

# W6 Charaktererstellung

## Aus MeisterDerMagie Wiki

Ein Rollenspiel ist im übertragenen Sinne aufgebaut wie eine Kurzgeschichte: Die Charaktere werden nicht ab ihrer Geburt gespielt, sondern erst ab einem interessanten Zeitpunkt. Zu diesem Zeitpunkt ist bereits klar, welche Neigungen, Ausbildungen und Befähigungen der Charakter in das Spiel mitbringt. Daher muss der Spieler bei der Charaktererstellung schon eine Vorstellung seines virtuellen Ichs haben und sich im Vorfeld folgende Fragen stellen:

### Inhaltsverzeichnis

## Vorbereitungen für eine Charaktererstellung

- Habe ich einen bestimmten Archetyp im Auge, wie beispielsweise: Krieger, Dieb, Magier, Waldläufer, Barbar, Templer, Paladin, Druide, Hexe, Politiker, Betrüger oder Händler? Mit einer solchen Angabe hat der Spielleiter eine ungefähre Vorstellung des gewünschten Charakters. Da er die Fertigkeiten und Maßstäbe gut kennt, kann er auch gute Tipps für die Charaktererstellung geben.
- Wie heißt mein Charakter?
- Welcher Rasse gehört mein Charakter an und wo kommt er her?
- Wie sieht er aus, welche Kleidung bevorzugt er?
- Welche Vorgeschichte hat mein Charakter und welche Fertigkeiten gehen daraus hervor?

Außerdem seien folgende Punkte erwähnt:

- Bei MEISTER DER MAGIE definiert sich der Charakter stark durch die Vorgeschichte. Es ist ein alter und bewährter Brauch, dass sie niedergeschrieben wird.
- Die Wahl eines Archetyps hat keine Umverteilung von Erfahrungspunkten durch das Spielsystem zur Folge. Kein ernannter Krieger erhält einen Bonus auf Körper, kein Magier einen Bonus auf Geist. Stattdessen läuft es umgekehrt: Ein Charakter, dessen Erfahrungspunkte zur Hälfte in den Persönlichkeitsmerkmalen Körper und Motorik „angelegt“ wurden, und der laut seinen Fertigungspunkten sehr gut mit Waffen umgehen kann, ist wohl ein Krieger...

Wenn der Spieler diese Vorstellungen mitbringt, dann steht einem neuen Charakter nichts mehr im Wege.

## Einfluss von Vorgeschichte und Rassenzugehörigkeit

Aufgrund der Vorgeschichte sollte der Spieler wissen, welche Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften seines Charakters besonders ausgeprägt sind und welche Fertigkeiten er besitzt. Die Persönlichkeitsmerkmale, Eigenschaften und Fertigkeiten sind somit die Spuren des bisherigen Lebensweges des Charakters. Hat er zum Beispiel eine akademische Ausbildung genossen (was bei Magiern meist der Fall ist), so wird er höhere Intellekt- und Geist-Werte besitzen, wohingegen Körper und Motorik nicht so gut geschult wurden. Darüber hinaus können sich aus dieser Ausbildung bestimmte Fertigkeiten ergeben: Hat der Charakter zum Beispiel studiert, so könnte er sich in dieser Zeit auf alte Sprachen spezialisiert haben. Dieser Schwerpunkt wäre sicherlich eine Rechtfertigung, um „Alte Sprachen“ als Fertigkeit zu wählen.

Doch nicht nur die Vorgeschichte des Charakters spielt eine Rolle, auch die Rasse des Charakters ist ein maßgeblicher Faktor dafür, wie sich der Held entwickelt hat, denn die verschiedenen Rassen besitzen bestimmte Vor- und Nachteile, die sich in den Startwerten der PM und ES ausdrücken: So sind

Grauzwerge von Anfang an stark, während Waldelfen eher geschickt und die Menschen der Mittellande in allen Bereichen sehr ausgewogen sind. Die Start- und Maximalwerte der PM und der ES sind den Kurzcharakteristiken der spielbaren Rassen (s. u. im Kapitel „Kurzcharakteristik aller spielbaren Rassen“) zu entnehmen.

Außerdem kann der Spieler aus den ebenfalls dort zu findenden rassenspezifischen Besonderen Fertigkeiten wählen. Diese werden wie normale Fertigkeiten behandelt, mit der Ausnahme, dass nicht immer bis zu fünf Punkte in dieser Fertigkeit erreicht werden können (s. u. im Kapitel „Vorgehensweise bei der Charaktererstellung“). Zudem wirken sich die Besonderen Fertigkeiten nicht auf Proben, sondern auf Attribute aus. Wird ein Attribut von einer Besonderen Fertigkeit beeinflusst, kann dies auf dem Charakterbogen beim jeweiligen Attribut im Feld „+“ kenntlich gemacht werden.

## Vorgehensweise bei der Charaktererstellung

### Lebensgeschichte

Zu Beginn beschreibt der Spieler mithilfe einer Geschichte die bisherige Entwicklung seines Charakters. Je besser und umfangreicher die Geschichte ist, desto plastischer und greifbarer wird der Charakter für den Spielleiter, was sich äußerst positiv auf den Spielverlauf auswirken kann. So genügt eine Seite voller Stichpunkte zwar, um den Charakter zu beschreiben, vor dem Hintergrund einer mehrseitigen detaillierten Geschichte jedoch kann der Spieler das gesamte Spiel über die Persönlichkeit seines Charakters viel besser darstellen und Entscheidungen in Anlehnung an frühere, in der Geschichte beschriebene Ereignisse treffen.

### Erstellung eines Charakters

Die Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften des Charakters werden auf dem Charakterbogen in das Persönlichkeitsspektrum eingetragen. Die rassenspezifischen Start- und Maximalwerte, die unter Rassen zu entnehmen sind, werden wie folgt eingetragen: Die Maximalwerte der Persönlichkeitsmerkmale werden entsprechend übertragen; diese Werte sind nicht veränderbar. Die aktuellen Persönlichkeitsmerkmale stehen im verbleibenden Feld innerhalb des Sechsecks, die aktuellen Eigenschaften außerhalb; beide können das ganze Spiel über steigen, wobei es für die Eigenschaften keine Maximalwerte gibt.

Nun werden auf die Startwerte der Persönlichkeitsmerkmale weitere **acht Punkte frei verteilt**. Für jeden Punkt, der einem Persönlichkeitsmerkmal zugeteilt wird, können, wie unter "Steigern" beschrieben, auf die drei angrenzenden Eigenschaften zwei Punkte frei verteilt werden.

Anschließend werden die Attribute anhand folgender Liste ermittelt, wobei nicht ganzzahlige Werte echt gerundet werden:

<b>Lebenspunkte: <math>(2 K + M) \times (\text{Faktor} + \text{Mod.})</math></b>
--

Die Basis der LP bildet die Rechnung  $2 K + M$ . Dieser Wert wird dann mit dem Faktor des Erfahrungswerts multipliziert. Die rassenspezifische Fertigkeit Konstitution kann den Faktor direkt erhöhen (Modifikator).

<b>Machtpunkte: <math>(2 G + I) \times (\text{Faktor} + \text{Mod.})</math></b>
---

Die Basis der MP bildet die Rechnung  $2 G + I$ . Dieser Wert wird dann mit dem Faktor des Erfahrungswerts multipliziert. Die rassenspezifische Fertigkeit Geisteskraft kann den Faktor direkt erhöhen (Modifikator).

**Kampfwürfel: K + M + B (+ Modifikator)**

Die KW ergeben sich aus der Summe von K, M und B. Die rassenspezifischen Fertigkeiten Kampfkraft und Wendigkeit können die KW direkt erhöhen (Modifikator). Der Modifikator kann auch z. B. durch die Behinderung von Rüstungen gesenkt werden, hierdurch ist auch ein negativer Modifikator möglich (vgl. Kampfsystem sowie Ausrüstung).

**Magiewürfel: I + G + B (+ Modifikator)**

Die MW ergeben sich aus der Summe von I, G und B.

**Handlungen: M + B**

Hier werden die fünf Felder gemäß der jeweiligen Rassenbeschreibung (s. u. Rassen) ausgefüllt. Diese Werte geben an, ab welchem Wert der Summe von M und B eine, zwei, drei, vier und schließlich fünf Handlungen pro Kampfphase möglich sind.

**Aktionsbasis: (C + B) : 2 (+ Modifikator)**

Die AB ergibt sich aus dem Mittelwert von C und B. Die rassenspezifische Fertigkeit Kampfübersicht kann die AB direkt erhöhen (Modifikator).

**Widerstandswürfel: (MU + IN) : 2 (+ Modifikator)**

Die WW ergeben sich aus dem Mittelwert von MU und IN. Die rassenspezifische Fertigkeit Eiserner Wille kann die WW direkt erhöhen (Modifikator).

**Reflexwürfel: (MU + RE) : 2 (+ Modifikator)**

Die RW ergeben sich aus dem Mittelwert von MU und RE. Die rassenspezifische Fertigkeit Reaktion kann die RW direkt erhöhen (Modifikator). Der Modifikator kann auch z. B. durch die Behinderung von Rüstungen gesenkt werden, hierdurch ist auch ein negativer Modifikator möglich (vgl. Kampfsystem sowie Ausrüstung).

**Regeneration LP: 2 K**

Die LP-Regeneration erfolgt im Normalfall in Schritten von 2 K. Bei sachkundiger Versorgung, der Behandlung mit Heilmitteln oder aufgrund anderer Faktoren kann der Spielleiter die Regeneration erhöhen. Bei negativen Einflüssen wie Schlafmangel oder Krankheiten kann der Spielleiter die Regeneration verringern oder ganz aussetzen.

**Regeneration MP: 2 G**

Die MP-Regeneration erfolgt im Normalfall in Schritten von 2 G. In seltenen Fällen, z. B. in der Nähe starker magischen Felder, kann der Spielleiter eine höhere Regeneration gewähren. Negative Einflüsse wie Schlafmangel oder geistige Krankheiten können zu einer verringerten Regeneration führen, die Regeneration fällt jedoch in natürlichen Fällen nie ganz weg.

## Fertigkeiten

Jeder Charakter besitzt Fertigkeiten im Wert von jeweils bis zu fünf Punkten, die ihm Vorteile bei geforderten Proben oder auch besondere Boni beim Gebrauch von Waffen verschaffen. Der Spieler hat bei der Erstellung seines Charakters **zehn Fertigkeitspunkte** zur Verfügung, die er auf seine Fertigkeiten verteilen kann. Hierbei ist zu beachten, dass bei der Charaktererstellung keine Fertigkeit bereits den Maximalwert von fünf Punkten erreicht haben darf. Die Fertigkeiten werden im entsprechenden Feld auf der zweiten Seite des Charakterbogens eingetragen. Für eine Fertigkeit, die keine Waffenfertigkeit ist (für diese gelten besondere Regeln, s. Kampfsystem), bestimmt der Spieler in Absprache mit dem Spielleiter den Bereich, den die Fertigkeit umfassen soll. Für Proben auf eine Eigenschaft, die diesen Bereich berühren, kann der Spielleiter einen Bonus von bis zu drei Würfeln pro Fertigkeitspunkt gewähren (s. Proben). Ist ein ausreichender Bezug der Fertigkeit zur geforderten Probe nicht erkennbar, so kann auch der Bonus gänzlich entfallen.

## Rassenspezifische Fertigkeiten

Die bereits erwähnten rassenspezifischen Fertigkeiten können im Rahmen der Verteilung der oben erwähnten zehn Fertigkeitspunkte optional mit Punkten versehen werden. Rassenspezifische Fertigkeiten können physische und geistige Attribute erhöhen; genaueres ist in der Tabelle zur Berechnung der Attribute sowie Kapitel Der Charakter nachzulesen. Die rassenspezifischen Fertigkeiten können nur so weit gesteigert werden, wie es nach der Beschreibung der jeweiligen Rasse erlaubt ist; allerdings dürfen sie – im Gegensatz zu gewöhnlichen Fertigkeiten – bereits zu Beginn des Spiels auf den Maximalwert gesteigert werden, sofern der Spieler gewillt ist, seine kostbaren Fertigkeitspunkte derart einseitig zu verteilen.

## Waffen und Ausrüstung

Waffen und Ausrüstung werden aufgrund der Charaktergeschichte bestimmt. Der Spielleiter kann bei übertriebenen oder zweifelhaften Entscheidungen (z. B. zu mächtige Gegenstände in den Händen eines Anfängercharakters) regulierend eingreifen. Waffen, Rüstungen und Schilde werden auf der dritten Seite des Charakterdokumentes anhand der Waffen- und Rüstungstabellen eingetragen, sonstige Ausrüstung und Geld auf der letzten Seite.

Von „[http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/W6\\_Charaktererstellung](http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/W6_Charaktererstellung)“

Kategorie: Spielregeln W6

- 
- Diese Seite wurde zuletzt am 27. Dezember 2007 um 12:52 Uhr geändert.
  - Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .