

CALL OF CTHULHU

Skapa en rollperson

Husregler för Öppethusgruppen

Steg 1 - Slå grundegenskaper

1. Slå **2T6+6** åtta gånger och anteckna resultaten på ett kladdpapper. Fördela sedan dessa resultat mellan grundegenskaperna **STR, CON, SIZ, DEX, APP, INT, POW** och **EDU**.
2. När du är färdig, lägg till **3** poäng på **EDU**.
3. Räkna ut din **SAN** genom att multiplicera **POW** med **5**.

Steg 2 - Räkna ut Grundegenskapsslag, Hit Points, etc.

1. Räkna ut **Idea** genom att multiplicera **INT** med **5**
2. Räkna ut **Luck** genom att multiplicera **POW** med **5**
3. Fyll i 99 vid **99 minus Cthulhu Mythos**
4. Lägg ihop **CON** och **SIZ** och dela med **2**. Avrunda uppåt. Ringa in resultatet i rutan för **Hit Points**.
5. Ringa in värdet för **POW** i rutan för **Magic Points**.
6. Multiplicera **POW** med **5** och ringa in resultatet i rutan för **Sanity Points**.
7. Lägg ihop **STR** och **SIZ**. Leta upp resultatet i tabellen nedan och anteckna din **Damage Bonus**.

STR+SIZ Damage Bonus

2-12	-1D6
13-16	-1D4
17-24	ingen
25-32	+1D4
33-40	+1D6

Steg 3 - Bestäm din ekonomiska status

1. Slå **2T6** och läs av tabellen, anteckna sedan din ekonomiska status på baksidan av formuläret.

2T6 Ekonomisk Status

2	Utfattig
3-4	Fattig
5-9	Medel
10-11	Rik
12	Stormrik

Steg 4 - Yrkesfärdigheter

1. Bestäm rollpersonens yrke - du hittar dem på sida 40 i regelboken
2. Multiplicera EDU med **20**. Fördela alla poängen på dina yrkesfärdigheter. Tänk på att...
...du behöver inte lägga poäng på alla yrkesfärdigheter, du kan hoppa över några om du vill.
...max poäng på en färdighet är **99%**.
...det är bättre att ha få färdigheter på **75%** än flera på 45%.

Steg 5 - Hobbyfärdigheter & vapen

1. Multiplicera INT med **10**. Fördela alla poängen på valfria färdigheter (men inte Cthulhu Mythos).
2. Om du har lagt poäng på något vapen, anteckna ett lämpligt vapen från tabellerna på sidorna 58-59 i regelboken.

Steg 6 - Ålder och bakgrund

1. Din startålder är EDU + 6. För vart tionde år du lägger till, öka EDU med **1** och dela ut **20 extra färdighetspoäng** på dina yrkesfärdigheter.
2. För vart tionde år över **40** (d.v.s. 50, 60 o.s.v) sänker du **STR, CON, DEX** eller **APP** med **1**.
3. Räkna ut **Know** genom att multiplicera EDU med **5**
4. Fyll i basinformationen på framsidan av rollformuläret och fortsätt sedan på baksidan. Beskriv med åtminstone ett par meningar din karaktär - hur ser han/hon ut, uppförande, kännetecken o.s.v.

Steg 7 - Vänner, bekanta och kontakter

1. Anteckna **2** nära släktingar och/eller vänner som du har ständig kontakt med, och som kan bli din nästa rollperson vid olycksfall.
2. Du har även ett antal kontakter som du kan använda under spelets gång som extra resurser eller informationskällor. Antalet kontakter och typen av kontakter bestäms av din ekonomiska status:

<i>Utfattig</i>	2 kontakter ur ditt egna samhällsskikt & 1 inflytelserik kontakt från kriminella kretsar
<i>Fattig</i>	1 kontakt ur ditt egna samhällsskikt & 1 kontakt från kriminella kretsar
<i>Medel</i>	1 kontakt ur ditt egna samhällsskikt
<i>Rik</i>	1 kontakt ur ditt egna samhällsskikt & 1 kontakt från kriminella kretsar
<i>Stormrik</i>	2 kontakter ur ditt egna samhällsskikt & 1 inflytelserik kontakt från kriminella kretsar

*Det är ej dött det som i evigheter kan vila,
och med förunderliga tidevarv må även döden dö.*