

Überblick über die Vor- und Nachteile der einzelnen Rassen

Bevor ein Spieler anhand dieses Überblicks eine Rasse für seine Figur wählt, sollte er sich lieber erst einmal die Beschreibungen der einzelnen Rassen durchlesen.

Ein Spieler kann seinen Helden aus fünf verschiedenen Rassen wählen, die hier beschrieben sind: Menschen, Elfen, Halbelfen, Halblinge und Zwerge.

Auf der folgenden Tabelle wird angegeben, mit wie vielen Würfeln die einzelnen Eigenschaften bei den verschiedenen Rassen ausgewürfelt werden:

Eigenschaft	Mensch	Halbelf	Elf	Zwerg	Halbling
Kraft	10W10	9W10	8W10	15W10	6W10
Geschicklichkeit	10W10	11W10	12W10	10W10	17W10
Reaktion	10W10	9W10	8W10	10W10	12W10
Intelligenz	10W10	11W10	12W10	10W10	10W10
Selbstbeherrschung	10W10	10W10	10W10	10W10	12W10
Aussehen	10W10	11W10	12W10	7W10	8W10
persönliche Ausstrahlung	10W10	9W10	8W10	8W10	17W10
Wahrnehmung/Erinnerung	10W10	8W10+1W5	7W10	15W10	12W10
Gabe	10W10	12W10	14W10	7W10	7W10
Glaube	10W10	10W10	10W10	8W10	7W10
Geist	10W10	11W10	12W10	7W10	7W10
Lebensenergie	5W10+50	5W10+48	5W10+45	10W10+50	3W10+50
Bewegungsweite	10W10+30	11W10+30	12W10+30	8W10+20	8W10+20
Hintergrundoptionen	4	1+1W2	1	3	2

Anschließend sind hier noch einmal die Vor- und Nachteile der einzelnen Rassen tabellarisch erfasst.

	Menschen	Halbelfen	Elfen	Zwerge	Halblinge
schlechte Eigenschaften	keine	Eitelkeit ≥ 5	Eitelkeit ≥ 10	Hydrophobie ≥ 15 Goldgier ≥ 10	Fresssucht ≥ 8
Kostenfaktoren	Talente-50 Waffen-50	Talente-25 Waffen-25 Zauber-8%	Zauber-16%	Waffen-75	Talente-75
Talente	keine	Singen... 25%	Singen... 50%	Geheimf. 100% Schmieden 1 Lp Feinschm. 1 Lp	Tarnen 100% 1/3/7 LP -> 40/70/100% Maximalwerte + 25%
angeborene Talente	keine	keine	Nachtsicht Elfen	Nachtsicht Zwerge	keine
Magiemodifikatoren	0 / 0 / 0	-3 / -1 / -3	-5 / -5 / -5	40 / 0 / 40	40 / 0 / 50
max. Alter (Jahren):	ca. 100	400 - 600	800 - 1000	300 - 350	150 - 200
Sonstiges	nichts	Müssen ihren Anteil an Elfenblut bestimmen, alle	Immun gegen Krankheiten und Gifte; Elfen brauchen	Schwimmen durch ihre hohe Dichte nicht möglich.	Hände und Füße widerstandsfähig (RS schwere

		nicht aufgeführten Vorteile werden daraus bestimmt	nur 50% der benötigten Kraft für Bögen		Stiefel, +50 auf Widerstandswürfe);
--	--	--	--	--	--

Die Menschen

Menschen vertreten die häufigste Rasse auf unserer Spielwelt. Sie sind wahre Alleskönner, welches man auch an ihren Eigenschaften ablesen kann. Keine sticht hervor, keine wird vernachlässigt. Es gibt keine Einschränkungen für sie in der Wahl ihrer Waffen und Berufe. Sie können Talente und Waffenfertigkeiten leichter lernen als die meisten anderen Rassen und dürfen deshalb den jeweiligen Kostenfaktor um 50 Punkte senken. Der minimale Kostenfaktor hierbei ist allerdings 0! Für Zaubersprüche müssen Menschen dieselben Lernkosten aufwenden wie die meisten anderen Rassen. Menschen verehren normalerweise verschiedene Gottheiten, die auch in das Spielgeschehen eingreifen können. Normalerweise widerstehen Menschen Magie normal, d.h. ihr Magiemodifikator ist 0 für alle drei Magiearten.

Ein Magiemodifikator gibt an, wieviel der Charakter, zusätzlich zu den normalen Modifikationen, auf seinen Widerstandswurf addieren kann, wenn er angegriffen wird. Weiterhin wird der Magiemodifikator beim Lernen von Zaubersprüchen auf den Würfelwurf addiert.

Die Elfen

Elfen sind relativ selten auf unserer Spielwelt. Sie sind die geborenen Zauberer: Niemand ist in Gabe, Geist und Intelligenz derart bewandert wie die Elfen. Auch fällt es den Elfen viel leichter Zaubersprüche zu erlernen als den anderen Rassen (Lernkosten um 16% gesenkt. Sie müssen also pro Spruchstufe nur 126 statt 150 bzw. 210 statt 250 Erfahrungspunkte ausgeben). Auch sind Elfen, insbesondere für Menschen, wunderschön anzuschauen. Elfen sind auch der Meinung, die wichtigste aller Rassen zu sein, was unter anderem auch ihre Eitelkeit von wenigstens 10 erklärt und aus der Tatsache genährt wird, dass Elfen nicht krank oder vergiftet (zumindest nicht mit den Standardgiften) werden können. Wunden verheilen bei Elfen derart gut, dass niemals eine Narbe zurückbleibt. Auch sind die Elfen sehr gewandt bei der Benutzung ihrer Hände, insbesondere beim Umgang mit Magie und Bögen, für letztere benötigen sie nur 50% der angegebenen Kraft. Dies erklärt auch ihre relativ hohe Geschicklichkeit. Allerdings leidet unter dieser hohen Geschicklichkeit die Kraft der Elfen, die einen Wert von 125 nicht überschreiten kann. Elfen lieben die Sonne und verehren sie sogar manchmal, obwohl sie auch bei schlechten Lichtverhältnissen (Mondschein) genauso gut sehen können wie ein Mensch bei Tage. Kaum ein Elf glaubt jedoch an eine übergeordnete Wesenheit. Sie vertrauen lieber auf ihre eigene Stärke. Die Liebe der Elfen zur Musik ist sprichwörtlich, welches sich darin niederschlägt, dass jeder Elf das Talent Singen, Musizieren und Erzählen von Legenden auf 50% des Maximalwertes hat (die Hälfte des niedrigeren Wertes von Geschicklichkeit und persönlicher Ausstrahlung). Elfen sind sehr empfänglich für Magie und daher leider auch etwas anfällig gegen dieselbe. Ihr Magiemodifikator beträgt -5 für jede Magieart.

Die Halbelfen

Ein Halbelf geht aus der Beziehung zwischen einem Menschen und einer Elfe oder umgekehrt hervor. Halbelfen haben von beiden Elternteilen ungefähr gleich viel geerbt. So sind sie im Umgang mit der Magie besser als ein normaler Mensch, aber schlechter als ein Elf. Halbelfen sind schöner als Menschen, aber auch nicht so kräftig. Kurz gesagt, ein Halbelf ist so ziemlich genau die Mischung aus einem Menschen und einem Elfen. Viele Menschen hat schon interessiert, ob die Fähigkeiten der Halbelfen auch weitervererbt werden können, doch leider können Halbelfen keine Kinder zeugen.

Die Halblinge

Die Halblinge sind eine sehr kleine Rasse, die allerdings vor Lebensfreude förmlich übersprudelt. Mehrere Dinge sind für diese Rasse typisch: Sie verstehen sich eigentlich mit allen anderen Rassen (jedenfalls den guten) hervorragend. Dies wird dadurch repräsentiert, dass ihre persönliche Ausstrahlung unglaublich hoch ist. Der geschickte Umgang der Halblinge mit ihren Händen wird durch die hohe Grundgeschicklichkeit der Halblinge erklärt. Auch versuchen sie normalerweise jeden Konflikt zu vermeiden, da sie im Gegensatz zu den anderen Rassen relativ schlechte Kämpfer sind. Hierdurch wird auch die Lebenseinstellung der Halblinge erklärt: Vorsicht

ist die Mutter aller Intelligenz, Hunger der Vater des Mißerfolgs und ein Held ein toter Halbling. Diese Intelligenz erwähnt auch weitere Eigenheiten der Halblinge, die übrigens normalerweise kein Schuhwerk tragen, da ihre Hände und Füße widerstandsfähig gegen allerlei Unannehmlichkeiten (dies bedeutet Widerstandswürfe +50 gegen Hitze, Kälte... und einen Rüstungsschutz von schweren Stiefeln (3 / 2 / 3 / 1), der jeweils bis zu den Knöcheln reicht) sind. Sie beherrschen das Talent Tarnen auf den für sie bei der Erschaffung maximal möglichen Wert (der niedrigere Wert von Geschicklichkeit und Selbstbeherrschung), essen für ihr Leben gern (Fresssucht mindestens 8 bei der Erschaffung). Halblinge können ihre Geschicklichkeit bis 180 steigern. Allerdings dürfen sie ihre Kraft, die sowieso sehr gering ist, niemals über 100 steigern, da dies ihr, meist etwas korpulenter, Körperbau nicht zulässt. Dies ist auch nicht weiter schlimm, da die Halblinge, durch ihre geringe Größe, sowieso keine großen Waffen und schweren Rüstungen (große Waffen sind in diesem Fall: Langschwerter, Langbögen, Lanzen usw. Unter schwere Rüstungen fallen alle Rüstungen, deren Rüstungsklasse größer als IX ist) benutzen können. Als Ausgleich für diese Unannehmlichkeit können sie allerdings Talente leichter lernen als jede andere Rasse (Kostenfaktor -75) und die Maximalwerte der Talente sind für sie um 25% erhöht (die Obergrenze für Talente errechnet sich aus der niedrigsten begrenzenden Eigenschaft + dem angegebenen Modifikator. Dieser Wert wird also bei Halblingen noch um 25% erhöht). Bei der Erschaffung können sie Talente bedeutend leichter lernen als die anderen Rassen (Sie benötigen nur 1/3/7 Lernpunkte für 40/75/100% der entsprechenden Maximalwerte). Sie teilen allerdings die Abneigung der Zwerge gegen Magie, auch wenn sie bei den Halblingen nicht so stark ausgeprägt ist. Halblinge können nur die prosaische Magie ohne Schwierigkeiten lernen. Jeder anderen Spruchliste, die ein Halbling erlernen möchte, muss der Meister zustimmen (der Meister kann auch bestimmen, ob die entsprechende Spruchliste nur bis zu einer bestimmten Stufe gelernt werden darf. Die Spruchlisten sollten nach Möglichkeit der Göttermagie entstammen). Halblinge widerstehen auch Magie besser als alle anderen Rassen. Ihre Magiemodifikatoren sind 50 für Grundmagie, 40 für Mentalmagie und 0 für Göttermagie.

Die Zwerge

Sie lieben die Erde sowie die Herstellung und den Besitz großer Kostbarkeiten. Zwerge haben eine hohe Geschicklichkeit und unglaubliche Geduld, was die Herstellung von Dingen angeht. Dies wird in unserem Spielsystem dadurch berücksichtigt, dass sie bei der Erschaffung jeweils mindestens einen Lernpunkt für die Talente Waffenbau & Schmieden und Feinschmiedekunst ausgeben müssen. Da sie einen großen Teil ihres Leben unter der Erde verbringen, haben sie die Fähigkeit entwickelt, in völliger Dunkelheit zu sehen. Auch kennen sie sich mit Steinen besser aus als der beste Steinmetz einer anderen Rasse. Ihre Vorliebe, wertvolle Gegenstände oder Materialien als Schatz zu sammeln, hat sie einen Instinkt entwickeln lassen, der sie dazu befähigt, Geheimfächer und -türen förmlich zu riechen. Dies wird dadurch repräsentiert, dass ihre Wahrnehmung höher ist als bei allen anderen Rassen und dass sie das Talent Geheimfächer finden auf den für sie bei der Erschaffung maximal möglichen Wert (der niedrigere Wert von Geschicklichkeit und Wahrnehmung) haben. Allerdings ist ihre Neigung so stark ausgeprägt, dass sie eine Goldgier von wenigstens 10 bei der Erschaffung haben müssen. Ihr starker Körperbau ist eine Folge der höheren Dichte ihrer Knochen, welche dazu führt, dass ein Zwerg unmöglich schwimmen kann. Dies erklärt auch, warum die Zwerge eine Hydrophobie von wenigstens 15 haben müssen. Zwerge wirken auf Menschen irgendwie gedrunken, welches keinem normalen Schönheitsbild entspricht. Ihr Aussehen ist daher das geringste aller Rassen. Da die Zwerge nicht viel von der Sonne halten, macht sie das nicht gerade zu Freunden der Elfen, die diese Auffassung mit ganzem Herzen teilen. Ein weiterer gravierender Unterschied zwischen den Zwergen und Elfen ist, dass die Zwerge eine intuitive Abneigung gegen die Magie haben. Mit Ausnahme des "Dwarven Alchemist", des "Priesters", bei dem es sich allerdings um eine Nichtspielerfigur handelt, da ein zwergischer Priester seinen Tempel so gut wie niemals verlässt, und der prosaischen Magie ist es den Zwergen deshalb untersagt, Magie zu erlernen (sofern der Meister nichts anderes ausdrücklich gestattet). Es wäre sowieso fast unmöglich für einen Zwerg, etwas anderes außer der Göttermagie zu erlernen, da ihre Magiemodifikatoren für Grund- und Mentalmagie 40 betragen und für Göttermagie 0. Allerdings fällt es keiner anderen Rasse derart leicht, den Umgang mit Waffen zu erlernen, welches durch einen um 75 Punkte verringerten Kostenfaktor zum Ausdruck kommt.

Die Hintergrundoptionen

In diesem Abschnitt sind die 100 verschiedenen Hintergrundoptionen aufgelistet (über die Navigation oben zu erreichen). Es ist einem Spieler nicht gestattet, eine beliebige Hintergrundoption auszuwählen. Statt dessen muss er mit einem W100 würfeln, und sein Charakter erhält unwiderruflich die entsprechende Hintergrundoption. Ein Spieler sollte sich also überlegen, ob und wie oft und vor allen Dingen wann er auf dieser Tabelle würfelt.

Ein Tipp: Diese Würfe sollten als erstes durchgeführt werden, da es Hintergrundoptionen gibt, die einen Charakter leicht dazu verleiten können, eine bestimmte Laufbahn einzuschlagen (z.B. 11, 22...).

Hintergrundoption 1

Der Charakter ist ungewöhnlich stark und besitzt zusätzliche 20 Stärkepunkte. Dies ist eine Folge seiner Statur, da seine Körperkraft an der Obergrenze für sein Volk liegt. Bei jedem bewussten Einsatz seiner Muskelkraft wird jedoch eine Selbstbeherrschungsprobe notwendig, bei dessen Fehlschlag er unbeabsichtigt seine volle Stärke einsetzt. Er sollte sich bewusst einen kraftlosen Händedruck angewöhnen, da jeder unbewusste Druck die Hand des Gegenübers zerquetschen könnte.

Hintergrundoption 2

Der Charakter ist ungewöhnlich schmerzempfindlich. Dies führt dazu, dass alle allgemeinen Mali, die durch Schmerzen verursacht werden (und das sind fast alle), bei ihm nur zu 50% wirksam werden. Leider neigt der Charakter durch seine Schmerzempfindlichkeit dazu, sich nach einer Verletzung zu früh wieder zu belasten, wodurch sich die Heilungszeiten seiner Wunden verdoppeln.

Hintergrundoption 3

Der Charakter leidet unter Lykantrophie und kann sich in ein bestimmtes Säugetier seiner Wahl verwandeln (Absprache mit dem Meister). Diese Verwandlung kann auf zwei Arten stattfinden:

- A. **Unfreiwillig:** beim ersten Schaden an einem Tag, falls dem Charakter Proben gegen Intelligenz und Selbstbeherrschung nicht gelingen.
- B. **Freiwillig:** durch eine Runde Konzentration und dabei gelungenen Proben gegen Intelligenz und Kraft und eine misslungene Probe gegen Selbstbeherrschung.

Falls der Charakter die schlechte Eigenschaft Jähzorn besitzt, so muss er eine zusätzliche Probe gegen Jähzorn ablegen. Falls diese gelingt, so ersetzt sie die jeweilige Probe gegen Sb.

Natürlich verliert der Charakter den größten Teil der Ausrüstung bei der Verwandlung. Er agiert wie ein wildes Exemplar der betreffenden Art, wobei er bei der Bestimmung der Kampfwerte einen dem Meister angemessenen erscheinenden Bonus erhält. Es gelten die üblichen Regeln für Lykantrophie.

Hintergrundoption 4

Der Charakter verströmt einen seltsamen, neutralen Duft, der selbst nicht wahrgenommen werden kann, aber jeden anderen Duft in 1,5m Umkreis überdeckt. Unglücklicherweise ist der Charakter hitzeempfindlich und handelt bei Temperaturen über 25°C mit einem allgemeinen Malus von -10.

Hintergrundoption 5

Der Charakter hat ein intuitives Sprachverständnis, die es ihm erlaubt, Sprachen schneller und auch höher zu erlernen. Die Mali für das autodidaktische Lernen werden für ihn reduziert, d.h. "In/5 -1W10, -2W10; -4W10" anstelle von "In/10 -2W10; 4W10; keine".

Hintergrundoption 6

Eine bizarre Allergie gestattet dem Charakter einen +40 Bonus auf Widerstandswürfe gegen Zauber eines bestimmten Magiebereiches (1-40 Grund-, 41-70: Götter-, 71-100 Mentalmagie). Wenn er einen Zauber dieses Bereiches einsetzt oder einen magischen Gegenstand benutzt dessen Kraft aus diesem Bereich stammt, beginnen seine Augen zu tränen, und er wird von einem Niesanfall geschüttelt. In den folgenden W10 Runden bekommt er einen allgemeinen Malus von W100 Punkten.

Hintergrundoption 7

Der Charakter hat sehr scharfe Augen und ein intuitives Verständnis für Fernkampf jeder Art. Wenn er nicht das Talent Scharfblick hatte, so hat er es jetzt. Alle Entfernungsklassen für Fernkampf werden für ihn um eine Klasse reduziert (sehr nah und nah werden zu sehr nah, mittel zu nah usw.). Alle Zielgrößen werden um eins vergrößert (sehr klein wird klein usw.). Leider hat er eine schwere Nickelallergie und kann keinerlei Metall am Körper tragen. Beim Umgang mit Metallen hat er eine 10%-Chance, dass der Ausschlag auf seinen Händen zu einem allgemeinen Malus von 1W20% für eine Woche führt.

Hintergrundoption 8

Der Charakter ist wetterfühliger. Bei 1-80 kann der Charakter Verschlechterungen des Wetters in den nächsten 1W10 (einmalig bestimmen) Tagen vorhersagen. Ansonsten kann er Wetterbesserungen in dem entsprechenden Zeitraum vorhersagen (siehe auch das Talent Wettervorhersage)

Hintergrundoption 9

Der Charakter hat eine natürliche Magiebegabung. Er beherrscht automatisch eine seiner Grundlisten immer bis zu seinem halben Magiewiderstandswert. (Bei Magieunkundigen eine offene Liste oder eine Liste der prosaischen Magie ihrer Wahl.)

Hintergrundoption 10

Die Stimme des Charakters kann sehr hohe Töne erreichen, was ihm einmal am Tag die Möglichkeit gibt entweder:

1. normale Glasflächen mit einer Dicke von max. 2,5 cm und einem Gewicht von 500 kg zerspringen zu lassen oder
2. einen akustischen Angriff (Kreischen) der 5. Stufe auszuführen, der alle Zuhörer im Umkreis von 8 m für 2 Runden betäubt (sofern ein Widerstandswurf misslingt).

Hält er sich bei Regen nicht in geschlossenen Räumen auf (ohne offenes Fenster) wird einmal alle vier Stunden (mindestens einmal) eine 25%-Chance ausgewürfelt, ob der Charakter für diese Zeit (vier Stunden) nicht sprechen kann.

Hintergrundoption 11

Der Charakter hat eine außergewöhnliche magische Begabung. Für ihn gilt ein +50 Bonus auf Widerstandswürfe gegen Zauber eines bestimmten Magiebereiches (1-40 Grund-, 41-70: Götter-, 71-100 Mentalmagie) sowie ein +25 Bonus für den Einsatz solcher Zauber oder den Versuch, Inschriften oder magische Gegenstände zu verstehen oder einzusetzen, deren magische Kraft auf diesem Magiebereich beruht.

Außerdem besitzt er eine ungewöhnliche Furcht vor dunklen und geschlossenen Räumen, die ihm gelegentlich zu schaffen macht. Wenn er sich in eine solche Situation begibt, wird ein Widerstandswurf (ohne Bonus) gegen 1. Stufe fällig, bei dessen Fehlschlag er W10 Stunden in ein Koma fällt. Im Freien (nachts) geht es dem Charakter gut. Wenn jemand in einem Raum eine Fackel entzündet, und die Flamme erlischt, muss erneut gewürfelt werden.

Hintergrundoption 12

Der Charakter hat 2W6 Allergien (die jeweilige Intensität (1-10) wird mit einem offenem W4+3 ausgewürfelt) gegen Stoffe aus der Natur (Gräser, Weizen, Gartenkräuter, Buche, Tanne,...). Wenn der Charakter sich in der Blütezeit (4.-7. Monat) diesen Gewächsen bis auf 1 km nähert, wird mit 1W10 gegen die Stärke der Allergie gewürfelt und die Differenz (falls vorhanden) multipliziert mit 10 als allgemeiner Malus für die Zeit in der Nähe berechnet. Dies kommt dadurch, dass der Körper des Charakters übermäßig gegen diese bestimmten Pollen reagiert.

Gegen andere Stoffe ist der Körper allerdings ebenfalls sehr aggressiv, was ihm einen Bonus von +10 gegen Gift, +20 gegen Krankheiten gibt und, da der Charakter jedes Jahr die Qualen der Blütezeit aushält, bekommt er durch die antrainierte Disziplin auf Selbstbeherrschung einen Bonus von +5 (bei 1-5 Allergien), +10 (bei 6-10 Allergien) oder +15 (bei 11 o. 12 Allergien).

Hintergrundoption 13

Sein Geruchssinn gestattet dem Charakter, Gerüche bis zu 15m Entfernung gegen den Wind, 300m in Windrichtung und 75m bei Windstille wahrzunehmen (Falls der Charakter zusätzlich das angeborene Talent Riechen besitzt, so verdoppeln sich die Werte). Bei einer Verfolgung/Beschattung einer Person, mit deren Geruch er vertraut ist, bekommt er einen Bonus von +15 (+30 bei dem angeborenen Talent Riechen) Bonus. Der Charakter leidet allerdings in Höhenlagen unter Nasenbluten und unterliegt daher pro 300m über dem Meeresspiegel einem allg. Malus von -5.

Hintergrundoption 14

Auf der Familie des Charakters liegt folgender Fluch:

Der Charakter kann keine angebotene Gastfreundschaft ablehnen, von wem oder unter welchen Umständen sie auch erfolgt, hat aber während dieser Zeit einen +20 Bonus auf Diplomatie und auf Gassenwissen.

Hintergrundoption 15

Ein loyales, zahmes Tier (Stufe 1)

Hintergrundoption 16

Ein weiterer Wurf auf der Geld- und Sachmitteltabelle, wobei auch ein zweites Mal in einer Spalte gewürfelt werden darf.

Hintergrundoption 17

Der Charakter besitzt zwergisches Blut in seinen Adern und hat von seinen Ahnen die Zwergen - Nachtsicht geerbt. Er benötigt 10 Stunden Schlaf und handelt pro fehlende Stunde mit einem Malus -5.

Falls es sich bei dem Charakter um einen Zwerg handeln sollte, so darf er diesen Hintergrundoptionswurf wiederholen.

Hintergrundoption 18

Der Charakter ist ein begnadeter Redner - leider findet er niemals ein Ende. Zwar bekommt er einen Bonus von 20 Bonus auf seinen Überreden/Überzeugen Talentwert. Aber seine persönliche Ausstrahlung sinkt um 5 Punkte.

Hintergrundoption 19

Begabter Reiter: Der Charakter bekommt einen Bonus von +25 auf Reiten.

Hintergrundoption 20

Die Stimme des Charakters hat einen beruhigenden Klang, der ihm einen Bonus von +15 auf alle mündlichen Beruhigungs- oder Überredungsversuche (Talent Überreden/Überzeugen) einbringt.

Leider hat er Angst vor Gewittern und ist unter entsprechenden Bedingungen handlungsunfähig; in teilweiser Deckung agiert er mit einem Malus von -50; wird er im Freien von einem Gewitter überrascht, erstarrt er und wirft sich zu Boden.

Hintergrundoption 21

Ein +15 normal gearbeiteter Gegenstand (Erbstück) (Absprache mit dem Meister).

Hintergrundoption 22

Waffenkennner: Der Charakter beherrscht alle Waffen einer jeweiligen Kategorie gleich gut, d.h. er braucht nur von einer Waffe einer jeden Waffenkategorie den Pool zu erlernen und beherrscht alle anderen mit dem gleichen Poolwert!

Allerdings hat der Charakter diese Fertigkeiten nur deswegen erhalten, weil er fanatisch trainiert hat, um seinen Jugendfreunden zu zeigen, dass er auch Vorteile hat. Wenn der Charakter aufgeweckt wird, so agiert er mit -20, bis ihm eine Probe gegen Selbstbeherrschung (20 Malus beachten) gelingt.

Hintergrundoption 23

Der Charakter besitzt eine empathische Beziehung zu einer Tierart seiner Wahl (Absprache mit dem Meister) und erhält einen Bonus von +25 auf alle Manöversuche auf oder mit einem entsprechenden Tier (Reiten, Abrichten...). Nach einem Monat mit einem Tier kann der Charakter über eine Entfernung von 500m mental mit diesem kommunizieren.

Leider wird der Charakter von jedem natürlichen Feind der Tierart mit einem +25 Poolbonus sofort angegriffen.

Hintergrundoption 24

Der Charakter hat eine um 50% erhöhte maximale Grundtrefferzahl (Le+50%), was durch seinen Kampf gegen die Bluterkrankheit herrührt.

Leider versiegt bei ihm der Blutstrom aus Wunden nicht, bis er magisch oder per Heilung gestoppt wird.

Hintergrundoption 25

Ein +2 Zaubervermehrer (Erbstück) (Absprache mit dem Meister).

Hintergrundoption 26

Die Familie des Charakters ist von königlicher Herkunft. (Der Charakter bekommt hierdurch keinen Abzug bei seinen Schicksalspunkten).

Hintergrundoption 27

Das ausgezeichnete Gehör des Charakters gestattet ihm, jedes Geräusch wahrzunehmen, auszufiltern und zu verstehen. Die Reichweite dieser Fähigkeit beträgt 20 m auf freien Flächen und 5 m beim Lauschen durch ein festes Objekt. Sollte der Charakter zusätzlich über das angeborene Talent Horchen verfügen, so verdoppeln sich die Reichweiten.

Weiterhin erhöht sich der Wert des Talent Blindkampf um 7 Punkte.

Schläft der Charakter ein, so ist es nicht möglich ihn in der ersten Stunde des Schlafes zu wecken (auch nicht durch Zauberei)

Hintergrundoption 28

Der Charakter hat einen leichten Schlaf, wodurch er sofort wach ist und handeln kann, ohne erst langsam wach zu werden (der Charakter kann nach 1W4 Sekunden handeln). Verfügt der Charakter zusätzlich über das angeborene Talent Wachgabe, so kann er bereits in der ersten Sekunde des Erwachens handeln.

Allerdings wird der Charakter öfter mal so wach und findet keinen Schlaf, weshalb er täglich mindestens 10 Stunden Schlaf braucht. Wenn er dieses nicht einhält, bekommt er am nächsten Tag pro versäumte Stunde Schlaf einen allgemeinen Malus von -5.

Hintergrundoption 29

Die Familie des Charakters ist besonders reich und gibt dem jungen Abenteurer ein großes Vermögen mit: Ein weiterer Geldmittelwurf wird mit 3W10+69 ausgewürfelt. Bei Werten ab 96 wird mit einem W100 weitergewürfelt, als wenn zuvor ein Ergebnis von 96-100 mit einem W100 erzielt wurde.

Hintergrundoption 30

Ein täglich einsetzbarer Gegenstand ([2W4] x tägl. Stufe [1W10] oder [1W4] x tägl. Stufe [2W10] Zauber) (Erbstück) (Absprache mit dem Meister).

Hintergrundoption 31

Der Charakter hat eine außergewöhnliche Befähigung, Winkel und Neigungen in relativ gleichmäßigen, festen Oberflächen zu erkennen. Beim Versuch, Fallen oder Geheimtüren in Wänden, Fußböden oder Decken dieser Art zu entdecken, hat er einen Bonus von +25 auf Geheimfächer finden. Er kann Neigungswinkel praktisch sofort abschätzen.

Hintergrundoption 32

Ein +20 normal gearbeiteter Gegenstand (Erbstück) (Absprache mit dem Meister).

Hintergrundoption 33

Die außergewöhnliche Gelenkigkeit des Charakters liefert einen Bonus von +20 auf seine Geschicklichkeit. Sollte er jedoch länger als 5 Stunden ohne mindestens 2 Stunden Pause marschieren, hat er Probleme. Zu Beginn der nächstfolgenden Stunde schlafen in 25% der Fälle die Arme ein und sind für W10 Stunden nicht zu gebrauchen.

Hintergrundoption 34

Ein Zaubermultiplikator x2 (Erbstück) (Absprache mit dem Meister).

Hintergrundoption 35

Der Charakter hat bezaubernde, funkelnde Augen, die ihm ein Flair von Charisma verleihen, wodurch er einen Bonus von +20 auf die persönliche Ausstrahlung erhält.

Unangenehmerweise verkrampfen sich seine Augen in unregelmäßigen Abständen und bereiten ihm schwere Schmerzen. Bei jeder von ihm gewürfelten 66 erleidet er daher 1 W10 Treffer und ist 1 W10 Runden starr vor Schmerz.

Hintergrundoption 36

Eine Eigenschaft ist besonders ausgeprägt, eine etwas eingeschränkt. Daher bekommt der Charakter einen Bonus (1-4: +5; 5-8:+10; 9-10: +15) auf eine Eigenschaft seiner Wahl und auf eine andere einen Malus von 5.

Hintergrundoption 37

Die natürliche Begabung des Charakters für ein Talent ist sehr ausgeprägt. Er bekommt einen Bonus von +5 (1-30), +10 (31-60), +15 (61-99) oder +20 (100) auf ein Talent seiner Wahl.

Hintergrundoption 38

Ein täglich einsetzbarer Gegenstand (1-50: [3W4] x täglich einen Zauber der Stufe [1W10] oder [1W4] x täglich einen Zauber der Stufe [3W10]; 51-75: [4W4] x täglich einen Zauber der Stufe [1W10], [2W4] x täglich einen Zauber der Stufe [2W10] oder [1W4] x täglich einen Zauber der Stufe [3W10]; 76-100: [5W4] x täglich einen Zauber der Stufe [1W10]...) (Erbstück) (Absprache mit dem Meister)

Hintergrundoption 39

Die Beine des Charakters federn elastisch und liefern ihm einen Bonus von +10 auf Sprungmanöver. Ein Hochsprung über 120 cm, ein Weitsprung aus dem Stand über 250 cm oder mit Anlauf über 6m sind alltäglich. Die Hände teilen diese Eigenschaft und geben einen Bonus von +10 auf Schlösser öffnen, Ziehen von Gegenständen (Bogen)... Das hat einen Nachteil: Bei JEDEM Schlag, den der Charakter durchführt, besteht eine 10% Chance, dass sich die Hand/Beine ausrenken und für W100 Runden unbeweglich und nutzlos sind.

Hintergrundoption 40

Transzendenz: Von jedem Gegner, den der Charakter physisch angreift, wird der Rüstungsschutz (nicht der gegen Magie) um 3 vermindert, fällt jedoch niemals unter 0.

Hintergrundoption 41

Ein loyales, ungewöhnliches Tier (bis Stufe 2W4-1)

Hintergrundoption 42

Die enorme Lungenkapazität des Charakters gestattet ihm, seinen Atem ohne schädliche Auswirkungen bis zu 5 min anzuhalten. Außerdem wird seine Ausdauer verdoppelt. Unangenehmerweise ist er allergisch gegen Nadelhölzer und handelt wegen laufender Nase und tränenden Augen mit einem allgemeinen Malus von -20, wenn er sich länger als eine Minute in maximal 8m Umkreis einer derartigen Pflanze aufhält.

Hintergrundoption 43

Der Charakter hat die Kenntnisse einer (zufällig bestimmten) offenen Spruchliste seines Magiebereiches, wodurch er sie immer bis zu seinem halben Magiewiderstandswert beherrscht.

Hintergrundoption 44

+15 auf ein frei wählbares Talent.

Hintergrundoption 45

Der Charakter besitzt große magische Kraft, was ihm einen Bonus von 15 auf die für seine Zauber nötigen Eigenschaften gibt (z.B. Gabe & Glaube +15 bei Hybridmagiern der Grund- und Göttermagie).

Allerdings sehen manchmal Dämonen und Geisterwesen diese Aura und benutzen diese als Tor, um in unmittelbarer Nähe des Charakters zu erscheinen. Es besteht dazu pro Woche eine 5% Chance. Es erscheint ein Klasse I Dämon (1-22), Klasse II Dämon (23-40), Klasse III Dämon (41-50), Klasse IV Dämon (51-55), schwacher Elementargeist (56-65), Greater Ghost (66), Minor Ghost (67-80), Lesser Ghost (81-90), Headless Ghost (91-98), Ghost Wolf(99-100).

Hintergrundoption 46

Eine außergewöhnliche Fähigkeit gestattet dem Charakter im Kampf besonders schnell zu überblicken, wodurch

einen Bonus von 20 auf seinen Initiativwurf bekommt.

Leider hat diese Fähigkeit einen Nachteil, denn der Charakter fixiert sich derart auf sein Vorfeld, so dass er seine Seiten und seinen Rücken unbeachtet lässt. Dies führt dazu, dass sich die Parademali für Angriffe von hinten und von der Seite verdoppeln. Des Weiteren hat er einen Malus von -1 auf seinen Kampfkoordinationswert.

Hintergrundoption 47

Der Charakter ist ein echtes Allroundtalent. Er bekommt einen Bonus von +3 auf **alle** Talente. Wenn der Charakter es wünscht, kann er statt dessen die Grundwerte aller Talente um 10 erhöhen.

Hintergrundoption 48

Der Charakter hat eine außergewöhnliche Fähigkeit, die es ihm erlaubt, schneller als andere einen Angriff wahrzunehmen, was ihm einen Paradebonus von +2 gibt.

Leider hat er nicht sofort den Überblick in einem Kampf, weshalb sein Initiativwurf um 15 reduziert wird.

Hintergrundoption 49

Der Charakter hat einige Zeit in der Wildnis gelebt und bekommt einen Bonus von +15 auf alle Wildnisfertigkeiten (Fallen stellen / Jagen; Fischen / Angeln; Nahrung finden / Pflanzenkunde; Richtungssinn; Spuren lesen; Tierkunde; Wettervorhersage; Wildniskenntnisse). Dort hat er allerdings ein bisschen den Umgang mit Menschen verlernt, was ihm einen Malus von -10 auf Gassenwissen und Diplomatie gibt.

Hintergrundoption 50

Die Augen des Charakters sind von unterschiedlicher Farbe. Wenn er die Augen schließt und sich eine Runde konzentriert, kann er seine Sicht so umstellen, dass er unsichtbare Objekte sieht. Sichtbare Objekte werden dabei verschwommen und unscharf wahrgenommen, so dass er einen allgemeinen Malus von 50 auf alles bekommt, was eine Wahrnehmung der sichtbaren Umgebung voraussetzt. Für eine Rückkehr zur normalen Sicht ist eine weitere Runde Konzentration erforderlich. Wird er von einem Schlag getroffen (Kampf, gegen Tür gelaufen) oder stürzt er, besteht eine 5% Chance, dass sich seine Sicht sofort umstellt.

Hintergrundoption 51

Der Charakter hat in seiner Jugend eine Tätigkeit besonders gerne ausgeübt und bekommt dadurch auf eine Fertigkeit vier Lernpunkte. Dabei sollte beachtet werden, dass die Fertigkeit in seiner Jugend ausgeübt wurde. Ein guter Spieler nutzt dies nicht aus, um weitere vier Lernpunkte auf eine Waffe zu bekommen, sondern überlegt sich was gescheiters, wie z.B. könnte ein Ritter besonders gerne gemalt haben, oder ein Halblingdieb besonders oft geangelt haben. Natürlich kann der Charakter auch seit seinem 5 Lebensjahr das Schwert geschwungen haben oder Abwehrrollen geübt haben; das macht ja jedes 5-10 jähriges Kind, oder nicht? (Es muss ja kein Nachteil sein, also die Charakterjugend ein bisschen ausarbeiten!)

Hintergrundoption 52

Der Charakter hat blitzartige Reaktionen, die ihm neben einem +20 Reaktionsbonus zusätzlich einen Bonus von +1 auf seine Attacke- und Paradowürfe geben.

Gleichzeitig wird er jedoch durch ein furchtbares Kindheitserlebnis geplagt, bei dem ein Geschoss eine böse Rolle spielte. Bei jedem Angriff mit einer Schuss- oder Wurfwaffe besteht eine 10% Chance, dass er sich vor Angst 1W10 Runden zusammenrollt.

Hintergrundoption 53

Der Charakter hatte einen Freund einer anderen Rasse. Von dem hat er Sprachen und Gebräuche gelernt, wodurch er 10 Lernpunkte auf eine Sprache bekommt, die weder seine Muttersprache noch Allgemeinsprache ist.

Hintergrundoption 54

Die außergewöhnliche innere Stärke des Charakters gestattet ihm, Schmerzen zu ertragen und gibt ihm somit einen Bonus von +20 auf die Lebensenergieprobe nach kritischen Treffern.

Diese innere Kraft erwächst aus dem Kampf gegen eine seltene, chronische Krankheit. Pro Woche besteht eine 5% Chance, dass der Charakter für W10 Tage unter Schweißausbrüchen leidet und sein Körper von Schwären und Ausschlag überzogen wird. Während dieser Zeit handelt er mit einem allgemeinen Malus von -20 und seine

persönliche Ausstrahlung und Aussehenswert werden halbiert.

Hintergrundoption 55

Der Charakter hat in seiner Lehre viel und fleißig gelernt, und bekommt dadurch 2 Lernpunkte in einer frei wählbaren Fertigkeit. (es müssen weitere 2 Lernpunkte eingesetzt werden, um das entsprechende Talent auf 66% des Maximalwertes zu bekommen, ansonsten beherrscht es der Charakter mit 40%)

Hintergrundoption 56

Durch seine zarten Handgelenke ist der Charakter in der Lage, Wurfobjekte besonders präzise zu zielen; für Wurfangriffe und Wurfaktionen gilt ein +20 Poolbonus.

Leider besteht bei jeder Landung nach einem Sturz oder Sprung, Klettern, Hängen, Sprint oder Spurt eine 4% Chance, dass er sich die betreffenden Körperteile verstaucht, wodurch er 1W10 Runden außer Gefecht ist und 1W10 Tage lang die verletzten Körperteile nur mit -50 einsetzen kann.

Hintergrundoption 57

Der Charakter hat von seinem Lehrmeister einen Talisman bekommen, den er für eine frei wählbare Fertigkeit einsetzen kann. Wenn dem Charakter nach einer Runde Konzentration eine Selbstbeherrschungsprobe gelingt, bekommt er einen +10 Bonus auf diese Fertigkeit. Der Talisman ist eine Halskette mit einem Emblem und besitzt unendlichen Wert für den Charakter.

Hintergrundoption 58

Der Charakter hat in seiner Jugend eine Räuberbande beobachtet, wie sie eine Beutekiste versteckt haben. Diese hat er sich genommen, was sich einige Tage später als großer Fehler herausstellen sollte, denn diese Räuber wollen seinen Tod. Aber der Charakter hat in der Kiste 150 Goldstücke gefunden. Bei der Rückkehr der Räuber hat man leider seine Spuren zurück zu seinem Unterschlupf verfolgt und ihn auch gesehen. Er konnte gerade noch entkommen...

Hintergrundoption 59

Die schnelle, aber leise Schrittweise des Charakters liefert ihm einen +20 Bonus auf Schleichen und Gleichgewichtsmanöver und erhöht seinen Meuchelwert um +5.

Diese Fähigkeit ist die Folge einer ungewöhnlichen Struktur des Innenohrs, die allerdings auch Nachteile mit sich bringt: Wenn sich der Charakter im Wasser oder bei Regen nicht in einem geschlossenen, trockenen Raum aufhält, verliert er zeitweilig das Gehör und handelt mit einem allg. Malus von -30 (er kann jedoch normal schwimmen).

Hintergrundoption 60

Der Charakter ist schizophren (2 Charakterblätter). Er wechselt seine Persönlichkeit immer dann, wenn er im Stress steht (z.B. im Kampf). Dann wird ausgewürfelt welche Persönlichkeit er für die nächste Zeit annimmt (1-50,51-100). Allerdings kann sich der Charakter teilweise unbewusst an seine andere Persönlichkeit erinnern und deshalb bekommt die eine Persönlichkeit 25% der Erfahrungspunkte der anderen noch zusätzlich.

Hintergrundoption 61

Der Charakter kann durch den Kampf gegen eine starke Gräserallergie (-20 allgemein bei Gräserpollenflug) Schmerzen und Verletzungen besser verkraften und bekommt einen +20 Lebensenergiebonus.

Hintergrundoption 62

relative Unsterblichkeit: Der Charakter ist relativ unsterblich, erfährt dies aber erst, wenn er das erste Mal gestorben ist (Ab diesem Zeitpunkt gelten auch erst die nachfolgenden Mali). Ab dem Zeitpunkt seines ersten Todes hört er auf zu altern. Ab diesem Zeitpunkt kann der Charakter nur durch das Zerstören oder das Abtrennen seines Kopfes von den Schultern getötet werden, woraufhin sich sein Körper in reine Energie verwandelt und nicht wiederbelebt werden kann.

Allerdings erleidet der Charakter Schmerzen und Erschöpfung genauso wie jeder andere, d.h. alle Mali kommen bei ihm voll zur Geltung. Nur wenn ein Zustand eintritt, durch den der Charakter unter normalen Umständen sterben würde, so kann er die Urenergie anzapfen und mit deren Hilfe die Situation meistern. [So ist das Atmen

unter Wasser, das wochenlange Dürsten und Hungern, das Überleben mit durchstochenem Herzen... möglich] Allerdings fällt es dem Charakter durch seine unbegrenzte Lebensspanne schwer, etwas Neues zu erlernen, so dass er nur 80% seiner Abenteurpunkte ausgeben darf. Selten wird er auf andere Unsterbliche treffen, die sich dann größtenteils [sofern Sie einer anderen Gruppe entstammen] mit ihm duellieren wollen. Für diese Duelle gelten strikte Regeln (rituelle Herausforderung mit vollem Namen, Kampf Mann gegen Mann, nicht auf heiligem Boden), die eingehalten werden müssen. Der Sieger dieser Duelle bekommt nach dem Tod des Konkurrenten dessen Fähigkeiten zu 50% der entsprechenden Werte.

Die relativ Unsterblichen werden in sechs große Gruppen eingeteilt, die untereinander verfeindet sind und durch ihre Rassenzugehörigkeiten leicht zu unterscheiden sind:

- I. Eschque's Kinder - die unsterblichen Halblinge gehören in diese Gruppe
- II. Costehl's Avatare - unsterbliche Menschen mit gelblicher Hautfarbe gehören in diese Gruppe
- III. Jumilla's Avatare - unsterbliche Menschen mit heller Hautfarbe gehören in diese Gruppe
- IV. Zeh't's Avatare - unsterbliche Menschen mit dunkler Hautfarbe gehören in diese Gruppe
- V. Mestal's Diener - diese Gruppe umfasst alle Elfen
- VI. Andrugar's Vasallen - die unsterblichen Zwerge sind die Mitglieder dieser Gruppe.

Hintergrundoption 63

Völkerfreund: Der Charakter verfügt über ein ausgeprägtes Verständnis eines Volkes, einschließlich Sprache (+20 auf Sprachkunde für die entsprechende Sprache), Denkgewohnheiten, Lebensart und Geheimnissen.

Auf der Familie des Charakters liegt folgender Fluch (der McFly - Fluch):

Der Charakter kann keine Herausforderung, die ihn der Feigheit bezichtigt, ablehnen. Allerdings hat der Charakter während einer solchen Herausforderung einen Bonus von +20 auf Kraft, Geschicklichkeit, Intelligenz und Reaktion. Obwohl es sich dem Namen nach um einen Fluch handelt, kann dieser weder gebrochen noch geheilt werden!

Hintergrundoption 65

Der Charakter kommt aus einer reichen Familie, wodurch er Güter und Kapital besitzt. Er hat ein festes Einkommen von 5 Goldstücken pro Monat. (Es werden dem Charakter aber keine Schicksalspunkte abgezogen).

Hintergrundoption 66

Der Charakter bekommt einen +5 magischen Gegenstand vererbt (Absprache mit dem Meister).

Hintergrundoption 67

Der Charakter ist sehr risikofreudig im Bereich der Magie. Er bekommt einen Bonus von 10 auf jeden Risikowurf (AZP-10).

Allerdings hat er besonders oft Pech, wenn ihm ein Risikozauber nicht gelingt. Dann erhöht sich der Patzerwurf um 25+W50 (einmalig auswürfeln). Der Risikozauber kann aber nur auf ein Minimum von 2 reduziert werden.

Hintergrundoption 68

Der Charakter ist besonders stark (+10 ST).

Allerdings ist er auch nicht ganz helle und hat dadurch 5 Lernpunkte weniger als normal.

Hintergrundoption 69

Das Wirken von Zaubern geht dem Charakter leichter von der Hand als anderen Zauberkundigen, was zur Folge hat, dass schon Zauber, die nur 5 Stufen unter dem höchsten gelernten Zauber einer Liste sind, für ihn *leicht* zu sprechen sind. Dies kommt dadurch, dass er die Spruchlisten besonders gut lernt und in die tiefsten Geheimnisse der entsprechenden Sprüche eintaucht.

Durch diese zeitaufwendigere Methode, Spruchlisten zu erlernen, benötigt er die 1,5fache Lernzeit (50% höhere Geldkosten, aber normale Abenteurpunktekosten) für einen Zauberspruch.

Hintergrundoption 70

Der Charakter kommt aus einer sehr reichen Familie, wodurch er Güter und Kapital besitzt. Er hat ein festes Einkommen von 10 Goldstücken pro Monat. (Es werden dem Charakter aber keine Schicksalspunkte abgezogen).

Hintergrundoption 71

Der Charakter leidet unter einem seltenen Gendefekt. Die körperlichen Attribute (Kr, Ge, Re, Le) sinken jährlich um 3 (allerdings nicht unter 1 W30 [für jede Eigenschaft getrennt auswürfeln]), deshalb verlässt sich der Charakter auf seine geistigen Fähigkeiten (In, Sb, WE, Gab, Gla, Gei) und steigert diese jährlich um 2.

Hintergrundoption 72

Der Charakter hat ein Amulett gefunden, welches ein Zaubermultiplikator x2 ist oder ein Zaubervermehrer +3 ist (jeweils für seinen Magiebereich). Leider lastet ein Fluch auf dem Amulett, weil es aus Diebesgut stammt. Der Fluch lässt den Träger bei Neumond zu einer Schattengestalt werden (fast transparent) und bevor der Charakter kein hominoides Wesen getötet hat, wird er nicht wieder sichtbar. Wenn der Träger das Amulett loswerden will, muss ihm ein Willensstreit gegen Willenskraft 75 gelingen (nach jedem Mord ist ein Wurf möglich).

Hintergrundoption 73

Der Charakter bekommt eine Waffe seiner Wahl, die einen zusätzlichen Kritischen Treffer (1-25: Schnitt, 26-50: Scharf, 51-75: Stich, 76-100: Stumpf) verursacht, der (ohne Trefferpunktebonus) nach jedem normalen kritischen Treffer zur Geltung kommt.

Hintergrundoption 74

Der Charakter bekommt eine Waffe die einen zusätzlichen Kritischen Treffer C (einer zufälligen Liste aus dem Spell Law) verursacht.

Hintergrundoption 75

Der Charakter bekommt einen +10 magischen Gegenstand vererbt (Absprache mit dem Meister).

Hintergrundoption 76

Der Charakter bekommt eine heilige Waffe vererbt. Die Waffe besitzt außerdem eine recht hohe Intelligenz und kann mental mit dem Charakter kommunizieren. Der Charakter kann aber nur laut antworten.

Diese Waffe hat leider den Nachteil, dass sie im Kampf immerzu auf den Geist des Charakters einredet und ihn doch recht stark irritiert, was sich durch einen Malus von -15 auf den Pool auswirkt, wenn keine Selbstbeherrschungssprobe gelingt. Jede Runde ist ein neuer Wurf nötig.

Die Waffe redet aber kein sinnvolles Zeug, sondern labert den Charakter zu den ungünstigsten Zeitpunkten voll, wenn man allerdings den Rat brauchen könnte, schweigt die Waffe, brummelt unverständliches Zeug oder stimmt ein Trauerlied an.

Hintergrundoption 77

Der Charakter hat die Fähigkeit Entfernungen besser abzuschätzen, wodurch sich seine Fernkampf-Reichweiten (sehr nah bis weit, die Maximalreichweiten für ballistische Entfernungen ändern sich nicht) um 30% erhöhen. Weiterhin erhöht sich sein Talentwert für Maße und Entfernungen schätzen um 15 Punkte.

Hintergrundoption 78

Dem Charakter wird ein Reittier vererbt. (1-50: Stufe 1, 51-75: bis Stufe 2, 76-90: bis Stufe 3, 91-95: bis Stufe 4, 96-99: bis Stufe 5, 100: bis Stufe 7) {C&TI, Seite 9}

Hintergrundoption 79

Dem Charakter wird ein Gegenstand mit einem Spruchvermehrer vererbt. (1-50: +1, 51-90: +2, 91-98: +3, 99: +4, 100: +5)

Hintergrundoption 80

Der Charakter bekommt einen +15 magischen Gegenstand vererbt (Absprache mit dem Meister).

Hintergrundoption 81

Die Haut des Charakters ist äußerst empfindlich gegen Berührungen. Dies führt dazu, dass die, nach kritischen Treffern nötige, Probe gegen die momentane Lebensenergie um 10 Punkte erschwert wird. Außerdem erhält der Charakter jeden Abend 1 W10 Schadenspunkte, falls er den Tag über schwerere Rüstungen als weiche Lederkleidung trug.

Glücklicherweise ist der Tastsinn des Charakters extrem verbessert, so dass er auch minimalste Erhebungen ertasten kann. Der Charakter bekommt einen Bonus von 15 Punkten auf die Talente Taschenspielererei, Feinschmieden und Geheimfächer finden. Falls er bereits das angeborene Talent Tasten verfügt, so erhöhen sich die Boni auf 20 Punkte. Außerdem bekommt der Charakter dann noch zusätzlich einen Bonus von 10 auf Gewichte & Werte schätzen.

Hintergrundoption 82

Der Charakter bekommt einen +20 magischen Gegenstand vererbt (Absprache mit dem Meister).

Hintergrundoption 83

Der Charakter ist resistent gegen magische Rückschläge, wodurch alle AZP Modifikationen um 15 +W50 (einmalig würfeln) gesenkt werden (nicht unter 2).

Allerdings kommt dies dadurch, dass der Charakter öfter patzt als andere. Seine Zauberpatzerwahrscheinlichkeit wird um 2 Punkte (auf 4) erhöht.

Hintergrundoption 84

Der Charakter widersetzt sich der Grundmagie mit einem zusätzlichen +20 Bonus. Das kommt daher, dass seine Mutter während der Schwangerschaft mit Magie behandelt wurde. Leider ist er etwas anfällig in den beiden anderen Bereichen (1-40: -5; 41-80:-10; 81-100:-15)

Hintergrundoption 85

Der Charakter hat besonders viel Glück mit Waffen, weshalb er bei jedem Waffenpatzer eine 50% Chance hat, dass dieser nicht zum Tragen kommt.

Das kommt allerdings auch durch seine von Haus aus vorsichtige Art, weshalb er einen Malus von -5(1-80) bzw. -10(81-100) auf seine Waffenpools bekommt.

Hintergrundoption 86

Der Charakter ist sehr magieanfällig, was ihm einen zusätzlichen Magiemodifikator auf Grund- (1-33), Götter- (34-66) oder Mentalmagie (67-99) (bei Hundert auf alle drei) von 10 gibt.

Allerdings bekommt er einen Bonus von 5 (wenn oben 100, dann Bonus 10) auf Gift und Krankheitsresistenzen.

Hintergrundoption 87

Der Charakter hasst Waffen und kann keine Lernpunkte für Waffen verwenden. Allerdings kann er sich gut verstecken und bekommt jeweils 4 Lernpunkte auf Schleichen & Sich verbergen.

Inzwischen hat er natürlich gelernt, dass man im Abenteuererleben auch Waffen braucht und hat keine weiteren Probleme eine Waffe zu den normalen Kosten zu erlernen.

Hintergrundoption 88

Der Charakter war in seiner Jugend ein Feigling (die schlechte Eigenschaft Feigheit muss wenigstens 2 betragen) und bekommt einen Lernpunkt auf Laufen.

Hintergrundoption 89

Der Charakter wurde früher oft und lange gejagt. Auf der Flucht gerät er zu 10% in Panik und rollt sich für 1W10 Runden zusammen. Allerdings bekommt er 4 Lernpunkte auf Laufen.

Hintergrundoption 90

Dem Charakter ist es möglich, die Entfaltung magischer Energie wahrzunehmen. Falls er über das angeborene Talent Zauberlärm hören verfügt, so kann er die Stufe eines jeden Zauberspruchs, den er hört, genau einordnen, ansonsten verfügt er über das angeborene Talent Zauberlärm hören.

Hintergrundoption 91

Der Charakter ist sehr magiebegabt und kann sich Zauberpunkte von einer anderen Quelle der Macht durch eine einfache Konzentrationsübung zunutze machen. Hierfür muss ihm eine einfache Selbstbeherrschungsprobe gelingen. Sodann bekommt er 1 W100% (abgerundet) der ihm verfügbaren Zauberpunkte einer beliebigen Quelle

der Macht zu seinen vorhandenen addiert. Gelingt ihm die Probe nicht, so verliert er 1 W100% (abgerundet) seiner momentanen Lebensenergie, wobei er den Lebensenergieverlust durch vorhandene Zauberpunkte auffangen kann (3 Lebenspunkte für einen leichten, 6 für einen mittleren und 10 für einen schweren Zauberpunkt).

Hintergrundoption 92

Der Geschmackssinn des Helden ist sehr gut entwickelt.

Falls der Charakter bereits über Schmecken verfügt, so kann er jeden Trank, den er bereits zuvor gekostet hat, an seinem Geschmack erkennen.

Allerdings ist der Charakter geschmacklich so verwöhnt, dass er kein unzubereitetes oder schlecht zubereitetes Essen (Probe gegen Kochen misslungen) zu sich nehmen kann.

Hintergrundoption 93

Der Charakter beherrscht eine zufällige (Rücksprache mit dem Meister) der psionischen Listen (Spell Users Companion) bis zu seinem Magiewiderstandswert.

Hintergrundoption 94

Der Charakter ist extrem langsam, was sich mit einem Malus von 15 auf Reaktion auswirkt.

Allerdings ist er in Kämpfen so oft getroffen worden, dass er es gelernt hat, schnell die Benommenheit zu überwinden, was bei ihm jede Benommenheitsphase um 2 verringert.

Hintergrundoption 95

Der Charakter leidet unter einem seltenen Gendefekt. Er wächst immer weiter und seine körperlichen Eigenschaften steigen jährlich um 2 (Kr, Ge, Re, Le, Größe).

Allerdings sinken dadurch auch jährlich alle! anderen Attribute um 1.

Hintergrundoption 96

Der Körper des Charakters verringert alle 2 Runden jede blutende Wunde um $1/Rd$ (z.B. $2/Rd+3/Rd+1/Rd=6/Rd$ nach 2 Rd $1/Rd+2/Rd=3/Rd$).

Hintergrundoption 97

Der Charakter ist körperlich sehr begabt und bekommt einen Bonus von +3 auf alle Talente, die unter anderem von Geschicklichkeit, Reaktion, Lebensenergie und/oder Kraft abhängen.

Hintergrundoption 98

Der Charakter bekommt eine intelligente Waffe (In 25) vererbt, die gegen ein zufälliges Wesen tödlich wirkt. Die Waffe wird bei jeder Begegnung versucht, den Charakter dazu zu bringen, dass entsprechende Wesen zu töten (1-20 Orks; 21-40 Trolle; 41-60 Oger; 61-80 Geistwesen; 81-90 Riesen; 91-95 Vampire; 96 Halblinge; 97 Elfen; 98 Zwerge; 99 Menschen; 100 Drachen). Bei kritischen Treffern erhöht die Waffe den Wert des kritischen Treffers gegen die entsprechende Kreatur um 35 Punkte.

Hintergrundoption 99

Der Charakter darf ein Attribut um 1W10 (1-60) oder 1W20 (61-100) Punkte erhöhen.

Hintergrundoption 100

Der Charakter darf sich eine Hintergrundoption aussuchen.

Die schlechten Eigenschaften

Diese Eigenschaften spiegeln die schlechten Seiten der Charaktere wieder. Der Spieler hat zu Beginn 20 Negativpunkte (Falls der Charakter weitere Punkte auf Lebensenergie und / oder Aussehen verteilt hat, so erhöhen sich die Negativpunkte um die entsprechende Anzahl) auf die folgenden Eigenschaften zu verteilen. Eine schlechte Eigenschaft kommt zum Tragen, wenn es dem Charakter nicht gelingt, mit einem W20 über den Eigenschaftswert zu würfeln. Schlechte Eigenschaften können Werte von 0 bis 20 annehmen.

In der folgenden Tabelle sind die Zahlen vor den schlechten Eigenschaften Gewichtungsfaktoren, d.h. steht dort eine $x 2$, so steigt diese Eigenschaft um 2 Punkte für jeden Negativpunkt, den man auf diese schlechte

Eigenschaft verteilt. Bei Dezimalzahlen wird aufgerundet (man erinnert sich: **immer** gegen den Spieler!). Jedes Mal, wenn man bei einer Probe gegen eine schlechte Eigenschaft eine 19 oder 20 gewürfelt wird, so verringert sich diese Eigenschaft um 1 Punkt. Allerdings erhöht sich die schlechte Eigenschaft bei jeder Probe, bei der eine 1 gewürfelt wurde.

Faktor	schlechte Eigenschaft
x 1)	Angst vor Dunkelheit
x 1)	Angst vor Feuer
x 1)	Feigheit
x 1)	Goldgier
x 1)	Jähzorn
x 1)	Neugier
x 1)	Spielsucht
x 1)	Totenangst
x 1.5)	Fresssucht
x 1.5)	Kleptomanie
x 1.5)	Trunkenheit
x 2)	Eitelkeit
x 2)	Höhenangst
x 2)	Hydrophobie
x 2)	Klaustrophobie

Erik Danske meint, daß Sauflust eine für einen Nordländer unerlässliche Eigenschaft ist, deshalb setzt er mit 12 Negativpunkten seine Trunkenheit auf 18. Weiterhin spuken ihm Geschichten über Segelschiffe voller Untoter im Kopf herum, also setzt er seine Totenangst mit 12 Punkten auf 12. Zum Zwecke der Befriedigung seiner Plünderungslust setzt er seine Goldgier auf 10. Als Seemann hat er natürlich etwas Höhenangst, die er mit seinen restlichen drei Punkten auf 6 setzt. Somit hat er:

- Goldgier 10
- Totenangst 12
- Angst vor Dunkelheit 0
- Angst vor Feuer 0
- Feigheit 0
- Jähzorn 0
- Neugier 0
- Kleptomanie 0 (alles ehrlich geraubte Beute!)
- Trunkenheit 12
- Hydrophobie 0
- Klaustrophobie 0
- Höhenangst 6
- Eitelkeit 0

Angst vor Dunkelheit

Diese schlechte Eigenschaft kommt zum Tragen, wenn der Charakter sich in völlige Dunkelheit begeben soll. Als völlige Dunkelheit wird hierbei sowohl ein gut abgedunkelter Raum, ein unbeleuchteter Tunnel oder eine magisch erzeugte Dunkelheit angesehen. Charaktere mit Nachtsicht sollten diese schlechte Eigenschaft nicht wählen. Falls die schlechte Eigenschaft zum Tragen kommt, so versucht der Charakter mit allen Mitteln, Licht zu schaffen, oder er flieht aus der Dunkelheit.

Angst vor Feuer

Jedes offene Feuer wird von einem Charakter mit dieser schlechten Eigenschaft gemieden. Besonders ungünstig wirkt sich dieses Talent gegen magisch erzeugtes, heißes Feuer aus, wie zum Beispiel eine Feuerlanze, insbesondere wenn man sie selber erzeugen will. Als offenes Feuer gilt bei diesem Talent auch ein Kaminfeuer oder eine Fackel, nicht jedoch eine geschlossene Lampe oder Zaubersprüche wie Taschenlampe, die keine Hitze verbreiten.

Eitelkeit

Ein Charakter, der über diese schlechte (?) Eigenschaft verfügt, wird alles unternehmen, um sein Aussehen auf einem möglichst perfekten Stand zu halten. So kann es seinen Mitstreitern passieren, dass ein Charakter, dessen Eitelkeitsprobe um wenigstens 10 Punkte gelang, sich weigert, durch den selbst gegrabenen Fluchttunnel zu kriechen, da dieser ziemlich schmutzig aussieht. Ob sie dies genauso tolerieren werden wie die Weigerung desselben Charakters, den Tunnel überhaupt mitzugraben? Auch addieren sich im Laufe der Zeit die Ausgaben für Bäder, die der Charakter spätestens alle drei Tage aufsuchen will. (Nach Möglichkeit auch jede 2. Woche einen Friseurbesuch).

Feigheit

Vor jedem Kampf oder bei gefährlichen Situationen (z.B. die Erkundung eines Ganges) wird eine Probe gegen diese schlechte Eigenschaft nötig. Falls die Eigenschaft zum Tragen kommt, so kann der Charakter an dem anstehenden Kampf nicht teilnehmen, sondern wird statt dessen eine sichere Stelle weitab vom Kampfgeschehen aufsuchen, bzw. wird er jemand anders die Gefahr bezwingen lassen.

Fresssucht

Der Fresssucht verfallene Helden neigen dazu, ihre Lebensmittelvorräte auf recht individuelle Art aufzuteilen. Als erstes essen sie soviel sie können, und der Rest wird für später aufgehoben. Dies führt zum Einen häufig zu Missverständnissen unter den Gruppenmitgliedern als auch zu der Gefahr, ihre Statur zu 'erweitern'! Pro Jahr besteht eine (Eigenschaftswert Fresssucht) in Prozent Wahrscheinlichkeit, in der Grössen- und Gewichtetabelle um eine Gewichtsklasse nach unten zu rutschen.

Goldgier

Eine um mehr als 10 Punkte gelungene Probe gegen Goldgier bedeutet, dass der Charakter alle Vorsicht fahren lässt, um den Schatz, den er vor sich sieht, in seinen Besitz zu bringen. Er wird in diesem Fall auch gegen seine Kameraden vorgehen, falls sie sich ihm in den Weg stellen. Proben, die um weniger als 10 Punkte gelingen, lassen den Charakter noch einigermaßen vorsichtig sein, obwohl er sich nicht mehr auf normale Weise von dem Schatz ablenken lassen wird.

Höhenangst

Wer kennt es nicht, dieses flaue Gefühl im Magen, das mit zunehmender Höhe immer stärker wird, bis es schließlich jegliche Bewegung (bei einer Probe, die um mehr als 10 Punkte gelang) verhindert. Der Meister sollte jedes Mal Proben ablegen lassen, wenn der Charakter das erste Mal mehr als 5 Meter in die Tiefe schauen kann, wobei es für jeweils weitere 5 Meter einen Bonus von einem Punkt gibt. Bei Charakteren, deren Intelligenz größer als 60 ist, werden die Proben auch fällig, wenn er nur an eine Situation denken muss, in die er sich begeben soll, die es nötig machen würde, Proben abzulegen.

Hydrophobie

Wasser ist zum Trinken und eventuell Waschen da, jawohl! Ein Charakter, der mit dieser schlechten Eigenschaft ausgestattet ist, hat garantiert etwas gegen andere Verwendungszwecke, wie Schwimmen, Rudern, Segeln...! Um es wissenschaftlich auszudrücken: Die Größe der duldbaren, zu überquerenden Wasserfläche ist umgekehrt proportional zu der Größe des Eigenschaftswertes. Eine Probe wird jedes Mal fällig, wenn der Charakter Wasser überqueren soll, das tiefer ist, als er lang ist. Eine Ausnahme von dieser Regel ist die Überquerung von Brücken. Hier müssen nur Proben ab einem Eigenschaftswert von 19 abgelegt werden.

Jähzorn

Hierzu braucht man eigentlich kaum etwas zu schreiben. Proben werden fällig, wenn der Meister meint, dass der Charakter gereizt worden ist. Eine gelungene Probe kann durch eine Probe auf Selbstbeherrschung aus der Welt geschafft werden. Allerdings wird auf diese Probe auf Selbstbeherrschung noch der zwanzigfache Betrag aufgeschlagen, um den die Probe auf Jähzorn gelungen ist. Diese Probe auf Selbstbeherrschung wird übrigens hinfällig, wenn der Charakter auch noch über Berserkerangang verfügt. Dieser kommt sofort zum Tragen, sobald eine Jähzornprobe gelungen ist.

Klaustrophobie

Klaustrophobie beschreibt die Angst vor geschlossenen Räumen. In einem Abenteuerrollenspiel ist es allerdings

eher die Angst vor verschlossenen Räumen, insbesondere wenn man sich darin befindet. Auch der Aufenthalt unter einem Berg, der jede Sekunde zusammenbrechen kann und von Ignoranten *Tunnel* genannt wird, ist mit dieser schlechten Eigenschaft nur nach einer misslungenen Probe möglich. Falls der Charakter in die Situation kommen sollte, in einen Kerker gesperrt zu werden, so muss er jede Stunde eine Probe ablegen. Falls 10 von diesen Proben in Folge gelingen, so muss er sich permanent von 10 seiner Intelligenzpunkte trennen, jedenfalls so lange, bis sein Wahnsinn geheilt werden kann.

Kleptomanie

Ein Held mit dieser schlechten Eigenschaft verspürt das unwiderstehliche Verlangen, seine Hände in fremder Leute Taschen zu stecken und sie möglichst voll wieder herauszunehmen. Zur Not würde er auch die Tasche von bekannten Leuten nehmen. Es ist allerdings anzuraten, das Talent Taschenspielerlei auf einen möglichst hohen Wert zu steigern.

Ansonsten könnte es sein, dass intolerante Leute den Helden mit Hilfsmitteln wie Federn und Teer maßregeln.

Neugier

Ein Charakter, der diese schlechte Eigenschaft hat, ist neugierig. Wer hätte das gedacht?

Eine Talentprobe wird jedes Mal fällig, wenn der Meister meint, dass der Charakter ein Geheimnis relativ einfach lösen kann. Als einfach gilt für den normalen Abenteurer allerdings kein Besuch einer Bibliothek, eher der Einsatz seines Lebens. Das seltsame Scharren in dem Raum, in welchem sich vorhin noch die 5 Orks aufgehalten haben, ist ein solches Geheimnis. Der Grund, aus dem dieser riesige Diamant hier herumliegt, allerdings nicht. Dies ist eher ein Fall für Super..., ähm Goldgier.

Spielsucht

Spielsucht verleitet den Charakter dazu, bei jeder sich bietenden Gelegenheit um Geld oder ähnliches zu spielen. Nach jeweils einer Runde des Spiels bzw. 1 Stunde Spielzeit kann der Charakter eine weitere Probe gegen diese schlechte Eigenschaft ablegen um das Spiel bei einer misslungenen Probe beenden zu dürfen.

Totenangst

Totenangst, oder besser Untotenangst, entspricht der panischen Furcht des Charakters vor, na was schon, natürlich Untoten. Wenn diese schlechte Eigenschaft zum Tragen kommt, wird der Charakter vor jedem Untoten, dem er begegnet, fliehen. Neue Proben, um seine Angst zu bezwingen, darf der Charakter erst nach Ablauf von 30 Minuten ablegen, oder wenn der Meister meint, dass ein äusserer Anlass (z.B. die schwere Verletzung eines Freundes) eine neue Probe rechtfertigt.

Trunkenheit

Gibt an, ob der Charakter in Gefahr ist, dem Alkoholismus zu verfallen, was bei einem Wert von 20 garantiert geschieht.

Bei geringeren Werten muss die Figur jedes Mal, wenn sie die Gelegenheit hat, einfach an alkoholische Getränke zu kommen, eine Probe gegen Trunkenheit ablegen. Gelingt diese, so muss er wenigstens ein (großes) Glas trinken. Danach sind weitere Proben fällig, auf welche die Anzahl der gelungenen Proben aufgeschlagen wird. Natürlich kann der Charakter auch nach einer misslungenen Probe weiter saufen, aber dann wird diese Probe wie eine gelungene gehandhabt. Weiterhin ist es Spielercharakteren auch möglich, soweit der Meister dies zulässt, ein Getränk auszuwählen, das er bevorzugt. Dann steigt der Trunkenheitswert für dieses Getränk um 8 Punkte, während der Charakter allen anderen Getränken um 5 Punkte leichter widerstehen kann.

Vorgehensweise bei der Erschaffung

Ein Spieler sollte sich zuerst die Frage stellen, was sein zukünftiges alter Ego seiner Meinung nach später tun will. Soll es sich dem Gebiet der Magie zuwenden, oder doch lieber den Umgang mit Waffen erlernen. Soll es eine allseits beliebte Frau sein, oder ein skrupelloses, machtgieriges Weib? Soll der Held etwas unglaublich gut können (und sonst kaum noch etwas), oder soll er sich lieber in jeder Situation zu helfen wissen (auch wenn dann häufig etwas schief geht)? Ein erster Ansatzpunkt hierzu sind die verschiedenen Rassen, die es in diesem Rollenspiel gibt: Menschen, Elfen, Halbelfen, Zwerge und Halblinge. Um die Entscheidung zu erleichtern, sollte der Spieler sich erst einmal die verschiedenen Rassen ansehen.

Sobald sich der Spieler für eine Rasse entschieden hat, der sein Charakter angehören soll, empfehle ich, die

Hintergrundoptionen auszuwürfeln (sofern man welche haben möchte). Denn die Hintergrundoptionen können einen großen Einfluss auf die spätere Karriere des Charakters nehmen.

*So meint Gunnar zum Beispiel, dass ein Ritter, welcher sich bei jedem Fernkampfangriff mit 10% Wahrscheinlichkeit zusammenkrümmt, nicht spielbar ist. Der Meister ist **natürlich** anderer Meinung ;)*

Nach der Bestimmung der Hintergrundoptionen sollte der Spieler sich entscheiden, ob sein Charakter Zauber erlernen will. Falls dem so ist, muss er sich einer der magischen Zünfte anschließen.

Falls man auf die Hintergrundoptionen teilweise oder ganz verzichten möchte, bekommt man für jede Hintergrundoption, auf die man verzichtet, einen Lernpunkt.

Nach Bestimmung der Hintergrundoptionen muss der Spieler nun die Eigenschaften des Charakters bestimmen. Hierfür muss er für jede Eigenschaft einmal mit der Anzahl an Würfeln würfeln, die in der Tabelle Bestimmung der Eigenschaften bei der Erschaffung aufgeführt sind. Weiterhin darf der Spieler 13 weitere Male würfeln, wobei er diese Würfe beliebig verteilen darf. Am Ende zählt für jede Eigenschaft der höchste erwürfelte Wert. Weiterhin muss der Held seine angeborenen Talente auswürfeln.

Nach dem Auswürfeln darf man zwei Eigenschaften gegeneinander tauschen, sofern beide mit der gleichen Anzahl an Würfeln ausgewürfelt wurden. Weiterhin stehen jedem Helden 5 x 6 oder 5 W10 weitere Eigenschaftspunkte zur Verfügung, die beliebig (allerdings nur Paketweise zu 6 bzw. 1W10 Punkten) auf die Eigenschaften verteilt werden können. Die Erhöhung der Bewegungsweite kostet, ebenso wie jeder weitere Wurf bei den Hintergrundeigenschaften oder den angeborenen Talenten, 6 bzw. 1W10 Punkte. Falls man sich dazu entschließt, die angeborenen Talente erneut auszuwürfeln, so kann man sich von den einzelnen Versuchen einen kompletten Wurf aussuchen.

Nachdem alle Würfe getätigt wurden, kommt es noch zu folgenden Modifikationen der Ergebnisse:

Die Lebensenergie steigt um 10% der Kraft, die persönliche Ausstrahlung steigt um 10% des Aussehens.

Kondition errechnet sich, indem man Kraft und Talentwert „Ausdauer“ summiert und das Ergebnis mit 2 multipliziert (also $Kr \times 2 + \text{Ausdauer} \times 2$).

Die Zauberpunkte, soweit sie benötigt werden, werden errechnet.

Holger möchte gerne den starken, gewandten Kämpfer Erik Danske führen. Er würfelt daher zuerst für die ihm unwichtigen Eigenschaften Intelligenz, Aussehen, Selbstbeherrschung, Wahrnehmung, Bewegungsweite, Gabe, Glaube, Geist und Ausstrahlung jeweils einmal. Die restlichen 13 Versuche verteilt er auf die anderen Eigenschaften.

Er würfelt: In 32, AU 59, Sb 31, WE 63, pA 37, Gab 27, Gla 51, Gei 21 B 54.

Dann würfelt er die ihm wichtigen Werte: Kr 27 78, Ge 68 51 36 71, Re 50 12 34 69, Le 27 47! womit er erst mal zufrieden ist. Die fünf restlichen Würfe verteilt er noch mal auf In: 01 30 41 42 12. Somit hat er: Kr 78, Ge 71, Re 69, Sb 31, In 42, WE 63, AU 59, pA $37+5 = 42$, Gab 27, Gla 51, Gei 21, B $54+30=84$ und Le $47+50+9=106$.

Erik Danske hat also Kondition $170 (Kraft\{78\} + \text{Ausdauer}\{7\}) \times 2$.

Zusätzlich können wahlweise noch 10 Punkte auf Lebensenergie **oder/und** Aussehen verteilt werden. Dabei gibt je ein auf KO verteilter Punkt zwei Negativpunkte und je zwei auf Aussehen verteilte einen Negativpunkt. Diese werden zu den normalen 20 Negativpunkte addiert, die jeder Spieler auf seine schlechten Eigenschaften verteilen muss.

Erik Danske verteilt 8 Punkte auf Lebensenergie und 1 auf Aussehen. Damit muss er noch $8 \times 2 + 0,5 = 16,5$ (aufgerundet auf 17) Punkte zu seinen Negativpunkten addieren. Somit hat er 37 Negativpunkte. Allerdings hat er jetzt auch eine Lebensenergie von 116 und ein Aussehen von 60. Hierdurch erhöht sich auch seine persönliche Ausstrahlung auf 76.

Jedem Spieler stehen zwei Versuche zu, eine Figur zu erschaffen. Falls ein Spieler bereits mit dem ersten Versuch so zufrieden ist, dass er meint, auf einen weiteren Versuch verzichten zu können, so erhält er zur Belohnung weitere 2 Pakete (à 6 bzw. W10 Punkten) zur Verteilung auf seine Eigenschaften.

Nachdem bisher die Grundwerte eines Charakters bestimmt wurden, geht es nun darum, den Charakter auszuarbeiten.

Zu diesem Zweck bekommt der Spieler erst einmal 20 Lernpunkte für seinen Charakter zum Ausgeben. Diese Punkte kann er für das Erlernen eines Berufes, Talente, Waffenpool, Grundwerte der Waffen oder Zauber verwenden.

Zum Schluss der Erschaffung muss der Charakter noch mit Geldmitteln und Sachmitteln ausgestattet werden. Diese Mittel werden durch Würfe auf der Besitztümertabelle bestimmt.

Nun muss der Spieler sich nur noch eine Geschichte für den Charakter ausdenken, dann kann der erste Spielabend beginnen. (Sofern der Meister mit der Charaktergenerierung einverstanden ist!)

Die Eigenschaften

Ein Charakter wird durch seine Eigenschaften genau beschrieben. Einige Eigenschaften wie Kraft,

Geschicklichkeit, Aussehen, persönliche Ausstrahlung und Lebensenergie kann man einem Charakter direkt ansehen, während Eigenschaften wie Reaktion, Selbstbeherrschung, Intelligenz, Bewegungsweite, Lebensenergie und Kondition mehr regeltechnischen Charakter haben. Folgende Eigenschaften gibt es in diesem Rollenspiel:

- **Kraft (Kr):** ist die körperliche Kraft eines Helden; Sie hat Einfluss auf die Tragfähigkeit des Charakters, seine Talente und Waffenfertigkeiten.
- **Geschicklichkeit (Ge):** ist die Gewandtheit und Fingerfertigkeit einer Spielfigur; Sie beeinflusst ebenfalls Waffenfertigkeiten und Talente, aber auch die Ausführung einiger Zauber.
- **Reaktion (Re):** gibt die Reaktionsschnelligkeit einer Figur an, u. a. die Reihenfolge der Aktionen in einem Kampf.
- **Selbstbeherrschung (Sb):** macht eine Aussage über die Fähigkeit einer Figur, sich in entscheidenden Situationen beherrschen zu können; hat auch Einfluss auf Talente.
- **Intelligenz (In):** ist eine Mischung aus Intelligenz und Allgemeinwissen. Auch von dieser Eigenschaft werden viele Talente beeinflusst. Weiterhin ist sie wichtig für die prosaische Magie.
- **Wahrnehmung/Erinnerung (WE):** macht eine Aussage über die Fähigkeit der Figur, verborgene Dinge zu erkennen. Sehr nützlich in Labyrinthen mit Fallen. Weiterhin ist diese Eigenschaft ein numerischer Wert für das Erinnerungsvermögen einer Figur. Diese Eigenschaft kommt zum Tragen, wenn etwas wiedererkannt werden soll.
- **persönliche Ausstrahlung (pA):** gibt an, wie eine Spielfigur auf andere Menschen wirkt und beeinflusst deren Reaktionen und einige Talente.
- **Aussehen (Au):** entspricht der Schönheit einer Figur. Werte über 95 können zu "Problemen" im Umgang mit Personen des anderen Geschlechts führen. Werte unter 10 führen mit hoher Wahrscheinlichkeit zu einer Ausgrenzung aus der Gesellschaft, wodurch Proben gegen das Talent Gassenwissen nötig werden, falls man etwas lernen will.
- **Die Gabe (Gab), der Glaube (Gla) und der Geist (Gei):** sind ein Maß für die magischen Fähigkeiten und den Widerstand gegen Magie eines Charakters. Wobei jede Eigenschaft eine andere Magieart widerspiegelt. So wird über die Gabe die Macht in der Grundmagie, über den Glauben die Macht in der Göttermagie und über den Geist die Macht in der Mentalmagie geregelt. Falls jemand die alte Magie anwenden will, so braucht er diese drei Eigenschaften und zusätzlich noch Intelligenz. Aber auf die Magie kommen wir später noch zu sprechen.
- **Bewegungsweite (B):** gibt die Geschwindigkeit des Charakters in Metern pro Minute an, wenn dieser sich mit normaler Geschwindigkeit bewegt. Sie verringert sich für jeden sperrigen Gegenstand um 10 und pro volle (Kr/100) kg, die man trägt, um 1. Die maximale Bewegungsweite ist fünfmal so hoch, allerdings sind hierbei keinerlei weitere Aktionen möglich (z.B. bei einer Flucht) und man ist sehr schnell erschöpft.
- **Lebensenergie (Le):** gibt die körperliche Widerstandsfähigkeit einer Figur an, z.B.: gegen Krankheiten, Verletzungen, Vergiftungen. Schäden dieser Art werden von der Lebensenergie abgezogen. Bei $Le < 0$ hat der Charakter noch momentane $Le + 1 W20$ in Sekunden zu leben, bei einer Lebensenergie < 10 wird der Charakter bewusstlos.
- **Kondition (KN):** gibt die körperliche Ausdauer einer Figur zum Kämpfen, Laufen usw. an.
- **Zauberpunkte (ZP):** gibt die geistige Ausdauer einer Figur an, die sie zum Zaubern benötigt. Die Zauberenergie teilt sich in leicht, mittel und schwer ein und gibt jeweils die Zahl der Zaubersprüche in der jeweiligen Kategorie an, die der Charakter pro Tag sprechen kann.

Die anderen Eigenschaften wie Haarfarbe, Augenfarbe, Hautfarbe, Größe, Gewicht, Statur, Rassenzugehörigkeit usw. können vom Spieler innerhalb bestimmter Grenzen frei bestimmt werden. Wobei darauf geachtet werden sollte, dass die Werte im Groben zusammenpassen und sinnvoll sind. Als Anhaltspunkt hierfür dient die Größentabelle.

Jörg will seiner Figur, dem Halbling Bodo Langfuß mit einer Größe von 107cm, einer Kraft von 75 und einem Gewicht von 47 kg die Statur normal zuordnen. - Nein Mini, diese Figur lässt sich mit Mühe noch in Sparte fett einordnen.

Die angeborenen Talente

Die angeborenen Talente werden bereits bei der Erschaffung festgelegt und ändern sich während des gesamten Lebens eines Helden normalerweise nicht mehr. Die Wahrscheinlichkeit, ob ein Held ein angeborenes Talent beherrscht oder nicht, ist rassenspezifisch unterschiedlich und wird durch einen W20 Wurf pro angeborenem Talent auf der folgenden Tabelle während der Erschaffung des Charakters festgelegt:

Chancen bei:	Menschen	Halbelfen	Elfen	Zwerge	Halblinge
--------------	----------	-----------	-------	--------	-----------

Wachgabe	1 - 15	1 - 11	1 - 8	1 - 15	1 - 18
Berserkerang	1 - 6	1 - 3	-	1 - 10	-
Horchen	1 - 7	1 - 13	1 - 20	1 - 10	1 - 8
Nachtsicht	1 - 7	1 - 3	1	1 - 20	1 - 8
Riechen	1 - 12	1 - 13	1 - 15	1 - 10	1 - 13
Tasten	1 - 6	1 - 9	1 - 12	1 - 20	1 - 20
Scharfblick	1 - 15	1 - 17	1 - 18	1 - 5	1 - 5
Schmecken	1 - 14	1 - 10	1 - 6	1 - 10	1 - 9
Zauberlärm hören	1 - 15	1 - 18	1 - 20	1 - 2	1 - 15

Die Lernpunkte

Bei seiner Erschaffung beherrscht der Charakter noch keine **Zaubersprüche**.

Allerdings kann er mit **Waffen** bereits mehr oder weniger (eher weniger) gut umgehen. Seine Grundwerte errechnen sich aus der Geschicklichkeit und Kraft des Charakters. Bei jeder Waffe ist ein Wert angegeben, der mit Ge/Kr überschrieben ist und den Grundpool für die jeweilige Waffe angibt (Siehe Tabelle der Waffenklassen). Die hier stehenden Werte geben an, wieviel Prozent der Eigenschaften Kraft und Geschicklichkeit (jeweils abgerundet!) in den Grundpool für diese Waffe fließen.

Auch bei den **Talenten** hat der Charakter bereits bestimmte Grundwerte: Er beherrscht jedes Talent mit 10% der kleinsten beeinflussenden Eigenschaft (siehe Tabelle der Talente). Falls der Charakter allerdings die angegebene schlechte Eigenschaft hat, so muss deren 10facher Wert noch von den begrenzenden Eigenschaften abgezogen werden.

Wenn sich später die Eigenschaftswerte erhöhen, können sich auch die Grundwerte der Talente und Waffen verändern. Gegebenenfalls müssen hierbei zusätzliche Erfahrungspunkte ausgegeben werden. In diesem Fall ist es zulässig, dass die Anzahl der momentanen Abenteuerpunkte unter 0 fällt.

Also, weiter mit der Erschaffung:

Jedem Helden stehen bei seiner Erschaffung 20 **Lernpunkte** zur Verfügung, die er für einen Beruf, Waffen, Talente und Zauber ausgeben kann, um so der Figur einen Anfang mit einigen Fähigkeiten zu ermöglichen. Immerhin sollte der Charakter zu Spielbeginn zwischen 14 und 18 Jahre alt (bei Elfen 100-200, bei Halblingen 30-50 und bei Zwergen 60-80 Jahre) sein, aber wenn der Spieler will, kann er auch mit einem 93-jährigem Menschen beginnen, der nach ca. 3½ Monaten an Altersschwäche sterben wird.

Um einen Beruf zu erlernen, muss der Abenteurer eine Anzahl an Lernpunkten aufwenden, die nach der Schwierigkeit bemessen werden, die das Erlernen dieses Berufs mit sich bringt. Die Zahl, die vor der Berufsbezeichnung (siehe Auswahl der Berufe) in einem Kreis aufgeführt wird, ist die Anzahl an Lernpunkten, die ein Held braucht, um diesen Beruf zu erlernen.

Der Vorteil der Berufe liegt darin, dass die jeweiligen Talente, die bei dem Beruf aufgelistet sind, um den dahinter stehenden Wert gesteigert werden, nachdem der Charakter seine restlichen Lernpunkte ausgegeben hat.

Allerdings dürfen die Talentwerte dabei nicht die Maximalwerte (s.o.) der jeweiligen Talente übersteigen.

Zusätzlich zu den Berufen kann der Charakter mit seinen Lernpunkten noch folgendes erlernen:

Für **einen** Lernpunkt kann der Held ein Talent auf 33% des Maximalwertes steigern, den Pool einer Waffe um 10 Punkte steigern oder 6 Zauber auswählen, die aus einer Gruppe von Spruchlisten stammen müssen und deren Stufe nicht größer als 3 sein darf.

Für **vier** Lernpunkte kann der Charakter ein Talent auf 66% des Maximalwertes steigern, den Pool einer Waffe um 25 Punkte erhöhen oder 12 Zaubersprüche einer Gruppe lernen, deren Stufe 6 nicht übersteigen darf.

Für **10** Lernpunkte schließlich kann ein Talent auf 100% des Maximalwertes erhöht werden, man kann den Pool einer Waffe um 50 erhöhen oder 20 Zaubersprüche einer Gruppe erwerben, deren Stufe 10 nicht übersteigen darf.

Lernpunkte können mehrmals für Zaubersprüche einer Gruppe ausgegeben werden, solange die oben angegebenen Beschränkungen nicht verletzt werden.

Selbstverständlich kann der Spieler sich aussuchen, für was er seine 20 Lernpunkte ausgibt. Er kann sie z.B. nur für Talente ausgeben, und so einen Charakter haben, der eine breite Basis an Fähigkeiten besitzt. Oder er gibt sie nur für Zauber bzw. Waffen aus. Es sollte allerdings darauf geachtet werden, dass einige Talente wie z.B.

Allgemeinsprache (falls diese nicht die Muttersprache ist) erlernt werden, damit die Charaktere sich untereinander auch verstehen können. Oder Lesen und Schreiben, oder Schwimmen, oder Knotenbinden, oder...
 Falls es bei der Erschaffung zu Talentwerten kommen sollte, die 100 übersteigen, so gilt folgende Sonderregel: Der Betrag, um den das Talent den Wert von 100 nach der Erschaffung überschreitet, wird vor Beginn des ersten Abenteurers durch 10 geteilt (und abgerundet). Ein Talentwert von 127 bei der Erschaffung fällt also vor dem ersten Abenteuer auf einen Wert von 102 (welcher bei Proben gegen das Talent immer noch als 120 angesehen wird).

	Talent	Waffen	Zauber
1 Lernpunkt	33% des Maximalwertes	Pool +10	6 Zauber bis Stufe 3
4 Lernpunkte	66% des Maximalwertes	Pool + 25	12 Zauber bis Stufe 6
10 Lernpunkte	100% des Maximalwertes	Pool + 50	20 Zauber bis Stufe 10

Auswahl der Berufe

Als nächste Handlung bei der Erschaffung muss sich der Spieler nun einen der Berufe aussuchen, falls er sich die Lernpunkte für den entsprechenden Beruf aufgehoben hat. Die Liste der Berufe ist folgendermaßen aufgebaut: Ganz links steht die Bezeichnung des Berufs, die der Charakter nach Erlernen des Berufs offiziell führen darf. Rechts daneben ist die Anzahl an Lernpunkten angegeben, die der Charakter aufwenden muss, um diesen Beruf zu ergreifen. Abschließend sind noch die Boni auf die verschiedenen Talente aufgeführt, die der Held nach Erlernen des Berufs und nach der Verteilung der übrigen Lernpunkte erhält. Diese Boni bekommt er durch die bisherige Ausübung seines Berufs. Allerdings darf das entsprechende Talent auch durch den Bonus für einen Beruf nicht über den Maximalwert des Talentestes steigen.

*Eric Danske, der sich als großen Seefahrer sieht, will natürlich Seemann werden. Er erwählt somit den Beruf des Matrosen. Also wendet er die 3 benötigten Lernpunkte für diesen Beruf auf und sein Talentwert Segeln wird, **nachdem** er seine restlichen Lernpunkte verlernt hat, um 25 steigen, sein Richtungssinn um 20, sein Schwimmen um 19, sein Knotenbinden um 20 und schließlich seine Himmelkunde um 20 Punkte.*

Beruf	LP	Talent	Bonus
Alchimist	5	Alchimie	35
		Rechnen	35
		Gewichte/Werte schätzen	10
		mag. Dinge erkunden	25
Apotheker	4	Alchimie	25
		Pflanzenkunde	15
Arzt	5	Heilung	20
		Pflanzenkunde	17
		Alchimie	5
Assassine	3	Meucheln	28
		Schleichen	15
		Tarnen	5

Beruf	LP	Talent	Bonus
Jäger	2	Fallen stellen & Jagen	25
		Spuren lesen	20
		Klettern	10
		Reiten	5
		Richtungssinn	8
Juwelier	2	Gewichte/Werte schätzen	25
		Feinschmieden	25
		Schlösser öffnen	5
Kartograph	2	Feilschen	10
		Richtungssinn	25
		Maße schätzen	12
		Sprachkunde	10
		Himmelskunde	20

Barde	2	Singen & Musizieren...	35
		Minnekünste	17
		Tanzen	7
		Gassenwissen	6
		Beschatten	7
		Diplomatie	6
Bauer	2	Tierkunde	10
		Pflanzenkunde	10
		Abrichten	10
		Knotenbinde	18
		Wagenlenke	20
Baumeister	3	Schreinern	20
		Waffenbau	20
		Maße schätzen	15
		Schlösser öffnen	14
		Wissen um die Physik	15
Bergmann	3	Ausdauer	27
		Richtungssinn	20
		Wagenlenke	22
Dieb	4	Taschenspielerei	20
		Schlösser öffnen	20
		Schleichen	17
		Geheimfächer finden	20
		Gassenwissen	15
Feinschmied	2	Feinschmied	30
		Gewichte/Werte schätzen	15
		Schlösser öffnen	10
		Schmieden	5
		Feilschen	6

Kaufmann	2	Feilschen	24
		Gewichte/Werte schätzen	20
		Überreden & Überzeugen	10
Kavallerist	3	Reiten	25
		Ausdauer	22
		Kampf zu Pferd	25
Koch	1	Kochen	17
		Pflanzenkunde	10
		Tierkunde	10
Matrose	3	Segeln	25
		Richtungssinn	20
		Schwimmen	19
		Knotenbinde	20
		Himmelskunde	20
Perlentaucher	2	Schwimmen	40
		Segeln	12
Ritter	5	Tauchen	20
		Reiten	25
		Ausdauer	15
		Diplomatie	18
		Singen & Musizieren...	10
		Fallen stellen / Jagen	10
		Kampf zu Pferd	25
		Kampf in Vollrüstung	25
		Waffenbau	28
		Ausdauer	15
Tierkunde	10		
Feinschmieden	10		
Feilschen	5		
Schmied	3	Waffenbau	28
		Ausdauer	15

Gaukler	2	Taschenspielerei	20
		Verkleiden	10
		Glücksspiel	15
		Entfesseln	5
		Gassenwissen	5

Gesandter & Diplomat	2	Diplomatie	25
		Sprachkunde	11
		Sprachkunde	10
		Überreden & Überzeugen	5

Infanterist	2	Ausdauer	18
		Kampf in Vollrüstung	18

Schriftgelehrter	2	Sprachkunde	28
		Muttersprache	
		Sprachkunde beliebige Sprache	35

Söldner	4	Blindkampf	15
		Reiten	20
		Fallen stellen / Jagen	15
		Ballista & Katapulte bed.	15
		Ausdauer	10

Waldläufer	3	Kampf zu Pferd	20
		Richtungssinn	16
		Fallen stellen	15
		Pflanzenkunde	15
		Tierkunde	15
		Klettern	15
		Spuren lesen	15

Wenn ein Charakter Zeit hat, seinen Beruf auszuüben, so verdient er im Monat normalerweise den prozentualen Anteil seines Talentwerts vom Kostenfaktor des Talents in Silberstücken. In dieser Summe sind bereits die Kosten für Unterkunft und Verpflegung beinhaltet. Soldaten erhalten normalerweise ihren Pool in SS, Magiekundige werden mit der Stufe ihres schwersten Spruches in GS entlohnt.

N`Toshi al bai aga Khan ist nebenberuflich Jäger (hauptberuflich Held) und hat zwei Monate Zeit zu jagen. Sein Talentwert Fallen stellen / Jagen beträgt 63, der Kostenfaktor dieses Talentes ist 75. Er verdient also 4 GS, 7 SS, 2 Heller und 5 Kreuzer im Monat (63% von 75).

Der große Aventar, Alchimist und Adept der magischen Künste, ist hauptberuflich Alchimist mit einem Talentwert von 120. Falls er seinen Beruf ohne Verwendung seiner magischen Künste ausführt, so erhält er pro Monat 36 GS. Unter Verwendung seiner magischen Fähigkeiten kann er diese Summe sogar vervielfältigen, falls der Meister nicht meint, dass momentan keine Nachfrage nach magischen Tränken besteht, und der erzielte Gewinn somit nicht höher ausfällt als die garantierten 36 GS, die durch Anwendung des Talentes zu verdienen wären.

Manchmal kann der Held auch wählen, ob er die garantierte Summe verdienen will, oder ob er das Risiko eines zufälligen Verdienstes auf sich nimmt. Beim Feinschmieden kann der Held beispielsweise auf seinen Verdienst verzichten und kann dafür, soweit ihm die Örtlichkeiten zu Verfügung stehen, wertvolle Gegenstände herstellen. Wie wertvoll diese Gegenstände sind, findet man in der Talentbeschreibung zu Feinschmiedekunst.

Besitztümer

Auf der folgenden Tabelle ist zusammengefasst, über welche Besitztümer der Held zu Beginn seiner Karriere verfügen kann. Der Spieler hat jetzt dreimal die Gelegenheit auf dieser Tabelle mit einem W100 zu würfeln, wobei er allerdings nur einmal pro Spalte würfeln darf. Die Würfe auf dieser Tabelle dürfen nicht wiederholt werden, allerdings kann es weitere Würfe durch eine entsprechende Hintergrundoption geben.

Viel Glück.

Wurf	Geld	Kleidung	Rüstung	Waffe	Zauber 1	Zauber 2
------	------	----------	---------	-------	----------	----------

# -50	nichts	Lendenschurz	nichts	nichts	nichts	
-45 - 01	1 W6 Kr	Lumpen	Lumpen	kleiner Knüppel	Spruchrolle mit zufälligem Spruch der Stufe 1 W6	
03 - 05	1 W6 He					
06 - 10	1 W20 He					
11 - 20	1 W10 SS	normale Kleidung	normale Kleidung	billigste Waffe einer beliebigen Waffenklasse	Spruchspeicher bis Stufe 5	
21 - 30	2 W20 SS					
31 - 40	1 W6 GS					
41 - 50	2 W6 GS					
51 - 60	2 W10 GS	gute normale Kleidung	Rüstung bis Klasse IX	Standardwaffe einer beliebigen Waffenklasse	+1 Zauberermehrer (Zauberrute)	Spruchspeicher bis Stufe 5
61 - 70	2 W12 GS					
71 - 80	2 W20 GS					
81 - 90	Edelsteinmaßgeschneidert (1W100GS)	sehr gute normale Kleidung + Reisekleidung + Esel/Maultier oder Ochsenkarren	Rüstung bis Klasse XXVIII	beliebige Waffe bis 120% der Standardkosten	+2 Zauberermehrer (Zauberrute)	Zauber-multiplikator x2 (Zauberstab)
91 - 95	je 1W100 Kr, He, SS, GS					
97 - 100	1 W6 MS	#101-150 + kl. Schlachtross	beliebige Rüstung	2 beliebige Waffen	Zauberbuch 1W6 Listen, jeweils bis 1W10	

101 - 150	Edelsteine (3W100GS)	maßgeschneiderte edle Kleidung + 2x gute normale Kleidung	Rüstung bis Klasse XXXIII	beliebige Waffe	+3 Zauber vermehrt (Zauberrute)	Zauber- multiplikator x3 (Zauberstab)
151 - 180	Edelsteine (5W100GS)	#101-150 + kl. Kutsche oder kl.	beliebige Rüstung	2 beliebige Waffen	+4 Zauber vermehrt (Zauberrute)	
181 - 199	1 W12 PS	Schlachttross	beliebige Rüstung, 20% leichter oder stark verziert	1 beliebige Waffe + 10 Material	+5 Zauber vermehrt (Zauberrute)	
200 - 250	2 W6 MS	#97-100 & maßgeschneiderte edle		1 beliebige Waffe +10 magisch	Zauberbuch 1W10 Listen, jeweils bis 1W12	
251 - 299	2 W20 PS	Kleidung (3x) + 3x edle Reisekleidung		1 beliebige Mithril Waffe (+100SK)	Zauberbuch 2W6 Listen, jeweils bis 1W12	
# 300	2 W10 MS	#200-250 + beliebiges Transportmittel bzw. Tier		1 beliebige Waffe +25 magisch	Zauberbuch 3W6 Listen, jeweils bis 1W20	

Die Geschichte des Helden

Zum Schluss muss der Spieler seiner Figur noch in Zusammenarbeit mit dem Meister einen Hintergrund in Form einer Geschichte verschaffen. Diese Geschichte sollte mehrere Kategorien abdecken. Zum einen muss darin der bisherige Werdegang des Helden aufgelistet sein. Weiterhin gehört die Gesinnung des Charakters in die Geschichte (zumindest andeutungsweise). Falls die Figur gläubig ist, so muss noch der Name des Gottes und, insbesondere bei Göttermagiern, die Auflagen des Gottes aufgelistet werden.

Tabelle zur Größen- und Gewichtebestimmung

Bei diesen Tabellen handelt es sich um Richtlinien, welche die Spieler bei der Erschaffung ihrer Figur berücksichtigen sollten. Innerhalb normaler Grenzen (3-95 auf W100) kann ein Spieler die Größe seiner Figur frei bestimmen. Dies bedeutet, dass ein Mensch zwischen 165 und 191cm, ein Elf zwischen 184 und 206cm... groß sein kann. Falls der Spieler eine andere Größe wünscht oder den Zufall entscheiden lassen will, so muss er auf der Größen- und Grundgewichte- Tabelle würfeln. Zusätzlich zu der Größe des Charakters wird auch noch (in Klammern) das durchschnittliche Gewicht eines entsprechend großen Vertreters der gleichen Rasse angegeben. Je nach Gestalt des Charakters kann sein Gewicht vom Idealgewicht für seine Größe abweichen. Ein einfacher Wurf auf der Gestalt- und Gewichtsmodifikationstabelle bestimmt die Gestalt des Charakters (irgend etwas zwischen dürr und fett). Natürlich steht es dem Spieler auch diesmal frei, eine Gestalt auszuwählen, sofern die entsprechende Gestalt mit einem Würfelwurf zwischen 15 und 85 erreichbar ist. (z.B. kann der Spieler bei Zwergen und Halblingen zwischen schlank und stämmig bzw. vollschlank, bei Menschen (je nach Geschlecht) zwischen schlank und vollschlank bzw. zierlich und stämmig wählen). Zusätzlich zur Gestalt wird durch diesen Würfelwurf (bzw. diese Wahl) auch noch ein Modifikator bestimmt, der zwischen -8 (für sehr dürre Menschen oder Elfen) und +10 (für richtig fette Halblinge) liegt. Dieser Modifikator legt fest, um wie viele Spalten das entsprechende Gewicht von der Größe in der Größen- und Gewichtstabelle abweicht. Klingt kompliziert, ist aber ganz einfach:

Daniel möchte für seinen Charakter Kurn Blackhand die Größe und das Gewicht festlegen. Er überlässt die Werte dem Zufall. Zuerst würfelt er für die Größe: 92. Ein Blick auf die entsprechende Tabelle sagt ihm: 188 – 190. Da er an der oberen Grenze der Kategorie gewürfelt hat, wählt er eine Größe von 190cm. Für seine Gestalt würfelt er eine 50 – normal, Modifikator 0. Also ist Kurn 190cm groß und wiegt 91 kg.

Auch Holger möchte für Erik Danske Größe und Gewicht bestimmen. Da ihm ein großer, nicht gerade schlanker Nordlandbarbar vorschwebt, will er nicht das Risiko eingehen, einen dünnen Zwerg zu erwürfeln. Also redet er solange auf den Meister ein, bis dieser ihm erlaubt, einen sehr großen Menschen zu wählen: 196cm. Hierzu wäre mindestens ein Wurf von 141 nötig gewesen. Weiterhin sucht sich Holger eine Gestalt von stämmig (77-84) aus, eben das schwerste, was wählbar ist. Somit ist Erik 196cm groß und 107kg schwer. Durch seine Statur erhöht sich sein Gewicht um 3 Kategorien von 98 auf 107kg

Sehr starke Helden bringen naturgemäß noch eine große Muskelmasse auf die Waage, die hier nicht vernachlässigt werden soll. Ihr Gewicht erhöht sich noch um $(Kraft / 15 - 4)$ kg. Dieser Wert wird immer abgerundet. In unserem Beispiel bedeutet das, dass das Gewicht von Erik um eine weitere Kategorie (auf 110 kg) steigt, da seine Kraft 78 beträgt $(78/15 - 4 = 1)$. Das Gewicht von Kurn ändert sich nicht, da seine Kraft nur 74 beträgt. Bei Halblingen wird die Kraft nur durch 10 geteilt, da sie, im Vergleich zu den anderen Rassen, sehr schwächlich sind.

offener W100 Würfelwurf	Größe (cm)	Gewicht (kg)	Größe (cm)	Gewicht (kg)	Größe (cm)	Gewicht (kg)	Größe (cm)	Gewicht (kg)
	Menschen		(Halb-) Elfen		Zwerge		Halblinge	
Gewicht unter	-1,5 kg pro 3 cm		-2,5 kg pro 3 cm		-3 kg pro 3 cm		-0,5 kg pro 3 cm	
< -220	≤ 146	(≤ 59)	≤ 173	(≤ 60)	≤ 117	(≤ 71)	≤ 72	(≤ 17)
-220 bis -191	147-149	(60)	174	(61)	118	(72)	73-74	(18-19)
-190 bis -181	150-151	(61)	175	(62)	119	(73)	75-76	(20)
-180 bis -161	152-154	(62-63)	176-177	(63-64)	120-121	(74-76)	77-79	(21)
-160 bis -91	155-157	(64)	178	(65)	122	(77)	80-81	(22)
-90 bis -81	158-159	(65-66)	179	(66)	123	(78-79)	82-84	(23)
-80 bis -66	160-162	(67-68)	180-181	(67)	124	(80-81)	85-86	(24)
-65 bis -41	163-164	(69-70)	182-183	(68)	125-126	(82)	87-89	(25)
-40 bis 5	165-167	(71-72)	184	(69-70)	127	(83-85)	90-91	(26)
6 bis 8	168-169	(73)	185-186	(71-72)	128-129	(86)	93-94	(27-28)
9 bis 14	170-172	(74-75)	187-188	(73-74)	130	(87-88)	95-97	(29)
15 bis 23	173-174	(76-77)	189-191	(75-77)	131	(89)	98-99	(30-31)
24 bis 35	175-177	(78-79)	192-193	(78-82)	132	(90-91)	100-102	(32)
36 bis 50	178-179	(80-82)	194-195	(83-84)	133-134	(92-93)	103-104	(33-34)
51 bis 65	180-182	(83-84)	196	(85)	135	(94)	106-107	(35-36)
66 bis 77	183-184	(85-86)	197-198	(86-87)	136	(95-97)	108-109	(37)
78 bis 86	185-187	(87-89)	199-201	(88-89)	137	(98-100)	110-112	(38)
87 bis 92	188-190	(90-91)	202-203	(90-91)	138-139	(101-102)	113	(39)
93 bis 95	191-192	(92-94)	204-206	(92-94)	140	(103-104)	114	(40)
96 bis 140	193-195	(95-97)	207-208	(95-96)	141	(105-107)	115-116	(41)
141 bis 165	196-197	(98-100)	209-211	(97-98)	142	(108-109)	117	(42)
166 bis	198-200	(101-103)	212-213	(99-100)	143-144	(110-111)	118	(43)

180								
181 bis 190	201-202	(104-106)	215-216	(101-102)	145	(112-115)	119	(44)
191 bis 220	203-205	(107-108)	217-218	(103-104)	146	(116-117)	120-121	(45)
221 bis 260	206-207	(110-111)	219-221	(105-106)	147	(118-120)	122	(46)
261 bis 280	208-210	(113-114)	222-224	(107-108)	148-149	(121-122)	123	(47)
281 bis 290	211-212	(116-117)	225-226	(109)	150	(123-125)	124-126	(48)
291 bis 320	213-215	(121-120)	227-229	(110-111)	151-152	(126-130)	127-128	(49)
> 320	≥ 216	(≥ 122-123)	≥ 230	(≥ 112)	≥ 153	(≥ 131)	≥ 129	(≥ 50)
Gewicht über	-1,5 kg pro 3 cm		-2,5 kg pro 3 cm		-3 kg pro 3 cm		-0,5 kg pro 3 cm	

Gestalt	Modifikator	Menschen & Halbelfen		Elfen		Zwerge	Halblinge
		männlich	weiblich	männlich	weiblich		
dürr	- 8	1	1 - 2	1	1 - 3		
	- 7	2	3 - 5	2	4 - 7		
	- 6	3	6 - 9	3	8 - 12	1	1
zierlich	- 5	4 - 5	10 - 14	4	13 - 18	2	2 - 3
	- 4	6 - 11	15 - 21	5 - 11	19 - 25	3 - 5	4 - 6
schlank	- 3	12 - 19	22 - 30	12 - 20	26 - 40	6 - 10	7 - 10
	- 2	20 - 28	31 - 50	21 - 31	41 - 60	11 - 20	11 - 17
	- 1	29 - 40	51 - 65	32 - 50	61 - 75	21 - 39	18 - 30
normal	0	41 - 56	66 - 73	51 - 70	76 - 85	40 - 54	31 - 50
	1	57 - 67	74 - 81	71 - 85	86 - 95	55 - 69	51 - 65
stämmig	2	68 - 76	82 - 87	86 - 95	96 - 99	70 - 81	66 - 75
	3	77 - 84	88 - 92	96 - 97	100	82 - 88	76 - 83
vollschlank	4	85 - 90	93 - 95	98 - 99		89 - 94	84 - 88
	5	91 - 94	96 - 97	100		95 - 97	89 - 92
dick	6	95 - 97	98			98 - 99	93 - 95
	7	98	99			100	96 - 97
fett	8	99	100				98
	9	100					99
	10						100

Dieser Modifikator wird weiterhin mit Kraft/15 - 4 (abgerundet) modifiziert. Bei Halblingen wird mit Kraft/10 - 4 (abgerundet) modifiziert.

Die Zauberpunkte

Zauberpunkte geben die geistige Ausdauer einer Figur an, die sie zum Zaubern benötigt.

Die Zauberpunkte errechnen sich direkt aus der für die jeweilige Magieart begrenzende Eigenschaft. Falls es mehrere begrenzende Eigenschaften gibt (bei der alten Magie oder bei Hybridzauberern), so gilt jeweils die niedrigste der entsprechenden Eigenschaften.

Die entsprechenden Eigenschaften sind:

- Grundmagie - Gabe
- Göttermagie - Glaube
- Mentalmagie - Geist
- prosaische Magie - Intelligenz
- alte Magie - Gabe, Glaube, Geist und Intelligenz

Eigenschaftswert und Zauberpunkte

- Bei einem Eigenschaftswert von weniger als 60 hat man keinerlei Magiepunkte.
- Die abgerundete Summe aus $1/20$ Zauber pro Eigenschaftspunkt über 40 plus $1/15$ Zauber pro Eigenschaftspunkt über 80 plus $1/10$ Zauber pro Eigenschaftspunkt über 120 ergibt die Anzahl an Zaubern der Kategorie "leicht", die ein Charakter pro Tag sprechen kann. 75% dieses Wertes kann er an Zaubern der Kategorie "mittel" und 50% des Wertes [jeweils mathematisch gerundet] kann er an Zaubern der Kategorie "schwer" pro Tag sprechen.

Der Elf Gandihl Sonnenstrahl hat neben anderen Eigenschaften die Gabe auf 112, den Glauben auf 85, den Geist auf 57 und die Intelligenz auf 79. Somit kann er, je nachdem für welche Zauberrichtung er sich entscheidet, entweder 5 leichte, 4 mittlere und 3 schwere (5/4/3) Zauber der Grundmagie oder (2/2/1) Zauber der Göttermagie, keine Zauber der Mental- oder alten Magie und (1/1/1) Zauber der prosaischen Magie pro Tag sprechen.