

Einen zufälligen NSC erstellen in fünf einfachen Schritten

Erstens: Was ist denn das überhaupt?

W20	Klasse	W100	W20	Volk	W20
1	Adeliger	01-04	1-14	Mensch	1-7
2	Adept	05-09	15	Elf	8-9
3-4	Bürgerlicher	10-39	16	Gnom	10-11
5	Experte	40-50	17	Halb-Elf	12-13
6-7	Krieger	51-60	18	Halb-Ork	14-15
8	Barbar	61-63	19	Halbling	16-17
9	Barde	64-67	20	Zwerg	18-19
10	Druide	68-70		Etwas anderes...	20
11	Hexenmeister	71-72			
12-13	Kämpfer	73-82			
14	Kleriker	83-86			
15	Magier	87-89			
16	Mönch	90			
17	Paladin	91			
18-19	Schurke	93-97			
20	Waldläufer	98-00			

Die beiden Möglichkeiten zu würfeln, sind anders gewichtet: Das Erstere, bei den Klassen mit dem W20, erzeugt relativ zufällig eine Klasse, mit nur leichter Tendenz zu den häufigeren Bürgerlichen, Krieger, Kämpfern und Schurken. Schon aus naheliegenden Gründen. Der W100 erzeugt dagegen zu 50% einen Bürgerlichen, Experten oder Krieger, und die SC-Klassen, vor allem Paladin und Mönch, sind eher seltener. Man nehme was man vorzieht. Ähnlich bei den Rassen Völkern. Die zweite W20 Tabelle hat öfter „Halbmenschen“, und auch die Möglichkeit zu wirklich Merkwürdigen. Ich würde hier meine [Tabelle zur Wiedergeburt nutzen](#). Man kann natürlich auch sehr komplizierte w100 Tabellen vorziehen.

Zweitens: Eine 3 in Stärke?

Für die Attribute von NSC bieten sich zwei Möglichkeiten an: 1. 3w6 in Reihe oder 2. die im GRW angegebenen Standardverteilungen. Die erste Möglichkeit erzeugt jede Menge ungewöhnlicher NSC, die zweite jede Menge Gewöhnliche. Wahrscheinlich ist es keine schlechte Idee, beide Methoden zu benutzen und den meisten NSC eine Standardverteilung zu verleihen, und nur dem einen oder anderen zufällige Würfel zu verpassen. Ich tendiere allerdings zur zufälligen Methode und mir hilft dabei [dieses Onlinetool](#). Einfach 6* 3d6 würfeln (eventuell die Darstellung der Würfel auf klein oder ganz ausschalten). Voila! Entweder so oft würfeln bis die Attributswerte zu einem entsprechenden Charakter passen, oder das nehmen was kommt und einen Grund finden, warum der Kämpfer Stärke 3 hat.... oder vielleicht den höchsten Wert, wenn nötig, in das Hauptattribut der Klasse tauschen.

Drittens: Was kann der Trottel?

Man notiert sich die Anzahl der Ränge, die dem NSC abhängig von IN und Stufe zustehen und den Maximalrang sowie den aufgerundeten halben Maximalrang und würfelt solange auf der untenstehenden Tabelle bis man alles an Rängen verteilt hat. Maximalrang ist natürlich gleich Stufe. Wenn man es ganz eilig hat, kann man auch nur eine Hauptfertigkeit nach der anderen auswürfeln, und diese auf Maximalrang setzen, bis nichts mehr übrig ist...

W20	Ergebnis
1-4	Maximaler Rang Hauptfertigkeit
5-6	Maximaler Rang Nebenfertigkeit
7-10	Halber Rang Hauptfertigkeit
11-12	Halber Rang Nebenfertigkeit
13-14	Maximaler Rang Zufällig
15-16	Halber Rang Zufällig
17-18	1 Hauptfertigkeit
19-20	1 Nebenfertigkeit

Die Klassenfertigkeiten wurden noch mal in Haupt- und Nebenfertigkeiten aufgeteilt, wobei der Schwerpunkt beim Verteilen rein statistisch bei den Hauptfertigkeiten liegt. Um die genaue Fertigkeit zu bestimmen, würfelt man den bei der jeweiligen Klasse hinter der Art der Fertigkeit angegebenen Würfel. Viel Spaß:

Adeliger

Automatisch Wissen (Adel) 1 Rang

Hauptfertigkeiten W20:

1	Auftreten (Zufällig) (CH)
2-3	Bluffen (CH),
4-5	Diplomatie (CH)
6	Einschüchtern (CH)
7	Mit Tieren umgehen (CH)
8	Motiv Erkennen (WE)
9	Reiten (GE)
10-11	Schätzen (IN)
12	Sprachenkunde (IN)
13	Überlebenskunst (WE)
14	Verkleiden (CH)
15	Wissen (Adel) (IN)
16	Wissen (Baukunst) (IN)
17	Wissen (Geographie) (IN)
18	Wissen (Geschichte) (IN)
19	Wissen (Lokales) (IN)
20	Wissen (Religion) (IN)

Nebenfertigkeiten W10:

1	Beruf (WE)
---	------------

2	Handwerk (IN)
3	Klettern (ST)
4	Schwimmen (ST)
5-6	Wahrnehmung (WE)
7	Wissen (Arkanes) (IN)
8	Wissen (Die Ebenen) (IN)
9	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
10	Wissen (Natur) (IN)

Adept:

Automatisch Zauberkunde 1 Rang

Hauptfertigkeiten W6:

1	Handwerk (IN)
2	Heilkunde (WE)
3	Überlebenskunst (WE)
4	Wissen (Arkanes) (IN)
5	Wissen (Lokales) (IN)
6	Zauberkunde

Nebenfertigkeiten W10:

1	Beruf (WE)
2	Mit Tieren umgehen (CH)
3	Wissen (Adel) (IN)

4	Wissen (Baukunst) (IN)
5	Wissen (Die Ebenen) (IN)
6	Wissen (Geographie) (IN)
7	Wissen (Geschichte) (IN)
8	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
9	Wissen (Natur) (IN)
10	Wissen (Religion) (IN)

Experte:

Automatisch Beruf 1 Rang

Hauptfertigkeiten: Alles Zufällig

Nebenfertigkeiten: Alles Zufällig

Krieger:

Automatisch -

Hauptfertigkeiten W3:

1	Klettern (Str)
2	Reiten (Ges)
3	Schwimmen (Str)

Bürgerlicher:

Automatisch Handwerk 1 Rang

Hauptfertigkeiten W2: 1, 2

1	Beruf (WE)
2	Handwerk (IN)

Nebenfertigkeiten W4:

1	Beruf (WE)
2	Einschüchtern (CH)
3	Handwerk (IN)
4	Mit Tieren umgehen (CH)

Nebenfertigkeiten W5:

1	Klettern (ST)
2	Mit Tieren umgehen (CH)
3	Reiten (GE)
4	Schwimmen (ST)
5	Wahrnehmung (WE)

Barbar

Automatisch Überleben 1 Rang

Hauptfertigkeiten W6:

1	Akrobatik (GE)
2	Einschüchtern (CH)
3	Klettern (ST)
4	Reiten (GE)
5	Überlebenskunst (WE)
6	Wahrnehmung (WE)

Nebenfertigkeiten W3:

1	Handwerk (IN)
2	Mit Tieren umgehen (CH)
3	Schwimmen (Str)

Barde

Automatisch Auftreten (Zufällig) Maximaler Rang

Hauptfertigkeiten W20:

1	Akrobatik (GE)
2-3	Auftreten (Anderes Zufällig) (CH)
4	Bluffen (CH)
5	Diplomatie (CH)
6-7	Fingerfertigkeit (GE)
8-9	Heimlichkeit (GE)
10	Magi. Gegenstand benutzen (CH)

11	Motiv Erkennen (WE)
12	Sprachkunde (IN)
13-14	Verkleiden (CH)
15	Wahrnehmung (WE)
16	Wissen (Adel) (IN)
17	Wissen (Arkane) (IN)
18	Wissen (Geschichte) (IN)
19	Wissen (Lokales) (IN)
20	Zauberkunde (IN)

Nebenfertigkeiten W12:

1	Einschüchtern (CH)
2	Entfesselungskunst (GE)
3	Handwerk (IN)
4	Klettern (ST)
5-6	Schätzen (IN)
7	Wissen (Baukunst) (IN)
8	Wissen (Die Ebenen) (IN)
9	Wissen (Geographie) (IN)
10	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
11	Wissen (Natur) (IN)
12	Wissen (Religion) (IN)

Druide

Automatisch Wissen (Natur) 1 Rang

Hauptfertigkeiten W6:

1	Heilkunde (WE)
2	Mit Tieren umgehen (CH)
3	Überlebenskunst (WE)
4	Wahrnehmung (WE)
5	Wissen (Natur) (IN)
6	Zauberkunde (IN)

Nebenfertigkeiten W6:

1	Beruf (WE)
2	Fliegen (GE)
3	Handwerk (IN)
4	Reiten (GE)
5	Schwimmen (ST)
6	Wissen (Geographie) (IN)

Hexenmeister

Automatisch Zauberkunde 1 Rang

Hauptfertigkeiten W5:

1	Bluffen (CH)
2	Einschüchtern (CH)
3	Magischen Gegenstand benutzen (CH)

4	Wissen (Arkanes) (IN)
5	Zauberkunde (IN)

Nebenfertigkeiten W4:

1	Beruf (WE)
2	Fliegen (GE)
3	Handwerk (IN)
4	Schätzen (IN)

Kämpfer

Automatisch -

Hauptfertigkeiten W6:

1	Schwimmen (ST)
2	Klettern (ST)
3	Mit Tieren umgehen (CH)
4	Reiten (GE)
5	Wissen (Baukunst) (IN)
6	Wissen (Gewölbekunde) (IN)

Nebenfertigkeiten W4:

1	Beruf (WE)
2	Einschüchtern (CH)
3	Handwerk (IN)
4	Überlebenskunst (WE)

Kleriker

Automatisch Wissen (Religion) 1 Rang

Hauptfertigkeiten W6:

1	Diplomatie (CH)
2	Heilkunde (WE)
3	Motiv erkennen (WE)
4	Wissen (Die Ebenen) (IN)
5	Wissen (Religion) (IN)
6	Zauberkunde (IN)

Nebenfertigkeiten W8:

1	Beruf (WE)
2	Handwerk (IN)
3	Schätzen (IN)
4	Sprachkunde (IN)
5	Wissen (Adel) (IN)
6	Wissen (Arkanes) (IN)
7-8	Wissen (Geschichte) (IN)

Magier

Automatisch Zauberkunde 1 Rang

Hauptfertigkeiten W6:

1	Sprachkunde (IN)
2	Wissen (Arkanes) (IN)
3	Wissen (Die Ebenen) (IN)
4	Wissen (Geschichte) (IN)
5-6	Zauberkunde (IN)

Nebenfertigkeiten W12:

1	Beruf (WE)
2	Fliegen (GE)
3	Handwerk (IN)
4	Schätzen (IN)
5	Wissen (Adel) (IN)
6	Wissen (Baukunst) (IN)
7	Wissen (Geographie)
8-9	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
10	Wissen (Lokales) (IN)
11	Wissen (Natur) (IN)
12	Wissen (Religion) (IN)

Mönch

Automatisch Akrobatik 1 Rang

Hauptfertigkeiten W10:

1-2	Akrobatik (GE)
3	Einschüchtern (CH)
4	Entfesselungskunst (GE)
5	Heimlichkeit (GE)
6	Klettern (ST)
7	Motiv erkennen (WE)
8	Schwimmen (ST)
9	Wahrnehmung (WE)
10	Wissen (Religion) (IN)

Nebenfertigkeiten W4:

1	Auftreten (Zufällig) (CH)
2	Beruf (WE)
3	Handwerk (IN)
4	Wissen (Geschichte) (IN)

Paladin

Automatisch Wissen (Religion) 1 Rang

Hauptfertigkeiten W5:

1	Diplomatie (CH)
2	Heilkunde (WE)
3	Motiv erkennen (WE)
4	Reiten (GE)
5	Wissen (Religion)

Nebenfertigkeiten W5:

1	Beruf (WE)
2	Handwerk (IN)
3	Mit Tieren umgehen (CH)
4	Wissen (Adel) (IN)
5	Zauberkunde (IN)

Schurke

Automatisch Heimlichkeit 1 Rang

Hauptfertigkeiten W20:

1-2	Akrobatik (GE)
3-4	Bluffen (CH)
5	Diplomatie (CH)
6	Einschüchtern (CH)
7-8	Entfesselungskunst (GE)
9-10	Fingerfertigkeit (GE)
11-12	Heimlichkeit (GE)
13	Klettern (ST)
14	Mag. Gegenstand benutzen (CH)
15	Mechanismus ausschalten (GE)
16	Schätzen (IN)
17	Verkleiden (CH)
18	Wahrnehmung (WE)
19-20	Wissen (Lokales) (IN)

Nebenfertigkeiten W8:

1	Auftreten (Zufällig) (CH)
2	Beruf (WE)
3	Handwerk (IN)
4	Motiv Erkennen (WE)
5	Schwimmen (ST)

6	Sprachkunde (IN)
7-8	Wissen (Gewölbekunde) (IN)

Waldläufer

Automatisch Wissen (Natur) 1 Rang

Hauptfertigkeiten W10:

1	Heilkunde (WE)
2	Heimlichkeit (GE)
3	Klettern (ST)
4	Mit Tieren umgehen (CH)
5	Reiten (GE)
6	Schwimmen (ST)
7	Überlebenskunst (WE)
8	Wahrnehmung (WE)
9	Wissen (Geographie) (IN)
10	Wissen (Natur) (IN)

Nebenfertigkeiten W5:

1	Beruf (WE)
2	Handwerk (IN)
3	Einschüchtern (CH)
4	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
5	Zauberkunde (IN)

Tabelle für zufällige Fertigkeiten:

W%	Fertigkeit
01-06	Akrobatik (GE)
07-09	Auftreten (CH)
10-17	Beruf (WE)
18-20	Bluffen (CH)
21-23	Diplomatie (CH)
24-25	Einschüchtern (CH)
26-27	Entfesselungskunst (GE)
28-29	Fingerfertigkeit (GE)
30	Fliegen (GE)
31-36	Handwerk (IN)
37-38	Heilkunde (WE)
39-41	Heimlichkeit (GE)
42-48	Klettern (ST)
49	Magischen Gegenstand benutzen (CH)
50-53	Mechanismus ausschalten (GE)
54-60	Mit Tieren umgehen (CH)
61-64	Motiv erkennen (WE)
65-70	Reiten (GE)
71	Schätzen (IN)
72-74	Schwimmen (ST)
75	Sprachenkunde (IN)
76-79	Überlebenskunst (WE)
80	Verkleiden (CH)
81-85	Wahrnehmung (WE)
86	Wissen (Adel) (IN)
87	Wissen (Arkanes) (IN)

88	Wissen (Baukunst) (IN)
89	Wissen (Die Ebenen) (IN)
90	Wissen (Geographie) (IN)
91	Wissen (Geschichte) (IN)
92	Wissen (Gewölbekunde) (IN)
93-95	Wissen (Lokales) (IN)
96-97	Wissen (Natur) (IN)
98-99	Wissen (Religion) (IN)
100	Zauberkunde (IN)

Auftreten:

W10	
1	Auftreten (Blasinstrumente)
2	Auftreten (Gesang)
3	Auftreten (Komik)
4	Auftreten (Redekunst)
5-6	Auftreten (Saiteninstrumente)
7	Auftreten (Schauspielkunst)
8	Auftreten (Schlaginstrumente)
9	Auftreten (Tanzen)
10	Auftreten (Tasteninstrumente)

Berufsfertigkeiten:

W20	Fertigkeit
1	Bäcker
2	Bauer
3	Fahrer
4	Fallensteller
5	Fischer
6	Gärtner
7	Gerber
8	Hebamme
9	Kaufmann
10	Koch
11	Kräuterkundler
12	Kurtisane
13	Matrose
14	Metzger
15	Minenarbeiter
16	Müller
17	Schäfer
18	Schreiber
19	Spieler
20	Wirt

Handwerksfertigkeiten:

W20	Fertigkeit
1	Alchemie
2	Bögen
3	Bücher
4	Fallen
5	Gemälde oder Skulpturen
6	Glas
7	Kalligraphie
8	Kleidung
9	Körbe
10	Leder
11	Rüstungen
12	Schiffe
13	Schlösser
14	Schmuck
15	Schuhe
16	Steinmetzarbeiten
17	Stoffe
18	Töpferware
19	Waffen
20	Zimmermannsarbeiten

Viertens: Fertigungsfokus (Handwerk [Kochen]) braucht jeder Druide

Dann verteilt man die Talente anhand folgender Tabellen. NSC-Klassen würfeln auf der Tabelle für allgemeine Talente, wenn das Ergebnis Klassenspezifisch angezeigt wird. Keiner mag NSC-Klassen. Ich auch nicht. Wenn ein Ergebnis vorliegt, für die die Voraussetzungen nicht erfüllt werden, entweder einfach eine der Voraussetzungen auswählen (bei Talenten), oder, wenn GAB, Klasse, Attribute oder Fertigungsstufen nicht hinkommen, einfach nochmal von Vorne. Wenn man es eilig hat, und/oder es so möchte, kann man bei entsprechend vielen noch vorhandenen Talentplätzen, auch gleich alle Voraussetzungen erfüllen.

1-10	Klassenspezifisches Talent	
11-12	Kampftalent	
13-16	Allgemeines Talent	
17-18	Fertigkeitstalent	
19-20	Metamagisches Talent/Klassenspezifisches Talent (Bei zauberunfähigen Charakteren)	

Barbar-Klassenspezifische Talente

1	Abhärtung	
2	Athlet	
3-4	Ausdauer	
5	Unverwundlich	Ausdauer
6	Einschüchternde Kraft	
7-14	Kampftalent	
15	Verbesserte Initiative	
16	Verbundenheit mit Tieren	
17	Wachsamkeit	
18-20	Zusätzlicher Kampfrausch	

Barde-Klassenspezifische Talente

1-4	Beredsamkeit	
5-6	Fertigkeitstalent	
7	Mächtiger Zauberfokus	Zauberfokus
8-10	Neigung zur Magie	
11-14	Täuscher	
15	Verbesserter Gegenzauber	

16	Waffenfinesse	
17	Zauberfokus	
18-20	Zusätzlicher Bardenauftritt	Klassenfähigkeit Bardenauftritt

Druide-Klassenspezifische Talente

1-3	Akrobat	
4-8	In Tiergestalt Zaubern	WE 13, Klassenfähigkeit Tiergestalt
9-12	Selbsterhaltung	
13-14	Verbundenheit mit Tieren	
15-16	Verstärkte Herbeizauberung	Zauberfokus (Beschwörung)
17	Wachsamkeit	
18	Zauberfokus	
19	Mächtiger Zauberfokus	Zauberfokus
20	Talent zur Erschaffung von Gegenständen	

Hexenmeister-Klassenspezifische Talente

1	Abhärtung	
2	Akrobat	
3-4	Arkaner Schlag	Fähigkeit, Arkane Zauber zu wirken
5	Arkane Rüstungstraining	Umgang mit Rüstungen (Leicht), Zauberstufe 3
6-7	Ausweichen	GE 13
8	Durchschlagende Zauber	
9	Mächtige Durchschlagende Zauber	Durchschlagende Zauber
10-11	Im Kampf Zaubern	
12-13	Neigung zur Magie	
14	Verbesserte Initiative	
15-16	Verbesserter Gegenzauber	
17	Zauberfokus	
18	Mächtiger Zauberfokus	Zauberfokus
19	Metamagisches Talent	
20	Talent zur Erschaffung von Gegenständen	

Kämpfer-Klassenspezifische Talente

1	Abhärtung	
2	Athlet	
3	Ausdauer	
4	Unverwundlich	Ausdauer
5-13	Kampftalent	
14	Verbesserte Initiative	
15	Waffenfokus	Umgang mit Waffe, GAB +1
16	Mächtiger Waffenfokus	Waffenfokus, KÄM 8
17	Waffenspezialisierung	Waffenfokus, KÄM 4
18	Mächtige Waffenspezialisierung	Waffenspezialisierung, KÄM 12
19	Zauberstörer	KÄM 6
20	Zauberbrechen	Zauberstörer, KÄM 10

Kleriker-Klassenspezifische Talente

1	Element Fokussieren	Energie fokussieren
2	Fokussiertes Niederstrecken	Energie fokussieren
3	Gesinnung fokussieren	Energie fokussieren
4-7	Gezieltes fokussieren	CH 13, Energie fokussieren
8	Umgang mit Rüstungen (Schwere)	Umgang mit Rüstungen (Mittelschwere)
9-10	Untote befehligen/vertreiben	Negative/Positive Energie fokussieren
11-13	Verbessertes Fokussieren	Energie fokussieren
14-17	Zusätzliches Fokussieren	Energie fokussieren
18	Zauberfokus	
19	Mächtiger Zauberfokus	Zauberfokus
20	Talent zur Erschaffung von Gegenständen	

Magier-Klassenspezifische Talente

1	Abhärtung	
2	Akrobat	
3	Arkaner Schlag	Fähigkeit, Arkane Zauber zu wirken
4	Arkane Rüstungstraining	Umgang mit Rüstungen (Leicht), Zauberstufe 3

5	Ausweichen	GE 13
6-7	Durchschlagende Zauber	
8	Mächtige Durchschlagende Zauber	Durchschlagende Zauber
9-10	Materialkomponentenlos zaubern	
11	Im Kampf Zaubern	
12	Neigung zur Magie	
13	Verbesserte Initiative	
14	Verbesserter Gegenzauber	
15	Verbesserter Vertrauter	
16	Verstärkte Herbeizauberung	Zauberfokus (Beschwörung)
17	Zauberfokus	
18	Mächtiger Zauberfokus	Zauberfokus
19	Metamagisches Talent	
20	Talent zur Erschaffung von Gegenständen	

Mönch-Klassenspezifische Talente

1	Abhärtung	
2	Akrobat	
3	Athlet	
4	Ausdauer	
5-7	Ausweichen	GE 13
8	Beweglichkeit	Ausweichen
9	Blind Kämpfen	
10	Flinke Manöver	
11	Kampfreflexe	
12-13	Kampftalente	
14	Verbesserte Initiative	
15-16	Skorpionstachel	Verbesserter Waffenloser Schlag
17-18	Gorgonenfaust	Skorpionstachel, GAB +6
19	Medusenzorn	Gorgonenfaust, GAB +11
20	Zusätzliches Ki	Klassenfähigkeit Ki-Vorrat

Paladin-Klassenspezifische Talente

1	Abhärtung	
2	Athlet	
3	Ausdauer	
4	Unverwüstlich	Ausdauer
5	Beredsamkeit	
6-11	Kampftalent	
12	Verbesserte Initiative	
13	Waffenfokus	Umgang mit Waffe, GAB +1
14-15	Zusätzliche Gnade	Klassenfähigkeit Gnade
16-17	Zusätzliches Handauflegen	Klassenfähigkeit Handauflegen
18-20	Kleriker-Klassentabelle	

3	Ausdauer	
4	Unverwüstlich	Ausdauer
5-10	Kampftalent	
11	Doppelschnitt	Kampf mit zwei Waffen
12	Verteidigung mit zwei Waffen	Kampf mit zwei Waffen
13	Kernschuss	
14	Schnelles Schießen	GE 13, Kernschuss
15	Präzisionsschuss	Kernschuss
16	Verbesserte Initiative	
17-18	Verbundenheit mit Tieren	
19	Verstohlenheit	
20	Waffenfokus	Umgang mit Waffe, GAB +1

Schurke-Klassenspezifische Talente

1-2	Ausweichen	GE 13
3	Beweglichkeit	Ausweichen
4	Beredsamkeit	
5	Fertigkeitstalent	
6-7	Flinke Manöver	
8-9	Geschickte Hände	
10-11	Schnelle Waffenbereitschaft	GAB +1
12	Täuscher	
13-14	Verbesserte Initiative	
15	Verbesserte Finte	IN 13, Defensive Kampfweise
16	Mächtige Finte	Verbesserte Finte, GAB +6
17	Verstohlenheit	
18	Wachsamkeit	
19-20	Waffenfinesse	GAB +1

Talente zur Erschaffung von Gegenständen

Stufe 1-2 W2 3-4 W4 5-6 W6 7-8 W8 9-10 W10 11-12 W12

1-2	Schriftrolle anfertigen
3	Trank brauen
4	Wundersamen Gegenstand herstellen
5	Magische Waffen und Rüstungen herstellen
6	Zauberstab herstellen
7-8	Ring schmieden
9-10	Zauberzepter herstellen
11-12	Zauberstecken herstellen

Metamagische Talente

Maximaler Zaubergrad: 1W2 2 W6 3 W8 4 W10 5+ W12

1-2	Zaubergrad erhöhen
3	Gestenlos zaubern
4	Lautlos Zaubern
5	Zauber ausdehnen
6	Zauberreichweite erhöhen
7	Zauber verstärken

Waldläufer-Klassenspezifische Talente

1	Abhärtung	
2	Athlet	

8	Zauberbereich erweitern		221-250	Heftiger Angriff	ST 13, G°AB +1
9-10	Zaubereffekt maximieren		251-255	Im Kampf zaubern	Magiefähiger Charakter
11-12	Schnell zaubern		256-265	Improvisierter Fernkampf	
Kampftalent			266-275	Improvisierter Nahkampf	
W1000	Talent	Voraussetzungen	276-285	Kampf mit zwei Waffen	GE 15
001-006	Angriff im Vorbereiten	Reiten 1, Berittener Kampf	286-300	Kampfreflexe	
007-010	Aus vollem Lauf schießen	GE 13, G°AB +4, Ausweichen, Beweglichkeit, Kernschuß	301-308	Kein Vorbeikommen	Kampfreflexe
011-015	Ausfallschritt	G°AB +6	309-330	Kernschuss	
016-035	Ausweichen	GE 13	331-340	Konzentrierter Schlag	GAB +6
036-041	Bedrohliche Darbietung	Waffenfokus	341-345	Kritischer-Treffer (betäubt)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +17, Kritischer Treffer (wankend)
042-049	Beherrzter Sturmangriff	Reiten 1, Angriff im Vorbereiten, Berittener Kampf	346-354	Kritischer-Treffer (blind)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +15
050-059	Berittener Fernkampf	Reiten 1, Berittener Kampf	355-360	Kritischer-Treffer (blutend)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +11
060-079	Berittener Kampf	Reiten 1	361-368	Kritischer-Treffer (entkräftet)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +15, Kritischer Treffer (erschöpft)
080-082	Betäubender Schlag	GE 13, WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +8	369-379	Kritischer-Treffer (erschöpft)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +13
083-090	Beweglichkeit	GE 13, Ausweichen	380-390	Kritischer-Treffer (kränkelnd)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +11
091-100	Blind kämpfen		391-400	Kritischer-Treffer (taub)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +13
101-120	Defensives Kampfweise	IN 13	401-410	Kritischer-Treffer (wankend)	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +13
121-140	Doppelschlag	ST 13, G°AB +1, Heftiger Angriff	411-425	Kritischer-Treffer-Fokus	GAB +9
141-148	Doppelschnitt	GE 15, Kampf mit zwei Waffen	426-430	Kritischer-Treffer-Meisterschaft	Kritischer-Treffer-Fokus, jede zwei Kritische-Treffer-Talente, KÄM 14
149-156	Dranbleiben	GAB +1	431-438	Mächtige Finte	Verbesserte Finte, GAB +6
157-158	Durchschlagender Hieb	Waffenfokus, KÄM 12	439-448	Mächtige Waffenspezialisierung	Waffenspezialisierung, KÄM 12W
159-165	Einschüchternde Kraft		449-456	Mächtiger Ansturm	Verbesserter Ansturm, GAB +6
166-169	Entsatteln	ST 13, Reiten 1, G°AB +1, Berittener Kampf, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm	457-460	Mächtiger Durchschlagender Hieb	Durchschlagender Hieb, KÄM 16
170-185	Fernschuß	Kernschuß	461-468	Mächtiger Gegenstand zerschmettern	Verbessertes Gegenstand zerschmettern, GAB +6
186-200	Flinke Manöver		469-473	Mächtiger Kampf mit zwei Waffen	GE 19, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, GAB +11
201-207	Gegenschlag	GAB +11	474-475	Mächtiger konzentrierter Schlag	Verbesserter Konzentrierter Schlag, GAB +16
208-212	Geschosse abwehren	GE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag			
213-216	Geschosse fangen	GE 15, Geschosse abwehren			
217-220	Gorgonenfaust	Skorpionstachel, GAB +6			

476-480	Mächtiger Ringkampf	Verbesserter Ringkampf, GAB +6	801-815	Verbesserter Ansturm	Heftiger Angriff
481-490	Mächtiger Schildfokus	Schildfokus, KÄM 8	816-824	Verbesserter Kampf mit zwei Waffen	GE 17, Kampf mit zwei Waffen, GAB +6
491-500	Mächtiger Waffenfokus	Waffenfokus, KÄM 8	825-827	Verbesserter Konzentrierter Schlag	Konzentrierter Schlag, GAB +11
501-508	Mächtiges Entwaffnen	Verbessertes Entwaffnen, GAB +6	828-840	Verbesserter Kritischer Treffer	Umgang mit Waffe, GAB +8
509-516	Mächtiges Überrennen	Verbessertes Überrennen, GAB +6	841-846	Verbesserter Präzisionsschuss	GE 19, Präzisionsschuss, GAB +11
517-525	Mächtiges Zu-Fall-bringen	Verbessertes Zu-Fall-bringen, GAB +6	847-852	Verbesserter Ringkampf	GE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag
526-530	Medusenzorn	Gorgonenfaust, GAB +11	853-860	Verbesserter Schildstoß	
531-534	Mehrfachschuss	GE 17, Schnelles Schießen, GAB +6	861-880	Verbesserter Waffenloser Schlag	
535-540	Meister der Waffenimprovisation	Improvisierter Nahkampf oder Improvisierter Fernkampf, GAB +8	881-890	Verbessertes Entwaffnen	Defensive Kampfweise
541-550	Niederreiten	Berittener Kampf	891-900	Verbessertes Gegenstand zerschmettern	Heftiger Angriff
551-570	Präzisionsschuss	Kernschuss	901-910	Verbessertes Überrennen	Heftiger Angriff
571-580	Punktgenaues Zielen	Verbesserter Präzisionsschuss, GAB +16	911-920	Verbessertes Zu-Fall-bringen	Defensive Kampfweise
581-600	Rundumschlag	Doppelschlag, GAB +4	921-930	Verteidigung mit zwei Waffen	Kampf mit zwei Waffen
601-625	Schildfokus	Umgang mit Schilden, GAB +1	931-938	Verteidigung zerschlagen	Bedrohliche Darbietung, GAB +6
626-632	Schildhieb	Verbesserter Schildstoß, Kampf-mit-zwei-Waffen, GAB +6	939-960	Waffenfinesse	GE > ST*
633-635	Schildmeister	Schildhieb, GAB +11	951-970	Waffenfokus	Umgang mit Waffe, GAB +1
636-650	Schnelle Waffenbereitschaft	GAB +1	971-990	Waffenspezialisierung	Waffenfokus, KÄM 4
651-660	Schnelles Nachladen	Umgang mit Waffen (Armbrust)	991-995	Wirbelwindangriff	GE 13, Defensive Kampfweise, Tänzelder Angriff, GAB +4
661-672	Schnelles Schießen	GE 13, Kernschuss	996-000	Zerreißen mit zwei Waffen	Doppelschnitt, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, GAB +11
673-677	Schnell wie der Wind	Ausweichen, GE 15, GAB +6	* Dies ist natürlich keine Voraussetzung, aber Charaktere ohne diese Kombination nehmen im Normalfall Waffenfinesse nicht.		
678-680	Schnell wie der Blitz	GE 17, Schnell wie der Wind, GAB +11			
681-685	Skorpionstachel	Verbesserter Waffenloser Schlag			
686-695	Tänzelder Angriff	Beweglichkeit, GAB +4			
696-710	Tödliche Zielgenauigkeit	GE 13, GAB +1			
711-715	Tödlicher Hieb	Bedrohliche Darbietung, GAB +11, Mächtiger Waffenfokus, Verteidigung zerschlagen			
716-735	Umgang mit exotischen Waffen	GAB +1			
736-750	Umgang mit Turmschilden				
751-765	Verbesserte Finte	Defensive Kampfweise			
766-800	Verbesserte Initiative				

Allgemeines Talent

W100		
1-6	Abhärtung	
7	Anführen	Charakterstufe 7+
8-9	Ausdauer	
10-14	Ausweichen	GE 13
15-16	Behände Bewegung	GE 13
17-23	Blitzschnelle Reflexe	
24-30	Eiserner Wille	
31	Geschmeidige Bewegung	GE 15, Behände Bewegung
32-38	Große Zähigkeit	
39-41	Improvisierter Fernkampf	
42-44	Improvisierter Nahkampf	
45-46	Leichtfüßigkeit	
47-48	Rennen	
49-54	Schnelle Waffenbereitschaft	GAB +1
55-57	Umgang mit exotischen Waffen	GAB +1
58-59	Umgang mit Kriegswaffen	
60-61	Umgang mit Rüstungen (leichte)	
62-63	Umgang mit Rüstungen (mittelschwere)	Umgang mit Rüstungen (leichte)
64-65	Umgang mit Rüstungen (schwere)	Umgang mit Rüstungen (mittelschwere)
66-68	Umgang mit Schilden	
69	Unverwüstlich	Ausdauer
70-74	Verbesserte Blitzschnelle Reflexe	Blitzschnelle Reflexe
75-78	Verbesserte Große Zähigkeit	Große Zähigkeit
79-86	Verbesserte Initiative	
87-91	Verbesserter Eiserner Wille	Eiserner Wille
92-94	Verbesserter Ringkampf	

95-00 Verbesserter Waffenloser Schlag

Fertigkeitstalent

W12	
1	Akrobat
2	Athlet
3	Beredsamkeit
4-6	Fertigkeitsfokus
7	Geschickte Hände
8	Selbsterhaltung
9	Täuscher
10	Verbundenheit mit Tieren
11	Verstohlenheit
12	Wachsamkeit

Fünftens: Abrunden.

Der NSC braucht eine Gesinnung. Man würfelt mit zwei W6 auf folgender Tabelle. Paladine sind immer RG, es sei denn man würfelt eine 12, in diesem Falle ist es ein gefallener Paladin und man erwürfelt die Gesinnung normal. Hat man dann RG als Ergebnis, befindet sich der Paladin nur in einer Krise, die zu seinem Fall führen könnte... Mönche sind immer R, auch hier gilt die 12 als mögliche Verfehlung. Nur ist es natürlich wahrscheinlicher das die Mönche dann doch noch eine Rechtschaffene Gesinnung auswürfeln. Ähnlich. Bei Barbaren und Barden ist es die 2, die mögliche rechtschaffene Tendenzen offenbart, ansonsten wird der erste Würfel durch W4+2 ersetzt. Wenn bei Druiden die 12 gewürfelt wird, wird mit W4 gewürfelt, ob er RG, RB, CG oder CB ist – ansonsten solange bis ein Teil der Gesinnung Neutral ist.

Man kann sich auch eine Gesinnung aussuchen.... Pffft.

W6 1	W6 2	
1-2	1-2	RG
1-2	3-4	RN
1-2	5-6	RB
3-4	1-2	NG
3-4	3-4	N
3-4	5-6	NB
5-6	1-2	CG
5-6	3-4	CN
5-6	5-6	CB

Dann erwürfelt man noch die TP des SC, dann verpaßt man ihm Ausrüstung und dann würfelt man noch auf einer NSC-Eigenschaftstabelle. Zum Beispiel der folgenden Kurzen, oder im Pathfinder-Spielleiterhandbuch, oder irgendwo im Netz. Fertig.

Ok, zufällige Ausrüstungslisten je nach Stufe und Okkupation wären schon gut. Nächstes Jahr. Oder so.

W20	Besonderheit des NSC
1	Lispelt
2	Stinkt
3	Kratzt sich ständig
4	Kuckt seinem Gegenüber nicht in die Augen
5	Spricht sehr langsam/schnell/nuschelig/laut/leise/abgehackt (W6)
6	SUPER gut drauf
7	Depressiv
8	Vermeidet jeden Körperkontakt
9	Hochnäsig
10	Hat körperliche Besonderheit (Hasenscharte, Triefauge, dritte Brustwarze)
11	Ist extrem parfümiert
12	Läßt sich Leicht ablenken
13	Immer sehr konzentriert auf eine Sache
14	Großmaul
15	Besserwisser
16	Sammler (Briefmarken, Münzen, Käfer...)
17	Betrunken/unter Drogeneinfluß
18	Hungrig
19	Besonders umfangreich/groß
20	Sehr klein/schmal