

HELDENGENERIERUNG SCHRITT FÜR SCHRITT

STARTGUTHABEN: SIE HABEN 110 GP.

WELCHES KONZEPT?

Überlegen Sie sich, welche Art von Helden Sie spielen wollen. Lesen Sie dazu bei Bedarf die Hintergrundbeschreibungen der Professionen, Rassen und Kulturen durch.

WELCHE RASSE?

Wählen Sie eine Rasse aus (Seite 24ff.). Ziehen Sie die GP für diese Rasse von Ihren 110 GP ab. Notieren Sie sich die Modifikatoren und Startwerte der gewählten Rasse.

WELCHE KULTUR?

Wählen Sie eine Kultur aus (Seite 39ff.). Ziehen Sie die GP für diese Kultur von Ihren verbliebenen GP ab. Notieren Sie sich die Modifikatoren und Startwerte der gewählten Kultur. Für elfische Helden vermerken Sie in diesem Schritt auch, welche Zauber-Grundkenntnisse Sie besitzen und welche davon Hauszauber sind und über welche magischen Sonderfertigkeiten Sie verfügen.

WELCHE PROFESSION?

Wählen Sie eine Profession aus. Ziehen Sie die GP für diese Profession von Ihrem GP-Vorrat ab. Notieren Sie sich die Voraussetzungen, Modifikatoren und Startwerte der gewählten Profession. Für zauberkundige Helden übertragen Sie in diesem Schritt auch, welche (weiteren) Zauber-Grundkenntnisse Sie besitzen und welche davon Hauszauber sind und über welche magischen Sonderfertigkeiten Sie verfügen.

EIGENSCHAFTEN UND SOZIALSTATUS

Verteilen Sie bis zu 100 Punkte auf die acht Eigenschaftswerte, so dass sie alle zwischen 8 und 14 liegen. Ziehen Sie die Summe dieser Punkte von Ihrem GP-Konto ab. Das Ergebnis verrechnen Sie mit den Eigenschafts-Modifikatoren für die Rasse und die Kultur. Kontrollieren Sie nun, ob das Ergebnis für die Grundvoraussetzung der gewünschten Profession ausreicht; korrigieren Sie notfalls nach.

Weiterhin können Sie den Sozialstatus Ihres Helden – über den bei der Profession angegebenen Mindest-SO hinaus – anheben (bis zu dem bei der Kultur oder Profession genannten Maximum). Ziehen Sie für jeden zusätzlichen SO-Punkt 1 GP von Ihrem Konto ab.

Sie dürfen Ihr 'Konto' auch 'überziehen', müssen es aber später durch Nachteile wieder ausgleichen. Sie brauchen andererseits nicht alle GP auszugeben.

VOR- UND NACHTEILE

Maximal können für 50 GP Nachteile erworben werden (einschließlich Schlechter Eigenschaften); durch Schlechte Eigenschaften dürfen höchstens 30 GP erworben werden. Die Vor- und Nachteile, die zu Rasse, Kultur und Profession gehören, hat Ihr Held auf jeden Fall; die GP-Kosten dafür sind bereits verrechnet. Wollen Sie den Wert einer Schlechten Eigenschaft, die Ihr Held auf diese Weise bekommen hat, noch anheben, so erhalten Sie nur GP für die zusätzlichen Punkte. Am Ende von Schritt 6 muss das GP-Konto auf einem Wert von 0 Punkten sein.

TALENTWERTE UND ZAUBERFERTIGKEITEN ERHÖHEN

Zählen Sie die Talentwerte zusammen, die Ihr Held durch Rasse, Kultur und Profession erworben hat. Ergänzen Sie diese Liste durch alle Basis-Talente: Sofern das Talent nicht durch Rasse, Kultur oder Profession modifiziert wird, beträgt der TaW der Basis-Talente automatisch 0, der für die Muttersprache entspricht der Klugheit des Helden minus 2. Nun stehen Ihnen $(KL+IN) \times 20$ Abenteurpunkte zur Verfügung, mit denen Sie anhand der Steigerungstabelle (Seite 18) beliebige Talente erhöhen können.

Sie können auch maximal fünf Talente, die bisher noch nicht auf Ihrem Bogen stehen, aktivieren und dann weitersteigern. (Bestimmte Vorteile erlauben die Aktivierung von mehr Talenten.) Die Aktivierungskosten bringen ein Talent auf den TaW 0.

Wenn Sie ein Talent steigern wollen, das bisher mit einem *negativen*

Wert auf Ihrem Heldendokument steht, müssen Sie unterscheiden: Wenn es ein Basis-Talent ist (siehe Seite 17), dann kostet jeder Punkt unter 0, um den Sie es steigern wollen, einmal die Aktivierungskosten. Ist es kein Basis-Talent, dann müssen Sie zusätzlich noch einmal die Aktivierungskosten aufbringen, um es überhaupt steigern zu können.

Am Ende dieses Schrittes darf kein Talentwert den höchsten der drei Eigenschafts-Werte, die bei der Talentprobe abgefragt werden, um mehr als 3 Punkte übersteigen (siehe Seite 18; bestimmte Vorteile erlauben einen höheren Wert).

Wenn Sie einen zauberkundigen Helden gewählt haben, können Sie einen Teil Ihrer Abenteurpunkte (maximal die Hälfte) in diesem Schritt einsetzen, um Zauberfertigkeiten zu steigern. Auch die Kosten hierfür sind der Steigerungstabelle zu entnehmen; die Steigerungsschwierigkeiten der Zauber finden Sie auf den Seiten 318ff. angegeben. Über Ihre Startzauber hinaus können Sie bis zu 10/5 Zauber aktivieren (für Voll-/Halbzauberer). Durch die Aktivierung starten die Zauberfertigkeiten auf einem Wert von 0.

ABGELEITETE GRUNDWERTE BERECHNEN

Lebensenergie (LE) = $(KO+KO+KK)/2$
+ Modifikationen + eventuell *Hohe / Niedrige Lebenskraft*

Ausdauer (AU) = $(MU+KO+GE)/2$
+ Modifikationen + eventuell *Ausdauernd / Kurzatmig*

Wundschwelle = $KO/2$
+ eventuell *Eisern / Glasknochen*

AT-Basiswert = $(MU+GE+KK) / 5$

PA-Basiswert = $(IN+GE+KK) / 5$

Fernkampf-Basiswert = $(IN+FF+KK) / 5$

Initiative-Basiswert = $(MU+MU+IN+GE) / 5$
+ eventuell *Sonderfertigkeit Kampfflexe*

Magieresistenz (MR) = $(MU+KL+KO) / 5$
+ Modifikationen + eventuell *Hohe / Niedrige Magieresistenz*

Nur für Zauberer: Astralenergie (AE) = $(MU+IN+CH)/2$
+ Modifikationen + eventuell *Astralmacht / Niedrige Astralenergie*

Nur für Geweihte: Karmaenergie (KE)
je nach verehrter Gottheit 12 oder 24 KaP (Seite 251)

ATTACK- UND PARADEWERTE

Legen Sie die AT- und PA-Werte der einzelnen Kampf-Talente fest. Bei Fernkampf-Talenten wird jeweils der TaW zum Fernkampf-Basiswert addiert. Bei Nahkampf-Talenten können Sie den TaW nach eigenen Vorstellungen auf Attacke und Parade aufteilen, allerdings darf die Differenz der beiden TaP-Anteile nicht größer als 5 Punkte sein. Addieren Sie die zugeteilten Werte zu den jeweiligen Basiswerten. Eine Ausnahme sind die *Peitsche* und das *Langenreiten*, bei denen es keine Parade gibt. Hier wird der gesamte TaW zu der Attackebasis addiert.

AUSRÜSTUNG UND STARTKAPITAL

Jeder Held hat eine **Grundausrüstung**, die bei der jeweiligen Profession beschrieben ist. Zusätzlich erhält er $SO \times SO$ Silbertaler, für die er sich noch weitere Ausrüstung kaufen kann.

LETZTE DETAILS

Anhand der 20 Fragen (Seite 294) können Sie den Helden noch wesentlich facettenreicher ausgestalten. Und schlussendlich braucht er einen Namen (Seiten 307ff.).