

Schritte der Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung ist im Basisregelwerk [2. Edition] auf den Seiten 32 bis 47 beschrieben. Dabei werden folgende Schritte durchgeführt.

0. Voraussetzungen

Die Charaktererschaffung beginnt mit Erfahrung in Höhe von 120, 150, 190 oder 240 NP sowie mit 1000 B als finanzielle Ressourcen.

1. Spezies wählen

Die Spezies sind im Kapitel **SPEZIES** [S. 194] beschrieben. Die Grundwerte und Würfelmodifikationen der Attribute sind der Tabelle **ATTRIBUTE DER SPEZIES** [S. 33] zu entnehmen. Die gewürfelten Modifikationswerte werden zu den Grundwerten addiert und auf dem Charakterbogen eingetragen. **Beachte:** Der Gestaltwandler ist sowohl eine Spezies als auch eine Klasse.

2. Klasse wählen

Die Klassen sind im Kapitel **KLASSEN** [S. 65] beschrieben. Es können pro 10 NP Erfahrung 1 Modifikationspunkt beliebig auf bestimmte Fokuserfertigkeiten verteilt werden. Die erlaubten Fokuserfertigkeiten sind bei jeder Klassenbeschreibung angegeben. Modifikationen können maximal den Wert ± 5 annehmen und werden in der Fertigkeitstabelle in der Spalte M eingetragen. **Beachte:** Der Gestaltwandler ist sowohl eine Spezies als auch eine Klasse. Ein Gestaltwandler kann daher keine separate Klasse wählen.

3. Eigenschaftswerte (EW)

Die Eigenschaftswerte können gesteigert werden, sodass die Summe aller Eigenschaften 24 beträgt und ein einzelner Eigenschaftswert maximal den Wert 7 beträgt. Eigenschaftswerte können im späteren Verlauf maximal 10 betragen. Die Steigerung erfolgt nach der **STEIGERUNGSTABELLE** [S. 34] Spalte 2. Die Eigenschaftswerte werden im Kopf der ersten Seite des Charakterbogens unter ST, GE, IN und CH eingetragen.

4. Fertigkeiten (FW)

Die Steigerung der Fertigkeitwerte erfolgt jeweils für eine Fertigungsgruppe. Das bedeutet, der Fertigkeitwert einer Hauptfertigkeit, wird auch für jede Fokuserfertigkeit eingetragen. Die Steigerung erfolgt nach der **STEIGERUNGSTABELLE** [S. 34] Spalte 3. Die Fertigkeitwerte können maximal 10 betragen und werden in der Fertigkeitstabelle in der Spalte FW eingetragen.

5. Probenwert (PW) Fertigkeiten berechnen

Es wird für alle Fertigkeiten der Probenwert nach der folgenden Formel berechnet und in der Fertigkeitstabelle in der Spalte PW eingetragen: $PW = LE + M + FW$. Die Leiteigenschaft (LE) ist für jede Fertigungsgruppe farblich markiert (rot, gelb, blau, grün) und in der ersten Spalte LE der Fertigkeitstabelle angegeben.

6. Optional: Steigerung LP/SP/AD

Lebenspunkte, Seelenpunkte und Ausdauer können optional nach der Tabelle **STEIGERUNG LP/SP/AD** [S. 36] gesteigert werden. Bei der Charaktererschaffung kann die Ausdauer maximal den Wert 8 annehmen.

7. Optional: Stärken und Schwächen

Es können beliebig viele Stärken und Schwächen gewählt werden, deren Kosten mit den NP verrechnet werden. Sie sind im Kapitel **STÄRKEN & SCHWÄCHEN** [S. 79] aufgelistet.

8. Waffentechniken

Die Waffentechniken sind in Tabelle **WAFFENTECHNIKEN** [S. 38] aufgelistet. Der Waffentechnikwert (WW) wird nach der **STEIGERUNGSTABELLE** [S. 34] Spalte 4 gesteigert und in der Spalte WW der Waffentechniken eingetragen. Eine Sonderrolle spielen die Zepterwaffen, die magische Effekte besitzen und nur vom Ätheristen genutzt werden können. Alle Waffentechniken sind im Kapitel **WAFFENTECHNIKEN** [S. 82] beschrieben.

9. Äthertechniken (nur Ätheristen-Klasse)

Die Äthertechniken mit der zugehörigen Energieverteilung von Kash, Rih und Gorth sind in Tabelle **ÄTHERTECHNIKEN** [S. 39] aufgelistet und der Zauberwert (ZW) wird nach der **STEIGERUNGSTABELLE** [S. 34] Spalte 5 gesteigert.

10. Probenwert (PW) Äthertechniken berechnen

Es wird für alle Äthertechniken der Probenwert nach der folgenden Formel berechnet und in der Äthertechniktable in der Spalte PW eingetragen: $PW = LE + ZW$. Die Leiteigenschaft (LE) ist für jede Äthertechnik in der Spalte LE angegeben.

11. Sprachen

Jeder Charakter erhält seine Muttersprache automatisch zugewiesen. Die Angabe ist in der Tabelle **SPRACHENÜBERSICHT** [S. 175] hinterlegt. Jeder Charakter kann darüber hinaus weitere Sprachen erlernen, deren **SPRACHKOSTEN** [S. 40] von der Lernschwierigkeit abhängt.

12. Talente oder Zauber (nur Ätheristen) erlernen

Nicht-Ätheristen können ihre Klassentalente erlernen (siehe **TALENTAUSRICHTUNGEN** [S. 88]). Ätheristen können sich für eine oder mehrere **MAGIEAUSRICHTUNGEN** [S. 108] entscheiden. Es müssen mindestens zwei Talente oder Zauber der niedrigsten Stufe erlernt werden, bevor Talente oder Zauber der nächsthöheren Stufe erlernt werden können.

13. Ausrüstung kaufen

Jeder Charakter besitzt automatisch einen **MCom** [S. 174]. Weitere Ausrüstung mit Preisen sind im Kapitel **AUSRÜSTUNG** [S. 152] zu finden.

14. Angriffswert berechnen

Der Angriffswert jeder Waffe berechnet sich einzeln nach der Formel: $AG = LE + WW + M$. Der Modifikator (M) ist bei jeder Waffe angegeben. Der berechnete Wert wird zu jeder Waffe in das Feld AG eingetragen.