

Erschaffe einen Charakter

Name

1 Idee & Konzept

- Beginne mit einer tollen Idee für deinen Charakter. Überlege dir eine ausführliche Hintergrundgeschichte: Wo kommst du her? Wie hat dich deine Vergangenheit geprägt? Warum bist du ein Abenteurer geworden?
Falls erforderlich, nutze weitere Blätter!
- Umreiße, wie du deinen Charakter später entwickeln möchtest. Dies kann sich ändern, sobald das Abenteuer beginnt.

2 Attributswerte ermitteln

- Frage deinen SL, wie du deinen Grundwert ermittelst. Er könnte dich bspw. bitten, diese auszuwürfeln, ein Punktesystem zu verwenden oder festgelegte Werte zu verwenden.
- Verteile die aus 1 erhaltenen Punkte auf deine sechs Attributswerte: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma
- Addiere Boni und Mali deines Volkes

	St	Ge	Ko	In	We	Ch
Zwerg	-	-	+2	-	+2	-2
Elf	-	+2	-2	+2	-	-
Gnom	-2	-	+2	-	-	+2
Halb-Elf	+2 auf einen beliebigen Attributswert					
Halb-Ork	+2 auf einen beliebigen Attributswert					
Halbling	-2	+2	-	-	-	+2
Mensch	+2 auf einen beliebigen Attributswert					

- Berechne deine sechs Attributsmodifikatoren

$$\text{Attributsmodifikator} = \left(\frac{\text{Attributswert} - 10}{2} \right)$$

Runde immer ab. Wenn du einen ungeraden Attributswert hast, kannst du deine Modifikatoren in späteren Stufen erhöhen.

3 Charakterzüge

Charakterzüge geben deinem Charakter Tiefgang. Frage deinen SL, wieviele und welche Charakterzüge du auswählen darfst. Eine häufige Belegung ist:

- Einen Charakterzug, basierend auf deiner Herkunft
- Einen Charakterzug, der dich zur Kampagne hinführt

Beachte immer die Charakterzüge im Spiel und halte dich an sie.

4 Volksmerkmale

Lese im Regelwerk nach:

- Deine Größenkategorie und Größenmodifikatoren
- Deine Grundbewegungsrate; gemessen in m pro Runde (sechs Sekunden)
- Deine Sprachen zu Spielbeginn
- Deine vertrauten Waffen und Rüstungen
- Alle weiteren Fähigkeiten des Volkes

5 Wähle deine erste Stufe

Siehe unten.

6 Startausrüstung erwerben

Nutze dein Anfangsvermögen oder einen Wert, den dir dein SL nennt.

WÄHLE EINE KLASSENSTUFE

1 Wähle eine Klasse

- Wenn dies die erste Stufe deines Charakters oder die erste Stufe einer neuen Klasse ist, denke ausgiebig über Archetypen und unwiderrufliche Spezialisierungen, wie z.B. beim Kampfstil talent nach.
- Trage die Trefferwürfel deiner Klasse, die Fertigkeitsschritte pro Stufe und die Klassenfertigkeiten ein
- Abhängig von deinem Volk, musst du eine oder mehrere bevorzugte Klassen wählen, welche einen leichten Bonus auf jeder Stufe gewährt. Deine bevorzugte Klasse muss nicht der Klasse entsprechen, in der du die erste Stufe wählst.

2 Erhöhung der Attributswerte

In den Stufen 4, 8, 12 und 16 erhältst du einen Bonus von +1 auf einen Attributswert. Wenn der neue Wert gerade ist, erhöht sich dein Attributsmodifikator.

3 Grund-Angriffsbonus und Rettungswürfel

Lies im Regelwerk nach, welche Boni du auf deinen Grund-Angriffsbonus und deine Rettungswürfel auf dieser Stufe erhältst.

Bei mehreren Klassen musst du die Werte aller Klassen addieren

4 Erwürfel deine Trefferpunkte und verteile die Fertigkeitsschritte

- Wirf einen Trefferwürfel (außer auf der ersten Stufe; Zu Spielbeginn erhältst du maximale Trefferpunkte) und addiere den Konstitutionsmodifikator.
- Die Anzahl der Fertigkeitsschritte hängt von deiner Klasse und deinem Intelligenzmodifikator ab. Verteile diese Punkte auf die Fertigkeiten. Du bekommst den Bonus von +3 auf Klassenfertigkeiten nur, wenn du mindestens einen Rang besitzt.
- Wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst, wähle einen zusätzlichen Treffer- oder Fertigkeitsschritt. Eine Klasse lässt auch weitere Optionen zu, z.B. einen Bonuszauber.

5 Klassenmerkmale

Notiere dir alle anderen Fähigkeiten, die dein Charakter auf dieser Stufe erhält. Die kann bspw. Bonuszauber, Kampftalente oder Talent-ähnliche Spezialisierungen enthalten sowie die Stärke von bisherigen Fähigkeiten verbessern.

6 Talente

Bei ungeraden Stufen erhältst du ein weiteres Talent. Achte darauf, dass dein Charakter die Voraussetzungen für das Talent erfüllt.

Volk (inkl. Unterart und Anpassungen)

Herkunftsort, Nationalität, Lebensart

Ausgangspunkt

Beabsichtige Entwicklung
festgelegte Werte zu verwenden.

ATTRIBUTE


1	2	3	4	5	6	7	8
Stärke	Geschicklichkeit	Konstitution	Intelligenz	Weisheit	Charisma		
+	+	+	+	+	+		
II	II	II	II	II	II		
ST	GE	KO	IN	WE	CH		

Charakterzüge

1

2

FÄHIGKEITEN DES VOLKES

Größe  Größenmodifikator Grundbewegungsrate m Fe ☐ Schwimmen ☐ Klettern ☐ Fliegen ☐ Graben

Sprachen

Waffen- und Rüstungsvertrautheit

Volksmerkmale

KLASSE

KLASSE > ARCHETYP > SPEZIALISIERUNGEN

Fertigkeitsschritte pro Stufe Trefferwürfel Stufe

W

+ IN pro Stufe + KO pro Stufe

Klassenfertigkeiten

GRUNDANGRIFFSBONUS & RETTUNGSWÜRFEL

GRUNDANGRIFFSBONUS

Rettungswürfel

Zähigkeit Reflex Willen

TREFFERPUNKTE & FERTIGKEITSRÄNGE

TREFFERPUNKTE

Trefferwürfel W + KO + 1? = TP

FERTIGKEITSRÄNGE

Klassenfertigkeiten + IN + 1? = Ränge

BONUS DER BEVORZUGTEN KLASSE

Einen oder Einen oder

oder oder

KLASSENMERKMALE

TALENT