

Tillägg till Begränsningar

Brister & Handikapp [poäng: se nedan]

Personen lider av en kroppslig brist av något slag, som påverkar honom/henne negativt.

Dåligt Ölsinne (1p)

Halt (1p)

Krux (1p)

Livstrött (2p)

Lättpåverkad (1p)

Reserverad (1p)

Sjuklig (2p)

Skadad hand (2p)

Smärtekänslig (2p)

Svagt handgrepp (2p)

Svårlärd (2p)

Ängslig (1p)

Ögon- eller öronskada (2p)

(Förändrat från enbart ögonskada till både ögon- eller öronskada. Den gamla modifikationen kvarstår eftersom hörseln troligen är lika viktig som synen för att uppfatta läget.)

Ömtålig (3p)

Alla modifikationer enligt Noirboken.

Jagad [poäng: 1,2 eller 4]

Som efterlyst, med förändringen att det är en person, ett gäng, en underjordisk grupp eller en korporation som eftersöker personen. Varken polis eller stat är inblandad.

Förträngning [poäng: 1 eller 3]

Personen har förträngt någon särdeles obehaglig händelse ur det förflutna, men det påverkar ändå hur han/hon mår. Det kan vara ett brott eller någon obehaglig händelse som han/hon bevittnat, utsatts för eller själv utfört.

När huvudpersonen blir medvetet eller omedvetet påmind om denna händelse behandlas det som stress. För två (2p), en chockartad upplevelse och för fem poäng (5p), ett psykiskt trauma.

Förföljelsemani [poäng: 2]

Personen är paranoid och tror sig ständigt vara förföljd av personer, grupper eller makter som är ute efter honom/henne. Paranoida personer har varit utsatta tidigare i livet och bearbetar detta med denna mani. Spelaren diskuterar med berättaren hur denna mani uttrycker sig.

Ötur [poäng: varierar]

Som tur, fast med en minusmodifikation. Turmodifikationen kan alltså bli negativ.

Personlighetsklyvning [poäng: 2 eller 5]

Denna begränsning bör ej väljas utan att diskutera med Berättaren. Personen härbärgerar flera, vanligen två skilda personligheter inom sig. Det rör sig om kompletterande sidor av hans/hennes personlighet som har separerats och hålls isär. Det kan fungera så att den ena personligheten syns i vanliga fall och den andra kommer fram vid chocktillstånd. Eller den ena kan synas i vissa situationer, till exempel på arbetet och den andra annars.

Välj två (2p) eller flera (5p) uppsättningar karaktärsdrag, koncept och fördjupningar. Diskutera med Berättaren hur personlighetsklyvningen ter sig i sitt uttryck.

Tvångstankar [varierar]

Du har en fixering vid en viss tanke eller handling. Det kan vara allt från en liten egenhet, som att undvika att promenera på utmalade ränder på gatorna till att tvångsmässigt byta kläder en gång i timmen. Berättaren och spelaren avgör tillsammans hur många poäng fixeringen ger.

Exempel på tvångstankar:

Anorexia/Bullimi

Kannibalism

Kleptomani

Mantras

Memorering

Numeromani

Pedant

Personfixering

Pyromani

Renlighetsmani

Samlarmani

Tvångsmässig klädsel

Att tvingas bryta mot en tvångstanke medför stress likt en chockartad upplevelse och för att lyckas måste personen lyckas med förmågan Resistens med en negativ modifikation av 1 (-1) för varje poäng tvångstanken ger.

Vansfärd [poäng: 4]

Du har av någon anledning ådragit dig ett fasansfullt yttre. Personens utseende minskar med 3 (-3) och förmågan Charm räknas som att den har Begränsningen Krux.