

W6 Der Charakter

Aus MeisterDerMagie Wiki

Inhaltsverzeichnis

Der Charakter

Damit eine Person von einer ungenauen und abstrakten Vorstellung zu einem greifbaren Charakter wird, bedarf es einer handfesten und eindeutigen Beschreibung. Dies gilt für jedes Rollenspiel genau wie für die Wirklichkeit – mit dem Unterschied, dass es beim Rollenspiel wesentlich einfacher ist. Würde man einen Menschen auffordern, sich selbst zu beschreiben, so würde es ihm anhand von Beispielen und messbaren Eigenschaften leicht fallen, ein Bild von sich zu vermitteln. Beispielsweise mit einem Satz wie: "Ich hatte immer eine Eins in Mathe, aber einen Reck-Aufschwung schaffe ich nicht einmal dann, wenn die Stange einen Meter über dem Boden hängt." Diese Aussage lässt wohl direkt darauf schließen, dass die Person genug Köpfchen hat, komplizierte Gleichungen zu lösen. Sie besitzt jedoch weder die Kraft noch die Gewandtheit, den eigenen Körper mit Anlauf an einer Metallstange hochzuziehen.

Begriffe wie "Kraft", "Gewandtheit" und "Geschick" sind weniger gut greifbar als eindeutige Arbeiten wie das "Lösen von Rechenaufgaben" oder "Reckturnen". Sie vermitteln jedoch bereits eine gute Vorstellung von den Interessen und Fähigkeiten eines Menschen. Was ist aber mit den „allgemeineren“, nicht festlegbaren Merkmalen? Wann ist jemand allgemein sportlich oder ein Grobmotoriker, eine intellektuelle Niete oder einfach ein charismatischer Kerl? In der Realität verknüpfen wir dies unterbewusst miteinander. Wir schließen unterbewusst darauf, dass ein Olympiaschwimmer gewandt ist und Kraft hat, also allgemein „körperlich fit“ ist. Im Umkehrschluss wird der Olympiaschwimmer sehr wahrscheinlich einen Anwalt, der täglich nur vor dem Schreibtisch sitzt, im Hundertmeterlauf besiegen, obwohl die Leichtathletik doch gar nicht seine Spezialität ist.

Auf diesen einfachen Überlegungen basiert das Persönlichkeitsspektrum von MEISTER DER MAGIE. Es fasst die ganz allgemeinen und die spezielleren Züge eines Charakters in einer anschaulichen Struktur zusammen. Die Züge sind so gewählt, dass sie den Charakter für das Spiel bestmöglich beschreiben können.

Das Persönlichkeitsspektrum

Die Persönlichkeitsmerkmale (PM) und die Eigenschaften (ES) geben die körperlichen und geistigen Voraussetzungen sowie die Erfahrungen eines Charakters wieder, die er bis zum Beginn bzw. im Verlauf seines Abenteuerlebens gemacht hat. Jedem Persönlichkeitsmerkmal ist eine Eigenschaft direkt zugeordnet (Mut bezieht sich auf Courage, s. u.). Die sechs verbleibenden Eigenschaften sind einer Kombination aus jeweils zwei Persönlichkeitsmerkmalen zugeordnet (Kreativität bezieht sich auf Geist und Intellekt, s. u.).

Persönlichkeitsmerkmale

- Körper (K)

Dieser Wert beschreibt die allgemeine körperliche Beschaffenheit des Charakters. Aspekte wie Ausdauer, Widerstandsfähigkeit und Körperbeherrschung spiegeln sich in diesem Wert.

Diesem Persönlichkeitsmerkmal sind die Eigenschaften Kraft, Auftreten und Gewandtheit zugeordnet.

- Motorik (M)

Die Motorik beschreibt die allgemeine Beweglichkeit und die Fähigkeit, Bewegungsvorstellungen umzusetzen. Fingerfertigkeit, Geschicklichkeit sowie Körperbeherrschung und Schnelligkeit werden durch diesen Wert ausgedrückt.

Diesem Persönlichkeitsmerkmal sind die Eigenschaften Geschick, Gewandtheit und Reflexe zugeordnet.

- Bewusstsein (B)

Sämtliche bewussten und unbewussten Sinneseindrücke sowie Instinkte und Vorahnungen werden durch dieses PM beschrieben.

Diesem Persönlichkeitsmerkmal sind Eigenschaften Wahrnehmung, Reflexe und Intuition zugeordnet.

- Geist (G)

Der Geist-Wert drückt die Willenskraft und die Selbstbeherrschung eines Charakters aus. Konzentration, Gelassenheit sowie Geduld und Ausgeglichenheit werden ebenfalls vom Geist-Wert dargestellt.

Diesem Persönlichkeitsmerkmal sind die Eigenschaften Magie, Intuition und Kreativität zugeordnet.

- Intellekt (I)

Dieses PM beschreibt die allgemeine Intelligenz. Fachkenntnisse, Redegewandtheit und die Fähigkeit zum Neukombinieren von Bekanntem werden durch den Intellekt ausgedrückt.

Diesem Persönlichkeitsmerkmal sind die Eigenschaften Wissen, Kreativität und Rhetorik zugeordnet.

- Courage (C)

Dieser Wert beschreibt einerseits die Selbstsicherheit im Handeln und dadurch auch die allgemeine Wirkung auf andere. Überzeugungskraft, Dominanz und Führungsqualität werden in diesem Wert abgebildet.

Diesem Persönlichkeitsmerkmal sind die Eigenschaften Mut, Rhetorik und Auftreten zugeordnet.

Eigenschaften

- Kraft (KR)

Kraft ist rohe Gewalt, die Kraft der Muskeln ohne Zuhilfenahme von besonderer Technik. Ebenso drückt sie Zähigkeit, Ausdauer und körperliche Selbstbeherrschung aus. Kraft ist die Grundlage u. a. für Stemmen, Drücken und das Aushalten von Schmerzen.

- Gewandtheit (GW)

Gewandtheit ist die Verbindung von Kraft und Beweglichkeit. Durch hohe Gewandtheit sind komplexe Bewegungsabläufe möglich, selbst wenn sie körperlich anstrengend sind. Gewandtheit ist die Grundlage für akrobatische Elemente sowie tänzerische Ausdrucksmöglichkeiten.

- Geschick (GE)

Geschick ist die höchste Präzision von Körperbewegungen, besonders der Hände und Füße. Geschick ist die Grundlage für Taschendiebstahl, Entfesselung, die Manipulation von Feinmechanik und das Spielen von Instrumenten.

- Reflexe (RE)

Das unbewusste blitzartige Reagieren auf eine Situation wird durch Reflexe ausgedrückt. Reflexe sind die Grundlage für schnelle Reaktionen, z. B. das Abfangen eines Sturzes.

- Wahrnehmung (WA)

Der Wahrnehmungs-Wert beschreibt die Leistungsfähigkeit und Präzision der Sinne sowie die Fertigkeit, die Sinne bewusst und zielgerichtet einzusetzen. Wahrnehmung ist die Grundlage für Spähen, Erkunden und Lauschen.

- Intuition (IN)

Intuition zeigt sich in unbewussten oder aus dem Bauch heraus getroffenen Entscheidungen und Vorahnungen in verschiedensten Situationen. Intuition ist die Grundlage für Instinkte, z. B. das Ahnen von Gefahr. Damit ist die Intuition auch die Grundlage des Magiewiderstands (MW) für die Abwehr von magischen Angriffen.

- Magie (MA)

Der Magie-Wert drückt die Fähigkeit aus, magische Energien zu lenken und Zauber zu formen. Des Weiteren umfasst er die Erfahrung mit Magie, aber auch den intuitiven Umgang mit ihr.

- Kreativität (KE)

Hier zeigt sich die Fähigkeit, umzudenken und durch Anknüpfen an Erfahrungen Fakten für einen bestimmten Zweck neu zu kombinieren. Kreativität ist die Grundlage für jede erfinderische und schöpferische Tätigkeit.

- Wissen (WI)

Wissen ist die Kenntnis von Fakten und Umständen, seien sie technischer, gesellschaftlicher oder anderer Art. Wissen ist die Grundlage eines jeden akademischen Berufes.

- Rhetorik (RH)

Rhetorik ist die Fähigkeit, ein Gegenüber nicht nur durch den Inhalt, sondern zusätzlich auch durch die Form von Worten zu beeinflussen. Geistliche, Redner und Barden, aber auch Scharlatane legen besonderen Wert auf diese Eigenschaft.

- Mut (MU)

Ein hoher Wert in Mut ist die Grundlage für eine gute Überzeugungskraft, Glaubwürdigkeit und Sicherheit im Handeln eines Charakters. Templer, Geistliche, Adelige und Anführer zeichnen sich in diesem Wert aus.

- Auftreten (AU)

Dies ist die Fertigkeit, sich selbst darzustellen und sich anderen bestmöglich zu verkaufen. Hier spielt auch das äußere Erscheinungsbild eine Rolle. Hohe Auftreten-Werte sind oft bei Marktschreibern, Händlern, Anführern und Scharlatanen zu finden.

Der Erfahrungswert

Der Erfahrungswert spiegelt wider, wie viel der Charakter schon erlebt hat, und wird durch die Summierung der aktuellen Werte aller Eigenschaften gebildet. In weiteren Berechnungen wird meist die Zehnerstelle dieser Summe unter der Bezeichnung „Faktor des Erfahrungswerts“ benutzt. Hat ein Charakter z. B. eine Summe der Eigenschaften von 68, so beträgt sein Erfahrungswert 68 und der Faktor

des Erfahrungswerts 6. Dieser ändert sich auf 7, wenn der Erfahrungswert bzw. die Summe der Eigenschaften 70 Punkte erreicht hat. Für den „Faktor des Erfahrungswerts“ wird hier auch kurz der Begriff „Faktor“ verwendet.

Die Attribute

Will man einen Charakter im Spiel beschreiben, stellen sich zahlreiche Fragen: Wie kann der Gesundheitszustand des Helden objektiv veranschaulicht werden? Wie viel kann der Magier noch zaubern? Wie schnell heilen Wunden?

Zur Beantwortung dieser Fragen dienen die Attribute, die in körperliche und geistige Attribute unterteilt sind, sowie die Schnelligkeit des Charakters bestimmen (Initiative). Sie werden mit einfachen Formeln aus den Werten des Persönlichkeitsspektrums errechnet. Folgende Tabelle beschreibt die Bedeutung der Attribute; die Berechnung der Attribute wird unten im Kapitel „Die Charaktererstellung“ näher erläutert:

Initiative

- **Aktionsbasis (AB):** Entscheidet über die Handlungsreihenfolge im Kampf und hat maßgeblichen Einfluss auf die Flexibilität während des Kampfes.
- **Handlungen:** Ermöglicht die Feststellung, wie viele Handlungen der Charakter im Kampf in einer Kampfphase durchführen kann. Dies ist stark rassenabhängig.

Körperliche Attribute

- **Lebenspunkte (LP):** Spiegelt die allgemeine körperliche Verfassung und den Gesundheitszustand des Charakters wider.
- **Kampfwürfel (KW):** Beschreibt die Kampfstärke bei Angriff und Verteidigung.
- **Reflexwürfel (RW):** Beschreibt, wie gut der Charakter auf plötzliche Ereignisse reagieren kann.
- **Regeneration LP (RLP):** Beschreibt die Schnelligkeit der Wiederherstellung der Gesundheit. Die LP werden nach und nach um diesen Wert erhöht, bis ihr Maximalwert erreicht ist.

Geistige Attribute

- **Machtpunkte (MP):** Beschreibt das Ausmaß an magischer Macht, die ein Zauberkundiger im eigenen Körper speichern kann.
- **Magiewürfel (MW):** Beschreibt die Fähigkeit, die gespeicherte Macht kontrolliert zu entfesseln.
- **Widerstandswürfel (WW):** Beschreibt die Fähigkeit, Effekten von Magie zu widerstehen.
- **Regeneration MP (RMP):** Beschreibt, wie schnell der Charakter magische Macht zurückgewinnen kann. Jede Nacht werden die MP um diesen Wert erhöht, bis ihr Maximalwert erreicht ist.

Die Fertigkeiten

Fertigkeiten ergeben sich durch Berufe, besondere Ausbildung oder Interessen und helfen, selbst schwierigste Aufgaben zu bewältigen. Im Laufe des Spiels können sowohl neue Fertigkeiten erworben als auch bestehende verbessert werden. Zu den Fertigkeiten werden auch die speziellen Waffen- und Rüstungsfertigkeiten gezählt (s. u. W6 Kampfsystem). Fertigkeiten sind in mehrere Abstufungen unterteilt, die den Erfahrungsgrad des Charakters in der Fertigkeit zeigen. Grundsätzlich können in einer Fertigkeit bis zu fünf Punkte erworben werden. Ein Punkt bedeutet das Vorhandensein erster nennenswerter Erfahrungen (was jedoch immer noch einen deutlichen Unterschied gegenüber keinem Punkt macht), fünf Punkte bedeuten die größtmögliche Fertigkeit auf diesem Gebiet.

Rassenspezifische Fertigkeiten

In den Beschreibungen der spielbaren Rassen (s. u. Rassen; vgl. auch u. W6 Charaktererstellung) sind für jede Rasse so genannte rassenspezifische Fertigkeiten aufgeführt. Neben der Erleichterung von Proben (s. hierzu u. W6 Proben) haben rassenspezifische Fertigkeiten weitere Auswirkungen auf die Attribute eines

Charakters. Entgegen allen anderen Fertigkeiten können die rassenspezifischen Fertigkeiten je nach Rasse nicht immer bis zum Wert von fünf Punkten gesteigert werden.

Eiserner Wille

Charaktere mit der Fertigkeit Eiserner Wille zeichnen sich aus durch eine höhere Widerstandsfähigkeit gegenüber geistiger Schwäche, aber auch gegenüber Magie. Für jeden Punkt in dieser Besonderen Fertigkeit erhält ein Charakter drei Punkte im Modifikator für die Widerstandswürfel (WW). Außerdem kann er nach Ermessen des Spielleiters bis zu drei Würfel pro Punkt bei Proben auf eine Eigenschaft einsetzen, die in Verbindung mit z. B. Konzentration, Erschöpfung oder Schmerzen stehen. Bei Verwendung der optionalen Regel zu den Auswirkungen von besonders schweren Treffern erhält ein Charakter für jeden Punkt in dieser Besonderen Fertigkeit drei Punkte im entsprechenden Modifikator. Möglich bei: Mittelländer, Tya'khsharr, Eiselfen, Windelfen, Rotbärten, Halbling-Magiern.

Geisteskraft

Charaktere mit der Fertigkeit Geisteskraft zeichnen sich aus durch eine höhere Kapazität zur Speicherung von magischer Macht, aber auch durch eine größere Begabung, magische Vorgänge zu deuten. Für jeden Punkt in dieser Besonderen Fertigkeit erhält ein Charakter einen Bonus von drei Punkten auf den Faktor zur Berechnung der Machtpunkte (MP). Außerdem kann er nach Ermessen des Spielleiters bis zu drei Würfel pro Punkt bei Proben auf die Eigenschaft Magie (MA) einsetzen. Möglich bei: Tya'khsharr, Windelfen, Halbling-Magiern.

Kampfkraft

Charaktere mit der Fertigkeit Kampfkraft sind geborene Kämpfer und zeichnen sich dabei durch hohe Kraft aus. Für jeden Punkt in dieser rassenspezifischen Fertigkeit erhält ein Charakter drei Punkte im Modifikator für die Kampfwürfel (KW). Außerdem kann er nach Ermessen des Spielleiters bis zu drei Würfel pro Punkt bei Proben auf die Eigenschaft Kraft (KR) einsetzen. Möglich bei: Mittelländer, Nordländer, Grauzwerge, Hügelzwerge, Rotbärte, Halblinge aus Olbar, Halboger, Halborks.

Kampfübersicht

Charaktere mit der Fertigkeit Kampfübersicht sind in der Lage, die komplexe Situation des Kampfgeschehens schnell zu erfassen. Für jeden Punkt in dieser rassenspezifischen Fertigkeit erhält ein Charakter drei Punkte im Modifikator für die Aktionsbasis (AB). Dieser Bonus gilt jedoch nicht für die Verwendung der AB im Fernkampf. Außerdem kann er nach Ermessen des Spielleiters bis zu drei Würfel pro Punkt bei Proben auf die Eigenschaft Intuition (IN) einsetzen. Möglich bei: Mittelländer, Eiselfen, Halbling Bürger, Halblinge aus Olbar.

Konstitution

Charaktere mit der Fertigkeit Konstitution zeichnen sich aus durch eine bessere körperliche Verfassung. Für jeden Punkt in dieser rassenspezifischen Fertigkeit erhält ein Charakter einen Bonus von drei Punkten auf den Faktor zur Berechnung der Lebenspunkte (LP). Außerdem kann er nach Ermessen des Spielleiters bis zu drei Würfel pro Punkt bei Proben auf die Eigenschaft Auftreten (AU) einsetzen. Bei Verwendung der optionalen Regel zu den Auswirkungen von besonders schweren Treffern erhält ein Charakter für jeden Punkt in dieser Besonderen Fertigkeit weiterhin drei Punkte im entsprechenden Modifikator. Möglich bei: Nordländer, Grauzwerge, Halboger, Halborks.

Reaktion

Charaktere mit der Fertigkeit Reaktion zeichnen sich aus durch eine höhere Reaktionsgeschwindigkeit. Für jeden Punkt in dieser rassenspezifischen Fertigkeit erhält ein Charakter drei Punkte im Modifikator für die Reflexwürfel (RW). Außerdem kann er nach Ermessen des Spielleiters bis zu zwei Würfel pro Punkt bei Proben auf die Eigenschaft Reflexe (RE) einsetzen.

Möglich bei: Südländer, Wüstlinge, Waldelfen, Halbling Bürger, Halbelfen, Halbgoblins.

Scharfsinn

Charaktere mit der Fertigkeit Scharfsinn zeichnen sich aus durch besonders geschärfte Sinne. Für jeden Punkt in dieser rassenspezifischen Fertigkeit erhält ein Charakter beim Zielen im Fernkampf drei zusätzliche Punkte auf das Persönlichkeitsmerkmal Bewusstsein (B). Außerdem kann er nach Ermessen des Spielleiters bis zu drei Würfel pro Punkt bei Proben auf die Eigenschaft Wahrnehmung (WA) einsetzen.

Möglich bei: Wüstlinge, Waldelfen, Halbelfen, Halbgoblins.

Wendigkeit

Charaktere mit der Fertigkeit Wendigkeit zeichnen sich aus durch besondere Geschmeidigkeit selbst in komplexen Bewegungsabläufen. Für jeden Punkt in dieser rassenspezifischen Fertigkeit erhält ein Charakter drei Punkte im Modifikator für die Kampfwürfel (KW). Außerdem kann er nach Ermessen des Spielleiters bis zu drei Würfel pro Punkt bei Proben auf die Eigenschaft Gewandtheit (GW) einsetzen.

Möglich bei: Mittelländer, Südländer, Wüstlinge, Waldelfen, Windelfen, Hügelzwerge, Halbling Bürger, Halbling Magier, Halblinge aus Olbar, Halbelfen, Halbgoblins.

Zähigkeit

Charaktere mit der Fertigkeit Zähigkeit zeichnen sich aus durch die Kraft und den Willen, mit widrigen äußeren Umständen umzugehen. Für jeden Punkt in dieser rassenspezifischen Fertigkeit erhält ein Charakter drei Punkte im Modifikator für die Behinderung (BE). Außerdem kann er nach Ermessen des Spielleiters bis zu drei Würfel pro Punkt bei Eigenschaftsproben einsetzen, die in Verbindung mit z. B. körperlicher Erschöpfung, Belastung oder Schmerzen stehen. Bei Verwendung der optionalen Regel zu den Auswirkungen von besonders schweren Treffern erhält ein Charakter für jeden Punkt in dieser Besonderen Fertigkeit weiterhin drei Punkte im entsprechenden Modifikator.

Möglich bei: Nordländer, Grauzwerge, Hügelzwerge, Rotbärte, Halblinge aus Olbar, Halboger, Halborks.

Waffenfertigkeiten

Jede Waffe gehört einer bestimmten Kategorie an (s. Ausrüstung). Diese Kategorien können als Waffenfertigkeiten gewählt und wie normale Fertigkeiten gesteigert werden. Punkte in Waffenfertigkeiten können nur in Ausnahmefällen zur Erleichterung von Proben eingesetzt werden; ihre hauptsächliche Bedeutung liegt in ihrer erheblichen Auswirkung auf den angerichteten Schaden im Kampf (s. u. W6 Kampfsystem).

Das Charakterdokument

Auf dem Charakterdokument (auch Charakterbogen genannt) werden sämtliche persönlichen Daten, Persönlichkeitsmerkmale, Eigenschaften, Attribute und Fertigkeiten sowie die Ausrüstung des Charakters eingetragen. Die erste Seite dient als „Ausweis“ des Charakters. Hier stehen persönliche Daten, die den Charakter ausmachen. Hinzu kommt Platz für ein Bild sowie ausreichend Platz für Notizen aller Art, z. B. eine Zusammenfassung der Vorgeschichte oder bereits Erlebtes.

Die zweite Seite beschreibt den Charakter anhand seiner regeltechnischen Werte: Dies sind die Persönlichkeitsmerkmale (mit den möglichen Maximalwerten) und die Eigenschaften im Persönlichkeitsspektrum sowie der Erfahrungswert, der in die Mitte des Persönlichkeitsspektrums eingetragen wird. Es hat sich bewährt, hier die Summe der gesamten aktuellen Eigenschaften, also den Erfahrungswert, einzutragen und den Faktor (also die erste bzw. ab dem Erfahrungswert 100 die ersten beiden Stellen der Zahl) einzukreisen.

The image shows a detailed template for the second page of a character sheet. At the top is a circular 'Persönlichkeitsspektrum' (Personality Spectrum) with 16 segments labeled K, C, S, A, G, B, M, E, F, D, I, J, L, N, O, P. Each segment has a number and a letter. Below this are several tables: 'Körperliche Attribute' (Physical Attributes) with columns for 'Attribute', 'Werte', and 'Veränderung'; 'Geistige Attribute und Magieerfahrungen' (Mental Attributes and Magic Experiences) with columns for 'Attribute', 'Werte', and 'Veränderung'; 'Rassenspezifische Fertigkeiten' (Race-specific Skills) with columns for 'Fertigkeit', 'Werte', and 'Veränderung'; and 'Fertigkeiten' (Skills) with columns for 'Fertigkeit', 'Werte', and 'Veränderung'. There are also sections for 'Waffen- und Rüstungsfertigkeiten' (Weapon and Armor Skills) and 'Notizen' (Notes).

Zweite Seite mit Erläuterungen

Daneben werden Werte, die Initiative und Schnelligkeit (Handlungen) beschreiben, darunter die oben genannten körperlichen und geistigen Attribute eingetragen. Die Attribute errechnen sich wie im beschreibenden Feld und unten im Kapitel W6 Charaktererstellung angegeben. Die Felder dahinter sind für den errechneten Wert und die positiven und negativen Veränderungen vorgesehen, die möglicherweise durch Waffen, Rüstungen oder Rassenspezifische Fertigkeiten entstehen können. Das hervorgehobene Feld beherbergt den endgültigen Wert.

Im nachfolgenden Abschnitt werden die Rassenspezifischen Fertigkeiten eingetragen. Neben der Fertigungsbeschreibung ist Platz für die Fertigungspunkte, die einfach angekreuzt oder ausgefüllt werden können. Bei den Rassenspezifischen Fertigkeiten sollte außerdem der Maximalwert gekennzeichnet werden.

Auf gleiche Weise werden darunter die sonstigen Fertigkeiten des Charakters eingetragen.

Die dritte Seite enthält hauptsächlich Angaben, deren Bedeutung sich unten im Kapitel W6 Kampfsystem erschließt. Im obersten Feld werden Fertigkeiten eingetragen, die den Umgang des Charakters mit Waffen, Rüstungen und Schilden beschreiben. Darunter werden die Waffen eingetragen, die der Charakter verwendet. Die Zeilen werden dabei aus der Waffentabelle übertragen oder mit dem Spielleiter vereinbart, wenn es sich um eine besondere Waffe handelt. Die hervorgehobene Spalte ist für die Summe der Schadensarten vorgesehen.

Besitzt der Charakter einen Schild, so müssen die Werte seines Schildes aus den Rüstungstabellen in die vorgesehenen Felder eingetragen werden.

Im Abschnitt „Rüstungen“ trägt der Spieler alles ein, was seinem Charakter Rüstungsschutz bietet. Die Rüstungen werden ähnlich wie die Waffen aus der Rüstungstabelle übertragen. Auch der Rüstungsschutz eines Schildes wird in diesen Abschnitt eingetragen.

Das darunter liegende Feld „Notizen“ steht dem Spieler zur freien Verfügung.

The image shows a detailed template for the third page of a character sheet. It features several tables: 'Waffen- und Rüstungsfertigkeiten' (Weapon and Armor Skills) with columns for 'Fertigkeit', 'Werte', and 'Veränderung'; 'Waffen' (Weapons) with columns for 'Waffe', 'Schaden', 'Wurfweite', 'Wurfgeschwindigkeit', 'Wurfhöhe', 'Wurfbereich', 'Wurfbereich', 'Wurfbereich', 'Wurfbereich'; 'Schild' (Shield) with columns for 'Schaden', 'Wurfweite', 'Wurfgeschwindigkeit', 'Wurfhöhe', 'Wurfbereich', 'Wurfbereich'; 'Rüstungen' (Armor) with columns for 'Rüstung', 'Schaden', 'Wurfweite', 'Wurfgeschwindigkeit', 'Wurfhöhe', 'Wurfbereich', 'Wurfbereich'; and 'Notizen' (Notes) with a large text area.

Dritte Seite

Die letzte Seite ist den Habseligkeiten des Charakters gewidmet. Diese Zeilen bieten Platz für sein Gepäck sowie sein Vermögen. Die erste Spalte der Ausrüstungstabelle kann für die Beschreibung des Gepäckstücks benutzt werden. So kann ein Charakter beispielsweise einen großen Lederbeutel besitzen, dazu jedoch einen Mantel mit vielen Taschen, in denen er viele Gegenstände zu tragen pflegt. Die Zuordnung der Gegenstände zu den verschiedenen möglichen Aufbewahrungsorten kann und sollte mittels der Spalte „Ort“ vorgenommen werden.

In ähnlicher Weise besteht in der Geld-Tabelle die Möglichkeit anzugeben, welches Behältnis wie viel Geld enthält und wo es sich befindet.

Von „http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/W6_Der_Charakter“

Kategorie: Spielregeln W6

- Diese Seite wurde zuletzt am 30. Dezember 2007 um 18:50 Uhr geändert.
- Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .