

## neue Gaben und Handicaps

### **Handicap: devot / Wert: -1**

Ein devoter Charakter neigt dazu, sich dominanten Personen unterzuordnen - insbesondere Angehörigen des anderen Geschlechts. Ein Charakter mit dem Handicap *devot* versucht gewöhnlich, seine Neigung zu verheimlichen, da er sie sich entweder nicht eingestehen will oder die gesellschaftlichen Konsequenzen fürchtet. Aus diesem Grund wäre es möglich, dass der devote Charakter sich gerade gegenüber dominanten Personen, zu denen er sich hingezogen fühlt, besonders grob und abweisend verhält um seine wahren Gefühle zu überspielen. Insbesondere für einen männlichen Charakter kann dieses Handicap unangenehme Konsequenzen nach sich ziehen, da er, mehr als ein weiblicher Charakter, unter dem Spott seiner Umwelt zu leiden hat, falls die Sache publik werden sollte.

In Gegenwart eines dominanten Charakters des anderen (wahlweise auch des eigenen) Geschlechts muss der devote Charakter einer Willenskraftprobe (5) widerstehen, um seine Gefühle unter Kontrolle zu halten sowie eine Charisma-probe (4) ablegen, um eine überzeugend abweisende Haltung an den Tag zu legen, falls er das möchte (kann bei gutem Rollenspiel auch ohne Proben geregelt werden). Zusätzlich erleidet ein männlicher Charakter einen Mindestwurfmodifikator von -1 auf soziale Proben gegen männliche Charakter, die von seiner Neigung erfahren.

Dieses Handicap ist besonders als Achillesferse für wertemässig "mächtige" Charakter, Angeber, Machos oder sonstige Großmäuler empfehlenswert.

### **Handicap: dominant / Wert: 0**

Die Machtspiele dieses Charakters erstrecken sich über die gesamte Bandbreite (meta-)menschlicher Empfindungen und machen auch vor nahestehenden Personen nicht halt. Anders als beim Sadisten, geht es dem dominanten Charakter nicht primär um den Schmerz seiner Opfer, sondern um deren freiwillige Unterwerfung. Sollte der dominante Charakter also auf eine devote Person treffen, kann sich daraus eine für beide Seiten anregende und angenehme "Beziehung" ergeben.

Ein Charakter mit dem Handicap *dominant* spielt seine Spielchen mit jedem Charakter, der neu in seinen Dunstkreis tritt und versucht, die Person mit mehr oder weniger subtilen psychischen Tricks zu "fesseln", wobei dies bei Erfolg des dominanten Charakters auch wörtlich verstanden werden kann. Der dominante Charakter erhält aufgrund seines ausgeprägt autoritären Verhaltens einen Mindestwurfmodifikator von -1 auf Führungs- und Verhör- und Einschüchterungsproben. Aus dem gleichen Grund erleidet der dominante Charakter einen Mindestwurfmodifikator von +2 auf soziale Proben gegen Personen, die zuvor durch seine Machtspiele verärgert hat.

### **Handicap: eitel / selbstverliebt / Wert: -1**

Ein eitler Charakter ist ständig um sein gutes Aussehen besorgt. Schaut in jeden Spiegel und kämmt oder stylt sich am laufenden Band. Der Charakter liebt Komplimente und neigt dazu, sie herauszufordern (fishing for compliments). Ein Charakter mit dem Handicap "selbstverliebt" erleidet einen Mindestwurfmodifikator von -1 auf soziale Proben.

**Handicap: geschlechtsuntypisches Aussehen / Wert: -1**

Der Charakter ist mit einem geschlechtsuntypischen Aussehen gestraft. Ein männlicher Charakter mit diesem Nachteil kann beispielsweise einen sehr zartgliedrigen Körperbau und feminine Gesichtszüge vorweisen. Wohingegen ein weiblicher Charakter durch ein unangenehm breites Kreuz oder groben, kantige Gesichtszüge auffällt. Ein Charakter mit geschlechtsuntypischem Aussehen hat unter der Oberflächlichkeit seiner Mitmenschen zu leiden - er/sie erhält einen Mindestwurfmodifikator von +1 auf fast alle sozialen Proben (Ausnahmen im Ermessen des Spielleiters) und hat in der Regel das Bedürfnis, sich vor seiner Mitwelt zu beweisen. Dieses Handicap lässt sich gut mit dem Nachteil *geringes Selbstwertgefühl* kombinieren.

**Handicap: geschlechtsuntypische Stimme / Wert: -1**

Der Charakter hat eine geschlechtsuntypisch tiefe oder hohe Stimme und erleidet in sozialen Proben einen Mindestwurfmodifikator von +1. (Ausnahmen im Ermessen des Spielleiters)

**Handicap: Gesundheitsfanatiker / Wert: -1**

Der Gesundheitsfanatiker ist, wie der Ausdruck es beschreibt, fanatisch auf seine Gesundheit bedacht - er ernährt sich von natürlicher Nahrung, vermeidet den Kontakt zu Umweltgiften, verzichtet auf Alkohol, Zigaretten und Süßigkeiten, trainiert ausgewogen und schläft regelmäßig. Um seinen strengen Prinzipien treu bleiben zu können, muss er einmal täglich eine Willenskraftprobe (5) ablegen. Wenn er versagt, hat er durch irgendeine, in den Augen seiner Mitmenschen unbedeutende, Kleinigkeit "gesündigt" und ist den ganzen Tag gereizt.

**Handicap: Kaufrausch / Wert: -1**

Ein Charakter mit dem Handicap *Kaufrausch* verfällt nach besonders aufwühlenden Erlebnissen in einen Kaufrausch, der erst endet, wenn der Charakter 50% seines derzeitigen Vermögens für mehr oder weniger sinnvolle Dinge "aus dem Fenster geworfen" hat. Um während eines Kaufrausches ausschließlich nützliche Ausrüstung zu kaufen muss der Charakter eine Willenskraftprobe (4) bestehen.

**Handicap: kleptomane / Wert: -2**

Ein kleptomane veranlagter Charakter hat das Bedürfnis Gegenstände jeglicher Art zu stehlen. Der Wert des Gegenstandes ist hierbei von untergeordneter Bedeutung. Dem Kleptomanen geht es primär um den Nervenkitzel und Erfolg der Aktion. Ein Charakter mit dem Handicap *kleptomane* muss sich sogar beherrschen, Dinge aus dem Besitz befreundeter Personen zu verschonen - Willenskraftprobe (4) - sollte er den Besitzer nicht kennen und mögen - Willenskraftprobe (5+). VORSICHT ! - Diese Neigung kann insbesondere unter Runnern extrem lebensverkürzend wirken.

**Handicap: Sadist / Wert: -2**

Der Sadist liebt es, seine Mitwelt in allen nur erdenklichen Bereichen zu quälen. Sei es im psychischen oder körperlichen Bereich. Ein Charakter mit diesem Nachteil wird seinem Bedürfnis, anderen Schmerz zuzufügen bei jeder sich bietenden Gelegenheit nachgehen. Gerade die Wehrlosigkeit des Opfers reizt den Sadisten zu neuen Höchstleistungen. Der sadistische Charakter erleidet bei sozialen Proben gegen Personen, die Zeuge seiner Taten wurden einen Mindestwurfmodifikator von +1 bis +4 (in Abhängigkeit von der Schwere seines Vergehens und der Grundhaltung des Beobachtenden) sowie +2 bis +6 bei sozialen Proben gegen seine Opfer (in Abhängigkeit von der Schwere seines Vergehens). Um seine Neigung zu unterdrücken, eine wehrlose Person zu schikanieren muss der Sadist einer Willenskraftprobe (5) widerstehen.

**Handicap: schreckhaft / Wert: -1**

Ein schreckhafter Charakter zuckt bei jedem unerwarteten Ereignis zusammen, geht in Kampf- oder Schutzhaltung, knurrt, schreit oder reagiert auf andere Art total überzogen. Die Reaktion erinnert an die eines ungetriggten Reflexbooster-Trägers, mit dem Unterschied, das dieses Handicap jeden Charakter treffen kann, der aus irgendeinem Grund unter großem psychischem Druck steht oder einfach so verdreht geboren wurde. Der schreckhafte Charakter reagiert einerseits im Rahmen seiner Verhältnisse ungewöhnlich schnell, kann aber andererseits nicht zwischen angemessenen und unpassenden Gelegenheiten differenzieren. Ob es nun durch das Klingeln eines Telekoms auf einer Cocktailparty betrifft oder ein unerwartetes Geräusch ihn beim Anschleichen überrascht- der Charakter muss eine Willenskraftprobe (6) bestehen, um eine ungewollte Bewegung und Lautgebung (sowie alle darauffolgenden Konsequenzen sozialer oder bleihaltiger Natur) zu unterdrücken.

**Gabe: technophil / Wert: 3**

Sei es wie es will- dieser Charakter wurde auf einem Computer gezeugt, während alle erdenklichen technischen Gerätschaften des Haushalts interessiert zusahen: Ein Charakter mit der Gabe *technophil* besitzt ein angeborenes Grundverständnis für technische Gerätschaften ALLER Art (Waffen, Fahrzeuge und andere hochverarbeitete Waren sowie deren Reparatur inklusive) und hat beim Umgang mit ALLEN technischen Gegenständen einen Grundfertigkeitwert von 1. Dieser erste Fertigkeitpunkt wird beim weiteren Erlernen der Fertigkeit jedoch NICHT als Bonus hinzuaddiert, so dass der Charakter nach dem Erlernen einen höheren Fertigungsstufe KEINEN Vorteil mehr aus dieser Gabe zieht.

**Gabe: Visionen / Wert: 2**

Ein Charakter mit der Gabe *Visionen* ist in der Lage, mögliche zukünftige Entwicklungen vorauszuahnen. Er empfindet diese Ahnungen meist in Form kurzer, schmerzhafter und anfallartiger Bildserien, die sich vor seinem inneren Auge abspielen oder auch in Form von Traumsequenzen. Die möglichen Geschehnisse erschließen sich dem Charakter in Form von Rätseln, Gleichnissen oder sonstigen, verworrenen Formen und können Gefahren, Aufgaben oder Chancen thematisieren.

*Der Spielleiter erhält durch diese Gabe eine bescheidene Möglichkeit, selbst innerhalb einer stagnierenden Kampagne neue Impulse zu setzen, sollte dieses Mittel aber nicht überstrapazieren.*