

## Attribute:

**Abergläubig:** Der Charakter hat Angst vor Magie in allen Formen (Ausschluss: Magische Disziplinen). Dies liegt daran, dass er sein Leben auf einer Farm verbracht hat wo er jedoch körperliche Talente erlernte. (Stärke +5)

**Abweicherisch:** Der Charakter weicht oft und gerne von der Norm ab, ist das so, um anders zu wirken, oder eine natürliche Neigung, ist fragwürdig. Er fällt gerne auf, und hat daher zusätzlich die Angst davor, unwichtig zu wirken. Sein Lebenswandel hat ihn aber nur gestärkt in seinen Begabungen, welche er somit besser beherrscht als Andere. (Wertpunkte +5).

**Aktiv:** Der Charakter hat immer etwas vor und noch mehr zu tun. Er kennt sich dabei bei allem ein wenig aus, wie es scheint (IP +3 Charisma +1). Er hat sich eine große Ausdauer angeschafft (Laufleistung +8) und braucht auch nur wenig Schlaf. Dafür hat er allerdings Probleme sich auf Dinge länger zu konzentrieren (Wahrnehmung -3).

**Aggressiv:** Der Charakter hat ein erhöhtes Gewaltpotenzial. Aufgrund des dadurch entstandenen Trainings gewinnt er +1 Stärke verliert jedoch -2 Charisma und muss bei Beleidigungen eine Aggressivitätsprobe machen (W20 > 10).

**Altgerwürdig:** Der Charakter hat in seinem Leben schon viel erlebt (IP +6; mindestens 50% des Alters hinter sich gebracht). Dabei sind leider einige seiner körperlichen Fähigkeiten schon auf dem Rückzug und haben seinen Zenit überschritten. (Ein Wert nach Wahl darf niemals 18 überschreiten).

**Amoralisch:** Der Charakter liebt das diebische Treiben. Er würde niemals ohne Bezahlung oder eigennutz eine „gute Tat“ vollbringen, jedoch eine schlechte.

**Anarchistisch:** Der Charakter verachtet es, Teil einer Gesellschaft oder einer Gruppe zu sein, welche ihm Regeln und Gesetze auferlegt. Somit folgt ein hohes Maß an eigenem Willen (Willenskraft +3), jedoch ebensolche Probleme, im Umgang mit Personen, welche nicht die gleiche Neigung besitzt wie man selbst. (Charisma -2).

**Andersgläubig:** Der Charakter ist Anhänger einer Religion, welche nicht die seines Volkes ist. Aufgrund dessen wurde er in seinem Leben oft ausgeschlossen. Dadurch erlernte er seinen Willen durchzusetzen (Wi +1).

**Anpassungsfähig:** Der Charakter wuchs bei einer anderen Rasse auf, und spricht so eine andere Sprache, als man es von seiner Rasse erwarten würde. Dafür ist er jedoch gegenüber dieser Rasse sehr misstrauisch, da sie ihm in seiner Kindheit oft spöttisch gegenüberstanden und versucht wenig mit dieser Rasse zu tun zu haben. Jedoch lernte er so auch, mit Hohn umzugehen. (Willenskraft +1, Wahrnehmung +1; höchster sozialer Rang ausgeschlossen).

**Antiquiert:** Der Charakter ist stark Traditionell (Gläubig, u.ä.) und steht allem Technologischen mehr als nur Skeptisch gegenüber. Dafür ist er bei der Ausübung magischer Talente sehr geschickt (Energie +2). (Ausgenommen: technische Disziplinen).

**Ängstlich:** Der Charakter hat Angst vor körperlichen Schäden. Er muss sich gleich 2 Anfangsängste aussuchen. In Städten fühlt er sich noch relativ sicher doch in der Wildnis späht und lauscht er besonders aufmerksam. (Wahrnehmung +3). Leider ist seine Hand beim Kampf ein wenig zitterig, weshalb er schlechter trifft. (Geschick -1). Der Charakter hat zusätzlich noch entweder durch sein vorsichtiges Verhalten wirklich Diebe abgeschreckt (Halblinge +25) oder er hat sich angeeignet sich mit Wächtern auf einer anderen Sprache zu unterhalten (Sprachpunkte +1).

**Arrogant:** Der Charakter ist in sich selbst verliebt. Das liegt teilweise an dessen Selbstsicht, oft auch durch Schönheit bedingt. (Charisma +4). Wenn dieser jedoch eine anzügliche Bemerkung hört muss er eine Jähzornprobe ablegen (W20 > 10).

**Aristokratisch:** Der Charakter ist wohlernährt, und weiß sich zu benehmen. (Charisma +2). Er kann immer um Einlass erbitten und wirkt gebildet und mächtig. Er kennt eine Menge wichtiger Leute, welche mit seinen Eltern oder Großeltern bereits befreundet waren. (C/Bekanntschaften W20 > 14). Dafür ist der Charakter ein unbeschriebenes Blatt in Sachen Kampf, da er solches bisher niemals benötigte. (Stärke und Zähigkeit = 1; Eine Waffe weniger). Der Charakter muss einen sozialen Rang über Bürger bekleiden.

**Attraktiv:** Der Charakter sieht einfach gut aus. Er kommt gut an. (Charisma +2). Doch da er durch sein gutes Aussehen so manche Ziele erreichte, musste er nie lernen sich durchzubeißen (Willenskraft -3).

**Aufmerksam:** Der Charakter hat eine verbesserte Wahrnehmungsfähigkeit (+9). Doch durch die vielen Sachinformationen ist er einerseits vergesslich und dadurch schlechter Lernfähig. Feinde die nicht durch seine Hand starben bringen ihm nur 80% der Erfahrung ein - für andere Aufgaben (Abenteuernde, usw.) ist dies natürlich nicht so.

**Ausschweifend:** Der Lebensstil des Charakters war relativ laut und aufregend. Er gab das meiste seines Goldes aus, und ist so für seine sozialen Verhältnisse ärmer (-200 Halblinge). Dabei lernte er es aber mit Menschen umzugehen (Charisma +3) und der Charakter hat aktive Erfahrung gesammelt (Man beginnt auf der ersten Stufe).

**Beherzt:** Der Charakter ist gutmütig und leichtgläubig. Er bezahlt dadurch oft mehr als nötig wäre. Doch durch sein beherztes Handeln wirkt er oft sehr lebhaft auf seine Umwelt (Charisma +2).

**Behindert:** Der Charakter erleidet eine schwere Behinderung (Taub, Blind, fehlende Extremität, u.ä.), hat jedoch gut gelernt damit umzugehen, sodass sein Charisma oder andere Dinge nicht darunter leiden. Er hat teilweise seine Wahrnehmung verändert, und kann so anderes besser als Andere. Der Charakter versucht jedoch dafür immer alles zu geben und bemüht sich immer stark. (Würfelergebnis/Glück +1).

**Belesen:** Der Charakter ist ein begeisterter Leser. Er hat in seinem Leben schon viele Bücher gelesen (IP +4) und hat weitere 3 Bücher mit Themengebieten nach Wahl bei sich (6 TL). Diese hat er noch nicht gelesen, sie sind nicht verkaufbar (sprich wertlos), jedoch kann er sie auch ablegen, denn er hat keine besondere Bindung an die Bücher. Durch das viele Lesen bei Kerzenlicht hat er seine Augen jedoch verschlechtert (Wahrnehmung -2). Er benötigt um seine volle Sehkraft zu haben stets ein Monocel. (Sonst sind Wahrnehmungsproben um 2 zusätzlich erschwert). Durch das viele Lesen hat er ebenfalls seine körperlichen Fähigkeiten vernachlässigt. (Stärke -1; Zähigkeit -1).

**Beschützerisch:** Der Charakter versucht immerzu andere Party-Mitglieder und unbekannte welche kleiner und weiblich sind als er zu beschützen und kommt dadurch oft in Gefahr. Wenn ein armes Wesen bedroht wird muss er eine Zurückhaltungsprobe ablegen ( $W_{20} > 10$ ).

**Blasphemisch:** Der Charakter wirkt gemein, und kann keiner edlen Gottheit dienen, und ist gezwungen alle Gläubigen zu verachten (Charisma -2, Wahrnehmung +1, Zähigkeit +1).

**Blutdürstig:** Der Charakter ist einfach nur Blutdürstig. Er neigt dazu schwächere anzugreifen und liebt es unterlegen zu verletzen. Oftmals muss grundlos jemand angegriffen werden um seinen Blutdurst zu stillen. Auch hier muss eine Zurückhaltungsprobe angelegt werden.

**Bodenständig:** Der Charakter ist realistisch und praktisch veranlagt. Er ist auf dem Laufenden (Zeitgeschehen +3) und in der praktischen Anwendung von Dingen sehr gut (Angewandte Technologie +6). Zudem ist er zäh (Zähigkeit +1) und bevorzugt harte Handarbeit anstelle von Magie oder Technik (Stärke +1). Jedoch hatte seine Entscheidung Dinge nicht auf die einfachste Art und Weise zu machen ihm viel tiefere Konzentration geraubt (Energie -5). (Ausgeschlossen: magische und technologische Charaktere).

**Brilliant:** Der Charakter hat eine lange Zeit des Studiums hinter sich (beim Alter wird um Realismus gebeten). Dabei hat er sich viel Wissen angesammelt. (IP +11). Seinen Körper hat er jedoch bei der langen Zeit des Forschens wenig gepflegt und liegt so meist unter dem Durchschnitt seiner Norm. (Wertpunkte -9).

**Charismatisch:** Der Charakter macht einen guten und gebildeten Eindruck auf seine Umwelt. Er hat in seiner Kindheit eine Benimmschule aufgesucht und hat daher Charisma +3, Willenskraft +1 aber auch Stärke -2 und Zähigkeit -2.

**Charmant:** Der Charakter wirkt Anmutig und wird als angenehm empfunden. (Charisma +2). Leider gibt es in seiner Welt der Konversation und der Bekanntschaften kaum Widrigkeiten, weshalb die wahre Welt ihn wenig zu fassen bekam. (Stärke -1, Zähigkeit -2).

**Chauvinistisch:** Der Charakter ist Frauen gegenüber negativ eingestellt, und kommt nicht darüber hinweg sie zu kritisieren. Befehle und Anweisungen kann er oft nicht auführen und reagiert mit Zorn (Zähzornprobe  $W_{20} > 12$ ). Er verherlicht seine Männlichkeit (Stärke +2, Zähigkeit +2). (Ausgenommen: Frauen).

**Desinteressiert:** Der Charakter interessiert sich für nichts und niemanden. (Charisma -1, Wahrnehmung -2, Willenskraft -1; eine Intelligenzprobe niemals über +6). Diese Neigung entwickelte sich allerdings nur daraus, dass er eine besondere Begabung aufwies (Geschicklichkeit oder Energie +4).

**Depressiv:** Der Charakter klagt über die Welt und hat teilw. Probleme mit seinem Leben klarzukommen. Er sucht oft Gründe, weshalb es ihm schlecht geht (Wahrnehmung +2) und hat keinen Lebenswillen (Zähigkeit -2). Der Spieler kann sich den Ausmaß dieses Attributes selbst berechnen.

**Devot:** Der Charakter ist untätig und servil. Er legt sich unter das Urteil einer größeren Instanz- ob einer Religion, einer Philosophie, oder einer Politik oder gar des ganzen Systems. Es ist ihm nicht möglich, diese Wahl die er traf, durch seine Handlungen zu brechen (Willenskraft -2). Falls er es doch versucht, muss er eine Anormalprobe ablegen ( $W_{20} > 8$ ). Hierfür wirkt er nützlich und ungefährlich zugleich, welches viele Vorteile mit sich führen kann. Wenn es in einer Charismaprobe um das leibliche und seelische Wohl des Charakters geht, bekommt er einen Bonus von +5.

**Diffus:** Der Charakter ist relativ zerstreut und hat einige Konzentrationsmängel, sieht jedoch die Fakten sehr klar (Wahrnehmung +3, IP +2). Dafür ist es ihm unmöglich, komplexe Probleme zu durchdenken und spricht sich nicht mit seinen Kollegen ab, und handelt daher oft unüberlegt. Oft vergisst er sogar die Gefahren (Vergesslichkeitsprobe-Gefahr  $W_{20} > 10$ ), aber auch die Furcht. (Vergesslichkeitsprobe-Furcht  $W_{20} > 14$ ).

**Distanziert:** Der Charakter wirkt kühl auf seine Umwelt. Doch er hat eine verbesserte Wahrnehmungsfähigkeit. (Charisma -1, Wahrnehmung +1). Der Charakter wägt jede Gefahr sicher ab und kann nie eine unüberlegte Aktion starten.

**Diszipliniert:** Der Charakter kann während einer Aufgabe nicht die Seiten wechseln. Er bekommt dadurch einen Willenskraftbonus von +3.

**Dominant:** Der Charakter ist es gewohnt über andere Personen zu bestimmen und seine Meinung zu sagen. (Willenskraft +2). Doch da er meist im Befehlston redet, finden ihn die Leute auch eher unsympathisch (Charisma -1). Wenn seine Befehle nicht ausgeführt werden, bzw. das genaue Gegenteil gemacht wird oder offen gegen seinen Willen rebelliert wird, so wird der Charakter oft zornig. (Jähzornprobe W20 > 16).

**Dramatisch:** Der Charakter übertreibt oft und gerne. Schaden, den er erleidet (Rua), erleidet er doppelt, ist daher aber auch äußerst begabt bei der Einschüchterung (Charisma +1) und in seiner Disziplin (Geschick +6 oder Energie +6).

**Drogenabhängig:** Der Charakter ist Abhängig von einigen Wunderkräutern. Er benötigt mehr oder weniger regelmäßigen Nachschub an den Kräutern, sonst wird er aggressiv und unfreundlich. Beim Konsum ist er jedoch sehr freundlich und verliert sein Misstrauen & ähnliches. (ausgenommen: Obsidiander).

**Duldsam:** Der Charakter verliert alle seine Vorurteile gegenüber den anderen Rassen. Doch durch seine Fähigkeiten verachtet er es ein Geschöpf seiner Rasse anzugreifen. Dafür muss eine Anomalieprobe abgelegt werden (W20 > 8).

**Dürr:** Der Charakter wirkt fast unterernährt. (Zähigkeit -3, Geschick +2, Laufleistung +2).

**Egozentrisch:** Für den Charakter steht stets das eigene Ich immer im Vordergrund – die Welt ist eher nebensächlich. (Willenskraft +3, Charisma -2). Im Berufsleben hat er rücksichtslos alle Konkurrenten ausgestochen (Halblinge +60), er hat bisher jedoch keine Freunde gefunden. Er erkennt schlecht die Bedürfnisse anderer (Niemals ein Bonus auf Zeitgeschehen). Seine Bildung bestand eher aus Dingen, die er hier und da aufgeschnappt hat (IP +2), denn er ist für höhere Intelligenz nicht geeignet (Dezernat niemals auf +9; 5 Dezernat niemals auf +6).

**Ehrenhaft:** Der Charakter, wenn Ork, ist religiös, oder dient ansonsten einem anderen Ehrenkodex. Dies brachte ihm größere Motivation mit sich und so konnte er seine Künste verfeinern. (Stärke +2, Geschick +2, Zähigkeit +1, Wahrnehmung +1). Dafür kann er niemals etwas gegen seine Ehrenüberzeugung tun (welche genannt werden und befolgt werden muss). Falls er es doch versucht, muss eine Anomalieprobe abgelegt werden (W20 > 10). (Nur Orks und kriegerische Disziplinen).

**Ekelhaft:** Der Charakter hat keinen Umgang, kein Benehmen und wirkt hässlich und ungepflegt. (Charisma -6). Seine Energie hat er auf andere Gebiete gerichtet. (Werte, außer Charisma, +3) und Charisma kann niemals über 9. Zusätzlich war er aufgrund seines Erscheinungsbildes einige Male Opfer von Händlern welche ihn gnadenlos über den Tisch zogen. (Halblinge -15).

**Eifersüchtig:** Der Charakter ist sehr auf sein Äußeres bedacht und hat dadurch ein fantastischen Charismabonus von +5. Doch wenn er ein anderes Wesen trifft, welches ein besonders schönes Schmuckstück oder ähnliches besitzt, dann würde er alles einsetzen um dieses zu bekommen. Er muss eine Zurückhaltungsprobe ablegen. (W20 > 12).

**Einzelgängerisch:** Der Charakter ist immer auf sein Eigen bedacht und wartet so nicht lange Diskussionen seiner Freunde ab. In gefährlichen Situationen darf er sich nicht mit den anderen Mitgliedern beraten und muss sofort handeln.

**Eitel:** Der Charakter ist eine wahre Schönheit (Charisma +4), denn er hat dafür in seinem Leben bereits viel geleistet. Man könnte dem Charakter einen gewissen Schönheitswahn unterstellen, was den Charakter oft zu merkwürdigen Ritualen führt. (Willenskraft +1). Doch da die gesamte Konzentration auf der eigenen Erscheinung liegt sind Studien nicht in großer Tiefe möglich (Dezernat niemals über +9), die Wahrnehmung ist egozentrisch (Wahrnehmung -3) und die Konzentration lässt nach (Energie -2). (Schließt andere Arten von Bildung aus).

**Euphorisch:** Der Charakter ist leicht zu begeistern - staunt und jubelt eigentlich über alles. Dadurch nimmt er viel mehr wahr, da er stets versucht neue grandiose, folklorische, idyllische und ethnische Dinge zu sehen. (Wah: +5). Jedoch kann er es sich kaum vorstellen, dass jemand dies nicht so sieht, und glaubt somit an das gute im Menschen. Er erkennt Feinde meist erst später, teilweise beim zweiten Angriff. (Charakter lässt jeden 2. Feind, bzw. Feindesgruppe, zweimal angreifen, anstatt einmal, beim ersten Schlag).

**Extrovertiert:** Der Charakter ist offen gegenüber allem anderen. Er hat keinerlei Vorurteile und hat dadurch ein erhöhtes Wissen über die anderen Rassen und Monster erlernt. (Intelligenz Probe +6) Doch während seiner Ausbildungszeit gingen seine körperlichen Talente weitgehend verloren. Er hat ein Geschicklichkeits, Stärke und Zähigkeitsminus von 1.

**Erfinderisch:** Der Charakter ist sehr Fingerfertig und begabt. Er kann mit allerlei kleineren technischen Gegenständen Erfindungen bauen. Er hat dadurch auch eine erhöhten Wahrnehmungswert und Intelligenzproben wert von +2. Doch da die Technik auf den Naturgesetzen beruht und die Magie gegenüber darauf beruht, diese zu brechen, ist der Charakter nicht befähigt komplexe magische Anwendungen zu erlernen. (Ausgeschlossen: Magische Disziplinen).

**Eloquent:** Der Charakter kann vor Beginn des Abenteuers jeweils 2 Wertpunkte dafür einsetzen, eine Sprache um eine Stufe zu erhöhen. Welche Wertpunkte dies sind, bleibt dem Charakter überlassen.

**Fachgebildet:** Der Charakter hat sich in einem bestimmten Gebiet des Wissens stark gebildet (Eine Sparte +9). Das viele Lesen schädete leider den Augen (Wahrnehmung -3). Es ist Möglich in zwei Sparten Fachwissen zu haben, dafür hat man Wahrnehmung -5 und benötigt ein Monocel oder ähnliches.

**Fahnenflüchtig:** Der Charakter ist ein mieser Verräter des Staates, einer wichtigen Sekte oder einer Religion. Er trägt daher gut sichtbar eine Brandmarkierung (auf den Wangen, der Stirn oder eines ansonsten deutlich sichtbaren Ortes nach Wahl), welche ihn als

Verräter hinstellt. Es ist möglich, dass er seine Tat bisweilen bereut, oder er deswegen nicht mehr verfolgt wird, sondern Buße getan hat, jedoch verfolgt ihn der Makel des Zeichens weiterhin. (Charisma -2, Zähigkeit -1, Willenskraft -1). Jedoch hatte der Charakter viel Zeit in Verstecken verbracht, und hatte so eine Möglichkeit sich zu bilden (IP +4) und ein gutes Überlebenstraining gehabt. (OW -2).

**Fanatisch:** Der Charakter kann keine begonnenen Angriffe abbrechen. Einmal begonnen kämpft er solange weiter bis der Feind stirbt oder er selbst nicht mehr angreifen kann. Dadurch hat er einen immensen Bonus durch sein Training erhalten. (Zähigkeit +3)

**Faul:** Der Charakter ist einfach nur Faul. Es ist ihm nicht möglich permanent hart zu arbeiten. Er hat Laufleistung -10 und seine Geschicklichkeit ist ebenfalls -1. Dafür hat er das Betteln zu einer solchen Umgangsform vorangetrieben, dass er dabei höhere Chancen hat.

**Feige:** Der Charakter muss am Anfang des Abenteuers gleich 4 Ängste wählen. Dafür hat er am Anfang noch 10 Wertpunkte zu verteilen, da er stets bemüht war, sich gegen alle Ängste zu wappnen.

**Fleißig:** Der Charakter war schon immer sehr fleißig, und so war es ihm Möglich sich in allen Gebieten zu steigern (Wertpunkte +20), jedoch hält er sich in seiner entstandenen Arroganz für relativ perfekt, und sieht so weniger den Sinn sich noch weiter zu verbessern (bei jedem Level nur +4 Wertpunkte).

**Fluchend:** Der Charakter redet, wie ihm der Schnabel gewachsen ist. Er flucht häufig, und ist nicht sehr vornehm. (Sozialer Rang < Bürger). Dafür ist er allerdings ein echter Charakter, und weiß wie es so zugeht in der Welt des kleinen Mannes. (Willenskraft +1, Wahrnehmung +2). Die hohe Kunst der Magie ist für ihn nur schwer zu erlernen. (Energie -2).

**Freilebig:** Der Charakter ist es gewöhnt an der frischen Luft zu sein. Er hat einen Zähigkeitsbonus von 1 und beginnt bereits mit einem Fell (oder wahlweise den vollen Kaufpreis für dieses). In der Natur hat er ein Geschicklichkeits- und Wahrnehmungsbonus von 2. Doch Städte und Dörfer sind ihm suspekt und er verliert Wahrnehmung 3 und Geschick 3. Auf seinen Naturreisen hat er allerdings schon so manches Geld ausgeben müssen und so verringert sich sein Halblinge am Anfang um 100.

**Freudlos:** Der Charakter hat ein schlimmes Schicksal oder eine tiefere Einsicht in die Welt, weshalb er an nichts wirklich Freude gewinnt. (Alle Werte außer Energie -2). Dafür hat er schon so einiges, recht freudlos, gelesen. (IP +4). Jedoch findet er das spielerische Handeln als Zeitverschwendung (niemals Wirtschafts- und Finanzwesen-Bonus), er maximiert aus fehlendem Interesse niemals ein Dezemat und seine Charismaproben sind nie besser als „>15“. Dafür ist er ein scharfer Beobachter und Feinde, die durch seine eigene Hand sterben, geben ihm 5% mehr Erfahrungspunkte.

**Geduldig:** Der Charakter ist ruhig und gelassen. Er pflegt seine Entscheidungen lange zu bedenken bevor er wirklich eine trifft. Er ist ebenfalls nicht darauf aus Kämpfe zu führen und wenn wirklich einer geführt werden muss bekommt der Feind den ersten Angriff.

**Geistesgestört:** Der Charakter hat eine geistige Krankheit, welchen ihn auf verschiedenste Weise attackiert. (Zwangsneurosen, Halluzinationen, verschrobene Weltbild, Existenzängste, u.ä. nach Wahl). Die Leute fürchten sich vor ihm oder fühlen sich in seiner Gegenwart zumindest sehr unwohl. (Charisma -3). Keiner weiß also wieso er in einem bestimmten Gebiet sich gemeistert hat. (Ein Wert, außer Charisma, +6).

**Geizig:** Der Charakter ist knauserig. Er weigert sich mit Zwergen, Zernern und Menschen jeglicher Statur zu handeln, da er diese für „feige Abzocker“ hält. Dies brachte ihm allerdings auch 20 Halblinge in seinem Leben mehr ein.

**Gelehrt:** Der Charakter hat in seinem Leben etwas gelernt (IP +2), und trägt alte Buchbänder als Erinnerungen mit sich, von denen er sich nicht trennen kann. (Traglast -9).

**Gewitzt:** Der Charakter ist mit großem Straßenwissen gesegnet. Er weiß wie man sich verhält und kann daher für jeden Gegenstand den genauen Wert schätzen. Er kann Betrüger (magische sowie diebische) auffliegen lassen und ist daher gegen alle Illusionen immun. Jedoch ist er heruntergekommen und ungebildet und kann somit ein Dezemat niemals über +6 bekommen, ein Charisma-Minus von -1. (ausgeschlossen Krieger-Arten)

**Gewieft:** Der Charakter ist durch seine Reisen zu einer großen Sammlung Wissen gekommen. (Intelligenzprobe +2). Doch leider ist das meiste des Wissens nur auf den Kampf anzuwenden. Durch das stöbern nach Wissen geriet sein äußeres in Mitleidenschaft. (Charisma -2; nur Krieger-Arten).

**Gierig:** Der Charakter ist geldgierig. Er tut alles um mehr zu bekommen und kann somit kein edeler Charakter sein (Templer, Illusionisten, Druiden, Elementaristen, Weißmagier, ehrenhafte Schwertmeister, Fadenmagier, Priester und Forscher ausgeschlossen). Wenn er eine größere Geldmenge sieht dann kann er sich kaum beherrschen (Zurückhaltungsprobe W20 > 10). Dafür startet er allerdings auch mit einem Startgeldbetrag von 990 Halblingen.

**Großzügig:** Der Charakter ist freundlich, wird meist von Tieren gemocht, und wirkt Sympathisch. (Charisma +1). Dies liegt besonders an seiner großzügigen Art (Halblinge -90). Damit er diese Großzügigkeit erhalten kann, musste er jedoch lernen mit Geld umzugehen. (Finanzwesen +9).

**Gutaussehend:** Den Charakter kann man nicht als unattraktiv bezeichnen. (Charisma +2). Er kommt bei dem anderen Geschlecht meist gut an, jedoch verbaut ihm dies die Möglichkeit einer tiefgründigeren Lösung von Problemen (Willenskraft -2, Energie -1) (Ausgeschlossen: Andere Arten von Schönheit/Hässlichkeit).

**Gütig:** Der Charakter ist gutmütig. Er ist immer hilfsbereit und spendabel und hat somit einen Anfangsgeldbetrag von 210 Halblingen weniger. Dafür wird er selten als erstes Angegriffen und hat sogar ein wenig Glück.

**Gutmütig:** Der Charakter ist streng religiös erzogen und muss sich an einer der Religionen stark orientieren. Bei Handlungen gegen diese muss eine Religionsprobe abgelegt werden ( $W30 > 18$ ). Die Ruhe, welche aus dem Glauben gezogen wird, erhöht seine Konzentration (Geschick oder Energie +1) (Dieses Attribut dreht sich natürlich nur um Religionen, welche eine edle, gutmütige Gottheit haben).

**Herablassend:** Der Charakter ist würdelos gegenüber anderen. Er hat ein Stärke-Bonus und Geschicklichkeits-Bonus von +2. Jedoch ist es ihm nicht möglich mit Zwergen oder Elfen zu kommunizieren ohne diese zu kritisieren. Diese muss eine Anormalprobe  $W20 > 8$  Probe ablegen und wenn diese misslingt, dann kommt es entweder zum Kampf oder zur Beendigung aller sozialen Kontakte. (Zwerge, Elfen ausgeschlossen).

**Hochmütig:** Der Charakter ist von sich selbst überzeugt, und erkennt somit Gefahren schlechter, da er sie für belanglos für sich selbst hält. (Wahrnehmung -4). Jedoch diene ihm diese Eigenschaft in magischer Hinsicht. (Energie +3).

**Höhnisch:** Der Charakter ist bissig und spöttisch. Er kritisiert stets alle anderen und reizt sie, ohne zu wissen, wann Schluss ist und bringt sich deshalb öfter mal in Probleme. (Zäh +1, Waffen +1, Spezialwaffen [außer Magische] +1). Dies lässt ihn aber auch unsympathischer wirken (Charisma -2, Willenskraft -1). Einmal hat er sich dermaßen in Probleme gebracht, aufgrund von wahlweiser einer schweren Schlägerei, einer Beleidigung eines hohen Adligen oder Widerstand gegen die Wächter, dass er eine Strafe zahlen musste (-W12x10 Halblinge).

**Homosexuell:** Der Charakter ist homosexuell, und fühlt sich zu Personen des gleichen Geschlechtes hingezogen. Hierfür wurde er leider in seiner Jugend häufig diskriminiert und verstoßen, sodass er etwas weniger Gold (Hblg -15) und oft etwas Selbstvertrauenslos ist. (Wi: -2). Dafür wirkt er charismatisch (Ch: +2) und kann auch mit so einigen Dingen des Lebens umgehen. (Ge +1).

**Höflich:** Der Charakter hat das gute Benehmen im Blut, und wurde gut erzogen (Charisma +1; Kultur +3). Er spricht Zentral exzellent und so wirkt er auch immer gebildet. (Zentral = Experte, Sprachwissenschaften +3). Jedoch sieht er ausschweifende Streitereien als unhöflich an, sowie das schweißtreibende Kämpfen, und hat so einige geistige und körperliche Nachteile. (Stärke -2, Willenskraft -3). (Keine Orks oder Talverrk, welche in ihrer Heimat aufwuchsen).

**Humorlos:** Der Charakter ist ein klarer Denker und ein pragmatisches Selbst. (Wahrnehmung +1, Stärke +1, Zähigkeit +1, Geschick +2), dafür ist er absolut Humorlos, kann schlecht handeln (niemals einen Bonus auf Finanzwesen) und wirkt steif und kühl (Charisma -1).

**Hypochondrisch:** Der Charakter bildet sich stetig irgendwelche Krankheiten ein, und ist von Arzneimitteln abhängig. (Eine Salbe, oder ähnliches, nach Wahl). Er ist somit in jedem Gebiet unter seiner eigentlichen Fähigkeit. (alle Werte -1). Dafür ist er so bewandert in Heilkunde und Pflanzenkunde (+12), dass er sich selbst gut verarzten kann. Tiere mögen ihn, und beschützerische Charaktere, wollen für diesen eintreten.

**Idealistisch:** Der Charakter hat ein strammes Bild für Recht und Ordnung und möchte somit nicht, dass dieses Umgestoßen wird. Er muss sich am Anfang des Abenteuers 3 Normen festlegen, welche religiöser, moralischer, politischer, systematischer, ethnischer, philosophischer oder persönlicher Herkunft sein können. Diese drei Normen kann der Charakter jedoch nie überschreiten. Es ist nicht möglich 2 Charaktere in einer Party zu haben die unterschiedliche Idealbilder haben, sofern sich diese in einer oder mehreren Punkten widersprechen.

**Intellektuell:** Der Charakter ist gebildet und geschult und hat sich daher im Laufe seines Lebens ein umfassendes Wissen angesammelt. Er hat ein Intelligenzproben Bonus von +5 und hat eine magische Gelingungschance/Lernrate von +2. Aber durch ihre lange Zeit des Studiums haben sie verlernt mit allen Waffen umzugehen und müssen eine ihrer Waffen aus ihrer Fähigkeitenliste streichen und auf eine zweite bekommen sie ein Schadensminus von -20 Dmg. Der Charakter muss mindestens 50% seiner insgesamten Lebenserwartung erreicht haben. (Nur Magische & Fingerfertige Charaktere)

**Introvertiert:** Der Charakter hat nie gelernt sich auszudrücken. Er kann kaum seine eigene Sprache („Fortgeschritten“) und kann nie Fremdsprachen erlernen. Wenn er auf andere Trifft, dann halten sie ihn für barbarisch. (Charisma -4). Der Charakter kann sich mit Partymitgliedern die nicht seiner Rasse sind nicht besprechen, bzw. die seine Sprache nicht sprechen. Doch durch seine mangelnde Ausbildung konnte er sich mehr auf Körperliche Talente stürzen und hat eine zusätzliche Anfangswaffe, sowie eine weitere mit der er +20Dmg macht. (ausgenommen: andere Arten von Bildung).

**Intolerant:** Der Charakter ist arrogant und nimmt Feinde nicht wahr, die nicht seiner Rasse entsprechen. Er respektiert andere Völker nicht und ist daher leichter zu manipulieren.

**Intuitiv:** Der Charakter kann wenn er magische Fähigkeiten besitzt bereits diese von einer Kreisstufe höher erlernen. (ausgenommen letzter Kreis). Doch er hat durch seine intuitiven Fähigkeiten ein starkes Minus in Charisma -3, Willenskraft -2, Wahrnehmung -1, Stärke -1, Geschick -2 und Zähigkeit -1 erdulden. Und sein Ki-Wert liegt aufgrund mangelnder Konzentrationsfähigkeit immer um 5 erniedrigt.

**Irrational:** Der Charakter ist ein nicht logisches Wesen, welches nicht die Möglichkeit besitzt einen Plan auszutüfteln. Bei seinen Taten läuft oft (bzw. immer) irgendetwas schief. ZB.: bei zweimaligen danebentreffen eines Feindes in einem Kampf mit dem Ergebnis 1 oder 2 verliert die Waffe aufgrund von Schäden 20 Dmg, ein direkter Treffer wird ausgeschlossen und er muss vor jedem 2. Angriff eine Probe würfeln ob er den nächsten Angriff ausführen darf ( $W20 > 5$ ). Dafür erhält der Charakter allerdings auch mehr Erfahrung für gelungenes. Er bekommt 10% Exp mehr. (Schließt logisch aus).

**Kalthertzig:** Der Charakter kann kein Mitleid gegen über anderen Lebewesen fühlen. Der Charakter hat Charisma -1, dafür aber Stärke +2. Er wendet sich ebenfalls gegen seine eigenen Party-Mitgliedern wenn sie gegen seinen Willen Mitgefühl, bzw. Schwäche zeigen.

**Kaufsuchtig:** Der Charakter hat den Drang sich ständig neue Dinge zuzulegen. Wenn er etwas sieht, muss er es meist kaufen. (Zurückhaltungsprobe  $W20 > 10$ ) und wenn er mehr als 3 Berntalgoldstücke hat, wird er nervös und unruhig (Ge-probe -5, bis Geld ausgegeben wird). Dafür hat der Charakter aber einerseits bereits viel gekauft in seinem Leben (Charakter beginnt mit Fell, Trinkflasche, Essbesteck und Tragetasche, glanzlosem Schmuckstück und Hygienebeutel), und kann mit einer Waffe mehr als andere Personen umgehen, da er diese bereits einmal gekauft, und somit trainiert hat.

**Klangvoll:** Der Charakter hat eine klare, feste und besonders laute Stimme. Es ist ihm niemals möglich zu flüstern, dafür aber umso besser zu schreien.

**Kleingeistig:** Der Charakter hat eine vorgefertigte Meinung zu eigentlich allen Lebenslagen – selbst zu Themen, die ihm nichts sagen. Er ist besserwisserisch, unterbucht andere häufig und nervt deswegen auch oft Mächtigere, die ihn als ein unbedeutendes Ärgernis meistens abstempeln. (Wahrnehmung -1, Charisma -1). Dafür hat er aber eine große Durchsetzungskraft seiner Ideen und Vorstellungen, die er eigentlich niemals verwirft (Willenskraft +2).

**Kränklich:** Der Charakter leidet an einer unheilbaren Krankheit. Sein Tod wird mit etwa der Hälfte seines Lebens eintreten, und er musste in seinem Leben schon viele Operationen und Behandlungen bezahlen (Halblinge -300). Er liegt in allen körperlichen Leistungen wegen seiner Krankheit oder des daraus resultierenden Trainingsmangels weit unter durchschnitt. (Stärke -3, Zähigkeit -4, Wahrnehmung -1, Geschick -1). Seine geistigen Fähigkeiten sind dafür jedoch relativ ungebrochen (Energie +1, Willenskraft +1) und da er permanente Erfahrungen mit dem Tod macht, kann er seine Anfangsangst eigentlich getrost ignorieren, da der Tod selbst für ihn ein alter Bekannter ist.

**Kreativ:** Der Charakter kann seine Proben auf künstlerische Fähigkeiten um 3 verringern und kann noch durch Musik oder das Aufführen von Späßen den Menschen pro Ki ein Halbling aus der Tasche locken. Doch durch seine kreativen Künste geht der Sinn für das wahre Leben verloren und der Charakter verliert seine Fingerfertigkeiten (Geschick -2). Es kommt oft vor, dass er als weltfremd und unwirklich angesehen wird. (nur Troubadour/Narren).

**Kriegskundig:** Der Charakter war schon einmal in einem Krieg beteiligt. Er muss schon mindestens die Hälfte seines Lebens hinter sich gebracht haben. Durch die Grauen der Schlacht ist er aber innerlich verkümmert ( $E_n/Ch/Wi$  niemals über 9). Dafür kann er, sofern er kriegerische Fertigkeiten besitzt, diese bereits einen Kreis früher erlernen.

**Konservativ:** Der Charakter versucht den bisherigen Stand und die Situation zu wahren – er kann niemals unüberlegte Entscheidungen treffen, ist melancholisch, hoffnungslos romantisch, aber auch zurückhaltend. Er würde niemals etwas tun, wenn andere es nicht tun. Durch diese Art, hat er aber in seiner bürokratischen Heimat Karriere gemacht, und hat so ein höheres Anfangskapital (Halblinge +90), sowie nimmt er die kleineren Mängel der Welt besser wahr als andere. (Wahrnehmung +1). (Nur: Menschen, Zerber, Trolle, Zwerge, Domenelfen und Mouruna).

**Konstruierend:** Der Charakter ist ein gedanklicher Architekt, welcher niemals etwas Unbedachtes sagt. (Rassenkunde & Etikette +9). Mit seinem Versuch ein gewisses Bild seiner Umwelt zu vermitteln legt er sich häufig nicht fest und ist somit ein begabter Händler (Finanzwesen +3), wirkt jedoch opportunistisch oder beschwörend auf seine Umwelt (Charisma -2). Die meisten Leute trauen ihm nicht, was oft sogar eine relativ gute Einschätzung seiner selbst ist.

**Kühn:** Der Charakter beginnt mit einem Stärke- und Zähigkeitsbonus von +2. Sein Geschick erhöht sich ebenfalls um 1. Doch leider sind durch ein Leben voller kühner Heldentaten sein Gesicht mit Wunden und Narben übersät und er erhält dadurch einerseits ein Wahrnehmungsminus von 1, ein Charisma- Minus von 2 und er wirkt direkt abstoßend auf seine Umgebung. (nur kriegerischen Disziplinen).

**Lasterhaft:** Der Charakter hat eine schmutzige Vergangenheit. Teilweise schämen sich die Charaktere für diese, andere Leben sie bis heute hin aus. (Charisma +1). Sie wirken schlampig, jedoch schön, und können sich in Städten einer weiteren Art der Arbeit bedienen, welche dem Charakter pro Nacht 6 Silber einbringt. Jedoch ist das Ansehen des Charakters relativ niedrig und er hat

keinen Zugang zu den höheren Kreisen. (Sozialer Rang < Bürger). Der Charakter ist zusätzlich noch ein begeisterter Trinker oder ein hoffnungsloser Drogenkonsument. (Ausgenommen: Männer).

**Lärmend:** Der Charakter ist einfach nur laut. Er spricht in einem lauten Tonfall und was er als gehen bezeichnet, nennt man weitläufig trampeln. Das Schleichen und Flüstern sind Dinge die er niemals erleben kann. Sein Auftreten gab ihm dafür immer einen nachbleibenden Eindruck (Willenskraft +2).

**Leichtgläubig:** Der Charakter bezahlt für alle Preise permanent +20 Halblinge mehr (ab einem BTG). Er lässt sich leicht für andere Zwecke missbrauchen und kann nicht Einzelabenteuer ohne Leitung bestehen. Leichtgläubigkeit schließt alle anderen Arten der Bildung und der gepflegten Umgangsform aus. Er muss bei Anzeichen von Technologie oder Magie eine Leichtgläubigkeitsprobe ablegen um sein gegenüber nicht für ein höheres Wesen zu halten. (Leichtgläubigkeitsprobe  $W20 > 6$ ). Durch seine zahlreichen Gefahren und Dienstgänge die er unternehmen musste hat er ein Laufleistungs-Bonus von +6 sowie ein Wahrnehmungsbonus von +1. Er hat immer den 1. Angriff.

**Leichtlebig:** Der Charakter nimmt das Leben auf die leichte Schulter, und hat sich nie wirklich in etwas richtig angestrengt. (Alle Werte -1). Er wirkt schlampig und unordentlich, verträumt und abwesend. Auch gearbeitet hat er nur halbherzig, und hat es zu sehr genossen das Geld zu verplempern. (Halblinge -150). Jedoch, dadurch dass er nichts ernst nimmt, ist es auch schwerer ihn für etwas zu begeistern, oder dass er sonst irgendwie die Beherrschung verliert. (Alle Attribut-Proben um 2 erleichtert).

**Leidenschaftlich:** Der Charakter macht dem Gegner mehr Schaden, da er sich aus Leidenschaft in die Sache voll reinhängt. (+20Dmg). Durch sein begeistertes Wesen wirkt er positiv, wenn auch emotional unsicher, auf seine Umwelt. (Charisma +1) doch auch ein Minus auf alle wahrnehmerischen Fähigkeiten da er die Ruhe der Natur für belanglos hält. (Wahrnehmung -2). Tiere sind dem Charakter nie gut gesonnen, da er sich viel zu sehr mit sich und anderen seiner Rasse beschäftigt, als dass er Zeit für Tiere finden würde. (ausgeschlossen: Tiermeister, Hypnotiseur, Drachenreiter, Kundschafter).

**Liebenswürdig:** Der Charakter ist einfach nur liebenswürdig. Durch seine Jugend (Charakter darf die Hälfte seines Lebens nicht überschritten haben) und Unerfahrenheit wirkt er sehr positiv auf seine Umgebung, und er kann eine permanent erleichterte Charismaprobe von 6 durchführen. Leider ist die Unerfahrenheit des Charakters auch in anderen Bereichen sichtbar. (Alle Werte -2). Mit Beginn des 2. Kreises endet die Aura der Unerfahrenheit, und die Charismaprobe ist nicht mehr erleichtert.

**Listig:** Der Charakter ist ein listiger Fuchs, welcher stetig versucht, andere Personen über den Tisch zu ziehen. Dabei stellt er sich sehr gut an. (Charisma +1, Willenskraft +1). Doch richtige Studien zu betreiben denkt er lohnt sich nicht, und es fehlt ihm an Reife komplexe Dinge nachvollziehen zu können. (Nie ein Wissensbonus maximieren, Wahrnehmung -2). (Der Charakter darf die Hälfte seines Lebens nicht überschritten haben).

**Linkshändig:** Der Charakter ist von klein auf gewöhnt die linke anstelle der rechten Hand zu benutzen. Er ist vergleichsmäßig eher kreativer als hart arbeitender Natur (Ki permanent +5; Lp permanent -5).

**Logisch:** Der Charakter verherrlicht die Logik. Er ist Anhänger des Mynbrue und handelt niemals unüberlegt, sofern dies für seine Rasse möglich ist. Wenn er eine Ungerechtigkeit miterlebt, will er stets versuchen, zu helfen, zu schlichten und für Gerechtigkeit zu sorgen. Falls er dies nicht möchte, wäre dies anormal. (Anormalprobe  $W20 > 8$ ; Rechtswissenschaft +9). Er hält ebenfalls nichts von sinnloser Gewalt. (Stärke -2). (keine Charaktere mit negativer Gesinnung; schließt irrational aus).

**Machtgierig:** Der Charakter hat ein erhöhtes Gewaltpotenzial um seine eigene Stellung zu sichern. Er wird wütend wenn man nicht seinem Plan folgt oder wenn man sich gegen ihn stellt. Machtgierige Menschen betrachten ebenfalls alle anderen als Unterlegen woraufhin sie einige Feinde nicht als solche erkennen. Sie wirken kalt und undurchschaubar was ihnen einen Charisma - Minus von 1 einbringt. Wenn sie Anhänger einer wahnsinnigen Passion sind, oder schwarze Magier und Nekromanten, dann ist dies förderlich. Sie erhalten einen Ki-Bonus von +5.

**Manipulativ:** Der Charakter ist durchdacht und durchtrieben. Seine Art zu reden stößt in bürgerlichen Kreisen auf Anstoß, sodass diese ihm nicht gut gesonnen sind. Bei höheren Kreisen ist es eher das Gegenteil. Er versucht seine Bekannten stets aufgrund ihrer Eigenschaften in Misere zu bringen, damit er diese nicht selbst durchleben muss. Wenn sich eine Gefahr anbahnt, versucht er diese auf seine Partymitglieder abzuwälzen. (Anormalprobe  $W20 > 8$ ).

**Maßlos:** Der Charakter ist gefräßig wie die schwarzen Käfer. Er braucht am Tag mehr Nahrungsrationen als andere. ( $W4$  Nahrungsrationen/Tag, jeden Tag auszuwürfeln). So gibt er meist mehr Geld für Essen aus. Dafür ist er schwer und stämmig. (Zä +2).

**Martyrerisch:** Der Charakter ist selbstaufopfernd. Vielleicht liegt das an einer Depression, an fehlendem Selbstwertgefühl oder aber an Religiosität, jedoch kann sich der Charakter kaum zurückhalten, wenn jemand anders als er angegriffen wird. (Zurückhaltungsprobe  $W20 > 10$ ). Seine bereits erhaltenen Narben präsentiert er voller Stolz (Charisma -2, Willenskraft +2). Andere Personen sehen den Charakter oftmals als Merkwürdig an, weil sie an seiner selbstlosen Art kaum etwas Weltliches finden können, jedoch kommen Elfen mit dem Charakter meist sehr gut aus, da sie ihn als potenzielles Mitglied ihrer Philosophie sehen.

**Melodisch:** Der Charakter ist er auch zu Ungeschick ein Instrument zu spielen (Geschick -2) ist wenigstens gut im Halten von Tönen und sehr rhythmisch. Er kann so schön singen. (Charisma +1; schließt Musikalisch nicht aus).

**Mild:** Der Charakter ist eine ausgeglichene Persönlichkeit. (Anfangswerte zwischen 1 und 3 bekommen +2; Anfangswerte von 7 bis 18 bekommen -1). Er strahlt eine gewisse Ruhe aus, ist in einigen Gebieten bewandert und sehr verständnisvoll (IP +2, am Anfang des Spiels kein Dezernat +6). Sein Charisma beträgt mindestens 6, wenn es weniger ist, wird es auf 6 gehoben. Durch sein mildes Wesen, welches Extreme scheut und sich von Sünden zurückhält (Zurückhaltungsprobe W20>10 bei dem Plan Sünden wie Diebstahl, Leichenschändung usw. zu begehen) kann er jedoch auch nicht berührt werden (Charakter ist niemals berührt) und er hat sich in seinem Berufsleben bisher niemals in den Vordergrund gestellt (Halblinge -60).

**Militant:** Der Charakter genoss eine militärische Ausbildung und wurde sehr nach Disziplin und Ordnung eines gewöhnlichen Soldaten erzogen. Er befolgt alle Befehle eines höheren Ranges und stellt keine Fragen. Er kann unter gar keinen Umständen gegen den Befehl handeln. Der Charakter hat dadurch ein Stärke und Geschicklichkeitsbonus von +2 aber auch ein Willenskraftminus von -2.

**Militärisch:** Der Charakter genoss eine militärische, langdauernde Ausbildung und hat dort einen niederen Offiziersrang erlangt. (Beim Alter wird um Realismus gebeten). Diese Ausbildung hat seinen Körper gestählt (Stärke +2, Geschick +2, Zähigkeit +2, Waffen +1), jedoch auch seinen Geist an das Ausführen von Befehlen gewöhnt und ihm damit seine Tiefe geraubt (Energie -2, Charisma -2, Willenskraft -2). Der Charakter erteilt untergebenen gerne Befehle, hält sich allerdings auch an militärische Vorgesetzte, ansonsten muss eine Anormalprobe W20>8 abgelegt werden. In seiner Muttersprache ist der Charakter nur „Fortgeschritten“, er hat eine kleinere Gefechtsnarbe, die er mit Stolz trägt und hat keine andere Bildung bisher genossen. (Schließt andere Arten von Bildung aus).

**Misstrauisch:** Der Charakter wurde in seinem Leben schon oft betrogen und missbraucht. (Nach wahl auch Körperlich). Er besitzt 100 Halblinge weniger als andere, und traut kaum einer Person. Er offenbart ungern etwas über sein Privatleben, und wenn jemand dauerhaft probiert, etwas herauszufinden über den Charakter, so wird die Person aggressiv. (Aggressivitätsprobe W20>10). Aufträge werden stets hinterfragt und der Charakter sucht ständig nach negativen Dingen. (Wahrnehmung +3). Wenn der Charakter magischer Natur ist, bekommt er 5 Ki zusätzlich, wenn er kriegerischer ist, dann 5 Lp.

**Mitläuferisch:** Der Charakter hat nicht wirklich Angst alleine zu sein, sondern eher Angst alleine gelassen zu werden – daher entscheidet er weniger selber, um den anderen Gerecht zu werden. Wenn die Gruppe etwas entscheidet, muss er sich der Mehrheit anschließen – bis dahin darf er allerdings Widerworte leisten. Danach handelt er, wie gewünscht. Es ist ihm nicht möglich auf eigene Faust zu handeln, jedoch versucht er immer seine Aufgaben gut zu meistern. (Stärke, Zähigkeit +2). Er kann, wenn er sich in einer Gruppe befindet, nicht die Seiten wechseln.

**Monströs:** Der Charakter ist auffallend groß und schwer. (Maximalgröße der Rasse +15cm). Dadurch ist seine Beweglichkeit und Wendigkeit ebenfalls in mitleidenschaft gezogen worden. (Geschick -2; Laufleistung -5). Jedoch hat eine gewisse Körpergröße auch seine Vorteile. Unter anderem die größere Stärke (Stärke +1) und die bessere Übersicht (Wahrnehmung +1). (Ausgenommen: Windlinge und Obsidiander).

**Musikalisch:** Der Charakter ist ein guter Spieler eines Instrumentes (nach Wahl) was er sich entweder selbst beibrachte oder auf einer Musikschule gelehrt hat. Er spielt dieses Musikinstrument gut und kann damit vielleicht sogar – wenn er das will – um Geld auf der Straße spielen. Die Zeit die er ins Üben gesteckt hatte hat seine körperlichen Fähigkeiten jedoch eingeschränkt (Stärke -1; Zähigkeit -1). Wenn der Charakter zwei Musikinstrumente beherrschen soll, dann bekommt er Stärke und Zähigkeit -2, jedoch auch Geschick +1.

**Nachtsichtig:** Der Charakter hat eine verbesserte Nachtsicht. Er kann nachts überdurchschnittlich gut sehen, doch er leidet unter Schmerzen bei zu hellem Licht. (ausgenommen: Waldling/Lykanthrop/Vampir)

**Naiv:** Der Charakter ist unerfahren und leichtgläubig. Die Bildung ist für ihn daher umso schwerer, da er alles glaubt, was er hört, und somit nie genau weiß, was stimmt. (Niemand ein Fachwissen über +6, außer Zeitgeschehen). Jedoch bemüht er sich, und hält die Ohren offen (Gassenwissen; Wahrnehmung +2). Beim Handeln wird er oft über den Tisch gezogen (Preis permanent +5 Halblinge), dafür jedoch ist er ein gutherziges Wesen, sodass Tiere ihn auf anheben mögen. (Schließt Attribute aus, welche Tiere den Charakter nicht mögen).

**Neugierig:** Der Charakter ist sehr neugierig. Er kann sich kaum erwehren neues zu entdecken. Er hat dadurch von Anfang an Pergament und Feder bei sich, sowie eine Wolldecke für seine Reisen. Er ist bewandert auf einigen Sprachen (4 Sprachpunkte zu verteilen), sowie auf Kartographie und Runenkunde. Doch leider ist die Zähigkeit bei der Sache auf der Strecke geblieben und es kommt zu einem Minus von 2. Zudem kann er jederzeit aufgefordert werden sich an seiner Neugier zu messen. (W20>8).

**Obrigkeitshörig:** Der Charakter ist fest eingebunden in ein Kastensystem (Rassenkunde +9, Philosophie & Metaphysik +3). Er glaubt an die höhere Reinheit anderer und versucht sich von höheren und niederen Abzugrenzen, was oftmals problematisch ist. (nur Elfen und Anhänger der elfischen Philosophie).



**Optimistisch:** Der Charakter ist hoffnungsvoll. Es ist nicht so, dass er furchtlos ist, jedoch erkennt er die Gefahr nicht als solches. (Anfangsangst nur in extremsten Situationen). Dazu handelt er oft unüberlegt und kann einen begonnen Angriff nicht abbrechen. (Ausgeschlossen: Charakter mit mehr als einer Anfangsangst).

**Opportunistisch:** Der Charakter ist wetterwechslig. Er ändert oft seine Meinung, schließt sich jedoch ständig der Person an, welche am meisten Macht hat. Wenn ein Feind der Party überlegen ist, so versucht der Charakter sich dieser Person anzuschließen. Gefahren wägt er ab, und wenn er eine Person retten möchte, so hat er Angst vor körperlichen Schäden. Dafür hat er einen ausgemachten Überlebenswillen (Geschick +4) und weiß wie man in der Welt zurechtkommt.

**Paranoid:** Der Charakter ist ein Anhänger von Dis, falls dies für seine Rasse möglich ist (Willenskraft +1). Er leidet unter Verfolgungswahn und ist somit sehr anfällig für Konspirationstheorien. Jeder Spieler kann sich das Ausmaß dieser Folge selbst errechnen. Der Charakter hat wenn er kämpfender Natur ist 5LP mehr und wenn er magischer Natur ist 5Ki mehr als normal.

**Patriotisch:** Der Charakter ist ein unumstößlicher Patriot seiner Rasse und ist anderen Systemen extrem feindlich gegenübergestellt. Wenn seine eigene Regierung oder Rasse beleidigt wird, kann er sich oft nicht beherrschend. (Zurückhaltungsprobe W20>10). Dafür hat er als er in seinem Lande lebte, jedoch Karriere gemacht, sodass er mit einem höheren Anfangskapital beginnt. (Halblinge +90).

**Phantasievoll:** Der Charakter ist verträumt und lebte die meiste Zeit seines Lebens in seiner eigenen Phantasiewelt. Seiner körperlichen und geistigen Fertigkeiten hinken daher hinterher (Wertpunkte -15). Jedoch hilft ihm seine Künstlerische Art, seine Disziplin besser auszuüben (Fertigkeiten vom nächsten Kreis erlernen) (nur Fingerfertige Charaktere; ausgeschlossen: Attribute die Wertpunkte zur freien Verteilung besitzen).

**Pragmatisch:** Der Charakter ist ein sachlicher Denker, welcher ein Meister des Alltags ist. (Stärke +1, Zähigkeit +1). Er lebt nicht in einer überemotionalen Welt, oder einer Welt aus Schmuck und Zur-Schau-Stellung (Sozialer Rang </ = Bürger). Er packt Probleme an und kennt für vieles die Lösung. (Beherrscht das Klettern und die Schifffahrt (Navigation und Schifffahrt +9) oder die Holzbearbeitung. Er kann viele Dinge des alltäglichen Gebrauchs zusammenschustern, wirkt aber auf den ersten Blick etwas einfach (Charisma -1). Der Charakter hat bisher keine tiefere Bildung der Literatur genossen (IP am Anfang des Abenteuers = 0), weiß jedoch was auf der Straße passiert (Zeitgeschehen um eine Stufe erhöht). Er konzentrierte sich pragmatisch auf den Umgang mit zwei Waffen, die er frei wählen darf. (Allgemeine Anfangswaffen werden gegen zwei Waffengattungen nach Wahl getauscht). Er hält jedoch nicht allzu viel vom Kämpfen (dmg stets -20) und Lügen bringt er recht unbeholfen heraus (dort immer einer Charismaprobe nötig).

**Prüde:** Der Charakter ist verklemmt, schüchtern und gehemmt – entweder ständig oder nur beim anderen Geschlecht. Bei der Kommunikation mit dem anderen Geschlecht kann es sein, dass der Charakter rot wird, vergisst was er sagen wollte oder man mit dem anderen Geschlecht einfach nicht klar kommt. Aus welchem Grund auch immer, es wird auf jedenfall der Kontakt vermieden – ansonsten kommt es zu einer Anomalprobe (W20>8) die bestanden werden muss. Diese Einstellung hat die Willenskraft und die Wahrnehmung des Charakters geschärft (Willenskraft +1; Wahrnehmung +1). In einigen Kreisen konnte das Verhalten als Höflich und Wohlerzogen gelten, was Vorteile brachte (Wenn sozialer Rang >/ = Bürger, dann Halblinge +15).

**Rachsüchtig:** Der Charakter wird keine Ruhe finden bis er größere Feinde zur Strecke gebracht hat. Es ist ihm nicht möglich einen Feind der ihm Leid zugefügt hat jemals ungestraft davon kommen zu lassen. Er ist somit durchschnittlich unlogischer als andere, doch seine Willenskraft bekommt einen Bonus von +4.

**Reaktionär:** Der Charakter ist allem neuen gegenüber negativ eingestellt. Er stammt aus einer kleineren Siedlung und wurde streng religiös erzogen und/oder hat eine starke Begeisterung für die Vergangenheit seiner Rasse oder Nation. Er versucht den früheren Zustand wiederherzustellen und ist deswegen fremden Rassen (besonders den Mouruna) und der Technologie offen feindlich eingestellt. Wenn es ihm möglich ist Technologie zu zerstören, ohne dafür ernste Konsequenzen zu erwarten, so zerstört er diese. Wenn nicht muss er dafür eine Anomalprobe W20>8 ablegen. Zudem ist der Charakter meist hörig gegenüber höheren, arkadisch anmutenden Instanzen. (Ausgeschlossen: Mouruna. Wenn der Charaktere andere Attribute hat, so können sie hierdurch in Bezug der Rasse in ihrer Wirkung beschnitten werden).

**Realistisch:** Der Charakter versucht die Dinge immer so nüchtern wie möglich zu betrachten. Er lässt sich weder zu großen Leidenschaften und Gefühlen hinreißen, noch zu verfrühter Angst. Wenn er eine Anfangsangst hat, so zählt diese nur, wenn es eine wirkliche Bedrohung für die Gesundheit ist. Doch auch ansonsten hat er vor vielen Dingen Angst, welche ihm nach dem Leben trachten – natürlich erst, wenn sie auftreten und er dies bemerkt. (Nicht mit Attributen kombinierbar, welche eine Aussage über das Angstverhalten des Charakters treffen, z.B. ängstlich, feige, usw.)

**Rebellisch:** Er kann nicht Aufgaben annehmen die der Norm entsprechen, doch es ist genau so schwer Dinge zu tun die eine allgemeine Verschlechterung bringen würden. Wenn der Charakter ein Anhänger von Lochhost ist, so unterstützt das seinen rebellischen Willen (Wi +2). Er ist dann jedoch auch verstärkt Ziel der wahnsinnigen Anhänger von Dis und oft auch Vestrial oder Raggok.

**Redegewandt:** Der Charakter stammt aus einer Gegend, in der viel Handel herrschte. Er schnappte so einiges auf (Feilschen +3, Sprachwissenschaften +3; 4 Sprachpunkte zu verteilen). Bei seiner Art, in welcher der Charakter oft vornehmer wirkt, als er ist (Charisma +1), hat er körperliche Talente allerdings vernachlässigt. (Geschick -3, Energie -2).

**Reizend:** Der Charakter sieht einfach nur niedlich und sehr kindlich-feminin aus. Diese Beschreibung ist natürlich von Rasse zu Rasse verschieden, aber selbst rassenferne Personen erkennen einen positiven Unterschied von diesem Charakter zu anderen seiner Rasse. Das Aussehen des Charakters ist zum einen gut (Ch+3), aber auch seine Art und Weise zu reden – eine meist eher zurückhaltende Art und Weise – wird gerne gesehen. Jedoch hat sich der Charakter daran gewöhnt, dass man Dinge für ihn erledigt, und so wurde seine Willenskraft gezügelt (Willenskraft -2). Wenn der Charakter beleidigt wird, so reagiert er meist sehr nachtragend und zickig. Falls dies nicht gewünscht ist, muss eine Zurückhaltungsprobe W20>10 abgelegt werden (Nur Frauen und homosexuelle Männer).

**Religiös:** Der Glaube ist dem Charakter ins Blut gegangen. Bei Handlungen gegen diesen Glauben muss eine Religionsprobe abgelegt werden (W30>18). Er hört auf die Weisungen höherer religiöser Instanzen und kann nicht zuwiderhandeln – allerhöchstens passiven Widerstand leisten. Ansonsten gibt es verschiedene religiöse Charaktere: Von den Fanatikern (Willenskraft +2, Stärke +1) über die stillen Hoffnungsträger (Wahrnehmung +1, Charisma +1, Willenskraft +1), den religiösen Gelehrten (IP +7) bis hin zu den Verrückten, welche Glauben dass die Götter ständig mit ihm reden (Energie +1, Willenskraft +1, Zähigkeit +1). Die Zeit des regelmäßigen Betens und der Einhaltung der religiösen Gebote kostet natürlich Zeit, weshalb meist ein wenig Geld verlorengegangen ist (Halblinge -25). (Religiöse Disziplinen haben keinen Halblingsverlust – wenn es eine religionsfremder Rasse ist, so sollte auch andersgläubig in betracht gezogen werden).

**Revolutionär:** Der Charakter ist ein Freund von Technologie und Neuerungen. (Angewandte Technologie +6). Er liebt das neue und urteilt hart gegen traditionelle Werteinstellungen. Gegen Religion hat er ebenfalls einige Voreingenommenheiten, welche es dem Charakter unmöglich macht mit Magiern und religiösen Eiferern zu sprechen, da er sie für dumm und verblendet hält. Er muss sich zurückhalten um keinen Streit mit ihnen anzufangen. (Zurückhaltungsprobe W20>10). Dafür hat er in einer kurzen Zeit, welche er in Teronast verbrachte, einige Artikel über Technologie geschrieben, welche ihm dort einen guten Ruf sicherten, und ihm einen kleinen finanzielle Vorteil erbracht haben. (Anfangsgeldbetrag +90 Halblinge).

**Rivalisierend:** Der Charakter ist stolz und versucht sich ständig mit anderen Personen zu messen. Er wählt sich zu Anfang eine Stärke und begegnet allen mit Hass, welche diese Stärke übertreffen. Ob es nun seine Größe, Stärke, Schnelligkeit, Intelligenz oder Schönheit ist, der Charakter sortiert seine Welt in „weniger gut“ oder „denkt wäre besser“ auf. (Willenskraft +1).

**Rüde:** Der Charakter ist ungehobelt und unhöflich. (Charisma -3). Er bittet niemals, oder versucht andere Dinge, um sich ein wenig Geld hinzuzuverdienen. Nur das töten von Feinden ist ihm Recht. Rüde zu sein, ist für ihn eine Art Stolz, und er glaubt, dass er berechtigt ist, in jedes Gebiet zutritt zu erhalten. Wenn man ihm diesen Verwehrt, muss er sich beherrschen, um nicht irgendwie hineinzukommen, die Leute anzuschreien, eine große Szene zu machen, sich zu beschweren und zu klagen, oder gar einen Kampf zu beginnen. (Zurückhaltungsprobe W20>10). Dieses Leben bescherte ihm allerdings einige gute Voraussetzungen für eine gute Laufbahn als Kneipenschläger. (Stärke +1, Zähigkeit +2, Willenskraft +1).

**Sadistisch:** Der Charakter ist ein Anhänger von Dis/Raggok. Das heißt, dass die Natur, die weiße Magie und jegliche andersgläubige verachtet werden. Sie erhalten einen Wahrnehmungs-, Willenskraftminus von 3, wenn sie sich außerhalb einer Stadt befinden und einen permanenten LP Verlust von 5. Dafür sind sie aber in ihren brutalen Praktiken solche Meister, dass sie nicht nur einen Schadensbonus bei Dolchen um 20% haben, sondern auch noch eine Anfangswaffe hinzunehmen können. (ausgenommen: Tiermeister, Hypnotiseur, Druide, Naturzauber-Spruchzauberer, Weißmagier)

**Scharfsinnig:** Der Charakter ist nicht gerade auf den Kopf gefallen, und weiß auf was er achten muss, um sachdienliche Hinweise zu entdecken. (Wahrnehmung +3; IP +2). Das liegt besonders daran, dass das Leben ihm viele Streiche gespielt hat, so eine kleine Narbe und das verlorene Geld bezeugen. (Charisma -1; Halblinge -50). Das Entdecken von Beweisen dient jedoch mehr als Überredungskunst, denn es schließt eine Diskussion aus, daher ist er darin eher ungeschult. (Willenskraft -2).

**Schulmeisterlich:** Der Charakter war ein Meister seiner Klasse. Er ist so begabt, dass er das Wissen seiner Lehrer schon bald überstieg. (Intelligenzprobe +9). Er ist so geschickt und taktisch klug, dass er einen Bonus der Schildverteidigung von +3 hat. Da er schon immer ein Meisterhafter Charakter war, kann er Party-Mitglieder Fertigkeiten beibringen die ein Kreis unter seinem liegt. Doch leider hat er durch seinen hohen Grad von Talent auf geistiger Ebene seine Körperlichen Eigenschaften vernachlässigt. Er hat ein Stärkeminus von 4 und einen Zähigkeitsminus von 2. Noch dazu ist er sehr eingebildet auf sein Wissen was ihm ein Charisminus von 2 einbringt.

**Schüchtern:** Der Charakter fühlt sich bei zuviel Aufmerksamkeit unwohl. Bei extremer Aufmerksamkeit kann es sogar sein, dass der Charakter flieht. Öffentliche Ansammlungen werden lieber gemieden, oder er hält sich im Hintergrund. Aufgrund seiner stilleren Art fällt es dem Charakter schwerer zu feilschen und zu handeln (Waren im Wert über 1BTG sind 5 Halblinge teurer; Ch -2). Dafür hat sich der Charakter auf etwas anderes spezialisiert, dem er im stillen nachgegangen ist (Ein Wert nach Wahl +3); Ausgeschlossen: Angst davor unwichtig zu wirken, Extrovertierte Charaktere).

**Schwelgerisch:** Der Charakter ist einen gewissen Lebenskomfort gewöhnt und versucht somit mit allen Mitteln diesen beizubehalten (sR>Bürger = kostenfrei). Wenn er ihm allerdings verwehrt wird, so wird er aggressiv. (Aggressivitätsprobe W20>8).

**Schwindlerisch:** Der Charakter ist schon öfter in diebisches Treiben verwickelt gewesen. Er wird in fast allen Königreichen wegen geringerer Delikte gesucht, und hat sich bisher nicht ergreifen lassen, um seine Strafe abzusitzen. Jedoch konnte er mit seinen Geschäften sich eine goldene Nase verdienen. (W20 x 10 Halblinge mehr Anfangsgeldbetrag). Als alter Schwindler muss er natürlich immer achtsam sein nicht bei den Wächtern aufzufallen, denn oft kennen sie sein Gesicht.

**Selbstsüchtig:** Der Charakter ist unendlich selbstverliebt, und möchte alles für sich selbst behalten. (Charisma -1). Er kann nicht teilen und wird es auch nicht tun, denn er denkt, dass er ansonsten ausgebeutet wird. (Willenskraft +3). Er ist zudem knauserig, und würde auch nichts für eine andere Person ausgeben. Wenn er allerdings beleidigt wird, so kommt es häufig zu aggressiven Ausbrüchen. (Zurückhaltungsprobe W20>10).

**Sentimental:** Der Charakter ist ein verkannter Dichter, oder ähnliches, und sieht die Welt mit ganz anderen, schöneren, Augen. (Wahrnehmung -1). Er ist mitfühlend und gutherzig, und kann es kaum begreifen, dass es Menschen gibt, die nicht so sind. Wenn er mit anderen Leuten redet, so werden diese versuchen sich so zu verhalten, dass er nicht enttäuscht wird, selbst wenn es die übelsten Halunken sind. (Charisma +2, Willenskraft +1, Geschick +1). Er ist hilfsbereit und möchte immer gerne helfen, jedoch ist er für die Wirklichkeit weniger empfänglich. (Keine Wissensparte mehr als +6).

**Servil:** Der Charakter ist dienerhaft und untertänig. (Rassenkunde & Etikette +6; Willenskraft -2). Er lobt oft andere, macht häufig Knickse und bezeichnet andere Personen oft als „Herr“ oder Ähnliches, was bei vielen Mächtigen gut ankam (Charisma +1; Halblinge +35). (Sozialer Rang </ = Bürger).

**Spaßig:** Der Charakter kann nichts und niemanden ernst nehmen. Er missversteht Drohungen und durch seine ewigen Späße kann man ihn nicht wirklich ernst nehmen. Oftmals kommt es vor, dass sich andere Charaktere von seiner Art genervt fühlen (Charisma -1), jedoch ist es kaum möglich ihm böse zu sein, da mit ihm – wie gesagt – nun mal nicht ernst nimmt. Ob der Charakter nun wirklich so ist, oder damit es Verdrängen möchte ist wählbar.

**Spöttisch:** Der Charakter ist schadenfroh und gemein (Charisma -2). Er lacht gerne, aber nur über andere. Ständiges Aufziehen einer Person ist seine Lieblingsbeschäftigung. Er sucht deswegen auch immer nach Gründen über jemanden herzuziehen (Wahrnehmung +1). Traurigerweise half ihm so ein Verhalten in seinem Beruf (oder frühern Beruf; Halblinge +15).

**Stolz:** Der Charakter ist stolz auf etwas Bestimmtes. Dies sorgte dafür, dass er sich darin verbessert hat. Dies wären zum Beispiel sein sozialen Rang(+80 Halblinge), Namen(ist in der Welt berühmt), Rasse (bei seiner Rasse berühmt & +25 Halblinge) Disziplin(Anfangsfähigkeit stärker ausgebildet), Stärke(ein beliebiger Wert hierfür +2), Klugheit(IP +4) oder Ähnliches. Der Nachteil darin liegt, dass er bei der Beleidigung dieses Stolzes aggressiv wird (Aggressivitätsprobe W20>10) und er sich ständig versucht mit Personen zu messen, welche dies scheinbar besser können. (Stolz bedingte Neugierprobe W20>8).

**Streitlustig:** Der Charakter macht gerne spöttische Bemerkungen, und verletzt daher dauernd (oftmals sogar allein durch den Tonfall), die Ehre, den Stolz, die Person, die Rasse, die Disziplin oder sonstiges einer anderen Person. Ein Grund hierfür ist vielleicht seine kampfeslust (Zähigkeit +2, Geschick +2), dafür ist er jedoch in weiten Kreisen nicht gerne gesehen. Wenn er mit einem Ork spricht, muss der Ork sich sehr zusammenreißen um nicht wütend zu werden. (Zurückhaltungsprobe W20>10).

**Tapfer:** „Angst“ ist für den Charakter ein Fremdwort. Er besitzt eigentlich keine Anfangsangst, jedoch ist er deswegen auch waghalsig und etwas irrational. Er stürzt sich in jede Gefahr, da er diese nicht fürchtet (Zurückhaltungsprobe W20>10, falls er dies nicht will). Sein ständiger Kampf führte zu einem gewissen Training. (Zähigkeit +1; Stärke oder Geschick +1). (Ausgeschlossen: Andere Arten von Angstbewältigung oder Attribute die zusätzliche Ängste geben).

**Tatkräftig:** Der Charakter packt die Probleme des Lebens gerne selber an. Wenn er sieht, handelt er so schnell er kann. (Stärke +3 oder Energie +3). Er glaubt nicht daran, dass man Probleme mit Diskussionen lösen kann, so muss er jedes Mal, wenn jemand sich ihm in den Weg stellt, eine Anormalprobe (W20>8) ablegen, um nicht über den Störenfried herzufallen.

**Trunksüchtig:** Der Charakter ist ein alter Säufer. Er kann ohne ein guten halben Humpen am Tag kaum noch auskommen. Er ist dadurch häufiger besoffen als andere Charaktere und ist daher nur noch bedingt steuerbar. Im angetrunkenen Zustand verliert er seine Wahrnehmung und seine Willenskraft fast vollständig.

**Tierhaft:** Der Charakter legt ein barbarisches Verhalten an den Tag. Man glaubt von ihm, dass er von Wölfen aufgezogen wurde (Charisma -4) und so ist er meist abstoßend für andere. Der Charakter kann 4 Sprachen nie sprechen, die er sich selbst wählen darf. Durch seine raue Natur hat er aber auch ein Zähigkeits- und Stärkebonus von 2, sowie eine Erholungsrate von 5 LP nach jedem Kampf.

**Tierlieb:** Der Charakter mag Tiere sehr gerne und hat ebenfalls ein Haustier (zu Beginn ist ein Haustier zu kaufen). Tiere mögen den Charakter sehr gerne, weshalb auch das Reiten für den Charakter sehr leicht zu erlernen war. (Beherrscht das Reiten ohne Schaden, wenn dies erwünscht ist, was in Kreis 2 automatisch zu Reiten mit 100% Schaden wird). Jedoch hat die Pflege zu den Tieren gewisse Trainingszeit beansprucht (Zäh -2, Energie -2).

**Unattraktiv:** Der Charakter ist nicht gerade schön (Charisma -2), auch wenn man ihn nicht direkt als abstoßend bezeichnen könnte. Zusätzlich zu seinem Aussehen macht ihm seine Art es nicht leicht mit dem anderen Geschlecht Verbindungen einzugehen. Zudem musste er vielleicht mit Spott leben (Willenskraft +1). (Ausgeschlossen: Andere Arten von Schönheit/Hässlichkeit).

**Unmagisch:** Der Charakter ist einfach magisch Inkompetent. Er kann keine magischen Fertigkeiten über dem zweiten Kreis ausüben und hat ein permanentes Ki-Minus von 5, sowie Energie -3. Sein Wunsch nach magischer Ausbildung kam lediglich von seinem Elternhaus, welches magisch und reich war. (Anfangsgeldbetrag +200 Halblinge). Von diesem bekam er ebenfalls eine gewisse Bildung mit. (IP +6).

**Unreif:** Der Charakter ist einfach unreif. Er hat über einige Dinge weniger Ahnung, ist ungehobelt und weiß nicht wie man sich benimmt. (Kultur, Sprachwissenschaften und Rechtswissenschaften niemals über +0). Er glaubt alles zu können, ist dabei obszön, oftmals eingebildet und wirkt ungünstig auf seine Umwelt. Dadurch verärgert er einige Leute oftmals (Zurückhaltungsproben W20>10), jedoch sind sie nachsichtiger mit ihm, da er noch so jung ist. (Zurückhaltungsproben immer um 2 erleichtert; Charakter darf höchstens ein Viertel seines Lebens gelebt haben).

**Unzufrieden:** Der Charakter ist mit der Gesamtsituation unzufrieden. (Charisma -1). Er nörgelt häufig herum, und sieht sein Leben und alles andere als Vergeudet an. (Wahrnehmung, Willenskraft -1). Er beginnt mit weniger Halblingen (-100), ist jedoch ein erfolgreicher Kritiker auf einem Gebiet gewesen. (Eine Wissenssparte ist maximal verbessert).

**Verbittert:** Leider hat der Charakter so viel Schlechtes in seiner Vergangenheit erlebt, dass er verbitterte. Er ist mürrisch und überlaunig und äußerst nachtragend (Charisma -4, Wahrnehmung +2). Über ein Thema ist er gar sehr verstört (nach freier Wahl, zum Beispiel Liebe) und kann darüber keine Gespräche führen: Entweder zieht der Charakter sich zurück oder er flucht und schimpft unentwegt, sollte darüber gesprochen werden. (Willenskraft +1).

**Verkrüppelt:** Der Charakter ist aufgrund kriegerischer Erfahrung verkrüppelt worden. Er erlernte den Umgang mit einer weiteren Grundwaffe und legt eine gewisse Stärke und Zähigkeit an den Tag (Stärke/Zähigkeit +3). Jedoch fehlt ihm ein halber Arm (Geschick -4) oder ein halbes Bein (Laufleistung -20), sowie fehlt ihm ein Auge (Wahrnehmung -2).

**Verlogen:** Der Charakter ist ein verlogener Wicht. Er lügt immer wenn er es kann, und so wurde ihm auch einmal, als er eine zu wichtige Person belogen hat, der kleine Finger (o.ä.) abgeschnitten. Wenn er etwas gefragt wird, lügt er automatisch. Wenn er versucht die Wahrheit zu sagen, klingt sie ironisch oder sarkastisch. (Anormalprobe W20>10). Dafür klingt es aufrichtiger wenn er lügt. Der Charakter ist ein verschlagener Kerl (IP +3), welcher durch seine Vergangenheit bereits viel Geld in Glücksspiele gesteckt hat. (Charakter Würfelt 3mal mit einem W20; für jedes Ergebnis über 10 = 100 Halblinge, für jedes Ergebnis unter 10 = -100 Halblinge, für jede 10 = wiederholen.).

**Verräterisch:** Der Charakter ist ein geborener Verräter, welcher stetig versucht, Gefahren zu umgehen. Er hat eine unglaubliche Möglichkeit sich aus Gefahren herauszuwinden. (Geschick +2, Laufleistung +10), jedoch wenn ihm gedroht wird, dann verrät er lieber die Gruppe, sich selbst, oder das, woran er glaubt. (2 Ängste dafür zur Wahl = Angst vor körperlichen Schäden, Angst vor Götterzorn, Angst vor Magie, Angst vor Auseinandersetzungen, Angst vor Freiheitsentzug). Seine Lebensführung gab ihm allerdings auch Vorteile als Informant. (Halblinge +25).

**Verständnisvoll:** Der Charakter wirkt nett und ist gutherzig. Tiere mögen ihn daher oft auf Anhieb. Er ist verträumt und versucht Auseinandersetzungen aus dem Weg zu gehen, weshalb er oft Situationen falsch wahrnimmt. (Wahrnehmung -2). Dafür ist sein Geist aufschlussreich, was ihn in seinen Fähigkeiten unterstützt. (Geschick & Energie +1).

**Weinerlich:** Der Charakter ist empfindlich und verweichlicht. Er wurde sein ganzes Leben verhätschelt, und bekam fast immer was er wollte, und kommt nun nicht damit klar, dass man sich nicht weiterhin um ihn kümmert. (Ch: -2; Wi: -3). Er wurde von seinen Eltern jedoch gut versorgt, sodass sie ihm viel Geld hinterließen (Hblg +120). Der Charakter weint oft bei schrecklichen Dingen. (Zurückhaltungsprobe W20>10).

**Wertend:** Der Charakter ist ein geborener Richter, welcher alle Personen gut einschätzen kann. Leider urteilt er schnell über andere, und behandelt sie so meist auf den ersten, wenn auch relativ genauen, Eindruck. Er gibt sich nur ungern mit Personen ab, welche er für „schlecht“ in welchem Sinne auch immer erachtet.

**Würdevoll:** Der Charakter hat eine adelige Abstammung. (Halblinge +200, Wertpunkte +2). Er ist sehr eingebildet (Charisma -2) und ist gewohnt seinen Willen durchzubekommen ohne größere Widerstände. (Willenskraft -2). Da er in seiner Vergangenheit kaum Gelegenheit hatte sein Waffentalent zu steigern macht er mit allen seinen Waffen 20 Dmg weniger. (Soz. Rang > Bürger).

**Wohlklingend:** Die Stimme des Charakters ist wohlklingend – guttuend und schön. (Charisma +2). Selbst sein Singen klingt immer melodisch und gut. Diese Eigenschaft hat dem Charakter schon manche Tür geöffnet (Halblinge +15), jedoch hat er dabei andere Talente verloren (Willenskraft -2, Energie -2).

**Wollüstig:** Der Charakter ist anfällig gegenüber Betörungsversuchen des anderen Geschlechts und hat ein insgesamt Bedürfnis nach körperlicher Nähe. Dadurch wird er leichter kontrollierbar.

**Zwanghaft:** Der Charakter ist gezwungen zwanghaft einige Handlungen auszuüben. Dies ist eine leichte Zwangsneurose, welche er durch eine zu strenge und mit Strafen gespickte Erziehung, oder einen grausamen Gefängnisaufenthalt in weniger zivilisierten Ländern bekommen hat. (Zum Beispiel muss er immer sofort anfangen zu putzen, wenn er Schmutz sieht, selbst wenn er gerade auf einer Flucht ist, u.ä.). Doch gerade aus dieser Vergangenheit stammt sein derzeitiger körperlicher Zustand. (Zähigkeit +4).

**Zwergenadlig:** Der Charakter hat einer der höchsten beiden Stufen des Adels inne und ist ein Zwerg. Dies hat ihm eine gewisse Bildung eingebracht (Sprachpunkte +2, IP +3, Halblinge +80, Willenskraft oder Energie +3). Dafür wurden andere Fähigkeiten jedoch nicht trainiert (Frei wählbar sind 2 Wertpunkte abzuziehen; -1 Waffe). Der Charakter hatte ebenfalls nicht die Zeit die spezielle Fertigkeit seiner Rasse zu erlernen, denn er schlug einen anderen, höheren Lebensweg ein (Rassenkunde & Etikette +6). (Ausschließlich Zwerge, die den sozialen Rang größer als Baron haben).

**Zynisch:** Der Charakter stellt sich über andere Wesen und zeigt seine Depression offen. Seine magische Beschäftigung mit den dunklen Künsten trieb ihn dazu sein Gesamtwesen zu vernachlässigen und sich nur noch um seine Studien zu kümmern. (Charisma -1, Stärke -2, Geschick -1, Zähigkeit -1). Doch dafür hat er einen Intelligenzbonus von 1 und einen permanenten Ki-Wert von +10. (nur: Nekromant, Dämonenjäger, Schamane, Schwarzmagier und verbotene Disziplinen)