K	Erschaffe einen Charakter	Name							7
1	Idee & Konzept								
	Beginne mit einer tollen Idee für deinen Charakter. Überlege dir eine ausfül Hintergrundgeschichte: Wo kommst du her? Wie hat dich deine Vergangen	uhl/Reke (inkl. Unterart und Anpassungen) nheit geprägt?							
	Warum hist du ein Ahenteurer geworden?	nner gepragr? Herkunftsort, Nationalität, Lebensart							
	Umreiße, wie du deinen Charakter später entwickeln möchtest.	rais criotenion, natze werde diated:							
		Ausgangspunkt							
2	Attributswerte ermitteln Frage deinen SL, wie du deinen Grundwert ermittelst. Er könnte dich	Beabsichtig	e Entwicklung						CHAPTEN
	bspw. bitten, diese auszuwürfeln, ein Punktesystem zu verwenden oder fes								
	2 Verteile die aus 1 erhaltenen Punkte auf deine sechs Attributswerte: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution,	ATTRIBUTE							
	Intelligenz, Weisheit und Charisma	1	2	3	4	5	6	7	8
	Addiere Boni und Mali deines Volkes St Ge Ko In We Ch								
	Zwerg +2 - +2 -2	√ Stärko	Geschicklichk	oiKonstitution	Intelligenz	₩ Weisheit	Charisma		
	Elf - +2 -2 +2 Gnom -2 - +2 - +2	Otalike	OCSCINCKIICIIK	CIRCHSTITUTION	intelligenz	Weisheit	Onarionia		
	Halb-Elf +2 auf einen beliebigen Attributswert	+			+				
	Halb-Ork +2 auf einen beliebigen Attributswert	т	т	т	т	т	+	Volks-	
	Halbling -2 +2 +2 Mensch +2 auf einen beliebigen Attributswert							bonus	
	4 Berechne deine sechs Attributsmodifikatoren	"						Attributs-	
	Attributs-modifikator = (Attributs-wert - 10) ÷ 2							werte	
	Runde immer ab. Wenn du einen ungeraden Attributswert hast,	ST	GE	KO	IN	WE	СН	Attributs- modifikator	ren
_	kannst du deine Modifikatoren in späteren Stufen erhöhen.				Charakt				
3	Charakterzüge Charakterzüge geben deinem Charakter Tiefgang.	1							
	Frage deinen SL, wieviele und welche Charakterzüge du auswählen darfst. Eine häufige Belegung ist:	_							
	Einen Charakterzug, basierend auf deiner Herkunft	2							
	2 Einen Charakterzug, der dich zur Kampagne hinführt	FÄHIGKEITEN DES VOLKES							
,		tte immer die Charakterzüge im Spiel und halte dich an sie. Größe Größen- Grund- □ Schwimmen Iksmerkmale m Fe □ Fliegen							Klettern Graben
4	Volksmerkmale Lese im Regelwerk nach:	Sprachen		modifikatolo	wegangsrate _			i liegeli 🗀	Glabell
	1 Deine Größenkategorie und Größenmodifikatoren Waffen- und Rüstungsvertrautheit								
	2 Deine Grundbewegungsrate; gemessen in m pro Runde (sechs Sekunden)	warren- unc	a Rustungsvertrat	umen					
		Volksmerkm	nale						
	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.					007			
1	WÄHLE EINE KLASSENSTUFE	KLASS	SE > ARCH	ETYP >	KLA SPEZIALISI		Fertigk	eitsrän ige fferwi	ürfel Stufe
1	Wähle eine Klasse Wenn dies die erste Stufe deines Charakters oder die erste Stufe einer							W	
	neuen Klassen ist, denke ausgiebig über Archetypen und unwiderrufliche Spezialisierungen, wie z.B. beim Kampfstiltalent nach.		eine bevorzugte Klas	sse?				+ IN + KO Stufe pro Stu	
	Trage die Trefferwürfel deiner Klasse, die Fertigkeitsränge pro Stufe und die	ekkassenferti	gkereirein				ріо	otuic pio otu	iic
	Abhängig von deinem Volk, musst du eine oder mehrere bevorzugte Klasse welche einen leichten Bonus auf jeder Stufe gewährt.	n wählen,	CDH	NDANGRI	EECDANI	C 0 DETT	TIMECUZ	idee —	
	Deine bevorzugte Klasse muss nicht der Klasse entsprechen, in der du die	crote otale wa		NDANGKI	TTSDUNU	o w KEI'l		URFE igkeit Reflex	x Willen
2	Erhöhung der Attributswerte In den Stufen 4, 8, 12 und 16 erhälst du einen Bonus von +1 auf einen Attributsw Wenn der neue Wert gerade ist, erhöht sich dein Attributsmodifikator.	GRUNDANGRIFES Rettungs-							
3	Grund-Angriffsbonus und Rettungswür			REFFERPU	NKTE & I	FERTIGK	EITSRÄN	GE	,
	und deine Rettungswürfe auf dieser Stufe erhälst.	TREFFER PUNKTE	wür	fel W	+ <u>KO</u>	+ 1? =	TP	Gesamte Trefferpunkte	<u>TP</u>
4	Erwürfel deine Trefferpunkte und verte Wirf einen Trefferwürfel (außer auf der ersten Stufe; Zu Spielbeginn	RONLIS D	ED	nige	+ IN	+1? =		Gesamte Fertigkeitsränge	Ränge
	erhälst du maximale Trefferpunkte) und addiere den Konstitutionsmodifika Die Anzahl der Fertigkeitspunkte hängt von deiner Klasse und deinem	BEVORZU	UGTEN KLAS	SHerpunkt Ferti	gkeitsrang		oder	oder	
	Intelligenzmodifikator ab. Verteile diese Punkte auf die Fertigkeiten. Du bekommst den Bonus von +3auf Klassenfertigkeiten nur, wenn du mind		-		LASSENM	ERKMAL	E		
	Wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst, wähle einen zu Eine Klassen lassen auch weitere Optionen zu, z.B. einen Bonuszauber.	usatzlichen Tre	еттег- oder Fertigkei	tspunkt.					
5	Klassenmerkmale								
	Notiere dir alle anderen Fähigkeiten, die dein Charakter auf dieser Stufe erhält. Die kann bspw. Bonuszauber, Kampftalente oder Talent-ähnliche Spezialisierung sowie die Stärke von bisherigen Fähigkeiten verbessern.	en enthalten							
6	Talente				TAL	ENT			#
	Bei ungeraden Stufen erhälst du ein weiteres Talent. Achte darauf, dass dein Charakter die Voraussetzungen für das Talent erfüllt.								