

////EPS - CHARAKTERBOGEN////////////////////////////////////

= **Basisdaten** (BD) = **Charaktereigenschaften** (CE) =

Rundenname : \_\_\_\_\_ (introvertiert) 0-0-0-0-0 <extrovertiert>  
 Spielername: \_\_\_\_\_ {schnell} 0-0-0-0-0 [kräftig]  
 \_\_\_\_\_ [explosiv] 0-0-0-0-0 (ausdauernd)  
 Name : \_\_\_\_\_ (taktisch) 0-0-0-0-0 {waghalsig}  
 Größe : \_\_\_\_\_ Alter : \_\_\_\_\_ {fingerfertig} 0-0-0-0-0 <diplomatisch>  
 Körperform : S/N/B Geschlecht: M/W/D <einfühlsam> 0-0-0-0-0 [unzugänglich]  
 a-b-c-d-e

= **Probewerte** (PW) = **Konfliktwerte** (KW) =

**ST** [\_\_\_\_] BNS : WW\_\_\_\_ + CE\_\_\_\_ = [\_\_\_\_] **LP** +\_\_\_\_+ : AVG WW \*3  
**GE** {\_\_\_\_} BNS : WW\_\_\_\_ + CE\_\_\_\_ = {\_\_\_\_} **RW** °\_\_\_\_° : AVG WW -4  
**IN** (\_\_\_\_) BNS : WW\_\_\_\_ + CE\_\_\_\_ = (\_\_\_\_) **MO** \*\_\_\_\_\* : AVG WW  
**CH** <\_\_\_\_> BNS : WW\_\_\_\_ + CE\_\_\_\_ = <\_\_\_\_> **TL** ^\_\_\_\_^ : AVG WW \*2

= **Wuerfelwerte** (WW) =

AVG WW = ([\_\_\_\_]+{\_\_\_\_}+(\_\_\_\_)+<\_\_\_\_>)/4  
 Abgerundetes Ergebnis: \_\_\_\_

**ST** [\_\_\_\_] **GE** {\_\_\_\_} **IN** (\_\_\_\_) **CH** <\_\_\_\_>

= Legende =

= **Zusatzqualifikationen** (ZQ) =

\_\_\_\_\_ PW Bonusschlüssel:  
 \_\_\_\_\_ -1, 0 = -5; 1, 2 = -4; 3, 4 = -3;  
 \_\_\_\_\_ 5, 6 = -2; 7, 8 = -1; 9, 10, 11 = 0;  
 \_\_\_\_\_ 12, 13 = +1; 14, 15 = +2; 16, 17 = +3;  
 \_\_\_\_\_ 18, 19 = +4; 20, 21 = +5; 22, 23 = +6;  
 \_\_\_\_\_ 24, 25 = +7; 26 = +8  
 \_\_\_\_\_ CE Verteilungsschlüssel:  
 \_\_\_\_\_ a: +2|-2; b: +1|-1; c: 0|0; d: -1|+1;  
 \_\_\_\_\_ e: -2|+2  
 \_\_\_\_\_ EPS Version 0.1

////crob.dev////////////////////////////////////

**Charaktererschaffung**

1. Fülle die **Basisdaten (BD)** aus. Bei der Körperform steht **S** für schmal, **N** für Normal und **B** für Breit.
2. Fülle die **Charaktereigenschaften (CE)** aus.
3. Zähle die **CE** Werte zusammen (Zuordnung nach **Klammern**, Werte liegen zwischen **-6** und **+6** und ergeben zusammen 0). Trage sie bei den **Probewerten (PW)** in das jeweilige **CE** Feld.
4. Würfel deine **Würfelergebnisse (WW)**. Dafür gibt es 3 Optionen:
  1. **4x 3d6 +2** und schreibe die Augenzahl in die Kästchen in Reihenfolge.
  2. **4x 3d6 +2** und verteile die Werte wie sie dir gefallen.
  3. **6x 2d6 +2** und streiche die beiden Extremfälle und verteile die 4 Werte.
5. Trage die **Würfelergebnisse** bei den **Probewerten** ins **WW** Feld ein.
6. Berechne die **Probewerte**. **WW + CE = Wert** zwischen **-1** und **26**. Trage diese Zahl in das **Summenfeld**. Lese aus dem **Bonusschlüssel** ab und schiebe den Bonus ins **Bonusfeld (BNS)**.
7. Berechnen die **Konfliktwerte (KW)**. Berechne den abgerundeten Durchschnitt der **WW**. Berechne die einzelnen **Konfliktwerte KW**. Trage die errechneten Werte ein.

**Levelaufstieg**

1. Würfel bis zu **2x 3d6 +2**. Wenn der Wert den Charakter verbessert, tausche Ergebnis mit WW. Wiederhole Schritte **5.-7.** der Charaktererschaffung.
2. Wähle eine Zusatzqualifikation aus.