

Charaktererschaffung Ungleich

1. Volk

A	1 - 30	Mensch	→ B
	31 - 50	Elf	→ C
	51 - 65	Zwerg	
	66 - 80	Halbling	
	81 - 90	Gnom	
	91 - 00	Urvolk	→ D

B	1 - 80	Mensch
	81 - 89	Halbelf
	90 - 96	Halbork
	97 - 98	Waldriese
	99	Oger
	00	Engel

C	1 - 70	Elf
	71 - 00	Halbelf

E	1 - 70	Ork
	71 - 00	Halbork

D	1 - 25	Ork	→ E
	26 - 37	Goblin	
	38 - 47	Rattenvolk	
	48 - 57	Kobold	
	58 - 65	Katzenvolk	
	66 - 71	Gnoll	
	72 - 76	Schrat	
	77 - 81	Echsenvolk	→ F
	82 - 85	Hobgoblin	
	86 - 89	Krötenvolk	
	90 - 92	Ibixian	→ G
	93 - 95	Suin	→ H
	96 - 00	andere	→ I

F	1 - 60	Urgo-Variante
	61 - 00	Spaltungen-V.

G	1 - 95	Ibixian
	96 - 00	Satyr

J	1 - 60	Grün
	61 - 70	Rot-Schwarz
	71 - 80	Geld-Schwarz
	81 - 90	Blau
	91 - 00	Gelb-Orange

K	1 - 20	Spatz
	21 - 40	Waschbär
	41 - 60	Hase
	61 - 80	Kranich
	81 - 00	Fuchs

I	1 - 15	Kenku	
	16 - 28	Mycnoide	
	29 - 37	Pilösan	
	38 - 45	Chikchik	→ J
	46 - 53	Vicugnar	
	54 - 60	Tengu	
	61 - 67	Nezumi	
	68 - 74	Vanara	
	75 - 79	Abeil	
	80 - 84	Yak	
	85 - 89	Hengiokai	→ K
	93 - 95	Qu Jing	
	96 - 98	Yānshū	
	99 - 00	andere	→ L

L	1 - 20	Ryxu
	21 - 40	Chid
	41 - 50	Tardimis
	51 - 60	Troll
	61 - 70	Kappa
	71 - 80	Drache
	81 - 00	Automaton

H	1 - 98	Suin
	99 - 00	Wildmensch

Z	1 - 94	normal
	95 - 98	Tiefpling
	99	Drachenblut
	00	untot

2. Geschlecht

1 - 49	Mann
50 - 99	Frau
00	intersexuell
1 - 99	cis
00	trans

3. Sexualität

00 - 85	heterosexuell
86 - 96	homosexuell
97 - 98	bisexuell
99	pansexuell
00	asexuell

4. Attribute

jedes Attribut eines nach dem anderen nach den klassischen Regeln auswürfeln und bei einem negativen Allgemeinwert der Modifikatoren wiederholen

5. Elternhaus

1 - 10	arm
11 - 50	Landbevölkerung
51 - 90	bürgerlich
91 - 98	Landadel
99 - 00	Adel

6. Alter

01 - 20	+ 1d4
21 - 50	+ 2d8
51 - 80	+ 3d12
81 - 95	+ 4d20
96 - 00	- 1d4

Basisalter 20 Jahre

bei Elfen, Zwerge etc 50 Jahre

bei Goblins, Kobolden etc 10 Jahre

7. Schicksal

1 - 70	nichts
71 - 80	Behinderung
81 - 90	alles verloren
91 - 00	alles gewonnen

8. Klasse

die Klasse **kann** durch das Elternhaus und das Schicksal beeinflusst werden, ist aber **durchaus frei wählbar** bis zu einem gewissen Grad. Wurf
Ein weitere %- Wurf ist oft notwendig, um zu sehen, ob das angewählte
Ziel bei allzu extremen Situationen (Herkunft, Schicksal, Attribute)
wirklich erreicht werden kann

1 - 10	Barbar
11 - 20	Barde
21 - 28	Kleriker
29 - 34	Druide
45 - 56	Kämpfer
57 - 59	Mönch
60 - 67	Paladin
68 - 74	Waldläufer
75 - 86	Schurke
87 - 89	Magier
80 - 82	Zauberer
83	Alchemist
84	Reiter
85	Revolverheld
86	Inquisitor
87	Magus
88	Orakel
89	Beschwörer
90	Hexe
91	Arkanist
92	Blutwüter
93	Schläger
94	Jäger
95	Ermittler
96	Schamane
97	Skalde
98	Schlächter
99	Draufgänger
00	Kriegspriester