SKYGGER OVER VILDMARKEN

Samlet regelsæt



SKYGGER OVER VILDMARKEN

Samlet regelsæt

Introduktion til regelsættet 4

Grundmekanikken i regelsættet 4

- Målværdier 4
- Fordel og ulempe 4

Karakterskabelse 5

Racer 5

- Menneske 5
- Elver 6
- Dværg 6
- Halvlang 6

Karakterklasser 6

- Troldkarl 6
- Druide 7
- Kriger 7
- Lykkerider 7

Startudstyr og rustning 8

- Grundevner 8
- Færdigheder 9
- Livspoint 9
- Skæbnepoint 9

Kamp 10

- Initiativ 10
- Runder og handlinger 10
- Zoner og bevægelse 10
- Angreb og rustning 11
- Skade 11
- Våben og skade 11
- Rustning og skjolde 12

Helbredelse og hvile 12

- Helbredelse efter kamp 12

Hvile 12
Skæbnepoint og hvile 12
Spilleder og modstandere 12
Magi 13
Troldkarlens formularer 14
Druidens formularer 15
Personlighed 16

SKYGGER OVER VILDMARKEN

Samlet regelsæt

Introduktion til regelsættet

Dette regelsæt er skabt til klassisk fantasy-rollespil med fokus på enkle regler, hurtige afgørelser og plads til fortællingen. Spillerne skaber helte fra fire klassiske fantasy-racer og vælger mellem fire forskellige karakterklasser.

Reglerne bygger på få gennemgående mekanikker. Når udfaldet af en handling er usikkert, slås der med to seks-sidede terninger (**2T6**). Det samme grundlæggende system bruges til færdigheder, kamp og magi.

Kamp foregår uden brug af felter eller figurer. I stedet anvendes et enkelt system af afstandszoner, der gør det muligt at holde styr på bevægelse og rækkevidde, samtidig med at kampen fortsat foregår i spillernes fantasi.

Spilpersonerne har desuden **Skæbnepoint**, som repræsenterer held, viljestyrke og evnen til at påvirke deres egen skæbne. Skæbnepoint kan bruges af alle, men aktiverer også særlige evner hos racer og klasser.

Grundmekanikken i regelsættet

Når en karakter forsøger noget usikkert eller vanskeligt, rulles **2T6**. Hertil lægges den relevante grundevne til. Hvis karakteren er specialiseret i en relevant færdighed, lægges yderligere +1 til resultatet.
2T6 + **relevant grundevne** + eventuel relevant **færdighed** = resultat.
Resultatet skal være lig med eller højere end handlingens **Målværdi**.

Målværdier

6	Let udfordring
8	Almindelig udfordring
10	Svær udfordring
12	Meget svær udfordring
14	Ekstrem udfordring

Eksempel
*En spilperson forsøger at bestige en vanskelig klippevæg. Spillederen vurderer, at udfordringen har Målværdi **10**. Spilleren har: Styrke **+2** og specialiseret i Atletik. Spilleren slår 7 på 2T6. Resultatet bliver: **7 + 2 + 1 = 10***

Fordel og ulempe

En karakter kan have enten fordel eller ulempe på et slag. Der kan højst være én fordel eller én ulempe på samme slag.
Fordel: Rul **3T6** og brug de to bedste terninger.
Ulempe: Rul **3T6** og brug de to dårligste terninger.
Fordel og ulempe ophæver hinanden.

Karakterskabelse

1. **Vælg én race**: Menneske, Elver, Dværg eller Halvlang.
2. **Vælg én karakterklasse**: Troldkarl, Druide, Kriger eller Lykkerider.
3. Fordel værdierne "+3, +2, +1, +1 og +0" mellem grundevnerne: Styrke, Smidighed, Udholdenhed, Kløgt og Karisma. Ingen grundevne kan overstige +3 ved karakterskabelsen.
4. **Vælg 3 færdigheder karakteren har speciale i**. Mennesker vælger 1 ekstra færdighed. Troldkarl og Druide får desuden Trolddomskunst gratis.
5. **Beregn Livspoint**: 8 + Udholdenhed. Maksimum og nuværende Livspoint er ens ved spilstart.
6. **Beregn Skæbnepoint**: 3 + Kløgt.
7. **Noter klassens startudstyr**, rustningsværdi, våben og øvrigt udstyr.
8. **Notér raceevne**, **klasseevner** og – for Troldkarl/Druide – klassens kendte formularer.

Racer

Menneske

Mennesker er den mest udbredte race og lever tæt på vildmarkens grænser, hvor livet kan være både hårdt og kort. De er alsidige og tilpasningsdygtige og har lært at klare sig i næsten alle egne af verden.
Mennesker er alsidige og tilpasningsdygtige. Deres styrke ligger ikke i én bestemt fysisk eller magisk egenskab, men i deres evne til at lære og mestre mange forskellige områder.
ALSIDIG: Mennesket vælger **én ekstra færdighed** at være specialiseret i.



Elver

Elvere er elegante og årvågne væsner med en naturlig forbindelse til naturen og det magiske. De er kendt for deres skarpe sanser og lette bevægelser.
Ved karakterskabelsen vælger Elveren én af følgende evner, der begge kræver **ét skæbnepoint** at aktivere:
SKARPE SANSER: Når Elveren foretager et **Overvågenslag**, kan der bruge et Skæbnepoint til at opnå Fordel.
YNDEFULD BEVÆGELSE: Elveren kan bevæge sig én Zone i kamp uden at bruge en handling. Evnen bruges på Elverens egen tur.

Dværg

Dværge er standhaftige folk, der er kendt for deres styrke, håndværk og hårdførhed. Dværge giver sjældent op, selv når situationen ser håbløs ud.
Ved karakterskabelsen modtager Dværgen nedenstående evne, der kræver **ét skæbnepoint** at aktivere:
STÅ FAST: Når Dværgen tager skade, kan denne bruge et Skæbnepoint til at mindske skaden med **yderligere 1**. *Denne effekt anvendes ud over den almindelige mulighed for at bruge et Skæbnepoint til at mindske skade.*

Halvlang

Halvlange er små af vækst, men sjældent små af mod. De er kendt for deres snilde, deres evne til at slippe helskindet gennem fare og et held, som andre ofte har svært ved at forklare.
Ved karakterskabelsen modtager den Halvlange nedenstående evne, der kræver **ét skæbnepoint** at aktivere:
UTROLIGT HELD: Efter den Halvlange har foretaget et slag, kan den vælge at slå **én af de to terninger om**. Det nye resultat skal beholdes. Evnen kan anvendes på ethvert slag.

Karakterklasser

Troldkarl

Troldkarlen behersker de kræfter, der ligger skjult bag den kendte verden, og bruger sin viden til at forme virkeligheden gennem trolddom. Troldkarlen har et bredt udvalg af formularer, men må bruge sin magi med omtanke.
Troldkarlen mestrer den arkaniske trolddom og kan påvirke verden gennem ild, røg og andre overnaturlige kræfter. Troldkarlen har automatisk færdigheden **Trolddomskunst**. Troldkarlen kender **alle Troldkarlens formularer**. Troldkarlen kan vælge at bruge nedenstående evne i dennes tur. Den kræver **ét skæbnepoint** at aktivere.
MAGISK OVERBELASNING: Når Troldkarlen med succes har kastet en formular, kan han vælge to forskellige tilladte forstærkninger fra formularens Skæbnepointeffekt i stedet for én.

Druide

En vogter af naturens kræfter, der bruger trolddom til at styrke, helbrede og beskytte. Druiden kombinerer magi med viden om naturen.
Druiden mestrer naturens og livets kræfter og kan påvirke sig selv, andre og omgivelserne gennem naturmagi. Druiden har automatisk færdigheden Trolddomskunst. Druiden kender alle Druidens formularer. Druiden kan vælge at bruge nedenstående evne i dennes tur. Den kræver **ét skæbnepoint** at aktivere.
NATURENS GUNST: Når Druiden med succes kaster en formular, der påvirker en anden person eller modstander, kan Druiden udvide formularens rækkevidde med ét trin, hvis dette giver mening for formularen.

Kriger

En erfaren kæmper, der mestrer våben og rustning og står stærkt, når kampen bliver hård. Krigeren er gruppens solide frontkæmper.
Krigeren er ekspert i at kontrollere Nærkamp og beskytte sine allierede. Krigeren kan vælge at bruge én af nedenstående evner i dennes tur. De kræver begge **ét skæbnepoint** at aktivere.
SKUB FREM: Efter et succesfuldt Nærkampsangreb kan Krigeren presse modstanderen zone væk. Hvis modstanderen ikke kan flyttes, har evnen ingen effekt.
BESKYTTER: Når en allieret i Nærkamp bliver ramt af et fysisk angreb, kan Krigeren bruge et Skæbnepoint til at træde imellem. Krigeren bliver i stedet målet for angrebet og bruger sin egen Rustningsværdi. Dette sker, før skaden beregnes.

Lykkerider

En eventyrer, der lever af mod, snilde og en god portion held. Lykkerideren er ekspert i at vende vanskelige situationer til sin egen fordel.
Lykkerideren er hurtig, opportunistisk og bedst, når kampen ikke foregår på modstanderens præmisser. Lykkeridderen kan vælge at bruge én af nedenstående evner i dennes tur. De kræver begge **ét skæbnepoint** at aktivere.
HURTIG PÅ FØDDERNE: Lykkerideren kan bevæge sig én Zone i kamp uden at bruge en handling. Evnen bruges på Lykkeridderens egen tur.
BAGOM FJENDEN: Når Lykkerideren rammer en modstander, der allerede er i Nærkamp med en allieret, kan Lykkerideren give **+2 skade**.

Startudstyr og rustning

Karakterklasse	Våben	Beskyttelse	Øvrigt
Troldkarl	Stav eller dolk (skade 1)	Ingen rustning (RV 6)	Fokusgenstand, rejsetøj, taske, 3 dages rationer
Druide	Stav eller kølle (skade 1)	Læderrustning (RV 7)	Urtepose, rejsetøj, taske, 3 dages rationer
Kriger	Sværd/økse/hammer (skade 2)	Læderrustning + skjold (RV 8) ELLER tung rustning (RV 8)	Rejsetøj, taske, 3 dages rationer
Lykkerider	Let våben (skade 1) og bue (skade 1)	Læderrustning (RV 7)	Reb, rejsetøj, taske, 3 dages rationer

Grundevner

Alle karakterer har fem grundevner:

Grundevne	Anvendes til
Styrke	Rå fysisk kraft, løft, nærkamp og kraftanstrengelser.
Smidighed	Hurtighed, balance, præcision og bevægelse.
Udholdenhed	Robusthed, modstandskraft og evnen til at holde til strabadser.
Kløgt	Viden, opmærksomhed, problemløsning og magisk forståelse.
Karisma	Gennemslagskraft, overtalelse og evnen til at påvirke andre.



Billeder er genereret af AI

Færdigheder

Færdigheder repræsenterer områder, som en spilperson har særlig ekspertise inden for. Når en færdighed er relevant for et slag, giver den **+1**. Hver færdighed er knyttet til en bestemt grundevne..

Færdighed	Grundevne	Anvendes til
Akrobatik	Smidighed	Balance, spring og adræt bevægelse.
Atletik	Styrke	Løb, klatring, svømning og fysisk kraft.
Helbrede	Kløgt	Behandle sår, sygdomme og blødninger.
Håndtere dyr	Karisma	Berolige, træne og kontrollere dyr.
Håndværk	Styrke	Skabe og reparere genstande og konstruktioner.
Kundskab	Kløgt	Viden om verdenen, historie, sagn og hemmeligheder.
Manipulere	Karisma	Overtale, bedrage eller påvirke andre.
Nærkamp	Styrke	Kamp med næver og håndvåben.
Optræde	Karisma	Sang, musik, dans, fortælling og skuespil.
Overvågen	Kløgt	Opdage detaljer, lyde, bevægelser og farer.
Skjule og snige sig	Smidighed	Gemme sig og bevæge sig ubemærket.
Skydefærdighed	Smidighed	Bruge bue, armbrøst og andre projektilvåben.
Taskenspilleri	Smidighed	Lommetyveri, dirke låse og anden fingerfærdighed.
Udendørsoverlevelse	Kløgt	Finde føde og vand, navigere og overleve i naturen.

Trolddomskunst er en særlig færdighed, som kun Troldkarlen og Druiden har. Færdigheden er knyttet til **Kløgt** og gives ud over karakterens valgte færdigheder. Når en Troldkarl eller Druide kaster en formular, lægges +1 til slaget for Trolddomskunst.

Livspoint

En spilpersons Livspoint beregnes således: **8 + Udholdenhed**. Livspoint angiver, hvor meget skade en karakter kan tåle. Når en karakter når **0 Livspoint**, bliver karakteren bevidstløs og kan ikke foretage handlinger. Hvis en bevidstløs karakter modtager yderligere skade, dør karakteren.

Skæbnepoint

Skæbnepoint repræsenterer held, viljestyrke, mod og evnen til at påvirke sin egen skæbne. En spilpersons maksimale antal Skæbnepoint er: **3 + Kløgt**. Race og klasse ændrer ikke dette antal. *Fx vil en karakter med Kløgt +2 have maksimalt 5 Skæbnepoint*. En spilperson kan aldrig have flere Skæbnepoint end sit maksimale antal. Brugte Skæbnepoint genvindes gennem hvile.
Skæbnepoint kan bruges til:

- At opnå Fordel på et slag – kræver to skæbnepoint.
- At lægge '**+1**' til et terningslag.
- At mindske modtaget skade med 1.

- At aktivere en særlig race- eller klasseevne.
- At forstærke en trolddomsformular, hvis formularen tillader det.

Kamp

Initiativ

Ved starten af en kamp trækker alle spilpersoner og modstandere (*modstandergrupper trækker ét samlet kort*) ét spillekort med en værdi fra **1** til **10**. Kortets værdi afgør initiativet:

- Laveste kort handler først.
- Derefter fortsætter turene i stigende rækkefølge.
- Initiativrækkefølgen fastlægges ved kampens start og ændres ikke under kampen.

Runder og handlinger

En runde består af, at alle karakterer og modstandere aktiveres én gang i initiativrækkefølge. På sin tur har hver person **2 handlinger**. En handling kan blandt andet bruges til at: Bevæge sig ét trin, angribe én modstander, kaste en trolddomsformular, bruge en relevant færdighed, lade et afstandsvåben eller udføre en anden handling, som spillederen vurderer tager omtrent samme tid.

En person kan ikke udføre en handling, der ikke er mulig i den aktuelle situation. Fx kan en person ikke angribe med et håndvåben, hvis målet ikke er i Nærkamp.

Sekundære handlinger

Ud over sine to handlinger kan en person udføre mindre handlinger som en del af en almindelig handling. Eksempler kan være: Trække eller skifte våben samt udtale eller råbe en kort sætning.
En længere sætning eller lignende kræver en handling.

Zoner og bevægelse

Kamp foregår som theatre of the mind. Figurer flyttes ikke taktisk på felter, men deres indbyrdes afstand er stadig vigtig.
Afstand repræsenteres ved zonerne **Lang**, **Kort**, **Tæt** og **Nærkamp**. Zonerne repræsenterer ikke præcise meter eller felter. De beskriver i stedet den omtrentlige afstand mellem personer i kampen.
Hver zone er opdelt i to dele. To personer kan derfor befinde sig i samme zone uden nødvendigvis at stå tæt på hinanden. Den konkrete positionering beskrives af spillederen og spillerne.
For at angribe én bestemt modstander i **Nærkamp** skal begge befinde sig i Nærkampszonen. Man bevæger sig gradvist tættere på en modstander ved at bruge handlinger på bevægelse.

Angreb og rustning

Et angreb er en almindelig test med **2T6** + **relevant grundevne** + **relevant færdighed**. I nærkamp vil det normalt være Styrke + Nærkamp. Med afstandsvåben vil det normalt være Smidighed + Skydefærdighed. Målværdien er modstanderens rustningsværdi.

Skade

Skade bestemmes af våbnets skadesværdi og hvor meget angrebet overstiger den målværdi, der skulle rammes.
For hver 3 point, resultatet overstiger målværdien, tilføjes +1 skade.

Eksempel: Et sværd har skadesværdi 2. Målværdien er 8. Angriberen scorer 11 og giver derfor 3 i skade.

Våben og skade

Hvert våben har en grundskade.

Våben	Grundskade	Våben	Grundskade	Våben	Grundskade
Dolk	1	Tohåndsvåben	3	Armbrøst	2
Håndvåben	2	Bue	2		



Rustning og skjolde

Rustning gør en karakter sværere at ramme.

Rustning	Rustningsværdi	Rustning	Rustningsværdi
Ubeskyttet	6	Haunberk Ringbrynje	10
Læderrustning	7	Metal brigandine	11
Hærdet læderrustning	8	Pladerustning	12
Ringbrynje trøje	9		

Et **skjold** giver **+1 til bærerens Rustningsværdi**.

Helbredelse og hvile

Helbredelse efter kamp

Efter en kamp eller anden farefuld situation kan en såret karakter få sine sår behandlet af en karakter med færdigheden **Helbrede**. Den helbredende karakter foretager en færdighedstest med **Målværdi 8**: **2D6 + Kløgt + 1 for Helbrede**. Ved succes helbredes **1 Livspoint**. For hver 3 point over Målværdien helbredes yderligere 1 Livspoint. En karakter kan kun modtage almindelig helbredelse én gang mellem hvert hvil.

Hvile

Når karakterne slår lejr og får mulighed for at hvile, kan de modtage yderligere pleje. En karakter med færdigheden **Helbrede** kan foretage en færdighedstest mod **Målværdi 8** for hver såret karakter.
Antallet af helbredte Livspoint tæller dobbelt under et hvil. Et hvil nulstiller begrænsningen for almindelig helbredelse, så en karakter igen kan modtage behandling.

Skæbnepoint og hvile

Efter en god nats søvn genvinder en spilperson alle sine brugte Skæbnepoint.
Én gang i løbet af en dag kan en spilperson tage et **kort hvil** og forsøge at genvinde brugte Skæbnepoint.
Spilpersonen foretager en **Udholdenhedstest** mod **Målværdi 8**. Ved succes genvindes 1 Skæbnepoint.
For hver **3 point over Målværdien** genvindes yderligere 1 Skæbnepoint. En spilperson kan aldrig have flere Skæbnepoint end sit maksimale antal.

Spilleder og modstandere

Modstandere introduceres og beskrives i det enkelte scenarie. Der er derfor ikke en fast bestiary-del i dette regelsæt.
Spillederen fastsætter målværdier, fordele, ulemper og konsekvenser ud fra situationen og bør bruge de samme få grundmekanikker konsekvent.

Magi

At kaste en trolddomsformular bruger én handling. En Troldkarl eller Druide slår: **2T6 + Kløgt + 1 for Trolddomskunst**. Resultatet skal være lig med eller højere end formularens Målværdi. Hvis Målværdien ikke opnås, bliver formularen ikke kastet.
For hver formular er angive:

- **Målværdi**: Resultatet, der skal opnås for at kaste formularen.
- **Rækkevidde**: Hvor langt væk formularen kan anvendes.
- **Sigte**: Hvor mange personer formularen påvirker.
- **Varighed**: Hvor længe formularen varer.

Personlig / Andre
Når en formular har rækkevidden Personlig / Andre, kan den kastes på:

- Troldkasteren selv.
- En anden person i Nærkamp.

Skæbnepoint kan bruges til at forstærke en formular, når den enkelte formular beskriver muligheden.
Troldkarle og Druider kender alle formularer, der er tilgængelige for deres klasse.



Troldkarlens formularer

Fakkel

Målværdi: 6 | **Rækkevidde**: Personlig / Andre | **Sigte**: Ikke relevant | **Varighed**: 10 runder.
Troldkarlen hidkalder en svævende flamme, der fungerer som en fakkel. Den kan holdes af Troldkarlen eller gives til en anden spilperson inden for rækkevidde. For hver **3 point over Målværdien** forlænges Varigheden med 5 runder.
Skæbnepoint: Forlæng Varigheden med yderligere 5 runder.

Flammepil

Målværdi: 8 | **Rækkevidde**: Kort | **Sigte**: 1 modstander | **Varighed**: Øjeblikkelig.
Troldkarlen fremmaner en flammende pil på størrelse med en armbrøstbolt og sender den mod én modstander inden for rækkevidde. Pilen giver 2 skade samt yderligere 1 skade for hver **3 point**, resultatet overstiger Målværdien.
Skæbnepoint: Vælg én:

- Forøg skaden med 1.
- Forøg rækkevidden ét trin.

Ildskjold

Målværdi: 8 | **Rækkevidde**: Personlig | **Sigte**: Personlig | **Varighed**: 3 runder.
Troldkarlen fremmaner et skjold af flammer, der beskytter mod fysiske angreb. Ildskjoldet har **Rustningsværdi 8**. For hver **3 point over Målværdien** kan Troldkarlen vælge enten at forøge Rustningsværdien med 1 eller forlænge Varigheden med 1 runde.
Skæbnepoint: Vælg én af forbedringerne én ekstra gang.

Røgslør

Målværdi: 8 | **Rækkevidde**: Tæt | **Sigte**: Én eller flere modstandere | **Varighed**: 2 runder.
Troldkarlen indhyller modstandere i et tæt røgslør, der hindrer deres orientering. En påvirket modstander skal på sin tur klare en **Kløgt-test mod Målværdi 8** for at slippe ud af røgsløret.
Forsøget bruger hele modstanderens tur. For hver **3 point over Målværdien** kan Troldkarlen vælge enten at påvirke én yderligere modstander eller forlænge Varigheden med 1 runde.
Skæbnepoint: Vælg én af forbedringerne én ekstra gang.

Ulmende indre

Målværdi: 6 | **Rækkevidde**: Tæt | **Sigte**: Personlig | **Varighed**: 3 runder.
Troldkarlen brænder med en indre ild, der styrker hans fremtoning og påvirker, hvordan andre reagerer på ham. Troldkarlen får **+2 til Karisma-tests**.
Skæbnepoint: Forlæng Varigheden med 2 runder.

Druidens formularer

Bjørnens styrke

Målværdi: 6 | **Rækkevidde**: Tæt | **Sigte**: Personlig | **Varighed**: 3 runder.
Druiden påkalder sig bjørnens mægtige styrke og får **+2 Styrke**.
Skæbnepoint: Forlæng Varigheden med 2 runder.

Barkhud

Målværdi: 9 | **Rækkevidde**: Personlig | **Sigte**: Personlig | **Varighed**: 3 runder.
Druiden indhyller sig selv i hærdet, overlappende bark, der beskytter mod fysiske angreb. Barkhuden har **Rustningsværdi 9**. For hver **3 point over Målværdien** kan Druiden vælge enten af forøge Rustningsværdien med 1 eller forlænge Varigheden med 1 runde. Barkhuden gør det vanskeligt at bevæge sig. Druiden kan højst bruge **én handling** pr. tur på bevægelse.
Skæbnepoint: Vælg én af forbedringerne én ekstra gang.

Helbrede

Målværdi: 6 | **Rækkevidde**: Personlig | **Sigte**: Personlig / Andre | **Varighed**: Øjeblikkelig.
Druiden lægger sine hænder over et sår, og et varmt lys breder sig under hendes hænder.
Målet helbredes for **1 Livspoint**. For hver **3 point over Målværdien** helbredes yderligere 1 Livspoint.
Skæbnepoint: Helbred yderligere 1 Livspoint.

Middagsbær

Målværdi: 6 | **Rækkevidde**: Personlig | **Sigte**: Ikke relevant | **Varighed**: Øjeblikkelig.
Druiden frembringer et fortryllet bær, der kan erstatte et måltid for én karakter. For hver **3 point over Målværdien** frembringes ét yderligere bær.
Skæbnepoint: Frembring ét yderligere bær.

Slyng rødder

Målværdi: 9 | **Rækkevidde**: Tæt | **Sigte**: Én eller flere modstandere | **Varighed**: 3 runder.
Druiden fremmaner rødder fra jorden, der slynger sig om modstandernes ben og rodfæster dem til jorden. En påvirket modstander skal klare en **Atletik-test mod Målværdi 8** for at kunne bevæge sig ud af sin nuværende zone. Et mislykket forsøg bruger den handling, der blev anvendt på bevægelsen. Modstanderen kan stadig anvende missilvåben og forsvare sig mod angreb. For hver **3 point over Målværdien** kan Druiden vælge enten af påvirke én yderligere modstander eller forlænge Varigheden med 1 runde.
Skæbnepoint: Vælg én af forbedringerne én ekstra gang.

Personlighed

I nedenstående tabel præsenteres en række personlighedstræk, der kan bruges i karakterskabelsen, for at tilføje lidt ekstra dimension til ens karakter. Ved karakterskabelse kan man vælge én eller to forskellige personlighedstræk.

Ambitiøs *En karakter med store mål og en stærk vilje til at nå dem, ofte på bekostning af alt andet.* Du arbejder konstant på at forbedre dine færdigheder og stræber altid efter at være den bedste, selv i de mindste ting.	**Arrogant** *Overdriver sin egen vigtighed og ser ned på andre.* Du taler ofte ned til andre og tager æren for andres arbejde, hvilket kan skabe konflikt i gruppen.
Beskyttende *Har et stærkt ønske om at beskytte andre, især dem, de holder af.* Du tager ofte risikoen for at beskytte dine venner og vil gå langt for at sikre deres sikkerhed.	**Brysk** *Direkte og uforsonlig i sin omgang med andre.* Du har ingen tålmodighed for småsnak og går lige til sagen, hvilket kan fornærme mere følsomme karakterer.
Eftertænksom *Tænker dybt over tingene og vejer alle muligheder.* Du tager dig tid til at overveje alle alternativer før du handler, hvilket kan forsinke beslutningsprocessen men også føre til velovervejede valg.	**Forfængelig** *Overdrevent optaget af sit udseende og omdømme.* Du bruger meget tid på dit udseende og kan blive fornærmet, hvis nogen kritiserer dig eller dine præstationer.
Generøs *Villig til at give af sig selv og sine ressourcer.* Du deler gerne dine ejendele og hjælper andre, ofte uden at forvente noget til gengæld.	**Loyal** *Udviser stærk trofasthed overfor venner, familie eller en sag.* Du står fast ved dine allierede og vil gøre alt for at beskytte og støtte dem, selv i svære tider.
Modig *Frygtløs og klar til at tage risici.* Du springer ind i farlige situationer uden tøven og tager gerne føringen i kamp eller udforskning.	**Naiv** *Mangler erfaring og er let at narre.* Du stoler på alle, selv når det er åbenlyst kan være farligt, og bliver ofte ofre for bedrag.
Nysgerrig *Har en stærk trang til at lære og opdage.* Du stiller mange spørgsmål og udforsker alt omkring dem, hvilket kan lede til både fantastiske opdagelser og farlige situationer.	**Stædig** *Nægter at ændre mening eller handling, uanset hvad andre siger eller gør.* Du holder fast ved dine beslutninger og meninger, selv når det er tydeligt, at du tager fejl, hvilket kan skabe konflikter i gruppen.