

Charaktererstellung

Grundlegendes

Jeder Spieler muss sich zunächst folgende Punkte für seinen Charakter überlegen.

1. Welche Rasse soll der Charakter haben (Siehe Rassen)
2. Welchen Namen soll der Charakter haben
3. Wie Alt soll der Charakter sein
4. Wie Groß soll der Charakter sein

Als nächstes folgen die Attribute

Die Attribute

Um zu entscheiden wie ausgeprägt bestimmte Attribute bei seinem Charakter sind kann der Spieler folgende Punkte auf verschiedene Attribute verteilen.

9, 11, 11, 12, 13, 14

Boni für Rassen dazurechnen

Die Attribute sind:

Stärke

Geschicklichkeit

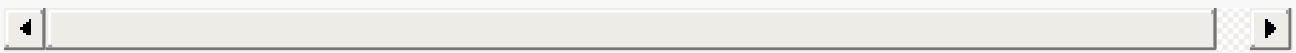
Wissen

Konstitution

Intelligenz

Charisma

Die Zuteilung der Punktwerte kann frei vom Spieler gewählt werden.



Lernpunkte

Jeder Spieler erhält zu Beginn 30 Lernpunkte mit denen er Waffen und Magietalente skillen kann.
mit einem Level Aufstieg bekommt er Lernpunkte dazu.

Die Attributsalente

Jedes Attribut bringt eigene Talente mit sich.
Hier kann der Spieler auswählen welche Fähigkeiten sein Charakter haben soll.
Jedes "Level" einer Fähigkeit kostet den Spieler Attributstalentpunkte
Die Attributstalentpunkte für den jeweiligen Talentbogen berechnen sich wie folgt.
 $(\text{Attribut} * 10) / 2 + 20$ (Das Ergebnis wird auf die nächste Zehnerstelle abgerundet)

Ein Beispiel:

Der Spieler hat 11 Punkte in Stärke

$(11 * 10) / 2 + 20 = 75 \rightarrow 70$ Attributstalentpunkte für Stärketalente

Rüstung

Der Spieler sucht sich aus welche Art von Rüstung der

Charakter Tragen soll.

Jede Rüstung hat eine Unterschiedlichen Rüstungswert und bringt verschiedene Boni und Mali mit sich.

Diese Werte werden nachher im Bereich KÄMPFEN UND HANDELN weiter erläutert

Rüstungstyp	Rüstungswert	Initiative	Bonus	Malus
Keine	1	+3	+10 Körperbe.	-10 Bedrohen
Stoff	4	+2	+10 Akrobatik	-10 Überleben
Leder	6	0	+10 Schleichen	-10 Standhaftigkeit
Kette	10	-1	+10 Bedrohen	-10 Schleichen
Platte	13	-3	+10 Standhaftigkeit	-10 Schleichen
Exotisch	8	0	+10 Verstecken	-10 Standhaftigkeit