicher Ereignisse. <ul style="list-style-type: none"> • Langanhaltende lustlose Situationen verursachen eine Depression, die – 1 GL und – 1 WS bewirken. • Aufregende Situationen bewirken eine Euphorie, die in der Situation + 2 WM bewirkt und nach der Situation einmalig + 1 GL und + 1 VIT. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	02	Amnesie	Dem Charakter fehlen Erinnerungen seiner Vergangenheit. <ul style="list-style-type: none"> • Der SM denkt sich die Gründe des Traumas aus. • Der Charakter kann in entsprechenden Situationen einen TW auf INTEL machen, um sich an Szenen zu erinnern. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	03	Bipolare Störung	Der Charakter leidet unter manisch-depressiven Stimmungsschwankungen. <ul style="list-style-type: none"> • Täglich entscheidet der W6 über die Stimmung des Charakters. • Bipolarität verursacht auch ein stärkeres Schlafbedürfnis. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	04	Cholerik	Der Charakter ist jähzornig. <ul style="list-style-type: none"> • Im Nahkampf verursacht der Charakter + W6 TP; er kann sich aber nur mit einem Gegen-TW auf WS zurückhalten aufzuhören. Bei hoher SKR wird seine Tat auch grausam. • Dies ist ein steigerbares PM.
	05	Habgier	Gier nach Besitz und Geld. <ul style="list-style-type: none"> • Das Talent SKR wird + 2 WM. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	06	Herrschaft	Verlangen Personen anzuführen und Macht zu ergreifen. <ul style="list-style-type: none"> • Das Talent SKR wird + 2 WM. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	07	Hypersexualität	Der Charakter ist sexsüchtig. <ul style="list-style-type: none"> • Dies ist ein steigerbares PM.
	08	Kleptomanie	Süchtig aufs Klauen und Stehlen. <ul style="list-style-type: none"> • Das Talent FM wird beim Taschendiebstahl + 2 WM. • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
09	Koprolalie	Krankhafte Neigung zum Aussprechen unanständiger, obszöner Wörter (Tourette-Syndrom). <ul style="list-style-type: none"> • Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden. 	

...

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

19 - 20

Freie Wahl für eine Kategorie

Beschreibungen zu den PM

(alphabetisch sortiert)

Abenteuerlust: Der Charakter sehnt sich danach, Abenteuer zu erleben und sucht nach dramatischen Ereignissen, kämpferischen Auseinandersetzungen und mysteriösen Erlebnissen.

- Zu Beginn einer solchen Situation steigt das Adrenalin. Die Euphorie bewirkt für die Situation + 2 WM auf alle TW.
- Wenn die Situation aufregend war, steigen GL und 1 VIT + 1.
- Findet am ersten Tag des Abenteuers aber keine aufregende Situation statt, verursacht das für den kommenden Tag eine leichte Depression, die - 1 GL und - 1 WS bewirkt.

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.
- 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.

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

- Die Angst kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Wurde bereits das PM Isolophobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- 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 eitrige Pusteln. Grund dafür ist eine Stoffwechselerkrankung. Trotz eventuell medikamentöser Therapie in der Vergangenheit, ist diese Erkrankung immer wieder aufgetreten. 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.
- Bei der Talenterstellung startet das Talent AUSS mit dem Wert 0.

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; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 15 erleidet der Charakter auf einer Anhöhe schon große Angst.

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 euphorisierend, stimulierend, angsthemmend, leicht betäubend, aber auch bewegungseinschränkend. Es bewirkt in MUT + 1, in REFL + 1 und in WS - 1 und alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden - 2 WM. Außerdem bekommt der Charakter Hunger.
- Nach ca. 3 Std. hört die Wirkung auf. Alle Werte regenerieren dann stündlich um je einen Punkt. Außerdem muss er danach Urin lassen und bei größeren Mengen Alkohol leidet er unter leichter Müdigkeit und Dehydrierung.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; 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 Droge, die auch nach der Katastrophe immer noch hergestellt und vielleicht auch verstärkt konsumiert wird.
- 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.

Amnesie: Zeitlich begrenzte Erinnerungslücken aufgrund eines psychischen Schocks oder eines besonderen Schlags auf den Kopf. Der Charakter kann sich nicht an seine Vergangenheit erinnern.

- Der SM denkt sich die vergessenen Erlebnisse und die Gründe des Traumas aus; evtl. erstellt er auch die Biographie des Charakters für den Spieler. Erst im Laufe der Abenteuer erhält der Charakter seine Erinnerungen stückweise zurück.
- In besonderen Situationen kann der Charakter sich an Dinge erinnern. Hier kann der SM ihn TW auf INTEL würfeln lassen. Nach und nach kommt der Charakter den Geheimnissen dadurch auf die Schliche.

Amphetamin: Der Charakter ist süchtig nach der Designerdroge und dem Phenylethylamin Amphetamin, dass aufputschend und stark stimulierend wirkt. Der Charakter konsumiert das bekannte „Speed“.

- Amphetamin wird in den meisten Fällen als Pulver geschnieft, es kann aber auch oral eingenommen werden. Die Wirkung setzt geschnieft schon nach 5 Mn. durch einen plötzlichen Kick ein und wirkt dann 10 Std. lang. Viele Talente werden dadurch angehoben und der Charakter hält dadurch einige physische Entbehrungen aus und ist auch leicht schmerzunempfindlich. Amphetamine haben allerdings auch viele Neben- und Nachwirkungen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 10 wird vor allem auf Partys und ca. alle 2 Wochen konsumiert.
 - Ab dem Wert 15 wird wöchentlich konsumiert.
 - Ab dem Wert 18 wird mind. alle 3 Tage konsumiert.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Amphetamine wie Speed werden seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt. Die technischen Möglichkeiten sind kaum mehr gegeben und die nötigen chemischen Stoffe sind nur noch schwer erhältlich. Es existieren jedoch noch Restposten, die sich vor allem bei früheren Drogenhändlern finden lassen.
- Weitere Informationen zu Amphetamin finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

Analgetika: Der Charakter ist süchtig nach Schmerzmitteln. Der Süchtige nimmt die Tabletten bereits bei jeglichen Unwohlbeschwerden. Zur Auswahl stehen dem Charakter Acetylsalicylsäure (ASS), Ibuprofen, Paracetamol und Thomapyrin.

- Ein Analgetikum wirkt meist nach einer ¼ Std. Es regeneriert LE und VIT. Nach 2 – 5 Std. hört die Wirkung auf.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug; anstelle der synthetischen Mittel 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.
- Synthetische Analgetika werden seit der Katastrophe kaum noch hergestellt. Es finden sich allerdings noch in einigen leerstehenden Häusern, wie auch in Apotheken und Krankenhäusern Restmengen, die dann auch gerne als Handelware genutzt werden.
- Weitere Informationen zu Analgetika finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen und unter Heilmittel.

Antidepressiva: Der Charakter ist süchtig nach Medikamenten, die stimmungsaufhellend, antriebssteigernd, angstlösend und beruhigend wirken. Zur Auswahl stehen dem Charakter Moclobemid (MAO-Hemmer), Citalopram (SSRI), Venlafaxin (SSNRI) und Mirtazapin (NaSSA).

- 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 seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt. Die technischen Möglichkeiten sind kaum mehr gegeben und die nötigen chemischen Stoffe sind nur noch schwer erhältlich. Es existieren jedoch noch Restposten, die sich vor allem in leerstehenden Häusern, Apotheken und Krankenhäusern finden.
- 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; Anxiolytika; 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.

Arachnophobie: Der Charakter hat Angst vor Spinnen. Er ekelt und erschrickt sich vor Spinnen. Er würde sie zwar töten, sie aber nicht berühren.

- Die Angst kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 15 würde sich der Charakter auch nicht trauen, eine Spinne zu töten. Auch Spinnennetze und Spinnweben bereiten ihm Angst.



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

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

Aviophobie: Der Charakter hat Angst vor dem Fliegen. Das Fliegen mit Flugzeugen würde er versuchen zu meiden. Im Flugzeug selbst versucht er seine Angst evtl. durch viel reden, schlafen oder Alkohol zu verdrängen.

- Vor dem Einstieg ins Flugzeug muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst weigert er sich, das Flugzeug zu betreten.
- Der Charakter kann Gesundheitsstörungen erleiden, wenn er weiß, dass er Fliegen muss.
 - Er erleidet eine Gesundheitsstörung einmal am Tag vorher.
 - Er erleidet eine Gesundheitsstörung, wenn er das Flugzeug betreten muss.
 - Ihm muss am Tag des Abfluges jede Std. der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er eine Gesundheitsstörung.
 - Ihm muss während des Fluges nach jeder Std. der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er eine Gesundheitsstörung.
 - Die Gesundheitsstörung hält eine Stunde lang an und wird mit dem W6 ermittelt:
 - 1 = Bauchschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT.
 - 2 = Durchfall: - 1 LE und - 1 VIT und jede ¼ Std. muss der Charakter auf Klo.
 - 3 = Erbrechen: - 1 LE und - 1 VIT.
 - 4 = Hyperhidrose: Der Charakter schwitzt viel.
 - 5 = Kopfschmerzen: - 2 LE und - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM.
 - 6 = Übelkeit: - 1 VIT.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 15 würde sich der Charakter extrem dagegen wehren, ein Flugzeug nutzen zu müssen.

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.

Benzodiazepin: Der Charakter ist süchtig nach diesem anxiolytischen Wirkstoff, der beruhigend, sedierend und angstlindernd wirkt. Der Charakter kann dieses Mittel mal aufgrund von Einschlafstörungen oder gegen Ängste verschrieben bekommen haben. Zur Auswahl stehen dem Charakter Lorazepam und Diazepam („Valium“).

- Benzodiazepine entfalten ihre Wirkung schon nach 30 – 60 Min. und wirken 7 bis mind. 25 Std. Durch die Einnahme werden vor allem Talente wie MUT und WS gestärkt und bestehende Phobien gedrosselt. Sie lösen außerdem Krämpfe, machen aber auch müde und ermöglichen so einen ungestörten Schlaf.
- 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.
- Benzodiazepine werden seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt. Die technischen Möglichkeiten sind kaum mehr gegeben und die nötigen chemischen Stoffe sind nur noch schwer erhältlich. Es existieren jedoch noch Restposten, die sich vor allem in leerstehenden Häusern, Apotheken und Krankenhäusern finden lassen.
- Weitere Informationen zu Benzodiazepin 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 Antidrepressivum Citalopram mildert die Auswirkungen.
- 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) und es wirkt Cholerik entgegen.
- 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.
- Cannabis wurde vor der Katastrophe vorrangig von Übersee eingeführt. Seit der Katastrophe richten sich sehr wenige Landwirte darauf ein, die Droge selbst herzustellen, um damit ihr Geschäft zu machen. Das ist jedoch noch sehr wenig und in wenigen lokalen Gebieten verbreitet.
- 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.

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 und Wissenstalente leicht positiv WM. 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 seit der Katastrophe zunehmend eine Mangelware. Sehr wenige Landwirte richten sich nun darauf ein, Kaffee oder schwarzen Tee selbst herzustellen, um den Handel mit dieser Ware wieder einzuführen.
- Weitere Informationen zu Coffein finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

Designerdrogen: Der Charakter ist süchtig nach einer der aufputschenden und teils halluzinogenen Rauschmitteln, nämlich nach Amphetamin (Speed), Ecstasy, LSD oder Methamphetamin (Crystal Meth). Siehe dazu, unter der jeweiligen Beschreibung!

Dimethyltryptamin: Kurz auch DMT genannt. Der Charakter ist süchtig nach diesem psychedelischen halluzinogenen Wirkstoff, den er aus dem Sud des Schilfrohrs gewinnen kann. Die Einnahme bewirkt außergewöhnliche Halluzinationen und ein spirituelles Erleben.

- DMT wird durch das Trinken des Suds eingenommen, mit Beigabe eines MAO-Hemmers (z. B. das natürliche Steppenkraut). Die Wirkung tritt dann nach einer Std. ein und hält 45 Min. an. Der Konsument erlebt bizarre Halluzination und hat das Gefühl mit der Materie eins zu sein und fühlt sich oft auch schwerelos. Das Gefühl ähnelt dem Nahtoderlebnis. Umso höher die Dosierung, desto stärker die Erlebnisse. Einige Talente werden dadurch gepuscht, auch GL und PSI. Die Einnahme bewirkt auch weitere kleine positive Nebenwirkungen, es können aber vorübergehende Gesundheitsstörungen auftreten oder auch beängstigende Halluzinationen entstehen, die Angstzustände verursachen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige monatlich (einmal je Abenteuer).
 - ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige wöchentlich.
 - ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige ca. alle 3 Tage.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Weitere Informationen zu DMT finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen und dort unter Schilfrohr (und Steppenraute).

Ecstasy: Der Charakter ist süchtig dem synthetischen Amphetamin Ecstasy, einer Partydroge mit dem Wirkstoff Methylendioxy-N-methylamphetamin (MDMA). Ecstasy wirkt euphorisierend, lässt die Sinne und Gefühle intensiv verstärkt wahrnehmen und fördert die Kontaktfähigkeit und das Redebedürfnis.

- Die Tabletten mit den aufgedruckten Emblemen werden oral eingenommen und wirken nach einer Std. und 6 Std. lang. Durch Ecstasy werden einige Talent gepuscht, wie auch das PM Hypersexualität und es macht geringfügig schmerzempfindlich. Ecstasy kann jedoch auch einige Neben- und Nachwirkungen haben.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige monatlich (einmal je Abenteuer).
 - ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige wöchentlich, vor allem an Wochenenden auf Partys.
 - ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige mehrere Tage lang, rund um das Wochenende.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Ecstasy wird seit der Katastrophe nicht mehr illegal hergestellt. Es ist aber möglich, dass Drogenbesitzer noch Restposten von Ecstasy besitzen.
- Weitere Informationen zu Ecstasy finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

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

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

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

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

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

- Die Konfrontation mit einem Insekt oder dergleichen kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.

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. In diesem, spätestens aber im übernächsten Abenteuer wird der Charakter erfahren, was er geerbt hat, sofern er das Erbe annehmen möchte. Was der Charakter mit seinem Erbe anstellt, bleibt ihm überlassen. Es können auch noch Probleme auftreten, z. B. mit neidischen Verwandten.

- Der SM ermittelt geheim, was das für ein Erbe sein wird. W10:
 - 1 = Funktionsfähiges Fahrzeug: Auto oder Motorrad.
 - 2 = Haus mit Anwesen (irgendwo abseits von Gut und Böse).
 - 3 = Firma (es handelt sich um ein größeres Unternehmen, das der SM anhand der biographischen Vorgabe ermittelt.)
 - 4 = Geld (die Höhe des Geldes wird ermittelt, wie beim Startgeld der Charaktererstellung; allerdings ist die Summe 10 x höher.)
 - 5 = Grundbesitz (z. B. eine Ranch oder eine Farm, die der SM ermittelt.)
 - 6 = Insel
 - 7 = Kleingewerbe (der SM ermittelt ein Kleingewerbe, z. B. ein Hotel.)
 - 8 = Waffe (der SM ermittelt eine Waffe; dabei handelt es sich um eine besondere Nahkampfwaffe oder um eine Fernkampfwaffe.)
 - 9 = 2 Pferde mit einer Kutsche.
 - 10 = Ein Boot oder ein Schiff. Der W6 entscheidet: 1 = Sportkatamaran; 2 = Jolle; 3 - 4 = Kreuzer; 5 = Fahrtenkatamaran; 6 = Schoner.

Fentanyl: Der Charakter ist süchtig nach dem vollsynthetischen Opioid Fentanyl, das sedierend und schmerzbetäubend wirkt.

- 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.
- Fentanyl unterstand vor der Katastrophe einer verschärften Rezeptpflicht und seit der Katastrophe wird Fentanyl nicht mehr hergestellt. Es lassen sich jedoch noch in seltenen Fällen Fentanylpflaster in leerstehenden Häusern finden. Und Arztpraxen und Krankenhäuser, vielleicht auch medizinische Militäreinrichtungen könnten noch Restposten haben. In Krankenhäusern wurde Fentanyl auch als intravenöses Narkosemittel eingesetzt.
- 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, allerdings ist das wegen der ständigen GMP schwierig zu nutzen; der Charakter und sein Umfeld könnten die Gebärdensprache erlernt haben.

Gicht: Der Charakter leidet unter der Gicht-Erkrankung, die ihm immer wieder Schmerzen bereitet und die Gelenke anschwellen lässt.

- 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.
 - Die Einnahme des Substrats aus der Pflanzensorte der Herbstzeitlosen, die im Sommer bis Herbst blühen, bewirkt + 1 WM auf den TW auf VIT. Allerdings wirkt diese Pflanze vergiftend. Bei einer geringen Dosierung erleidet der Betroffene nach 2 + W4 Std. ein Brennen im Mund und Schluckbeschwerden, gefolgt von Durchfall. Der Betroffene verliert - 1 LE und - 1 VIT, hat dafür aber evtl. keinen Gichtanfall erlitten. Bei einer versehentlich zu hohen Dosis kann der Tod durch Atemlähmung eintreten.

Glatze: Der Charakter hat eine Glatze.



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.

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; Anxiolytika; Therapie. Gegen die Übelkeit kann der Charakter Dimenhydrinat einnehmen (z. B. Vomex).
- 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.

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 Röhren 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 Menschen 5 – 25 Std. lang und bei süchtigen Konsumenten 4 – 6 Std. Heroin wirkt euphorisierend, dämpfend, schmerzlindernd, beruhigend und leicht narkotisierend. Einige Talente werden dadurch gepusht 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 wird seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt. Evtl. Restposten lassen sich evtl. noch bei Drogenhändlern finden.
- 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.

- Die Angst kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.

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

- Das Talent SKR wird + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in besonderen Situationen vor der Herrschaft zu wehren, ist ein TW auf WS nötig, der – 4 WM wird.

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.
- Ob diese künstliche Herzklappe nach den EMP überhaupt noch funktioniert, weiß der Charakter nicht.

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).

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.

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; Mönchspfeffer; 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.

Introphobie: 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; Anxiolytika; Therapie. Gegen die Übelkeit kann der Charakter Dimenhydrinat einnehmen (z. B. Vomex).
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.

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.

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.

Iris-Heterochromie: Der Charakter hat verschiedene Augenfarben oder hat Albino-Augen. In manchen Kulturen wirkt das abschreckend gespenstisch, in 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; Anxiolytika; Therapie. Gegen die Übelkeit kann der Charakter Dimenhydrinat einnehmen (z. B. Vomex). Gegen die Bauchschmerzen hilft ein Sud aus Horopito, Kamillentee, die Paste aus dem Kohlbaum, ein Sud aus Mänuka, Salbeitee, 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.

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.

Keraunophobie: Der Charakter hat Angst vor Elektrizität, Blitzen und Gewitter. Der Charakter meidet Hochspannungsleitungen, selbst wenn diese in der postapokalyptischen Zeit nur äußerst selten noch Strom übertragen. Er meidet auch Stromanschlüsse. 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; Anxiolytika; 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.

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

- Misslingt der Gegen-TW auf MUT, erleidet der Charakter zuerst Atemnot und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. Danach leidet er unter 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; Anxiolytika; 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.

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.

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 geschnieft oder als Crack geraucht werden und selten wird es auch injiziert eingenommen. Es wirkt schon nach wenigen Sekunden und geschnieft nach 2 Min. Und es wirkt 10 Min. und geschnieft 20 – 40 Min. Die kurze Wirkung ist ein berauschender 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 leistungsstärker, widerstandsfähiger und hyperaktiv.
- 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 wird seit der Katastrophe nicht mehr illegal hergestellt oder importiert. Es ist aber möglich, dass Drogenbesitzer noch Restposten von Kokain besitzen.
- 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.
 - Bei manchen Tourette-Erkrankten hilft Methylphenidat (Ritalin) gegen die unkontrollierte Neigung. Ob das bei dem Charakter auch hilfreich ist, entscheidet nach der Einnahme ein TW auf GL. Wenn das gelingt, wird der TW auf WS nur noch – 2 WM.

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 Opiate 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.

Kynophobie: Der Charakter hat Angst vor Hunden. Er meidet die Nähe zu Hunden.

- Die direkte Konfrontation mit einem Hund kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.

Laudanum: Der Charakter ist süchtig nach der Opiumtinktur Laudanum. Siehe Opium!

Ligyrophobie: Der Charakter hat Angst vor lauten Knallgeräuschen. Auch das Zerbrechen 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; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.

LSD: Der Charakter ist süchtig nach der Designerdroge Lysergsäurediäthylamid; auch Acid genannt. LSD stammt aus dem Getreidepilz Mutterkorn. LSD verursacht schon im Mikrogrammbereich eine halluzinogene Wirkung, verbunden mit einer veränderten Gedanken- und Gefühlswelt und gilt als eine der stärksten Halluzinogene.

- LSD wird oral aufgenommen und wirkt, je nach Menge, nach 30 bis 80 Min. Die Wirkung hält zwischen 3 – 10 Std. lang an. Einige Talente erhalten durch die Einnahme eine relativ hohe Aufwertung und umso höher die Dosis ist, desto stärker sind die halluzinogenen Effekte, bis hin zu außerkörperlichen Wahrnehmungen und Realitätsverlusten. LSD kann starke Neben- und Nachwirkungen haben.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige ca. alle 2 Monate.
 - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige monatlich.
 - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige alle zwei Wochen.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- LSD wird seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt. Einige wenige Drogenbesitzer können auch noch Restposten an LSD besitzen. Der Handel mit LSD lohnt sich nicht, da bei LSD keine stoffliche Abhängigkeit auftritt und sich damit kaum Umsatz erzielen lässt. Es ist möglich, über den Pilz Mutterkorn den LSD-Wirkstoff aufzunehmen.
- Weitere Informationen zu LSD finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

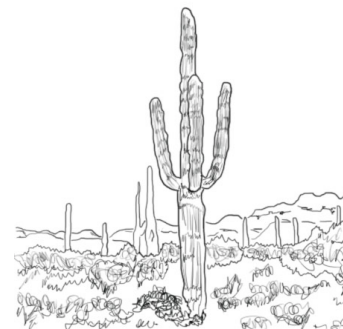


Lügner: Der Fachbegriff für diesen krankhaften Zustand wird als „Pseudologia phantastica“ oder auch als Pathologischer Lügner bezeichnet. Die pathologische Lüge ist ein zwanghaftes, teils unterbewusstes Verhalten. Der Lügner setzt diese Fähigkeit ein, um sich zu rechtfertigen, auch schon dann, wenn er 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.

Meskalin: Der Charakter ist süchtig nach dem psychedelischen halluzinogenen Wirkstoff, den er aus den Peyote- oder San-Pedro-Kakteen gewinnen kann. Meskalin wirkt euphorisierend, halluzinogen und fördert die Willensstärke und das spirituelle Erleben. Es hat auch eine heilende Wirkung bei bakteriellen Infektionen und wirkt gegen Kopfschmerzen und Fieber.

- Meskalin wird oral eingenommen, indem die Kaktusteile in dünnen Scheiben geschnitten und gekaut und dann geschluckt werden oder indem die Kaktusteile als Tee aufgekocht und getrunken werden. Der erste Rausch entsteht nach einer ¼ Std., ein zweiter Rausch nach 1 ½ Std. Die Wirkung hält 5 – 9 Std. an. Der Konsument wird hyperaktiv, unruhig, dann nimmt er Farben intensiver wahr, es treten Halluzinationen auf, die als Visionen und Traumbilder wahrgenommen werden, begleitet von Realitätsverlust und Glücksgefühlen. Einige Talente, wie GL, SINN und PSI werden stark angehoben. Als häufige Nebenwirkung kann Übelkeit und Erbrechen auftreten. Ist der Konsument einer negativen Stimmung ausgesetzt, können die Halluzinationen sich zu Horrortrips entwickeln, die starke Ängste, Depressionen oder Paranoia verursachen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug; Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige monatlich.
 - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige alle 2 Wochen.
 - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige wöchentlich.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Peyote- oder San-Pedro-Kakteen gibt es auf Neuseeland äußerst selten, aber es ist möglich, dass ein Farmer diese Kakteen schon vor der Katastrophe besaß und diese nun als Droge veräußert oder dass sich so ein Kaktus auf einem Grundstück findet, wo sie mal für botanische Zwecke gezüchtet wurde. Inzwischen nutzen auch die Māori-Schamenen die Wirkung des Meskalin für ihre spirituellen Trips.
- Weitere Informationen zu Meskalin finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.



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 scheitert er aus Angst vor den Aufgaben.

Methylamphetamin: Kurz auch als Meth, Crystal Meth oder als Pee bekannt. Der Charakter ist süchtig nach dieser Designerdroge, dessen Wirkstoff ein halbsynthetisches Amphetamin ist. Methylamphetamin fördert das Selbstwertgefühl und die Konzentration und Leistungsfähigkeit und wirkt euphorisierend und aphrodisierend.

- Pee wird überwiegend geschniffen, kann aber auch inhaliert, oral oder injiziert eingenommen werden. Es wird, je nach Einnahme, nach 5 – 30 Min; bei einer intravenösen Injektion sogar schon nach 5 Sek. Ebenso fällt auch die Wirkungsdauer unterschiedlich aus, von 6 – 36 Std. Pee puscht viele Talente, macht widerstandsfähig, steigert aber auch Cholerik und Hypersexualität. Es hat viele Neben- und Nachwirkungen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, der – 2 WM wird und einen Entzug bedeutet; Therapie, dann ebenso mit Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige vor allem auf Partys oder in Kriseneinsätzen, ca. wöchentlich.
 - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige täglich.
 - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige mind. 2 x täglich.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Methylamphetamin wird seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt. Einige Drogenbesitzer können aber noch Restposten besitzen.
- Weitere Informationen zu Methylamphetamin finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

Methylphenidat: Auch bekannt unter den Markennamen Ritalin oder Medikinet. Der Charakter ist süchtig nach diesem Arzneistoff, das eigentlich zur Behandlung von ADHS oder Narkolepsie eingesetzt wurde. Es wirkt stimulierend, leistungssteigernd und unterdrückt Müdigkeit, Appetit und Schmerz.

- Methylphenidat wird als Tablette oral eingenommen, wirkt nach 30 Min. und je nach Tablettenform hat es eine Wirkungsdauer von 2 – 12 Std. Es steigert Talente GL, REFL und WS, fördert die Wissenstalente und wirkt leicht widerstandsfähig. Es können Nebenwirkungen auftreten.
- 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 vor allem auf Partys oder vor belastenden Situationen, ca. monatlich.
 - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige ca. wöchentlich.
 - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige mehrmals wöchentlich.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Methylphenidat wird seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt. Es findet sich aber noch gelegentlich in leerstehenden Häusern, Arztpraxen und Krankenhäusern.
- Weitere Informationen zu Methylphenidat finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

Mobiler Typ: Der Charakter bewegt sich gerne in Fahrzeugen und kommt gerne rum. Er kann gut fahren und kennt sich mit verschiedenen Fahrzeug- oder anderen Mobiltypen gut aus.

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

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

- Die Talente MUT und SKR werden + 2 WM.
- Kann der Charakter in einem Abenteuer keinen Mord begehen, sinken GL und WS zum nächsten Abenteuer – 1. Diese Abwertungen bleiben bestehen, bis der Charakter gemordet hat.
- Hat der Charakter gemordet, steigen GL und WS vorübergehend + 1.
- Gegenmaßnahmen: Um in besonderen Situationen seine Mordlust zu unterdrücken, muss ihm der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird.

Morphin: Der Charakter ist süchtig nach dem Opiat, das ursprünglich als starkes, narkotisches Schmerzmittel genutzt wurde.

- Morphin kann als Tabletten oder Tropfen oral eingenommen, injiziert, geschneift 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 Mensch von Morphin süchtig ist, hat das meistens medizinische Hintergründe. Seit der Katastrophe ist die Nachfrage hoch, auch bei der Militärmedizin. Darum werden vereinzelt wieder Opiumfelder angebaut, so z. B. bei Auckland, wo auch einige ehemalige Pharmakonzerne sich zusammengeschlossen haben und Morphin wieder anbieten; jedoch kontrolliert durch den dortigen skrupellosen Gouverneur des Stadtstaates Auckland.
- 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 Menschen die Hände zu geben, Türklinken anzufassen, Geld anzunehmen, öffentliche Toiletten zu nutzen, unaufgeräumte Räume zu betreten usw. Ebenso geht er Menschen 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; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.

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.

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.

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.
- Wurde bereits das PM Adipositas ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Natürliche Psychedelika: Der Charakter ist süchtig nach den halluzinogenen Stoffen, die er aus der Natur gewinnen kann. Siehe dazu unter den jeweiligen psychedelischen Drogen!

Nekrophobie: Der Charakter hat Angst vor dem Tod und vorm Sterben. Der Charakter 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; Anxiolytika; 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.

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.



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.
- Tabakwaren lassen sich nur noch selten in verlassenem Häusern finden. Es gibt jedoch auf der Nordinsel in Napier die Überreste der National Tobacco Company, die nicht nur Restposten hat, sondern auch Tabakwaren selbst herstellt.
- 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; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.

Opiode: Der Charakter ist süchtig nach betäubenden, euphorisierenden, teils auch widerstandsfähig machenden Drogen, die aus dem Opium oder dessen Derivaten heraus gewonnen werden. Der Begriff Opiat bezeichnet die Alkaloide, die aus dem Schlafmohn gewonnen werden und in der Pharmakologie somit Mittel, die daraus hergestellt werden, auch noch die halbsynthetischen Stoffe. Opioid ist der Oberbegriff für sämtliche Stoffe, die aus dem Opium gewonnen werden, bis hin zu vollsynthetischen Stoffen. Siehe unter dem jeweiligen Opioid!

Opium: Der Charakter ist süchtig nach Opium oder nach der Opiumtinktur Laudanum.

- 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 gepuscht, vor allem GL. LE regeneriert während der Wirkungszeit. Opium macht auch hypersexuell und widerstandsfähig. Als Neben- und Nachwirkungen treten häufig Müdigkeit und Verstopfung auf.
- 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 seit der Katastrophe wieder von einigen wenigen Farmern aufgenommen, um Laudanum und Morphin herzustellen. Dadurch könnte Opium in den nächsten Jahren die neue aufgeweckte Droge werden.
- Weitere Informationen zu Opium finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.



Oxycodon: Der Charakter ist süchtig nach Oxycodon. Oxycodon ist ein halbsynthetisches Opioid, das aus dem Thebain des Opiums gewonnen wird und vor der Katastrophe ein verschreibungspflichtiges Betäubungsmittel war.

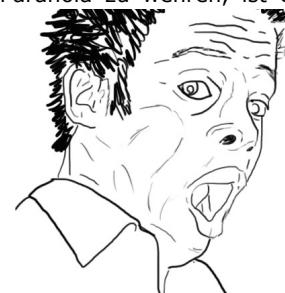
- Bei relativ geringen Nebenwirkungen hat Oxycodon eine starke Wirkung. Es wird in unterschiedlichen Tablettenformen eingenommen oder injiziert. Injiziert wirkt es schon nach 5 Min. Durch die Tablette tritt es in zwei Wirkstufen ein: Die erste Wirkung tritt nach einer ¼ Std. auf und je nach Tablettenform 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 seit der Katastrophe nicht mehr hergestellt. Es finden sich evtl. noch Tabletten in leerstehenden Häusern oder in Arztpraxen.
- Weitere Informationen zu Oxycodon finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter Doping und Drogen.

Orientiertes Wissen: Der Charakter kennt sich auf Neuseeland überall hervorragend gut aus. Er weiß, wo sich welche Gruppierung aufhält und welche Naturbegebenheit sich wo befindet. Das schützt ihn jedoch nicht davor, sich zu verlaufen und er kann ebenso orientierungslos durch den Wald wandern. Aber wenn er erst eine Siedlung oder eine Stadt erblickt, wird er schnell wissen, wer dort lebt und was es dort für Besonderheiten gibt.

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

Paranoia: Der Charakter glaubt an Verschwörungstheorien und Verschwörungen in seinem Umfeld und seine Wahrnehmung ist verzerrt. Er geht einer besonderen Verschwörungstheorie nach, recherchiert, hat vielleicht auch Kontakte zu Gleichgesinnten. Für seine Theorien gibt es nur unausreichende 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 Menschen 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.



Physischer Typ: Der Charakter hat eine positive Kontrolle über seinen Körper, macht einen fiten 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 Powermapping, 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.

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. Dazu sollte sich der Spieler für seinen Charakter einen besonderen Background ausdenken, besonders wenn der Charakter in einer niedrigen Sozialklasse lebt.

- Das Talent CHAR wird + 2 WM.

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.
- Schwere Bewegungen können dem Charakter selbst schaden und erleidet dann - 1 LE.
- 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)

PSI-Begabt: Der Charakter ist besonders magiebegabt.

- Für gewöhnlich müssen 50 Talentpunkte geopfert werden, wenn der Charakter ein Psinetiker sein soll, aber durch dieses PM entfällt diese Regelung.
- PSI regeneriert bei dem Charakter stündlich um je einen Punkt.
- Bei der Auswahl der Psinetiken erhält der Charakter eine Psinetik zusätzlich.
- 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.
- 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 Feuerwehr.

- 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.

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; Anxiolytika; 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.

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.

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.

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.

Schiefe Nase: Der Charakter hat eine auffällige schiefe Nase.

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 wird wie bei der Charaktererstellung beim Startgeld ermittelt, allerdings 10 x so hoch.

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

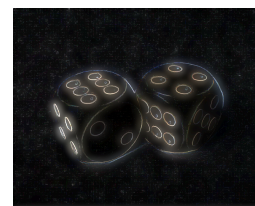
- Wie stark die Sehschwäche und somit die WM ist, bestimmt jetzt der W6.

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

- Während der Zeit des Schlafwandels wird der Charakter vom SM gesteuert. Um das Spiel interessant zu gestalten, kann der Spieler während der Zeit den Raum verlassen und erfährt nicht sofort, was sein Charakter getan hat.
- Gegenmaßnahme: Antidepressiva, Baldrian, Benzodiazepine, Morphin, Opium (auch Laudanum), Oxycodon.

Spielsucht: Zwanghafter Wunsch, Glücksspiele mit Gewinnaussicht zu spielen. Der Charakter ist der Unfähigkeit ausgesetzt, Spielen oder Wetten zu widerstehen. Er spielt lange und wiederkehrend. 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.



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.

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. In der apokalyptischen Welt hat jedoch kaum jemand Zeit für eine logopädische Therapie

Unempfindlich: Der Charakter leidet seit seiner Geburt an einer erheblichen Störung des Schmerz- und Temperatursinns. Der Fachbegriff für diese äußerst seltene vererbte Krankheit lautet „Hereditäre sensorische und autonome Neuropathie“. Er spürt keinen Schmerz und keine Temperatur. Ebenso sind die Schweißdrüsen defekt. Der Charakter hat in seiner Vergangenheit häufig Verletzungen erlitten, die er viel zu spät erst bemerkt hat, darum hat er diverse Verbrennungen und Narben.

- Der Charakter empfindet keinen Schmerz, die LE wird ihm aber dennoch abgezogen. Im Inplay weiß der Charakter nicht, wie es gesundheitlich um ihn steht. Ebenso spürt er keine Fieberschübe und schwitzt auch nicht. Darum wird er kaum erfahren, wenn er erkrankt ist.
- Der Charakter erleidet keine Schocks.
- Eine mittlere Wunde verursacht erst nach ½ Std. – 1 LE und eine schwere Wunde erst nach 10 Min.
- Der Charakter trägt Narben und Brandwunden, darum startet das Talent AUSS bei der Talenterstellung mit dem Wert 0.
- Wurde bereits das PM Hyperhidrose ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Xenophobie: Xenophobie ist die Angst vor Fremden und fremden Kulturen. Es ist aber keine direkte Angst mit psychischen 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 = Alte Menschen
 - 05 – 08 = Ärzte
 - 09 – 12 = Arme Menschen
 - 13 – 16 = Asiaten
 - 17 – 20 = Behinderte
 - 21 – 24 = Bewohner eines bestimmten Districts, einer Stadt o. ä.
 - 25 – 28 = Christen
 - 29 – 32 = Frauen oder Männer
 - 33 – 36 = Hindus / Buddhisten
 - 37 – 40 = Homosexuelle
 - 41 – 44 = Kinder und Jugendliche
 - 45 – 48 = Māori
 - 49 – 52 = Muslimen
 - 53 – 56 = Pākehā (gegen alle europastämmigen Menschen)
 - 57 – 60 = Politiker
 - 61 – 64 = Tuatahi und Ex-Tuatahi
 - 65 – 68 = Psinetiker
 - 69 – 72 = Rāwaho (Flüchtlinge, die nach Neuseeland kommen)
 - 73 – 76 = Reiche Menschen
 - 77 – 80 = Rocker
 - 81 – 84 = Sailer und Fischer
 - 85 – 88 = Söldner
 - 89 – 92 = Uniformierte
 - 93 – 100 = freie Wahl.
- Sollte der Charakter einer der o. g. Gruppierungen angehören, wird die Gruppierung neu ermittelt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker sind die Vorurteile und das feindlich gesonnene Verhalten.

Zähne fehlen: Aufgrund eines Unfalls oder wegen Karies fehlen dem Charakter einige Zähne, was offensichtlich ist und auffällt.