

CHARAKTERERSTELLUNG – PERSÖNLICHKEITSMERKMALE (PM)

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

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

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

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

1. Das Ablehnen eines PM

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

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

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

2. Steigerbare PM

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

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

3. Therapie

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

- Steigerbare PM starten mit dem Wert 12 (in Kategorie 1) und können gedrosselt werden. Wenn sie unter den Wert 10 sinken, ist das PM besiegt und darf entfernt werden.
- Mind. in einem Abenteuer muss die Therapie Inplay ausgespielt werden; auf alle Fälle der Start der Therapie.
- Während einer Therapie kann der Charakter kein Training ausführen oder einen Schamanen-Zauber oder einen neuen Kampftrick erlernen.
- Therapien werden in dieser Zeit noch mit großer Skepsis betrachtet. Es bedeutet einerseits, dass der Mensch ein Wahnsinniger ist und andererseits sind die therapeutischen Methoden sehr umstritten und teils auch brutal. Die Ärzte testen ihr Wissen an den Patienten aus.

Psycho-Therapien: In der Frontierzeit existieren noch keine psychotherapeutischen Heilverfahren. Das Senken eines psychischen PM kann darum nur durch den Einsatz von Abenteuerpunkten erfolgen.

Entzug gegen Drogensucht: In der Frontierzeit werden Therapien gegen Süchte in Entziehungskuren durchgeführt.

Bei einer Drogensucht benötigt die Therapie mehrere Tage.

- Während der Zeit leidet der Charakter an einem Entzug.
- Dem Charakter müssen 3 Tage hintereinander die Gegen-TW auf WS gelingen, dann sinkt der PM-Wert um einen Punkt.
 - Misslingt ein Gegen-TW, muss der Entzug von vorne beginnen. Dann muss dem Charakter auch ein weiterer Gegen-TW auf WS gelingen, sonst wird er rückfällig.
 - Beträgt der PM-Wert zwischen 10 – 11, wird der Gegen-TW nicht WM.
 - Befindet sich der PM-Wert zwischen 12 – 14, (Kategorie 1), wird der Gegen-TW auf WS – 2 WM.
 - Befindet sich der PM-Wert zwischen 15 – 17 (Kategorie 2), wird der Gegen-TW auf WS – 4 WM.
 - Befindet sich der PM-Wert auf mind. 18 (Kategorie 3), wird der Gegen-TW auf WS – 6 WM.

PM durch Abenteuerpunkte drosseln: Zwischen den Abenteuern erhält der Charakter einen „Abenteuerpunkt“ zur Auf- oder Abwertung von Talenten oder PM. Anstatt sie in ein Talent zu investieren, kann er damit auch ein PM um einen Punkt drosseln. Das geht allerdings nur bei steigerbaren PM.

4. PM ermitteln

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

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

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

03 – 05	Drogensucht		Der Charakter ist Drogensüchtig
	- Alle Drogensüchte sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12. - Wird eine Drogensucht erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert und wandert somit in die nächst höhere Kategorie. - Die Drogen sind in der Rubrik „Equipment“ unter „Pharmazeutika“ genauer beschrieben.		
	01 – 05	Alkohol	Sucht nach berauschenden Getränken
	06 – 09	Koffein	Sucht nach stimulierenden Getränken.
	10 – 11	Laudanum	Sucht nach der Opium-Tinktur; wirkt beruhigend, schmerzstillend und löst einen glücklichen Rausch aus. Das PM existiert nicht für freilebende Indianer.
	12	Morphium	Sucht nach dem Opiat; wirkt beruhigend, schmerzstillend und löst einen glücklichen Rausch aus. Das PM existiert nicht für freilebende Indianer.
	13 – 16	Nikotin	Sucht nach der psychoaktiven Rauch-, Schnief- und Kaudroge.
	17	Opium	Aus dem Schlafmohn hergestellte Droge, die geraucht oder als Pille verschrieben wird. Es wirkt beruhigend schmerzstillend und löst einen glücklichen Rausch aus. Das PM existiert nicht für freilebende Indianer.
	18	Peyote	Psychedelisch wirkender Kaktus; fördert SCHAM; verursacht Halluzinationen und verändert Raum-Zeit-Gefühl. Das PM existiert nur für Indianer in Texas und New Mexico oder für Menschen, die mit Indianern zusammenleben.
	19 – 20	Freie Wahl	

06 – 08	Handicaps		Der Charakter hat eine körperliche Beeinträchtigung oder auch gesellschaftliche Einschränkungen.
	Wird eines dieser PM erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden		
	01	Akne	Pickel und Pickelnarben. - Das Talent AUSS startet mit dem Wert 0. - Gelegentliches Auftreten von Juckreiz.
	02	Albino	Der Charakter hat verschiedene Augenfarben oder hellrote Augen und eventuell weiß-graue Haare.
	03	Auge fehlt	Dem Charakter fehlt ein Auge. - Das Sehen in eine Richtung ist nur bis 45 ° möglich. - TW, die das Sehen voraussetzen, werden – 2 WM.
	04	Gehörlosigkeit	Starke Gehörlosigkeit; sehr gedämpfte Wahrnehmung. - Auditive Talente werden – 6 WM. - Der Charakter sollte die Gebärdensprache können.
	05	Gicht	Schmerzende und geschwollene Gelenken und gelegentlich Fieber.
	06	Herzfehler	Tödliche Gefährdung durch Aufregung und körperlichen Belastungen.
	07	Krebs	Der Charakter stirbt vermutlich am Ende eines künftigen Abenteuers.
	...		

08	Krüppel	Der Charakter hat aufgrund eines Geburtsfehlers, der Kinderlähmung oder früherer Brüche einen bewegungsbehinderten Körper. - Einer der Arme ist wenig beweglich und darum werden TW mit dem Arm bzw. mit der Hand – 2 WM. - Ein beidhändiges Handeln ist nicht möglich. - Eines der Beine ist wenig beweglich, darum kann der Charakter max. 2 Felder schnell rennen und nur die Hälfte weit springen. - Der Charakter kann nicht klettern. - Wurde bereits das PM Beidhändigkeit ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
09	Makelhaftes Aussehen	Der Charakter ist unschön; ihm fehlen auffällig Zähne, die übrigen Zähne sind schwarz, er hat eine schiefe Nase, abstehende Ohren und sein Körperbau ist untersetzt. AUSS startet mit dem Wert 0 und darf nicht über 10 gesteigert werden.
10	Narben	Der Charakter ist durch Narben gezeichnet, evtl. auch im Gesicht.
11	Pollen-Allergie	Krankhafte Abwehrreaktion auf Pollen. Dies ist ein steigerbares PM
12	Prothese	Aufgrund einer verlorenen Gliedmaße trägt der Charakter eine Prothese. TW mit dieser Gliedmaße erhalten negative WM. W6: 1 – 2 = Handprothese 3 – 4 = Armprothese; ab Unterarm 5 – 6 = Beinprothese; ab Unterschenkel
13	Reizdarmsyndrom	Dauerhafte Verdauungsstörungen, mit Blähungen und Rülpsen. - Die Flatulenz tritt häufig nach dem Essen und Trinken auf. - Es kann auch Bauchschmerzen oder Durchfall auftreten.
14	Schulden	Der Charakter hat Schulden bei einem Pfandleiher. Die Schulden werden wie das Startguthaben ausgewürfelt (W10 x so hoch).
15	Schwitzsucht	Übermäßiges Schwitzen und Schweißgeruch. - Bei körperlicher Belastung Gefahr durch Dehydrierung. - Wurde bereits das PM Unempfindlichkeit ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
16	Sehschwäche	Ohne Brille werden alle visuellen Talente – W6 WM.
17	Stottern	Der Charakter stottert, vor allem in angespannten Situationen.
18	Völlerei	Übergewichtigkeit, Fettleibigkeit, unbeweglich und maßloses Ess-, Trink- und Konsumverhalten. - Wurde bereits das PM Athletischer Typ oder Narzissmus ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Das Talent AUSS startet mit dem Wert 0. - Bewegliche Talente werden – 2 WM.
19 – 20	Freie Wahl	

09 – 11	Phobien		Der Charakter hat eine Angststörung.
	• Alle Phobien sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12. • Wird eine Phobie erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert, und wandert somit in die nächst höhere Kategorie.		
	01	Akrophobie	Angst vor Höhen und Tiefen
	02 – 03	Aquaphobie	Angst vor tiefen und dunklen Gewässern • Schwimmen wird – 2 WM.
	04	Astraphobie	Angst vor Blitzen und Gewitter
	05	Entomophobie	Angst vor Insekten
	06	Gelotophobie	Angst ausgelacht zu werden
	07	Hämatophobie	Angst vor Blut
	08	Herpetophobie	Angst vor Schlangen, Reptilien und Amphibien
	09 – 10	Iatrophobie	Angst vor Krankenhäusern, Ärzten und Spritzen
	11	Kynophobie	Angst vor Hunden
	12	Ligyrophobie	Angst vor lauten (Knall-)Geräuschen und Schüssen

...

	13	Nekrophobie	Angst vor dem Tod und den Kontakt mit Toten, Friedhöfen und Leichen.
	14	Phänophobie	Angst vor mysteriösen Phänomenen, Zauberei und gruseligen Situationen.
	15 – 16	Pyrophobie	Angst vor Feuer Wurde bereits das PM Pyromanie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	17 – 18	Xenophobie	Angst vor Fremden (radikalisierte Vorurteile gegen andere) Die Xenophobie wird mit dem W100 ausgewürfelt: 01 – 05 = Ärzte 06 – 10 = Behinderte 11 – 15 = Bewohner eines bestimmten Ortes 16 – 20 = Chinesen 21 – 25 = Christliche Glaubensgemeinschaft 26 – 30 = Gesetzeshüter 31 – 35 = Frauen oder Männer 36 – 40 = Indianer 41 – 45 = Menschen einer bestimmten europäischen Herkunft 46 – 50 = Mexikaner 51 – 55 = Nord- oder Südstaatler 56 – 60 = Politiker 61 – 65 = Schwarze 66 – 70 = Soldaten 71 – 75 = Weiße (nur bei Afroamerikanern und Indianern) 76 – 80 = Wohlhabende 81 – 100 = freie Wahl
	19 – 20	Freie Wahl	

12 – 15	Positive Eigenschaften		Positive körperliche oder gesellschaftliche Fähigkeiten
	01	Arbeitertyp	Der Charakter arbeitet gerne, viel und kann gut zupacken. - Auf die Arbeitstalente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden. - Der Charakter erleidet keine VIT-Abzüge, wenn er hart gearbeitet hat. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.
	02	Athletischer Typ	Der Charakter ist ein sehr beweglicher und dynamischer Typ. - Wurde bereits das PM Völlerei ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Auf die Bewegungstalente dürfen + 4 WM frei zugeteilt werden. - Ab einem REFL-Wert von 15 erhält er bereits + W6 Punkte zusätzlich bei der Ermittlung der Kampfreiherfolge. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und bei der Ermittlung der Kampfreiherfolge erhält der Charakter nun + 2 W6 Punkte.
	03	Beidhändigkeit	- Der Charakter kann dauerhaft beidhändig kämpfen, ohne dafür im Vorfeld eine Kognition zu opfern. - Der Charakter muss in MOT mind. den Wert 12 haben. - Keine Hand erhält eine negative WM. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Wurde bereits das PM Krüppel ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	04	Clever	Ab einen Wert von 15 in INTEL kann der Charakter ein gutes Geschäft wittern oder erkennt die Verstrickungen in einer Situation, wenn ihm der TW auf INTEL gelingt.
	05	Empathischer Typ	Der Charakter hat ein besonderes Gespür für die Anliegen der Menschen und versteht sich auch gut mit Tieren und Kindern. - Die Talente INST und Abrichten werden + 2 WM. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhalten zusätzlich beide Talente + 2 WM.

...

06	Erbe	Der Charakter wird etwas in den nächsten Abenteuern erben, was der SM geheim mit dem W6 ermittelt: 1 = Fuhrwerk und Pferde (Planwagen oder Kutsche); 2 = Haus mit Anwesen (1.000 m²); 3 = Kleinunternehmen; 4 = Geld (wie bei der Startinfo ermitteln x W10); 5 = Kleinfarm (1 Parzelle); 6 = Mehrheitsanteile an einem Unternehmen. Wird das PM erneut ausgewürfelt, ermittelt der SM erneut, was der Charakter zusätzlich geerbt hat (jedoch nicht das gleiche Erbe).
07	Hohe Resilienz	Der Charakter hält stressige Situationen gut aus und ist psychisch und physisch stärker belastbarer. - TW gegen einen Schreck oder Wahn werden + 2 WM. - Der Charakter hält einen Tag ohne Schlaf besser aus und würde auch nach 24 Std. ohne Schlaf nur leicht müde sein. - Sämtliche Gesundheitsstörungen bewirken bei ihm 1 VIT weniger Verlust. - Bei der Ermittlung eines Pathogens oder gegen Kälte und Hitze wird der TW auf VIT + 2 WM. - Der Charakter erleidet keine VIT-Abzüge durch negative Einflüsse, wie z. B. wenn ein Geliebter verstorben ist (wohl aber einen WS-Abzug). - Der Charakter erleidet keinen WS-Abzug, wenn er eine skrupellose Tat ausgeführt hat, die nicht seinem Wert entsprach (dennoch steigt SKR dadurch an). - Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
08	Intelligenter Typ	Der Charakter ist ein intelligenter Typ. - Auf die Wissenstalente dürfen + 6 WM frei zugeteilt werden. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.
09	Intuitiver Typ	Der Charakter ist überaus intuitiv und instinktiv. - Auf die Intuitiven Talente dürfen + 6 WM frei zugeteilt werden. - Mit dem Talent CHAR beeinflusst er seine Gruppe + 1 WM mehr, wenn er den Wert 15 bzw. 18 erreicht hat. - Der Charakter erhält Vorahnungen, wenn etwas Besonderes passieren wird. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und CHAR beeinflusst noch + 1 WM mehr.
10	Kämpfernatur	Der Charakter kann gut kämpfen. - Auf die Kampftalente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden. - Bei der Ermittlung der Kampfreiheitsfolge erhält der Charakter + W6 Punkte zusätzlich. - In einer Kampfrunde zeigt der erste Schock keine Wirkung. - Der Charakter erhält einen möglichen Kampftrick mehr (nur bei Chinesen). - Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt und der Charakter erhält noch einen Kampftrick mehr.
11	Mobiler Typ	Der Charakter kann gut reiten und kennt sich gut mit Fahrzeugen zu Wasser und an Land aus. - Auf die Mobilitätstalente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden.
12	Orientiertes Wissen	Der Charakter kennt sich überall herausragend gut aus. Er weiß, wo sich welche Gruppierung aufhält und welche Naturbegebenheit sich wo befindet. - Die Talente Geschichte und Orientierung werden + 2 WM. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhalten beide Talente erneut + 2 WM.
13	Physischer Typ	Der Charakter hat eine positive Kontrolle über seinen Körper. - Auf die Körperlichen Talente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden; außer auf AUSS. - VIT löst ab 15 und 18 + 1 WM mehr auf alle TW aus. - Wird das PM erneut ausgewürfelt, dürfen weitere + 2 WM frei zugeteilt werden und VIT löst erneut + 1 WM mehr aus.

...

14	Prominent	Der Charakter ist überall bekannt, weil er aus irgendeinem Grund heraus prominent ist. Er hat dadurch auch überall Kontakte. • Das Talent CHAR wird + 2 WM. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
15	Regenerativer Typ	Der Charakter regeneriert überaus schnell. • Auf die Regenerativen Talente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden. • Die Regenerativen Talente regenerieren bereits nach 12 Std. • Sonstige Talente, veränderte PM-Werte oder WM regenerieren schon nach einer ½ Std.
16	Schamanen-begabt	Der indianische Charakter ist besonders begabt in Schamanismus oder er ist kein Indianer, der aber auch über die Fähigkeit des Schamanismus verfügt. • Als indianischer Schamane erhält er einen Zauber zusätzlich. • SCHAM regeneriert stündlich um je einen Punkt. • Ist der Charakter kein Indianer, so kann er die Fähigkeit Schamanismus besitzen, wenn das Talent auf 12 angehoben wird. Er muss in seinem Leben keine Unterweisung in Schamanismus erhalten haben, sondern besitzt diese Begabung einfach. Es bindet ihn allerdings an bestimmte magische Vorstellungen. • Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhält der Charakter erneut einen Zauber mehr.
17	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 dauerhaft einen NBS, der 10 % seiner aktuellen LE entspricht. • Der Charakter erhält + 2 NRS. • Der Charakter besitzt einen ständigen automatischen Powerschlag, für den er keine Kognition aufwenden muss.
18	Unempfindlich	Der Charakter leidet an einer „Hereditär sensorischen und autonomen Neuropathie“. Er trägt darum Narben oder Verbrennungen an sich. • Der Charakter empfindet keinen Schmerz, die LE wird ihm aber dennoch abgezogen. Inplay weiß der Charakter nicht, wie es gesundheitlich um ihn steht. • Der Charakter erleidet gar keine Schocks. • Eine mittlere Wunde verursacht erst nach ½ Std. – 1 LE und eine schwere Wunde erst nach 10 Min. • Das Talent AUSS startet mit dem Wert Wert 0. • Wurde bereits das PM Schwitzsucht ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
19 – 20	Freie Wahl	

16 – 18	Psychische Störungen		Der Charakter leidet an einer psychischen Störung.
	- Einige psychische Störungen sind steigerbare PM und starten mit dem Wert 12. - Wird eine steigerbare psychische Störung erneut ermittelt, wird das PM + 3 Punkte gesteigert und wandert somit in die nächst höhere Kategorie. - Gegen bestimmte psychische Störungen können Medikamente oder Therapien genutzt werden.		
	01	Amnesie	Dem Charakter fehlen Erinnerungen seiner Vergangenheit. - Der SM denkt sich die Gründe des Traumas aus. - Der Charakter kann in entsprechenden Situationen einen TW auf INTEL machen, um sich an Szenen zu erinnern. - Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	02	Bipolare Störung	Der Charakter leidet unter manisch-depressiven Stimmungsschwankungen. - Täglich entscheidet der W6 über die Stimmung des Charakters. - Bipolarität verursacht auch ein stärkeres Schlafbedürfnis. - Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	03	Cholerik	Der Charakter ist jähzornig. - Im Nahkampf verursacht der Charakter + W6 TP; er kann sich aber nur mit einem Gegen-TW auf WS zurückhalten aufzuhören. Bei hoher SKR wird seine Tat auch grausam. - Dies ist ein steigerbares PM.
	04	Habgier	Gier nach Besitz und Geld. - Das Talent SKR wird + 2 WM. - Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	05	Helfersyndrom	Der Charakter neigt dazu, schnell zu Hilfe kommen zu wollen und setzt sich gegen ungerechte und unsoziale Situationen ein. - Bei einer skrupellosen Tat, die einen Wert von 15 erfordert, wird der TW – 2 WM und ein möglicher Gegen-TW zusätzlich mit – 2 WM. - Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	06	Herrschaft	Verlangen Personen anzuführen und Macht zu ergreifen. - Das Talent SKR wird + 2 WM. - Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	07	Kleptomanie	Süchtig aufs Klauen und Stehlen. - Das Talent FM wird beim Taschendiebstahl + 2 WM. - Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	08	Koprolalie	Krankhafte Neigung zum Aussprechen unanständiger, obszöner Wörter (Tourette-Syndrom). Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	09	Lügner	Der Charakter ist ein zwanghafter Lügner. - Das Talent Lügen wird + 2 WM. - Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
	10	Mordlust	Sucht nach dem Töten von Personen und dessen Erleben. - Die Talente MUT und SKR werden + 2 WM. - Kann der Charakter in einem Abenteuer keinen Mord begehen, sinken GL und WS zum nächsten Abenteuer – 1. Diese Abwertungen bleiben bestehen, bis der Charakter gemordet hat. - Hat der Charakter gemordet, steigen GL und WS vorübergehend + 1. - Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

...

11	Narzissmus	Der Charakter ist selbstverliebt und extrem Eitel. - Wurde bereits das PM Völlerei ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Das Talent AUSS startet mit dem Wert 10. - Das Talent CHAR wird + 2 WM. - Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
12	Neugier	Ruheloses Interesse an fremden Situationen und Geheimnissen. Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
13	Paranoia	Der Charakter glaubt an Verschwörungstheorien, ist schnell eifersüchtig, misstrauisch und kann auch unter Wahnvorstellungen leiden. Dies ist ein steigerbares PM.
14	Pyromanie	Zwanghaftes Verlangen Feuer zu legen und etwas zu verbrennen. - Wurde bereits das PM Pyrophobie ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden. - Im Umgang mit Feuer wird ein möglicher TW auf MUT + 2 WM. - Dies ist ein steigerbares PM.
15	Rachsucht	Der Charakter hat den tiefen Wunsch Rache an jemanden oder an eine Gruppe auszuüben. Dies ist kein steigerbares PM. Wird es erneut gewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.
16	Sexsucht	Der Charakter ist sexsüchtig. Dies ist ein steigerbares PM.
17	Spielsucht	Zwanghafter Wunsch, Glücksspiele mit Gewinnaussicht zu spielen. - Beim Glücksspiel wird der TW auf Glücksspiel + 2 WM. - Dies ist ein steigerbares PM.
18	Trauma	Der Charakter hat aufgrund eines fürchterlichen Erlebnisses ein Trauma. - Spieler und SM überlegen sich ein Erlebnis, wie z. B. eine Schlacht oder ein Überfall, eine Konfrontation mit Tieren, ein Ereignis in der Kindheit. - Spieler und SM überlegen sich einen dazu passenden Auslöser, der dazu führt, dass der Charakter dann in ein extremes Verhalten verfällt. - Dies ist ein steigerbares PM.
19 – 20	Freie Wahl	

19	Freie Wahl für ein direktes PM
----	---------------------------------------

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

Beschreibungen zu den PM

(alphabetisch sortiert)

Akne: Der Charakter leidet, vor allem im Gesicht, unter Pusteln (Pickeln), die sich in weißen und schwarzen Mitessern darstellen und auch in eitrige Pusteln. Grund dafür ist eine Stoffwechselerkrankung. Trotz eventuell ärztlicher Behandlungen in der Vergangenheit, ist diese Erkrankung immer wieder aufgetreten. Einige kleine Narben zeichnen den Charakter aus.

- Zu Beginn eines Abenteuers muss der TW auf VIT gelingen, sonst leidet der Charakter W6 Std. lang an Juckreiz und verliert dadurch sofort – 1 LE und – 1 VIT.
- Bei der Talenterstellung startet das Talent AUSS mit dem Wert 0.

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

- Die Angst kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 15 erleidet der Charakter auf einer Anhöhe schon große Angst.

Albino: Der Charakter hat verschiedene Augenfarben oder hat hellrote Albino-Augen und auch weiß-graue Haare. Das kann abschreckend gespenstisch wirken, in manchen Kulturen (z. B. bei Indianern) können solche Personen für besondere berufene Persönlichkeiten gehalten werden.

Alkohol: Der Charakter ist alkoholsüchtig. Als Alkohol gelten Bier, Wein und Spirituosen.

- Einfache Mengen Alkohol bewirken bei ihm nichts, aber eine ungewohnte Menge wirkt der Alkohol dann euphorisierend, stimulierend, angsthemmend, leicht betäubend, aber auch bewegungseinschränkend.
- Alkohol wirkt in 5 Min. und wirkt 3 Std. lang.
- Zur Wirkung, zu Neben- und Nachwirkungen, zur Sucht und zum Entzug, siehe „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Gegenmaßnahmen: Um sich gegen die Sucht zu wehren muss der Gegen-TW auf WS gelingen. Dies verursacht allerdings einen Entzug.
- Alkohol ist ein steigerbares PM
 - Ab dem Wert 12 konsumiert er täglich Alkohol und gerne bei besonderen Anlässen.
 - Ab dem Wert 15 täglich konsumiert er vermehrt Alkohol, auch zu ungewohnten Zeiten und zwischendurch auch hartalkoholische Getränke.
 - Ab dem Wert 18 konsumiert er fast ständig und er ist ein Spiegeltrinker.
- Alkohol ist eine Droge, mit der überall gehandelt und die überall konsumiert wird, vor allem in Saloons. Indianer nennen Alkohol „Feuerwasser“ und sind dafür besonders empfänglich.

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

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



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

- Der TW auf Schwimmen wird – 2 WM.
- Die Angst kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 15 hat der Charakter sogar Angst vor Badewannen und der TW auf Schwimmen wird – 4 WM.
 - Ab dem Wert 18 wird der TW auf Schwimmen – 6 WM.

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

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

Astraphobie: Der Charakter hat Angst vor Gewitter. Er will sich vor dem Gewitter in Sicherheit bringen.

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

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

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

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

- Um welches Auge es sich handelt, darf der Spieler frei entscheiden.
- Durch das fehlende Auge kann der Charakter in diese Richtung nur 45 ° weit gucken.
- Außerdem werden alle TW, die das Sehen betreffen (also auch Kampftalente) – 2 WM.



Beidhändig talentiert: Der Charakter beherrscht dauerhaft das Beidhändige Kämpfen.

- Der Charakter kann dauerhaft beidhändig kämpfen, ohne dafür im Vorfeld eine Kognition zu opfern.
- Er benötigt hierfür aber in MOT mind. den Wert 12.
- Keine Hand erhält eine negative WM.
- Wurde bereits das PM Krüppel ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

Bipolare Störung: 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 + 3 und GL steigt für diesen Tag + 1.
 - 3 = Cholerisch = Der Charakter ist rastlos und cholerisch.
 - Er erhält an diesem Tag das PM Cholerik und SKR steigt für diesen Tag + 1.
 - 4 = Switching = Die Symptome wechseln zwischen Manie und Depression. Dies kann der Charakter frei ausspielen; es finden jedoch keine Werteveränderungen statt.
 - 5 = Der Charakter ist normal.
 - 6 = Freie Wahl für den Spieler.
- Drogen verschlimmern die Stimmungen. Bei einer 6 muss dann erneut gewürfelt werden.
- Durch die Bipolare Störung wird der Charakter schneller müde. Er muss am Abend wesentlich schneller schlafen und schläft auch sofort und fest ein. Ihn zu wecken ist schwer.

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

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

Clever: Der Charakter kann ein gutes Geschäft wittern und er ahnt auch bei verstrickten Situationen, welche Motive hinter bestimmten Handlungen stehen könnten. In einer Stadt könnte er mit seiner Begabung schnell in gute Geschäfte einsteigen oder sie selbst aufbauen. Ebenso würde er schnell ahnen, wenn korrupte oder kriminelle Machenschaften am Werk sind.

- Um so eine Ahnung zu erhalten, muss der Charakter in INTEL einen Wert von 15 haben und ihm muss der TW auf INTEL gelingen. Der SM gibt ihm daraufhin mögliche Informationen.

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

- Koffein wird durch das Getränk eingenommen. Es wirkt nach 30 Min. und für 2 Std. Durch die Einnahme werden VIT und WS leicht angehoben und Wissenstalente leicht positiv WM. Koffein wirkt auch leicht dehydrierend. (Siehe weiter unter „Equipment“, „Pharmazeutika“!)
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, dann jedoch Entzug.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem PM-Wert von 10 – 14 konsumiert man täglich 1 – 2 Tassen.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man täglich mehrere Tassen.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man ständig Kaffee oder Tee.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.
- Bei Indianer bezieht sich das PM nur auf den Konsum von grünem oder schwarzem Tee.
- Das alternative Muckefuck, das aus Gerste oder Roggen hergestellt wird, enthält kein Koffein und kann darum nicht für das PM genutzt werden.

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

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

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

- Die Konfrontation mit einem Insekt oder dergleichen kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.
 - Ab dem Wert 15 würde sich der Charakter auch nicht trauen, eine Spinne oder ein stechendes Insekt zu töten. Auch Spinnennetze und Spinnweben bereiten ihm Angst.



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

- Der SM ermittelt geheim, was das für ein Erbe sein wird. W6:
 - 1 = Fuhrwerk und Pferde. Dabei kann es sich um einen Planwagen oder um eine Kutsche mit zwei Pferden handeln.
 - 2 = Haus mit Anwesen. Das Haus befindet sich in oder neben einer Stadt und das Grundstück ist 1.000 m² groß und hat somit reichlich Nutzfläche. Das Haus ist 200 m² groß und sehr edel eingerichtet.
 - 3 = Kleinunternehmen. Z. B. eine Schmiede, ein Hurenhaus, ein Eisenwarenhandel usw.
 - 4 = Geld. Die Höhe des Geldes wird wie beim Startgeld der Charaktererstellung ermittelt; allerdings ist die Summe W10 x höher.
 - 5 = Kleinfarm. Außerhalb einer Stadt oder inmitten einer Prärie befindet sich ein Farmgebäude mit einer Parzelle Land (65 ha).
 - 6 = Mehrheitsanteile an einem Unternehmen. Es handelt sich um ein lukratives Unternehmen, das den Charakter in die reiche Vermögensschicht befördern wird. Dabei kann es sich um ein Postkutschenunternehmen handeln, um eine Eisenbahngesellschaft, ein Dampfschiff, um eine Fabrik usw.

Gelatophobie: Der Charakter hat Angst ausgelacht zu werden. Der Ursprung dieser Angst kann in seiner Kindheit liegen. Wenn der Charakter in eine Situation kommt, in der er belächelt oder gar ausgelacht wird, provoziert ihn das so sehr, dass er entweder von dort wegläuft oder er aggressiv darauf antwortet.

- Besitzt der Charakter einen MUT-Wert von 15, antwortet er auf die Situation aggressiv und wird zum Kampf übergehen.
- Besitzt der Charakter einen MUT-Wert von unter 15, ist er eingeschüchtert und läuft von der Situation davon.

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

- Alle auditiven Talente werden – 6 WM.
- Gegenmaßnahmen: Der Charakter könnte ein Hörrohr nutzen; ebenso könnte er die Gebärdensprache erlernt haben. Hierfür muss ein Punkt beim Talent „Sprachen / Schriften“ eingesetzt werden.

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

- Der SM ermittelt zu Beginn des Abenteuers mit dem W10, ab welcher Stunde der Charakter nach dem Aufstehen seine Gicht erleiden könnte. Wenn der Zeitpunkt kommt, muss dem Spieler der TW auf VIT gelingen, sonst erleidet er einen Gichtanfall.
- Wenn er den Gichtanfall erhält, wird mit dem W100 und der Trefferliste eine Körperpartie ermittelt, die gerötet, angeschwollen und überwärmt ist. Es muss sich dabei jedoch um ein Gelenk handeln.
 - Der Charakter erleidet dann Schmerzen: – W4 LE und
 - leichtes Fieber: W6 Std. lang und – 1 LE und – 1 VIT.
- Nach jedem Gichtanfall muss dem Charakter der TW auf GL gelingen, sonst erleidet er dauerhaft – 1 VIT.
- Ab jedem 4. Gichtanfall muss dem Charakter außerdem ein weiterer TW auf GL gelingen, sonst verstirbt er an Nierenversagen.
 - Wenn der Charakter Alkoholsüchtig ist oder das PM Völlerei ermittelt wurde oder er vermehrt Meeresfrüchte oder Fisch konsumiert, wird der TW auf VIT (in Bezug auf die Gicht) – 2 WM.
- Gegenmaßnahmen:
 - Es gibt einige Heilmittel gegen Gicht (siehe „Equipment“, „Pharmazeutika“!)
 - Wenn der Charakter häufig Milch konsumiert, wird der TW auf VIT (in Bezug auf die Gicht) + 1 WM.

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

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

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

- Sieht der Charakter offenes Blut, kann er einen Schock erleiden.
- Sieht der Charakter offenes Blut, wird ihm übel und erleidet dadurch – 1 VIT.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Therapie. Mögliche Medizin gegen die Übelkeit.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie. Ab dem Wert 15 muss ihm beim Anblick von Blut auch der TW auf WS gelingen, sonst wird er ohnmächtig.

Helfersyndrom: Der Charakter neigt dazu, schnell zu Hilfe kommen zu wollen und setzt sich gegen ungerechte und unsoziale Situationen ein.

- Bei einer skrupellosen Tat, die einen Wert von 15 erfordert, wird der TW – 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS, der jedoch – 2 WM wird.

Herpetophobie: Angst vor Reptilien, wie Eidechsen und vor allem vor Schlangen. Der Charakter ekelt und erschrickt sich vor solchen Tieren. Sollte eine Schlange in der Nähe sein, wird der Charakter diesen Ort nicht mehr betreten, bis klar ist, dass die Schlange entfernt wurde.

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

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

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

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

- Kommt der Charakter in eine extrem aufregende, kämpfende oder körperlich anstrengende Situation (oder erleidet er einen Blitzschlag), muss er einen TW auf GL schaffen, sonst erleidet er einen Infarkt und stirbt. Nur eine gute Erste Hilfe (erforderlicher Wert von 15 in MED) kann ihn noch reanimieren. Bei einer misslungenen Erste Hilfe ist der Charakter sofort tot.

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

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

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

- Kommt der Charakter in ein Krankenhaus oder in eine Arztpraxis, wird ihm übel und er erleidet dadurch – 1 VIT.
- Wird an ihm eine Spritze angesetzt, kann er ohnmächtig werden, wenn ihm der Gegen-TW auf MUT misslingt.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Therapie. Medizin kann gegen die Übelkeit helfen.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Phobie.

Intelligenter Typ: Der Charakter ist besonders schlau und intelligent.

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

Intuitiver Typ: Der Charakter ist überaus intuitiv und instinktiv.

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

Kämpfernatur: Der Charakter ist ein Kämpfertyp und kann gut kämpfen. Er beißt sich durch und ist bereit, in die Offensive zu gehen. Der Kampf ist für ihn stets eine der ersten Optionen.

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

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

- Das Talent Feinmotorik wird beim Taschendiebstahl + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in besonderen Situationen gegen die Kleptomanie zu wehren, ist ein Gegen-TW auf WS nötig, der – 4 WM ist.

Koprolalie: Die Koprolalie ist eine Störung, die auch als „Tic“ bezeichnet wird. 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:
 - 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.

Krebs: Es handelt sich um eine bösartige Tumorentwicklung im Körper, die sich soweit im Körper ausbreiten konnte, dass sie in den kommenden Tagen oder Monaten zum Tode führen kann. Der Charakter weiß davon oder erfährt davon im ersten Abenteuer (dies kann der Spieler selbst entscheiden). Er fühlt sich gelegentlich unwohl, was aber sonst keine Einbußen darstellt.

- 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 Opium oder Weidenrinde nehmen.
- Vor jedem Abenteuer ist mit dem W6 zu ermitteln, ob er am Ende des Spiels verstirbt. Eine 6 bedeutet den Tod. Dass der Charakter zum Schluss sterben wird, ahnt er dann sehr deutlich, wenn er seine Schmerzen spürt, gegen die er sich diesmal nicht mit einem TW auf VIT wehren kann.

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

- Einer der Arme ist wenig beweglich und darum werden TW mit dem Arm bzw. mit der Hand – 2 WM.
- Ein beidhändiges Handeln ist nicht möglich.
- Eines der Beine ist wenig beweglich, darum kann der Charakter max. 2 Felder schnell rennen und nur die Hälfte weit springen.
- Der Charakter kann nicht klettern.
- Wurde bereits das PM Beidhändigkeit ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

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

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

Ligyrophobie: Der Charakter hat Angst vor lauten Knallgeräuschen und Schüssen. Auch das Zersplittern von Glas, das Zerschlagen einer Vase, eine zuschlagende Tür oder ein Donner macht dem Charakter Angst.

- Die starke Konfrontation mit einem Knallgeräusch kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Antidepressiva; Anxiolytika; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie. Ab dem Wert 15 würde ihn schon der Anblick einer Schusswaffe ängstigen.

Laudanum: Der Charakter ist süchtig nach der Opiumtinktur. Laudanum wird als Beruhigungs- Betäubungs- und Hustenmittel eingesetzt; ist schmerzlindernd, hilft gegen Schlaflosigkeit, Depressionen und Nervosität und es ist ein Rauschmittel, das Glücksgefühle in diffuser Träumerei erleben lässt; gelegentlich auch Halluzinationen. Laudanum hat ein hohes Suchtpotential.

- Der Charakter konsumiert 10 Tropfen (5 ml). Die Wirkung tritt nach 30 Min. ein und hält 6 Std.
- Der Preis für eine Tinktur (30 ml) beträgt 0,50 \$.
- Zur Wirkung, zu den Neben- und Nachwirkungen, zur Sucht und zum Entzug, siehe unter „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS. Dies löst allerdings einen Entzug aus.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert von 10 – 14 konsumiert der Charakter wöchentlich.
 - Ab dem Wert von 15 konsumiert der Charakter alle 3 Tage.
 - Ab dem Wert von 18 konsumiert der Charakter täglich.

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

- Das Talent Lügen wird + 2 WM.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen gegen das Lügen zu wehren, ist ein TW auf WS nötig, der – 4 WM wird.

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

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

Mobiler Typ: Der Charakter bewegt sich gerne in Fahrzeugen und kommt gerne rum. Er kann gut reiten, Kutschen fahren und wäre auch gut geeignet, einen Zug oder einen Raddampfer zu fahren. Er interessiert sich für diese Dinge und hat ein gewisses Grundwissen darin.

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

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

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

Morphium: Der Charakter ist süchtig nach dem Opiat Morphinum. Der Auslöser dafür kann eine chirurgische Behandlung gewesen sein, bei der er mit Morphinum sediert wurde oder eine schwere Hustenerkrankung, bei der ihm Morphinum verschrieben wurde.

- Morphinum wird erst ab den 1850ern in den USA angeboten. Sollte Frontier vor dieser Zeit gespielt werden, muss der Wurf wiederholt werden.
- Morphinum ist erhältlich als Tinktur und als Sirup. Von der Tinktur konsumiert der Charakter 20 Tropfen, vom Sirup 5 ml. Die Wirkung setzt bei der Tinktur in 30 Min. ein und beim Sirup in einer Std. Morphinum hat eine Halbwertszeit von 4 Std.
- Morphinum lässt den Charakter in sich selbst in einen wohligen Dämmerzustand versinken. Es stellt ihn glücklich, wirkt beruhigend, schmerzlösend und regenerierend.
- Zur Wirkung, Neben- und Nachwirkung, zur Sucht und zum Entzug, siehe unter „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Gegenmaßnahmen: Um in besonderen Situationen seiner Sucht widerstehen zu können, muss ihm der Gegen-TW auf WS gelingen. Dadurch findet jedoch ein Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM:
 - Ab dem PM-Wert von 10 – 14 konsumiert man wöchentlich.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man alle 3 Tage.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man täglich.

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

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

- Das Talent AUSS startet bei der Talenterstellung mit dem Wert 10.
- Das Talent CHAR wird + 2 WM.
- Wurde bereits das PM Völlerei ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

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

- Die Konfrontation, z. B. mit einer Leiche könnte sofort einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT; Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie. Ab dem Wert 15 hat der Charakter auch Angst vor Kranken, Krankheiten, Verwundeten und Wunden.

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

- Gegenmaßnahmen: TW auf WS, der – 2 WM wird.



Nikotin: Der Charakter ist süchtig nach Tabakwaren.

- Nikotin wird in den meisten Fällen geraucht, in Form von Zigaretten, Zigarren oder als Pfeifentabak, es kann aber auch als Kautabak aufgenommen oder als Schnupftabak geschnieft werden.
- Es kommt kurzfristig zu einer leichten Leistungs-, Aufmerksamkeits- und Gedächtnissteigerung. Nikotin wirkt anregend und beruhigend.
- Geraucht wirkt Nikotin in 10 Sek., gekaut in 5 Min. und geschnieft in 1 Min. Die Halbwertszeit beträgt 1 Std.
- Zur Wirkung, Neben- und Nachwirkung, zur Sucht und zum Entzug, siehe unter „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Gegenmaßnahmen: Um der Sucht zu widerstehen, muss ein Gegen-TW auf WS gelingen. Dadurch findet dann aber ein Entzug statt.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige ca. 5 Zigaretten oder Zigarren täglich.
 - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige ca. 20 Zigaretten oder Zigarren.
 - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige ca. 30 – 40 Zigaretten oder Zigarren.
 - Erreicht das PM eine höhere Kategorie, hat das nachwirkende Folgen.

Opium: Der Charakter ist süchtig nach Opium, das geraucht wird; oder auch aus medizinischen Gründen als Pille eingenommen wird.

- Rauchopium, aber auch die Pille, wirkt schmerzstillend, beruhigend, appetithemmend und die euphorisierende Wirkung wird in einer diffusen Träumerei erlebt, in der auch farbenstarke und erotisierende Halluzinationen auftreten können. Es wirkt auch gegen Husten und Durchfall.
- Rauchopium wird vor allem von Chinesen ab 1848, vor allem in sogenannten Opiumhöhlen angeboten.
- Zur Wirkung, Neben- und Nachwirkung, zur Sucht und zum Entzug, siehe unter „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Gegenmaßnahmen: Um der Sucht zu widerstehen, muss der Gegen-TW auf WS gelingen, wodurch aber Entzug stattfindet.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem PM-Wert von 10 – 14 konsumiert man wöchentlich 2 g Rauchopium.
 - Ab dem PM-Wert von 15 konsumiert man alle 3 Tage 5 g Rauchopium.
 - Ab dem PM-Wert von 18 konsumiert man täglich 10 g Rauchopium.

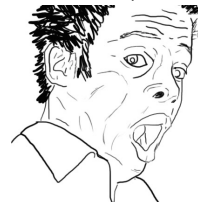


Orientiertes Wissen: Der Charakter kennt sich überall hervorragend gut aus. Er weiß, wo sich welche Gruppierung aufhält und welche Naturbegebenheit sich wo befindet. Das schützt ihn jedoch nicht davor, sich zu verlaufen und er kann ebenso orientierungslos durch den Wald wandern. Aber wenn er erst eine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

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

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

- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen gegen die Paranoia zu wehren, ist ein Gegen-TW auf WS nötig. Gegen die Paranoia gibt es keine Therapie.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 15 steigert er sich extrem in seine Theorien hinein und er hört Stimmen und sieht zwischendurch Dinge, die nicht real sind. Es kann auch geschehen, dass ihm un reale Personen als ständiger Begleiter begegnen. Der Gegen-TW nach jedem 3. Abenteuer wird mit dem Talent INTEL ermittelt.



- **Art und Nutzen:** Psychedelischer Stoff, der Halluzinationen bewirkt, eine veränderte Raum-Zeit-Wahrnehmung und ein spirituelles Erleben ermöglicht. Es fördert SCHAM und wirkt auch gegen Kopfschmerzen und Fieber.

Peyote: Der Charakter ist süchtig nach dem psychedelisch wirkenden Peyote-Kaktus. Der Konsum wirkt euphorisierend, halluzinogen, fördert das spirituelle Erleben, ermöglicht visionäre Träume, verändert das Raum-Zeit-Gefühl und wirkt auch gegen Kopfschmerzen und Fieber.

- Die Kaktus-Knöpfe werden gekaut oder im Tee getrunken. Die Wirkung setzt nach 30 oder 60 Min. ein und hält 6 Std. lang an.
- Zur Wirkung, zu den Neben- und Nachwirkungen, zur Sucht und zum Entzug, siehe unter „Equipment“, „Pharmazeutika“!
- Gegenmaßnahmen: Will man sich gegen die Sucht wehren, ist ein Gegen-TW auf WS nötig, wodurch allerdings ein Entzug stattfindet.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Ab dem Wert 10 konsumiert der Süchtige monatlich.
 - Ab dem Wert 15 konsumiert der Süchtige alle 2 Wochen.
 - Ab dem Wert 18 konsumiert der Süchtige wöchentlich.
- Dieses PM erhalten nur Indianer oder Menschen, die bei Indianern leben. Und Peyote existiert nur in New Mexico und Texas. Sollte das auf den Charakter nicht zutreffen, muss der Wurf wiederholt werden.

Phänophobie: Der Charakter hat Angst vor unerklärlichen Erscheinungen, mysteriösen Phänomenen, vor Zaubere und gruseligen Situationen.

- Der Kontakt mit einem mysteriösen Phänomen kann einen Schreck auslösen.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf MUT.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker die Phobie.

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

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

Pollen-Allergie: Überempfindlichkeit des Organismus gegen Pollen. Der Kontakt Blütenpollen verursacht Gesundheitsstörungen.

- Durch Kontakt leidet der Charakter an einer verstopften oder laufenden Nase, tränende und anschwellende Augen, häufigem Niesen, pfeifender Atmung, Hautrötung, Pusteln, Husten und Juckreiz.
 - Die Allergie hält W6 Std. lang an.
 - – 1 LE und – 2 VIT und alle TW werden – 2 WM.
 - Diese Werteveränderungen, auch die Regenerativen Talente, regenerieren nach der Wirkungsdauer je Std. um einen Punkt.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS; Inhalation mit Salzwasser.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Unter dem Wert 12 verliert der Charakter nur noch – 1 VIT und – 1 WM.
 - Ab dem Wert 15 sind die Werteverluste doppelt so stark.
 - ab dem Wert 18 sind die Werteverluste dreifach so stark.

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 oder hat sich beispielsweise als Revolverheld einen Namen gemacht. Er hat überall Kontakte. Dazu sollte sich der Spieler für seinen Charakter einen besonderen Background ausdenken, besonders wenn der Charakter in einer niedrigen Sozialklasse lebt.

- Das Talent CHAR wird + 2 WM.

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

- Wird mit einer Prothese zugeschlagen, verursacht das 1 TP mehr.
- Schwere Bewegungen können dem Charakter selbst schaden und erleidet dann – 1 LE.
- Mit dem W6 wird ermittelt, welche Gliedmaße er verloren hat und dort nun eine Prothese trägt:
 - 1 – 2 = Handprothese (welche Hand es ist, wird auch ausgewürfelt)
 - 3 – 4 = Armprothese; ab Unterarm (welcher Arm es ist, wird auch ausgewürfelt)
 - 5 – 6 = Beinprothese; ab Unterschenkel (welches Bein es ist, wird auch ausgewürfelt)
- 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.
 - Moderne Metall-Prothese: Die ersten W6 Abenteuer lang – 4 WM, danach dauerhaft – 2 WM.
- Wurde bereits das PM Krüppel ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.
- Beim Outplay-Einkauf vor dem ersten Abenteuer muss der Spieler sich die Prothese nicht kaufen; der Charakter hat sie bereits.

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

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

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

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

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

Regenerativer Typ: Der Charakter regeneriert überaus schnell.

- Auf die Regenerativen Talente dürfen + 2 WM frei zugeteilt werden.
- Die Regenerativen Talente regenerieren doppelt so schnell, also bereits nach 12 Std.
- Sonstige Talente, veränderte PM-Werte oder WM regenerieren doppelt so schnell, also schon nach einer ½ Std.

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

- Der SM muss vor dem Abenteuer per Würfel eine Uhrzeit ermitteln, wann der Charakter einen TW auf GL machen muss. Misslingt ihm dann der TW, erleidet er (W6):
 - Bauchschmerzen: – 2 LE und – 1 VIT.
 - Durchfall: – 1 LE und – 1 VIT.

Schamanenbegabt: Der indianische Charakter ist besonders begabt in Schamanismus oder er ist kein Indianer, der aber auch über die Fähigkeit des Schamanismus verfügt.

- Als indianischer Schamane erhält er einen Zauber zusätzlich.
- SCHAM regeneriert stündlich um je einen Punkt.
- Ist der Charakter kein Indianer, so kann er die Fähigkeit Schamanismus besitzen, wenn das Talent auf 12 angehoben wird. Er muss in seinem Leben keine Unterweisung in Schamanie erhalten haben, sondern besitzt diese Begabung einfach. Es bindet ihn allerdings an bestimmte magische Vorstellungen. SCHAM regeneriert bei ihm jedoch nach den herkömmlichen Regeln.
- Wird das PM erneut ausgewürfelt, erhält der Charakter erneut einen Zauber mehr.

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

- Die Höhe der Schulden wird wie bei der Charaktererstellung beim Startgeld ermittelt, allerdings W10 x so hoch.

Schwitzsucht: Der Charakter produziert unkontrollierbar viel Schweiß. Besonders davon betroffen sind die Handflächen, Fußsohlen, Achselhöhlen und die Stirn. Gründe dafür können die Wechseljahre sein, eine 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.
- Wurde das PM Unempfindlichkeit bereits ausgewürfelt, muss der Wurf wiederholt werden.

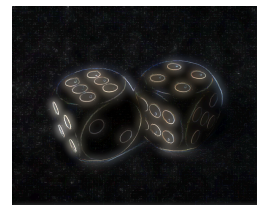
Sehschwäche: Der Charakter hat eine Sehschwäche und braucht zum Sehen eine Brille. Wenn er die Brille abnimmt, kann er weniger gut sehen und die TW, die das Sehen betreffen (auch Kampftalente), werden negativ wurfmodifiziert.

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

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

- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS; Mönchspfeffer.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Ausprägung der Sexsucht. Wenn der Wert entsprechend hoch ansteigt (Wert 15), onaniert er auch bewusst vor dem anderen Geschlecht und bei entsprechender SKR wäre er auch bereit, sexuelle Übergriffe durchzuführen.

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



- Der Charakter erhält + 2 WM auf das Talent Glücksspiel.
- Gegenmaßnahmen: Gegen-TW auf WS.
- Dies ist ein steigerbares PM.
 - Umso höher der Wert ist, desto stärker ist die Sucht.
- Häufiges Glücksspielen kann dieses PM bewirken.

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

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

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

- 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

Trauma: Der Charakter leidet aufgrund eines fürchterlichen Erlebnisses an einem Trauma. Spieler und SM überlegen sich ein Erlebnis, wie z. B. eine Schlacht oder ein Überfall, eine Konfrontation mit Tieren, ein Ereignis in der Kindheit. Dazu wird ein passender Auslöser ausgedacht, der dazu führt, dass der Charakter in ein extremes Verhalten verfällt.

- Ein Auslöser könnte sein: Eine autoritäre Person stellt sich gegen den Charakter, ein Kampf findet statt, der sich ähnlich entwickelt, wie beim früheren Erlebnis, ein brennendes Haus, ein Unfall usw.
- Als Verhalten kann in Frage kommen: Der Charakter dreht durch und greift an oder er flüchtet oder erstarrt oder erleidet eine Paranoia o. ä.
- Dies ist ein steigerbares PM. Umso höher der Wert, desto stärker der Auslöser und das Verhalten.

Unempfindlich: Der Charakter leidet seit seiner Geburt an einer erheblichen Störung des Schmerz- und Temperatursinns. Er spürt keinen Schmerz und keine Temperatur. Ebenso sind die Schweißdrüsen defekt. Der Charakter hat in seiner Vergangenheit häufig Verletzungen erlitten, die er viel zu spät erst bemerkt hat, darum hat er diverse Verbrennungen und Narben.

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

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

- Bewegliche Talente werden – 2 WM.
- Bei der Talenterstellung startet das Talent AUSS mit dem Wert 0.
- Gegenmaßnahmen: Um sich in entsprechenden Situationen gegen die Völlerei zu wehren, muss ihm der TW auf WS gelingen, der – 4 WM wird.
- Wurde bereits das PM Athletischer Typ oder Narzissmus ermittelt, muss der Wurf wiederholt werden.

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 – 05 = Ärzte	46 – 50 = Mexikaner
06 – 10 = Behinderte	51 – 55 = Nord- oder Südstaatler
11 – 15 = Bewohner eines bestimmten Ortes	56 – 60 = Politiker
16 – 20 = Chinesen	61 – 65 = Schwarze
21 – 25 = Christliche Glaubensgemeinschaft	66 – 70 = Soldaten
26 – 30 = Gesetzeshüter	71 – 75 = Weiße (nur bei Afroamerikanern und Indianern)
31 – 35 = Frauen oder Männer	76 – 80 = Wohlhabende
36 – 40 = Indianer	81 – 100 = Freie Wahl
41 – 45 = Menschen einer bestimmten europäischen Herkunft	

- 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.