

# Charaktererstellung

## 1. Volk wählen

### **Araling**

**Volksbonus:** BE, GE oder ST +1

**Volksfertigkeit:**

- Geflügelt
- Geschwind

### **Ethli**

**Volksbonus:** BE, GE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Geschwind, Leichtfüßig, Magisch begabt oder Zielsicher
- Nachtsicht
- Langlebig

### **Gazhin**

**Volksbonus** ST, BE, GE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Arrogant
- Dickköpfig
- Diebisch
- Federgleicher Fall
- Fellträger
- Geschwind
- Geschärfte Sinne
- Schnell

- Todesmutig

## Krusuuk

**Volksbonus:** ST, BE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Überlebenskünstler
- Nachtsicht

## Luav

**Volksbonus:** BE, GE, VE oder AU +1

**Volksfertigkeit:**

- Aufmerksam
- Fellträger
- Auffällig
- Begünstigt

## Palimo

**Volksbonus:** Eine beliebige Eigenschaft +1

**Volksfertigkeit:**

- Klein
- Zäher als sie aussehen
- Talentiert
- Magie anfällig
- Geschwind
- Leichtfüßig

## Rohan

**Volksbonus:** Eine beliebige Eigenschaft +1

## **Volksfertigkeit:**

- Talentierte

# **2. Klasse wählen**

## **Krieger**

Dies sind die Charaktere fürs Grobe. Im Nahkampf meist ganz vorne zu finden und gut am schweren Rüstzeug und der Anzahl an brutalen Waffen zu erkennen.

**Klassenbonus:** Stärke oder Härte

## **Späher**

Schnelligkeit und Heimlichkeit sind die Gebiete des Spähers. Bevorzugt wird der Kampf aus der Entfernung und Bogen oder Armbrust sind unentbehrliche Begleiter.

**Klassenbonus:** Bewegung oder Geschick

## **Zauberwirker**

Diese Charaktere beherrschen den Einsatz von Magie, sollten sich im Schlachtgetümmel aber besser hinten aufhalten.

**Klassenbonus:** Verstand oder Aura

**Heiler** - überwiegend defensive Zauber

**Zauberer** - offensive und defensive Zauber

**Schwarzmagier** - überwiegend offensive Zauber

# **3. Attribute festlegen**

Auf die Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist** werden nun **20 Punkte** verteilt, wobei **kein Wert über 8** sein darf.

**Beispiel:**

Geist ordnen wir Wert 8 zu. Dann verteilen wir auf Körper und auf Agilität jeweils 6 Punkte.

## 4. Eigenschaften festlegen

Nun werden **8 Punkte beliebig** auf die **sechs Eigenschaften** verteilt.

Werte von **Null** sind möglich, aber kein Eigenschaftswert darf zu diesem Zeitpunkt über einen **Wert von 4** gesteigert werden.

**Beispiel:**

Von den 8 Punkten verteilen wir 2 auf die Eigenschaft Härte und Aura, 3 auf Geschick und 1 auf Verstand:

**Körper: 6   Agilität: 6   Geist: 8**

Stärke: 0   Bewegung: 0   Verstand: 1

Härte: 2   Geschick: 3   Aura: 2

## 5. Volks- und Klassenbonus

Jeder Charakter erhält, abhängig von Volk und Klasse, zwei Gratispunkte auf seine Eigenschaften, wodurch nun auch **Werte über 4** möglich sind:

<b>Volk</b>	<b>Volksbonus</b>
Araling	Bewegung, Geschick oder Stärke +1
Ethli	Bewegung, Geschick oder Aura +1
Gazhin	Stärke , Bewegung Geschick oder Aura +1

Kruusuk	Stärke , Bewegung oder Aura +1
Luav	Bewegung , Geschick, Verstand oder Aura +1
Palimo	Eine beliebige Eigenschaft +1
Rohan	Eine beliebige Eigenschaft +1
<b>Klasse</b>	<b>Klassenbonus</b>
Krieger	Stärke oder Härte +1
Späher	Bewegung oder Geschick +1
Zauberwirker	Verstand oder Aura +1

## 6. Der erste Zauberspruch

Zauberwirker erlernen nun einen Zauberspruch der ersten Stufe. Die möglichen Zaubersprüche, aus denen man wählen kann, hängen davon ab, ob der Charakter ein Heiler, Zauberer oder Schwarzmagier ist:

### **Heilersprüche der 1. Stufe:**

Blenden, Giftschutz, Heilbeeren, Heilende Aura, Heilende Hand, Licht, Magie entdecken, Magische Waffe, Niesanfall, Tiere besänftigen, Verteidigung, Vertreiben, Wasser weihen

### **Zaubersprüche der 1. Stufe:**

Duftnote, Feuerstrahl, Licht, Magie entdecken/identifizieren, Magische Waffe, Magisches Schloss, Öffnen, Zaubertrick

### **Schwarzmagiersprüche der 1. Stufe:**

Feuerstrahl, Magie entdecken/identifizieren, Magische Waffe, Magisches Schloss, Öffnen, Zaubertrick

## 7. Ausrüstung

Jeder Charakter verfügt zu Beginn neben einfacher Kleidung, Feuerstein & Zunder, einem Wasserschlauch, zweimal Heilkraut, einer Decke und einem Rucksack oder einer Tragetasche auch über 10 Goldmünzen (GM), für die er nun mit weiterer Ausrüstung ausgestattet werden kann.

## 8. Kampfwerte

Die Formeln, aus denen sich die Kampfwerte errechnen, beziehen sich immer auf die aktuellen Werte des Charakters und müssen bei Änderungen ebenfalls sofort angepasst werden:

### **Kampfwerte:**

$$\text{Lebenskraft} = \text{KÖR} + \text{HÄ} + 10$$

$$\text{Abwehr} = \text{KÖR} + \text{HÄ} + \text{PA}$$

$$\text{Initiative} = \text{AGI} + \text{BE}$$

$$\text{Laufen} = \text{AGI}/2 + 1$$

$$\text{Schlagen} = \text{KÖR} + \text{ST} + \text{WB}$$

$$\text{Schießen} = \text{AGI} + \text{GE} + \text{WB}$$

$$\text{Zaubern} = \text{GEI} + \text{AU} + \text{ZB} - \text{PA}$$

$$\text{Zielzauber} = \text{GEI} + \text{GE} + \text{ZB} - \text{PA}$$

## 9. Talente auswählen

Jeder Charakter erhält jetzt einen **Talentspunkt (TP)**, Menschen verfügen somit also schon über 2TP.

TP werden gespart oder in Talente (siehe Seite 17 GRW) investiert, sofern der Charaktere die jeweiligen Voraussetzungen an Klasse und Stufe erfüllt, die das Talent vorgibt.

Jedes der Talente kostet 1TP.

# Talente

## **Für alle Klassen**

Ausweichen

Bildung

Charmant

Diener der Dunkelheit

Diener des Lichts

Einstecker

Genesung

Glückspilz

Handwerk

Instrument

Magieresistent

Reiten

Schlitzohr

Schnelle Reflexe

Schwimmen

Wahrnehmung

Wissensgebiet

## **Für Krieger**

Blocker

Kämpfer

Parade

Standhaft

Zwei Waffen

### **Für Späher**

Akrobat

Diebeskunst

Flink

Heimlichkeit

Jäger

Schütze

### **Für alle Zauberwirker**

Alchemie

Runenkunde

Umdenken

Wechsler

### **Für Heiler**

Fürsorger

Manipulator

Rüstzauberer

### **Für Schwarzmagier**

Feuermagier

# 10. Letzte Schliffe

Zu guter Letzt muss das Geschlecht bestimmt und ein Name für den Charakter gefunden werden.

Jeder Charakter beherrscht seine Muttersprache und erhält einen weiteren Punkt für eine Sprache oder Schriftzeichen, wobei man die Gemeinsprache des Settings nicht vergessen

sollte. Charaktere mit GEI 6+ beherrschen automatisch die Schriftzeichen aller Sprachen, die sie zu Beginn sprechen können.

Abschließend wird notiert, dass der Charakter in der ersten Stufe ist, über Null Erfahrungspunkte (EP) und Lernpunkte (LP) verfügt und wieviel Talentpunkte (TP) er derzeit noch besitzt.

Überdies kann man in Absprache mit dem Spielleiter überlegen, wo der Charakter herkommt, wie er aufgewachsen ist und warum er auf Abenteuer auszog.

Woran glaubt er und was hat er für Ideale?

Ist er ein verlässlicher Gefolgsmann oder entscheidet er je nach Situation, wem er die Treue hält? Speziell die letzten Fragen können sich auch erst mit der Zeit im Spielverlauf klären oder sogar ändern.

So oder so ist der Charakter nun bereit für sein erstes Abenteuer.

---

Revision #7

Created 13 December 2018 17:35:04 by Jolly

Updated 18 December 2019 08:34:32 by Jolly