

CHARAKTERERSTELLUNG - PERSÖNLICHKEITSMERKMALE (PM)

Die PM sind positive oder negative Eigenschaften, wie Verhaltensstörungen, Süchte, körperliche Handicaps oder besondere Fähigkeiten. Der Spieler bringt die PM seines Charakters ins Spiel ein. Ebenso kann auch der SM die PM im Spiel herausfordern.

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 die anderen Spieler-Charaktere besitzen.

Inhalt	Seite
Das Ablehnen eines PM	1
Steigerbare PM	2
Speziesbedingte PM	2
Therapie	2
PM ermitteln	3
Beschreibungen zu den PM	7

1. Das Ablehnen eines PM

Bei der Ermittlung der 3 PM kann es geschehen, dass ein PM dabei ist, dass überhaupt nicht zu den Vorstellungen des Spielers für seinen Charakter passt. Es kann sich allerdings lohnen, so ein PM anzunehmen und den Charakter damit zu formen. 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 sein PM ablehnen möchte, hat er dafür folgende Möglichkeiten:

- a) **Er opfert 50 Talentpunkte**
Die Talentpunkte, die zu Beginn der Charaktererstellung ermittelt wurden, werden um 50 Punkte reduziert und dafür entfällt ein PM.
- b) **Er steigert ein steigerbares PM**
Nachdem die PM ermittelt wurden, möchte der Spieler ein PM ablehnen und steigert dafür ein steigerbares PM um 3 Punkte.

2. Steigerbare PM

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

- Steigerbare PM starten bei der Charaktererstellung mit dem Wert 9.
- Steigerbare PM sind aktiv, wenn der Wert mind. 9 beträgt.
- Steigerbare PM gehen verloren, wenn der Wert unter 5 gedrosselt wird.
 - Ein steigbares PM kann durch eine Therapie bzw. durch einen Entzug oder durch geopferte Punkte nach einer Aufwertung gedrosselt werden.
- Steigerbare PM entsprechen den Kategorien, nämlich 5 – 8 (ohne Auswirkungen), 9 – 12, 13 – 16 und 17 – 20. Immer wenn eine höhere Kategorie erreicht wird, nimmt das PM extremere Ausmaße an und auch der Gegen-TW wird stärker erschwert.
- Sollte ein steigbares PM erneut ermittelt werden, steigt das PM um 4 Punkte, also von 9 auf 13 und somit kommt es in die nächst höhere Kategorie.
- Nach jedem 3. Abenteuer muss ein entsprechendes Gegen-TW gelingen, sonst steigt das PM um einen Punkt.

3. Speziesbedingte PM

Einige Spezies besitzen aufgrund ihres Wesens zusätzlich ein PM.

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

Anur	Bellatona
Araner	Ligyrophobie
Avese	Felinophobie
Dragoner	1 – 3 = Herrschsucht 4 – 6 = Pyromanie
Elesa	Aquaphobie
Goblin	1 – 2 = Neugier 3 – 4 = Kleptomanie 5 – 6 = Sexsucht
Lykaner	1 – 3 = Keraunophobie 4 – 6 = Mordlust
Noma	1 = Cannabis 2 = Cholerik 3 = Koffein 4 = Nikotin 5 – 6 = freie Wahl

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

- **Bluttausch:** Bluttausch ist ein Sonder-PM, dass bestimmte Spezies besitzen. Es ist das Verlangen, sich karnivor ernähren zu wollen und Jagd auf Säugetiere und andere Humanoiden zu machen; vorrangig auf Humanoiden mit reinem rotem Blut. In entsprechenden Situationen kann ein TW auf WS gefordert werden, um der Versuchung des Bluttausches zu widerstehen. Der Bluttausch ist ein steigbares PM, das allerdings bei der Charaktererstellung nicht abgelehnt oder gedrosselt werden kann; wohl aber zwischen den Abenteuern. Es ist eine Grundveranlagung dieser Spezies und startet mit dem Wert 9.
 - Spezies mit dem PM Bluttausch: Krokonen, Lykaner, Mantis, Oger und Vampire.

4. Therapie und Entzug

Steigerbare PM können durch eine Therapie bzw. durch einen Entzug gedrosselt werden.

- Eine Phobie bekämpft man durch Selbsttherapie oder mit Hilfe eines Therapeuten.
 - Um eine Phobie zu bekämpfen, muss dem Charakter je Abenteuer der Gegen-TW auf MUT gelingen.
 - Gelingt der Gegen-TW, sinkt das PM um einen Punkt.
 - Sinkt das PM unter 5, ist die Phobie besiegt.
 - Misslingt der Gegen-TW, wird der nächste Versuch – 2 WM.
- Um eine Sucht zu bekämpfen, führt man einen Entzug durch.
 - Um eine Sucht zu bekämpfen, muss dem Charakter täglich der Gegen-TW auf WS gelingen.
 - Gelingt der Gegen-TW, sinkt das PM um einen Punkt.
 - Sinkt das PM unter 5, ist die Sucht besiegt.
 - Misslingt der Gegen-TW, findet an dem Tag die Symptome eines Entzugs statt und der Charakter erleidet eine Gesundheitsstörung, z. B. Übelkeit, Krämpfe, Cholerik. Dies kann den weiteren Entzug negativ beeinflussen.
- Hat der Charakter sein Sucht-PM nicht ausgespielt, muss er einen Gegen-TW ausführen und es kann ein Entzug stattfinden.
- Während einer Therapie oder eines Entzugs kann der Charakter kein Training ausführen oder eine Psinetik, Budo-Trick erlernen oder ScT-Modifikation erhalten.

Der Gegen-TW

Die Höhe des Gegen-TW ergibt sich aus dem PM:

Bei einem PM-Wert von 5 – 8 wird der Gegen-TW nicht WM.

Bei einem PM-Wert von 9 – 12 wird der Gegen-TW – 2 WM.

Bei einem PM-Wert von 13 – 16 wird der Gegen-TW – 4 WM.

Bei einem PM-Wert von 17 – 20 wird der Gegen-TW – 6 WM.

- Durch therapeutische Begleitung wird der Gegen-TW + 2 WM.

5. PM ermitteln

Anhand des W100 werden 3 PM ermittelt.

- Wenn bei dem PM „Steigerbares PM“ vermerkt ist und dieses PM erneut ausgewürfelt wird, wird der Wurf nicht wiederholt, sondern der Wert steigt + 4. Ansonsten muss der Wurf wiederholt werden, wenn ein PM wiederholt ausgewürfelt wird.

W100	PM	Kurzbeschreibung
01	Adipositas	Der Charakter ist übergewichtig, fettleibig, unbeweglich und hat ein maßloses Ess-, Trink- und Konsumverhalten. • Bewegungstalente werden – 2 WM. • Das Talent AUSS darf nicht über 10 gesteigert werden. - Wurde bereits das PM Akrobat oder Narzissmus ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Bei Androiden, Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden. - Beim Vampir war der Charakter schon vor der Infizierung beleibt.
02	Agoraphobie	Der Charakter hat Angst vor überfüllten Plätzen und Personenansammlungen. - Steigerbares PM. - Wurde bereits das PM Isolophobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
03	Akne	Der Charakter leidet an Pickel und Pickelnarben. • Gelegentlich kann Juckreiz auftreten. • Das Talent AUSS darf nicht über 10 gesteigert werden. - Bei Androiden, Elesas und Slingern muss der Wurf wiederholt werden - Bei Lykanern und Vampiren stammen die Narben noch von vor der Infizierung; Pickel und Pusteln sind nicht mehr vorhanden.

W100	PM	Kurzbeschreibung
04	Akrobat	Der Charakter ist ein sehr beweglicher und dynamischer Typ. • Der Charakter kann sich Abrollen. • Der Charakter kann sich während des Laufens oder Rennens drehen. • Der Charakter kann grundsätzlich einer Nahkampfwaffe ausweichen, ohne das Feld zu verlassen. - Wurde bereits das PM Adipositas ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
05	Akrophobie	Der Charakter hat Angst vor Höhen und Tiefen. - Steigerbares PM. - Bei Aranern, Avesen, Libranern und Mantis muss der Wurf wiederholt werden.
06	Albino	Der Charakter hat weiße Haare, verschiedene Augenfarben oder Albino-Augen. - Elesas haben keine weißen Haare, weil sie eine Glatze haben. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
07	Alkohol	Der Charakter ist süchtig nach berauschenden Getränken. - Steigerbares PM. - Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
08	Allergie	Der Charakter leidet an einer Allergie. Es ist eine krankhafte Abwehrreaktion auf Umweltreize. Die Allergie bezieht sich auf (W10): 1 = Desinfektionsmittel; 2 = Federn; 3 = Edelmetalle und Schmuck; 4 = Insektenstiche; 5 = Kosmetika; 6 = Pollen; 7 = Nüsse; 8 = Staub; 9 = Steinobst; 10 = Tierhaare. - Steigerbares PM. - Bei Androiden und Elesas muss der Wurf wiederholt werden. - Bei Federn muss bei Avesen, Dragonern, Pantheras und Plantoiden der Wurf wiederholt werden. - Bei Nüssen muss bei Avesen, Plantoiden und Ratzen der Wurf wiederholt werden. - Bei Insektenstichen muss bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libraner, Lykaner, Mantis, Myrmen, Plantoiden, Sauranern, Slingern und Toronen der Wurf wiederholt werden. - Bei Pollen muss bei Anuren, Aranern, Elben, Libranern, Mantis, Myrmen, Plantoiden und Slingern der Wurf wiederholt werden. - Bei Staub muss bei Anuren, Aranern, Dunklelben, Goblins, Ratzen, Slingern, Toronen und Zwergen der Wurf wiederholt werden. - Bei Steinobst muss bei Elben und Plantoiden der Wurf wiederholt werden. - Bei Tierhaaren muss bei Elben, Lykanern, Pantheras, Ratzen und Toronen der Wurf wiederholt werden. - Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
09	Amnesie	Dem Charakter fehlt vollständig die Erinnerung an seine Vergangenheit und an sein Ich. • Der Spieler baut seinen Charakter weiter aus, aber mögliche Psinetiken, Budo-Fähigkeiten und Scitech-Modifikationen würfelt der SM heimlich aus. Diese Fähigkeiten entdeckt der Charakter erst im Spiel. Ebenso würfelt der SM auch weitere PM aus, falls noch welche offen sind. • Auch wenn der Spieler sich seine Familie, seinen Beruf und die Talente entwickelt hatte, wird der Charakter im Spiel zunächst nichts davon wissen. Ebenso weiß der Charakter nichts von seiner Vergangenheit. Hintergründe zur Vergangenheit und den Grund der Amnesie erdenkt sich der SM. • Dem Charakter kommen erst nach und nach die Erinnerungen zurück. - Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
10	Antidepressiva	Der Charakter ist süchtig nach Antidepressiva, die er gegen Angst und Depressionen einnimmt und die leicht beruhigen und euphorisierend wirken. - Steigerbares PM. - Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
11	Aquaphobie	Der Charakter hat Angst vor tiefen und dunklen Gewässern. • Der TW auf Schwimmen wird – 2 WM. - Steigerbares PM. - Bei Anuren, Chelonianern, Krokonen, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Skarden und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.
12	Arachnophobie	Der Charakter hat Angst vor Spinnen und spinnenartigen Tieren. - Steigerbares PM. - Bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libranern, Mantis, Mantoden, Myrmen, Plantoiden, Ratzen, Sauranern, Slingern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.

W100	PM	Kurzbeschreibung
13	Aviophobie	Der Charakter hat Angst vorm Fliegen mit Flugmobilen sämtlicher Art. - Steigerbares PM.
14	Beidhändigkeit	Der Charakter ist beidhändig talentiert. • Keine Hand erhält eine negative WM. • Der Charakter kann dauerhaft beidhändig kämpfen, ohne dafür im Vorfeld eine Kognition zu opfern. - Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
15	Bellatonna	Der Charakter ist süchtig nach dieser Creme, die schöner und jünger aussehen lässt. - Steigerbares PM. - Bei Androiden, Avesen, Mantoden, Piscaven und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
16	Bipolare Störung	Der Charakter leidet unter manisch-depressiven Stimmungsschwankungen. • Täglich entscheidet der W6 über die Stimmung des Charakters. • Bipolarität verursacht auch Müdigkeit. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Beim Androiden handelt es sich um ein Systemfehler.
17	Cannabis	Der Charakter ist süchtig nach dem berauschenden, leicht euphorisierenden oder beruhigenden Hanfstoff. - Steigerbares PM. - Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
18	Cholerik	Der Charakter ist jähzornig. • Im Nahkampf verursacht der Charakter + W4 TP; er kann sich aber mit einem Gegen-TW auf WS zurückhalten. Bei hoher SKR wird seine Tat grausam. • Bei Androiden ist Cholerik ein Anzeichen für illegale Willensfreiheit.
19	Digitale Sucht	Der Charakter ist süchtig nach dem Arbeiten oder Spielen am Computer oder Pulsator. • Der TW auf das Talent Informatik wird + 2 WM. - Steigerbares PM.
20	Eiserne Reserve	Der Charakter erholt sich sofort, wenn ein Regeneratives Talent in den kritischen Bereich sinkt. • Sinkt eines der Regenerativen Talente in den kritischen Bereich (1 – 4), puscht sich der Charakter um + W4 Punkte automatisch wieder auf. Dies gilt nur einmalig für das erste dieser Talente, das in den kritischen Bereich sinkt. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, ist die Eiserne Reserve einmal mehr am Tag möglich. - Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.
21	Empathisch	Der Charakter hat ein besonderes Gespür für die Anliegen der Humanoiden und versteht sich gut mit Tieren und Kindern. • TW auf die Talente Abrichten und INST werden + 2 WM. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhalten die Talente weitere + 2 WM.
22	Entomophobie	Der Charakter hat Angst vor Insekten. - Steigerbares PM. - Bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libranern, Mantis, Myrmen, Plantoiden, Ratzen, Sauranern, Slingern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.
23	Erbe	Der Charakter wird etwas in den nächsten Abenteuern erben, was der SM geheim mit dem W10 ermittelt und entsprechend ausgedacht: 1 = Androide; 2 = Betrieb; 3 = Geld (W100 x 1.000 Cr.); 4 = Grundbesitz; 5 = Insel; 6 = Planetoid; 7 = Raumschiff (Größe wird ausgewürfelt; max. R5); 8 = Sphäriker (Art wird ausgewürfelt); 9 = Villa mit großem Anwesen; 10 = weitere Idee (z. B. ein Kunstobjekt, eine besondere Waffe ...) • Spielt die Gruppe ein One-Shot-Abenteuer, kann das Erbe ein bedeutender Inhalt des Abenteuers werden. Der Wurf kann aber auch wiederholt werden. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, ermittelt der SM erneut, was der Charakter zusätzlich geerbt hat.
24	Felinophobie	Der Charakter hat Angst vor katzenartigen Wesen. - Steigerbares PM. - Bei Krokonen, Lykanern und Pantheras muss der Wurf wiederholt werden.

W100	PM	Kurzbeschreibung
25	Gicht	Der Charakter leidet gelegentlich an schmerzende und geschwollene Gelenke und auch an Fieber. • Ob die Gicht während des Abenteuers auftritt, entscheidet ein TW auf VIT. - Bei Androiden, Elesas, Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
26	Gravoxin	Der Charakter ist süchtig nach Gravoxin, einem Mittel, das in der Raumfahrt gegen Schwerkraft und Fallbeschleunigung eingenommen wird. - Steigbares PM. - Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
27	Habgier	Der Charakter ist gierig nach Besitz und Geld. - Bei Androiden, Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
28	Hämatophobie	Der Charakter hat Angst vor Blut. - Steigbares PM. - Bei Androiden, Aranern, Krokonen, Lykanern, Mantis, Ogern, Orks und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
29	Herpetophobie	Der Charakter hat Angst vor Schlangen, Reptilien und Amphibien. - Steigbares PM. - Bei Anuren, Chelonianern, Dragonern, Krokonen, Sauranern, Slingern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.
30	Herrschaft	Der Charakter hat das Verlangen Personen anzuführen und Macht zu ergreifen. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
31	Herzfehler	Der Charakter hat einen Herzfehler. Aufregungen und körperlichen Belastungen können darum gefährlich tödlich werden. - Bei Androiden handelt es sich um einen Fehler im Hauptprozessor. - Bei Elesas, Lykanern, Plantoiden, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. - Wurde bereits das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
32	Holo-Sucht	Der Charakter ist süchtig nach der Nutzung Holographischer Räume. - Steigbares PM. - Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.
33	Hyperhidrose	Der Charakter schwitzt übermäßig viel und riecht nach Schweiß. • Bei körperlicher Belastung besteht die Gefahr durch Dehydrierung. - Bei Androiden, Anuren, Avesen, Chelonianern, Dragonern, Elesas, Krokonen, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Plantoiden, Sauranern, Slingern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Wurde bereits das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
34	Iatrophobie	Der Charakter hat Angst vor Krankenhäusern, Ärzten und Spritzen. - Steigbares PM. - Bei Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
35	Isolophobie	Der Charakter hat Angst vor dem Alleinsein und sucht die dauerhafte Nähe zu anderen. - Steigbares PM. - Wurde bereits das PM Agoraphobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Bei Androiden, Aranern, Pantheras, Plantoiden und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.
36	Keraunophobie	Der Charakter hat Angst vor Elektrizität, Blitzen und Gewitter. - Steigbares PM. - Bei Elesas muss der Wurf wiederholt werden.
37	Klaustrophobie	Der Charakter hat Angst vor engen Räumen. - Steigbares PM. - Bei Dunkelen, Ratzen, Slingern, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.
38	Kleptomanie	Der Charakter ist süchtig danach Klauen und Stehlen zu wollen. • Wenn der Charakter Taschendiebstahl begeht, wird das Talent FM + 2 WM. - Bei Androiden und Elben muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

W100	PM	Kurzbeschreibung
39	Koffein	Der Charakter ist süchtig nach stimulierenden Getränken, die Koffein oder Tein enthalten. - Steigbares PM. - Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
40	Koprolalie	Der Charakter hat die krankhafte Neigung unanständige und obszöne Wörter auszusprechen (Tourette-Syndrom). - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
41	Krebs	Der Charakter hat Krebs und wird vermutlich am Ende eines künftigen Abenteuers daran sterben. • Der Charakter kann im Abenteuer Schmerzen erleiden. - Beim Androiden handelt es sich um einen irreparablen Computervirus, der tödliche Datenfehler verursacht. - Bei Elesas, Lykanern, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Wurde bereits das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
42	Kybernetik	Der Charakter besitzt eine Kybernetik und somit eine Scitech-Modifikation. • Mit dem W10 wird die Kybernetik ermittelt: 1 = Kybernetische Flügel; 2 = Kybernetische Hand; 3 = Kybernetischer Arm; 4 = Kybernetischer Fuß; 5 = Kybernetischer Schwanz; 6 = Kybernetisches Auge; 7 = Kybernetisches Bein; 8 = Kybernetisches Ohr; 9 = eine weitere Kybernetik und der Wurf muss wiederholt werden; 10 = freie Wahl. • Wenn der Spieler für seinen Charakter Punkte in ScT investiert, könnte er Module für die Kybernetik erhalten oder der Charakter leistet sich Module im Spiel. - Bei Androiden, Elesas, Lykanern, Pantheras, Plantoiden, Trafonen und Vampiren oder wenn bereits das PM Unsterblich ermittelt wurde, muss der Wurf wiederholt werden.
43	Kynophobie	Der Charakter hat Angst vor Hunden und hundeartigen Wesen. - Steigbares PM. - Bei Elben und Lykanern muss der Wurf wiederholt werden.
44	Ligyrophobie	Der Charakter hat Angst vor lauten (Knall-)Geräuschen und vor Dingen, die laute (Knall-)Geräusche von sich geben können (z. B. auch eine Schusswaffe). - Steigbares PM. - Bei Ogern und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.
45	Lügner	Der Charakter ist ein pathologischer Lügner. • Wenn er lügen möchte, wird das Talent Schauspielen + 2 WM. - Bei nur bedingt willensfreien Androiden und bei Elben muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
46	Makelhaft	Der Charakter ist unschön; ihm fehlen auffällig Zähne, er hat eine schiefe Nase, abstehende Ohren oder sein Körperbau ist untersetzt. • AUSS darf nicht über den Wert 10 gesteigert werden. - Ein Androide könnte allerdings wieder kosmetisch repariert werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
47	Messie	Der Charakter leidet an einer zwanghaften Störung, alles zu sammeln und unordentlich zu halten. • Der Charakter hat auch Probleme mit Pünktlichkeit und Zeiteinteilung. - Bei Androiden ist das ein Zeichen für ein Systemfehler. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
48	Mordlust	Der Charakter ist süchtig danach, Personen töten zu wollen und den Mord zu erleben. • 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. - Ein Androide ist durch dieses PM willensfrei! - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
49	Mysophobie	Der Charakter hat Angst vor Schmutz und Infektionen. - Steigbares PM. - Bei Androiden, Anuren, Aranern, Avesen, Dunkelalben, Goblins, Krokonen, Lykanern, Ogern, Orks, Ratzen, Skarden, Slingern, Toronen, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.

W100	PM	Kurzbeschreibung
50	Narzissmus	Der Charakter ist selbstverliebt und extrem Eitel. - Bei Androiden ist das PM ein Zeichen für ein Systemfehler. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Wurde bereits das PM Adipositas ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
51	Naturismus	Der Charakter hat die Neigung zur Harmonie mit der Natur und zur offenen Nacktheit. Er läuft gerne wenig bekleidet oder nackt umher und mag FKK. - Bei Androiden, Chelonianern, Elben, Kobolden, Nihona, Nomas, Oktowesen, Plantoiden und Sauranern muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
52	Nekrophobie	Der Charakter hat Angst vor dem Tod und dem Kontakt mit Toten, Friedhöfen und Leichen. - Steigerbares PM. - Bei Dragonern, Dunkelelben, Kobolden, Krokonen, Lykanern, Mantis, Myrmen, Ogern, Orks und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
53	Neugier	Der Charakter hat ein ruheloses Interesse an fremden Situationen und Geheimnissen. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
54	Nikotin	Der Charakter ist süchtig nach der psychoaktiven Rauchtropfen. - Steigerbares PM. - Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
55	Nyktophobie	Der Charakter hat Angst vor Dunkelheit - Steigerbares PM. - Bei Androiden, Anuren, Aranern, Dunkelelben, Goblins, Lykanern, Ogern, Oktowesen, Orks, Pantheras, Plantoiden, Ratzen, Slingern, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.
56	Opioid	Der Charakter ist süchtig nach einem Opioid, das ihn berauscht und betäubt. Mit dem W6 wird ermittelt: 1 = Fentanyl; 2 = Heroin; 3 = Morphin; 4 = Opium; 5 = Oxycodon; 6 = freie Wahl. - Steigerbares PM. - Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
57	Orientiertes Wissen	Der Charakter kennt sich überall herausragend gut aus. Er kennt Sternensysteme und ihre Gestirne, gute Reiseverbindungen und kennt sich schnell in den Straßen einer Stadt aus und wo sich was befinden könnte. Er weiß auch geschichtlich einiges über Orte. • TW auf die Talente Geschichte und Orientierung werden dann + 2 WM. - Wird das PM erneut gewürfelt, erhalten beide Talente erneut + 2 WM.
58	Ornitophobie	Der Charakter hat Angst vor Vögeln und Flügelgeräuschen von Vögeln. - Steigerbares PM. - Bei Avesen, Elben, Krokonen, Libranern, Mantis, Pantheras und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
59	Paranoia	Der Charakter glaubt an Verschwörungstheorien, ist schnell eifersüchtig, misstrauisch und kann auch unter Wahnvorstellungen leiden. - Steigerbares PM. - Beim Androiden handelt es sich um einen irreparablen Fehler.
60	Phänophobie	Der Charakter hat Angst vor unerklärlichen Erscheinungen, Ereignissen und Begegnungen. - Steigerbares PM. - Bei Dunkelelben, Elben, Kobolden, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
61	Prominent	Der Charakter ist überall bekannt, weil er aus irgendeinem Grund prominent ist. Er hat dadurch auch entsprechende Kontakte, die er nutzen kann. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
62	Prothese	Aufgrund einer verlorenen Gliedmaße trägt der Charakter eine Prothese. TW mit dieser Gliedmaße werden negativ WM. • Mit dem W6 wird ermittelt: 1 – 2 = Er trägt eine Handprothese; 3 – 4 = Er trägt eine Armprothese; 5 – 6 = Er trägt eine Beinprothese. - Bei Lykanern und Vampiren fehlte die Gliedmaße schon vor der Infizierung. - Bei Androiden, Elesas, Plantoiden und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.

W100	PM	Kurzbeschreibung
63	PSI-begabt	Der Charakter hat eine psinetische Grundbegabung. • Bei der Ermittlung der Psinetiken erhält er eine Psinetik zusätzlich. • Auch eine sonst nichtpsinetische Spezies kann nun Psinetiker werden. Das Talent startet bei der Charaktererstellung dann mit dem Wert 5. • PSI regeneriert bei ihm stündlich um je einen Punkt. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhält der Charakter eine Psinetik mehr. - Bei Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.
64	Psychedelika	Der Charakter ist süchtig nach einem Psychedelikum, dass ihn euphorisiert, entspannt, Halluzinationen und spirituelle Erlebnisse auf sich wirken lässt. • Mit dem W6 wird ermittelt: 1 = Ayahuasca; 2 = DMT; 3 = Felicida; 4 = LSD; 5 = Meskalin; 6 = Psilocybin. - Steigbares PM. - Bei Androiden, Elesas, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
65	Pyromanie	Der Charakter hat das zwanghafte Verlangen Feuer zu legen und etwas zu verbrennen. • Im Umgang mit Feuer wird ein möglicher TW auf MUT + 2 WM. - Steigbares PM. - Wurde bereits das PM Pyrophobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Bei Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
66	Pyrophobie	Der Charakter hat Angst vor Feuer. - Steigbares PM. - Wurde bereits das PM Pyromanie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Bei Dragonern muss der Wurf wiederholt werden.
67	Rachsucht	Der Charakter hat den tiefen Wunsch Rache an jemanden oder an eine Gruppe auszuüben. - Beim Androiden handelt es sich um einen Datenfehler, der ihn willensfrei gemacht hat. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
68	Reizdarm	Der Charakter leidet an dauerhafte Verdauungsstörungen, mit Blähungen und Rülpsen (Reizdarmsyndrom). • Die Flatulenz tritt häufig nach dem Essen und Trinken auf. • Es können auch Bauchschmerzen, Durchfall oder Übelkeit auftreten. - Bei Androiden, Elesas, Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. - Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
69	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. • Bei sämtlichen Gesundheitsstörungen erleidet er 1 VIT weniger. • Bei der Ermittlung eines Pathogens wird der TW auf VIT + 2 WM. • Der Charakter erleidet keine VIT-Abzüge durch negative Einflüsse, wie z. B. bei 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. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
70	Robust	Der Charakter ist überaus robust. • Die Regenerativen Talente regenerieren bereits nach 12 Std. • LE-Verluste bei offenen, mittleren und schweren Wunden treten erst später auf, nämlich nach der doppelten Zeit. • In einer Kampfrunde zeigt der erste Schock keine Wirkung. - Bei Androiden, Lykaner, Plantoiden und Vampir muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
71	Schlafwandler	Der Charakter leidet an Somnambulismus. Er ist ein Schlafwandler. • Wenn das geschieht, ist der Charakter am Folgetag leicht müde. • Das Wecken eines Schlafwandlers kann einen Schreck verursachen. - Beim Androiden handelt es sich um einen Systemfehler. - Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

W100	PM	Kurzbeschreibung
72	Schulden	Der Charakter hat Schulden bei einem Kredithai, nämlich W100 x 1.000 Cr. - Beim Androiden muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, werden die Schulden noch höher.
73	Sehschwäche	Der Charakter leidet an Sehschwäche. • Ohne Brille werden alle visuellen Talente – W6 WM. - Bei Androiden, Elesas, Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden. - Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
74	Sexsucht	Der Charakter ist sexsüchtig (Hypersexualität). - Steigerbares PM. - Bei Androiden, Elben, Kobolden, Plantoiden, Sauranern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.
75	Spielsucht	Der Charakter hat den zwanghaften Wunsch, Glücksspiele mit Gewinnaussicht zu spielen. • Beim Glücksspiel wird der TW auf GL + 2 WM. - Steigerbares PM. - Beim Androiden muss der Wurf wiederholt werden.
76	Starker Typ	Der Charakter ist überaus kräftig und 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 grundsätzlich dauerhaft einen NBS, der 10 % seiner aktuellen LE entspricht. • Der Charakter erhält + 1 NRS. • Der Charakter besitzt einen ständigen automatischen Powerschlag, für den er keine Kognition aufwenden muss. - Bei Androiden und Ogern muss der Wurf wiederholt werden. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
77	Stimulanzen	Der Charakter ist süchtig auf ein bestimmtes Stimulans, das ihn euphorisiert und leistungsstärker macht. • Mit dem W10 wird ermittelt: 1 = Amphetamin; 2 = Ecstasy; 3 = Kokain; 4 = Methamphetamin; 5 = Methylphenidat; 6 = Stimulamin; 7 = Synkretosin; 8 = Tachorin; 9 – 10 = freie Wahl. - Steigerbares PM. - Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
78	Stottern	Der Charakter stottert, vor allem in angespannten Situationen. - Wird das PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
79	Thanatophilie	Der Charakter ist fasziniert von der Sterblichkeit und vom Tod. • Ein hoher Wert in diesem PM wird pathologisch und löst zwanghafte Gedanken und Fantasien aus. - Steigerbares PM. - Beim Androiden handelt es sich um einen Datenfehler.
80	Unsterblich	Durch die Einnahme des Zellstoffs des Ainkhürns ist der Charakter zu einem regenerativen Wesen geworden, dessen Organismus eigenständig heilt. • Wunden, Brüche und organische Verletzungen schließen sich in 5 Min. und es regeneriert in der Zeit auch + 1 LE. Der Charakter regeneriert auch, wenn er gestorben ist; außer er wurde komplett vernichtet. - Bei Androiden, Elesas Plantoiden, Lykanern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden. - Ein Vampir wird durch das Alikorn zum Daywalker und kann am Tag leben wie ein Mensch. - Wurde zuvor das PM Allergie, Gicht, Herzfehler, Krebs, Reizdarm oder Sehschwäche ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Scitech-Modifikationen sind nicht möglich, wenn man unsterblich ist. Der Spieler darf sich darum entscheiden, ob er den Wurf wiederholen möchte. - Fehlen dem Charakter aufgrund eines ermittelten PMs Gliedmaßen oder Haare, fehlten diese schon, bevor der Charakter unsterblich wurde. Sie wachsen nicht nach. - Wird dieses PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
81	Xenophobie	Der Charakter hat Angst vor fremden bzw. andersdenkenden oder -kulturellen Humanoiden und hat darum radikalisierte Vorurteile gegen diese Gruppierung entwickelt. • Mit dem W100 wird ermittelt, gegen welche Gruppierung er Vorurteile hat (siehe unten bei der Beschreibung!) - Steigerbares PM.

W100	PM	Kurzbeschreibung
82 – 83	PM + 1	Der Charakter erhält ein PM mehr.
84 – 85	PM – 1	Der Charakter erhält ein PM weniger
86 – 87	Frei Wahl	Der Spieler darf sich das PM frei auswählen.
88 – 100	Der Wurf muss wiederholt werden.	

Beschreibungen zu den PM

(alphabetisch sortiert)

Adipositas: Der Charakter leidet an einer chronischen Fettleibigkeit und an Übergewicht. Er führt 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 wenig Wert auf Schönheit.

- Bewegungstalente werden – 2 WM.
- Das Talent Aussehen darf nicht über 10 gesteigert werden.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen gegen die Völlerei zu wehren, muss ihm der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird.
- Der Spieler sollte das Talent AUSS wenig aufwerten.
- Adipositas ist ein rassespezifisches PM von Ogern.
- Wurde bereits das PM Akrobat oder Narzissmus ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Androiden, Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
- Beim Vampir war der Charakter schon vor der Infizierung beleibt.

Agoraphobie: Der Charakter hat Angst vor Personenmassen und überfüllten Plätzen. Er versucht solche Orte und Momente zu meiden.

- Ist der Charakter seiner Angst ausgesetzt, erleidet er Übelkeit (– 1 VIT).
- Ist der Charakter dieser Situation beängstigend ausgesetzt, muss der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Agoraphobie ist ein rassespezifisches PM von Plantoiden.
- 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 eitrigen Pusteln. Grund dafür ist eine Stoffwechselerkrankung. Trotz medikamentöser Therapie, tritt diese Erkrankung immer wieder auf. Einige kleine Narben zeichnen den Charakter aus.

- Zu Beginn eines Abenteuers muss der TW auf VIT gelingen, sonst leidet der Charakter W6 Std. lang an Juckreiz (– 1 LE und – 1 VIT).
- Das Talent Aussehen darf nicht über 10 gesteigert werden.
- Bei Androiden, Elesas und Slingern muss der Wurf wiederholt werden
- Bei Lykanern und Vampiren stammen die Narben noch von vor der Infizierung; Pickel und Pusteln sind nicht mehr vorhanden.

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

- Wenn der Charakter fällt, kann er sich abrollen, wenn ihm der TW auf MOT gelingt. Er fällt dadurch nicht zu Boden.
- Sollte er auf dem Boden liegen, kann er mit einem gelungenen TW auf MOT zur Seite rollen oder auch eine Rückwärts-Rolle ausführen, mit der er wieder zum Stehen kommt.
- Der Charakter kann sich während des Laufens oder Rennens nach hinten drehen. Entweder stoppt er dadurch das Rennen oder er rennt rückwärts weiter. Dadurch werden die Felder, die er durchs Rennen noch erreichen könnte um die ½ reduziert.
- Der Charakter kann grundsätzlich im Kampf einer mittelgroßen oder großen Nahkampfwaffe ausweichen, ohne dabei sein Feld verlassen zu müssen. Ihm müssen dafür aber die TW auf REFL und MOT gelingen.
- Wurde bereits das PM Adipositas ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Ist der Charakter seiner Angst ausgesetzt, erleidet er Übelkeit (– 1 VIT).
- Ist der Charakter dieser Situation beängstigend ausgesetzt, muss der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 13 erleidet der Charakter auf einer Anhöhe schon große Angst.
- Bei Aranern, Avesen, Libranern und Mantis muss der Wurf wiederholt werden.

Albino: Der Charakter hat verschiedene Augenfarben oder hat Albino-Augen (Iris-Heterochromie). Außerdem hat er weiße Haare. In manchen Kulturen wirkt das abschreckend gespenstisch, in anderen werden solche Personen für besondere (auch psinetisch-begabte) Persönlichkeiten gehalten.

- Elesas haben keine weißen Haare, weil sie eine Glatze haben.

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 bedingt dann eine entsprechende Wirkung.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS oder Therapie, dann jedoch Entzug; Rosinenbaumsaft.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 9 konsumiert er täglich Alkohol und gerne bei besonderen Anlässen.
 - Ab dem Wert 13 konsumiert er vermehrt Alkohol, auch zu ungewohnten Zeiten und zwischendurch auch hartalkoholische Getränke.
 - Ab dem Wert 17 konsumiert er fast ständig und er ist ein Spiegeltrinker.
- Zur Wirkung von Alkohol, siehe bei „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Alkohol ist ein rassespezifisches PM bei Skarden.
- Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Alkohol ist eine beliebte Handelsware und fast überall erlaubt.
- Durch die 99 Gesetze der Nomas meiden die meisten Nomas den Konsum von Alkohol.
- Zwerge vertragen die Spirituose Zwergenfusel, die anderen Spezies eher schadet.

Allergie: Eine Allergie ist eine erworbene Überempfindlichkeit des Organismus gegen körperfremde Substanzen. Der Kontakt mit diesen Substanzen verursacht Abwehrreaktion und Gesundheitsstörungen.

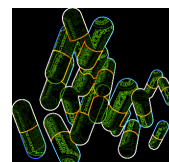
- Die Allergie wird mit dem W10 bestimmt:
 - 1 = Desinfektionsmittel
 - 2 = Federn
 - 3 = Edelmetalle und Schmuck
 - 4 = Insektenstiche
 - 5 = Kosmetika
 - 6 = Pflanzenpollen
 - 7 = Schalenfrüchte (Nüsse)
 - 8 = Staub
 - 9 = Steinobst
 - 10 = Tierhaare
- Durch Kontakt leidet der Charakter an einer verstopften 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.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS; Antiallergikum.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 13 sind die Werteverluste doppelt so stark.
 - ab dem Wert 17 sind die Werteverluste dreifach so stark.
- Bei Androiden und Elesas muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Federn muss bei Avesen, Dragonern, Pantheras und Plantoiden der Wurf wiederholt werden.
- Bei Nüssen muss bei Avesen, Plantoiden und Ratzen der Wurf wiederholt werden.
- Bei Insektenstichen muss bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libraner, Lykaner, Mantis, Myrmen, Plantoiden, Sauranern, Slingern und Toronen der Wurf wiederholt werden.
- Bei Pollen muss bei Anuren, Aranern, Elben, Libranern, Mantis, Myrmen, Plantoiden und Slingern der Wurf wiederholt werden.
- Bei Staub muss bei Anuren, Aranern, Dunkelelben, Goblins, Ratzen, Slingern, Toronen und Zwerge der Wurf wiederholt werden.
- Bei Steinobst muss bei Elben und Plantoiden der Wurf wiederholt werden.
- Bei Tierhaaren muss bei Elben, Lykanern, Pantheras, Ratzen und Toronen der Wurf wiederholt werden.
- Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Der Spieler baut seinen Charakter weiter aus, aber mögliche Psinetiken, Budo-Fähigkeiten und Scitech-Modifikationen würfelt der SM heimlich aus. Diese Fähigkeiten entdeckt der Charakter erst im Spiel. Ebenso würfelt der SM auch weitere PM aus, falls noch welche offen sind.
- Auch wenn der Spieler sich seine Familie, seinen Beruf und die Talente entwickelt hatte, wird der Charakter im Spiel zunächst nichts davon wissen. Ebenso weiß der Charakter nichts von seiner Vergangenheit. Hintergründe zur Vergangenheit und den Grund der Amnesie erdenkt sich der SM.
- Dem Charakter kommen erst nach und nach die Erinnerungen zurück.
- Gegenmaßnahmen: In besonderen Situationen kann der Charakter sich an Dinge erinnern. Hier kann der SM ihn TW auf INTEL würfeln lassen.
- Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

Antidepressiva: Der Charakter ist süchtig nach Medikamenten, die stimmungsaufhellend, antriebssteigernd, angstlösend und beruhigend wirken. Er nimmt das Medikament ursprünglich gegen Angst, Depressionen, Panikattacken oder Zwangsstörungen ein. Ein bekanntes und häufig genutztes Antidepressivum ist Manianum.

- Antidepressiva müssen kontinuierlich eingenommen werden. Sie entfalten aber schon nach der Einnahme nach einigen Stunden eine erste Wirkung und eine verstärkende Wirkung bei kontinuierlicher Einnahme nach einigen Tagen. Durch die Einnahme werden vor allem Talente wie GL, MUT und WS gestärkt und bestehende Phobien gedrosselt.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS oder Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der PM-Wert, desto schwerer ist die Sucht.
- Weitere Informationen zu Antidepressiva finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Pharmazeutika“.
- Bei Androiden, Elesas und Vampire muss der Wurf wiederholt werden.



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

- Der TW auf Schwimmen wird – 2 WM.
- Ist der Charakter solchen Gewässern ausgesetzt, muss der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 13 hat der Charakter sogar Angst vor Badewannen und der TW auf Schwimmen wird – 4 WM.
 - Ab dem Wert 17 wird der TW auf Schwimmen – 6 WM.
- Bei Anuren, Chelonianern, Krokonen, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Skarden und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.



Arachnophobie: Der Charakter hat Angst vor Spinnen und spinnenartigen Tieren. Er ekelt und erschrickt sich vor Spinnen. Er würde sie zwar töten, sie aber nicht berühren. Die Angst vor Spinnen beinhaltet auch die Angst vor Aranern, Krebsen, Skorpionen u. ä.

- Bemerkt der Charakter ein spinnenartiges Wesen, muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- 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 spinnenartiges Wesen zu töten. Auch Spinnennetze und Spinnweben bereiten ihm Angst.
- Bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libranern, Mantis, Mantoden, Myrmen, Plantoiden, Ratzen, Sauranern, Slingern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden



Aviophobie: Der Charakter hat Angst vor dem Fliegen. Das Fliegen mit Flugzeugen, Sphärikern und das Abheben in Raumschiffen würde er versuchen zu meiden. Im Flugmobil selbst versucht er seine Angst evtl. durch viel reden, schlafen oder Alkohol zu verdrängen.

- Wenn der Charakter weiß, dass er fliegen muss, wird er zuvor Übelkeit erleiden (- 1 VIT).
- Vor dem Einstieg in ein Flugmobil muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst weigert er sich, das Flugmobil zu betreten.
- Auch während des Fliegens muss ihm stündlich der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er (W6): 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; 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 13 würde sich der Charakter extrem dagegen wehren, ein Flugmobil nutzen zu müssen. Im Flugmobil würde er auch Panik bekommen, wenn der Gegen-TW auf MUT misslingt.

Beidhändig talentiert: Der Charakter ist beidhändig talentiert.

- Keine Hand erhält eine negative WM.
- Der Charakter kann dauerhaft beidhändig kämpfen, ohne dafür im Vorfeld eine Kognition zu opfern.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Nach dem Auftragen von 10 ml wirkt die Creme nach einer ¼ Std. und wirkt 10 Std. lang. AUSS erhält dadurch + 1. Die Creme kann auch stärker aufgetragen werden, wodurch auch die Wirkung potenziert wird, aber auch die Nebenwirkungen stärker ausfallen. Bellatona kann süchtig machen. Zu den Nebenwirkungen zählen Juckreiz und plötzlich anschwellende Körperpartien.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS oder Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 9 wird Bellatona wöchentlich und vor besonderen Anlässen konsumiert.
 - Ab dem Wert 13 wird Bellatona ca. alle 3 Tage konsumiert.
 - Ab dem Wert 17 wird Bellatona täglich konsumiert.
- Weitere Informationen zu Bellatona finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Pharmazeutika“.
- Bellatona ist ein speziesbedingtes PM des Anurs.
- Bei Androiden, Avesen, Mantoden, Piscaven und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden

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 äußerst gedrückte Stimmung, er ist traurig, mit leicht suizidalen Gedanken und er ist schwierig zu motivieren.
 - GL und WS sinken für diesen Tag - 1.
 - Der Charakter braucht nur einmal am Tag essen.
 - 2 = Manisch = Der Charakter ist rastlos, aktiv, sprunghaft, kontaktfreudig und hat Lust etwas zu erleben. Dem Charakter fehlt aber das Gefühl für die Realität und er kann dadurch die eigene Gruppe schnell in Gefahr bringen.
 - CHAR steigt für diesen Tag + 4 und GL steigt für diesen Tag + 1.
 - 3 = Cholerisch = Der Charakter ist rastlos und cholerisch.
 - Er erhält an diesem Tag das PM Cholerik (Wert 9 oder + 4) 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: Ein Antidepressivum mildert die Auswirkungen.
- Beim Androiden handelt es sich um ein Systemfehler.

Cannabis: Der Charakter ist süchtig nach dem leicht euphorisierenden (sativa) oder entspannenden und beruhigenden (indica) Rauschmittel der Hanf-Pflanze, das vorrangig in Form von Joints geraucht wird.

- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS oder Therapie, dann jedoch Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem PM-Wert von 9 konsumiert man ca. wöchentlich.
 - Ab dem PM-Wert von 13 konsumiert man ca. alle 3 Tage.
 - Ab dem PM-Wert von 17 konsumiert man täglich.
- Herstellung, Besitz und Konsum sind in den meisten terrestrischen Systemen erlaubt.
- Cannabis wird gerne von Negorianern und Nomas konsumiert.
- Zur Wirkung von Cannabis, siehe bei „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Cannabis ist ein speziesbedingtes PM bei Nomas.
- Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.



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.

- Dies ist ein steigerbares PM. Umso höher der Wert, desto aggressiver und gereizter tritt der Charakter auf.
 - Bei einem Wert ab 9 kann sich der Charakter im Nahkampf kaum zurückhalten auch auf Gegner einschlagen, die eigentlich schon besiegt sind. Je schlimmer außerdem der SKR-Wert ist, desto extremer ist auch die gewaltvolle Tat. Der Charakter verursacht im Nahkampf + W4 TP.
 - Bei einem Wert ab 13 ist der Charakter im Nahkampf noch gewalttätiger und würde auch Jemanden eliminieren.
 - Bei einem Wert ab 17 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. Einige Stoffe, wie Cannabis, wirken Cholerik entgegen.
- Bei Androiden ist Cholerik ein Anzeichen für illegale Willensfreiheit.
- Cholerik ist ein speziesbedingtes PM bei Nomas, Ogern, Orks und Toronen.



Digitale Sucht: Der Charakter ist süchtig nach Tätigkeiten am Computer und am Pulsator. Er ist stets mit diesen Dingen beschäftigt oder spielt am Pulsator, wartet und reagiert auf Nachrichten, bei der Suche nach Antworten, nutzt er sofort seinen Pulsator. Er ist häufig abgelenkt und schenkt seinem Umfeld dadurch wenig Beachtung.

- Der TW auf das Talent Informatik wird + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen davon loszureißen ist ein Gegen-TW auf WS nötig.
- Wenn der Charakter seiner digitalen Sucht nicht nachgeht, erleidet er einen Entzug und somit (W6): 1 = PM Cholerik + 3 (bzw Startwert 10); 2 = FOMO: bedeutet „Fear of Missing Out“ und ist die Angst, wichtige Informationen oder soziale Interaktionen zu verpassen; 3 = Depression; 4 = Konzentrationsschwäche; 5 = Kopfschmerzen; 6 = Schlafstörung und somit ist der Charakter am nächsten Tag müde.
- Dies ist ein steigerbares PM. Umso höher der Wert, desto stärker die Sucht.

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

- Sobald ein Regeneratives Talent in den kritischen Bereich 1 – 4 oder auch auf 0 oder weniger sinkt, puscht sich der Charakter automatisch in diesem Talent wieder auf, nämlich um + W4 Punkte.
- Diese Eiserne Reserve funktioniert nur einmal am Tag und gilt nur bei dem ersten Talent, das in den kritischen Bereich gesunken ist. Und es geschieht automatisch.
- Sollte das PM erneut ausgewürfelt worden sein, findet das rettende Ereignis einmal mehr am Tag statt.
- Bei Androiden muss der Wurf wiederholt werden.

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

- TW auf die Talente Abrichten und Instinkt werden + 2 WM.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhalten die Talente weitere + 2 WM.

Entomophobie: Der Charakter hat Angst vor Insekten, vor allem vor solchen, die fliegen, stechen und beißen können.

- Wenn sich dem Charakter ein entsprechendes Insekt nähert, muss der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
- Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.
- Bei Anuren, Aranern, Avesen, Chelonianern, Elben, Krokonen, Libranern, Mantis, Myrmen, Plantoiden, Ratzen, Sauranern, Slingern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.

Erbe: Der Charakter hat etwas geerbt. Die Nachricht über sein Erbe trifft bereits zum ersten Abenteuer ein. Der Charakter weiß aber noch nicht, was er geerbt hat. 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.

- Sollten die Spieler ein One-Shot-Abenteuer spielen, kann das Erbe ein bedeutender Inhalt des Abenteuers werden. Der Wurf darf aber auch wiederholt werden, wenn das nicht ins Abenteuer passt. Das entscheidet dann der SM.
- Der SM ermittelt geheim, was das für ein Erbe sein wird. W6:
 - 1 = Androide
 - 2 = Betrieb
 - 3 = Geld (W100 x 1.000 Cr.)
 - 4 = Grundbesitz
 - 5 = Insel
 - 6 = Planetoid
 - 7 = Raumschiff (Größe wird ausgewürfelt; max. R5)
 - 8 = Sphäriker (Art wird ausgewürfelt)
 - 9 = Villa mit großem Anwesen
 - 10 = weitere Idee (z. B. ein Kunstobjekt, eine besondere Waffe ...)
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, ermittelt der SM erneut, was der Charakter zusätzlich geerbt hat. Dabei sollte es sich nicht um das gleiche Erbe handeln.

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

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

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

- 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.
- Wenn der Charakter Alkoholsüchtig ist oder das PM Adipositas ermittelt wurde, wird der TW auf VIT (in Bezug auf die Gicht) – 2 WM.
- Gegenmaßnahmen:
 - Analgetika mindern die Schmerzen und lösen das Fieber auf.
 - Wenn der Charakter häufig Milch konsumiert, wird der TW auf VIT (in Bezug auf die Gicht) + 2 WM.
- Bei Androiden, Elesas, Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde zuvor das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden

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

- Gravoxin wird in je 10 ml-Dosen injiziert um damit + 0,1 GRAV entgegenzuwirken. Es wirkt sofort und 24 Std. lang. Durch die Einnahme sinkt nach W6 Std. VIT – W4. Gravoxin kann süchtig machen. Weitere Informationen finden sich in der Rubrik „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS oder Therapie, dann Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - ab dem Wert 9 konsumiert der Süchtige alle 10 Tage.
 - ab dem Wert 13 konsumiert der Süchtige alle 3 Tage.
 - ab dem Wert 17 konsumiert der Süchtige täglich.
- Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Gegenmaßnahmen: Um sich in besonderen Situationen vor der Habgier zu wehren, ist ein TW auf WS nötig, der – 4 WM wird.
- Der Spieler sollte das Talent SKR entsprechend anheben.
- Bei Androiden, Elben und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Sieht der Charakter offenes Blut, erleidet er Übelkeit (– 1 VIT).
- Sollte der Charakter an einem Unfallort oder Tatort stehen, bei dem viel Blut zu sehen ist, muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst muss er sich übergeben (– 1 LE und – 1 VIT).
- 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 13 muss ihm beim Anblick von Blut auch der TW auf WS gelingen, sonst wird er ohnmächtig.
- Bei Androiden, Aranern, Krokonen, Lykanern, Mantis, Ogern, Orks und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

Herpetophobie: Angst vor Reptilien, Amphibien, vor allem vor Eidechsen und Schlangen. Der Charakter ekelt und erschrickt sich vor solchen Tieren. Sollte so ein Tier in der Nähe sein, wird der Charakter diesen Ort nicht mehr betreten, bis klar ist, dass das Tier entfernt wurde.

- Wenn der Charakter so ein Tier erblickt, muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.
- Bei Anuren, Chelonianern, Dragonern, Krokonen, Sauranern, Slingern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.

Herrschaft: Dominantes Verhalten, das ursprünglich aus einer inneren Unsicherheit herrührt und nun durch Machtausübung kompensiert wird. Der 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 eine ganze Firmen-Belegschaft oder über eine Partei zu herrschen.

- Gegenmaßnahmen: Um sich in besonderen Situationen vor der Herrschaft zu wehren, ist ein TW auf WS nötig, der – 4 WM wird.
- Der Spieler sollte das Talent SKR entsprechend anheben.

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 verausgabt.

- Kommt der Charakter in eine extrem aufregende, kämpfende oder körperlich anstrengende Situation (oder erleidet er einen Stromschlag o. ä.), muss ein TW auf GL gelingen, sonst erleidet er einen Infarkt und stirbt. Nur eine gute „Erste Hilfe“ (erforderlicher Wert 13) kann ihn noch reanimieren. Bei einer misslungenen „Erste Hilfe“ ist der Charakter sofort endgültig tot.
- Bei Androiden handelt es sich um einen Fehler im Hauptprozessor.
- Bei Elesas, Lykanern, Plantoiden, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde bereits das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

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

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

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

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

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

- Kommt der Charakter in ein Krankenhaus oder in eine Arztpraxis, erleidet er Übelkeit (– 1 VIT).
- Wenn ihm eine Spritze verpasst werden soll, bekommt er Panik. Ihm muss der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- 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 13 muss ihm bei einer Spritze der TW auf WS gelingen, sonst wird er ohnmächtig.
- Bei Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

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 Gegen-TW auf 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.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie. Ab dem Wert 13 hat der Charakter sogar Angst davor, alleine ins Bett oder auf fremde Toiletten zu gehen.
- Wurde bereits das PM Agoraphobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Androiden, Aranern, Pantheras, Plantoiden und Slingern muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Bei einem nahenden Gewitter bekommt er Angst und erleidet Übelkeit (– 1 VIT).
- Ein nahes und starkes Gewitter verursacht einen Schreck, wenn ihm der Gegen-TW auf MUT misslingt. Dieser Gegen-TW kann mehrmals stattfinden, wenn ein Gewitterschlag zu hören ist.
- 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 13 hat der Charakter extreme Angst vor Gewitter und versteckt sich Zuhause.
- Keraunophobie ist ein speziebedingtes PM des Lykaners.
- Bei Elesas muss der Wurf wiederholt werden.

Klaustrophobie: Der Charakter hat Angst vor engen Räumen. Er meidet enge Räume, Lifts, Sphäriker, Tunnel, Höhlen, Schächte, enge WC-Räume usw.

- In solchen Räumen muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er 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, wenn ihm der Gegen-TW auf MUT misslingt.
- 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 13 lösen enge Räume immer einen Schreck aus, wenn der Gegen-TW auf MUT misslingt.
- Bei Dunkelleben, Ratzen, Slingern, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden

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

- Wenn der Charakter Taschendiebstahl begeht, wird das Talent FM + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in besonderen Situationen gegen die Kleptomanie zu wehren, ist ein Gegen-TW auf WS nötig, der – 4 WM ist.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert, desto stärker der Zwang zum Stehlen.
- Bei Androiden und Elben muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS oder Therapie, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem PM-Wert von 9 konsumiert man täglich 1 – 2 Tassen.
 - Ab dem PM-Wert von 13 konsumiert man täglich mehrere Tassen.
 - Ab dem PM-Wert von 17 konsumiert man ständig koffeinhaltige Produkte.
- Zur Wirkung von Koffein, siehe bei „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

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 Opiode nehmen.
- Vor jedem Abenteuer ist mit dem W6 zu ermitteln, ob er am Ende des Spiels verstirbt. Eine 6 bedeutet den Tod. Er wird in diesem Abenteuer die Schmerzen bekommen (ohne die Möglichkeit, einen TW auf VIT machen zu können). Dass der Charakter zum Schluss sterben wird, ahnt er dann sehr deutlich.
- Beim Androiden handelt es sich um einen irreparablen Computervirus, der tödliche Datenfehler verursacht.
- Bei Elesas, Lykanern, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

Kybernetik: Der Charakter besitzt eine Kybernetik und somit eine Scitech-Modifikation.

- Mit dem W10 wird die Kybernetik ermittelt: 1 = Kybernetische Flügel; 2 = Kybernetische Hand; 3 = Kybernetischer Arm; 4 = Kybernetischer Fuß; 5 = Kybernetischer Schwanz; 6 = Kybernetisches Auge; 7 = Kybernetisches Bein; 8 = Kybernetisches Ohr; 9 = eine weitere Kybernetik und der Wurf muss wiederholt werden; 10 = freie Wahl.
- Wenn der Spieler für seinen Charakter Punkte in ScT investiert, könnte er Module für die Kybernetik erhalten oder der Charakter leistet sich Module im Spiel.
- Mit einer Kybernetik richtet man im Nahkampf 1 TP mehr an.
- Attacken, die auf eine Kybernetik treffen, rufen keinen Schock hervor.
- Die Kybernetik besitzt grundsätzlich eine Firewall mit dem Wert 9.
- Kybernetiken können virtuell gehackt werden.
- Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist die Kybernetik defekt.
- Bei Androiden, Elesas, Lykanern, Pantheras, Plantoiden, Trafonen und Vampiren oder wenn bereits das PM Unsterblich ermittelt wurde, muss der Wurf wiederholt werden.

Kynophobie: Der Charakter hat Angst vor Hunden und hundeartigen Wesen. Er meidet die Nähe zu solchen Kreaturen. Das schließt den Kontakt zu Lykanern mit ein, wenn bekannt ist, dass es sich um einen Lykaner handelt.

- Bei einer direkten Konfrontation mit einem hundeartigen Wesen ist ein Gegen-TW auf MUT nötig, sonst erleidet der Charakter einen Schreck.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
- Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.
- Bei Elben und Lykanern muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Bei einer direkten Konfrontation mit einem Knallgeräusch ist ein Gegen-TW auf MUT nötig, sonst erleidet der Charakter einen Schreck.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
- Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.
- Ligyrophobie ist ein speziesbedingtes des Araners.
- Bei Ogeren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.

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 seiner Erzählungen 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.

- Wenn der Charakter lügen möchte, wird das Talent Schauspielen + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen gegen das Lügen zu wehren, ist ein TW auf WS nötig, der – 4 WM wird.
- Bei nur bedingt willensfreien Androiden und bei Elben muss der Wurf wiederholt werden.
- „Lügner“ ist ein speziesbedingtes PM des Slingers.

Makelhaft: Der Charakter ist unschön; ihm fehlen auffällig Zähne, er hat eine schiefe Nase, abstehende Ohren oder sein Körperbau ist untersetzt.

- Das Talent AUSS darf bei der Charaktererstellung nicht über den Wert 10 gesteigert werden.
- Ein Androide könnte kosmetisch repariert werden.

Messie: Auch als Desorganisationsproblematik bezeichnet. Der Charakter hat eine zwanghafte Störung alles zu sammeln und dadurch die eigene Wohnung oder den eigenen Raum extrem unordentlich zu halten. Der Charakter spricht seinen gesammelten Dingen einen wichtigen Stellenwert zu, weil sie für ihn wichtige Aussagen enthalten könnten oder weil er glaubt, die Sachen noch mal gebrauchen zu können. Er sammelt z. B. Zeitungen, besondere Literatur, Lebensmittel, Werkzeuge, Verpackungsmaterial, Spielsachen, Ersatzteile, Kleidungsstücke usw. Das geht einher mit einer überaus starken Unordnung. In seiner Wohnung stehen die gesammelten Werke aufgetürmt, so 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 den letzten Drücker oder zu spät. Anfangs scheint der Charakter für neue Aufgaben überaus motiviert, dann aber scheitert er aus Angst vor den Aufgaben.

- Bei Androiden ist das PM ein Anzeichen für ein Systemfehler.

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.

- 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 die Mordlust zu unterdrücken, muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird.
- Sollte ein Androide dieses PM erhalten, gilt er als willensfrei!
- Mordlust ist ein speziebedingtes PM des Lykaners.

Mysophobie: Der Charakter hat Angst vor Schmutz und Infektionen. Es ist eine Zwangsstörung und er hat Angst davor, sich zu infizieren, was für ihn durch Verunreinigungen geschehen könnte. 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 Humanoiden aus dem Weg, die husten oder kränklich aussehen. Er versucht sich durch Reinigungsrituale und den Einsatz von Desinfektionsmitteln vor Infektionen zu schützen.

- Betritt der Charakter einen entsprechenden Raum oder dreckigen Ort, muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er (W6): 1 – 3 = Atemnot und ist 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig; 4 – 6 = Übelkeit (– 1 VIT).
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
- Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.
- Bei Androiden, Anuren, Aranern, Avesen, Dunkelalb, Goblins, Krokonen, Lykanern, Ogern, Orks, Ratzen, Skarden, Slingern, Toronen, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Wurde bereits das PM Adipositas ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Beim Androiden handelt es sich um ein Systemfehler.
- Narzissmus ist ein speziebedingtes PM des Slingers.

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

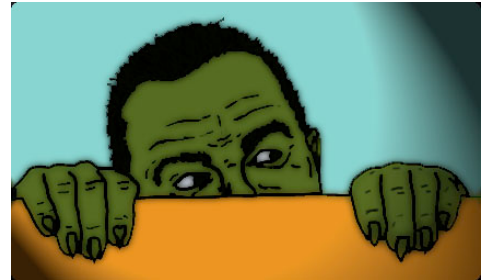
- Bei Androiden, Chelonianern, Elben, Kobolden, Nihona, Nomas, Oktowesen, Plantoiden und Sauranern muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Wird der Charakter mit dem Thema Tod konfrontiert, muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er Übelkeit (- 1 VIT).
- Erblickt der Charakter eine Leiche, muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck. Würde er einen Unfallort oder Tatort mit Leichen erblicken, könnte er stattdessen auch ohnmächtig werden.
- 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 13 hat der Charakter auch Angst vor Kranken, Krankheiten, Verwundeten und Wunden.
- Bei Dragonern, Dunkelälben, Kobolden, Krokonen, Lykanern, Mantis, Myrmen, Ogern, Orks und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen gegen die Neugier zu wehren, muss dem Charakter der TW auf WS gelingen, der - 4 WM wird.
- Neugier ist ein speziesbedingtes PM des Goblins.



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.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS oder Therapie, dann findet aber ein Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 9 konsumiert der Süchtige 5 – 7 Zigaretten täglich.
 - Ab dem Wert 13 konsumiert der Süchtige täglich eine Schachtel.
 - Ab dem Wert 17 konsumiert der Süchtige täglich zwei Schachteln oder mehr.
- Zur Wirkung von Nikotin, siehe bei „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Bei Androiden, Elesas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- „Nikotin“ ist ein speziesbedingtes PM des Nomas.

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.

- Wenn der Charakter alleine im Dunkeln unterwegs ist, muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.
- Bei Androiden, Anuren, Aranern, Dunkelälben, Goblins, Lykanern, Ogern, Oktowesen, Orks, Pantheras, Plantoiden, Ratzen, Slingern, Vampiren und Zwergen muss der Wurf wiederholt werden.

Opioid: Der Charakter ist süchtig nach einem Opioid, das ihn berauscht und betäubt. Ein Opioid ist eine Substanz, die synthetisch oder halbsynthetisch aus Opium gewonnen wird oder es handelt sich selbst um Opium. Der Grund dafür kann in einer vergangenen Verletzung liegen, woraufhin der Charakter dieses Betäubungsmittel einnehmen musste. Opiode wirken schmerzstillend, beruhigend, auch leicht euphorisierend, indem der Charakter seinen Rausch in einer diffusen Träumerei erlebt. Sie wirken aber auch appetithemmend und können Müdigkeit und Verstopfungen verursachen

- Um welches Opioid es sich handelt, wird mit dem W6 ermittelt: 1 = Fentanyl; 2 = Heroin; 3 = Morphin; 4 = Opium; 5 = Oxycodon; 6 = freie Wahl.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS oder Therapie, dann tritt jedoch auch ein Entzug auf.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 9 konsumiert der Süchtige 1 – 2 x wöchentlich und wenn Schmerzen auftreten.
 - Ab dem Wert 13 konsumiert der Süchtige täglich und mit einer höheren Dosis.
 - Ab dem Wert 17 konsumiert der Süchtige täglich mehrmals und mit einer höheren Dosis.
- Weitere Informationen zu Opioiden finden sich in der Rubrik „Equipment“, unter „Pharmazeutika“.
- Bei Androiden, Elesas und Vampire muss der Wurf wiederholt werden.



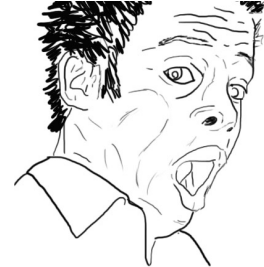
Orientiertes Wissen: Der Charakter kennt sich überall hervorragend gut aus. Er kennt Sternensysteme und ihre Gestirne, gute Reiseverbindungen und kennt sich schnell in den Straßen einer Stadt aus und auch wo sich was befinden könnte. Er weiß auch geschichtlich einiges über Orte.

- Sein orientiertes Wissen schützt ihn nicht davor, sich zu verlaufen und er kann ebenso orientierungslos durch den Wald wandern.
- TW auf die Talente Geschichte und Orientierung werden + 2 WM.
- Wird das PM erneut gewürfelt, erhalten die beiden Talente erneut + 2 WM.

Ornithophobie: Der Charakter hat Angst vor Vögeln und Fluggeräuschen von Vögeln. Er ekelt sich vor Vogelgeräuschen und Federn und bekommt Angst, wenn er eine Gruppe von Vögeln erblickt. Auch das Flügelgeflatter bereitet ihm Sorgen. Er vermeidet darum Parks oder Strände, wo sich Vogelgruppen aufhalten, er schließt die Fenster, damit kein Vogel versehentlich ins Haus fliegt und er assoziiert Vögel mit Tod und Unglück. Die Angst äußert sich auch gegenüber der Spezies Avese.

- Wenn der Charakter eine Gruppe von Vögeln erblickt, muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er Übelkeit (- 1 VIT).
- Ist der Charakter einem Ort mit Vögeln ausgesetzt oder nähert sich ihm ein Vogel zu stark, muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
- Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.
- Bei Avesen, Elben, Krokonen, Libranern, Mantis, Pantheras und Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.

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. Solche Humanoiden installieren auch häufig Sicherheitssysteme. Ebenso sind sie leicht eifersüchtig und misstrauisch.



- Unter dem Einfluss von Drogen kann der Charakter Stimmen hören oder Dinge sehen, die nicht real sind.
- 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 13 steigert sich der Charakter extrem in seine Theorien hinein. Er hört auch Stimmen und sieht zwischendurch Dinge, die nicht real sind. Sobald er alleine ist, redet er viel mit sich selbst.
 - Ab dem Wert 17 begegnen ihm un reale Personen als ständige Begleiter.
- Beim Androiden handelt es sich um einen irreparablen Fehler.

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

- Ist der Charakter so einer Situation ausgesetzt, muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
- Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.
- Bei Dunkel elben, Elben, Kobolden, Trafonen und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Phänophobie ist ein speziesbedingtes PM des Skarden.

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 entsprechende Kontakte.

- Der Spieler muss sich für seinen Charakter einen besonderen Background ausdenken, besonders wenn der Charakter in einer niedrigen Sozialklasse lebt.

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

- Wird mit einer Prothese zugeschlagen, verursacht das 1 TP mehr.
- Schwere Bewegungen können dem Charakter selbst schaden und er 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)
- Je nach Modell der Prothese erleidet der Charakter zunächst und dauerhaft negative WM:
 - Einfache Holzprothese: Die ersten 2W6 Abenteuer lang – 4 WM, danach dauerhaft – 2 WM.
 - Basis-Prothese: Die ersten W6 Abenteuer lang – 4 WM, danach dauerhaft – 2 WM.
 - Moderne technische Prothese: Nur die ersten W6 Abenteuer lang – 2 WM.
- Bei Androiden, Elesas, Plantoiden und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Lykanern und Vampiren fehlte die Gliedmaße schon vor der Infizierung.
- Wurde das PM Unsterblich ermittelt, fehlte die Gliedmaße schon vor Unsterblichkeit.

PSI-Begabt: Der Charakter hat eine psinetische Grundbegabung.

- Bei der Ermittlung der Psinetiken erhält der Charakter eine Psinetik zusätzlich.
- PSI regeneriert bei dem Charakter stündlich um je einen Punkt.
- Als ursprünglich nicht-psinetische Spezies startet der Charakter mit dem Talentwert 5. Sobald der Wert auf 9 oder höher gesteigert wird, beherrscht der Charakter Psinetik.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhält der Charakter erneut eine weitere Psinetik zusätzlich.
- Bei Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhält der Charakter eine weitere Psinetik zusätzlich.

Psychedelika: Der Charakter ist süchtig nach einem Psychedelikum, dass ihn euphorisiert, entspannt, Halluzinationen und spirituelle Erlebnisse auf sich wirken lässt.

- Mit dem W6 wird ermittelt, um welches Psychedelikum es sich handelt: 1 = Ayahuasca; 2 = DMT; 3 = Felicida; 4 = LSD; 5 = Meskalin; 6 = Psilocybin.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS oder Therapie, dann findet aber ein Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 9 konsumiert der Süchtige monatlich.
 - Ab dem Wert 13 konsumiert der Süchtige ca. alle 2 Wochen.
 - Ab dem Wert 17 konsumiert der Süchtige wöchentlich.
- Zur Wirkung der Psychedelika, siehe bei „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Bei Androiden, Elesas, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

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.
- Bei Plantoiden muss der Wurf wiederholt werden.
- Pyromanie ist ein speziesbedingtes PM des Dragoners.

Pyrophobie: Der Charakter hat Angst vor Feuer. Er meidet Feuer und hat stets Angst, dass durch elektrische Leitungen oder brennende Kerzen ein Feuer ausbrechen könnte.

- Wird der Charakter mit einem Feuer konfrontiert, muss ihm der Gegen-TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- 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 13, hat der Charakter sogar Angst vor Kerzenflammen, brennenden Fackeln, Feuerzeugflammen und Knallern usw.
- Wurde bereits das PM Pyromanie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Bei Dragonern muss der Wurf wiederholt werden.
- Pyrophobie ist ein speziesbedingtes PM des Plantoiden.

Rachsucht: Der Charakter hat angeblich oder tatsächlich Unrecht erlitten und dieses Unrecht konnte 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 – wenn seine SKR hoch genug ist – diese sogar umbringen. Um wen es sich dabei handelt und warum es dazu gekommen ist, kann sich der Spieler mit dem SM gemeinsam ausdenken.

- Gegen die Rachsucht gibt es keine Therapie.
- Beim Androiden handelt es sich um einen Datenfehler, wodurch er nun willensfrei ist.

Reizdarm: Der Charakter leidet unter einer chronischen dauerhaften Verdauungsstörung; einem Reizdarmsyndrom. 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): 1 – 2 = Übelkeit (– 1 VIT); 3 – 4 Bauchschmerzen (– 2 LE und – 1 VIT); 5 – 6 = Durchfall (– 1 LE und – 1 VIT).
- Bei Androiden, Elesas, Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.
- Wurde das PM Unsterblich ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

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.
- Bei sämtlichen Gesundheitsstörungen erleidet er 1 VIT-Abzug weniger.
- 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).

Robust: Der Charakter ist überaus robust.

- Die Regenerativen Talente regenerieren bereits nach 12 Std.
- LE-Verluste bei offenen, mittleren und schweren Wunden treten erst später auf, nämlich nach der doppelten Zeit.
- In einer Kampfrunde zeigt der erste Schock keine Wirkung.
- Bei Androiden, Lykanern, Plantoiden und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

Schlafwandler: Der Charakter ist ein Schlafwandler; medizinisch unter Somnambulismus bekannt. Wenn der Charakter viele Ereignisse zu verarbeiten hat, kommt es in der Nacht zum Schlafwandeln. Während der Tiefschlafphase wandelt er einige Minuten umher.

- Jede Nacht muss der TW auf GL gelingen, sonst schlafwandelt der Charakter. Dann ist er auch am nächsten Tag leicht müde.
- 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.
- 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. Sollte der Charakter beim Schlafwandeln geweckt werden, muss der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er einen Wahn.
- Gegenmaßnahme: Antidepressiva, Baldrian, Benzodiazepine, Opiode.
- Beim Androiden handelt es sich um einen Systemfehler.
- Bei Lykanern und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Die Höhe der Schulden betragen W100 x 1.000 Cr. (oder einer anderen Währung).
- Beim Androiden muss der Wurf wiederholt werden.
- Wird das PM erneut gewürfelt, werden die Schulden noch höher.

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.

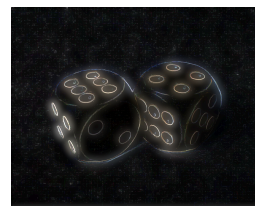
- Wie stark die Sehschwäche und somit die WM ist, bestimmt der W6.
- Die Sehschwäche ließe sich operativ behandeln und eine Premium-Krankenkasse würde die Kosten übernehmen.
- Brillen können mit technischen Modulen ausgestattet werden. Siehe dazu unter „Equipment“, „Utensilien“!
- Bei Androiden, Elesas,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



Sexsucht: Der Charakter leidet an Sexsucht. Es handelt sich um eine nicht stoffgebundene Verhaltenssucht, die auch als Hypersexualität benannt ist. 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; bestimmte Pharmazeutika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Ausprägung der Sexsucht. Wenn der Wert entsprechend hoch ansteigt (Wert 17), onaniert der Charakter auch bewusst vor dem anderen Geschlecht und bei entsprechender SKR wäre er auch bereit, sexuelle Übergriffe durchzuführen.
- Bei Androiden, Elben, Kobolden, Plantoiden, Sauranern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.

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



- Bei Glücksspielen erhält der Charakter auf das Talent GL + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Sucht.
- Beim Androiden muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Um das PM aufrecht zu halten, muss er täglich Bodybuilding betreiben.
- Der Charakter kann seine LE auf über 20 aufwerten, max. jedoch auf 30.
- Der Charakter erhält dauerhaft einen NBS, der 10 % seiner aktuellen LE entspricht.
- Der Charakter erhält + 1 NRS (bis auf empfindliche Stellen wie das Auge).
- Der Charakter besitzt einen ständigen automatischen Powerschlag, für den er keine Kognition aufwenden muss. Der ST-Wert muss allerdings mind. 13 betragen.
- Bei Androiden und Ogeren muss der Wurf wiederholt werden.



Stimulanzien: Der Charakter ist süchtig auf ein bestimmtes Stimulans, die ihn euphorisiert, leistungsstärker evtl. auch wachmachend oder reflexartiger macht. Die meisten Stimulanzien werden rein synthetisch hergestellt.

- Mit dem W10 wird das Stimulans ermittelt: 1 = Amphetamin; 2 = Ecstasy; 3 = Kokain; 4 = Methamphetamin; 5 = Methyphenidat; 6 = Stimulamin; 7 = Synkretosin; 8 = Tachorin; 9 – 10 = freie Wahl.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS oder Therapie, dann findet aber ein Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 9 konsumiert der Süchtige wöchentlich; vor allem auf Partys.
 - Ab dem Wert 13 konsumiert der Süchtige ca. alle 3 Tage.
 - Ab dem Wert 17 konsumiert der Süchtige täglich.
- Zur Wirkung des Stimulans, siehe bei „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Bei Androiden, Elfas und Vampiren muss der Wurf wiederholt werden.

Stottern: Stottern ist eine Störung des Redeflusses durch häufige Unterbrechungen des Sprechablaufes und Wiederholungen von Lauten, Silben und Wörtern. Die Gründe können von frühen Schocks in der 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 sind nicht Teil der Störung, können aber eine Folge davon sein, weil sich der Charakter 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 abgemildert werden.

Thanatophilie: Der Charakter ist von der Sterblichkeit und dem Tod fasziniert und diesen Themen zugeneigt. Er beschäftigt sich gerne mit Fragen der Sterblichkeit, dem Sinn des Lebens und dem Übergang zwischen Leben und Tod. Ebenso faszinieren ihn Todeskonzepte in Philosophien, wie Kunst, Literatur, Musik und Filme, die den Tod thematisieren. Friedhöfe, Totenschädel und Gebeine sind für ihn nicht beängstigend, sondern vermitteln ihm ein Gefühl von Geborgenheit und positiver Vergänglichkeit. Der Charakter könnte sich darum wissenschaftlich in den Bereichen Forensik oder Anatomie beschäftigen.

- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - o Ab einem Wert von 13 ist die Thanatophilie pathologisch und wird zur Nekrophilie. Die Faszination nimmt destruktive und gefährliche Ausmaße an, in Form von zwanghaften Gedanken und Handlungen. Um die Nähe zum Tod zu empfinden, übt er auch selbstverletzendes Verhalten aus.
 - o Ab einem Wert von 17 weitet er seine Fantasien und Handlungen auch auf andere Humanoiden aus und sucht nach Möglichkeiten, ihnen rituell Gewalt anzutun.
- Beim Androiden handelt es sich um einen Datenfehler.
- Thanatophilie ist ein speziesbedingtes PM des Vampirs.

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

- Nach 5 Min. schließen sich sämtliche Wunden, Brüche und organische Verletzungen und der Charakter erhält je 5 Min. + 1 LE zurück. Verlorene Gliedmaßen wachsen innerhalb einer Std. nach. Gifte und Krankheiten können ihm nichts anhaben und Verstrahlungen fallen um eine Kategorie geringer aus. Selbst wenn der Charakter im Kampf stirbt, regeneriert nach 5 Min. jeweils + 1 LE und der Charakter wird wieder lebendig. Der Charakter kann nur noch endgültig sterben, wenn er komplett verbrannt, enthauptet oder komplett vernichtet wurde.
- Bei Androiden, Elesas Plantoiden, Lykanern und Trafonen muss der Wurf wiederholt werden.
- Ein Vampir wird durch das Alikorn zum Daywalker und kann am Tag leben wie ein Mensch.
- Wurde zuvor das PM Allergie, Gicht, Herzfehler, Krebs, Reizdarm oder Sehschwäche ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Scitech-Modifikationen sind nicht möglich, wenn man unsterblich ist. Der Spieler darf sich darum entscheiden, ob er den Wurf wiederholen möchte.
- Fehlen dem Charakter aufgrund eines ermittelten PMs Gliedmaßen oder Haare, fehlten diese schon, bevor der Charakter unsterblich wurde. Sie wachsen nicht nach.

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 = Ärzte
 05 – 08 = Alte Humanoiden
 09 – 12 = Androiden
 13 – 16 = Aquanoiden
 17 – 20 = Arme und Obdachlose
 21 – 24 = Bestimmte Spezies (wird per Würfel ermittelt)
 25 – 28 = Bewohner eines bestimmten Ortes, Planeten, Sektors o. a.
 29 – 32 = Frauen oder Männer
 33 – 36 = Grünbluter (speziell Golins, Kobolde, Oger und Orks)
 37 – 40 = Halbwesen (Halb-Spezies und chimäre Spezies)
 41 – 44 = Insektoiden
 45 – 48 = Jugendliche und Kinder
 49 – 52 = Legaten
 53 – 56 = Mammaloiden
 57 – 60 = Menschen (und Zwerge)
 61 – 64 = Nichtmenschliche Spezies (auch Zwerge können so empfinden)
 65 – 68 = Psinetiker
 69 – 72 = Politiker
 73 – 76 = Reiche
 77 – 80 = Reptiloiden
 81 – 84 = Scitech-Mutanten
 85 – 88 = Spitzohrige (Elben, Dunkel elben, Halbelben und Grauelben)
 89 – 92 = Uniformierte
 93 – 100 = Freie Wahl oder alternative Idee

- 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.