



NYA KARAKTÄRSDRAG

för rollpersoner och spelledarpersoner
till Drakar och demoner Trudvang

Författat av Anders Jacobsson och Niklas Freidwall
Illustrationer av Alvaro Tapia
© RiotMinds 2006

För de som inte var nöjda med de karaktärsdrag som presenterades i reglerna finns här ett par nya exceptionella karaktärsdrag att utnyttja i ert spelande.

Exceptionella karaktärsdrag

POSITIVA

1T20	TUR	UPPMÄRKSAMHET	SNABBHET	STORLEK	SKRÄCK	LEDARSKAP	KONCENTRATION	DJÄRVHET
1-3	Gunstling	Korpöga	Blixtsnabb	Koloss	Gastlik	Kung	Fridfull	Hjältemodig
4-10	Rafnerwald	Vakare	Huggormsflink	Jättelik	Grym	Härförare	Fokuserad	Orädd
11-20	Tursam	Uppmärksam	Snabb	Storväxt	Skrämmande	Ledare	Lugn	Djärv

NEGATIVA

1T20	TUR	UPPMÄRKSAMHET	SNABBHET	STORLEK	SKRÄCK	LEDARSKAP	KONCENTRATION	DJÄRVHET
1-10	Motgångsulf	Ouppmärksam	Långsam	Kortväxt	Vardaglig	Utstött	Virrig	Feg
11-17	Olyckskorp	Frånvarande	Sävlig	Dvärgkort	Löjlig	Ensamvarg	Ofokuserad	Harhjärtad
18-20	Fördömd	Ögonlös	Förstenad	Pyssling	Patetisk	Svartmålare	Hispig	Ynkrygg

TUR – KARAKTÄRSDRAG

Gunstling +4

När man talar om de som blivit välsignade av gudarna talar man om rollpersonen. Han har alltid tur oavsett vilken situationen är och trots att oddsen verkar omöjliga så lyckas rollpersonen med en ögonblinkning.

Situationsmodifikation: +4 på svåra situationsslag, +4 på normala situationsslag

Färdighetsslag: Rollpersonen räknar fatalt misslyckande som vanligt misslyckande och får varje spelmöte slå om tre misslyckade färdighetsslag.

Färdighetsmodifikationer: Kan aldrig ha högre minusmodifikation än -5 på ett slag.

Rafnerwald +2

Rollpersonen är mer än vanligt tursam och det viskas om att Rafner ständigt håller ett öga på honom.

Situationsmodifikation: +2 på svåra situationsslag, +2 på normala situationsslag

Färdighetsslag: Rollpersonen får en gång varje spelmöte ändra ett fatalt misslyckande till ett vanligt misslyckande och slå om två misslyckade färdighetsslag.

Färdighetsmodifikationer: Kan aldrig ha högre minusmodifikation än -8 på ett slag.

Tursam +1

Rollpersonen är tursam, inte bara i kärlek och spel utan i allt han företar sig.

Situationsmodifikation: +1 på svåra situationsslag, +1 på normala situationsslag

Färdighetsslag: Rollpersonen får en gång varje spelmöte slå om ett misslyckat färdighetsslag.

Färdighetsmodifikationer: Kan aldrig ha högre minusmodifikation än -10 på ett slag.

Motgångsulf -1

Rollpersonen är en riktig motgångsulf som har lite otur i det mesta. Det gör det samma vad han företar sig för det kommer alltid att finnas motgångar.

Situationsmodifikation: -1 på normala situationsslag, -1 på lätta situationsslag

Färdighetsslag: Rollpersonen måste slå om ett lyckat färdighetsslag en gång varje spelmöte.

Färdighetsmodifikationer: Kan aldrig ha högre plusmodifikation än +5 på ett slag.

Olyckskorp -2

Rollpersonen är så otursförföljd att folk tycker synd om honom. Han misslyckas med det mesta han tar för sig och ingen tror att han någonsin kommer att nå framgång.

Situationsmodifikation: -2 på normala situationsslag, -2 på lätta situationsslag

Färdighetsslag: Rollpersonen måste slå om två lyckade färdighetsslag varje spelmöte och får på alla sina slag fatalt misslyckat på 19-20.

Färdighetsmodifikationer: Kan aldrig ha högre plusmodifikation än +3 på ett slag.

Fördömd -4

Rollpersonen är drabbad av sådan svårartad otur att det inte kan bero på något annat än en förbannelse. Vidskepliga flyr rollpersonen så att hans otur inte ska smitta av sig på omgivningen.

Situationsmodifikation: -4 på normala situationsslag, -4 på lätta situationsslag

Färdighetsslag: Rollpersonen måste slå om två lyckade färdighetsslag varje spelmöte och får på alla sina slag fatalt misslyckat på 18-20.

Färdighetsmodifikationer: Kan inte ha någon plusmodifikation på ett slag.

UPPMÄRKSAMHET – KARAKTÄRSDRAG

Korpöga +4

Rollpersonens ögon ser annorlunda ut på något sätt och det var så han föddes. Med det har han fått vad andra kallar mäktiga krafter som ingen annan vanlig person har.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +4 i perceptionsbaserade situationer.

Syn: Rollpersonen får bättre syn. Den som har normal syn får nattsyn; den med nattsyn får mörkersyn; den med mörkersyn får magisk syn. Utöver detta kan rollpersonen se allt som är osynligt vid ett lyckat situationsslag.

Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden minskar med -4 (dock ej lägre än 1) vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Lönndom, Geografi, Sjöfart och Vildmarksvana. Sänkningen i kostnad kan inte kombineras med liknande sänkning från andra exceptionella karaktärsdrag.

Avståndsvapen: Det fulla avståndet rollpersonen kan använda ett avståndsvapen räknas alltid som kort distans.

Vakare +2

Rollpersonen sinnen är så skarpa att han i trakten är vida känd.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +2 i perceptionsbaserade situationer.

Syn: Rollpersonen får bättre syn. Den som har normalsyn får nattsyn; den med nattsyn får mörkersyn; den med mörkersyn får magisk syn.

Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden minskar med -2 (dock ej lägre än 1) vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Lönndom, Geografi, Sjöfart och Vildmarksvana. Sänkningen i kostnad kan inte kombineras med liknande sänkning från andra exceptionella karaktärsdrag.

Avståndsvapen: Kort distans ökar med $\times 2$.

Uppmärksam +1

Rollpersonen har skarpa sinnen och är van att hålla koll på sin omgivning.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +1 i perceptionsbaserade situationer.

Syn: Avståndet rollpersonen kan se med och utan ljuskälla dubblas.

Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden minskar med -1 (dock ej lägre än 1) vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Lönndom, Geografi, Sjöfart och Vildmarksvana. Sänkningen i kostnad kan inte kombineras med liknande sänkning från andra exceptionella karaktärsdrag.

Avståndsvapen: Kort distans ökar med $\times 1,5$.

Ouppmärksam -1

Rollpersonens sinnen är aningen avtrubbade och det är inte ovanligt att något går honom obemärkt förbi.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -1 i perceptionsbaserade situationer.

Syn: Avståndet rollpersonen kan se med och utan ljuskälla halveras.



Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden ökar med +1 vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Lönndom, Geografi, Sjöfart och Vildmarksvana.

Avståndsvapen: Kort distans sänks till halva avståndet.

Frånvarande -2

Rollpersonen har så avtrubbade sinnen att det verkar som om han lever i sin egna lilla värld. Mer saker går förbi än vad han uppmärksammar och det är inte ovanligt att man får ropa på honom ett par gånger innan han uppfattar att han är eftersökt.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -2 i perceptionsbaserade situationer.

Syn: Rollpersonen är nattblind och kan i princip inte se något på natten. Med ljuskälla kan han se någon enstaka meter.

Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden ökar med +2 vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Lönndom, Geografi, Sjöfart och Vildmarksvana.

Avståndsvapen: Kort distans sänks till en fjärdedel.

Ögonlös -4

Rollpersonen är så sinneslös att han knappt kan uppfatta världen runt sig.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -4 i perceptionsbaserade situationer.

Syn: Rollpersonens syn sänks en nivå så att den som normalt sett har mörkersyn endast får nattsyn; den som har nattsyn endast får normal syn; och den som har normal syn blir blind.

Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden ökar med +4 vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Lönndom, Geografi, Sjöfart och Vildmarksvana.

Avståndsvapen: Hela räckvidden med avståndsvapen räknas som lång distans.

SNABBHET – KARAKTÄRSDRAG

Blixtsnabb +4

Rollpersonen är blixtsnabb och reagerar ofta så snabbt att andra har svårt att uppfatta det.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +4 i snabbhetsbaserade situationer.

Initiativmodifikation: -4

Huggormsflink +2

Rollpersonen har hört många gånger att han är snabb som en huggorm. Han reagerar ofta långt före andra.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +2 i snabbhetsbaserade situationer.

Initiativmodifikation: -2

Snabb +1

Rollpersonen har ovanligt snabba reflexer.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +1 i snabbhetsbaserade situationer.

Initiativmodifikation: -1

Långsam -1

Rollpersonen är rätt långsam av sig.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -1 i snabbhetsbaserade situationer.

Initiativmodifikation: +1

Sävlig -2

Rollpersonen är inte bara långsam utan också så trög i sina rörelser att han antingen tycks gammal eller väldigt seg.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -2 i snabbhetsbaserade situationer.

Initiativmodifikation: +2

Förstenad -4

En del kallar rollpersonen "Stenen" för att han är så långsam i sina rörelser.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -4 i snabbhetsbaserade situationer.

Initiativmodifikation: +4

STORLEK – KARAKTÄRSDRAG

Fungerar som ett mellanting mellan Styrka och Fysik, för dem som vill ha lite av båda utan att behöva slösa det på två karaktärsdrag.

Koloss +4

När rollpersonen kommer gående skakar det i marken och vanligt folk når endast upp till halva hans längd. Det är ingen tvekan om att det finns trollblod i hans kropp.

Längd och vikt: rollpersonens maximala längd ökar med 30 % och maximala vikt ökar med 100 %.

Situationsmodifikation: rollpersonen får +4 på styrkebaserade situationsslag (kan inte kombineras med det exceptionella karaktärsdraget Styrka).

Skadeförändring: +2 skadepoäng (läggs till efter eventuella öppna slag är slagna).

Kroppspoäng: +4

Jättelik +2

Rollpersonen är onormalt stor och normalt folk ter sig aktar sig när han kommer i närheten.

Längd och vikt: rollpersonens maximala längd ökar med 10 % och maximala vikt ökar med 50 %.

Situationsmodifikation: rollpersonen får +2 på styrkebaserade situationsslag (kan inte kombineras med det exceptionella karaktärsdraget Styrka).

Skadeförändring: +1 skadepoäng (läggs till efter eventuella öppna slag är slagna).

Kroppspoäng: +2

Storväxt +1

Rollpersonen är väl tilltagen i både längd och vikt, vilket gör honom lite starkare och tåligare.

Längd och vikt: rollpersonen ligger i närheten av sin maximala längd och vikt.

Situationsmodifikation: rollpersonen får +1 på styrkebaserade situationsslag (kan inte kombineras med det exceptionella karaktärsdraget Styrka).

Kroppspoäng: +1

Kortväxt -1

Rollpersonen är lite kort i rocken och aldrig ansetts vara lång och ståtlig.

Längd och vikt: rollpersonens maximala längd sjunker till 80 % av det normala och den maximala vikten sjunker till 60 %.

Situationsmodifikation: rollpersonen får -1 på styrkebaserade situationsslag.

Kroppspoäng: -1

Dvärgakort -2

Rollpersonen är riktigt kort och många gillar att reta honom för hans korta längd.

Längd och vikt: rollpersonens maximala längd sjunker till 60 % av det normala och den maximala vikten sjunker till 40 %.

Situationsmodifikation: rollpersonen får -2 på styrkebaserade situationsslag.

Skadeförändring: -1 skadepoäng (läggs till efter eventuella öppna slag är slagna).

Kroppspoäng: -2

Pyssling -4

Rollpersonen är extremt liten och det är svårt för folk att tro annat än att han har väteblod i sin kropp. Man kallar med fördel honom för puttefnask.

Längd och vikt: rollpersonens maximala längd sjunker till 50 % av det normala och den maximala vikten sjunker till 30 %.

Situationsmodifikation: rollpersonen får -4 på styrke-baserade situationsslag.

Skademodifikation: -2 skadepoäng (läggs till efter eventuella öppna slag är slagna).

Kroppspoäng: -4

SKRÄCK – KARAKTÄRSDRAG

Gastlik +4

Rollpersonen är gastliknande och har en monsterlik uppenbarelse.

Situationsmodifikation: +4 på alla skräckbaserade situationsslag

Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 9-10)

Färdigheter: +4 på alla färdighetsslag där rollpersonen kan skrämman andra.

Grym +2

Rollpersonen har en särskilt mörk och skrämmande aura. Folk skyggar automatiskt undan för rollpersonen, barn gråter och djur flyr i panik.

Situationsmodifikation: +2 på alla skräckbaserade situationsslag

Skräckfaktor: 1T10

Färdigheter: +2 på alla färdighetsslag där rollpersonen kan skrämman andra.

Skrämmande +1

Rollpersonen ser läskig ut och har lätt för att skrämman folk.

Situationsmodifikation: +1 på alla skräckbaserade situationsslag

Skräckfaktor: 1T5

Färdigheter: +1 på alla färdighetsslag där rollpersonen kan skrämman andra.

Vardaglig -1

Rollpersonen ser vardaglig ut och är vardaglig.

Situationsmodifikation: -1 på alla skräckbaserade situationsslag

Ynk: Gudarna ignorerar rollpersonen och vitnerns kraft undflyr honom (han kan aldrig få några Gudapoäng eller några Vitnerpoäng).

Färdigheter: -1 på alla färdighetsslag där rollpersonen kan skrämman andra.

Löjlig -2

Rollpersonen ser löjlig ut och har svårt att skrämman och få respekt hos andra. Andra har därmed lättare att jaga upp och skrämman rollpersonen.

Situationsmodifikation: -2 på alla skräckbaserade situationsslag

Ynk: Gudarna ignorerar rollpersonen och vitnerns kraft undflyr honom (han kan aldrig få några Gudapoäng eller några Vitnerpoäng). Rollpersonen påverkas inte av gudomliga förmågor eller besvärjelser med positiv effekt.

Färdigheter: -2 på alla färdighetsslag där rollpersonen kan skrämman andra.

Patetisk -4

Rollpersonens uppenbarelse är ett skämt. När rollpersonen försöker att skrämman barn börjar de skratta. Istället lever rollpersonen med en rädsla andra kan ta väl vara på.

Situationsmodifikation: -4 på alla skräckbaserade situationsslag

Ynk: Gudarna ignorerar rollpersonen och vitnerns kraft undflyr honom (han kan aldrig få några Gudapoäng eller några Vitnerpoäng). Rollpersonen påverkas inte av gudomliga förmågor och besvärjelser med positiv effekt. Rollpersonen tar dubbel effekt av gudomliga förmågor och besvärjelser med negativ effekt.

Färdigheter: -4 på alla färdighetsslag där rollpersonen kan skrämman andra.



LEDARSKAP – KARAKTÄRSDRAG

En ledartyp behöver nödvändigtvis inte leda gruppen men han är där och håller modet uppe får gruppen att trivas tillsammans, känna kamratskap och trygghet. Är världen utanför gruppen farlig eller hotfull får ledaren dem att se det hela mindre problematiskt. Motsatsen är en negativ typ som får gruppen att bli oroliga och splittrad.

Kung +4

Rollpersonen är en passande kung, en person som är redo att leda ett land.

Situationsmodifikation: +4 för alla inblandade som följer rollpersonen och utför något tillsammans.

Motivation: Rollpersonen får fördjupningen Brandtal (utan krav på färdighetsvärde) som han automatiskt lyckas med en gång per dag.

Skräckmodifikation: -4 för alla som följer rollpersonen (inklusive rollpersonen själv).

Härförare +2

Rollpersonen är van att leda och hans auktoritet syns i både ord och handling.

Situationsmodifikation: +2 för alla inblandade som följer rollpersonen och utför något tillsammans.

Motivation: Rollpersonen får fördjupningen Hugtal (utan krav på färdighetsvärde) som han automatiskt lyckas med en gång per dag.

Skräckmodifikation: -2 för alla som följer rollpersonen (inklusive rollpersonen själv).

Ledare +1

Rollpersonen är en naturlig ledare som kan leda folk och hålla moralen uppe.

Situationsmodifikation: +1 för alla inblandade som följer rollpersonen och utför något tillsammans.

Skräckmodifikation: -1 för alla som följer rollpersonen (inklusive rollpersonen själv).

Utstött -1

Rollpersonen håller sig vid sidan av vanligt folk och andra när han kan.

Situationsmodifikation: -1 för alla inblandade som medföljer rollpersonen och utför något tillsammans.

Skräckmodifikation: +1 för alla som medföljer rollpersonen (inklusive rollpersonen själv).

Ensamvarg -2

Rollpersonen är en sann ensamvarg som gärna håller sig på sin kant och låter vidskepligheten spira.

Situationsmodifikation: -2 för alla inblandade som medföljer rollpersonen och utför något tillsammans.

Samarbetsoförmåga: Rollpersonen får -2 på alla färdighetslag när han gör något tillsammans med andra.

Skräckmodifikation: +2 för alla som medföljer rollpersonen (inklusive rollpersonen själv).

Svartmålare -4

Rollpersonen ogillar starkt att leva med andra och när han gör det kan han inte låta bli att dra ner moral och sabotera samarbeten.

Situationsmodifikation: -4 för alla inblandade som medföljer rollpersonen och utför något tillsammans.

Samarbetsoförmåga: Rollpersonen får -4 på alla färdighetslag när han gör något tillsammans med andra.

Skräckmodifikation: +4 för alla som medföljer rollpersonen (inklusive rollpersonen själv).

KONCENTRATION – KARAKTÄRSDRAG

Vissa är bättre än andra på att fokusera sig på det som är viktigt. Vissa kan inte hålla två bollar i luften samtidigt.

Fridfull +4

Rollpersonen är så fridfull och harmonisk att folk över huvud taget har svårt att påverka hans handlingar.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +4 i koncentrationsbaserade situationer.

Fokus: Rollpersonen kan inte bli störd under sitt frammanande av besvärjelser eller gudomliga förmågor.

Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden minskar med -4 (dock ej lägre än 1) vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Besvärjelsekonst, Hantverk, Kropp och hälsa och Religion. Sänkningen i kostnad kan inte kombineras med liknande sänkning från andra exceptionella karaktärsdrag.

Fokuserad +2

Rollperson är fokuserad och låter sig inte påverkas av omgivningen.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +2 i koncentrationsbaserade situationer.

Fokus: Rollpersonen behöver lyckas med ett lätt situationsslag (situationsvärde 15) för att lyckas behålla koncentrationen när han lägger en besvärjelse eller en gudomlig förmåga medan han blir störd.

Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden minskar med -2 (dock ej lägre än 1) vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Besvärjelsekonst, Hantverk, Kropp och hälsa och Religion. Sänkningen i kostnad kan inte kombineras med liknande sänkning från andra exceptionella karaktärsdrag.

Lugn +1

Rollpersonen är en lugn person som inte påverkas så lätt av omgivningens tumult.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +1 i koncentrationsbaserade situationer.

Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden minskar med -1 (dock ej lägre än 1) vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Besvärjelsekonst, Hantverk, Kropp och hälsa och Religion. Sänkningen i kostnad kan inte kombineras med liknande sänkning från andra exceptionella karaktärsdrag.



Virrig -1

Rollpersonen är virrig och lätt att distrahera.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -1 i koncentrationsbaserade situationer.

Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden minskar med +1 vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Besvärjelsekonst, Hantverk, Kropp och hälsa och Religion.

Ofokuserad -2

Rollpersonen är ofokuserad och har svårt att göra saker om det händer annat runt omkring.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -2 i koncentrationsbaserade situationer.

Fokus: Rollpersonen behöver lyckas med ett svårt situationsslag (situationsvärde 5) för att lyckas behålla koncentrationen när han lägger en besvärjelse eller en gudomlig förmåga medan han blir störd.

Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden minskar med +2 vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Besvärjelsekonst, Hantverk, Kropp och hälsa och Religion.

Hispig -4

Rollpersonen är så terroriserad av omgivningen att han inte kan göra saker om han inte får lugn och ro.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -4 i koncentrationsbaserade situationer.

Fokus: Rollpersonen misslyckas automatiskt med att lägga en besvärjelse eller en gudomlig förmåga om han blir störd.

Färdigheter: Kostnaden för färdighetsvärden minskar med +4 vid köp av färdighetsvärden till färdigheter tillhörande färdighetskategorierna Besvärjelsekonst, Hantverk, Kropp och hälsa och Religion.

DJÄRVHET – KARAKTÄRSDRAG

Liksom Psyke och Ledarskap höjer och sänker denna förmåga skräckmodifikationen, men Djärvhet handlar inte om att stålsätta sig för olika prövningar utan är bara ett mått på hur väl man klarar skräck och att dämpa sin rädsla. Ett karaktärsdrag för sanna hjältar.

Hjältemodig +4

Det talas om rollpersonen och hans hjältemod i sagor och berättelser. Det sägs att det inte finns något som kan skrämma honom.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +4 på modbaserade situationsslag.

Skräckfaktor: Rollpersonen kan inte bli skrämmd.

Orädd +2

Rollpersonen är lika orädd som en skogstroll.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +2 på modbaserade situationsslag.

Skräckfaktor: Alla skräckfaktorer sänks med två nivåer för rollpersonen. Till exempel blir en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 7-10) istället 1T10 (ÖP 9-10); en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 9-10) blir istället 1T10; en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 10) blir istället 1T5 och en skräckfaktor på 1T10 eller lägre skrämmer inte rollpersonen längre.

Djärv +1

Rollpersonen är en djärv själ som inte drar sig för att göra farliga saker.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får +1 på modbaserade situationsslag.

Skräckfaktor: Alla skräckfaktorer sänks med en nivå för rollpersonen. Till exempel blir en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 8-10) istället 1T10 (ÖP 9-10); en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 10) blir istället 1T10; en skräckfaktor på 1T10 blir istället 1T5 och en skräckfaktor på 1T5 skrämmer inte rollpersonen längre.

Feg -1

Rollpersonen är feg och väljer hellre att hålla sig undan än att göra farliga saker.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -1 på modbaserade situationsslag.

Skräckfaktor: Alla skräckfaktorer höjs med en nivå för rollpersonen. Till exempel blir en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 9-10) istället 1T10 (ÖP 8-10); en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 10) blir istället 1T10 (ÖP 9-10); en skräckfaktor på 1T10 blir istället 1T10 (ÖP 10) och en skräckfaktor på 1T5 blir istället 1T10.

Harhjärtad -2

Rollpersonen är harhjärtad och väljer hellre att fly än att stå upp mot farligheter.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -2 på modbase-
rade situationsslag.

Skräckfaktor: Alla skräckfaktorer höjs med två nivåer för rollpersonen. Till exempel blir en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 9-10) istället 1T10 (ÖP 7-10); en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 10) blir istället 1T10 (ÖP 8-10); en skräckfaktor på 1T10 blir istället 1T10 (ÖP 9-10) och en skräckfaktor på 1T5 blir istället 1T10 (ÖP 10). Ibland kan varelser eller skrämmande situationer som inte ens har ett skräckvärde ändå få skräckfaktor 1T5 för rollpersonen.

Ynkrygg -4

Rollpersonen är så ynkelig att han inte vågar trotsa någon fara över huvud taget.

Situationsmodifikation: Rollpersonen får -4 på modbase-
rade situationsslag.

Skräckfaktor: Alla skräckfaktorer höjs med tre nivåer för rollpersonen. Till exempel blir en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 9-10) istället 1T10 (ÖP 6-10); en skräckfaktor på 1T10 (ÖP 10) blir istället 1T10 (ÖP 7-10); en skräckfaktor på 1T10 blir istället 1T10 (ÖP 8-10) och en skräckfaktor på 1T5 blir istället 1T10 (ÖP 9-10). I många fall kan varelser eller skrämmande situationer som inte ens har ett skräckvärde ändå få skräckfaktor 1T5 för rollpersonen.

MYCKET NÖJE!