

# 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

## Waffen

Jeder Spieler kann sich aus der folgenden Tabelle eine Waffe auswählen.

Eine Waffe zu Tragen kosten Lernpunkte.

Das erste Level kostet 10 Punkte und gibt die Fähigkeit die Waffe zu führen.

Das zweite Level kostet 20 Punkte

Das dritte Level kostet 30 Punkte

und so weiter.

Jede Waffe bringt unterschiedliche Schadenswerte und Boni mit sich.

Waffenklasse	10	20	30	40	50	60	70
Anderthalbhänder	D8	Trag. +10	2xD8		D20	Trag. +10	2xD2
Schwerter	D6	Trag. +10	D12+D4		D12+D8	Trag. +10	D20+
Säbel	D6	Trag. +10	D12+D4		D12+D8	Trag. +10	D20+
Hieb Waffen	D8	LP +10	2xD8		D20	RW +10	2xD2
2H-Hieb Waffen	D12	LP +10	D20+D6		D20+D12	RW +10	3xD2
2H-Schwerter	D12	LP +10	D20+D6		D20+D12	RW +10	3xD2
Fechtwaffen	D6	Init. +1	D12+D4		D12+D8	Init. +1	D20+
Dolche	D6	Init. +1	D12+D4		D12+D8	Init. +1	D20+
Kettenwaffen	D12	Init. +1	D20+D6		D20+D12	D	3xD2
Speere	D6	Init. +1	D12+D4		D12+D8	Init. +1	D20+
Stäbe	D6	Lern. +10	D12+D4		D12+D8	Lern. +10	D20+
Kettenstäbe	D8	Init. +1	2xD8		D20	Init. +1	2xD2
Peitsche	D4	Init. +1	2xD6		D8+D6	Init. +1	D20

Instrumente	D4	Glück +1	2xD6	D8+D6	Glück +1	D20
Raufen	D8	Trag. +10	D12+D8	D20+D6	Trag. +10	2xD2
Ringen	D6	LP +10	D12+D4	D12+D8	RW +10	D20+
Exotisch		Lern. +10			Lern. +10	
Bogen	D6	Init. +1	D12+D4	D12+D8	Init. +1	D20+
Wurfmesser	D4	Init. +1	2xD6	D8+D6	Init. +1	D20
Wurfspeer	D6	Lern. +10	D12+D4	D12+D8	Lern. +10	D20+
Blasrohr	D4	LP +10	2xD6	D8+D6	RW +10	D20
Wurfbeile	D4	Trag. +10	2xD6	D8+D6	Trag. +10	D20
Schleuder	D4	Trag. +10	2xD6	D8+D6	Trag. +10	D20
Armbrust	D8	Trag. +10	2xD8	D20	Trag. +10	2xD2

## Magie

Jeder Spieler kann wenn er will eine der folgenden Magieklassen auswählen

Jeder Zauber kostet beim einsetzen Mana.

Mana = Magielevel \* 10

Mit Lernpunkten können verschiedenen Zauber dieser Klassen erworben werden.

Die Fähigkeiten findet der Spieler in den unten stehenden Tabellen

TABELLEN FOLGEN