

Charaktererstellung

- 1.) Verteilung der Werte 14, 12, 11, 10, 9, 7 und Verteilung auf Stärke, Konstitution, Geschicklichkeit, Intelligenz, Weisheit, Charisma. Attributsboni gelten wie folgt:

D&D Attribusboni:

Attribut	Bonus
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

- 2.) Charakterklasse bestimmen. Wahl der Rasse entfällt, da für die Westreiche steht nur die menschliche Rasse zur Verfügung steht.
- 3.) TP auswürfeln. 1W4 für Stufe 0 plus Stufe 1 TP: Kämpfer und Barbaren starten mit maximalen Start-TPs, alle anderen erhalten bei Würfeln unterhalb der Hälfte ihres Trefferwürfels die Hälfte (also Magier z.B. 3, Paladine 5). Dazu wird der Konstitutionsbonus angerechnet.

Der Konstitutionsbonus wird insgesamt nur 1x angerechnet, nicht für jede Stufe.

TP Veränderung bei Stufenaufstieg

Bei Stufenaufstieg steigen die Trefferpunkte **nicht** automatisch. Ein Charakter kann aber jederzeit gegen Gold seinen Körper trainieren. Dies dauert eine Woche, und danach würfelt er seine neuen TP **komplett** neu aus. Ist das neue Ergebnis niedriger, war das Training erfolglos, und die TP verändern sich nicht.

Unzuverlässige Magie

Alle Zauberwirker, arkane wie auch klerikale, müssen einen Erfolgswurf ablegen, um erfolgreich Zauber zu wirken. Kritische Fehler haben im Fall von arkaner Magie katastrophale Folgen, im Falle von klerikalen Patzern verliert der Wirker den Kontakt mit seiner Gottheit. (Busse zur Wiedererlangung aller klerikaler Fähigkeiten)

Beschränkter Zauberzugang für göttliche Zauberer

Kleriker, Druiden, sowie hochstufige Waldläufer und Paladine haben nicht automatisches Wissen über Magie. Der Zugriff auf einzelne Zaubergebete (Liturgien) wird ihnen über Lehrer zugänglich gemacht.

Sterberegeln

Ein Charakter mit 0 TP gilt als bewusstlos.

Erhält ein Charakter Schaden, der ihn unter 0 TP bringt, wird zufällig ermittelt, ob er stirbt, verblutet, oder eine permanente Verstümmelung erleidet.

Es gibt keine reguläre Wiederbelebung.