



ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE



SCHNELLSART

CHARAKTERGENERATOR



9+1 für Talamh-Charaktere



VERSION 2.2





9 Punkte werden auf die 4 Grundwerte des Basisblocks (Persönlichkeit, Physis, Kampf, Alles Andere) verteilt.

Dabei ist mindestens 1 Punkt pro Wert zu vergeben. Maximal sind 3 verteilte Punkte je Basiswert möglich. Siehe dazu Volksboni (rechts) und Regelwerk, Seite 14.

Jugendliche Charaktere starten mit weniger Punkten (siehe Regelwerk, Seite 80, unten).

Die Auswahl des Volks kann die Anzahl der Basisblock-Punkte verändern (siehe rechts)!

Basisblock:
Charakterbogen, Seite 2

BASISBLOCK

CHARAKTERBogen

NAME: GAMES.DE - UNIVERSALREGELN

GESCHLECHT:

PERSÖNLICHKEIT $5 \times \text{PERSÖNLICHKEIT} + 5$ **MAGIEPUNKTE (MP)** **GRUNDWERT**

KAMPF **PHYSIS** $3 \times \text{PHYSIS} + 5$ **TREFFER** **GRUNDWERT**

ALLES ANDERE **BEWEGUNG (5 SEKUNDEN)** **METER**

VERTEIDIGUNG **WÜRFELPROBE** **MENTAL** **PHYSISCH**

CHARAKTERZÜGE

- IMPULSIV
- AGGRESSIV
- OPTIMISTISCH
- UNGEDULDIG
- MITGEHEND

0 1 2 3

[+]INITIATIVE [-]WÜRFEL
[+]SCHADEN/0 [-]TAGESFOR
[+]HANDLUNG



VOLK

TALAMHS SPIELBARE VÖLKER

SPIELBARES VOLK	BONUS BASISBLOCKWERT	QUELLENBAND OPFER
Elb (<i>Sidhe</i>)	+1 Punkt auf <i>Persönlichkeit</i>	Infos auf <i>Seite 95</i>
Elfe / Fee (<i>Sithiche</i>)	+2 Punkte auf <i>Persönlichkeit</i>	Infos auf <i>Seite 96</i>
Gnom (<i>Leipreachán</i>)	+1 Punkt auf <i>Alles Andere</i>	Infos auf <i>Seite 97</i>
Gnohl (<i>Cruadalach</i>)	<i>kein Bonus</i>	Infos auf <i>Seite 98</i>
Goblin (<i>Cunnartach</i>)	<i>kein Bonus</i>	Infos auf <i>Seite 99</i>
Halbling (<i>Leth-Langa</i>)	+1 Punkt auf <i>Alles Andere</i>	Infos auf <i>Seite 100</i>
Halbwesen (<i>Neònach</i>)	<i>Bonus der dominanten Rasse</i>	Infos auf <i>Seite 101</i>
Katzenmensch (<i>Goid A-Steach</i>)	+1 Punkt auf <i>Alles Andere</i>	Infos auf <i>Seite 102</i>
Kobold (<i>Grànda</i>)	<i>kein Bonus</i>	Infos auf <i>Seite 103</i>
Mensch (<i>Duine</i>)	<i>kein Bonus</i>	Infos auf <i>Seite 104</i>
Minotauros (<i>Bian</i>)	+1 Punkt auf <i>Physis</i>	Infos auf <i>Seite 105</i>
Oger (<i>Gruagach</i>)	+2 Punkte auf <i>Physis</i>	Infos auf <i>Seite 106</i>
Ork (<i>Dorcha</i>)	<i>kein Bonus</i>	Infos auf <i>Seite 107</i>
Schlangemensch (<i>Sgèile</i>)	+1 Punkt auf <i>Kampf</i>	Infos auf <i>Seite 108</i>
Unsichtbarer (<i>Neo-Fhaicsinneach</i>)	<i>Bonus der ausgewählten Rasse</i>	Infos auf <i>Seite 109</i>
Vogelmensch (<i>Sios Iteach</i>)	+1 Punkt auf <i>Alles Andere</i>	Infos auf <i>Seite 110</i>
Zentaur (<i>Áirde Na Gaoithe</i>)	+1 Punkt auf <i>Physis</i>	Infos auf <i>Seite 111</i>
Zwerg (<i>Troich</i>)	+1 Punkt auf <i>Physis</i>	Infos auf <i>Seite 112</i>

Ethnie:
Charakterbogen, Seite 3

Die spielbaren Völker *Talamhs* können verschiedene Boni auf den Basisblock geben. Der Spieler fügt die in der Tabelle vermerkten Angaben dem vorgesehenen Basisblockwert zu. Aufgrund der Volksboni kann ein Maximalwert von 4 erreicht werden.

Beispiel: Der Spieler möchte einen Halbling verkörpern. Zur Erschaffung des Charakters sind somit 9 frei verteilbare Basisblockpunkte und 1 fester Punkt auf Alles Andere verfügbar. Insgesamt also 10 Basisblockpunkte.

Oger und Elfen/Feen haben bei Erschaffung automatisch ein festgelegtes Gebrechen! Weitere Informationen (Körpergröße, Lebensspanne etc.) zu den Rassen finden sich im Quellenband Opfer ab Seite 94.

LIMITIERUNG DER MAGIENUTZUNG

PERSÖNLICHKEIT	VERFÜGBARE MAGIENUTZUNG	GILDENRANG
1	unsensibel Magie gegenüber, Aktivierung gebundener Artefakte	Adept
2	einfache Zaubersprüche, Verwendung magischer Gegenstände	Geselle
3	komplexe Magieausübung, Beschwörungen, Zauberformeln	Magier
4	Überschreitung magischer Grenzen und höheres Magieverständnis	Meister

Auf der Renaissance-Welt *Talamh* können die Spielercharaktere unter 3 großen Berufssparten auswählen. Im *Quellenband Talamh* sind alle Einzelberufe (*Seitenangaben unten*) genau beschrieben:

- Höfische Berufe *ab Seite 87*
- Volks- und Zivilberufe *ab Seite 71*
- Wehr- und Kriegsberufe *ab Seite 88*

Der gewählte Beruf wird auf Seite 3 des Charakterbogens eingetragen. Aus dem erlernten Beruf ergibt sich automatisch eine Wissensspezialisierung mit +1 für die theoretischen Kenntnisse. Siehe dazu *Seite 16*.

Tipp: Magiekundige sollten 3 Punkte auf Persönlichkeit verteilen, während Nutzer kalten Stahls besser 3 Punkte auf Physis oder Kampf setzen.

BERUF

Beruf:
Charakterbogen, Seite 3



LEBENS LAUF		
SCHULBILDUNG/ABSCHLUSS	GROSSE	ETHNISCHE GRUPE/SPEZIES
AUSBILDUNG(EN)/STUDIUM	KÖRPERBAU	HAARFARBE/FRISUR
AUSGEÜBT(E) BERUF(E)/MILTÄRDIENTST/ODER ÄHNLICHE	HAUTFARBE/TEINT	AUGENFARBE
HOBBYS/FREIZEIT	HÄNDIGKEIT	KLEIDUNG/SCHMUCK
BESITZ		
GEBÄUDE/FAHRZEUGE/TIERE		

2. SCHRITT

Der automatische *Zielwert* für die Kampfwürfe von Gegnern auf den eigenen Spielcharakter wird wie folgt errechnet:

Die Basisblock-Werte von *Physis* und *Persönlichkeit* werden addiert und mit 4 multipliziert. Siehe auch *Regelwerk, Seite 22*.

Dieser Zielwert ist nur für besondere Gegner reserviert. Dazu gehören andere Spieler oder besondere Nichtspielercharaktere (*NSC*) mit eigenem Bogen. Die *Standard-NSC* werden mit dem üblichen *Wertungskasten* (*Regelwerk, Seite 88*) abgehandelt.

Zielwert:
Charakterbogen, Seite 2



ZIELWERT





Die *Tagesform* ist ein charaktereigener Bonuswert, der 1x in 24-Stunden-Spielzeit neu gewürfelt wird. Neue Charaktere haben den Wert $1W6+1$. Vor dem Spielstart wird für frische Charaktere die *Tagesform* ermittelt. Siehe auch *Regelwerk, Seite 16*.

Optional kann der *Tagesform*wert variieren. Die Gesamtpunktzahl verbleibt aber immer bei maximal 7 *Tagesform*! Siehe dazu auch den Abschnitt *Erfahrene Charaktere* im *Regelwerk, Seite 78*.



Tagesform:
Charakterbogen, Seite 2

PHYSIS

PHYSIS × 6

METER

BEWEGUNG
(5 SEKUNDEN)

3 × PHYSIS + 5

TREFFERPUNKTE (TP)

GRUNDWERT

SCHUTZ

0

1

2

3

4

5

6

7

[1]INITIATIVE [2]WÜFELMODIFIKATION

[3]SCHADEN/0 [4]TAGESFORM WEITERGEBEN

[5]HANDLUNGSKOMPLEXITÄT

TAGESFORM 1W6+

CHARAKTERZÜGE

IMPULSIV	NACHDENKLICH
AGGRESSIV	PAZIFISTISCH
OPTIMIST	PESSIMIST
UNGEDULDIG	GEDULDIG
MITFÜHLEND	HARTHERZIG
SELBSTLOS	EGOISTISCH
STRAUISCH	VERTRAUEN
ERIEBEN	EINFÄL

TAGESFORM

7

4 SCHRITT

Magiepunkte werden aus dem notierten Wert der *Persönlichkeit* erstellt. Sie regenerieren sich vollständig 1x in 24-Stunden-Spielzeit zusammen mit der *Tagesform*. Die Formel lautet dazu $5 \times \text{Persönlichkeit} + 5$. Siehe auch *Regelwerk, Seite 40*.

Diese Punkte ermöglichen das Wirken von Zaubersprüchen. Siehe dazu auch den Band *Codex Magicus* und die Erläuterungen zu *freier und vordefinierter Magie*.

Ein schützendes Amulett oder ein Zauberspruch kann im Feld *Buff* notiert werden.

Magiepunkte:
Charakterbogen, Seite 2

GESCHLECHT

MAGIEPUNKTE (MP)

GRUNDWERT

5 x PERSÖNLICHKEIT + 5

ZIELWERT

BUFF/ZAUBER

BESCHREIBUNG

Buff:
Charakterbogen, Seite 4

MAGIEPUNKTE



TREFFERPUNKTE



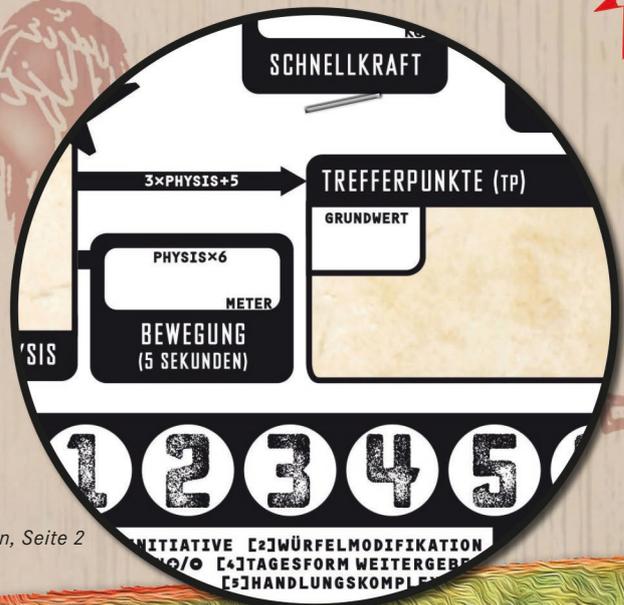
Trefferpunkte errechnet man aus dem Basisblock-Wert der *Physis*. Die Rechnung lautet $3 \times \text{Physis} + 5$. Siehe dazu im *Regelwerk*, Seite 38.

Die Bewegung in der halben Kampfrunde (je 5 Sekunden) wird mit $\text{Physis} \times 6$ festgelegt; siehe auch *Regelwerk*, Seite 34.

Bei *Ultima Ratio Civium* gibt es zwei Möglichkeiten Schaden zu verursachen: durch *Trefferpunkte* (für Weichziele und leichte Fahrzeuge) und *Strukturpunkte* (für Gebäude und gepanzerte Fahrzeuge). Siehe *Regelwerk*, Seite 36.



Verteidigung:
Charakterbogen, Seite 2



Trefferpunkte:
Charakterbogen, Seite 2



CHARAKTERZÜGE



Festlegung der *Charakterzüge*. Zwischen den gegensätzlichen Begriffen befinden sich jeweils fünf Kreise. Der Spieler markiert bei jeder Position einen der Kreise deutlich, um anzuzeigen, welche Geisteshaltung die Spielfigur einnimmt. Das mittlere Kästchen symbolisiert eine neutrale Haltung zwischen den gegensätzlichen Positionen, die äußeren eine Tendenz in die jeweilige Richtung. Siehe auch *Regelwerk*, ab Seite 18.

Charakterzüge:
Charakterbogen, Seite 2

1 2 3 4 5

[1]INITIATIVE [2]WÜRFELMODIFIKATION
[3]SCHADEN/0 [4]TAGESFORM WEITERGEBEN
[5]HANDLUNGSKOMPLEXITÄT

TAGESFORM 1

CHARAKTERZÜGE

IMPULSIV	○	○	○	○	○	NACHDENKLICH
AGGRESSIV	○	○	○	○	○	PAZIFISTISCH
OPTIMIST	○	○	○	○	○	PESSIMIST
UNGEDULDIG	○	○	○	○	○	GEDULDIG
MITFÜHLEND	○	○	○	○	○	HARTHERZIG
SELBSTLOS	○	○	○	○	○	EGOISTISCH
MISSTRAUISCH	○	○	○	○	○	VERTRAUENSSELIG
DURCHTRIEBEN	○	○	○	○	○	EINFÄLTIG
FLEISSIG	○	○	○	○	○	FAUL
EHRENHAFT	○	○	○	○	○	UNEHRENHAFT
GOTTLOS	○	○	○	○	○	FROMM
INNOVATIV	○	○	○	○	○	KONSERVATIV

MAXIMAL 6 SPEZIALISIERUNGEN (5 PUNKTE)



INTERESSENGBIETE



Der Spieler darf nun **5 Interessengebiete** markieren. In diesen gekennzeichneten Bereichen hat der Charakter eine Ausbildung genossen oder verspürt einen privaten Drang nach Wissensvertiefung. Zum einen werden die Schwerpunkte des Charakterwissens aufgezeigt, zum anderen werden aus diesen Angaben im nächsten Schritt die *Spezialisierungen* generiert, die einen W6-Austauschbonus geben. Für den Spieler ist es wichtig zu wissen, dass bei einem angekreuzten Bereich nicht zwingend alle erwähnten Teilbereiche im Fokus liegen müssen. Es genügt, wenn nur einer der aufgezählten Nennungen im Interesse des Charakters liegt, um die Markierung zu rechtfertigen. Siehe dazu auch *Regelwerk*, ab Seite 18.

Interessengebiete:
Charakterbogen, Seite 2

PHYSISCH KAMPF/HYSIS

INTERESSENGBIETE (5 PUNKTE)

- WAFFEN/KAMPFSTILE
- GELD/GLÜCKSSPIEL/WERTSACHEN
- FAMILIE/FREUNDE/ESSEN/TRINKEN
- MUSIK/BILDENDE KUNST
- RELIGION/PHILOSOPHIE/OKKULTISMUS
- ÜBERNATÜRLICHES/PSIONIK/MAGIE
- KLEIDUNG/MODE/STATUSSYMBOLS/LUXUS
- (FREMD)SPRACHEN/KOMMUNIKATION
- SPORT/FITNESS
- MEDIZIN/GESUNDHEIT
- PFLANZEN/TIERE/NATUR
- POLITIK/GESCHICHTE
- GEOGRAPHIE/NAVIGATION
- TECHNIK/FORTSCHRITT
- LEGENDEN/SAGEN/TRIVIALWISSEN
- PERSÖNLICHE AUSSCHWEIFUNGEN

1.

2.

3.

4.

5 PUNKTE

© GAMES.DE 2013

SPEZIALISIERUNGEN



5
PUNKTE

Spezialisierungen:
Charakterbogen, Seite 2

Der Spieler kann jetzt maximal bis zu sechs verschiedene *Spezialisierungen* aus den bereits vorher gekennzeichneten Interessengebieten bestimmen. Um eine Waffenspezialisierung aufschreiben zu können, muss vorher das Interessengebiet *Waffen/Kampfstile* markiert worden sein. Bei der Neuerschaffung des Charakters erhält jeder Spieler **5 Punkte** zum selbstständigen Erstellen von Spezialisierungen. Diese freien oder vordefinierten Eigenschaften sollten für neu ausgewürfelte Charaktere nur bis *maximal Stufe 2* erworben werden können.

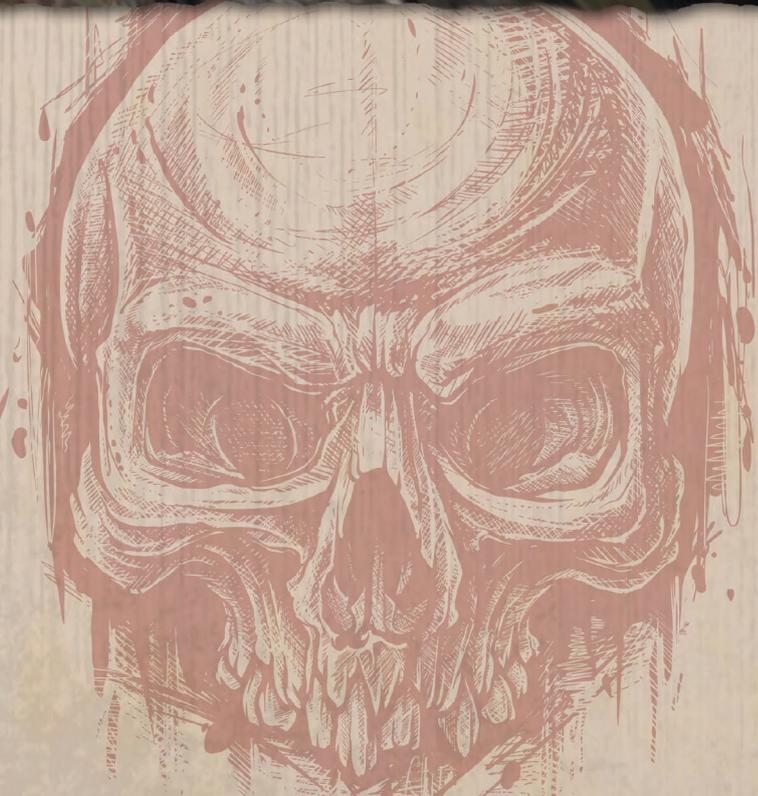
Siehe auch *Regelwerk*, ab Seite 18.

Spielercharaktere auf *Talamh* erhalten für die Berufsausbildung bzw. Lehrjahre zu ihrer gewählten Tätigkeit eine Spezialisierung mit +1. Dies beinhaltet keinen tollen Kampfstil oder eine Waffenart, sondern bezeichnet die fachlichen Kenntnisse der Profession und soll bei nötigen Würfelproben für Hintergrundflair sorgen. Diese Berufsspezialisierung zählt nicht gegen die 6er Obergrenze und wird auf der *erweiterten Seite 5* des *Talamh-Charakterbogens* eingetragen. Siehe Seite 16.

MAXIMAL 6 SPEZIALISIERUNGEN (5 PUNKTE)	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	



Talamh
1530 n. E.





Ausfüllen aller Namensfelder, das Eintragen der persönlichen Angaben, familiärer Hintergründe und mitgeführter Ausrüstung. Die verfügbaren Geldmittel, Besitztitel, Waffen und eventuelle Magiequellen sollten noch mit dem Spielleiter abgestimmt werden.

Namen:
Charakterbogen, Seite 2

Der Namen sollte sorgfältig ausgewählt werden. *Bratwurst* oder *Kühlschrank* sind eher unschön!

Rüstung, Schutzwert:
Charakterbogen, Seite 4



Rüstungsarten werden mit dem Spielleiter festgelegt. Die 3 Rüstklassen sind *leicht*, *mittel* und *schwer*. Siehe dazu *Regelwerk, Seite 37*. Im Band *Zero Tolerance* sind ab *Seite 84 Rüstungstabellen* einsehbar.



Ein gewissenhaftes Ausfüllen der *persönlichen Hintergründe* macht den Charakter greifbarer und bietet dem Spielleiter beispielsweise die Möglichkeit ein Modul wegen eines problematischen Familienmitglieds zu beginnen.

ENDSPURT

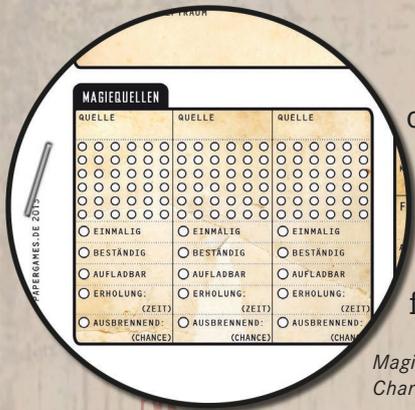
Persönlicher Hintergrund:
Charakterbogen, Seite 3

Medizinischer Status:
Charakterbogen, Seite 3

Bereits erhaltene *physische* und *psychische Verletzungen* wählt der Spieler selbstständig aus.



ACHTUNG: Stabile Symptome von Geisteskrankheit können in städtischen *Tollkisten* oder *Irrenkellern* enden. Im schlimmsten Fall wird das abnorme Verhalten als Einfluss des Teufels interpretiert und die Inquisition kümmert sich final um die mental derangierte Person.



Magiequellen halten Magiepunkte separat vor, die im Notfall eingesetzt werden können. Siehe auch *Regelwerk*, ab Seite 46.

Zum Thema Zauberei und den Erläuterungen zu *freier und vordefinierter Magie* kann man ebenfalls den *Regelband Codex Magicus* konsultieren.

Magiequellen:
Charakterbogen, Seite 3



Tragfähigkeit/Schnellkraft:
Charakterbogen, Seite 2



Werden Angaben zu *Tragfähigkeit* und *Schnellkraft* benötigt, kann man die errechneten Werte in den vorgesehenen Feldern eintragen. Siehe auch *Regelwerk*, ab Seite 81.



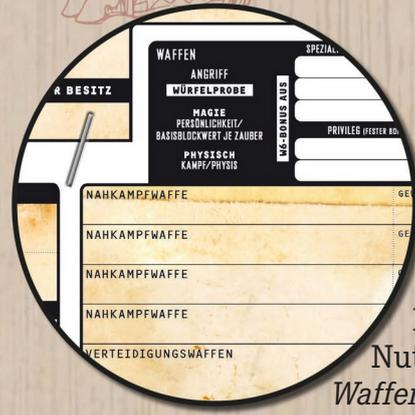
Das heikle Thema des *Geisteszustands* kann bei Verwendung im Spiel ausgerechnet und notiert werden. Siehe auch *Regelwerk*, ab Seite 80.



Geisteszustand:
Charakterbogen, Seite 2



Ausrüstung:
Charakterbogen, Seite 4



Waffen:
Charakterbogen, Seite 3

Die mitgeführten Ausrüstungsteile, Tagesrationen und das Erste Hilfe-Material werden am jeweiligen Trageplatz verzeichnet.

Für die Nutzung von *Waffen* wird die Lektüre des Bands *Zero Tolerance* empfohlen. Eine verbesserte *Reichweitenregel* ist auf Seite 76 beschrieben und die *Waffentabellen* findet man ab Seite 88. Die Boni von *Spezialisierungen* und *Privilegien* können oberhalb notiert werden.



10 SCHRITT



Der normale Charakterbogen kann durch die optional verwendbare *Seite 5* noch verstärkt werden. Die Nutzung ist nicht vorgeschrieben, kann aber den Spielablauf bunter gestalten. Die zusätzliche Seite enthält Angaben zu *Beruf, Privilegien, Gebrechen* und *Leidenschaften* des Spielercharakters.

Auf den folgenden Buchseiten wird jeder Teilbereich erläutert und bietet dem Spieler einiges an Auswahlmöglichkeiten.

Achtung!
Charaktere, die längere Zeit genutzt werden sollen, profitieren von der Erweiterung des Charakterbogens. Bei One-Shots oder Redux-Runden ist Seite 5 nicht erforderlich.



BERUFE

Abenteurer auf *Talamh* erhalten für die Berufsausbildung bzw. Lehrjahre zu ihrer gewählten Tätigkeit eine Spezialisierung mit +1.

Diese Berufsspezialisierung zählt nicht gegen die 6er Obergrenze und wird oben auf der *erweiterten Seite 5* des *Talamh-Charakterbogens* eingetragen (*siehe rechts*).

Der Spieler markiert die Berufsart und trägt den Namen des Arbeitsfelds unterhalb ein. Im *Quellenband Talamh* sind alle

Einzelberufe (*Seitenangaben unten*) genau beschrieben:

- Höfische Berufe ab Seite 87
- Volks- und Zivilberufe ab Seite 71
- Wehr- und Kriegsberufe ab Seite 88

ERWEITERUNG (OPTIONAL)



Beruf:
Charakterbogen, Seite 5



Der Spieler erhält zum Kauf von *Privilegien* **5 Punkte**, die nach eigenem Ermessen in die Entwicklung des Charakters investiert werden dürfen.

Diese gewählten Eigenschaften werden auf der *Seite 5* des Charakterbogens im Feld *Privilegien* notiert.

Sind die Kaufpunkte ausgegeben, kann keine weitere Eigenschaft erworben werden.

Um noch mehr positive Eigenschaften kaufen zu können, kann der Spieler *Gebrechen* (ab Seite 22) wählen. Diese negativen Eigenschaften geben weitere Punkte zum Erwerb von *Privilegien*.

Privilegien:
Charakterbogen, Seite 5



PRIVILEGIEN (OPTIONAL)

PRIVILEGIEN FÜR TALAMH-CHARAKTERE

PRIVILEG	KOSTEN KAUFPUNKTE
Adonis	- 1 Punkt
Ausdauer	- 1 Punkt
Beförderung	- 1 Punkt
Berserker	- 2 Punkte
Bildgedächtnis	- 1 Punkt
Blaublütig	- 1 Punkt
Edelmann	- 1 Punkt
Ehrgeiz	- 1 Punkt
Eigene Kutsche	- 1 Punkt
Eigenes Segelschiff	- 2 Punkte
Eiserner Magen	- 1 Punkt
Erfahrung	- 1 Punkt
Feenblut	- 1 Punkt
Fingerfertigkeit	- 2 Punkte
Gesegnet	- 1 Punkt
Heilfleisch	- 2 Punkte
Heiliges Relikt	- 2 Punkte
Herausragendes Gehör	- 1 Punkt
Herausragender Geruchssinn	- 1 Punkt
Herausragender Geschmackssinn	- 1 Punkt
Herausragende Sicht	- 1 Punkt
Herausragender Tastsinn	- 1 Punkt
Immun gegen Alkohol	- 1 Punkt
Immun gegen Drogen	- 1 Punkt
Immun gegen Gifte	- 2 Punkte
Immun gegen Krankheiten	- 1 Punkt
Kontakte	- 1 Punkt
Leichter Schlaf	- 1 Punkt
Magischer Gegenstand	- 3 Punkte
Meister der Tarnung	- 1 Punkt
Meisterfechter	- 2 Punkte
Politischer Einfluss	- 1 Punkt
Reichtum	- 1 Punkt
Richtschütze	- 2 Punkte
Scharfblick	- 2 Punkte
Sechster Sinn	- 1 Punkt
Tierfreundschaft	- 1 Punkt
Unscheinbar	- 1 Punkt
Verhörspezialist	- 1 Punkt
Zeitgefühl	- 1 Punkt



ACHTUNG: *Privilegien* und *Gebrechen* sind feste Bestandteile des erschaffenen Charakters. Deren Würfelmodifikatoren zählen normal zum Ergebnis des Wurfs dazu und müssen **nicht** vor der Auszählung aus dem Pool genommen werden, wie z. B. die *Austauschwürfel der Spezialisierungen*.



ADONIS

- 1 PUNKT

Der Abenteurer ist wunderschön. Seine Gesichtszüge sind edel, seine Erscheinung gepflegt, er schwitzt wenig und spuckt nicht beim Reden. Er ist ständig von einem Schwarm Verehrer oder Verehrerinnen umgeben, die seine Schönheit bewundern und sich in seinem Glanz sonnen.

AUSDAUER

- 1 PUNKT

Durch Jogging und Konditionstraining hat der Charakter sich so gut trainiert, dass seine Fitness tadellos ist. Er erhält 1 *Trefferpunkt* mehr, als aus den grundlegenden Werten des Basisblocks errechnet werden kann.

BEFÖRDERUNG

- 1 PUNKT

Der Abenteurer steigt in den nächsthöheren Dienstgrad seiner militärischen/zivilen Hierarchie auf.

BERSERKER

- 2 PUNKTE

Immer, wenn dieser Charakter beleidigt wird oder in Stresssituationen gerät, fällt der rote Vorhang. Sein Blutdruck steigt, der Atem wird schnell und röchelnd, und Adrenalin schießt durch den angespannten Körper. Wenn er in dieser Situation keine Würfelprobe auf *Persönlichkeit/Physis* (Zielwert 25) besteht, nimmt er den nächstbesten, schweren Gegenstand und geht tobend auf den Auslöser seines Zorns los.

Der Anfall dauert 1W6 Minuten oder so lange, bis der Anlass der Wut zerstört ist bzw. nicht mehr aus eigener Kraft stehen kann.

Wird der Charakter während eines Kampfes verletzt, so fällt er in die oben beschriebene Berserkerwut, falls ihm keine Probe auf *Persönlichkeit/Physis* (Zielwert 40) gelingt. Der Berserker kämpft auch mit 0 TP unbeeindruckt ohne Abzüge weiter. Dieser Anfall dauert 1W6 Minuten oder bis zum Ende der Kampfhandlungen. Gelingt ihm anschließend keine Probe auf *Persönlichkeit/Physis* (Zielwert 35), so geht er auf seine Verbündeten los.

Nach einem Anfall fällt er für 2W6 Minuten in tiefe Bewusstlosigkeit. Sobald er erwacht, gelten die normalen Regelungen für *Trefferpunkte* und Heilung wieder.

BILDGEDÄCHTNIS

- 1 PUNKT

Die Spielfigur kann sich an Bilder oder Karten, die er länger als 1 Minute betrachtet hat, sehr exakt erinnern und auch konkrete Details aus dem Gedächtnis wiedergeben.

BLAUBLÜTIG

- 1 PUNKT

Der Charakter stammt aus einem Adelsgeschlecht und kann seinen Stammbaum bis auf die frühen Tage *Talamhs* zurückführen. Spielleiter und Spieler legen die genaue Herkunft und die noch existierenden Familienbande in gemeinsamer Arbeit fest.

EDELMANN

- 1 PUNKT

Der Charakter hat eine noble Gesinnung. Er ist ehrlich, rechtschaffen, höflich und großzügig. Wenn in seiner Gegenwart Wehrlose gequält oder bedroht werden, zögert er nicht, für sie einzutreten und die Unholde in ihre Schranken zu verweisen.

EHRGEIZ

- 1 PUNKT

Der Charakter hat ein starkes Durchsetzungsvermögen und wird alles tun, um ein einmal gestecktes Ziel zu erreichen. Außerdem ist er stets der Meinung seines Vorgesetzten und ist immer der Erste der sich freiwillig meldet.

EIGENE KUTSCHE

- 1 PUNKT

Dem Abenteurer gehört eine Kutsche und entsprechende Zugtiere. Das Gefährt kann leichte Lasten oder Passagiere transportieren. Kutschwagen und Zugpferde können für ungefähr 55 *Taler* verkauft werden.

EIGENES SEGELSCHIFF

- 2 PUNKTE

Der Charakter ist der Besitzer eines alten und heruntergekommenen Einmasters, der in einem Hafen seiner Wahl vertäut ist. Das Schiff kann leichte Lasten transportieren und benötigt eine Mannschaft von mindestens 2 Seeleuten. Der realistische Verkaufswert beläuft sich auf ungefähr 130 *Taler*.

EISERNER MAGEN

- 1 PUNKT

Verdorbenes Essen kann vom Abenteurer verzehrt werden, ohne dass dieser beeinträchtigende Krankheitssymptome zeigt. Die einzige Folgewirkung ist ein unangenehmer Toilettengang. Dieses Privileg verhindert nicht den Effekt von Giften oder drogenartigen Substanzen.

ERFAHRUNG

- 1 PUNKT

Der Abenteurer hat schon in jungen Jahren mehr erlebt und gelernt als seine Altersgenossen. Sein *Tagesformwürfel* steigt von 1W6+1 auf 1W6+2. *Die Maximalgrenze der Tagesform verbleibt aber immer bei 7 Punkten!*



FEENBLUT

- 1 PUNKT

Der Charakter hat aus seiner Ahnenlinie Feenblut geerbt. Die übliche Lebenserwartung wird verdoppelt und die Spielfigur hat eine starke magische Affinität. Außerdem wirkt der Charakter leichter, ätherischer und feiner gebaut als die anderen Angehörigen dieser Rasse. Spielleiter und Spieler arbeiten weitere relevante Effekte nach ihren Wünschen spielfertig aus.

FINGERFERTIGKEIT

- 2 PUNKTE

Durch seine unglaubliche Geschicklichkeit im Umgang mit kleinen Dingen erhält der Spielercharakter einen generellen Modifikator von $+1W6$ auf alle Würfelproben, in denen die Benutzung seiner Hände von übergeordneter Bedeutung ist (z.B. *Schlösser öffnen* oder *Feinmechanik*).

GESEGNET

- 1 PUNKT

Bei ihrer Geburt hat die Spielfigur den Segen eines Gottes erhalten. Dies bedeutet nicht, dass sie in Zukunft diesen Gott verehren muss oder er ihr besonders wohl gesonnen ist. Eventuell empfindet sie diesen Segen sogar als Fluch, weil sie Hilfe von einer Entität erhält, die sie vielleicht gar nicht will. Der Segen sollte sich in einem physischen Merkmal zeigen (*Geburtsmal in Form des heiligen Symbols des Gottes, farbige Haarsträhne, auffällige Färbung der Augen etc.*). Dem Charakter ist klar, dass er von einem Gott gesegnet ist. Wie sich die positive Segnung offenbart, liegt allein beim Spielleiter.

HEILFLEISCH

- 2 PUNKTE

Der Körper des Charakters hat die Fähigkeit Verletzungen schneller auszuheilen, als es andere Lebewesen können. Es werden täglich 2 *Trefferpunkte* regeneriert.

HEILIGES RELIKT

- 2 PUNKTE

Die Spielfigur besitzt zu Beginn des Spiels einen magischen Gegenstand mit religiösem Bezug. Die Geschichte und die Wirkungsweise des Artefakts werden von Spielleiter und Spieler gemeinschaftlich ausgearbeitet.

HERAUSRAGENDES GEHÖR

- 1 PUNKT

Der Abenteurer erhält auf alle Würfelproben, die mit dem *Hören* zu tun haben, einen Bonus von $+1W6$.

HERAUSRAGENDER GERUCHSSINN

- 1 PUNKT

Der Charakter erhält auf alle Würfelproben, die mit dem *Riechen* zu tun haben, einen Bonus von $+1W6$.

HERAUSRAGENDER GESCHMACKSSINN

- 1 PUNKT

Die Spielfigur erhält auf alle Würfelproben, die mit dem *Schmecken* zu tun haben, einen Bonus von $+1W6$.

HERAUSRAGENDE SICHT

- 1 PUNKT

Der Charakter erhält auf alle Würfelproben, die mit dem *Sehen* zu tun haben, einen Bonus von $+1W6$. Dabei sind keine Kampfwürfe eingeschlossen!

HERAUSRAGENDER TASTSINN

- 1 PUNKT

Die Spielfigur erhält auf alle Würfelproben, die mit dem *Tasten* zu tun haben, einen Bonus von $+1W6$.

IMMUN GEGEN ALKOHOL

- 1 PUNKT

Der Charakter ist grundsätzlich unempfindlich gegenüber alkoholhaltigen Getränken. Der Spielleiter entscheidet letztendlich, ob es ähnliche Substanzen gibt, die den Stoffwechsel dennoch erfolgreich angreifen können.

IMMUN GEGEN DROGEN

- 1 PUNKT

Die Spielfigur ist grundsätzlich unempfindlich gegenüber bewusstseinsverändernden Stoffen. Der Spielleiter entscheidet letztendlich, ob es ähnliche Substanzen gibt, die den Stoffwechsel dennoch erfolgreich angreifen können.

IMMUN GEGEN GIFTE

- 2 PUNKTE

Der Abenteurer ist grundsätzlich unempfindlich gegenüber toxischen Stoffen. Der Spielleiter entscheidet letztendlich, ob es ähnliche Substanzen gibt, die den Stoffwechsel dennoch erfolgreich angreifen können.

IMMUN GEGEN KRANKHEITEN

- 1 PUNKT

Die Spielfigur ist grundsätzlich unempfindlich gegenüber Krankheitskeimen (*Viren, Bakterien etc.*). Der Spielleiter entscheidet letztendlich, ob es ähnliche Erreger gibt, die den Stoffwechsel dennoch erfolgreich angreifen können.

KONTAKTE

- 1 PUNKT

Der Abenteurer verfügt bereits zu Spielbeginn über eine Beziehung zu Jemandem, der in der Spielwelt eine wichtigere Rolle spielt. Dieser Kontakt ist kein stumpfer Gefolgsmann oder untergebener Befehlsempfänger! Spielleiter und Spieler arbeiten diese Verbindung gemeinsam aus.



LEICHTER SCHLAF

- 1 PUNKT

Der Charakter reagiert instinktiv auf Geräusche und Annäherung von Personen während seiner Schlafphasen. Er erwacht zügig und ist schnell kampfbereit. Die Umsetzung in der Spielsituation obliegt dem Spielleiter.

MAGISCHER GEGENSTAND

- 3 PUNKTE

Die Spielfigur besitzt zu Beginn des Spiels einen magischen Gegenstand. Die Geschichte und die Wirkungsweise des Artefakts werden von Spielleiter und Spieler gemeinsam ausgearbeitet.

MEISTER DER TARNUNG

- 1 PUNKT

Ein Charakter mit dieser Eigenschaft hat die Begabung, mit seiner Umgebung zu verschmelzen, so dass es für Beobachter äußerst schwierig ist, ihn zu entdecken. Er erhält +1W6 auf alle Würfelproben, die das Verstecken und Tarnen zum Inhalt haben.

MEISTERFECHTER

- 2 PUNKTE

Der Charakter kann meisterhaft mit Fechtwaffen aller Art umgehen. Er erhält +1W6 auf alle Würfelproben, die den Kampf mit Schwertern beinhalten.

POLITISCHER EINFLUSS

- 1 PUNKT

Die Spielfigur hat bereits zu Spielbeginn einen gewissen politischen Einfluss. Dies kann eine familiäre Verbindung oder delikates Material für die Erpressung eines wichtigen politischen Entscheidungsträgers sein. Spielleiter und Spieler legen die näheren Umstände gemeinsam fest.

REICHTUM

- 1 PUNKT

Durch Erbschaften, lukrative Geschäfte in der Vergangenheit oder kriminelle Unternehmungen ist der Abenteurer zu bescheidenem Wohlstand gelangt. Ersparnisse, Häuser, Grundbesitz und Transportmittel werden durch Spielleiter und Spieler ausgearbeitet.

RICHTSCHÜTZE

- 2 PUNKTE

Der Charakter hat die Ausbildung und die Instinkte eines geschickten Kanoniers, die ihm +1W6 auf alle Würfelproben beim Kampf mit festinstallierten oder lafettierten Geschützen einbringt.

SCHARFBlick

- 2 PUNKTE

Das Sehvermögen des Abenteurers ist überdurchschnittlich stark ausgeprägt. Er erhält einen Modifikator von +1W6 für Würfelproben, die Wahrnehmung und Spurenlesen zum Inhalt haben.

SECHSTER SINN

- 1 PUNKT

Die Spielfigur hat eine über das normale Spektrum hinausgehende Sinneswahrnehmung. Dies kann eine Reaktion auf eine Gefahr, einen Hinterhalt oder die unbewusste Wahrnehmung von etwas Übersinnlichem. Die Umsetzung in der Spielsituation obliegt dem Spielleiter.

TIERFREUNDSCHAFT

- 1 PUNKT

Die Spielfigur hat eine besondere Verbindung zu Tieren. Sie kann beruhigend auf verstörte oder aggressive Lebewesen einwirken. Ein selbstgeführter Angriff auf ein Tier ist nur im absoluten Notfall möglich. Die Umsetzung in der Spielsituation obliegt dem Spielleiter.

UNSCHEINBAR

- 1 PUNKT

Der Charakter ist von Statur und Gesicht grundsätzlich unauffällig. In einer Menschenmenge fällt die Spielfigur nicht auf. Bei Verdachtsfällen oder Befragungen wird der Charakter wegen seiner Unscheinbarkeit weniger intensiv verhört. Der Spielleiter flechtet das Privileg nach seiner Auslegung in die Spielhandlung ein.

VERHÖRSPEZIALIST

- 1 PUNKT

Charaktere mit dieser Eigenschaft sind darauf spezialisiert, von ihren Gesprächspartnern auch ohne deren Willen die Wahrheit zu erfahren. Diese Spielercharaktere setzen alles ein, um die Informationen sprudeln zu lassen. Keine Verhör- oder Foltermethode ist ihnen zu schäbig. Sie erhalten einen Modifikator von +1W6 auf Würfelproben, die sich mit der Informationsgewinnung unter Zwang beschäftigen.

ZEITGEFÜHL

- 1 PUNKT

Die Spielfigur hat ein perfektes Gefühl für den Zeitablauf. Auch ohne den Stand der Sonne beobachten zu können, kann der Charakter die Uhrzeit auf eine Viertelstunde genau ansagen.

Hat der Spieler seine Kaufpunkte für *Privilegien* (Seite 18) ausgeschöpft, so kann er sich aus der Liste von *Gebrechen* negative Eigenschaften aussuchen.

Diese fatalen Wezenszüge geben weitere Punkte zum Erwerb von *Privilegien*.

Gebrechen:
Charakterbogen, Seite 5



GEBRECHEN (OPTIONAL)



GEBRECHEN FÜR TALAMH-CHARAKTERE

GEBRECHEN	ZUSÄTZLICHE KAUFFUNKTE
Abhängigkeit	+ 2 Punkte
Albino	+ 1 Punkt
Alpträume	+ 1 Punkt
Allergie	+ 1 Punkt
Berühmte Familie	+ 1 Punkt
Besserwisser	+ 1 Punkt (<i>Elfen/Feen: + 0 Punkte</i>)
Bestimmendes Ziel	+ 1 Punkt
Blind	+ 2 Punkte
Bluter	+ 1 Punkt
Blutfehde	+ 1 Punkt
Brandmarke	+ 1 Punkt
Buckel	+ 2 Punkte
Depressionen	+ 1 Punkt
Dunkles Geheimnis	+ 1 Punkt
Eid	+ 1 Punkt
Einfaches Gemüt	+ 1 Punkt (<i>Oger: + 0 Punkte</i>)
Feindschaft	+ 1 Punkt
Frontkoller	+ 1 Punkt
Gefallen	+ 1 Punkt
Geisterhafter Begleiter	+ 1 Punkt
Geizhals	+ 1 Punkt
Gejagt	+ 1 Punkt
Geldgier	+ 1 Punkt
Großmaul	+ 1 Punkt
Killer	+ 1 Punkt
Korrupt	+ 1 Punkt
Narbengesicht	+ 1 Punkt
Platzangst	+ 2 Punkte
Religiöser Fanatiker	+ 1 Punkt
Rüpel	+ 1 Punkt
Sadist	+ 1 Punkt
Schwächlich	+ 1 Punkt
Sexualprotz	+ 1 Punkt
Spieler	+ 1 Punkt
Steckbrieflich gesucht	+ 1 Punkt
Stumm	+ 2 Punkte
Tiefschlaf	+ 1 Punkt
Trinker	+ 1 Punkt
Verschiedene Augenfarben	+ 1 Punkt
Verschuldet	+ 1 Punkt
Wahn	+ 1 Punkt



ABHÄNGIGKEIT

+ 2 PUNKTE

Aufgrund seines Umfeldes oder seelischer Probleme ist der bedauernswerte Abenteurer einem Suchtstoff verfallen. Er muss pro Woche Drogen im Wert von 18 Gulden konsumieren, um nicht einen Modifikator von $-1W6$ auf alle Würfelproben zu erhalten. Der Modifikator erhöht sich für jede Woche, in der der Charakter keinen Zugriff auf Rauschmittel hat, um weitere $-1W6$.

ALBINO

+ 1 PUNKT

Der Spielfigur fehlen sämtliche Hautpigmente. Bleiche Haut, weiße Haare und rote Augen sorgen für eine optimale Wiedererkennbarkeit. Mildes Sonnenlicht sorgt für Sonnenbrand und beeinträchtigt auch die lichtempfindlichen Augen. Der Spielleiter legt die Grenzen des Gebrechens fest.

ALBTRÄUME

+ 1 PUNKT

Der Charakter wird regelmäßig von wiederkehrenden Albträumen heimgesucht, die einen guten und erholsamen Schlaf verhindern. Das nächtliche Erwachen wird von gelendem Schreien begleitet und wirkt auf Mitreisende recht störend. Die Ursache und die Auswirkungen werden von Spielleiter und Spieler gemeinsam ausgearbeitet.

ALLERGIE

+ 1 PUNKT

Der Charakter ist gegen eine ganze Reihe Stoffe allergisch und reagiert auf diese in körperlich extremer Weise. Augentränen, eine laufende Nase, Hustenkrämpfe oder Atemnot können die Folge sein.

Die kritischen Substanzen (*Fellhaare, Staub, Pollen, Wolle, Insektenstiche, Nahrungsmittel etc.*) und Auswirkungen während der Spielsitzung werden vom Spielleiter festgelegt.

BERÜCHTIGTE FAMILIE

+ 1 PUNKT

Die ganze Familie des Charakters ist für ihre Untaten weithin bekannt und berüchtigt! Allein der Nachname oder der Hinweis auf die Abstammung genügt, um andere Personen misstrauisch oder ängstlich werden zu lassen. Zu allem Überfluss kann die Spielfigur schon wegen ihres markanten Aussehens die Zugehörigkeit nicht abstreiten. Der Spielleiter und der Spieler schleifen die Mühlsteine der Blutsverwandtschaft gemeinsam zurecht.

BESSERWISSER

+ 1 PUNKT

Charaktere mit dieser Eigenschaft sind notorisch rechthaberisch und fühlen sich allen anderen überlegen. Ein Besserwisser wird immer versuchen, sich beim Lösen eines Problems vorzudrängen, selbst wenn seine Werte im Basisblock wesentlich niedriger sind als der von anderen Beteiligten. Halten ihn seine Kameraden zurück und scheitern an ihrer Aufgabe, so wird er nicht müde zu betonen, er hätte das alles ja mühelos bewältigen können, aber auf ihn würde ja niemand hören, etc.

+ 0 PUNKTE



ACHTUNG: *Elfen/Feen* haben bei Erschaffung *automatisch* das Gebrechen *Besserwisser!* Der *Spielleiter* sollte bei dieser Regelung keine Ausnahme erlauben!

BESTIMMENDES ZIEL

+ 1 PUNKT

Das eine Ziel, dass die Spielfigur unbedingt erreichen will, steht über jedem gut bezahlten oder ehrenvollen Auftrag. Die Erreichung des Ziels ist kein wahnhafter Zwang, sondern vielmehr eine schwierige und vielleicht mehrere Generationen benötigende Aufgabe. Spielleiter und Spieler werden sich über die komplexe Aufgabe gemeinsam einig.

BLIND

+ 2 PUNKTE

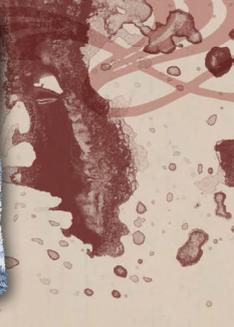
Die Spielfigur verfügt nicht über eine normale Sehfähigkeit. Die Ursache kann angeboren oder durch einen Unfall verursacht sein. Eine übliche Nutzung von Fernkampfwaffen etc. ist nicht möglich.

Spielleiter und Spieler müssen sich auf ein alternatives System (*Schall, Magie etc.*) einigen, mit dem der Abenteurer sinnvoll in der Spielwelt agieren kann.

BLUTER

+ 1 PUNKT

Der Charakter leidet unter *Hämophilie*. Verliert die Spielfigur Trefferpunkte, so ist eine Wunde eröffnet. Je Kampfrunde fließt *1 Trefferpunkt Blut* zusätzlich aus der Wunde. Spieltechnisch ist eine Gabe von Gerinnungsfaktoren vor dem Kampf oder eine magische Wundheilung nötig, um den Blutverlust zuverlässig stoppen zu können. Der Charakter sollte vielleicht überlegen, das ruhelose und gefährliche Abenteurerleben möglichst bald aufzugeben.



BLUTFEHDE

+ 1 PUNKT

Ein Abenteurer, der diese Eigenschaft erhält, ist Angehöriger einer großen Familie oder eines Clans, der mit einer anderen Familie/mit einem anderen Clan in geschworener Todfeindschaft lebt. Die Wurzeln der Blutfehde liegen irgendwo in der Vergangenheit und lassen sich in den meisten Fällen gar nicht mehr ermitteln. Fest steht nur, dass alle Angehörigen der feindlichen Partei „*an alledem schuldig sind und den Tod mehr als verdient haben!*“. Der Spielleiter sollte, in Absprache mit dem Spieler, mehrere Details zur Blutfehde ausarbeiten und den Abenteurer des Öfteren mit Angehörigen des feindlichen Clans konfrontieren. Treffen sich zwei in Blutfehde befindliche Charaktere, so fangen sie sofort an, sich zu beschimpfen und zu duellieren. Weniger feine Menschen versuchen vielleicht sogar, den Feind mit einem gezielten Bolzenschuss aus dem Hinterhalt niederzustrecken.

BRANDMARKE

+ 1 PUNKT

Der Charakter hat ein gut sichtbares Zeichen eines Kriminellen im Gesicht eingebrannt. Die Leibesstrafe kann das Zeichen eines *Sträflings*, eines *Sklaven*, eines *Verleumders* oder eines *Zwangsarbeiters* sein. Das Brandmal erschwert die vorurteilsfreie Kontaktaufnahme mit rechtschaffenen Personen erheblich. Spielleiter und Spieler einigen sich auf das ursprüngliche Verbrechen und das Strafmaß.

BUCKEL

+ 2 PUNKTE

Die Spielfigur hat einen missgestalteten Körper, der von einem buckligen Rücken gekrönt ist. Jede Würfelprobe auf körperliche Aktivitäten oder Kampfhandlungen erhält einen Modifikator von $-1W6$.

DEPRESSIONEN

+ 1 PUNKT

Einen Charakter mit dieser Eigenschaft plagen ständig Kummer, Sorgen und Zweifel. Er hat das Gefühl, dass all sein Streben vergeblich ist und sowieso nicht von Erfolg gekrönt sein wird. Sein Tagesformwürfel sinkt von $1W6+1$ auf $1W6$.

DUNKLES GEHEIMNIS

+ 1 PUNKT

Die Spielfigur erduldet ein dunkles Geheimnis, welches ihre ganze Existenz gefährden kann. Es kann Rache von Dritten auslösen oder auch die Verfolgung durch Behörden oder Organisationen. Das Geheimnis führt dazu, dass die Spielfigur bestimmte Orte und Vertreter gewisser Stände/Organisationen meidet. Beispielsweise könnten die Eltern Pakte mit dunklen Mächten abgeschlossen haben oder der Charakter ist für ein Verbrechen verantwortlich, das niemals aufgeklärt wurde. Spielleiter und Spieler erschaffen den Plot gemeinsam.

EID

+ 1 PUNKT

Die Spielfigur hat einen Eid auf eine Aufgabe geleistet, der weit über ein normales Versprechen hinaus geht. Diese Verpflichtung erzeugt ein persönlich empfundenes Band zwischen dem Abenteurer und dem feierlichen Eid. Dieser kann beispielsweise zu Ehren der Liebsten oder am Grab des Vaters abgegeben worden sein. Spielleiter und Spieler entwerfen Eidesformel und Aufgabe zusammen.

EINFACHES GEMÜT

+ 1 PUNKT

Die Wichtigkeit von Dingen oder die Tragweite von Handlungen können Charaktere mit diesem Gebrechen keinesfalls einschätzen. Komplizierte Dinge erfassen sie nicht, dies mindert aber leider nicht ihren Tatendrang. In Entscheidungssituationen führt dies dazu, dass sich die Spielfigur mit einfachen Lösungen begnügen muss oder an Diskussionen nicht aktiv oder nur mit sehr vereinfachten Wortbeiträgen teilnehmen kann. Der Basisblockwert *Persönlichkeit* kann nur den Wert 1 betragen und darf nicht gesteigert werden!

+ 0 PUNKTE



ACHTUNG: Oger haben bei Erschaffung *automatisch* das Gebrechen *Einfaches Gemüt!* Der *Spielleiter* sollte bei dieser Regelung keine Ausnahme erlauben!

FEINDSCHAFT

+ 1 PUNKT

Die Spielfigur hat sich bereits ganz konkrete Feinde gemacht, die ihm ernsthaft nach dem Leben trachten. Dies kann eine wichtige Person oder eine große Organisation sein. Spielleiter und Spieler arbeiten die Rahmenbedingungen zusammen aus.

FRONTKOLLER

+ 1 PUNKT

Durch traumatische Kriegserlebnisse ist der Charakter empfindlich gegenüber Schlachtenlärm und ähnlich lauten Geräuschen geworden. Hört er Kampfgeräusche oder Explosionen, so muss er sofort eine Probe auf *Persönlichkeit/Physis (Zielwert 25)* bestehen. Misslingt diese, so verliert er $1W6$ Punkte *Geisteszustand* und gerät in Panik.





GEFALLEN

+ 1 PUNKT

Die Spielfigur schuldet schon bei Erschaffung die Einlösung eines oder mehrerer Gefallen. Diese können zu jeder Zeit eingefordert werden. Die Konsequenzen bei einer Weigerung sind unschön. Der Charakter erhält *automatisch* die Gebrechen *Feindschaft* und *Gejagt*. Spielleiter und Spieler einigen sich auf eine passende Vorgeschichte.

GEISTERHAFTER BEGLEITER

+ 1 PUNKT

Die Spielfigur wird jederzeit von einer geisterhaften Erscheinung begleitet. Diese ist im Sonnenlicht nicht sichtbar, in dunklen Bereichen kann man eine schemenhafte, wabernde Aura erkennen. Der Charakter kann nicht erklären warum er von dieser Erscheinung verfolgt/begleitet wird. Es ist ihm nur bekannt, dass der Geistbegleiter seit seiner Geburt anwesend ist.

Der Spielleiter arbeitet dieses Wesen und seine undurchsichtigen Ziele aus.

GEIZHALS

+ 1 PUNKT

Der Abenteurer dreht jedes Geldstück dreimal um, bevor er sie ausgibt. Er macht keine Geschenke, verleiht Dinge niemals und gibt nichts umsonst aus der Hand.

GEJAGT

+ 1 PUNKT

Auf den Abenteurer ist eine hohe Belohnung ausgesetzt. Diese Summe stammt entweder von einem alten Feind oder von den Behörden. Der Spielleiter sollte dazu genauere Details ausarbeiten. Während jedes Abenteuers besteht eine kleine Chance, dass *1W6 Kopfgeldjäger (NSC)* versuchen, den Charakter gefangen zu nehmen und auszuliefern.

GELDGIER

+ 1 PUNKT

Für eine Handvoll Geldstücke mehr macht der Charakter auch die dreckigsten Jobs oder begeht Betrügereien und Unterschlagungen. Zur Not würde er auch die eigene Großmutter verkaufen, um seine finanzielle Lage aufzubessern. Jedes Mal, wenn ein geldgieriger Charakter in Versuchung geführt wird und eine Würfelprobe dagegen durchzuführen hat, erhält er auf diese einen Modifikator von *-1W6*. Versuchungen können aus Wertgegenständen oder Bestechungsgeldern bestehen.

GROSSMAUL

+ 1 PUNKT

Der Abenteurer hat das unglaubliche Geschick, den Mund in den unpassendsten Momenten mehr als zu voll zu nehmen. Charaktere mit dieser Eigenschaft sind vorlaut, selbstzufrieden und angeberisch. Der Spielleiter sollte Großmäuler gelegentlich mit Duellforderungen und Geldbußen von beleidigten Staatsbeamten bedenken.

KILLER

+ 1 PUNKT

Abenteurer mit dieser Eigenschaft gehören zu den unangenehmen Zeitgenossen, die schon als Kinder voll Freude Ameisen zertreten und Haustiere gequält haben. Ihren Neigungen entsprechend haben sie eine militärische Laufbahn eingeschlagen, um fortan nach Herzenslust morden zu können, ohne dafür belangt zu werden. Ein Killer tötet oft und gerne, wird dafür aber von seinen Kameraden mit Misstrauen behandelt und häufig sogar gehasst. Er verschont niemanden, der sich ihm in den Weg stellt.

KORRUPT

+ 1 PUNKT

Spielercharaktere mit dieser Eigenschaft sind aufgrund finanzieller Schwierigkeiten oder moralischer Störungen äußerst empfänglich für Schmier- und Bestechungsgelder. Sie tun in wichtigen Angelegenheiten keinen Handschlag, bevor nicht die finanzielle Seite klargestellt ist. Recht haben und Recht bekommen ist in ihren Augen eine Frage von „*Geld haben und Geld richtig investieren*“. Korrupte Charaktere erkennen *automatisch*, wenn sie einem gleichfalls korrupten Nichtspielercharakter gegenüberstehen. Sie fühlen instinktiv ob und mit welcher Summe sich der Betreffende in ihrem Sinne beeinflussen lässt.

NARBENGESICHT

+ 1 PUNKT

Durch Narben vergangener Kampfeinsätze ist das Gesicht und der Körper des Abenteurers entstellt. Das Aussehen schreckt empfindsame Gesprächspartner ab und Kinder flüchten eilig.

PLATZANGST

+ 2 PUNKTE

Der Charakter ist seit seiner Kindheit beengt Räumlichkeiten gewöhnt und verspürt ein starkes Unwohlsein in großen Hallen oder unter freiem Himmel. In diesen Umgebungen erhält er einen Modifikator von *-1W6* auf *alle anfallenden Würfelproben*.

RELIGIÖSER FANATIKER

+ 1 PUNKT

Charaktere mit dieser Eigenschaft werden niemals müde, „*Ungläubige*“ in Diskussionen über die Vorzüge der Religion zu verwickeln, lauthals Gebete zu intonieren, einen Gutteil ihres Einkommens an Mutter Kirche zu spenden und bei jeder Gelegenheit Gottesdienste zu besuchen, wo sie die Priester mit ihrem religiösen Eifer belästigen. Immer wenn ein religiöser Fanatiker Zeuge einer Gotteslästerung wird, muss er eine Würfelprobe auf *Persönlichkeit/Physis (Zielwert 25)* bestehen. Misslingt diese, so versucht er, die Lästler zur Rede zu stellen oder (*in besonders schlimmen Fällen*) angemessen zu bestrafen, egal welchen Status sie innehaben oder ob sie für das Gelingen der Mission seiner Gruppe von Bedeutung sind.



Katzbalger

RÜPEL

+ 1 PUNKT

Rüpel haben niemals gelernt, sich in besserer Gesellschaft zu bewegen. Auch in feinen Restaurants essen sie mit Händen und Füßen und tun nach den Mahlzeiten durch laute Verdauungsgeräusche kund, wie gut es ihnen geschmeckt hat. Außerdem fehlt ihnen jegliches Feingefühl im Umgang mit ihren Mitmenschen. Sie sagen stets schonungslos ihre Meinung, und zwar so direkt, dass sich viele Gesprächspartner von ihren Äußerungen schwer beleidigt fühlen. Was das im Einzelnen für Folgen hat, entscheidet im Bedarfsfall der Spielleiter.

SADIST

+ 1 PUNKT

Sadisten haben eine perverse Lust daran, anderen Kreaturen Schmerzen zu bereiten oder sie psychisch zu quälen. Dies hat keine direkten spieltechnischen Einflüsse, sollte jedoch vom Spieler bei der Führung seines Charakters berücksichtigt werden. Natürlich machen sich Sadisten bei ihren Opfern äußerst unbeliebt.

SCHWÄCHLICH

+ 1 PUNKT

Abenteurer mit diesem Gebrechen sind oft kränklich und haben 1 *Trefferpunkt* weniger als die Basisblockwerte eigentlich ermöglichen würden.

SEXUALPROTZ

+ 1 PUNKT

Charaktere mit dieser Eigenschaft versuchen zu jeder Zeit, ihre sexuelle Leistungsfähigkeit unter Beweis zu stellen. Sie verbreiten ständig die unglaublichsten Geschichten und genauesten Schilderungen über ihre neuen Eroberungen, egal ob ihre Begleiter davon hören wollen oder nicht.

SPIELER

+ 1 PUNKT

Sobald dieser Charakter das Rollen von Würfeln oder das Blättern von Spielkarten hört, ist er nicht mehr zu bremsen. Er beteiligt sich grundsätzlich an allen Glücksspielen, die in seiner Nähe abgehalten werden. Dabei achtet er nicht darauf, ob er gewinnt oder verliert. Es geht ihm lediglich um den Rausch des Spiels.

STECKBRIEFLICH GESUCHT

+ 1 PUNKT

Der Abenteurer hat vor geraumer Zeit ein Verbrechen begangen, für das er immer noch von den Behörden verfolgt wird. Auf seine Ergreifung ist ein *Kopfgeld* ausgesetzt. Spielleiter und Spieler legen die Art des Verbrechens und das Kopfgeld fest. Während jedes Abenteuers besteht eine kleine Chance, dass 1W6 *Kopfgeldjäger* (NSC) versuchen, den Charakter gefangen zu nehmen und auszuliefern.

STUMM

+ 2 PUNKTE

Der Charakter hatte entweder nie die Fähigkeit zu sprechen oder ihm ist die Zunge herausgeschnitten worden. Er ist somit stumm und kann sich bis auf einige wenige Grunzlaute nicht verständlich machen. *Die Autoren möchten darauf hinweisen, dass die Verkörperung eines Stummen am Spieltisch die Geduld eines Heiligen erfordert!*

TIEFSCHLAF

+ 1 PUNKT

Die Spielfigur erwacht nur sehr schwer aus ihrem Schlaf. Um den Charakter vor der Zeit zu wecken, sind heftige Tritte, kübelweise Eiswasser oder Signalhörner nötig.

TRINKER

+ 1 PUNKT

Der bedauernswerte Spielercharakter ist dem *Teufel Alkohol* verfallen. Um nicht die unter *Abhängigkeit* beschriebenen Auswirkungen zu erleiden, muss er am Tag mindestens 3,5 Liter schwache Alkoholika (*Bier, Wein*) oder 0,8 Liter starke Alkoholika (*Branntwein*) konsumieren. Der Konsum anderer Arten von Rauschmitteln schützt den Trinker nicht vor den Entzugserscheinungen (*Proben: -1W6; Zittern, Sehstörungen etc.*) durch Alkoholmangel.

VERSCHIEDENE AUGENFARBEN

+ 1 PUNKT

Das linke und das rechte Auge der Spielfigur haben eine deutlich voneinander abweichende Färbung. In manchen Kulturen ist dies ein deutliches Zeichen des Bösen. Für aufmerksame Ordnungshüter ist es dagegen ein hervorragendes Erkennungsmerkmal, sollte sich der Charakter auf der Flucht befinden.

VERSCHULDET

+ 1 PUNKT

Der Charakter ist hoch verschuldet und hat nirgends mehr Kredit. Schläger von Kreditwucherern suchen bereits nach ihm. Spielleiter und Spieler legen die Höhe des Schuldenbergs gemeinsam fest. Während jedes Abenteuers besteht eine kleine Chance, dass 1W6 *gedungene Muskelprotze* (NSC) versuchen, den Charakter gefangen zu nehmen und seine Extremitäten zu brechen.

WAHN

+ 1 PUNKT

Der Abenteurer leidet schon zu Beginn seiner Laufbahn unter einer geistigen Störung. Spielleiter und Spieler legen die Auslöser von *Wahnsinn, Ängsten, Panik* oder *Hysterie* gemeinsam fest.





Jeder Spieler kann für seinen Charakter **maximal 1 Leidenschaft** auswählen. Diese Grundeinstellung ist der Leitstern im Leben des Charakters! All seine Handlungen sind darauf abgestimmt!

Der Spieler markiert die gewählte Leidenschaft und schreibt eine charakterspezifische Beschreibung in das rechte Leerfeld. Spieler und Spielleiter können sich auch gerne auf eine eigens kreierte Leidenschaft einigen, die bei der untersten Markierungsposition eingetragen werden kann.

Der Spielleiter kann das Einhalten oder Verstöße gegen diese charakterliche Grundprägung mit *Würfelmodifikatoren* belegen. Der Grad der gewählten Leidenschaft bestimmt, in welchem Maße Würfelproben modifiziert werden. Steht ein Charakter für seine Leidenschaft ein, so stärkt ihn das! Handelt der

Charakter gegen sein eigenes Ethos, so wird das an ihm nagen und ihn schwächen. Leidenschaften sind pure Emotionen und nicht rational beherrschbar.

Rein akademisch hat eine Person viele Interessen und Neigungen, hier wird aber die eine Leidenschaft ausgewählt, die den Grundton einer Spielfigur darstellt und im Charakterspiel deutlich sichtbar werden muss.

Wenn die Verwendung die Rollenspielfähigkeiten der Spieler überfordert, so sollte man auf den Einsatz der dominierenden Leidenschaft verzichten. Ein starkes Charakterspiel ist immer die entscheidende Voraussetzung für gutes Rollenspiel.

LEIDENSCHAFT

(OPTIONAL)



EHRE

Ehre ist hier im klassischen Sinne (*Anerkennung, Ansehen, Achtungsanspruch*) zu verstehen. Dieses unaufhörliche Streben nach Ansehen ist ein starker sozialer Zwang und sollte der absolute Maßstab der Spielfigur sein. Sie ist bis zur Selbstaufgabe diesen starren Prinzipien verpflichtet und kann dadurch im Umgang außerordentlich anstrengend für ihre direkte Umwelt sein. Der Abenteurer steckt die Eckpunkte seines Ehrverständnisses klar ersichtlich fest.

GIER

Subjektives Mangelenerlebnis, dass in einem unterbewussten Trieb ausgelebt wird. Das zwanghafte Begehren kann geistigen Faktoren (*Emotionen, Wünsche*) oder körperlicher Begierde (*Triebe, Schmerz, Sucht*) unterliegen. Die Triebfeder nach „Erlangung von materiellem Besitz“ ist für einen klassisch angelegten Abenteurer sicherlich am einfachsten umzusetzen.

Die Spielfigur muss zur Verkörperung von gierigem Verhalten nicht zwingend rücksichtslos sein, aber unersättlich ist sie in jedem Falle.

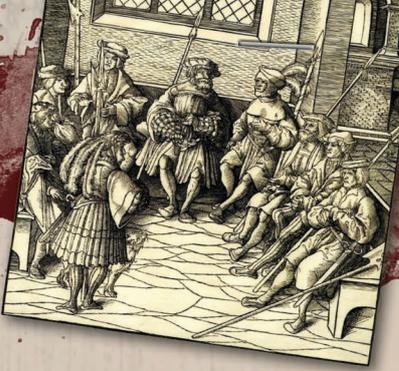
LEIDENSCHAFT AUSWAHL VON 1 GRUNDPRÄGUNG

CHARAKTEREIGENE

- EHRE
- GIER
- HASS
- LIEBE
- LOYALITÄT
- LUST
- MITLEID
- NEID
- RACHE
- REBELL
- TAPFERKEIT
- ZORN
-



Leidenschaft:
Charakterbogen, Seite 5



HASS

Sehr intensives Gefühl von Abneigung und Feindseligkeit. Die Grundmotive eines hassenden Charakters sind vielfältig und nur auf persönlicher Basis erklärbar. Hass kann durch wirre Ideologien, Teilhabe an sozialen Gruppen oder durch persönliche Erfahrungen entstehen. Auch persönliche Gefühle, wie Neid, Ehrgeiz, Eifersucht oder verschmähte Liebe können in reinen Hass umschlagen. Der Spieler arbeitet die grundlegende Motivation klar aus.

LIEBE

Starkes Gefühl, das eine tiefe Verbundenheit mit einer Person, einer Gruppe oder beispielsweise einem Königreich ausdrückt. Verliebtheit oder körperliches Begehren hat nichts mit der hier gemeinten Liebe zu tun. Das moralische Fundament von Hegels „*Idee der wechselseitigen Anerkennung*“ trifft es hier besser. Der Abenteurer bildet somit ein Wohlwollen und eine emotionale Zugewandtheit aus. Der Spieler muss klar definieren, was das Objekt seiner starken Zuneigung sein soll.

LOYALITÄT

Die Spielfigur fühlt eine treue Verbundenheit gegenüber einer Person, Gruppe oder Gemeinschaft. Loyalität zeigt sich in innerer Einstellung und äußeren Handlungen. Wird unbedingte Loyalität in Grenzsituationen gefordert, kann es zu Konflikten kommen. Die Gewissenskonflikte, die bei der Unterdrückung eigener Werte und Ziele auftreten, können auch zu einer *Befehlsverweigerung* führen. Meist handelt es sich um kirchliche Institutionen, Staatsbelange oder Ereignisse bei Kriegshandlungen. Der Abenteurer definiert seine lebenslange Verpflichtung gegenüber einem Prinzip, einer Vereinigung oder einem bereits untergegangenen Königreich.

LUST

Lust ist eine sehr angenehme und intensive Weise des Erlebens. Dies können die Bereiche *Essen/Trinken, Sport, Arbeit* und natürlich *sexuelle Aktivität* sein. Lustbetonte Spielfiguren legen für sich fest, welche Auslöser existieren und wie die Art der Bedürfnisse aussieht, die für sie lustvoll befriedigt werden sollten.

MITLEID

Gefühl der Anteilnahme am Schmerz und Leid anderer Lebewesen. Diese Emotion kann sich auf eine spezielle Gruppe von Kreaturen konzentrieren oder das ganze belebte Universum einschließen. Überschießendes Mitleid kann sich auch in konkreten Handlungen Bahn brechen. Der Spieler legt für sich fest, welche Rahmenbedingungen das Mitleid seines Charakters umfasst.

NEID

Nagende Empfindung und Wunschvorstellung zu materiellen und immateriellen Gütern, über die andere Personen verfügen können. Der Charakter wünscht sich mindestens gleichwertig empfundene Dinge oder Rechte zu erlangen, um die eine andere Person beneidet wird. Der Abenteurer legt für sich fest, welche Dinge, Objekte oder Rechte seine lodernde Missgunst grundsätzlich entfachen.

RACHE

Starker Wunsch einen Ausgleich von zuvor angeblich oder tatsächlich erlittenem Unrecht zu erreichen. Taten im Namen der Rache sind meist physische oder psychische Gewaltaktionen. In manchen Gesellschaftsformen trifft den zur Rache Verpflichteten ein schrecklicher Fluch, wenn er die Rache nicht vollzieht. Der Charakter erschafft für das geplante Spiel sein ureigenes Racheopos.

REBELL

Innerliches Grundbedürfnis an individuellen oder kollektiven Aufständen teilzunehmen und damit althergebrachte Normen oder Gesetze zu hinterfragen und zu stürzen. Die Spielfigur ist allem, was eine allgemeine Gültigkeit besitzt, kritisch eingestellt. Dazu kann kommen, dass offensichtliche Ungerechtigkeiten zu intensiverem Widerstand führen. Der Spieler fragt seine Verhaltensweisen zu dem Thema ab und notiert diese.

TAPFERKEIT

Fähigkeit, in einer schwierigen, mit Nachteilen verbundenen Situation trotz Rückschlägen durchzuhalten. Sie setzt Leidensfähigkeit voraus und ist meist mit der Überzeugung verbunden, für übergeordnete ideelle Werte zu kämpfen. Der Charakter ist bereit, ohne Garantie für die eigene Unversehrtheit einen Konflikt durchzustehen oder einer Gefahr zu begegnen. Die Spielfigur definiert die persönlichen Rahmenbedingungen in klarer Form.

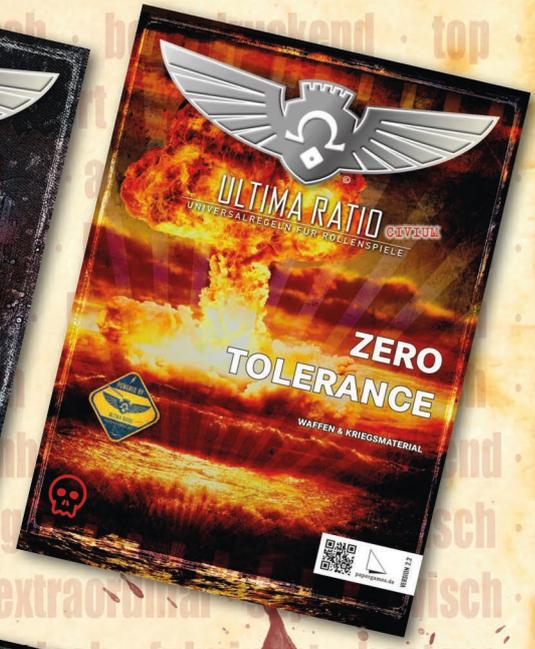
ZORN

Überwältigendes Gefühl von starker Erregung mit eventuell aggressiven Handlungen. Der jähzornige Charakter kann seine Gefühlsregungen nicht kontrollieren und achtet weder auf Normen oder Anwesende. Der Erregungszustand speist sich meist aus der Versagung eines Anspruchs oder Bedürfnisses. Ziel des Zorns ist nicht Vergeltung, sondern sich bahnbrechender Unmut und Unzufriedenheit. Der Abenteurer legt vor dem Spiel seine wichtigsten Grundbedürfnisse fest.



ULTIMA RATIO CIVIUM

UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE




papergames.de

VERSION 2.2