1	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	tin/NeWe(inkl. Unterart und Anpassungen) enheit geprägt?								
	Warum bist du ein Abenteurer geworden?	Herkunftsort, Nationalität, Lebensart								
	2 Umreiße, wie du deinen Charakter später entwickeln möchtest. Dies kann sich ändern, sobald das Abenteuer beginnt.	Ausgangspunkt								
2	Attributswerte ermitteln 1 Frage deinen SL, wie du deinen Grundwert ermittelst. Er könnte dich	h Beabsichtige Entwicklung								
	bspw. bitten, diese auszuwürfeln, ein Punktesystem zu verwenden oder fes Verteile die aus 1 erhaltenen Punkte auf deine sechs Attributswerte:	astgelegte Werte zu verwenden. ATTRIBUTE								
	Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma	1	2		2	ATTRI	BUIE	6	7	8
	3 Addiere Boni und Mali deines Volkes				<u> </u>	4				
	Str Dex Con Int Wis Cha Zwerg - - +2 - +2 -2		*		¥	7	7	—		
	Elf - +2 -2 +2 Gnom -2 - +2 - +2	Stärke (GeschicklichkeiKonstituti			Intelligenz	Weisheit	Charisma		
	Halb-Elf +2 auf einen beliebigen Attributswert Halb-Ork +2 auf einen beliebigen Attributswert Halbling -2 +2 +2	+	+		+	+	+	+	Volks-	
	Mensch +2 auf einen beliebigen Attributswert			_ _	11				bonus	
	4 Berechne deine sechs Attributsmodifikatoren								Attributs- werte	
	Attributs-modifikator = (Attributs-wert - 10) • 2								Attributs-	
	Runde immer ab. Wenn du einen ungeraden Attributswert hast, kannst du deine Modifikatoren in späteren Stufen erhöhen.	ST	GI	E E	KO_	IN	WE	CH	modifikatoren	
3	Charakterzüge	Charakterzüge								"
	Charakterzüge geben deinem Charakter Tiefgang. Frage deinen SL, wieviele und welche Charakterzüge du auswählen darfst.	1								
	Eine häufige Belegung ist: 1 Einen Charakterzug, basierend auf deiner Herkunft	2								
	2 Einen Charakterzug, der dich zur Kampagne hinführt				FÄHI	GKEITEN	DES VO	LKES		*
,	Beachte immer die Charakterzüge im Spiel und halte dich an sie.	Größe	1	2.1	rößen- ifikatorbew	Grund- regungsrate	m	_	Schwimmen ☐ Kle Fliegen ☐ Gr	
4	Racial abilities Lese im Regelwerk nach: m modifikatobjewegungsrate m Fe Fliegen Graben									abeli
	1 Deine Größenkategorie und Größenmodifikatoren Waffen- und Rüstungsvertrautheit									
	Deine Grundbewegungsrate; gemessen in m pro Runde (sechs Sekunden)Deine Sprachen zu Spielbeginn	en)								
	4 Deine vertrauten Waffen und Rüstungen	Racial abilities								
_	5 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	KLASSI	E > A1	RCHETYP	> 5	KLA SPEZIALISI		Fertigk	eitsrän tje fferwürfe	Stufe
1	Wähle eine Klasse Wenn dies die erste Stufe deines Charakters oder die erste Stufe einer neuen Klassen ist, denke ausgiebig über Archetypen und unwiderrufliche	☐ d d + IN + KO								
	Spezialisierungen, wie z.B. beim Kampfstiltalent nach. 2 Trage die Trefferwürfel deiner Klasse, die Fertigkeitsränge pro Stufe und di	eKknassenfertia	eneirein					pe	r level per level	
	3 Abhängig von deinem Volk, musst du eine oder mehrere bevorzugte Klasse welche einen leichten Bonus auf jeder Stufe gewährt. Deine bevorzugte Klasse muss nicht der Klasse entsprechen, in der du die	en wählen,		RUNDA	NGRII	FFSBONU	S & RET	ΓUNGSWÜ	ÜRFE	# (
2	Erhöhung der Attributswerte In den Stufen 4, 8, 12 und 16 erhälst du einen Bonus von +1 auf einen Attributsw	Zähigkeit Rettungs-				igkeit Reflex	Will			
3	Wenn der neue Wert gerade ist, erhöht sich dein Attributsmodifikator. Grund-Angriffsbonus und Rettungswürf			TREFE	ERPU	NKTE & I	ERTIGK	EITSRÄNG	GE	
)	Lese im Regelwerk nach, welche Boni du auf deinen Grund-Angriffsbonus und deine Rettungswürfe auf dieser Stufe erhälst.	TREFFER- PUNKTE		Treffer- würfel d		⊦ KO	+ 1? =	TP	Gesamte Trefferpunkte	TP
4	Bei mehreren Klassen musst du die Werte aller Klassen addieren Erwürfel deine Trefferpunkte und verte	fertigke i rävee tig	EITS- k g keits fi	lassen- råinkeie	4	ı IN	+1? =	Ränge	Gesamte Fertigkeitsränge	Ränge
•	Wirf einen Trefferwürfel (außer auf der ersten Stufe; Zu Spielbeginn erhälst du maximale Trefferpunkte) und addiere den Konstitutionsmodifika				oder nkt Fertig	inen oder keitsrang	A	oder	oder	
	 Die Anzahl der Fertigkeitspunkte h\u00e4ngt von deiner Klasse und deinem Intelligenzmodifikator ab. Verteile diese Punkte auf die Fertigkeiten. Du bekommst den Bonus von +3auf Klassenfertigkeiten nur, wenn du mind 		-		KI	.ASSENM	ERKMAI	.E		# (
	Wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst, wähle einen z Eine Klassen lassen auch weitere Optionen zu, z.B. einen Bonuszauber.	usätzlichen Tref	fer- oder Fei	tigkeitspunkt.						
5	Class abilities									
	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.	gen enthalten								
6	Talente Bei ungeraden Stufen erhälst du ein weiteres Talent.	×				TAL	ENT			*
	Achte darauf, dass dein Charakter die Voraussetzungen für das Talent erfüllt.									