7	Erschaffe einen Charakter	Name							7
1	1 Idee & Konzept								
_	1 Beginne mit einer tollen Idee für deinen Charakter. Überlege dir eine ausfü	in McKe(inkl. Unterart und Anpassungen) heit geprägt?							
	Hintergrundgeschichte: Wo kommst du her? Wie hat dich deine Vergangei Warum bist du ein Abenteurer geworden?	nheit geprägt? Herkunftsort. Nationalität. Lebensart							NĀM
	Falls erforderlich, nutze weitere Blätter!	nervantout, nationalitat, Lebelloat							
	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 bspw. bitten, diese auszuwürfeln, ein Punktesystem zu verwenden oder fe	Beabsichtige							CHAOTIS SEE
	Verteile die aus 1 erhaltenen Punkte auf deine sechs Attributswerte:		zu verwenden.		A EEED I	DITTE			本 * 美
	Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma	ATTRIBUTE							
	3 Addiere Boni und Mali deines Volkes	1	2	3	4	5	6		8
	St Ge Ko In We Ch								
	Zwerg +2 - +2 -2	C+örko	₩ Geschicklichke	iVonetitution	Intelligenz	Wajahait	Charisma		
	Elf - +2 -2 +2	Starke	Geschickhenke	HINOHSURULION	Intelligenz	Weisheit	GildiiSilid		
	Gnom -2 - +2 - +2 Halb-Elf +2 auf einen beliebigen Attributswert								
	Halb-Ork +2 auf einen beliebigen Attributswert	+	+	+	+	+	+	Volks-	
	Halbling -2 +2 +2							bonus	
	Mensch +2 auf einen beliebigen Attributswert	Ш	11	П	11	H	H	Attributs-	
	4 Berechne deine sechs Attributsmodifikatoren							werte	
	Attributs- modifikator = (Attributs- wert - 10) ÷ 2							Attributs-	
	Runde immer ab. Wenn du einen ungeraden Attributswert hast,	ST	GE	KO	IN	WE	CH	modifikator	ren
2	kannst du deine Modifikatoren in späteren Stufen erhöhen.		Charakterzüge						*
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							
	Einen Charakterzug, der dich zur Kampagne hinführt FÄHIGKEITEN DES VOLKES								*
	Beachte immer die Charakterzüge im Spiel und halte dich an sie.	e Größen- Grund- □ Schwimmen □ Klettern							
4	Tolksmerkmale modifikatobewegungsrate m Fe ☐ Fliegen ☐ Graben ☐ Sprachen								
	Lese im Regelwerk nach: Deine Größenkategorie und Größenmodifikatoren								
	Deine Grundbewegungsrate; gemessen in m pro Runde (sechs Sekunden)	Waffen- und	Rüstungsvertrau	theit					
	3 Deine Sprachen zu Spielbeginn	Volksmerkma	ale						
	4 Deine vertrauten Waffen und Rüstungen								
	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.								
1	WÄHLE EINE KLASSENSTUFE	``			KLA	SSE			*
1	Wähle eine Klasse	KLASS	E > ARCH	ETYP >	SPEZIALISI	ERUNGEN	Fertigk	eitsrän ige fferw	ürfel Stufe
	Wenn dies die erste Stufe deines Charakters oder die erste Stufe einer neuen Klassen ist, denke ausgiebig über Archetypen und unwiderrufliche								
	Spezialisierungen, wie z.B. beim Kampfstiltalent nach.	└ Ist dies ei	ne bevorzugte Klas	se?				FIN + KO Stufe pro Stu	
	2 Trage die Trefferwürfel deiner Klasse, die Fertigkeitsränge pro Stufe und d	9	keneteen						
	3 Abhängig von deinem Volk, musst du eine oder mehrere bevorzugte Klass- welche einen leichten Bonus auf jeder Stufe gewährt.	en wählen,	CRU	NDANGRI	FFSBONL	S & RETT	UNGSWI	TREE	
	Deine bevorzugte Klasse muss nicht der Klasse entsprechen, in der du die	Crote otule wan	- GRU					igkeit Refle	x Willen
2	Erhöhung der Attributswerte In den Stufen 4, 8, 12 und 16 erhälst du einen Bonus von +1 auf einen Attributsv	GRUNDAI	NGRIFFS				ungs-		
	Wenn der neue Wert gerade ist, erhöht sich dein Attributswodifikator.	DUNUS		OFFEEDD) 	würf		CF	
3	Grund-Angriffsbonus und Rettungswürf	TDEFF		REFFERPU	NKTE & I	EKTIGKE	TTSRANC		
	Lies im Regelwerk nach, welche Boni du auf deinen Grund-Angriffsbonus und deine Rettungswürfe auf dieser Stufe erhälst.	TREFFER- PUNKTE	- Treffe wür	er- fel W%	+ KO	+ 1? =	TP	Gesamte Trefferpunkte	TD
	Bei mehreren Klassen musst du die Werte aller Klassen addieren	FERTIGKI	EITS- Klasse	n-			D.''	Gesamte	e 5.:
4	Erwürfel deine Trefferpunkte und verte				+ 1N	+1? =	Ränge	ertigkeitsränge	Ränge
	 Wirf einen Trefferwürfel (außer auf der ersten Stufe; Zu Spielbeginn erhälst du maximale Trefferpunkte) und addiere den Konstitutionsmodifik: 	BONUS DI	ER ICTENIKI A #4	Einen oder	Einen oder		oder	oder	
	2 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 min	KLASSENMERKMALE							
	 Wenn du eine Stufe in deiner bevorzugten Klasse aufsteigst, wähle einen z Eine Klassen lassen auch weitere Optionen zu, z.B. einen Bonuszauber. 		•	spunkt.					
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.	gen enthalten							
6	Talente	×			TAL	ENT			"
	Bei ungeraden Stufen erhälst du ein weiteres Talent. Achte darauf, dass dein Charakter die Voraussetzungen für das Talent erfüllt.								