

Anleitung Charaktererstellung Entaria

1. Stand und Beruf (S. 13)

Mit 1w12 den sozialen Stand des Charakters und danach den Beruf auswürfeln. Bei einem geplanten Charakter kann beides auch ausgesucht werden.

2. Spezies (S. 4)

Man sollte sich erst über alle Spezies informieren (S. 6 – 10) und sich für eine Spezies entscheiden. Die Attribute der Tabelle werden auf einem Zettel notiert. Die Werte die bei der Speziesbeschreibung angegeben sind können direkt auf den Charakterbogen notiert werden.

3. Attribute verteilen (S. 3f)

Es stehen 14 Punkte zur Verfügung die verteilt werden dürfen. Attribute dürfen nicht unter Basiswert gesenkt werden und nicht über 12 gehen. Ein Attribut darf maximal 4 zusätzliche Punkte bekommen.

4. Fertigungsgruppen / Vor- / Nachteile (S. 11f)

Es stehen 8 Punkte zur Verfügung. Mit diesen Punkten werden Fertigungsgruppen, sowie Vor- und Nachteile gewählt. Expertenwissen benötigt entsprechendes Basiswissen. Basiswissen kann später nicht mehr erlernt werden. Jede Gruppe kostet 1 Punkt. Vor- und Nachteile kosten je 1 Punkt oder geben 1 Punkt zurück.

Genauere Beschreibungen in *Kapitel 5 Fertigkeiten*.

Die Fertigkeiten des Berufs können nun eingerechnet werden.

Jeder Spieler kann die Muttersprache seiner Spezies und eine beliebige weitere Sprache. Die Muttersprache wird bei 1w12 von 1-9 auf Stufe 3 beherrscht, ansonsten nur Stufe 2. Die zusätzliche Sprache bei einem Wurf von 1-5 ebenfalls auf Stufe 3, ansonsten nur Stufe 2.

5. Abhängige Werte bestimmen (S. 4 + 5)

- Lebenspunkte = Konstitution + 7
- Gewicht = Größe + [s. Groß +100, Groß +80, Normal -100, Klein -80, s. Klein -50]
- Tragkraft = Gewicht / 10 + 3 + Stärke + Konstitution
- Hebekraft = Tragkraft x 7
- Ausweichen = siehe Tabelle
- Initiative = Reflexe x 2 + Geschick
- Joker = 2
- Magie-Rettungswurf = siehe Tabelle
- Kriechen = 1/2 x Bewegung, Gehen = Bewegung, Laufen = 3 x Bewegung
- Alter = siehe S. 5F

Ref.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Aus.	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10

Int.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Mag.	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10

6. Ausrüstung (S. 15)

Es darf eines der drei Ausrüstungspakete gewählt werden. Zusätzlich erhalten einige Fertigkeiten zusätzliche Ausrüstung. Siehe S. 15.

7. Abschluss

Der Spieler sollte sich nach der Charaktererstellung eine Vorgeschichte ausdenken. Ein Lebenslauf, die Kindheit und das Aussehen des Charakters sollten bekannt sein. Zuletzt kann noch das Geschlecht, der Geburtsort und das Geburtsdatum eingetragen, sowie die EW der Fertigkeiten ausgerechnet werden.

Viel Spaß!