

# CHARAKTERERSCHAFFUNG

## OBSESSION

Wähle eine Obsession, die ausdrückt, wie dein Charakter mit dem Okkulten Untergrund in Verbindung steht. Adepten benötigen eine Obsession, die zu ihrer Schule der Magie passt.

**Beispiele:** Einbrechen, Ägyptische Antiquitäten, Menschliche Beweggründe, Wissensdurst, Musik, Körperliche Perfektion, Lust, Religion, Schatten, Boss, Brutalität.

**Beispiele für Adepten:** Selbsthilfebücher (Bibliomantie), Verschwörungen (Kliomantie), Kampfrinken (Dipsomantie), Crashkid (Entropomantie), Ungezähmtes Blut (Epideromantie), Exzentrisches Genie (Mechanomantie), Auf der Spur der Toten (Narko-Alchemie), Mentaler Panzer (Personamantie), Der Preis der Freiheit (Plutomantie), Das Antlitz der Begierde (Pornomantie), Stadterneuerung (Urbanomantie), Die Richter (Videomantie)

## TEMPERAMENT

**Der Furchtimpuls.** Beispiele: (Hilflosigkeit) Feuer, (Isolation) Ausländer, (Identität) Versuchung, (Übernatürliches) Besessenheit, (Gewalt) Hunde, (Gewalt) Opferrolle

**Der Wutimpuls.** Beispiele: Dummschwätzer, Feindliche Autofahrer, Faulheit, Schund, Eingebildete Arschlöcher, Diese Politbonzen in Berlin

**Der Tugendimpuls.** Beispiele: Unterhaltung, Historische Bewahrung, Beseitigung von Landminen, Einer für Alle, Lehrer, Ältere Menschen beschützen

## PERSÖNLICHKEIT

Was zum Teufel glaubst du, wer du eigentlich bist? Ein Liebhaber oder ein Kämpfer? Steinbock oder Löwe? Harry Potter oder Darth Maul? Du benötigst eine blitzschnelle Möglichkeit, auf den Punkt zu bringen, wie du dich darstellst – denn die meisten Menschen werden kaum mehr als einen Augenblick ihrer Zeit verwenden, um dich einzuschätzen. Vielleicht möchtest du ein Rollenmodell verwenden, wie den guten Bullen oder den bedächtigen Krieger. Du könntest aber auch ein Sternzeichen hernehmen, weil Millionen von Menschen jeden Tag Horoskope in der Zeitung lesen und genau wissen, was damit gemeint ist. Oder suche dir eine Figur aus der Pop-Kultur aus wie Lancelot, den großen Gatsby oder Joey aus *Friends*. Du weißt schon, wie du wirklich bist – jetzt geht es darum, wie dich andere Menschen sehen.

**Beispiele für Rollenmodelle:** Der gute Bulle, Der böse Bulle, Der bedächtige Krieger, Der hartgesottene Beobachter, Die Femme Fatale, Der ausgestoßene Umstürzler

Alternativ kann eine Persönlichkeit auch basierend auf den Sternzeichen oder nach einer Pop-Kultur-Ikone beschrieben werden (siehe GRW S.35).

## ATTRIBUTE

Du bewertest dich mit vier Attributen: **Körper**, **Schnelligkeit**, **Verstand** und **Seele**. Jedes Attribut hat einen Wert zwischen 1 und 100, je höher desto besser. Zwischen 30 und 70 liegt das typische Spektrum menschlicher Fähigkeiten – möchtest du ein Attribut, welches höher oder niedriger ist, solltest du einen wirklich guten Grund haben, um deinen Spielleiter zu überzeugen. Eine detaillierte Beschreibung der Attribute findet man im GRW ab Seite 36.

Die Anzahl der Punkte, die du auf deine Attribute verteilen kannst, hängt von der Art der Kampagne ab, für die ihr eure Charaktere erschafft:

- Punkte für Einsteiger: 220
- Punkte für Eingeweihte: 240
- Punkte für Erleuchtete: 260

## FERTIGKEITEN

Wie bei den Attributen erhältst du eine bestimmte Anzahl von Punkten, die du auf deine Fertigkeiten verteilen darfst. Die Anzahl der Punkte, die du auf deine Fertigkeiten verteilen darfst, hängt vom Wert des Attributs ab, welches den jeweiligen Fertigkeiten übergeordnet ist, denn jede Fertigkeit gehört zu einem Attribut. Wenn du Körper auf 60 hast, erhältst du 60 Punkte, die du auf Körper-Fertigkeiten verteilen darfst. Du erhältst aber auch einige Zusatzpunkte, die du unabhängig von den Attributen auf deine Fertigkeiten verteilen darfst. Die Anzahl der Zusatzpunkte hängt von der Art der Kampagne ab, für die du deinen Charakter erschaffst.

- **Einsteiger:** 15 Zusatzpunkte
- **Eingeweihte:** 70 Zusatzpunkte
- **Erleuchtete:** 125 Zusatzpunkte

Aber auch mit diesen Zusatzpunkten kann keine deiner Fertigkeiten über dem Maximalwert des Kampagnentyps oder dem Wert des übergeordneten Attributs liegen.

Es gibt eine Höchstgrenze für deine Fertigungswerte zu Anfang des Spiels. Diese Grenze hängt davon ab, welche Art von Kampagne ihr spielt.

- **Maximum für Einsteiger:** 55%
- **Maximum für Eingeweihte:** 70%
- **Maximum für Erleuchtete:** 85%

Basisfertigkeiten (je 15% außer Initiative):

- Körper:** *Sportlichkeit, Handgemenge*
- Schnelligkeit:** *Ausweichen, Fahren, Initiative (Schnelligkeit/2)*
- Verstand:** *Allgemeinbildung, Verbergen, Wahrnehmung*
- Seele:** *Ausstrahlung, Lügen*

## Beispiele für Fertigkeiten

**Körper:** *Auffällige Statur, Atem anhalten, Kampfrinker, Groß und unbeweglich, Klettern, Boxen, Gewichtheben, Arbeitstier, Marathonlauf, Fußball, Basketball, Judo, Schwimmen, Folter widerstehen*

**Schnelligkeit:** *Multi-Tasking, Zieht schneller als sein Schatten, Entreißen, Sprunghafte Reflexe, Billard, Tischtennis, Schusswaffen, Darts, Taschenspielertricks, Taschendiebstahl, Schleichen, Sprinten, Tennis, Jonglieren, Reiten*

**Verstand:** *Autorität, Selbstüberzeugung, Hypnoterapeut, Fotografisches Gedächtnis, Weltanschauung (GRW S. 45), Fahrzeuge reparieren, Biologie, Schlosser, Medizin, Strategie, Physik, Psychotherapie, Okkultes Geheimwissen*

**Seele:** *Magieschule, Freund der Familie, Aurasicht, Geborener Anführer, Du weißt schon wer, Ahnungen, Sich dumm stellen, Stimmen nachahmen, Blues Sänger, Überreden, Schauspielerei, Sympathie einheimsen, Malerei, Einschüchtern, Verführung, Drinks spendiert bekommen, Bankkredit erhalten, Tanzen, Sozialarbeiter*