

Persönlichkeitsstörungen

D20

1 Psycho

Du bist ein schwieriger Zeitgenosse - entweder immer laut und aufbrausend, oder düster und unheilvoll verhältst Du Dich in Gesellschaft stets unpassend.

Würfel auf Vorteil bei Skill-Checks: Intimidation
Würfel auf Nachteil bei Skill-Checks: Insight & Persuation

2 Büchervurm

Wissen und Erlernen neuer Dinge faszinieren Dich, Du hast eine unglaubliche Auffassungsgabe und kannst Dich an alles was Du einmal gelesen hast erinnern - aber Du bist leicht ablenkbar und verlierst Dich oft in Deinen Gedanken.

Würfel auf Vorteil bei Skill-Checks: History & Religion
Würfel auf Nachteil bei Skill-Checks: Stealth & Perception

3 Hitzkopf

Du brichst schnell einen Kampf vom Zaun - und bei jedem Kampf musst Du ganz vorne dabei sein. Angriff ist Deiner Meinung nach die beste Verteidigung

Würfel auf Vorteil bei Initiativwürfen
Verändere Deine Werte Rüstungsklasse -1

4 Lügner

Es fällt Dir schwer die Wahrheit zu sagen ohne zu Lügen oder zu übertreiben.

Würfel auf Vorteil bei Skill-Checks: Deception
Würfel auf Nachteil bei Skill-Checks: Diplomacy

5 Nur die Harten kommen in den Garten

Du bist ein zäher Hund, der mehr aushält als die meisten anderen, aber dafür leiden Deine Reflexe. Jeder der nicht so kräftig oder zäh wie Du ist - ist in Deinen Augen ein Weichei und Deiner nicht würdig.

Verändere Deine Werte Rüstungsklasse +1
Würfel auf Nachteil bei Rettungswürfen auf Dexterity

6 Gänseblümchen

Du bist freundlich und naiv bis zu einem ungesunden Grad. Das macht Dich zwar sympathisch und vertrauenswürdig aber Du glaubst wirklich alles und jedes was man Dir erzählt.

Würfel auf Vorteil bei	Skill-Checks: Insight & Persuation
Würfel auf Nachteil bei	Skill-Checks: Intimidation & Deception

7 Schwerhörig

Ein Schlag gegen Deinen Kopf hat Dein Gehör kaputt gemacht. Du hast Schwierigkeiten Dein Umfeld zu verstehen. Das hat Dich gelehrt Dein Umfeld genau zu beobachten, damit Du auch ja nichts verpasst.

Würfel auf Vorteil bei	Skill-Checks: Investigation
Würfel auf Nachteil bei	Skill-Checks: Insight

8 Analphabet

Du kannst nicht lesen. Und Du versuchst diese Schwäche um jeden Preis zu verheimlichen. Du hast gelernt diesen Nachteil durch eine besondere Auffassungsgabe zu überspielen.

Würfel auf Vorteil bei	Skill-Checks: Insight
Nachteil:	Du kannst nicht lesen.

9 Laaaangsam

Du bist langsam in allem was Du tust. Du gehst langsam, sprichst langsam und lässt Dich durch nichts aus der Ruhe bringen. Aber dafür bist Du auch stets von besserer Gesundheit als der Durchschnitt.

Vorteil:	Pro Levelaufstieg erhältst Du +1 auf Deine HP
Nachteil:	Deine Bewegungsrate ist permanent um 5 ft. (1 Feld) niedriger.

10 Abergläubisch

Aufgewachsen zwischen jenen die davon überzeugt sind, das jegliche Magie Teufelswerk ist, fällt es Dir schwer Magischem unvoreingenommen gegenüber zu treten. Auch wenn Du den magisch affinen Menschen in Deinem Umfeld durchaus vertraust und sie wertschätzt - Dein Misstrauen gegen das Magische Gewebe ansich lässt sich nicht emhr abschütteln.

Würfel auf Vorteil bei Rettungswürfen für jedgliche Magie
(Angriffe, Beeinflussung, etc.)
Nachteil: Du musst auch auf alle positiven Zauber die auf Dich gewirkt werden würfeln (1d20 | 1-5 gelingt nicht | 6-20 Zauber gelingt)

11 Phobisch

Du hast eine schreckliche Phobie vor [Aus Tabelle wählen] - und Du leidest unter der permanenten Angst dich ihr stellen zu müssen, was Dich ruhelos und stets auf der Hut sein lässt.

Würfel auf Vorteil bei Skill-Checks: Perception
Nachteil: Wenn Du dem Objekt deiner Phobie begegnest verfallst Du in Panik. Du leidest sofort unter dem Zustand "Frightened - Fürchten".

1	Türen	8	Hunde	15	Brunnen
2	Goblins	9	Bären	16	Gnolle
3	Trolle	10	Katzen	17	Dämonen
4	Riesen	11	Vögel	18	Geister
5	Orks	12	Insekten	19	Feen
6	Schlangen	13	Fische	20	Untote
7	Spinnen	14	Feuer		

12 Nervöses Wrack

Die permanente Gefahr, der Tod und die Aussicht auf Verwundungen haben Dein Nervenkostüm stark in Mitleidenschaft gezogen. Das macht Dich fahrig und unkonzentriert, gleichzeitig bist Du aber stets auf der Hut

Würfel auf Vorteil bei Skill-Checks: Perception
Würfel auf Nachteil bei Skill-Checks: Acrobatics

13 Klaustrophobisch

Du wurdest als Kind oft in den Schrank gesperrt. Enge Räume machen Dich nervös und beeinflussen Deine Aufmerksamkeit. Dafür hast Du gelernt Dich im Freien zu entfalten.

Würfel auf Vorteil bei Skill-Checks: Alle im Freien
Würfel auf Nachteil bei Skill-Checks: Alle in geschlossenen Räumen

14 Ich will es auspacken!

Wo immer es Beute zu finden gibt - Du bist nicht zur bremsen! Du versuchst stest der Erste an der Beute zu sein, und lässt jede Vorsicht fahren um zu sehen was Ihr erbeutet habt. Das besitzen der Beute spielt dabei gar nicht die größte Rolle für Dich - Du hast kein problem die Beute zu teilen - es ist nur der Rausch des Lootens der dich antreibt.

Würfel auf Vorteil bei Skill-Checks: Perception (Schätze & Geheime Beute finden)
Würfel auf Nachteil bei Skill-Checks: Perception (Fallen entdecken)

15 Für immer alleine

Das andere Geschlecht verunsichert Dich. Wann immer Du mit jemandem vom anderen Geschlecht interagieren willst, verhaspelst Du dich, stotterst und redest anzüglichen Unfug. Das hat Dich davon überzeugt, dass Du für immer alleine sein wirst - außer vielleicht mit ein paar Katzen?

Würfel auf Vorteil bei Skill-Checks: Animal Handling
Würfel auf Nachteil bei Skill-Checks: Alle sozialen Interaktionen
(Wenn von anderem Geschlecht)

16 Wo sind meine Schlüssel?

Du bist der größte Schussel, den es gibt. In Deinem Rucksack herrscht das reinste Chaos. Wann immer Du eine lange Rast einlegst verschwindet etwas (für immer verloren).

Vorteil: Du kannst 20% mehr Tragen

Nachteil: Nach einer langen Rast musst Du würfeln ob etwas verloren gegangen ist
1d20: 1-5 Etwas aus Deinem Rucksack ist verloren [Siehe Tabelle]
6-20 Glück gehabt

1	50% Gold	8	nix	15	nix
2	Ein Heiltrank	9	nix	16	nix
3	Ein Toolkit	10	nix	17	nix
4	50% Munition	11	nix	18	nix
5	wertl. Ggst.	12	nix	19	nix
6	nix	13	nix	20	nix
7	nix	14	nix		

17 Kleptomane

Du bist besessen von Dingen die Dir nicht gehören. Wenn Dich die Besessenheit packt musst Du das Objekt Deiner Fixierung haben - egal um welchen Preis!

Würfel auf Vorteil bei Skill-Checks: Sleight of Hands

Nachteil: Einmal am Tag musst Du würfeln (d20 - DC 5).

Sollte Dir der Wurf misslingen nennt der GM Dir (heimlich) einen Gegenstand den Du bis zum Ende des Tages an Dich bringen musst. Sollte das nicht gelingen, würfelst Du bei allen Skill-Checks auf Nachteil bis zur nächsten großen Rast.

18 Ooh Feuer!

Wann immer Du eine offene Flamme siehst, die länger als "augenblicklich" anhält (beinhaltet auch Illusionen) vergisst Du alles um Dich herum und starrst in die Flammen.

Würfel auf Vorteil bei Nachteil:	Rettungswürfen gegen Feuerschaden Wenn Du eine Flamme siehst, würfle Gegen einen DC (10 minus Deinem Konstitutions-Modifier). Gelingt Dir der Wurf nicht, giltst Du als "Stunned"
-------------------------------------	---

19 Sadist

Du quälst gerne und lässt Deine Opfer langsam sterben. Wann immer Du im Kampf einen schwer verwundeten oder sterbenden Gegner siehst lässt Du Alles stehen und liegen um Dich diesem Opfer zu widmen. Wann immer Du den Todesstoß ausführst tust Du es langsam und genüsslich.

Vorteil:	Dein Schaden erhöht sich permanant um +1
Nachteil:	Du musst alles was tust stehen und liegen lassen und dich Deinem neuen Ziel zuwenden (Gelegenheitsangriffe gegen Dich nimmst Du in Kauf um an Dein Ziel heran zu kommen).

20 Ich kann's besser!

Du musst in allem was Du tust besser sein als der Rest. Du bist krankhaft getrieben, Allen zu beweisen, dass Du es besser kannst.

Würfel auf Vorteil bei Nachteil:	Skill-Checks: Alle Sollte Dir ein Skill-Check misslingen (unter 10) würfelst Du bis zur nächsten langen Rast alle Skill-Checks auf Nachteil.
-------------------------------------	--