

Zusammenfassung

Handicap	Effekt	Pt.
Analphabet	Hat keine Möglichkeit, gefundene Schriftstücke zu lesen usw.	+5
Feigling	Er wird alles versuchen, um nicht kämpfen zu müssen.	+5
Großmaul	Bringt sich oft durch seine Worte in Schwierigkeiten.	+5
Mimose	Verwechselt ein Kompliment auch gerne mal mit einer Beleidigung.	+5
Skeptiker	Muss für alles Beweise sehen, sonst glaubt er es nicht.	+5
Gierschlund	Lässt keine Möglichkeit aus, Geld oder Gegenstände zu plündern.	+10
Größenwahn	Ist fest davon überzeugt, alles zu dürfen, zu wissen und zu können.	+10
Zart besaitet	Kann z.B. blutige Leichen nicht ohne weiteres plündern.	+10
Sturkopf	Lässt sich nicht so leicht von seiner Meinung abbringen.	+10
Blutrünstig	Einmal losgelassen, werden keine Fragen mehr gestellt.	+15
Pechvogel	Verliert gerne mal den ein oder anderen Gegenstand.	+15
Zwei linke Hände	Schwierigkeiten bei handwerklichen Tätigkeiten oder Kämpfen.	+15

Beispiele Fähigkeiten

Körperliches	Wissen	Soziales
Stärke	Kunst/Kultur	Menschenkenntnis
Rennen	Politik	Verhandeln
Klettern	Geographie	Beruhigen
Springen	Fremdsprachen	Überreden
Schleichen	Fauna	Lügen
Verstecken	Flora	Verführen
Schwimmen	Medizin	Einschüchtern
Handwerk	Mechanik	Manipulieren
Kochen	Wirtschaft	Mitgefühl
Angeln	Alchemie	Einschätzen
Reparieren	Geschichte	Lehren
Schmieden	Rechtskunde	
Kampf-/Waffen	Lesen/Schreiben	
Schießen		
Faustkampf		
Karate		
Einhand...		
Zweihand...		

Modifikatoren(Fx)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10

Ohne Waffe	Normal
Faustkampf	1W6 + Fx
Kampfkunst (Karate)	2W6 + Fx
Einhandwaffen	
Holzwaffen (Stöcke, Schläger)	2W6 + Fx
Stichwaffen (Messer, Dolche)	3W6 + Fx
Äxte, Schwerter	4W6 + Fx
Zweihandwaffen	
Holzwaffen (Stab, Streitkolben)	4W6 + Fx
Äxte, Schwerter	5W6 + Fx
Fernkampfaffen	
Pistolen, Revolver	5W6 + Fx
Armbrust, Bogen, Gewehre	6W6 + Fx
Zubehör	
z. B. Schlagring (Faustkampf)	+1W6
Schild, Rüstung	-2W6
Erste-Hilfe-Kit, Verbände	1W6 + Fx