

5. Waffenfertigkeiten

- Waffenfertigkeiten wählen
- Waffenfertigungspunkte darauf verteilen (vom Profil)
- Maximal X Punkte auf jede Waffenfertigkeit (vom Profil)

Waffenfertigungspunkte (vom Profil) :

Max. Punkte je Waffenfertigkeit (vom Profil) :

Waffenfert.	Wert	Waffenfert.	Wert	Waffenfert.	Wert
Boxen		Stäbe		Bögen	
Treten		Schnittwaffen		Armbrüste	
Schlagen		Hieb Waffen		Blasrohr	
Ringeln		Äxte		Schleuder	
Die Künste		Schwerter		Wurfbeile	
Schilder		Stangenwaffen		Wurfdolche	
Dolche		Kettenwaffen		Wurfspeere	
Stichwaffen		Peitschen		Bumberang	

6. Sprachen und persönliche Fertigkeiten

- Maximal 5 Sprachen wählen
- INZ Punkte auf die Sprachen verteilen
- Die Muttersprache hat INZ als Wert
- Persönliche Fertigkeiten vom Volk übernehmen, wenn vorhanden

Pers. Fertigkeit	Wert	Sprache	Wert	Sprache	Wert
			INZ		

7. Magische Handlungen (nur Begabte)

- Beliebige Zahl bekannter oder neuer Zauber wählen
- Zauberpunkte verteilen (vom Profil)
- Max. 40 Punkte je magischer Handlung

Zauberpunkte (vom Profil) :

Magische Handlung	Wert

8. Grundwerte berechnen

- Die folgenden Werte mittels der Attribute berechnen
- Für Glück einmal 2W6 werfen

Grundwerte	Wert	Grundwerte	Wert
Initiative	$(MUT+INT+REA)/2$	Bewegungspunkte	$(GES+SNL)/2$
LP	$(KON*4)+STR$	Magie	$(INT+INZ+CHA)$
Glück	2W6	Ausweichen	$(REA+SNL)/2$
STR Bonus	$(STR-10)/2$	Effektive Behinderung	Beh. - $(STR/5)$

9. Lebenspunkte aufteilen

- Die errechneten Lebenspunkte auf die Körperzonen aufteilen

Lebenspunkte	Berechnung	Grundwert
Kopf	LP / 5	
Linker Arm	LP / 3	
Rechter Arm	LP / 3	
Torso	LP	
Linkes Bein	LP / 3	
Rechtes Bein	LP / 3	
Lebenspunkte	LP	
Magiepunkte	MP	

10. Startvermögen errechnen

- Vermögensfaktor vom Volk übernehmen
- Vermögenswurf vom Profil übernehmen und mit dem Faktor multiplizieren

Vermögensfaktor	Vermögenswurf	Ergebnis