

KUTYLU

PERSONUPPGIFTER

Namn
Tilltal
Spelare

EGENSKAPER

Anseende ○○○○
Övertala ○○○○
Kredit ○○○○
Börd ○○○○

Avståndsvapen ○○○○
Närstrid ○○○○
Lönndom ○○○○
Rörlighet ○○○○
Styrka ○○○○

EXPERTISOMRÅDEN

Antropologi & etnologi ○○○
Historia & arkeologi ○○○
Bibliotek & arkiv ○○○
Ekonomi & juridik..... ○○○
Konst & hantverk ○○○
Kriminalteknik ○○○
Medicin ○○○
Mekanik ○○○
Naturvetenskap ○○○
Ockultism ○○○
Psykologi ○○○
Språk ○○○

SKADOR

○○○



KUTYLU

PERSONUPPGIFTER

Namn
Tilltal
Spelare

EGENSKAPER

Anseende ○○○○
Övertala ○○○○
Kredit ○○○○
Börd ○○○○

Avståndsvapen ○○○○
Närstrid ○○○○
Lönndom ○○○○
Rörlighet ○○○○
Styrka ○○○○

EXPERTISOMRÅDEN

Antropologi & etnologi ○○○
Historia & arkeologi ○○○
Bibliotek & arkiv ○○○
Ekonomi & juridik..... ○○○
Konst & hantverk ○○○
Kriminalteknik ○○○
Medicin ○○○
Mekanik ○○○
Naturvetenskap ○○○
Ockultism ○○○
Psykologi ○○○
Språk ○○○

SKADOR

○○○





SYSSLESÄTTNING

Välj en huvudsaklig sysselsättning åt rollpersonen.

Exempel:

- Advokat eller domare
- Antikvarie eller antikvariatägare
- Dilettant
- Författare
- Läkare eller psykolog
- Ingenjör
- Journalist
- Konstnär
- Kriminalare
- Officer
- Professor
- Präst

EGENSKAPER

Spendera 13 poäng på Egenskaper.

AKTIVA EGENSKAPER

Avståndsstrid, Närstrid, Lönndom, Rörlighet och Styrka är *Aktiva egenskaper*.

Användning: Rulla så många t6 som värdet anger, 4-6 är lyckade. Normalt krävs bara 1 lyckad tärning för att lyckas. Vid tävling jämförs antalet lyckade; den som får flest antal lyckade lyckas. Vid oavgjort lyckas båda, om antalet lyckade överstiger 0.

PASSIVA EGENSKAPER

Anseende, Övertala, Kreditvärdighet och Börd är *Passiva Egenskaper*.

Användning: jämförs med spellearpersoners tendens att imponeras av respektive egenskap. Ju högre värde, desto kräsnare spellearpersoner blir imponerade. En del imponeras inte alls av vissa egenskaper.

EXPERTISER

Spendera 10 poäng på expertiser.

Användning: Avgör via enkel jämförelse djupet på den information som ges av ledtrådar inom valt ämne. Ledtråden hittas automatiskt när rollpersonen letar på rätt ställe eller ställer rätt fråga, men expertisen avgör djupet av förkunskaper och analys.

- 1 motsvarar en någorlunda insatt amatör.
- 2 motsvarar ett proffs.
- 3 motsvarar en extremt insatt expert.

Ledtrådar som kräver djupare kunskaper än spelgruppen kan uppbåda behöver presenteras för någon utomstående expert.



SYSSLESÄTTNING

Välj en huvudsaklig sysselsättning åt rollpersonen.

Exempel:

- Advokat eller domare
- Antikvarie eller antikvariatägare
- Dilettant
- Författare
- Läkare eller psykolog
- Ingenjör
- Journalist
- Konstnär
- Kriminalare
- Officer
- Professor
- Präst

EGENSKAPER

Spendera 13 poäng på Egenskaper.

AKTIVA EGENSKAPER

Avståndsstrid, Närstrid, Lönndom, Rörlighet och Styrka är *Aktiva egenskaper*.

Användning: Rulla så många t6 som värdet anger, 4-6 är lyckade. Normalt krävs bara 1 lyckad tärning för att lyckas. Vid tävling jämförs antalet lyckade; den som får flest antal lyckade lyckas. Vid oavgjort lyckas båda, om antalet lyckade överstiger 0.

PASSIVA EGENSKAPER

Anseende, Övertala, Kreditvärdighet och Börd är *Passiva Egenskaper*.

Användning: jämförs med spellearpersoners tendens att imponeras av respektive egenskap. Ju högre värde, desto kräsnare spellearpersoner blir imponerade. En del imponeras inte alls av vissa egenskaper.

EXPERTISER

Spendera 10 poäng på expertiser.

Användning: Avgör via enkel jämförelse djupet på den information som ges av ledtrådar inom valt ämne. Ledtråden hittas automatiskt när rollpersonen letar på rätt ställe eller ställer rätt fråga, men expertisen avgör djupet av förkunskaper och analys.

- 1 motsvarar en någorlunda insatt amatör.
- 2 motsvarar ett proffs.
- 3 motsvarar en extremt insatt expert.

Ledtrådar som kräver djupare kunskaper än spelgruppen kan uppbåda behöver presenteras för någon utomstående expert.

