

Serenity RPG

Version 0.93 vom 14. September 2009

Inhalt

Einführung	2
Würfel	2
Proben	2
Zielwert	2
Fertigkeitswurf	3
Putzer	3
Geänderte Umstände	3
Plotpunkte	3
Plotpunkte erhalten	4
Plotpunkte ausgeben	4
Kampf.....	5
Kampfrunden	5
Angriff.....	5
Verteidigung.....	6
Schaden	6
Auswirkungen.....	6
Charaktererstellung	8
Schritt 1: Heldenstufe.....	8
Schritt 2: Vor- und Nachteile (<i>traits</i>)	8
Schritt 3: Attribute (<i>attributes</i>)	8
Schritt 4: Fertigkeiten (<i>skills</i>).....	8
Schritt 5: Feinschliff.....	8
Weiterentwicklung	9
Vorteile (<i>assets</i>)	9
Nachteile (<i>complications</i>)	10
Fertigkeiten (<i>skills</i>).....	12
Allgemein	12
Kampf	13
Spezielles	13
Übersetzungs-Glossar	14

Einführung

Hier eine kurze Info, was dieses Dokument ist und was es nicht ist. Es handelt sich hierbei nicht um das komplette Regelwerk zu Serenity RPG. Es geht hierbei nicht um einen deutschen Ersatz für das Buch, sondern um eine Hilfe für deutsche Spielleiter und Spieler, mit dem Spiel zu beginnen. Es erklärt nur das Äußerste, enthält dafür aber übersetzte Fertigkeiten-, Vor- und Nachteiltabellen um die Charaktererstellung zu erleichtern.

Wenn Ihr Fragen oder Feedback habt, schreibt mir doch bitte an mail@hinek.de.

Und jetzt: **Viel Spaß beim Lesen und Spielen.**

Würfel

Für Serenity werden die Würfel w2, w4, w6, w8, w10 und w12 benötigt. Die Attribute und die Fertigkeiten werden nicht als Zahl sondern als Würfel angegeben. So kann man z.B. Stärke w8 haben. Boni und Steigerungen werden in Stufen angegeben, eine Stufe entspricht einer Steigerung von w2. Wird ein Wert über w12 hinaus gesteigert, kommt ein weiterer Würfel hinzu (w12+w2, w12+w4, ...).

Proben

Die meisten Proben werden mit zwei Würfeln ausgeführt, dafür gilt grundsätzlich:

$$\text{Attributwurf} + \text{Fertigkeitswurf} = \text{Ergebnis}$$

Dabei sind Fertigkeiten nicht fest mit einem Attribut verbunden, sondern von der zu bewältigenden Aufgabe abhängig. Am besten sieht man das anhand eines Beispiels:

- Der Spieler möchte möglichst schnell durch einen Raum: Stärke + Athletik:Laufen
- Im Raum befinden sich Hindernisse: Gewandtheit + Athletik:Laufen
- Die Hindernisse sind empfindliche Minen: Wachsamkeit + Athletik:Laufen

Zielwert

Ein höheres Ergebnis ist bei einer Probe grundsätzlich besser. Um aber genau zu wissen, ob eine Aktion erfolgreich war, benötigt man einen Zielwert, das Ergebnis muss gleich oder höher sein. Dies kann sein:

- ein der Schwierigkeit angepasster Wert
- ein um sieben erhöhter Wert, um „besonders gut“ (*extraordinary success*) zu bestehen (= kritischer Treffer)
- ein mit fünf multiplizierter Wert für komplexe Proben: Der Spieler darf in Abständen, die der Spielleiter vorgibt immer wieder würfeln, bis die Summe der Ergebnisse ausreicht.
- ein von einem Gegenspieler gewürfeltes Ergebnis

Schwierigkeit	Wert	Besonders gut	Komplex
Leicht	3	10	15
Mittel	7	14	35
Schwer	11	18	55
Beachtlich	15	22	75
Heldenhaft	19	26	95
Unglaublich	23	30	115
Wahnsinnig	27	34	135
Unmöglich	31	38	155

Tabelle der Schwierigkeitsstufen

Attribute:	
GE	Gewandtheit
ST	Stärke
LK	Lebenskraft
WA	Wachsamkeit
IN	Intelligenz
WK	Willenskraft

Fertigkeitswurf

Es gibt Grundfertigkeiten und Spezialisierungen. Für den Fertigkeitswurf wird gewöhnlich beides zusammen angegeben. In unserem Beispiel war „Athletik“ die Grundfertigkeit und „Laufen“ die Spezialisierung.

- Hat der Spieler die Spezialisierung, wirft er mit diesem Wert.
- Hat der Spieler die Spezialisierung nicht, kann er den Wert der Grundfertigkeit nutzen.
- Hat der Spieler nicht mal die Grundfertigkeit, entfällt dieser Würfel komplett. Er kann nur den Attributwürfel für diese Probe einsetzen.

Es gibt einige Proben, die anstelle des Fertigkeitswurfes einen zweiten Attributwurf einsetzen. Hier eine Übersicht dieser Attributproben (*attribute rolls*):

Kraftprobe	ST + ST	Für eine dumme, aber körperlich schwere Aufgabe.
Durchhalten	LK + WK	Kann das Leben retten, wenn der Schaden die Lebenspunkte übersteigt.
Ausweichen	GE + WA	In einer Gefahrensituation schnell reagieren.
Initiative	GE + WA	Legt die Handlungsreihenfolge in Kampfsituationen fest.
Langer Atem	ST + LK	Prüfung ob langwierige, anstrengende Aufgabe durchgehalten wird.
Merken	IN + WA	Wichtige Fakten einprägen.
Erinnern	IN + WK	An Fakten oder ein Ereignis erinnern.
Widerstand	LK + LK	Umweltbedingungen, Krankheiten oder Giften aushalten.

Tabelle der Attributproben

Patzer

Wenn alle (beide) Würfel eine 1 zeigen, gilt der Wurf als Patzer (*botch*). Der Spielleiter denkt sich dann aus, was passiert sein könnte, z.B.: die Waffe rutscht aus der Hand, die aufzutretende Tür gibt nicht nach und bricht einen Zeh, ...

Bei komplexen Aktionen erhöht der erste Patzer nur die Schwierigkeit der Aufgabe, es dauert also länger, bis sie bestanden wird. Erst beim zweiten Patzer gilt die Aktion als gescheitert.

Geänderte Umstände

Manchmal ändert sich eine Situation so, dass die Umstände (un)günstiger für den Spieler werden. In diesem Fall hat der Spielleiter die Möglichkeit, entweder die Schwierigkeit anzupassen (die Sonne geht unter, es wird schwieriger die bösen Jungs zu treffen) oder einen Stufenbonus/-malus auf den Wurf zu geben (mit Deiner Konstitution ist ein Trinkwettbewerb kein Problem).

Manchmal kommen einem auch Freunde zu Hilfe. Ob und wie ein anderer Charakter helfen kann, entscheidet der Spielleiter. Es gibt zwei Möglichkeiten hierfür:

- direkt (zwei Personen probieren die Kiste zu heben) die Ergebnisse werden addiert
- indirekt (der Pilot und Copilot fliegen gemeinsam) das höhere Ergebnis zählt

Plotpunkte

Um den Helden in der einen oder anderen Situation aus der Patsche zu helfen und das Spiel interessanter zu gestalten, gibt es sogenannte Plotpunkte (*plot points*). Diese dienen sowohl zum Manipulieren des Spielverlaufs als auch zum Steigern des Charakters zwischen den Spielrunden.

Zu Beginn eines Abenteuers startet jeder Spieler mit 6 Plotpunkten. Zwischen zwei Spielsitzungen kann er maximal 6 Punkte behalten, die übrigen werden als zusätzliche Abenteuerpunkte gezählt. Die Punkte sollen genutzt werden, daher kann ein Charakter maximal 12 im Spiel haben, dann muss er welche ausgeben um neue erhalten zu können. Damit Spieler nicht vergessen, die Punkte einzusetzen, wird empfohlen, sie durch Pokerchips, Glassteinchen oder andere Marker darzustellen. Spieler und Spielleiter können sich die Marker dann einfach zuschieben.

Plotpunkte erhalten

Es gibt mehrere Wege Plotpunkte zu bekommen. Grundsätzlich kann man sagen, der Charakter bekommt Plotpunkte, wenn es ihm schlecht geht oder wenn etwas geschafft wurde. Dies funktioniert natürlich immer nur einmal für eine bestimmte Sache.

- **Das war cool (1 Plotpunkt)**
Ein Charakter hatte einen guten Einfall oder hat eine Aktion besonders stylisch ausgeführt.
- **Nachteil im Spiel (1-3 Plotpunkte)**
Ein Charakter hat seinen Nachteil gut ins Rollenspiel eingebracht. Der Spielleiter bringt einen solchen Nachteil ins Spiel (z.B. Todfeind taucht auf). Die Situation aktiviert einen Nachteil (z.B. amputiertes Bein, in einer Flucht- oder Kampfstarre in Verteidigungssituation) und macht dem Charakter das Leben schwer.
- **Überlebt (2-4 Plotpunkte)**
Ein Charakter oder die Gruppe haben eine gefährliche Situation überstanden.
- **Persönliches Ziel erreicht (3-5 Plotpunkte)**
Ein Charakter erreicht ein wichtiges Ziel innerhalb der Story (z.B. eine entscheidende Information wurde aus der Zielperson herausgeholt).
- **Gruppenziel erreicht (4-6 Plotpunkte)**
Die Gruppe erreicht ein wichtiges Ziel innerhalb der Story, dies kann ein Abenteuer- oder Kampagnenziel sein.

Plotpunkte ausgeben

Es gibt mehrere Möglichkeiten Plotpunkte wieder auszugeben. Angezeigt wird dies einfach indem der Spieler ein paar Marker zum Spielleiter schiebt und sagt, was er tun möchte.

- **Probe verbessern**
Dies kann vor dem Würfeln passieren und bringt dann 1 Stufe (+w2) Bonus pro eingesetztem Plotpunkt oder nach der Probe um das Ergebnis pro Plotpunkt um 1 zu erhöhen.
Der Bonus für bei komplexen Aktionen eingesetzte Plotpunkte zählt nur für eine Probe.
- **Überleben**
Die Plotpunkte werden direkt nach erlittenem Schaden eingesetzt um den Schaden um w2 pro Plotpunkt zu mindern. Es wird zuerst Verwundung (*wounds*) und dann Beanspruchung (*stun*) vermindert. Dies ist keine Heilung, der Spielleiter ändert die Story, z.B.: die Kugel hat zwar getroffen, blieb aber im Talisman des Charakters hängen.
- **Vorteil**
Einige Vorteile (*traits*) haben Effekte, die nur durch den Einsatz von Plotpunkten aktiviert werden. Die Nutzung des Effekts ist beim jeweiligen Vorteil im Grundregelwerk erklärt. Der Spielleiter kann hiergegen jedoch ein Veto einlegen, indem er die Marker einfach zurückgibt.
- **Story-Änderung**
Die Spieler greifen in die Story ein. Je nach Größe der gewünschten Änderung ist dies unterschiedlich viele Plotpunkte wert (siehe Tabelle). Auch hier kann der Spielleiter die Marker zurückgeben, wenn ihm die Änderung nicht zusagt. Reichen die gesetzten Plotpunkte nach Meinung des Spielleiters nicht, kann er den Effekt abschwächen.

Plotpunkte	Änderungsgröße	Beispiel
1-3	Inkonsequent	Hey, der Barman ist ein ehemaliger Browncoat. Der hat nichts dagegen wenn ich 'nen Deckel bei ihm aufmache.
4-6	Gering	Hatte ich ganz vergessen, ich hab ja noch 100 Credits im Stiefel.
7-10	Entscheidend	Hey John, ewig nicht gesehen. So so, Du bist jetzt also Federal Marshall?
11+	Massiv	Wir treiben hier seit zwei Tagen ohne Sprit im Nirgendwo, was für ein Zufall, eurem Schiff zu begegnen.

Tabelle der Möglichkeiten für Story-Änderungen

Kampf

Da die Kampfregeln recht komplex sind, habe ich mich entschieden, nur auf die Basisregeln einzugehen. Besonderes wie z.B. automatische Waffen, Explosionen, Lichtverhältnisse und Schwerelosigkeit kann ab Seite 154 im Regelwerk nachgelesen werden.

Kampfrunden

Eine Kampfrunde dauert ca. 3 Sekunden. Wenn eine Person oder eine Gruppe den Konflikt beginnt (überraschendes Ziehen einer Waffe, Hinterhalt, etc.) bekommt diese eine Kampfrunde vorweg. Danach wird für jede Kampfrunde die Initiative jedes Beteiligten gewürfelt (GE + WA). Die höchste Initiative beginnt. Ein gleicher Initiativwert bedeutet gleichzeitiges Handeln, ist dies nicht möglich, kann ein Stechen gewürfelt werden.

Ein Spieler kann eine Aktion pro Kampfrunde ausführen. Wenn er möchte, kann er auch erst einmal abwarten, was andere machen. Die Aktion kann aber nicht für spätere Kampfrunden genutzt werden, wenn er bis zum Ende der Kampfrunde nichts macht, verfällt die Aktion.

Wenn ein Spieler mehr als eine Aktion in einer Kampfrunde durchführen möchte, bekommen alle seine Aktionen in diese Kampfrunde einen Malus auf den Fertigkeitswurf: bei zwei Aktionen $-w2$, bei drei Aktionen $-w4$, etc. Sinkt dabei die Fertigkeit für eine Aktion unter $w2$ kann die Aktion nicht ausgeführt werden.

Außerdem kann er eine freie Aktion ausführen: sich umschauchen, innerhalb der Basisreichweite (gewöhnlich 4,5m) bewegen, ein paar Worte sagen oder rufen. Versucht er zu viele Dinge auf einmal oder fragt zu viele Details zur Situation, kann der Spielleiter entscheiden, dass er seine reguläre Aktion damit verbraucht hat. Möchte er sich weiter als die Basisreichweite fortbewegen muss er sich beeilen oder laufen dies sind allerdings keine freien Aktionen:

Geschw.	Aktionen	Reichweite
Gehen	Freie Aktion	Basisreichweite
Beeilen	1 Aktion	Doppelte Basisreichweite
Laufen	2 Aktionen	Doppelte Basisreichweite + (Attribut + Athletik: Laufen) / 3 Der Malus auf Athletik:Laufen entfällt, wenn er in der Kampfrunde nur läuft.

Tabelle der Fortbewegungsarten im Kampf

Ein Spieler hat die Möglichkeit volle Verteidigung (*all-out-defense*) bzw. vollen Angriff (*all-out-attack*) für eine Kampfrunde anzusagen. Dies gibt ihm einen $+w4$ Bonus auf alle Aktionen (wird gegen anfallende Mali gegengerechnet). Die Bedingungen für diesen Bonus sind, dass er nur Verteidigungsaktionen ausführt (bzw. Angriffsaktionen im zweiten Fall) und dass er in der vorhergehenden Kampfrunde keine Aktionen nach seinem Zug ausgeführt hat, die zu dieser Runde zählen.

Angriff

Der Angreifer würfelt eine herkömmliche Probe auf die entsprechende Kampffertigkeit und das dazugehörige Attribut. Durch folgende Umstände oder Aktionen können Boni oder Mali auf den Fertigkeitswurf entstehen:

1. Die **Entfernung zum Ziel** ergibt einen Bonus oder Malus auf den Fertigkeitswurf. Jede Fernkampfwaffe hat hierzu eine Basisreichweite (*range increment*) es kann bis zur dreifachen Basisreichweite geschossen werden: Distanz kleiner als 3m ($+w2$), Distanz innerhalb Reichweite ($\pm w0$), doppelte Reichweite ($-w2$), dreifache Reichweite ($-w4$).
2. Ein Charakter kann bis zu drei Runden **zielen**. Für jede Runde bekommt er $+w2$ Bonus, er darf sich aber beim Zielen nicht bewegen.
3. Der Spieler kann **ein Ziel ansagen**, dies kann groß (Arm, Bein: $-w2$ auf Angriff, $+w4$ auf Schadenswurf), mittel (Kopf, Schritt: $-w4$ auf Angriff, $+w8$ auf Schadenswurf) oder klein (Herz, Kniescheibe: $-w6$ auf Angriff, $+w12$ auf Schadenswurf) sein. In all diesen Fällen muss das Ziel nach geglücktem Angriff eine mittlere (7) Durchhaltenprobe (LK + WK) machen. Gelingt diese nicht wird entsprechender Arm oder Bein für $w6$ Runden unbeweglich, bei Kopf oder Schritt das Ziel $w6$ Runden bewusstlos, bei Ellbogen oder Kniescheibe der Arm oder das Bein unbeweglich und der Charakter für $w6$ Runden komplett handlungsunfähig oder bei Herz oder Auge stirbt das Ziel.

4. Mit einem Malus von $-w2$ (Nahkampf) oder $-w4$ (Fernkampf) kann versucht werden, den Gegner zu **entwaffnen**. Gelingt der Angriff, muss das Ziel eine schwere (11) GE + WK Probe bestehen um die Waffe nicht fallen zu lassen.

Die Schwierigkeit ist im Fall, dass das Ziel sich nicht bewegt leicht (3). Abweichend gilt:

1. **Automatische Verteidigung:** Ist sich das Ziel des Angreifers bewusst und bewegt sich daher (auch wenn es mit anderem beschäftigt ist) darf es die Schwierigkeit durch einen einfachen Wurf aus seine GE festlegen.
2. **Ausweichen:** Weicht das Ziel bewusst aus, ist das eine Aktion. Dafür darf es GE + Athletik:Ausweichen würfeln um die Schwierigkeit festzulegen.
3. Hat das Ziel eines Angriffs **Deckung**, wird die vorangehende Schwierigkeit modifiziert: +4 (Hälfte des Ziels verdeckt), +8 (Mehr als die Hälfte verdeckt), +12 (fast komplettes Ziel verdeckt), +16 (Triff das Auge, welches durch das Schlüsselloch guckt).

Die Differenz von gewürfeltem Ergebnis und Schwierigkeit ist der **Nettoerfolg**.

Verteidigung

Nahkampfangriffe können vom Ziel geblockt werden, dazu muss es auf GE + Kampffertigkeit würfeln. Das Ergebnis wird dann anstelle der Schwierigkeit vom Angriff abgezogen um den **Nettoerfolg** zu ermitteln.

Sowohl Blocken, als auch das vorher erwähnte Ausweichen sind Verteidigungsaktionen. Der Spieler kann während er am Zug ist Verteidigungsaktionen ansagen, sie zählen dann als Aktionen dieser Kampfrunde und wirken, auf den nächsten Angriff, der durch diese Art von Verteidigung gekontert werden kann. Er kann sich aber auch noch nach seinem Zug verteidigen. Diese Aktionen zählen dann allerdings zur nächsten Kampfrunde (und verursachen entsprechenden Malus).

Schaden

Ist der Nettoerfolg des Angriffs (entweder Angriff – Schwierigkeit oder Angriff – Verteidigung) größer oder gleich 0, ist der Angriff gelungen. In diesem Fall ist der Basisschaden gleich dem Nettoerfolg, dieser wird je zur Hälfte auf Verwundung und Beanspruchung verteilt:

Verwundung = Abrunden (Basisschaden / 2) (entspr. Fleischwunden, Knochenbrüchen, etc.)
Beanspruchung = Aufrunden (Basisschaden / 2) (entspr. Erschöpfung, Kratzer, blaue Flecke, Schrecken)

Für die Waffe wird dann noch ein zusätzlicher Schaden addiert. Bei der Waffe ist sowohl die Würfelanzahl als auch die Art: Verwundung (*W, wounds*), Beanspruchung (*S, stun*) oder Basisschaden (*B, basic*) des zu addierenden Schadens angegeben.

Achtung: Werden Plotpunkte eingesetzt um den Schaden zu verringern, darf dies erst nach dem Hinzufügen des Waffenschadens geschehen. Außerdem wird immer zuerst die Verwundung reduziert, erst wenn dieser getilgt ist, darf die Beanspruchung reduziert werden.

Trägt der Charakter **Schutzausrüstung**, darf die Schutzklasse (*armor rating*) dieser von der verursachten Verwundung abgezogen werden (eine Weste mit W4 schützt gegen die ersten 4 Punkte Verwundung einer Attacke). Die Rüstung zählt nicht, wenn auf einen Körperteil ohne Schutz gezielt oder ein kritischer Treffer gewürfelt wurde.

Auswirkungen

Um den Verwundung und die Beanspruchung voneinander zu unterscheiden, werden sie von unterschiedlichen Enden der Leiste mit den Lebenspunkten abgestrichen. Sie arbeiten sich also aufeinander zu.

Ein Charakter mit einer Verwundung größer als die Hälfte der Lebenspunkte bekommt einen Malus von $-w4$ auf alle Attribute.

Füllt die Verwundung die komplette Lebensleiste aus (Verwundung \geq Lebenspunkte) wird der Charakter sofort bewusstlos und droht zu sterben. Der Spieler würfelt sofort eine leichte (3) Durchhalten-Probe (LK + WK). Danach

würfelt er jede Minute die Probe, wobei die Schwierigkeit immer um +4 steigt. Besteht er eine Probe nicht, stirbt der Charakter. Solange er noch nicht gestorben ist, kann er mit ärztlicher Hilfe gerettet werden.

Treffen sich Verwundung und Beanspruchung ($\text{Verwundung} + \text{Beanspruchung} \geq \text{Lebenspunkte}$) wird der Charakter bewusstlos. Er kann pro Stunde eine Mittlere (7) Durchhalten-Probe (LK + WK) ablegen um einen Punkt Beanspruchung zu tilgen. Sobald die Summe aus Verwundung und Beanspruchung kleiner ist als die Lebenspunkte wacht der Charakter wieder auf. Mit ärztlicher Hilfe kann dieser Prozess beschleunigt werden.

Charaktererstellung

Schritt 1: Heldenstufe

- **Greenhorn** 42 Basispunkte 750 credits Startkapital
- **Veteran** 48 Basispunkte 1500 credits Startkapital ← entspricht der Serenity Crew
- **Big Damn Hero** 54 Basispunkte 3000 credits Startkapital

Schritt 2: Vor- und Nachteile (*traits*)

Vorteile (*assets*) kosten Attributpunkte, **Nachteile** (*complications*) geben Attributpunkte zurück. Einige Vor- und Nachteile können **schwach** (*minor*, ±2 Attributpunkte) oder **stark** (*major*, ±4 Attributpunkte) ausgeprägt sein. Einige gibt es nur in einer Form (z.B. ist Blindheit immer stark, allergisch kann man aber stark (lebensgefährdend) oder schwach sein).

Es können ein bis fünf Vorteile und ein bis fünf Nachteile gewählt werden.

Schritt 3: Attribute (*attributes*)

Attributpunkte = Basispunkte - Abzüge für Vorteile + Aufschläge für Nachteile

Es gibt drei körperliche und drei geistige Attribute. Die Attributpunkte berechnen sich aus den Basispunkten und den Vor- und Nachteilen aus Schritt 2 und werden auf die Attribute vollständig verteilt. Der Wert eines Attributs entspricht dem Würfel mit dem später Proben drauf gemacht werden, daher muss er immer gerade sein. Das Minimum für ein Attribut ist w4, das Maximum bei der Charaktererschaffung ist w12.

Körperliche Attribute: **Gewandtheit** (*agility*, GE), **Stärke** (*strength*, ST), **Lebenskraft** (*vitality*, LK)

Geistige Attribute: **Wachsamkeit** (*alertness*, WA), **Intelligenz** (*intelligence*, IN), **Willenskraft** (*willpower*, WK)

Nach dem Festlegen der Attribute werden die Werte für **Initiative** (= GE + WA) und **Lebenspunkte** (= LK + WK) berechnet. Sie werden auch als abgeleitete Attribute bezeichnet.

Schritt 4: Fertigkeiten (*skills*)

Fertigkeitspunkte = Basispunkte + 20

Die Punkte, die auf die Fertigkeiten verteilt werden können, berechnen sich aus den Basispunkten (siehe Schritt 1, die Aufschläge/Abzüge aus Schritt 2 wirken sich hier nicht aus) plus 20 Punkte. Es stehen also 62, 68 oder 74 Punkte zur Verfügung. Auch hier entsprechen die Werte Würfeln und müssen immer gerade sein.

Der maximale Wert einer Fertigkeit ist w6, darüber hinaus ist es möglich sich zu spezialisieren. Es können beliebig viele Spezialisierungen gewählt werden. Eine Spezialisierung wird zu dem Wert der Fertigkeit addiert, daher kann auch nur die Spezialisierung oder die Fertigkeit eingesetzt werden, nicht beides. Beispiel

Fertigkeit	Stufe	Kosten
Schusswaffen	w6	6 Punkte
Schusswaffen:Pistolen	w8	2 Punkte
Schusswaffen:Automatikgewehre	w12	6 Punkte
Summe: 14 Punkte		

Der Charakter könnte bei einer Gewandtheit von w10 mit einem Automatikgewehr mit w10+w12 angreifen, mit einer Schrotflinte nur mit w10+w6, da dies nicht spezialisiert wurde.

Schritt 5: Feinschliff

Einen Namen, ggf. einen Spitznamen, Rasse, Geschlecht und Heimatwelt wählen; eine Hintergrundstory schreiben; Ausrüstung kaufen.

Weiterentwicklung

Für ein bestandenes Abenteuer wird ein Spielleiter 3-6 Abenteuerpunkte pro Charakter vergeben. Zusätzlich können übrige Plotpunkte 1:1 in Abenteuerpunkte umgewandelt werden. Abenteuerpunkte können beliebig lange aufgehoben werden. Der Charakter lässt sich wie folgt verbessern:

- Fertigkeit lernen/verbessern, Kosten: pro gesteigerter Stufe der Wert der Zielstufe in Abenteuerpunkten (z.B. nicht vorhanden auf w2: 2 Punkte; von w4 auf w6: 6 Punkte; von w4 auf w8: 14 Punkte)
- Attribut steigern, Kosten: pro gesteigerter Stufe das Vierfache des Wertes der Zielstufe (w4 auf w6: 24 Punkte)
- Nachteil beseitigen, Kosten: stark ausgeprägt 20 Punkte, schwach ausgeprägt 10 Punkte
Achtung! Dies ist nur mit Erlaubnis des Spielleiters möglich und auch nur wenn es sich erklären lässt. Es können zusätzliche Dinge dafür nötig sein (z.B. Kosten oder Orte, die der Charakter aufsuchen muss).

Vorteile (assets)

Name	Beschr.	schwach	stark	Seite
absolutes Gedächtnis (<i>total recall</i>)	Du erinnerst Dich einfach an alles was Du Dir jemals gemerkt hast.		X	47
Athlet (<i>athlete</i>)	Du weißt wie Du im richtigen Moment alles aus deinem Körper rausholst.	X	X	42
beidhändig (<i>two-fisted</i>)	Ob linke oder rechte Hand, schießen, schreiben, fangen, für Dich kein Problem.		X	47
Benzin im Blut (<i>born behind the wheel</i>)	Du hast fliegen oder fahren noch vor dem Gehen gelernt. Bezieht sich auf entweder Fahrzeuge oder Flugzeuge, nicht auf beides (Vehikeltyp).	X	X	42
Beziehungen nach oben (<i>friends in high places</i>)	Du kennst wichtige Leute in hohen Gesellschaftschichten.	X		42
Beziehungen nach unten (<i>friends in low places</i>)	Du kennst wichtige Leute in der Unterwelt.	X		43
Cortex Phantom (<i>cortex specter</i>)	Es gibt (fast) keine Einträge über dich im Cortex (im Internet).	X	X	42
einschüchternd (<i>intimidatin' manner</i>)	Du hast einen stählernen Blick, Wachen nennen Dich instinktiv Sir, Du bringst jeden zu einem Geständnis.	X		44
Fels in der Brandung (<i>steady calm</i>)	Du behältst einen klaren Kopf; auch wenn alles drunter und drüber geht, Du bleibst ruhig.	X	X	47
Führungstyp (<i>leadership</i>)	Du kannst Leute um Dich motivieren, in Krisen schauen alle auf Dich.	X	X	44
gebildet (<i>highly educated</i>)	Du hast in der Schule aufgepasst und viel behalten, Glückwunsch.	X		43
Gedankenleser (<i>reader</i>)	Ob Du Dir dessen bewusst bist oder nicht, Du kannst Gefühle oder Gedanken lesen. (GM Einverständnis nötig)	X	X	46
Gefühl für Maschinen (<i>mechanical empathy</i>)	Maschinen sprechen einfach zu Dir. Du kannst sie auf Wegen reparieren, die in keiner Anleitung stehen.	X		45
geschärfter Sinn (<i>sharp sense</i>)	Dein Geruchs-, Tast-, Sicht-, Geschmacks- oder Hörsinn ist stark ausgeprägt.	X		46
Gesetzeshüter (<i>wears a badge</i>)	Du repräsentierst das Gesetz hier oder irgendwo anders. Dein Abzeichen bringt Dir Autorität und Amtshilfe, ist aber auch eine Verpflichtung und eine Zielscheibe.	X	X	48
Gespür für Ärger (<i>nose for trouble</i>)	Du spürst es einfach wenn etwas schiefgeht; wenn Du aufgefliegen bist; wenn jemand hinter der Tür steht.	X	X	46
Glückspilz (<i>things go smooth</i>)	Bei Dir läuft einfach alles immer glatt.	X	X	47
gute Abwehrkräfte (<i>healty as a horse</i>)	Du wirst nicht krank. Auch wenn alle am Husten sind, es geht Dir blendend. Wirst Du doch einmal krank, kannst Du Dich auf eine schnelle Heilung verlassen.	X	X	43

Name	Beschr.	schwach	stark	Seite
guter Instinkt (<i>trustworthy gut</i>)	Du hast gelernt Deinen Gefühlen zu vertrauen, sie haben Dich noch nie im Stich gelassen.	X	X	47
gute Reflexe (<i>lightnin' reflexes</i>)	Du reagierst sehr schnell, wenn eine Gefahr eintritt. Du ziehst schon bevor der Andere sein Holster gefunden hat.		X	44
guter Ruf (<i>good name</i>)	Du hast einen guten Ruf, der normalerweise zu Deinen Gunsten arbeitet.	X	X	43
harter Kerl (<i>tough as nails</i>)	Du kannst mehr einstecken als es den Anschein hat. Schlägt man Dich nieder, stehst Du wieder auf.	X	X	47
innere Uhr (<i>walking timepiece</i>)	Du hast ein unglaubliches Zeitgefühl, Du weißt immer wie spät es ist oder wie viel Zeit vergangen ist.	X		47
kampferprobt (<i>fighthin' type</i>)	Egal welche Kampfsituation, Du hast Dich immer unter Kontrolle.		X	42
Matheass (<i>math whiz</i>)	Zahlen machen Dir keine Angst, Du berechnest Wurzeln im Kopf.	X		44
militärischer Rang (<i>military rank</i>)	Du bist im Militär oder Veteran, in der einen Stadt bekommst Du Respekt, für eine andere hast Du auf der falschen Seite gekämpft.	X		45
natürliches Sprachtalent (<i>natural linguist</i>)	Du lernst neue Sprachen fast ohne Aufwand. Du kannst sogar Dialekte nachahmen und weißt woher jemand kommt, wenn Du ihm zuhörst.	X		45
Naturliebhaber (<i>nature lover</i>)	Wenn Du in der Natur bist, fühlst Du Dich zuhause.	X		45
registrierter Companion (<i>registered companion</i>)	Du besitzt eine Lizenz und bist als Companion registriert. Natürlich musst Du die Regeln der Gilde beachten um Deine Registrierung zu behalten. (GM Einverständnis nötig)	X		46
Reiz (<i>allure</i>)	Du siehst gut aus und Du weißt Dein Aussehen einzusetzen.	X	X	41
religiös (<i>religiosity</i>)	Du folgst einer spezifischen Glaubensrichtung (meist Buddhist oder Christ), Dein Glaube bringt Dich durch harte Zeiten.	X	X	46
Stahlf Faust (<i>mean left hook</i>)	Du hast ein paar üble Haken, Leute mit bloßen Händen zu töten ist für Dich kein Problem.	X		45
süß und fröhlich (<i>sweet and cheerful</i>)	Du bist einfach immer freundlich und fröhlich. Die meisten können nicht anders als Dich zu mögen.	X		47
talentiert (<i>talented</i>)	Du hast ein Talent für eine gewählte Fertigkeit. Du bist besser darin als andere mit vergleichbarer Ausbildung.	X	X	47
vermögend (<i>moneyed individual</i>)	Du hast ausgesorgt. Zu dem was Du auf der Hand hast, kommt Dein investiertes Geld. Du kannst von den Gewinnen leben.		X	45
Verträgt viel (<i>heavy tolerance</i>)	Drogen, Alkohol, Gas, Gift, Medikamente, Du verträgst mehr als andere Leute	X		43

Nachteile (*complications*)

Name	Beschr.	schwach	stark	Seite
abergläubisch (<i>superstitious</i>)	Du gehst nicht unter Leitern, hebst Pfennigstücke auf und hebst keinen Spiegel auf, aus Angst ihn fallenzulassen.	X		54
abgebrannt (<i>dead broke</i>)	Du hast nie Geld. Wenn Du doch welches bekommst gibst Du es sofort aus.	X		50
allergisch (<i>allergy</i>)	Du reagierst allergisch auf bestimmte Dinge, lege fest welche dies sind.	X	X	48
amourös (<i>amorous</i>)	Sex ist nicht das einzige in Deinem Leben, aber er belegt definitiv einen der Top Plätze in Deiner Rangordnung.	X		48
Amputierter (<i>amputee</i>)	Du hast einen Arm oder ein Bein verloren.	X		49
blind (<i>blind</i>)	Du kannst nicht sehen, entweder von Geburt an oder durch einen Zwischenfall.		X	
Bluter (<i>bleeder</i>)	Dein Blut gerinnt nicht, jeder Verletzung kann für Dich lebensbedrohlich sein.		X	49

Name	Beschr.	schwach	stark	Seite
kleptomatisch (<i>filcher</i>)	Alles was nicht angenagelt ist landet in Deinen Taschen.	X		51
dürr (<i>scrawny</i>)	Knochen und Haut, viel mehr ist an Dir nicht dran.	X		53
einprägsam (<i>memorable</i>)	Irgendwas an Deinem Aussehen macht es leicht, sich an Dich zu erinnern und Dich wiederzuerkennen.	X		52
feige (<i>coward</i>)	Du willst kein Held sein, wenn ein Kampf ausbricht, suchst Du nach Deckung oder noch besser das Weite.	X		50
fett (<i>portly</i>)	Du lässt keine Mahlzeit aus.	X	X	53
Fliegengewicht (<i>lightweight</i>)	Du hast keine gute Konstitution. Du verträgst keinen Alkohol und bist anfällig für alle möglichen Krankheiten.	X		52
gebrandmarkt (<i>branded</i>)	Verdient oder nicht, Du hast einen Ruf als schlechter Mensch.	X	X	49
gehörlos (<i>deaf</i>)	Du hast kein Hörvermögen oder es verloren. Du kannst Lippenlesen und Gebärdensprache. Entscheide ob Du die Fähigkeit zum Sprechen hast.		X	50
geizig (<i>stingy</i>)	Du drehst jede Münze dreimal um. Dann steckst Du sie zurück ins Kissen.	X		53
gelähmt (<i>paralyzed</i>)	Deine Wirbelsäule ist beschädigt und Du kannst Deine Beine nicht bewegen.		X	53
gierig (<i>greedy</i>)	Geld macht Dich glücklich, genug davon und Du verkaufst Deine eigene Mutter.	X		51
hässlich (<i>ugly as sin</i>)	Du wurdest hässlich geboren oder schwer verstümmelt.	X	X	55
Heldenverehrung (<i>hero worship</i>)	Du schaust zu jemandem auf (tot oder lebendig) und versuchst alles um ihm oder ihr ähnlicher zu werden und nachzueifern.	X		51
Kampfstarre (<i>combat paralysis</i>)	Du wirst wie gelähmt, wenn ein Kampf ausbricht.	X	X	50
kleinwüchsig (<i>little person</i>)	Halte Dir die Vorteile vor Augen: Du bist ein schwerer zu treffendes Ziel und kannst vielleicht im Restaurant sogar das Kindermenü bestellen.	X		52
leicht reizbar (<i>chip on the shoulder</i>)	Du kannst es nicht auf sich beruhen lassen, wenn jemand Dich beleidigt. Deine Gewaltbereitschaft ist sehr hoch.	X	X	49
leichtgläubig (<i>easy mark</i>)	Du glaubst den Leuten alles, vom Werde-schnell-reich-Schneeballsystem bis hin zu irgendeiner rührenden Geschichte über im Sterben liegende Großmütter.		X	50
loyal (<i>loyal</i>)	Es gibt bestimmte Leute zu denen Du hundertprozentig hältst. Für sie erklimmst Du Berge und prügelst Dich mit Reavern.	X		52
Lügner (<i>forked tongue</i>)	Wilde Geschichten, ausgeschmückte Heldentaten oder einfache hässliche Lügen sind einfach Deine Natur.	X		51
Markenzeichen (<i>ego signature</i>)	Du bist so verdammt gerissen, dass Du an jedem Ort des Verbrechens Dein persönliches Markenzeichen hinterlassen musst.	X		51
paranoid (<i>twitchy</i>)	Du weißt, dass sie alle hinter Dir her sind. Du guckst bei jeder Gelegenheit über die Schulter und vertraust nur Deinen ältesten Freunden.	X		55
Pazifist (<i>non-fightin' type</i>)	Du bist nur unter wirklich ernstesten Umständen bereit Gewalt anzuwenden.	X		52
Phobie (<i>phobia</i>)	Irgendetwas macht Dir wirklich Angst. Nur die Erwähnung bereitet Dir eine Gänsehaut, der Kontakt damit lässt Dich erstarren oder durchdrehen.	X		53
sadistisch (<i>sadistic</i>)	Du tust wirklich gerne Menschen weh, ihre Schreie sind Musik in Deinen Ohren. Kennst Du die Lehren von Shan-Yu? (GM Einverständnis nötig)		X	53
schmerzhaft ehrlich (<i>straight shooter</i>)	Ehrlichkeit kann nicht immer der beste Weg sein, aber für Dich ist sie leider der einzige.	X		54
schwacher Magen (<i>weak stomach</i>)	Du kannst den Anblick von Blut nicht ausstehen. Eine Leiche und es haut Dich aus den Latschen.	X	X	55
schwächlich (<i>soft</i>)	Du bist ein Sensibelchen, schon geringen Schmerz kannst Du nicht aushalten.	X		53
selbstsicher (<i>overconfident</i>)	Du weißt einfach, das Du der Beste bist.	X		52

Name	Beschr.	schwach	stark	Seite
stumm (<i>mute</i>)	Du kannst nicht sprechen. Du kannst Dich nur durch Gebärdensprache und Schrift ausdrücken.		X	52
stumpfer Sinn (<i>dull sense</i>)	Einer Deiner Sinne ist beeinträchtigt, wähle zwischen Geruchs-, Tast-, Geruchssinn, Hören oder Sehen.	X		50
süchtig (<i>hooked</i>)	Du bist abhängig, von Alkohol, Tabak oder sonst einer Substanz. Du brauchst sie regelmäßig, sonst geht es mit Dir bergab.	X	X	51
tödlicher Feind (<i>deadly enemy</i>)	Du hast Dir jemanden zum Feind gemacht, der jetzt vieles auf sich nehmen wird um dich zu töten.	X		50
traumatische Bilder (<i>traumatic flashes</i>)	Du könntest gut ohne Deine Albträume, die Visionen und die plötzlich auftauchenden Bilder aus Deiner Vergangenheit auskommen.	X	X	54
Überzeugung (<i>credo</i>)	Du hast Überzeugungen, die Du nur für wirklich gute Gründe über Bord wirfst. Und manchmal nicht mal dann.	X	X	49
unbeholfen (<i>slow learner</i>)	Es gibt einfach Dinge, die Du nicht kannst und die Du nie lernen wirst.	X		53
ungehobelt (<i>crude</i>)	Du schärfst Dein Messer am Esstisch, Du spuckst, man kann Dich wegen Deiner „farbenfrohen“ Sprache nicht mit zu gesellschaftlichen Ereignissen nehmen.	X		50
Unglücksrabe (<i>things don't go smooth</i>)	Irgend etwas stimmt mit Deinem Schicksal nicht, solange Du Dich erinnern kannst, sind die Dinge nie einfach für Dich gelaufen.	X	X	54
verrückt (<i>leaky brainpan</i>)	Du hast mehr als nur ein paar Schrauben locker. Von gelegentlichen Wahn-vorstellungen bis hin zu wirklich beängstigendem Verhalten ist alles drin.	X	X	52
voreingenommen (<i>prejudice</i>)	Es gibt eine Gruppe von Menschen, die Du einfach nicht abkannst.	X		53

Fertigkeiten (*skills*)

Name	Spezialisierungen (Vorschläge)	Nur mit Fähigk. nutzbar	Seite

Allgemein

Athletik (<i>athletics</i>)	Klettern, Biegsamkeit, Ausweichen, Jonglieren, Springen, Gymnastik, Fallschirmspringen, Paragleiten, Stabhochsprung, Reiten, Laufen, Schwimmen, Gewichtheben (jede Sportart kann eine Spezialisierung sein)		57
Beeinflussen (<i>influence</i>)	Amtsführung, Handel, Bürokratie, Konversation, Beratung/Seelsorge, Befragung, Einschüchterung, Anführen, Marketing, Überreden, Politik, Verführung, Gewieft		59
Disziplin (<i>discipline</i>)	Konzentration, Verhören, Einschüchtern, Leiten, mentaler Widerstand, Moral		58
Überlebenskunst (<i>survival</i>)	Luft-, Land-, Raum-Überlebenskunst, Orientierung, Natur, Zero-G-Überleben, Grenzbedingungen-Überleben, Spurenlesen, Fallenstellen		65
Umgang mit Tieren (<i>animal handling</i>)	Abrichten, Reiten, Tiermedizin, Tierkunde		56
Verdecktes Handeln (<i>covert</i>)	Tarnung, Sicherheitssysteme ausschalten, Fälschen, Infiltration, Schlösser knacken, Sabotage, Taschenspielertricks, Untertauchen, Gewieft, Beobachtung		57
Wahrnehmung (<i>perception</i>)	Schlussfolgern, Empathie, Glücksspiel, Hören, Intuition, Erkundung, Lippenlesen, Suchen, Sehen, Riechen, Taktik, Schmecken, Verfolgen		62

Name	Spezialisierungen (Vorschläge)	Nur mit Fähigk. nutzbar	Seite
------	--------------------------------	-------------------------	-------

Kampf

Schusswaffen (<i>guns</i>)	Sturmgewehre, Energiewaffen, Granatwerfer, Schusswaffen-Schmied, Maschinengewehre, Pistolen, Gewehre, Schrotflinten		58
Schwere Waffen (<i>heavy weapons</i>)	Artillerie, Katapulte, Abriss, befestigte Waffen, schwere Waffen reparieren, Raketenwerfer, Schiffwaffen, Belagerungswaffen		59
Unbewaffneter Kampf (<i>unarmed combat</i>)	Boxen, Prügeln, Judo, Karate, Kung Fu, Ringen		66
Waffen Fernkampf (<i>ranged weapons</i>)	Blasrohre, Bögen, Armbrüste, Wurf Pfeile, Granaten, Speere, Schleudern, Wurfäxte, Wurfmesser, Fernkampf-Waffen-Schmied		64
Waffen Nahkampf (<i>melee weapon combat</i>)	Keulen, Messer, Nahkampf-Waffen-Schmied, Nunchaku, Stäbe, Schwerter, Peitschen		61

Spezielles

Aufführung (<i>performance</i>)	Schauspielen, Tanzen, Verkleiden, Nachahmen, Rhetorik, Gesang (jeder Instrumentengruppe kann eine Spezialisierung sein: Seiteninstrumente, Blasinstrumente, ...)		62
Elektro- / Computertechnik (<i>technical engineering</i>)	Kommunikationssysteme, Computerprogrammierung, Hacken, Technische Geräte entwickeln/verändern, Zerstörung, Elektronik, Reparatur, Elektrische Sicherheitssysteme	X	65
Fachkenntnis Medizin (<i>medical expertise</i>)	Zahnheilkunde, Forensik, Allgemeinmedizin, Genetik, Internist, Neurologie, Pharmazie, Physiologie, Psychiatrie, Rehabilitation, Chirurgie, Toxikologie, Veterinärmedizin	X	61
Fachkenntnis Wissenschaft (<i>scientific expertise</i>)	(jedes wissenschaftliche Fachgebiet kann eine Spezialisierung sein: Geologie, Geschichte, Mathematik, ...)	X	64
Fahrer (<i>planetary vehicles</i>)	Nautische Navigation, Reparatur Bodenfahrzeuge, Reparatur Schiffe, Landnavigation (jede Fahrzeug- oder Schiffsgruppe kann eine Spezialisierung sein: Autos, Militärfahrzeuge, Hovercrafts, Lastwagen, Pferdekarren, ...)		63
Handwerk (<i>craft</i>)	Architektur, Schmieden, Tischlern, Kochen, Lederarbeiten, Metallarbeiten, Töpferei, Schneidern		57
Kunst (<i>artistry</i>)	Begutachtung, Kochen, Fälschen, Spielentwicklung ;-), Malen, Fotografie, Poesie, Bildhauerei, Schreiben		56
Maschinenteknik (<i>mechanical engineering</i>)	Mechanische Geräte bauen, Maschinen warten, Mechanische Reparaturen, Mechanische Sicherheitssysteme reparieren, Klempnern	X	60
Pilot (<i>pilot</i>)	Flugzeugnavigation, Astrologie, Astronomie, Astrophysik, Überleben im Raum (jede Schiffsgruppe kann eine Spezialisierung sein: Kreuzer, Shuttle, Paragleiter, ...)		63
Sprachkundig (<i>linguist</i>)	(jede Sprache kann eine Spezialisierung sein)	X	60
Wissen (<i>knowledge</i>)	Begutachtung, Kulturen, Geschichte, Gesetz, Literatur, Philosophie, Religion, Sport		60

Übersetzungs-Glossar

<i>agility</i>	8	<i>friends in low places</i>	9	<i>planetary vehicles</i>	13
<i>alertness</i>	8	<i>good name</i>	10	<i>plot points</i>	3
<i>allergy</i>	10	<i>greedy</i>	11	<i>portly</i>	11
<i>all-out-attack</i>	5	<i>guns</i>	13	<i>prejudice</i>	12
<i>all-out-defense</i>	5	<i>healy as a horse</i>	9	<i>range increment</i>	5
<i>allure</i>	10	<i>heavy tolerance</i>	10	<i>ranged weapons</i>	13
<i>amorous</i>	10	<i>heavy weapons</i>	13	<i>reader</i>	9
<i>amputee</i>	10	<i>hero worship</i>	11	<i>registered companion</i>	10
<i>animal handling</i>	12	<i>highly educated</i>	9	<i>religiosity</i>	10
<i>armor rating</i>	6	<i>hooked</i>	12	<i>sadistic</i>	11
<i>artistry</i>	13	<i>influence</i>	12	<i>scientific expertise</i>	13
<i>assets</i>	8, 9	<i>intelligence</i>	8	<i>scrawny</i>	11
<i>athlete</i>	9	<i>intimidatin' manner</i>	9	<i>sharp sense</i>	9
<i>athletics</i>	12	<i>knowledge</i>	13	<i>skills</i>	8, 12
<i>attribute rolls</i>	3	<i>leadership</i>	9	<i>slow learner</i>	12
<i>attributes</i>	8	<i>leaky brainpan</i>	12	<i>soft</i>	11
<i>basic</i>	6	<i>lightnin' reflexes</i>	10	<i>steady calm</i>	9
<i>bleeder</i>	10	<i>lightweight</i>	11	<i>stingy</i>	11
<i>blind</i>	10	<i>linguist</i>	13	<i>straight shooter</i>	11
<i>born behind the wheel</i>	9	<i>little person</i>	11	<i>strength</i>	8
<i>botch</i>	3	<i>loyal</i>	11	<i>stun</i>	4, 6
<i>branded</i>	11	<i>major</i>	8	<i>superstitious</i>	10
<i>chip on the shoulder</i>	11	<i>math whiz</i>	10	<i>survival</i>	12
<i>combat paralysis</i>	11	<i>mean left hook</i>	10	<i>sweet and cheerful</i>	10
<i>complications</i>	8, 10	<i>mechanical empathy</i>	9	<i>talented</i>	10
<i>cortex specter</i>	9	<i>mechanical engineering</i>	13	<i>technical engineering</i>	13
<i>covert</i>	12	<i>medical expertise</i>	13	<i>things don't go smooth</i>	12
<i>coward</i>	11	<i>melee weapon combat</i>	13	<i>things go smooth</i>	9
<i>craft</i>	13	<i>memorable</i>	11	<i>total recall</i>	9
<i>credo</i>	12	<i>military rank</i>	10	<i>tough as nails</i>	10
<i>crude</i>	12	<i>minor</i>	8	<i>traits</i>	4, 8
<i>dead broke</i>	10	<i>moneyed individual</i>	10	<i>traumatic flashes</i>	12
<i>deadly enemy</i>	12	<i>mute</i>	12	<i>trustworthy gut</i>	10
<i>deaf</i>	11	<i>natural linguist</i>	10	<i>twitchy</i>	11
<i>discipline</i>	12	<i>nature lover</i>	10	<i>two-fisted</i>	9
<i>dull sense</i>	12	<i>non-fightin' type</i>	11	<i>ugly as sin</i>	11
<i>easy mark</i>	11	<i>nose for trouble</i>	9	<i>unarmed combat</i>	13
<i>ego signature</i>	11	<i>overconfident</i>	11	<i>vitality</i>	8
<i>extraordinary success</i>	2	<i>paralyzed</i>	11	<i>walking timepiece</i>	10
<i>fightin' type</i>	10	<i>perception</i>	12	<i>weak stomach</i>	11
<i>filcher</i>	11	<i>performance</i>	13	<i>wears a badge</i>	9
<i>forked tongue</i>	11	<i>phobia</i>	11	<i>willpower</i>	8
<i>friends in high places</i>	9	<i>pilot</i>	13	<i>wounds</i>	4, 6