

CHECKLISTA: SKAPA ROLLPERSON

Här presenteras en komplett checklista som man kan följa när man skapar en rollperson. Listan är indelad i steg som skall utföras i tur och ordning. När spelaren uppmanas välja har han fritt fram att välja utifrån de alternativ som presenteras.

1. Grundläggande förhållanden

- 1.1 Välj kön (man eller kvinna).
- 1.2 Välj ras (exempelvis människa, alv, dvärg eller tirak).
- 1.3 Välj hemort.
- 1.4 Välj kultur (primitiv eller civiliserad).
- 1.5 Välj namn (se sidorna 148–149 för förslag).

2. Attribut

- 2.1 Bestäm attribut med 3T6.
 - 2.1.1 *STY* (styrka).
 - 2.1.2 *TÅL* (tålighet).
 - 2.1.3 *RÖR* (rörlighet).
 - 2.1.4 *PER* (personlighet).
 - 2.1.5 *PSY* (psyke).
 - 2.1.6 *VIL* (vilja).
 - 2.1.7 *BIL* (bildning).
 - 2.1.8 *SYN* (syn).
 - 2.1.9 *HÖR* (hörsel).
- 2.2 Eventuellt modifieras attributen enligt tabell R1-3.

3. Ålder

- 3.1 Bestäm ålder (=BIL+Ob3T6).
 - 3.1.1 Rollpersoner över 35 år använder tabell R1-7.
 - 3.1.2 Rollpersoner under 18 år använder tabell R1-8.
 - 3.1.3 Skenbar ålder för alver (tabell R1-9).
 - 3.1.4 Skenbar ålder för dvärgar (tabell R1-10).

4. Karaktärsdrag

- 4.1 Välj eller bestäm karaktärsdrag.
 - 4.1.1 *Lojalitet* (välj eller slå 3T6).
 - 4.1.2 *Heder* (välj eller slå 3T6).
 - 4.1.3 *Amor* (välj eller slå 3T6).
 - 4.1.4 *Aggression* (välj eller slå 3T6).
 - 4.1.5 *Tro* (välj eller slå 3T6).
 - 4.1.6 *Generositet* (välj eller slå 3T6).
 - 4.1.7 *Rykete* (börjar på 5).
 - 4.1.8 *Tur* (börjar alltid på 11).

5. Grundchanser för färdigheter

- 5.1 Beräkna grundchanserna för de färdigheter som finns angivna på rollformuläret. Se sidan 28.
 - 5.1.1 $TÅL/2$ för färdigheter med [T].
 - 5.1.2 $RÖR/2$ för färdigheter med [R].
 - 5.1.3 $PSY/2$ för färdigheter med [P].
 - 5.1.4 $BIL/2$ för färdigheter med [B].
 - 5.1.5 $(RÖR+PSY)/4$ för färdigheter med [RP].
 - 5.1.6 $(PER+PSY)/4$ för färdigheter med [PP].
 - 5.1.7 $(PSY+SYN)/4$ för färdigheter med [PS].
- 5.2 Grundchans för Modersmål = PSY.

6. Bakgrundshistoria & familj

- 6.1 Välj födelsedag (eller använd tabell R1-13 till R1-16).
- 6.2 Syskon (se tabell R1-17).
- 6.3 Föräldrarna (se tabell R1-18).
- 6.4 Familjetabellen (slå ett slag på familjetabellen R1-21).

7. Bakgrundstabeller

- 7.1 Se tabell R1-22, R1-23 och R1-24 för att avgöra hur många slag som skall slås på huvudtabellen.
- 7.2 Slå på huvudtabellen (tabell R1-25) och gå vidare:
 - 7.2.1 *Börd* (tabell R1-26, R1-27).
 - 7.2.2 *Föremål & ägodelar* (tabell R1-28).
 - 7.2.3 *Förmögenheter* (tabell R1-29).
 - 7.2.4 *Egendom* (tabell R1-30, R1-31, R1-32).
 - 7.2.5 *Mentala egenskaper* (tabell R1-35).
 - 7.2.6 *Fysiska egenskaper* (tabell R1-36).
 - 7.2.7 *Övernaturliga egenskaper* (tabell R1-37).
 - 7.2.8 *Händelser* (tabell R1-38).
 - 7.2.9 *Extraslag på Familjetabellen* (tabell R1-21).
 - 7.2.10 *Nackdelar* (tabell R1-39).

8. Härledda värden

- 8.1 Bestäm Chockvärde = $(STY+TÅL+VIL)/3$.
- 8.2 Bestäm Kroppsbyggnad (se tabell R1-41).
- 8.3 Skadekolumner (se tabell R1-41).
- 8.4 Utmattningskolumner (UK) (se tabell R1-42).
- 8.5 Längd (se tabell R1-44).
 - 8.5.1 *Rollpersoner under 18 år använder tabell R1-8.*
- 8.6 Vikt (se tabell R1-44).
 - 8.6.1 *Modifiera vikt enligt tabell R1-43.*
 - 8.6.2 *Frivillig viktvariation (lägg till 2T6–7 kg).*
- 8.7 Beräkna Förflyttning (FÖR) enligt tabell R1-45.
- 8.8 Beräkna Bärförmåga (BF) enligt tabell R1-46.
- 8.9 Grundskada (H, K, S) beräknas enligt tabell R1-47.
- 8.10 Slå fram vapenarm (sidan 64).
- 8.11 Beräkna VINIT = $(RÖR/2+Stridsvana)/2$.
- 8.12 Beräkna Insikt = $(PSY+SYN)/10+(Stridsvana/2)$.

9. Familjens huvudnäring

- 9.1 Bestäm familjens huvudnäring (tabell R1-48 till R1-54).
 - 9.1.1 *Fördela Ob1T6+1 enheter vardera på de fyra angivna färdigheterna.*

10. Yrke

- 10.1 Välj yrke (se sida 69).
- 10.2 Slå de tre framgångsslagen.
- 10.3 Använd angivna enheter för att höja de listade yrkesfärdigheterna.
- 10.4 Använd angivna enheter för att höja de listade specialfärdigheterna.
- 10.5 Använd angivna enheter för att höja valfria färdigheter.
- 10.6 Öka rollpersonens startkapital.
- 10.7 Välj startutrustning (se sidan 90).
- 10.8 Köp ytterligare startutrustning för startkapital.
- 10.9 Kontakter (se sida 93).