

ERLÄUTERUNG

SCHRITT 1: ERFAHRUNGSGRAD, SPEZIES, KULTUR, PROFESSION

Für die meisten aventurischen Heldinnen stellt der Erfahrungsgrad *erfahren* den Startpunkt ihrer Laufbahn dar. Für eine spielfertige Heldin des Erfahrungsgrades *erfahren* musst du einfach die Werte auf den vier gewählten Karten für *Spezies*, *Kultur*, *Profession* und *Persönlichkeit* zusammenrechnen.

SCHRITT 2: EIGENSCHAFTEN

Werte für die Eigenschaften deiner schnellgenerierten Heldin findest du auf der Karte, die ihre *Profession* bestimmt. Insgesamt sind dabei stets 100 Eigenschaftspunkte verteilt (bzw. 99 Punkte, falls einer davon 15 beträgt).

SCHRITT 3: VOR- UND NACHTEILE

Deine Heldin erhält automatisch Vor- und Nachteile, die sich über die Karten *Spezies* und *Profession* verteilen. Insgesamt werden dabei alle Regeln der herkömmlichen Heldenerschaffung zu AP-Obergrenzen und sich gegenseitig ausschließenden Vor- und Nachteilen berücksichtigt.

SCHRITT 4: FERTIGKEITEN & KAMPFTECHNIKEN

Die FW der Talente deiner Heldin werden durch ihre *Kultur*, ihre *Profession* und ihre *Persönlichkeit* vorgegeben. Lege dazu die entsprechenden Karten nebeneinander und rechne die jeweils angegebenen Zahlenwerte zusammen.

Aus der *Profession* von magisch oder karmal begabten Heldinnen ergeben sich zudem weitere Fertigkeiten in Form von Zaubern und Liturgien, die du dir mit dem entsprechenden FW auf deinem Heldenbogen notieren kannst. Auch die Werte der Kampftechniken kannst du direkt von der *Profession*-Karte übernehmen.

SCHRITT 5: SONDERFERTIGKEITEN, ZAUBERTRICKS & SEGNUNGEN

Während deine schnellgenerierte Heldin verschiedene Sonderfertigkeiten über ihre *Kultur* und ihre *Profession* erhalten kann, findest du Angaben zu den Zaubertricks oder Segnungen, die sie beherrscht, ausschließlich bei ihrer *Profession*.

SCHRITT 6: BASIS- & KAMPFWERTE

Am Ende der beschleunigten Heldenerschaffung sind noch einige letzte Berechnungen von abgeleiteten Werten vorzunehmen, welche dir die kartenbasierte Heldenerschaffung leider nicht abnehmen kann. Dies betrifft die *Lebensenergie* (sowie eventuell *Astralenergie* oder *Karmaenergie*), *Seelenkraft* und *Zähigkeit* deiner Heldin, ihre *Initiative*, ihre *Geschwindigkeit* und ihren *Ausweichen*-Wert. Des Weiteren müssen für alle Kampftechniken Werte für AT, PA und FK berechnet werden, wobei eventuelle Boni durch hohe Eigenschaftswerte in MU (für AT), FF (für FK) sowie GE, FF oder KK (für PA, je nach Leiteigenschaft) berücksichtigt werden müssen.

SCHRITT 7: AUSTRÜSTUNG

Eine passende Startausrüstung für deine Heldin ist auf der Karte *Profession* zusammengestellt.

SCHRITT 8: EIGENE ANPASSUNGEN

Möchtest du mit einer Heldin des Erfahrungsgrads *kompetent* starten oder für eine *erfahrene* Heldin auf die Wahl einer *Persönlichkeit* verzichten, ist nun der Zeitpunkt gekommen, um zusätzliche 100 Abenteurpunkte in Steigerungen, zusätzliche Sonderfertigkeiten oder Anpassungen bei Vor- und Nachteilen zu investieren.