



ÜBERBLICK CHARAKTERGENERIERUNG

ggf. Modifizierung durch:

Boosts (Seite 121 ff.)

KOSTEN: 1 W je Boost

ggf. Modifizierung durch:

Boosts (Seite 121 ff.)

KOSTEN: 1 W je Boost

Ausgleiche:

(Seite 136)

Festlegung Erschaffungspool durch die Spielleitung
z. B. 20W (Seite 42 f.)

Überlegung Charakterkonzept/Archetyp
(Seite 40 f.)

Überlegung Hintergrund und
Ursprung der Fähigkeiten
(Seite 41)

Resistenzen erhöhen
Haltung (Seite 44 f.), Zähigkeit (Seite 49 f.)
Reaktion (Seite 46 f.), Wille, (Seite 47 f.)
KOSTEN: 1W je Wert über 1

Talente auswählen und erhöhen
(Seite 50 ff.)
KOSTEN: 1W je Wert über 1

Kräfte auswählen
(Seite 59 ff.)
KOSTEN: 1W je Wert der Kraft

ggf. Vorteile auswählen
(Seite 136 ff.)
KOSTEN: 1W je Vorteil

ggf. Nachteile auswählen
(Seite 149 ff.)
KOSTEN: -1W je Nachteil

ggf. Berechnung Kompetenz-Pool
(Seite 22)



PRO-INDIE

