



## Die Erschaffung eines Abenteurers (Kurzfassung)

zusammengestellt von Stefan Peschl, ergänzt von Joaquin E. Beltran

### DIE BASISEIGENSCHAFTEN (DFR, S. 26ff)

#### Abenteurertypen (DFR, S. 29)

*Nichtmenschliche Abenteurertypen* (DFR, S. 29-30)

Stärke (St), Geschicklichkeit (Gs), Gewandtheit (Gw), Konstitution (Ko), Intelligenz (In), Zaubertalent (Zt)

⇒ 2mal W%; der höhere Wert zählt (alternativ: DFR, S. 28)

bei Eigenschaftssumme unter 350: neue Figur auswürfeln

*Elfen:* max. **St 90**; min. **Gw 81**; min. **Ko, In, Zt 61**

*Gnome:* max. **St 60**; min. **Gs, Gw 81**; min. **Ko 31**

*Halblinge:* max. **St 80**; min. **Gs 61**; min. **Gw 91**

*Zwerge:* min. **St, Ko 61**; max. **Gw 80**

### ABGELEITETE EIGENSCHAFTEN (S. 30ff)

Jeder einzelne Bruch muß abgerundet werden!

**Schadensbonus** (SchB) =  $St/20 + Gs/30 - 3$

**Ausdauerbonus** (AusB) =  $Ko/10 + St/20 - 7$

**Bewegungsweite** (B) =  $4W3 + 16$

*Gnome:* B =  $2W3 + 8$

*Halblinge:* B =  $2W3 + 8$

*Zwerge:* B =  $3W3 + 12$

**Aussehen** (Au) = W%

*Elfen:* min. **Au 81**

*Gnome, Zwerge:* max. **Au 80**

**Körpergröße** (Mann) =  $2W20 + St/10 + 150$  cm

**Körpergröße** (Frau) =  $2W20 + St/10 + 140$  cm

**Körpergr.** (*Elfen*) =  $2W6 + St/10 + 160$  cm

**Körpergr.** (*Gnome*) =  $1W6 + St/10 + 90$  cm

**Körpergr.** (*Halbl.*) =  $2W6 + St/10 + 100$  cm

**Körpergr.** (*Zwerge*) =  $1W6 + St/10 + 130$  cm

**Gewicht** (Mann) =  $4W6 + St/10 + \text{Körpergröße} - 120$  kg

**Gewicht** (Frau) =  $4W6 - 4 + St/10 + \text{Körpergröße} - 120$  kg

**Gew.** (*Elfen*) =  $4W6 - 8 + St/10 + \text{Körpergröße} - 120$  kg

**Gew.** (*Gnome*) =  $3W6 + St/10 + \text{Körpergröße} - 90$  kg

**Gew.** (*Halbl.*) =  $3W6 + 3 + St/10 + \text{Körpergröße} - 90$  kg

**Gew.** (*Zwerge*) =  $4W6 + St/10 + \text{Körpergröße} - 90$  kg

#### **Körpergröße:**

**klein** bis 165 cm

**mittelgroß** 166-180 cm

**groß** ab 181 cm

#### **Normalgewicht:**

Körpergröße – 100 kg

*Gnome, Halblinge, Zwerge:* Körpergröße – 70 kg

#### **Gewicht:**

**schlank** ab 10% unter Normalgewicht

**normal** ungefähr Normalgewicht

**breit** ab 10% über Normalgewicht

#### **Händigkeit:** 1W20

**01-15:** Rechtshänder

**16-19:** Linkshänder

**20:** Beidhänder

*Gnome:* immer beidhändig

**Pers. Ausstrahlung** (pA) =  $W\% + 3x (In/10 + Au/10) - 30$

**Willenskraft** (Wk) =  $W\% + 3x (Ko/10 + In/10) - 40$

*Assassine, Beschwörer, Druide:*

**Selbstbeherrschung** (Sb) =  $W\% + 3x (In/10 + Wk/10)$

*Glücksritter, Spitzbube:*

**Selbstbeherrschung** (Sb) =  $W\% + 3x (In/10 + Wk/10) - 50$

*Anderer Abenteurer:*

**Selbstbeherrschung** (Sb) =  $W\% + 3x (In/10 + Wk/10) - 30$

### LEBENS- UND AUSDAUERPUNKTE (S. 35f)

**Lebenspunkte** (LP) =  $Ko/10 + 1W6 + 4$

Immer min. AP 4

*Barbar, Krieger, Söldner, Waldläufer, Kundschafter:*

**Ausdauerpunkte** (AP) =  $1W6 + 4 + \text{AusB}$

*Anderer Kämpfertyp, Schamane:*

**Ausdauerpunkte** (AP) =  $1W6 + 3 + \text{AusB}$

*Anderer Zauberertyp:*

**Ausdauerpunkte** (AP) =  $1W6 + 2 + \text{AusB}$

*Elfen:* LP +1

*Gnome:* LP -4, AP -2

*Halbling:* LP -2, AP -1

*Zwerg:* LP +1

## NATURGEGEBENE FERTIGKEITEN (S. 36ff)

### Angriffsbonus (AnB):

Gs 01-05: -2      Gs 81-95: +1  
Gs 06-20: -1      Gs 96-100: +2

Raufen + (St + Gw)/20+AnB

*Zwerge*: +1 Raufen

### Abwehrbonus (AbB):

Gw 01-05: -2      Gw 81-95: +1  
Gw 06-20: -1      Gw 96-100: +2

Abwehr + 11 + AbB

Abwehr ungelernnt + (10) + AbB

### Zauberbonus (ZauB):

Zt 01-05: -3      Zt 61-80: +1  
Zt 06-20: -2      Zt 81-95: +2  
Zt 21-40: -1      Zt 96-99: +3  
Zt 41-60: +0      Zt 100: +4

Zauberer und zauberkund. Kämpfer: Zaubern + 10 + ZauB

andere Abenteurer: Zaubern ungelernnt + (2) + ZauB

### Resistenzbonus (ResB):

Positive und negative Bonusse werden verrechnet; bei gleichen Bonussen zählt nur der jeweils höhere Wert.

### Geistesmagie

Zt 01-05: -2      In 01-05: -2  
Zt 06-20: -1      In 06-20: -1  
Zt 81-95: +1      In 81-95: +1  
Zt 96-99: +2      In 96-00: +2  
Zt 100: +3

*Elfen* (Zt <100): +2      *Gnome, Halblinge*: +5

*Elfen* (Zt 100): +3      *Zwerge*: +4

### Körpermagie

Zt 01-05: -2      Ko 01-05: -2  
Zt 06-20: -1      Ko 06-20: -1  
Zt 81-95: +1      Ko 81-95: +1  
Zt 96-99: +2      Ko 96-00: +2  
Zt 100: +3

*Elfen* (Zt <100): +2      *Gnome, Halblinge*: +5

*Elfen* (Zt 100): +3      *Zwerge*: +4

### Umgebungsmagie

Gw 01-05: -2      Gw 81-95: +1  
Gw 06-20: -1      Gw 96-100: +2

*Elfen*: +2      *Gnome, Halblinge*: +5

### Resistenz (Res):

*Kämpfer*: Resistenz+10/12/10+ResB

*Zauberer*: Resistenz+13/13/13+ResB

*Normale Menschen*: Resistenz+10/10/10+ResB

### W% Angeborene Fertigkeit

01-02: Kurzsichtigkeit (nur Sehen+4)  
03-04: Schwerhörigkeit (nur Hören+4)  
05-06: nur Riechen+4  
07-08: nur Schmecken+4

09-10: nur Tasten+4  
11-20: Sehen+10  
21-30: Hören+10  
31-40: Riechen+10  
41-50: Schmecken+10  
51-60: Tasten+10  
61-65: Sechster Sinn+6  
66-70: Berserkergang+(18-Wk/5)  
71-75: Gute Reflexe+9  
76-80: Nachtsicht+8  
81-85: Richtungssinn+12  
86-90: Robustheit+9  
91-95: Wachgabe+6  
96-99: Einprägen+4  
100: freie Wahl und zweiter Wurf

### Elfen:

Nachtsicht+8, Erkennen der Aura (1AP, 1 Runde)

### Halblinge:

Schmecken+10 (min. +8), Gute Reflexe+9

### Gnome:

Nachtsicht+8, Robustheit+12, Hören+10 (min. +8)

### Zwerge:

Nachtsicht+8, Robustheit+9

*Erwürfelt ein nichtmenschlicher Abenteurer eine Fähigkeit, die er dank seiner Rasse bereits besitzt, darf er noch einmal würfeln.*

Sehen+8	Hören+8	Riechen+8
Schmecken+8	Tasten+8	Sechster Sinn+Zt/25

## HINTERGRUND (S. 38ff)

*Ermittler, Händler, Spitzbube, Thaumaturg*: **Stadt**

*Barbar, Kundschafter, Tiermeister, Waldläufer, Schamane*: **Land**

*andere Abenteurer*: **Stadt** oder **Land**

*Elfen, Waldgnome*: **Land**

W%	Stand
bis 10:	<b>Unfrei (U)</b>
11-50:	<b>Volk (V)</b>
51-90:	<b>Mittelschicht (M)</b>
über 91:	<b>Adel (A)</b>

*nichtmenschl. Abenteurer*: bis 10: **Volk (V)**

*Gnome, Halblinge*: über 90: **Mittelschicht (M)**

*Barde, Beschwörer, Priester*: +20

*Druide, Heiler, Magier, Thaumaturg*: +10

*Assassine, Händler*: -10

*Kundschafter, Waldläufer*: -10

*Spitzbube*: -20

**Heimat, Glaube, Götter od. Totem** (Bsp. ⇒ DFR, S.43)  
bestimmen (siehe DFR, S. 40ff)

## LEHRJAHRE EINES ABENTEURERS (S. 46ff)

Übertrifft der Eigenschaftswert die fettgedruckte Leiteigenschaft im Lehrplan, gelten folgende Zuschläge

**Leiteigenschaft 81-95:** +1

**Leiteigenschaft 96-100:** +2

### Anzahl der Lernpunkte

Fachkenntnisse (DFR, S. 61ff): **2W6** Lernpunkte

Waffenfertigkeiten (DFR, S. 61ff): **2W6** Lernpunkte

Allgemeinwissen (DFR, S. 52): **1W6+1** Lernpunkte

ungewöhnliche Fähigkeiten (DFR, S. 53): **1W6** Lernpunkte

Zauberkünste (DFR, S. 61ff): **2W6** Lernpunkte

Lernpunkte für Fachkenntnisse und Waffenfertigkeit dürfen für ungewöhnliche Fähigkeiten aufgespart werden.

Voraussetzungen (Fachkenntnisse und Waffenfertigkeiten) die mit einem \* gekennzeichnet sind, müssen beachtet werden.

*Nichtmenschliche Abenteurer beachten zu den Waffenfertigkeiten:* DFR, S. 49-50

**Mindestalter** in Jahren: 16 + Lernpunktesumme/4  
*Elfen:* x 5      *Gnome:* x 4      *Zwerge:* x 2

### Elfen

obligatorisch für **1 Lernpunkt** (Fachkenntnisse):

*Schleichen*+8 (**Gw61**), *Spurenlesen*+6 (**In31**), *Tarnen*+8 (**Gw31**), *Wahrnehmung*+4 (**In61**)

niemals: *Fälschen*, *Gassenwissen*, *Giftmischen*, *Glücksspiel*, *Meucheln*, *Schlösser öffnen*, *Stehlen*

niemals: schwarzmagische Zaubern lernen

nicht zu Spielbeginn: *Ballista bedienen*, *Bogenkampf zu Pferd*, *Fechten*, *Geschäftstüchtigkeit*, *Kampf in Vollrüstung*, *Katapult bedienen*, *Trinken*

### Berggnome

fakultativ für **1 Lernpunkt** (Fachkenntnisse):

*Geheimmechanismen öffnen*+6 (**In61**), *Fallen entdecken*+6 (**In61**)

zu Spielbeginn nur: *Überleben im Gebirge*

### Waldgnome

fakultativ für **1 Lernpunkt** (Fachkenntnisse):

*Fallenstellen*+4 (**Gs31**), *Spurenlesen*+6 (**In31**), *Tarnen*+8 (**Gw31**)

zu Spielbeginn nur: *Überleben im Wald*

### Halblinge

obligatorisch für **1 Lernpunkt** (Fachkenntnisse):

*Schleichen*+10 (**Gw61**), *Tarnen*+10 (**Gw31**)

nicht zu Spielbeginn: *Überleben*

### Zwerge

obligatorisch für **1 Lernpunkt** (Fachkenntnisse):

*Baukunde*+8 (**In31**)

fakultativ für **1 Lernpunkt** (Fachkenntnisse):

*Trinken*+12 (**Ko01**)

## Berufsfertigkeiten (DFR, S. 54f)

**W%**    **Berufsfertigkeiten aus Gruppe**

01-20: keine

21-50: eine aus **I**

51-80: eine aus **I** oder **II**

81-95: eine aus **I**, **II** oder **III**

96-100: eine aus **III** oder **IV**  
 oder zwei aus **I** oder **II**

Wenn Fertigkeit schon gelernt: +1 (EW)

*Nichtmenschliche Abenteurer beachten:* DFR, S. 56-57

*Brauer, Köche, Winzer:* Beruf nur möglich, wenn *Schmecken* +(4) nicht als Nachteil angeboren ist; wird durch Beruf zu *Schmecken* +(10), wenn Ausgangswert bei *Schmecken* +(8) liegt.

Berufe zur Herstellung von Gegenständen: geben zusätzlich *Schätzen* +(10) für Waren, die der Abenteurer auch herstellen kann.

## Ungelernte Fertigkeiten (DFR, S. 57)

Leiteigenschaften < **Minimum:** -2 (EW)

*Halblinge:* *Überleben* +(6) im Gebirge

*Elfen:* *Kampftaktik* +(8)

## DIE AUSTRÜSTUNG EINES ABENTEURERS (S.58ff)

**Gegenstände:** Kleidung, Rucksack, Decke, Lederbeutel

*Zauberer:* Materialien zu 3-facher Spruchanwendung

### Rüstung bei Spielbeginn (DFR, S. 58)

(KR: St min. 31; PR: St min. 61)

Wenn Abenteurer zu schwach für erwürfelte Rüstung, dann nächstbeste wählen.

### Waffen und Geld bei Spielbeginn (DFR, S. 58)

*Waffen:* nur gelernte Waffen wählen

*Geld:* Adel: Geld×2, Unfreie: Geld/2    bei **Pasch** + 100 GS

### Besondere Besitztümer (DFR, S. 60)

für *Abrichten* ab 91; für *Erste Hilfe* ab 06; für *Fälschen* ab 51; für *Gaukeln* ab 31; für *Giftmischen* bei 91-98 bzw. bei 99-00; für *Glücksspiel* ab 51; für *Kampf zu Pferd* ab 96; für *Musizieren* bei 06-90 bzw. bei 91-00; für *Reiten* ab 71; für *Trinken* bei 31-80 bzw. bei 81-00; für *Schlösser öffnen* ab 06; für *Verkleiden* ab 51.

## SONSTIGES

Schaden bei Raufen: 1W6 - 4 + SchB

Gifttoleranz: 30 + Konstitution/2