

CHARAKTERERSTELLUNG - BIOGRAPHIE

Inhalt	Seite
Talentpunkte	1
Name	1
Ethnische Herkunft	2
Religion / Konfession	2
Geburtsort	2
Adresse	2
Geschlecht	2
Geburtsdatum / Alter	2
Größe	3
Blutgruppe	3
Aussehen	3
Familiäre Verhältnisse	4
Hobbys	5
Tiere	5
Sprachen	5
Bildung und Vermögen	5
Beruf	6
Finanzen	7
Persönlichkeitsmerkmale (PM)	9
Psinetiken (PSI)	9
Kampfkunst (KK)	10
Erfahrungen	10
Status	10
Talente	10
Ideen für Spieler und Gruppe	11

Die Charaktererstellung beginnt mit der Ermittlung der eigenen Biographie. Hier wird durch Würfel und eigenen Vorstellungen erstellt, wie der Charakter aussieht, ob er Familie hat, welcher Bildungsschicht er angehört usw.

- Die Charaktererstellung sollte mit dem SM gemeinsam durchgeführt werden. Gewisse Ergebnisse benötigt der SM, um den Charakter sinnvoll ins Spiel integrieren zu können.
- Zur Charaktererstellung benötigen Spieler und SM den Charakterbogen, den W6, den W20 und den W100.

1. Talentpunkte

- Der Spieler würfelt zuerst aus, wie viele Talentpunkte er zur Charaktererstellung erhält:
 - $300 + (3W20 \times 10)$

Diese Punkte nutzt er später, um die Talente seines Charakters aufzubauen. Er kann sie aber bereits bei der Erstellung der Biographie einsetzen.

- In bestimmten Abschnitten kann er das Ergebnis des Würfels korrigieren, wenn er dafür jeweils 50 Punkte von seinen ermittelten Talentpunkten opfert. Das kann dann Sinn machen, wenn der Spieler das Ergebnis überhaupt nicht gebrauchen kann und es mit den derzeitigen Vorstellungen zu seinem Charakter nicht passt.

Der Spieler wird bei der Erstellung der Talente vermutlich aber auch jeden Punkt brauchen. Anfangs starten die Charaktere nämlich mit relativ bescheidenen Werten ins erste Abenteuer.

2. Name: Der Spieler denkt sich einen Namen für seinen Charakter aus.

3. Ethnische Herkunft: Der Spieler kann frei entscheiden, welche Abstammung sein Charakter hat. Neben den hiesigen Deutschen leben in der BRD unter anderem:

- Russlanddeutsche, ca. 2,5 Mill.
- Türken, ca. 1,5 Mill.
- Polen, ca. 900.000
- Syrer, ca. 800.000
- Rumänen, ca. 800.000
- Italiener, ca. 600.000
- Kroaten, ca. 400.000
- Bulgaren, ca. 400.000
- Griechen, ca. 400.000
- Afghanen, ca. 300.000



4. Religion / Konfession: Der Spieler entscheidet frei, welcher Religion oder Konfession sein Charakter angehört oder ob dieser a-religiös oder konfessionslos ist. Hintergründe:

- Deutschland ist eine christlich-abendländliche Kultur, in der im 16. Jh. die Reformationen ihren Ausgang hatte.
- 37 % sind konfessionslos
- 28 % sind römisch-katholisch
- 26 % sind evangelisch (lutherisch, reformiert oder uniert)
- 6 % sind Muslimen
- 3 % sind christliche Freikirchen (Orthodoxe Kirchen, Zeugen Jehovas, Neuapostelische Kirche usw.)
- unter 1 % sind Buddhisten und Juden

5. Geburtsort: Der Spieler entscheidet frei, wo sein Charakter geboren wurde.

6. Adresse: Der Spieler entscheidet frei, wo sein Charakter wohnt. Der Spieler schreibt die komplette Adresse auf. Hier kann gegoogelt werden.

- Es ist sinnvoll, wenn die Gruppe der Spieler sich hier mit dem Spielmeister gemeinsam abstimmt und sich zumindest auf eine Gegend einigt, in der die Spieler in der Nähe zueinander liegen. PSionik hatte seinen Start in der Stadt Aachen, aber auch andere Orte sind denkbar.

7. Geschlecht: Der Spieler denkt sich das Geschlecht seines Charakters aus.

8. Geburtsdatum / Alter: Der Spieler denkt sich das Geburtsdatum seines Charakters frei aus, aber das Alter wird durch den W20 entschieden.

- Wenn der Spieler sein Alter frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidung des Würfels abzulehnen.

1 = 18 Jahre	6 = 28 Jahre	11 = 38 Jahre	16 = 48 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 30 Jahre	12 = 40 Jahre	17 = 50 Jahre
3 = 22 Jahre	8 = 32 Jahre	13 = 42 Jahre	18 = 55 Jahre
4 = 24 Jahre	9 = 34 Jahre	14 = 44 Jahre	19 = 60 Jahre
5 = 26 Jahre	10 = 36 Jahre	15 = 46 Jahre	20 = 65 Jahre

- Ist der Charakter noch jung, kann er sich noch im Studium befinden oder eine Ausbildung abschließen.
- Wurde 18 – 20 gewürfelt, werden aus Altersgründen alle TW – 2 WM, bei denen sich der alte Charakter bewegen muss oder wenn es sich um TW der Gesundheit handelt, z. B. bei Pathogenen.

9. Größe: Der Spieler würfelt die Größe seines Charakters mit dem W20 aus.

- Wenn der Spieler seine Größe frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidung des Würfels abzulehnen.

1 = 1,50 m	6 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

- Bis 1,50 m spricht man medizinisch von kleinwüchsigen Menschen. Der kleinste Mensch in der Geschichte wurde 0,55 m groß.
- Ab 2,30 m spricht man medizinisch von Riesenwuchs. Der größte Mensch in der Geschichte wurde 2,72 m.

10. Blutgruppe: Der Spieler würfelt sich die Blutgruppe aus. Dies kann entscheidend sein, wenn man Transfusionen erhalten muss oder Blut spenden will. Die meisten Menschen wissen gar nicht, welche Blutgruppe sie haben. Hier kann ein TW auf INTEL helfen. Die Blutgruppe und der Rhesusfaktor werden per W100 ermittelt:

- 01 – 37 = Blutgruppe A positiv
- 38 – 72 = Blutgruppe 0 positiv
- 73 – 81 = Blutgruppe B positiv
- 82 – 87 = Blutgruppe A negativ
- 88 – 93 = Blutgruppe 0 negativ
- 94 – 97 = Blutgruppe AB positiv
- 98 – 99 = Blutgruppe B negativ
- 100 = Blutgruppe AB negativ

11. Aussehen: Der Spieler beschreibt Besonderheiten im Aussehen seines Charakters, die er sich frei ausdenken kann. Das Talent „Aussehen“ muss bei der Talenterstellung dazu passen. Entsprechende PM, die gleich noch ermittelt werden, können Einfluss auf das Aussehen ausüben.



12. Familiäre Verhältnisse: Der Spieler würfelt die familiären Verhältnisse für seinen Charakter aus, indem erst die eigentlichen Verwandtschaftsverhältnisse ermittelt werden, dann ob der Charakter einen Partner o. ä. hat und schließlich, ob er Kinder hat.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse frei bestimmen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf auch während oder nach dem Wurf fallen, um somit die Entscheidungen des Würfels abzulehnen.
- Der Spieler kann den Spielmeister damit beauftragen, die ermittelten familiären Beziehungen auszuarbeiten, so dass sie zum Spiel und zu den Abenteuern passen.

W20	Eigentliche Verwandtschaft
1 - 3	Keinen Familienkontakt: Die Eltern, bzw. die eigene Familie lebt nicht mehr. Sie könnten tragisch verunglückt sein oder der Charakter war ein Heimkind oder der Charakter hat bewusst den Kontakt abgerissen, vielleicht sind sie inzwischen auch natürlich verstorben. Die Gründe kann sich der Spieler frei ausdenken.
4 - 6	Kontakt zu Geschwistern: Der Charakter hat Kontakt zu einem Bruder oder einer Schwester oder zu mehreren Geschwistern. Ein Kontakt zu Eltern besteht aus irgendwelchen Gründen nicht mehr. Die Anzahl der Geschwister kann sich der Spieler frei ausdenken.
7	Kontakt zu Pflege-Eltern: Der Charakter ist bei Pflegeeltern groß geworden und hat zu diesen noch Kontakt. Ob das noch ein Elternteil oder beide sind, kann sich der Spieler frei ausdenken.
8 - 10	Kontakt zu einem entfernten Familienmitglied: Der Charakter hat Kontakt z. B. zu einem Onkel. Eine direkte Familie gibt es nicht mehr.
11 - 13	Kontakt zu Eltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Eltern oder zu einem Elternteil.
14 - 15	Kontakt zu Großeltern: Der Charakter hat Kontakt zu seinen Großeltern oder zu einem Großelternteil. Bei alten Charakteren sind die Großeltern schon sehr alt.
16 - 17	Kontakt in eine Großfamilie: Der Charakter hat Kontakt in eine Großfamilie hinein, die aus Eltern, Großeltern und Geschwistern, evtl. sogar aus Cousins und Tanten und Onkeln besteht.
18 - 20	Freie Wahl!

W20	Partnerschaft
1 - 3	Keinen Partner: Der Charakter ist Single.
4	Wechselnde Partnerschaften: Der Charakter hat häufig einen neuen Partner und geht keine festen Bindungen ein. Bei der Talenterstellung sollten darum Aussehen und Charisma entsprechend angehoben werden.
5 - 8	Partner: Der Charakter führt eine Partnerschaft. Das Paar lebt zusammen oder auch nicht.
9	Partner und Affäre: Der Charakter hat einen Partner, aber führt auch eine Affäre. Oder auch wechselnde Affären.
10 - 12	Ehepartner: Der Charakter ist verheiratet.
13	Ehepartner und Affäre: Der Charakter ist verheiratet und führt heimliche eine Affäre. Oder auch wechselnde Affären.
14 - 15	Geschieden vom Ehepartner: Der Charakter hat sich vor einiger oder vor längerer Zeit von seinem Ehepartner getrennt.
16	Mehrmals geschieden: Der Charakter hatte schon mehrere Ehen, von denen er sich getrennt hat.
17	Homosexuell: Der Charakter ist homosexuell. Ob er diese Beziehung heimlich ausübt, verheiratet ist, eine heimliche Liebschaft ausübt oder dergleichen, muss ein erneuter Wurf entscheiden.
18 - 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 - 7	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
8	Pflegekind: Der Charakter hat ein Pflegekind. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren.
9 - 13	Ein Kind: Der Charakter hat ein Kind. Das Alter des Kindes muss sich am Alter des Charakters orientieren
14 - 16	Mehrere Kinder: Der Charakter hat mehrere Kinder, also mindestens zwei. Die Anzahl der Kinder entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder muss sich am Alter des Charakters orientieren.
17	Kinder und Enkel: Der Charakter hat ein oder mehrere Kinder, die bereits selbst Kinder haben. Die Anzahl der Kinder und Eltern entscheidet der Spieler. Das Alter der Kinder und Enkel muss sich am Alter des Charakters orientieren. Sollte der Charakter noch keine 40 Jahre alt sein, hat er noch keine Enkel, sondern nur Kinder.
18 - 20	Freie Wahl!

13. Hobbys: Der Spieler denkt sich die Hobbys für seinen Charakter frei aus. Handelt es sich dabei um ein oder mehrere Hobbys, die Geld kosten, ist dies bei den monatlichen Ausgaben zu berücksichtigen.

14. Tiere: Der Charakter kann Haus- Hof- oder Jagdtiere besitzen. Das kann sich der Spieler frei ausdenken. Wichtig ist dabei, dass Tiere monatliche Kosten verursachen und dass man für sie Zeit einplanen muss. Das Talent Abrichten muss dabei entsprechend angehoben werden.

15. Sprachen:

Der Charakter beherrscht mit seinem Talent „Sprachen / Schriften“ ab dem Wert 10 die eigene Sprache und kann damit gewöhnlich lesen und schreiben. Der Spieler kann sich die Sprachen frei ausdenken, dazu können auch Sprachdialekte wie Plattdeutsch gehören, die Gebärdensprache oder die taktische Militärzeichensprache. Entsprechend der Schulbildung wird der Charakter entsprechende Fremdsprachen erlernt haben.

- Ab 11 besitzt der Charakter eine Fremdsprache, ab 12 zwei Fremdsprachen usw.

16. Bildung und Vermögen

Um die Vermögensschicht zu ermitteln und sich daraufhin den Beruf des Charakters auszudenken, muss zuvor der Bildungsabschluss ermittelt werden.

- Vor der Erstellung der Talente, muss der Spieler überlegen, auf welche Kategorie er das Talent „Intelligenz“ (INTEL) anheben wird. Dabei ist nur wichtig auszusagen, in welcher Kategorie sich die INTEL befinden wird. Wie hoch und ob INTEL später noch höher angehoben wird, als ursprünglich ausgesagt, ist dabei nicht wichtig. Sie darf bei der Talenterstellung aber nicht unter dem angekündigten Wert liegen.
- Wenn der Spieler seine Bildung und seine Vermögensschicht beeinflussen möchte, werden ihm von seinen Talentpunkten 50 Punkte abgezogen. Die Entscheidung darf nur nach dem Wurf fallen, aber der Charakter darf max. eine Bildungsschicht oder eine Vermögensschicht höher ausfallen, als ursprünglich ermittelt. Niedriger darf sie immer ausfallen.

16.1. Bildungsabschluss

- Anhand des Wertes in INTEL wird der Bildungsabschluss ermittelt:

Wert in INTEL	W20		
	Hauptschule	Realschule	Gymnasium
1 - 9	1 - 15	16 - 20	/
10 - 11	1 - 10	11 - 20	/
12 - 14	1 - 5	6 - 15	16 - 20
15 - 17	/	1 - 15	16 - 20
18 - 20	/	1 - 10	11 - 20

16.2. Vermögensschicht

Der ermittelte Bildungsabschluss ist die Grundlage zur Ermittlung der Vermögensschicht.

- Mit dem W20 wird ermittelt, in welcher Vermögensschicht sich der Charakter befindet.
- Die Vermögensschicht setzt das monatliche Netto-Einkommen fest.
- Das Startguthaben orientiert sich an der Vermögensschicht, aber auch am Alter.
Je nachdem, was der Spieler beim Alter gewürfelt hat, besitzt der Charakter bereits mehr Startkapital. Vom Startkapital kann sich der Spieler die Utensilien für seinen Charakter kaufen, die er zu Beginn des Spiels besitzt.

Bildungsabschluss + W20 ergeben ...	Arm	Unterschicht	Untere Mittelschicht	Mittlere Mittelschicht	Obere Mittelschicht	Oberschicht	Reich
Hauptschulabschluss	1 - 2	3 - 6	7 - 13	14 - 17	18 - 19	20	
Realschulabschluss	1	2 - 3	4 - 7	8 - 13	14 - 17	18 - 19	20
Gymnasialabschluss		1	2 - 3	4 - 7	8 - 14	15 - 18	19 - 20
Monatliches Einkommen	500 €	1.500 €	2.500 €	4.000 €	7.000 €	10.000 €	100.000 €
Startguthaben 18 - 27 Jahre	500 €	1.500 €	2.500 €	4.000 €	7.000 €	10.000 €	100.000 €
Startguthaben 28 - 37 Jahre	1.000 €	3.000 €	5.000 €	8.000 €	14.000 €	20.000 €	200.000 €
Startguthaben 38 - 47 Jahre	1.500 €	4.500 €	7.500 €	12.000 €	21.000 €	30.000 €	300.000 €
Startguthaben 48 - 57 Jahre	2.000 €	6.000 €	10.000 €	16.000 €	28.000 €	40.000 €	400.000 €
Startguthaben mind. 58 Jahre	2.500 €	7.500 €	12.500 €	20.000 €	35.000 €	50.000 €	500.000 €
Tägliche Ausgaben im Out-Play	10 €	30 €	50 €	80 €	140 €	200 €	500 €

- Die täglichen Ausgaben beziehen sich auf die Zeit zwischen den gespielten Abenteuern. Das sind die Ausgaben, die der Charakter für Essen, Trinken, Ausgehen usw. ausgibt. Sie werden mit den Einnahmen aufgerechnet.
- Das monatliche Einkommen erhält der Charakter zum Ende des Monats (zum 27.). Aber auch wenn der Charakter selbständig sein soll, kann er mit dem SM vereinbaren, dass monatlich ungefähr der Erlös zustande kommt, den er laut seiner Vermögensschicht erhalten würde.
- Weitere Ausgaben, die noch dazu gerechnet werden müssen, sind beispielsweise Miete, Unkosten für Tiere, evtl. Steuern oder Kredite usw. Diese Angaben sind unten unter Finanzen beschrieben. Siehe unten, bei Finanzen!

17. Beruf

Anhand seiner Vermögensschicht denkt sich der Spieler einen Beruf für seinen Charakter aus. Bei der Entwicklung der Talente ist darauf zu achten, jene Talente anzuheben, die seinem beruflichen Können entsprechen. Im Internet lassen sich weitere Berufe und die genaueren Besoldungen erfahren.

- Mit der Entscheidung zum Beruf sollte der Spieler noch warten, bis er die PM ermittelt hat.

Vermögensschicht	Vorschläge für Berufe
Arm	Obdachloser, Flüchtling, Sozialhilfeempfänger (Hartz IV), Gelegenheitsarbeiter ...
Unterschicht	Imbissverkäufer, Friseur, Bar-Kellner, Hotelpage, Autowäscher, Blumenverkäufer, Kassierer, Lagerarbeiter, Pfleger, Koch, Arzthelfer, Erzieher im Kindergarten, Florist, Kellner, Lieferant, Büroassistent, Masseur, Wachdienst ...
Untere Mittelschicht	Mechaniker, Förster, Elektriker, Sanitäter, Verwaltungsangestellter, Hausmeister, Laborant, Redakteur, Soldat ...
Mittlere Mittelschicht	Polizist, Lehrer, Physiker, Offizier, Architekt, Pastor, Therapeut, Kapitän, Pilot, Chefredakteur, Anwalt, Kriminologe, Tierarzt, Apotheker ...
Obere Mittelschicht	Richter, Facharzt, Hoteldirektor, Neurologe, Waffenschieber, Drogenschmuggler, Forschungsleiter ...
Oberschicht	General, fachkundiger Chefarzt, erfolgreicher Anwalt, Diplomat, Firmenleiter ...
Reich	Konzernleiter, Mafia-Boss, Wirtschaftsmanager, Top-Sportler, erfolgreicher Aktienbesitzer, Millionär ...

18. Finanzen

Der Charakter muss für seinen täglichen Lebensunterhalt aufkommen. Er muss von seinem Geld Lebensmittel einkaufen, den Sprit fürs Auto bezahlen, Parkplatzgebühren, das Tierfutter, die Kneipentour, eventuell hat er noch Kinder, die er versorgen muss usw. Und am Ende des Monats werden Miete, Versicherungen usw. fällig. Der Spieler muss das für seinen Charakter im Blick haben.

18.1. Einnahmen und Ausgaben

Die folgende Liste ermöglicht einen Überblick über die möglichen Einnahmen und Ausgaben. Der Spieler wählt aus diesen Angeboten einige Möglichkeiten, muss für seinen Charakter aber auch bestimmte Ausgaben zahlen.

Posten		Erläuterungen	Summen in €	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
Gehalt		Zum 27. des Monats erhält der Berufstätige sein Gehalt überwiesen.	Siehe oben!	
Rente		Zum 27. des Monats erhält der Rentner seine Rente überwiesen. Der Charakter muss mind. 65 Jahre alt sein.	$\frac{3}{4}$ des ehem. Gehaltes	
Bürgergeld		Der Charakter befindet sich armen Vermögensschicht und bezieht Bürgergeld. Er muss dem Arbeitsmarkt zur Verfügung stehen und darf max. 100 € dazu verdienen. Wohnung, Nebenkosten und Pflichtversicherungen übernimmt der Staat.	500	
	Miete	Miete und Nebenkosten für 1-Zimmer-Whg. (Küche, Bad, Wohn- und Schlafzimmer)		500
	Miete	Miete und Nebenkosten für 2-Zimmer-Whg. (Küche, Bad, Wohnzimmer, Schlafzimmer)		800
	Miete	Miete und Nebenkosten für 3-Zimmer-Whg. (Küche, Bad, Wohnzimmer, Schlafzimmer, weiteres Zimmer)		1.100
	Miete	Miete und Nebenkosten für ein kleines Haus (Küche, Bad, Wohnzimmer, Schlafzimmer, Gäste-WC, 3 weitere Zimmer, Vorratskeller)		1.500
	Haus	Darlehen, Versicherungen, Nebenkosten für ein Eigenheim (mit Küche, Bad, Wohnzimmer, Schlafzimmer, Gäste-WC, 3 weitere Zimmer, Vorratskeller, Grundstück)		1.700
	Haus	Abgezahlt, wenn der Charakter mind. 60 Jahre alt ist; lediglich noch Versicherungen und Nebenkosten (Räume, siehe oben!)		500
	Villa	Darlehen, Versicherungen, Nebenkosten für eine Villa (Küche, Bäder, mehrere Zimmer, Balkon, Keller, großer Garten, Swimming-Pool usw.)		3.000
	Villa	Abgezahlt, wenn der Charakter mind. in der Oberschicht und 60 Jahre alt ist oder das Anwesen geerbt hat; lediglich noch Versicherungen und Nebenkosten (Räume, siehe oben!)		1.000

...

Posten		Erläuterungen	Summen in €	
Einnahmen	Ausgaben		+	-
	Kind	Ein Kind, das noch nicht erwerbstätig ist, kostet dem Charakter pauschal ... Handelt es sich um ein Kind aus einer früheren Partnerschaft, zahlt man an den Partner ...		600 300
Elterngeld		Für das erste Lebensjahr eines Kindes erhält die Familie des Charakters 67 % des Netto-Gehaltes für die Person, die nicht arbeitet. Mind. jedoch 300 €, max. 1.800 €.	300 - 1.800	
Kindergeld		Für ein Kind erhält die Familie des Charakters (nach dem Elterngeld) vom Staat ... Die Zahlung geht bis zum 18. Lebensjahr; wenn das Kind arbeitslos ist, bis zum 21. Lebensjahr; ist es in einer Ausbildung, dann bis zum 25. Lebensjahr.	250	
Ehepartner		Erwerbstätige Ehepartner bringen die ½ der Unkosten (Kindererziehung, Wohnung u. ä.) mit in die Beziehung.	½ der Unkosten	
	Ehepartner	Die Mitversorgung des nicht erwerbstätigen Ehepartners kostet ...		500
Wohngeld		Menschen, die unter 1.000 € verdienen, erhalten diese staatliche Unterstützung.		190
	Dienstpersonal	Putzkraft = 10 € die Stunde, ausgezahlt; steuerlich angemeldet 13 €		13 € je Std.
	Dienstpersonal	Mini-Job (450 € ausgezahlt), wöchentlich 12,5 Std.		585
	Mitgliedschaft	Verein / Club (10 € für Kinder und Jugendliche)		15
	Tier	Für Tiere fallen Kosten an, für Futter, Utensilien, Arztkosten, Medikamente, Versicherungen, evtl. Mitgliedsbeiträge. Kleintier, z. B. Katze Mittelgroßes Tier, z. B. Hund Großes Tier, z. B. Pferd		40 60 1.000
	Auto-Darlehen	Je nach Kreditrate wird das Auto entsprechend schnell abbezahlt. Der Kreditnehmer muss eine Anzahlung für das Auto leisten.		150 - 200
	Öffentliche Verkehrsmittel	Monatskarte		70
	Tägliche Ausgaben	Der Charakter hat tägliche Ausgaben, die sich an seiner Vermögensschicht orientieren. Die Tage, die im Out-Play nicht gespielt werden oder wenn im Spiel Tage vorgespult werden, müssen zusammengerechnet und abgezogen werden.		Siehe Vermögensschicht!

18.2. Ins Minus gerutscht? ...

- Sollte der Charakter finanziell ins Minus rutschen, bekommt er nicht bloß Hunger, sondern auch Existenzängste und erleidet zu Beginn des Abenteuers

– W4 VIT, – W4 GL und – W4 WS.

- Sollte der Charakter nun irgendwo einen Kredit aufnehmen, muss das Inplay geschehen und es muss vereinbart werden, wie und wann und unter welchen Konditionen er diese zurückzahlt.
- Sollte er schon Schulden haben, wird eine Bank kaum einen weiteren Kredit gewähren.
- Sollte er Schulden haben und er kann diese nicht zurückzahlen, wird eine Bank eine Lohnpfändung vornehmen. Das betrifft in erster Linie eine zwangsvollstreckte Abzahlung vom Gehalt und wenn das nicht geht, folgen eine Insolvenz und Kontopfändung, bei der das Guthaben des Charakters auf dem Konto eingefroren und nach einem Monat an den Schuldner gezahlt wird. Der Charakter wird kreditunwürdig. Auch Haushalts- und Unternehmungspfändungen sind möglich.
- Hat der Charakter eine Schuld bei einem Kredithai, die er nicht rechtzeitig abzahlt, wird dieser mit brutalen Methoden vorgehen, um an sein Geld zu kommen.

18.3. Einkaufen vor dem ersten Abenteuer

Vor dem ersten Abenteuer kann der Spieler für seinen Charakter einkaufen und die Dinge besorgen, die sein Charakter nun besitzen soll. Hierfür existieren Listen im Ordner Equipment. Aber auch andere Dinge sind denkbar, die sich der Spieler im Internet raussuchen kann.

- Bei der Anschaffung an Material, vor allem bei den Waffen, ist darauf zu achten, dass nur das eingekauft werden kann, was auch logisch und möglich ist. Der Einkauf sollte darum mit dem SM abgesprochen werden.
 - Die Ausgaben zieht er vom Startguthaben seines Charakters ab.
 - Weitere Einkäufe sind dann im Spiel möglich oder bei besonderen Anschaffungen auch außerhalb des Spiels zwischen den Abenteuern.
- Der Spieler sollte darauf achten, noch ein wenig Geld für seinen Charakter übrig zu lassen, denn im ersten Abenteuer hat der Charakter noch kein Gehalt erhalten und benötigt Geld im Spiel.

18.4. Geld aufbewahren

Der Spieler notiert sich für seinen Charakter, wie viel Geld er nach seinem Outplay-Einkauf noch übrig hat und erklärt im Charakterbogen, bei welcher Bank er das Geld angelegt hat oder wo er es ablegt bzw. versteckt hat.

19. Persönlichkeitsmerkmale (PM)

Der Charakter erhält 3 PM, die sowohl positive Eigenarten des Charakters sein können, als auch negative Störungen, die den Charakter im Spiel beeinflussen.

- Die PM werden ausgewürfelt.
- Um ein PM abzulehnen, kann der Charakter 50 Talentpunkte opfern.
- Es macht Sinn, die PM auszuwürfeln, bevor sich der Spieler die berufliche Tätigkeit für seinen Charakter ausdenkt, um diese darauf abzustimmen und gegebenenfalls ein PM abzulehnen, bzw. den Beruf darauf hin auszurichten.

Die PM befinden sich in einem extra Dokument!

20. Psinetiken (PSI)

Psinetik ist die übernatürliche Geistesbegabung, die einige wenige Menschen besitzen.

- Der Charakter kann Psinetiken beherrschen, wenn er in PSI den Talentwert auf mind. 12 anhebt.
- Der Spieler muss vor der Erstellung der Talente angeben, in welche Kategorie er PSI mind. aufwerten wird (auf 12, 15 oder 18), wenn sein Charakter Psinetiken beherrschen soll.
- Der Charakter erhält
 - ab dem Wert 12 eine Psinetik,
 - ab dem Wert 15 zwei Psinetiken und
 - ab 18 drei Psinetiken.
 - Im Laufe der Abenteuer kann der Charakter weitere Psinetiken erlernen.

Die Psinetiken und die Regeln dazu befinden sich in einem extra Dokument!

21. Kampfkunst (KK)

Der Charakter beherrscht eine Kampfsportart, wenn die Talente NK und KK auf mind. 12 angehoben werden. Der Spieler muss für seinen Charakter begründen, warum und in welchem Verein oder durch welche Person der Charakter die Kampfsportart erlernt hat. Kampfsportler haben im Kampf einige Vorteile, es muss jedoch Sinn ergeben, dass der Charakter Kampfsportler ist.

- Der Spieler muss vor der Erstellung der Talente angeben, auf welchen Wert er KK mind. anheben wird, wenn sein Charakter KK beherrschen soll.
- Der Charakter erhält
 - ab dem Wert 12 einen Kampftrick, ab dem Wert 13 zwei Kampftricks usw.
 - Im Laufe der Abenteurer kann der Charakter weitere Kampftricks erlernen.

Die Kampftricks und die Regeln dazu befinden sich in einem extra Dokument!

22. Erfahrungen

Im Charakterbogen kann der Spieler in dem entsprechenden Feld vermerken, welche besonderen Ereignisse und Erlebnisse sein Charakter gemacht hat oder ob er besondere Persönlichkeiten kennengelernt hat. Bei PSionik macht es Sinn zu vermerken, welchen Kreaturen man schon begegnet ist und ob man sich ihnen mutig stellen konnte.

23. Status

Im Status wird eingetragen, wenn der Charakter eine Gesundheitsstörung erlitten hat und welche Auswirkungen das gerade auf ihn hat. Aber auch positive Symptome können hier eingetragen werden. Beispiele sind:

- Der Charakter leidet unter Hunger
- Der Charakter leidet unter Durst
- Der Charakter leidet unter Müdigkeit
- Der Charakter ist ohnmächtig geworden
- Der Charakter ist ins Koma gefallen
- Der Charakter erlebt die aufputschende Wirkung eines Rauschmittels
- ...
- Zur näheren Ausführung zum Status, siehe im Regelwerk unter „Gesundheitsstörungen“!
- **Impfungen:** Wenn der Spieler seinen Charakter vor dem ersten Abenteuer gegen besondere Krankheiten impfen möchte, muss er dies hier ebenfalls vermerken. Besondere Impfungen, die fürs Ausland benötigt werden, werden nicht von allen Krankenkassen in Deutschland oder nur teilweise getragen und kosten dann 50 – 500 €. Mögliche Impfungen lassen sich unter Regeln bei den Pathogenen finden.
 - In Deutschland sind die Menschen in der Regel gegen viele Pathogene geimpft. Zu denen gehören:
 - Corona: Hier sind Nachimpfungen erforderlich. Eine leichte symptomatische Erkrankung ist dennoch möglich.
 - Diphtherie, Pertussis und Tetanus: Dreifachimpfung; wobei Tetanus alle 10 Jahre aufgefrischt werden muss.
 - Masern

24. Talente

Der Spieler erstellt zum Schluss der Charaktererstellung die Talente seines Charakters, die sich auf der zweiten Seite des Charakterbogens befinden.

Eine Beschreibung zu den Talenten finden sich im Dokument „Talente“.

25. Ideen für Spieler und Gruppen

Für das Spiel ist es sinnvoll und hilfreich, wenn die Charaktere eine Möglichkeit haben, gemeinsam zueinander zu finden. Das kann der SM natürlich so drehen, dass sich die Charaktere im Abenteuer früh kennenlernen und die eigenartigen Geschehnisse geben sicherlich auch einen Anlass dafür.

Ebenso interessant kann es aber auch sein, dass die Charaktere noch nicht alles voneinander wissen. Ein paar Geheimnisse und skurrile Persönlichkeitsmerkmale bereichern das Rollenspiel.

Praktisch ist es außerdem, wenn sich die Spieler für ihre Charaktere Berufe ausdenken, die es zeitlich oder inhaltlich ermöglichen, sich im Spiel der psinetischen oder paranormalen Welt zuwenden zu können.

25.1. Beispiele für sinnvolle Berufe

- **Antiquitätenhändler:** So eine Person kommt natürlich gut an Artefakte heran und hat Zeit, sich paranormalen Ereignissen zu widmen.
- **Apotheker / PTA:** Arbeitet man in einer Apotheke, hat man geregelte Arbeitszeiten und man kommt gut an pharmazeutische Waren heran.
- **Bibliothekar:** Das mag für viele Menschen langweilig sein, aber neben den klar strukturierten Arbeitszeiten, bietet der Job die Möglichkeit, sich das literarische Wissen anzueignen, was manchmal sehr sinnvoll sein kann.
- **Detektiv:** Sofern man nicht wirklich ein gut laufendes Geschäft führt, das viel Zeit in Anspruch nimmt, hat der Detektiv gute Chancen, sich an besondere Fälle zu hängen und dafür sogar bezahlt zu werden. Da moderne Detektei-Büros viel observieren und Internet-Recherchen betreiben, ist der Informationsfluss gut gesichert, auch wenn der Job sehr zäh werden kann.
- **Förster:** Er hat gute Möglichkeiten, sich tagsüber irgendwo auf die Suche zu begeben und für ihn sind die Wälder, für die er zuständig ist, seine Heimat. Sofern der Förster einen Jagdschein hat, kann er auch während seiner Jagdtätigkeit mit einer Jagdwaffe bewaffnet sein.
- **Gastwirt:** Der Beruf zwingt einen viel am Abend zu arbeiten, während sich andere auf die Suche begeben können. Wenn der Wirt aber Angestellte hat, die für ihn einspringen können, kann er auch seine Kneipe verlassen, wenn es drauf ankommt. Der Vorteil wäre die gastliche Stube, in der sich die Gruppe treffen kann und auch die Kontakte, die man durch so eine Kneipe bekommen kann.
- **Kriminalpolizist:** Er ist beruflich zwar eingespannt, kommt aber an skurrile Fälle ran und hat gute Möglichkeiten, Tatorte aufzusuchen, diese evtl. zu manipulieren und ist im Dienst sogar bewaffnet.
- **Künstler:** Freischaffende Künstler können ihre Zeiten gut einteilen und ihre guten Kontakte nutzen. Künstler müssen natürlich entsprechende Talente ausbauen.
- **Makler:** Der Makler sucht Immobilien, die er veräußern möchte, guckt sich die Häuser an, führt Besichtigungen durch. Das bietet Zeit und die Möglichkeit, auch mal auf ein gruseliges Objekt zu stoßen.
- **Priester:** Als Priester (oder auch Pastor) hat man heutzutage viel zu tun, aber man kann sich die Zeit selbst einteilen. Der Priester hat mit dem Background der Theologie viel Wissen über das Paranormale und könnte auch einige Möglichkeiten besitzen, um sich dem zu stellen.
- **Professor (Uni):** Als Professor an einer Universität hat man gute geregelte Arbeitszeiten und man kommt an Informationen ran. Vielleicht unterrichtet der Professor sogar in einem Gebiet, das den Bereich der Parapsychologie mit integriert.
- **Reinigungsunternehmen:** Es gibt ja durchaus spezielle Reinigungsunternehmen, die Wohnungen reinigen, nachdem beispielsweise jemand verstorben ist. Oder der Tatortreiniger, der nach der polizeilichen Arbeit einen Tatort wieder säubert. Hier könnten so einige interessante Funde gemacht werden.
- **Reporter:** Reporter müssen immer wieder irgendwo hin und Reportagen führen und Berichte verfassen. Auch wenn das zeitlich umfangreich ist, ermöglicht es dem Charakter an verschiedene Orte zu kommen und hier offiziell Fragen stellen zu dürfen und zu recherchieren.
- **Student:** Hierfür muss der Charakter noch jung sein, aber das freie Studieren bietet enorme Zeitvorteile. Der Student sucht sich seine Vorlesungen aus und hat nur zur Klausurenzeit ordentlich Stress. Der Student könnte sich der Zeit für die Lektüre der Parapsychologie widmen. Ein Nachteil: Studenten sind oft nicht mobil und haben nur wenig Geld.

- **Surfer / Taucher:** In der Tourismusbranche hat man vor allem im Sommer viel zu tun. So bieten Sporttaucher und Surflehrer den Touristen am Tag ihre Dienste an, aber am Abend hat der athletische Charakter Zeit, sich seinen paranormalen Aufgaben hinzugeben. Außerdem hat er gute Kontakte in örtlichen Bezügen und durch die Touristen.
- **Umzugsservice:** Als einfacher Arbeiter, der dabei hilft Wohnungen auszuräumen, kommt dieser viel rum, erhält Kontakte, auch zu sozialen Einrichtungen und findet günstige Utensilien oder kann auch auf skurrile Orte stoßen.
- ...

25.2. Ideen für den Start einer Gruppe:

- **Freunde:** Die Charaktere sind alte Freunde, die schon seit ihrer Jugend eng miteinander verbunden sind. Sie teilen ihre Geheimnisse miteinander, vielleicht sogar über ihren eigenen Ehepartnern. Neben ihrem Alltag verbringen sie gerne ihre Privatzeit miteinander. Und so werden sie auch allmählich voneinander erfahren, dass sie alle psinetische Fähigkeiten besitzen oder ein Interesse an paranormalen Aktivitäten haben. Es verändert ihr Leben, aber gemeinsam. Interessant dürfte dabei auch die Frage sein, warum ausgerechnet sie alle diese Fähigkeiten erhalten haben.
- **Händler:** Diese Menschen sind irgendwann mal mit dem Übernatürlichen in Kontakt gekommen und haben begonnen damit Geld zu machen. Sie vermitteln Aufträge an Jägern oder Exekutoren, sie handeln mit Artefakten, ermöglichen das Teilen von Erfahrungen in Internetforen. Diesen Nebenverdienst verschleiern die Menschen hinter pseudonymen Verkaufsläden.
- **Jäger (Parajäger):** Die Gruppe besteht aus Menschen, die es sich, aufgrund früher Erfahrungen mit paranormalen Aktivitäten zur Aufgabe gemacht haben, Dämonen, Geister und Ungeheuer aufzuspüren, sie zu jagen und zu eliminieren, um die Welt sicherer zu machen. Da sie jeder für verrückt halten würde und auch aus Gefahr heraus von fanatischen Gruppen, wie Exekutoren oder Inquisitoren aufgespürt zu werden, üben die Jäger ihren Auftrag im Geheimen aus. Sie führen nebenher alltägliche Arbeiten, aber dann nehmen sie sich als Gruppe die Zeit, um auf die Jagd zu gehen. Jäger sammeln im Laufe der Zeit ein tiefgründiges Wissen über die paranormale Welt. Die Charaktere könnten gerade erst mit diesem Job anfangen oder schon lange dabei sein.
- **Nachbarn:** Die Gruppe besteht aus Nachbarn, die gemeinsam in einer Straße, in einer Vorstadtsiedlung leben. Sie bemerken im Lauf des Abenteuers, dass sie psinetische Fähigkeiten besitzen und versuchen zu ergründen, warum sie alle diese Fähigkeiten haben und wofür sie eingesetzt werden können. Allmählich wird diese Gruppe immer tiefer in die paranormale Welt eintauchen.
- **Parapsychologen:** Die Gruppe arbeitet an einem Institut für Parapsychologie oder an einer Universität mit diesem wissenschaftlichen Teilbereich. Entweder stoßen sie zufällig auf reale paranormale Aktivitäten oder sie machen es sich zur Aufgabe, paranormale Aktivitäten aufzuspüren und aufzuklären und sie sicher zu archivieren. In ihren geheimen Archiven verbergen sie Artefakte, die äußerst gefährlich sein können. In Freiburg gibt es beispielsweise das Institut für Grenzgebiete der Psychologie und Psychohygiene (IGPP) und die Wissenschaftliche Gesellschaft zur Förderung der Parapsychologie e. V.
- **Präzeptoren:** Präzeptoren sind Personen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Paraphänomene zu jagen, paranormale Aktivitäten aufzuspüren, Artefakte zu sammeln und die Menschheit vor solchen Phänomenen zu schützen. In Aachen existieren die Aachener Präzeptoren, die selbst Psinetiker sind und die Geheimnisse ergründen. Ihre Aufgabe ist es auch psinetisch begabte Menschen ausfindig zu machen, um diese zu schützen oder für ihre Arbeit zu gewinnen. Die Aachener Präzeptoren arbeiten auch mit bestimmten Personen des Parapsychologischen Instituts der IGPP Freiburg zusammen. Eine ähnliche Gruppierung namens Liberatoren existiert in Köln.
- **Studenten:** Die Gruppe besteht aus Studenten, die sich ihre Zeit gut dafür einteilen können, um auf außergewöhnlicher Weise ihre Freizeit zu verbringen. Diese Studenten tauchen gemeinsam in die paranormale Welt ein. Vielleicht, weil sie im Studium darauf gestoßen sind oder weil sie durch ein Ereignis darauf aufmerksam geworden sind. Allmählich steigern sich ihre geheimen Nachforschungen.
- **Vereinigung von Geisterjägern:** Es gibt verschiedene Gruppen in Deutschland, die sich als so genannte Geisterjäger ausgeben. Die meisten dieser Gruppen sind eher skeptisch zu betrachten. Beispiele davon sind die Ghosthunter NRW oder Andapava aus Frankfurt. Auch das Fernsehen (Spiegel TV und VOX) und die Presse untersuchen diese Gruppierungen und erfreuen sich an den Einschaltquoten bei den Veröffentlichungen zu diesen Themen.
- **Zufall vereint:** Diese Möglichkeit bietet sich vor allem neuen Spielergruppen an. Es handelt sich um Menschen, die zufällig miteinander verbunden sind, weil sie beispielsweise beruflich oder privat in Verbindung stehen, nebeneinander wohnen, zusammen auf einer Reise sind usw. Sie kommen durch ein übernatürliches Ereignis zusammen.
- ...

25.3. Ideen für fortgeschrittene Spielergruppen:

Wenn mal ein Neustart nötig ist ...

- **Auserwählt:** Eine Gruppe von Menschen fühlt sich auserwählt. Sie haben sich vielleicht einen Spaß machen wollen und eine Séance durchgeführt und aus unerklärlichen Gründen wurden sie von einem Dämon heimgesucht, der sie nun beauftragt, für ihn tätig zu sein. Ob es der Gruppe gefällt oder ob sie sich da irgendwie raus befreien will, der Dämon schiebt der Gruppe immer wieder Aufträge zu, die sie erfüllen sollen und er droht ihnen sonst mit dem Leben oder dem Leben ihrer Angehörigen. Eine Alternative wäre die Beauftragung durch einen Engel, der sich der Gruppe offenbart. Er möchte diese Menschen dazu einsetzen, um das Böse aufzuhalten.
- **Erwachte:** Eine besondere Gruppenkonstellation stellen die „Erwachten“ dar. Eines Tages wachen diese Menschen gemeinsam an einem Ort auf und wissen nicht, warum sie dort sind. Sie bemerken aber, dass sie alle eins gemeinsam haben: Sie haben plötzlich psinetische Begabungen. Die Gruppe schwört sich, in Kontakt zu bleiben, wenn sie nun wieder zurück in ihren Alltag gehen. Und ihr Leben wird sich künftig verändern.
- **Exekutor:** Dies sind Einzelpersonen oder sie sind eine Gruppe von Menschen, die selbst psinetisch begabt sind und die es sich zur Aufgabe gemacht haben, andere Psinetiker zu jagen, um sich durch deren Tod zu bemächtigen, denn immer wenn ein Psinetiker stirbt, strömt eine gewisse Macht von ihnen über zu dem Psinetiker, der sich am nächsten zum Verstorbenen befindet. Die Exekutoren sind also Mörder, die neben ihrem alltäglichen Erwerb heimlich auf die Jagd auf andere Psinetikern gehen. Die Spielergruppe begibt sich dabei auf einen bösen Pfad. Das zu spielen, macht das Spiel oft auch im Out-Play ein wenig angespannt.
- **Inquisitoren:** Diese Bezeichnung trifft auf Menschen zu, die dem geheimen Orden „Ordo Militae Templi“ (OMT) angehört. Diese Loge entstammt noch aus dem Mittelalter und ist ein Nachfolger der Tempelritter, der einst für den Vatikan zuständig und auch für die Inquisition verantwortlich war. Nach der Reformation wurde dieser Orden aufgelöst, aber es entstanden Nachfolgeorden, die jedoch vom Vatikan nicht anerkannt wurden. Die Kirchen akzeptieren diese Vereinigungen nur als Vereine. Viele von ihnen haben nationalsozialistische Einflüsse und strenge Hierarchien. In Deutschland gibt es den OMCT. Inquisitoren machen Jagd auf nichtgläubige okkulte Persönlichkeiten und paranormale Phänomene. Sie gehen sogar soweit, dass sie Psinetiker umbringen, von denen sie glauben, dass sie für das Böse arbeiten. Sie sind fanatische Gläubige, die daran glauben, dass gerade das Pre-Apokalyptische Zeitalter angebrochen ist, in dem der Teufel seine Herrschaft auf Erden aufrichten will. Die Inquisitoren selbst sind keine Psinetiker oder sollten es zumindest nicht sein.
- **Kriminelle:** Die Gruppe spielt Verbrecher, die mit ihrer besonderen psinetischen Begabung wahrlich gesegnet sind, denn nun, wo sie allmählich von dieser Begabung erfahren, nutzen sie diese aus, um ihre kriminellen Handlungen besser umzusetzen. Der Diebstahl eines Gemäldes, das illegale Wettspiel, die Vertragsfälschung, all das scheint im Lichte der neu erworbenen Fähigkeiten unglaubliche Möglichkeiten zu eröffnen.
- **Kriminologen:** In England unterhalten manche kriminalpolizeilichen Einrichtungen Psinetiker für ihre Ermittlungsarbeiten. Sie erhoffen sich durch die Hilfe von Wahrsagern oder Nekromanten die Fälle aufzuklären. Die Gruppe kann so eine Gruppe von Kriminologen spielen, die teilweise vielleicht selbst psinetische Fähigkeiten besitzen. Eine kriminalpolizeiliche Einrichtung hier in Deutschland könnte sich den Luxus gegönnt haben, so eine Sondereinheit nach englischem Vorbild zusammenzustellen, um besondere Verbrechen aufzuklären.
- **Orden:** Es gibt geheime Orden, die sich als besonders magisch befähigte Menschen verstehen. Ob sie es sind oder nicht, sei noch mal dahingestellt. So gibt es beispielsweise geheime Wicca-Orden, wo sich Menschen in gewissen Abständen heimlich zu Hexenzirkeln treffen. Oder der OTO-Orden (Ordo Templi Orientis), dessen Anhänger als okkulte Organisationen esoterische Ideen und Praktiken lehren und mit Sexualmagie praktizieren. Hiervon gibt es beispielsweise in Aachen einen OTO-Orden mit über 100 Mitgliedern. Die Amalekiter sind außerdem ein radikaler Flügel des OTO-Ordens, der sich auch der Hexerei widmet und den Bund mit Luzifer eingehen möchte. Es ist möglich, dass innerhalb des Ordens nicht nur Psinetiker, sondern auch Hexen aktiv sind.
- **Spione:** Der Kalte Krieg hat nie ganz aufgehört. Es gibt bestimmte Geheimdienste, die Personen einstellen, die nach paranormalen Aktivitäten forschen und Personen mit psinetischer Begabung suchen, um sie als Agenten einzusetzen. Die Geheimdienste, die sich damit beschäftigen, stammen aus Amerika (CIA = Central Intelligence Agency) und Russland (GRU = Militärischer Auslandsnachrichtendienst; zuständig für militärische Auslandsspionage; (SWR = Dienst der Außenklärung; zivile Auslands- und Wirtschaftsspionage). Aber vielleicht hat inzwischen ja auch der Bundesnachrichtendienst (BND) diese Möglichkeiten für sich entdeckt. Die Spieler entscheiden sich, als Agenten tätig zu sein. Wenn sie in Deutschland als verdeckte Spione tätig sind, führen sie noch ein normales Leben. Das Spiel als Spione ist schwer, weil man neben seinem täglichen Leben noch das geheime Spionagelieben führen muss, ohne enttarnt zu werden. Die Gruppe kann dabei immer tiefer in die Geheimnisse der Spionagearbeiten sinken.
- ...