

# CHARAKTERGENERATOR

für NSCs und „schnelle“ Charaktere der ersten Stufe  
Ein Fanwerk von **Zauberlehrling** für **Dungeonslayers** © Christian Kennig, veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

## EINLEITUNG

Der NSC-Generator von Amel ist wunderbar, aber es hat mich immer ein wenig gestört, dass die generierten NSCs nicht konform mit dem GRW sind. Nun mag man (berechtigterweise) einwerfen, dass das gar nicht notwendig ist, aber manchmal ist es eben schon so. Der vorliegende kleine Generator soll diesen Umstand „beheben“ und fix-fertige und halbwegs sinnvolle NSCs generieren – mit denen man losspielen kann (inklusive Starttalente und Startzaubern). Um all jenen eine Freude zu machen, die den alten Generator auf Grund der (wunderbaren) Idee lieben, dass man ihn in den Deckel der GRW-Box legen konnte, denen sei Teil 2 ans Herz gelegt.

## TEIL 1: WÜRFELTABELLEN

### Schritt 1: Klasse & Attribute (1 W20)

Die angegebenen Werte sollten in der Reihenfolge KÖR/AGI/GEI auf die Attribute verteilt werden.

1,2	8/8/4	Krieger
3,4	8/6/6	Krieger
5	8/7/5	Krieger
6	7/7/6	Krieger
7,8	7/8/5	Späher
9	6/7/7	Späher
10	5/8/7	Späher
11,12	6/8/6	Späher
13	8/5/7	Heiler
14,15	7/5/8	Heiler
16	8/4/8	Heiler
17	4/8/8	Zauberer
18	7/6/7	Zauberer
19	6/7/7	Schwarzmagier
20	5/7/8	Schwarzmagier

### Schritt 2: Eigenschaften

Krieger	ST: 4	HÄ: 2	BE: 2
Späher	GE: 4	BE: 2	HÄ: 2
Heiler	VE: 3	AU: 4	HÄ: 1
Zauberer	VE: 4	AU: 4	
Schwarzmagier	VE: 4	AU: 2	GE: 2

### Schritt 3: Geschlecht (1 W20)

Ungerade → Weiblich Gerade → Männlich

### Schritt 4: Volk (1 W20)

Da Halblinge im GRW ein „optionales“ Volk sind, gibt es hier zwei Spalten.

1-7	1-5	Mensch
8-14	6-10	Zwerg
15-20	11-15	Elf
*	16-20	Halbling

### Schritt 5a: Klasse und Volksbonus

Abhängig von erwürfelter Klasse und Volk sollten die Eigenschaftsboni wie folgt verteilt werden. Hier sind prinzipiell die zwei „primären“ Klasseneigenschaften angegeben – es kann vorkommen, dass nicht beide (insbesondere durch die Volksboni) steigerbar sind – dann ist eine alternative Eigenschaft angegeben.

Krieger:	ST oder HÄ, sonst BE
Späher:	GE oder BE, sonst HÄ
Heiler:	AU oder VE, sonst HÄ
Zauberer/Schwarzmagier:	AU oder VE, sonst GE

### 5b: Volksfähigkeiten Elfen

Elfen haben bei einer ihrer Volksfähigkeiten eine Wahlmöglichkeit, die die anderen Völker nicht haben – eine Übersicht über die Volksfähigkeiten ist im GRW (S.3 bzw. 154 + 155) zu finden – oder in diesem Fanwerk unter „Beispiele“! Am besten man wählt frei oder lässt den Zufall entscheiden.

Krieger: Geschwind oder Schnell

Späher: Leichtfüßig oder Zielsicher

Heiler, Zauberer, Schwarzmagier: Magisch begabt

### Schritt 6: Talente (1-2 W20)

Menschen und Halblinge würfeln 2 mal.

	Krieger	Späher	Heiler	Zauberer	Schwarzmagier
1	Ausweichen	Ausweichen	Ausweichen	Ausweichen	Ausweichen
2	Ausweichen	Ausweichen	Ausweichen	Ausweichen	Ausweichen
3	Kämpfer	Charmant	Ausweichen	Ausweichen	Ausweichen
4	Kämpfer	Schütze	Rüstzauberer	Wahrnehmung	Feuermagier
5	Kämpfer	Schütze	Rüstzauberer	Wahrnehmung	Feuermagier
6	Einstecker	Schütze	Rüstzauberer	Wahrnehmung	Feuermagier
7	Einstecker	Glückspilz	Fürsorger	Charmant	Feuermagier
8	Einstecker	Glückspilz	Fürsorger	Charmant	Feuermagier
9	Parade	Schlitzohr	Fürsorger	Alchemie	Alchemie
10	Parade	Heimlichkeit	Fürsorger	Alchemie	Alchemie
11	Parade	Heimlichkeit	Fürsorger	Glückspilz	Glückspilz
12	Blocker	Einstecker	Einstecker	Glückspilz	Glückspilz
13	Blocker	Jäger	Einstecker	Bildung	Bildung
14	Blocker	Flink	Diener des Lichts	Bildung	Bildung
15	Wahrnehmung	Wahrnehmung	Diener des Lichts	Bildung	Bildung
16	Schlitzohr	Schnelle Reflexe	Glückspilz	Runenkunde	Runenkunde
17	Bildung	Diebeskunst	Glückspilz	Runenkunde	Magieresistent
18	Schwimmen	Reiten	Bildung	Einstecker	Einstecker
19	Reiten	Schwimmen	Bildung	Magieresistent	Charmant
20	Handwerk: Waffenschmied	Handwerk: Bogenmacher	WG: Kräuter	Magieresistent	Wahrnehmung

### Schritt 7: Zauber (1 W20)

#### Heiler

1-2	Heilbeere
3-10	Heilende Hand
11-18	Heilende Aura
19-20	Wasser weihen

#### Zauberer

1-3	Magie entdecken
4-7	Magie identifizieren
8-13	Feuerstrahl
14-17	Zaubertrick
18-20	Licht

#### Schwarzmagier

1-3	Magie identifizieren
4-7	Magische Waffe
8-15	Feuerstrahl
16-19	Magie entdecken
20	Licht

## TEIL 2: WÜRFELRASTER

Prinzipiell funktioniert das Würfelraster auf der nächsten Seite so, dass man es ausdruckt und in den Deckel der Basisbox legt. Nun wirft man zweimal mit einem W20 (oder zwei verschiedenfarbige W20 auf einmal) in die Box. Dann gilt (Angaben zu Tabellen beziehen sich auf Teil 1 dieses Fanwerks):

### Erster W20

Zahl auf Würfel:	Klasse & Attribute (Tabelle Schritt 1)
Spalte:	Volk (sh. Spalte unten, Halblinge nur wenn gewünscht)
Zeile:	Geschlecht (sh. Zeilen rechts)

### Zweiter W20

Zahl auf Würfel:	Talent 1 (Tabelle Schritt 6)
Spaltennummer:	wenn notwendig - Zauber (Tabelle Schritt 7)
Zeilennummer:	wenn notwendig - Talent 2 (Tabelle Schritt 6)

Zusätzlich müssen nun nur noch die Schritte 2 und 5a/b aus dem ersten Teil ausgeführt werden, und hat man die Grundwerte eines Charakters.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	20 ♀	
<b>2</b>																				♂
<b>3</b>																				♀
<b>4</b>																				♂
<b>5</b>										W1 14										♀
<b>6</b>																				♂
<b>7</b>																				♀
<b>8</b>																				♂
<b>9</b>																				♀
<b>10</b>																				♂
<b>11</b>														W2 9						♀
<b>12</b>																				♂
<b>13</b>																				♀
<b>14</b>																				♂
<b>15</b>																				♀
<b>16</b>																				♂
<b>17</b>																				♀
<b>18</b>																				♂
<b>19</b>																				♀
N 20	Z	E	M	E	Z	M	E	Z	M	E	M	Z	E	M	Z	M	Z	E	M	Z

## DRUCKANLEITUNG WÜRFELRASTER

Die Seite auf A4 ausdrucken, Raster ausschneiden, in den Deckel der Basis-Box legen und loswürfeln.

# BEISPIELE

## Würfeltabellen

**Beispielwürfe** - 4W20: 5, 8, 9, 16

Schritt 1: 8/7/5 Krieger  
 Schritt 2: ST: 4 HÄ: 2 BE: 2  
 Schritt 3: Männlich  
 Schritt 4: Zwerg  
 Schritt 5a: ST +2 (Zwerg, Krieger)  
 Schritt 6: Talent: Schlitzohr I

ZWERGENKRIEGER		
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5
ST: 6	BE: 2	VE: 0
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Zwerg: Dunkelsicht, Zäh, Langlebig		
Schlitzohr I: Handeln, Feilschen, Bluffen +3 pro Talentrang.		

**Beispielwürfe** - 5W20: 11, 1, 2, 4, 8

Schritt 1: 6/8/6 Späher  
 Schritt 2: GE: 4 BE: 2 HÄ: 2  
 Schritt 3: Weiblich  
 Schritt 4: Mensch  
 Schritt 5a: GE +2 (Mensch, Schütze)  
 Schritt 6: Talente: Schütze, Glückspilz

MENSCHENSPÄHERIN		
KÖR: 6	AGI: 8	GEI: 6
ST: 0	BE: 2	VE: 0
HÄ: 2	GE: 6	AU: 0
Bewaffnung		Panzerung
Mensch: Talentierte		
Glückspilz I: Einmal pro Tag und Talentrang Patzer ignorieren und Wurf wiederholen.		
Schütze I: Schiessen, Zielzauber +1 pro Talentrang.		

Die Statblocks wurden mit Hilfe von avakars Charaktergenerator in der Slayer's Pit erzeugt (<http://www.f-space.de/ds4/tools-charge.html>)

## Überblick Volksboni, Volksfähigkeiten und Klassenboni

Die folgenden Volkseigenschaften und -boni sind dem GRW von Dungeonslayers entnommen (eine genaue Beschreibung findet man auf den Seiten 154 und 155 im Völkerbaukasten des GRW).

VOLK	VOLKSBNUS	VOLKSFÄHIGKEITEN
Elf	Bewegung, Geschick oder Aura +1	Nachtsicht, Unsterblich, Eine der folgenden: Leichtfüßig, Geschwind, Magisch begabt, Schnell, Zielsicher
Mensch	Eine beliebige Eigenschaft +1	Talentierte
Zwerg	Stärke, Härte oder Geschick +1	Dunkelsicht, Langlebig, Zäh
Halbling	Härte, Bewegung oder Geschick +1	Geschwind, Klein, Leichtfüßig, Magieresistent, Talentierte, Zäher als sie aussehen

KLASSE	KLASSENBNUS
Krieger	Stärke oder Härte +1
Späher	Bewegung oder Geschick +1
Zauberwirker	Verstand oder Aura +1

## Würfeleraster

**Beispielwürfe** - Würfel 1 und 2 am Raster eingezeichnet  
 W1: 14 Spalte 11, Zeile 5  
 W2: 9 Spalte 15, Zeile 11

W1 – Würfelergbnis: 7/5/8 Heiler  
 W1 – Spalte: Weiblich  
 W1 – Zeile: Elf  
 W2 – Würfelergbnis: Talent: Fürsorger I  
 W2 – Spalte: Zauber: Heilende Aura

Schritt 2: VE: 3 AU: 4 HÄ: 1  
 Schritt 5a: AU +2 (Elf, Heilerin)  
 Schritt 5b: Magisch begabt

ELFENHEILERIN		
KÖR: 7	AGI: 5	GEI: 8
ST: 0	BE: 0	VE: 3
HÄ: 1	GE: 0	AU: 6
Bewaffnung		Panzerung
Elf: Nachtsicht, Unsterblich, Magisch begabt		
Fürsorger I: Heil- und Schutzzauber +1 pro Talentrang.		
	Heilende Aura (+1)	