

W6 Charaktererstellung am Beispiel

Aus MeisterDerMagie Wiki

Das folgende Beispiel greift in manchen Bereichen etwas voraus. Dennoch ist es besser, die Charaktererstellung in einem Stück zu beschreiben; falls manche Beispiele unklar sind, können die entsprechenden Regeln später im Regelwerk hinzugezogen werden.

Inhaltsverzeichnis

Charakter, Attribute und Fertigkeiten

Horst möchte einen Krieger der Grauzwerge namens Thoin Donnerschild spielen. Seine Vorgeschichte hat er schon geschrieben, jetzt muss er nur noch seinen Heldenbogen korrekt ausfüllen.

Verteilung der PM und ES

Nachdem Horst die Vorderseite mit den Daten aus der Vorgeschichte ausgefüllt hat, nimmt er die Rassenbeschreibung der Grauzwerge zur Hand und beginnt, die Maximalwerte der Persönlichkeitsmerkmale in das Persönlichkeitsspektrum auf den Heldenbogen zu übertragen. Danach trägt er die Startwerte der **Persönlichkeitsmerkmale (PM)** und **Eigenschaften (ES)** ein. Nun muss Horst die PM um insgesamt acht weitere Punkte steigern und darf somit auch pro Punkt auf ein PM zwei Punkte auf die angrenzenden ES verteilen. Horst entschließt sich, gleich den ersten Punkt auf Körper zu legen und mit beiden Punkten für die angrenzenden ES Kraft zu steigern. Der nächste Punkt geht wieder auf Körper, diesmal steigert Horst jedoch je einmal Auftreten und Gewandtheit. Die restlichen sechs Punkte verteilt Horst auf weitere PM. Nun rechnet Horst Thoins **Erfahrungswert** aus, die Summe aller ES, und schreibt ihn in die Mitte des Persönlichkeitsspektrums. Die Zehnerstelle dieses Werts, der schließlich 56 beträgt, unterstreicht er sich. Diese Fünf wird als **Faktor** des Erfahrungswerts noch bei der Berechnung von Attributen benötigt.

Attribute

Als nächstes ermittelt Horst die Werte für die physischen und geistigen Attribute, indem er die Anweisungen, die hinter den einzelnen Werten stehen, einfach ausrechnet.

Als erstes werden die Attribute für die **Aktionsbasis (AB)** errechnet. Thoins Aktionsbasis ist der Durchschnitt der PM Courage und Bewusstsein, also $(5 + 5) : 2$, ergibt 5, echt gerundet 5. Die **Handlungswerte** muss Horst zuerst aus der Rassenbeschreibung in die **fünf freien Felder** auf seinem Heldenbogen übertragen. Die Summe aus Thoins Motorik und Bewusstsein beträgt 9. Dieser Wert ist größer als der Handlungswert für zwei Handlungen, jedoch kleiner als der Handlungswert für drei. Also kreuzt sich Horst das zweite Kästchen mit der Sechs an, was bedeutet, dass er im Kampf zwei Handlungen pro Kampfphase zur Verfügung hat. Erreicht Thoins Handlungswert 15, so kann er das dritte Kästchen markieren und ihm stehen drei Handlungen zur Verfügung. Bis dahin ist es jedoch noch ein weiter Weg...

Für die **Kampfwürfel** addiert er Thoins Werte für Körper (7), Motorik (4) und Bewusstsein (5) und trägt also 16 in das dazugehörige Feld ein. Die Reflexwürfel übernimmt er direkt aus der Eigenschaft Reflexe.

Als nächstes errechnet Horst Thoins **Lebenspunkte (LP)**. Hierzu notiert er das Ergebnis von $(2 \times \text{Körper}) + \text{Motorik}$ und multipliziert diesen Wert mit dem Faktor von Thoins Erfahrungswert, den er bei "Faktor" notiert. In unserem Beispiel betragen die Lebenspunkte von Horsts Grauzwerg: $2 \text{ K} + \text{M} = 18 \times \text{Faktor } 5 = 90$ Lebenspunkte. Die Werte 18, 5 und 90 werden in die hervorgehobenen Felder eingetragen.

Alle bis jetzt ermittelten Werte wurden in die Felder hinter den Attributen notiert. Die mit "+" und "-" versehenen sowie die hervorgehobenen Felder werden freigelassen.

Fertigkeiten

Nun macht sich Horst an die Verteilung der zehn Fertigkeitpunkte: Zuerst trägt er Thoins mögliche **rassenspezifische Fertigkeiten** und deren Maximalwerte in die dafür vorgesehene Tabelle ein: "Zähigkeit" und "Kampfkraft" mit jeweils maximal drei Punkten und "Konstitution" mit maximal einem Punkt. Da Thoin ein Krieger ist, beschließt Horst, alle drei Fertigkeiten zu nutzen, da diese sehr nützlich für den Kampf sind: Auf "Kampfkraft" legt Horst zwei Punkte, auf "Zähigkeit" einen Punkt. Für "Konstitution" vergibt Horst ebenfalls einen Punkt und hat damit in dieser Fertigkeit bereits den Maximalwert erreicht, d. h. weitere Steigerungen sind auch im Laufe des Spiels nicht mehr möglich.

Da Thoin lange unter Tage gelebt hat, möchte Horst ihm die **Fertigkeit "Im Dunkeln sehen"** geben. Diese trägt er mit einem Punkt in der Tabelle "Fertigkeiten" ein. Außerdem entscheidet Horst sich für die Fertigkeiten **Erste Hilfe** und **Klettern** mit je einem Punkt

Aus seiner Heldengeschichte geht hervor, dass Thoin den Umgang mit der Axt und dem Schild erlernt hat. Deshalb notiert sich Horst auf der dritten Seite des Heldenbogens in der dafür vorgesehenen Tabelle (Waffen-, Schild- und Rüstungsfertigkeiten) für seine übrigen Fertigkeitpunkte "Äxte" mit zwei Punkten, sowie "Schilde".

Modifikation der Attribute

Die rassenspezifischen Fertigkeiten haben Auswirkungen auf die Attribute des Charakters, deren Berechnung daher nun noch einmal überprüft werden muss: Der Punkt in der Fertigkeit "Konstitution" bewirkt, dass Horst den Faktor in Thoins Lebenspunkte-Berechnung um drei Punkte erhöhen darf: Diese

Bonuspunkte trägt er in dem Feld hinter "x Faktor:" "5 + 3" ein, in das hervorgehobene Feld schreibt er "8".

Somit errechnen sich die LP wie folgt: **$2K + M = 18 \times (\text{Faktor } 5 + 3) = 18 \times 8 = 144$** .

Die Fertigkeit "Kampfkraft" erhöht die Anzahl der Kampfwürfel: Da Thoin zwei Punkte in dieser Fertigkeit besitzt, trägt Horst im Feld "+" bei den Kampfwürfeln "6" ein. Die Anzahl der KW erhöht sich somit auf 22, diese Zahl wird im dick umrandeten Ergebnisfeld rechts neben den Feldern "+" und "-" eingetragen.

Auswirkungen der Fertigkeit "Zähigkeit" erschließen sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Horst hat nun einen mächtigen Krieger erschaffen, der allerdings neben Kämpfen nicht viel anderes kann.

Der Spielleiter überprüft nun, ob sich die Werte des Spielers auch zu seiner Heldengeschichte passen, und kann einige Verbesserungen vorschlagen. Hätte Horst einen zwergischen Ingenieur spielen wollen, hätte er die PM und die Fertigkeiten entsprechend auf andere Art und Weise steigern müssen. Er hätte in diesem Fall weniger Kampffertigkeiten gewählt und auch die PM Intellekt und Motorik stärker gesteigert. Bei der Besonderen Fertigkeit "Zähigkeit" und der hohen "Kampfkraft" hätte der Spielleiter ebenso Unstimmigkeiten festgestellt und den Spieler gebeten, diese durch angemessene Fertigkeiten zu ersetzen, wie z. B. "Konstruktion" oder "Materialkunde".

Waffen und Ausrüstung

Voraussetzungen

Nachdem der Spielleiter Thoins Werte abgesegnet hat, geht es an die Verteilung von Waffen und Ausrüstung. Nach der Vorgeschichte besitzt Thoin eine Doppelaxt und ein leichtes Kettenhemd mit einem Lederhelm. Dazu trägt er einen Schulterschutz aus Leder, sowie einen Gambeson. Zur Waffe trägt er noch einen mittleren Lederschild. Horst musste bei dieser Auswahl darauf achten, dass er für die Waffen und Schild, sowie für Rüstungen die Voraussetzungen erfüllt.

Thoin besitzt einen Körper (K) Wert von 7 und einen Motorik (M) Wert von 4. Somit kann Thoin die Doppelaxt nicht verwenden da ein K-Wert von 6 sowie ein M-Wert von 5 nötig sind, um die Waffe führen zu können. Deshalb entscheidet sich Horst für ein Kriegsbeil.

Da Waffe und Schild zusammen geführt werden, muss Horst die Voraussetzung der Waffe und des Schildes addieren. Da diese Summen die tatsächlichen Werte des Zwerges nicht überschreiten, kann er die Waffen und den Schild anwenden.

Als nächstes addiert Horst die Voraussetzungen aller Rüstungsteile (in diesem Fall zählt der Schild nicht als Rüstungsteil) und prüft ebenfalls, ob die addierten Werte seine K- und M-Werte übersteigen. Da dies nicht der Fall ist, kann Thoin die Rüstung verwenden.

Nun kann Horst seine Waffen und Rüstungsteile in den Heldenbogen eintragen.

Waffen

[illegible]

Horst trägt den mittleren Lederschild in die dafür vorgesehene Tabelle ein und übernimmt die Werte. Die Behinderung des Schildes beträgt 5. Da Thoin jedoch einen Fertigkeitsspunkt im Bereich "Schild" hat, darf Horst die Behinderung um 3 reduzieren, was er auch in der Tabelle in der Spalte Behinderung so vermerkt: $5 - 3 = 2$.

Als nächstes trägt Horst das leichte Kettenhemd und den Lederhelm in die Rüstungstabelle des Heldenbogens ein. Er überträgt die Rüstungswerte für Kopf, Torso, Arme, Beine und Hände sowie die Behinderung. Weiterhin trägt er sich noch einen Gambeson sowie den ledernen Schulterschutz ein. Dann trägt Horst die bereits berechnete Behinderung (2) und den Rüstschutz seines Lederschildes ein. Der Rüstschutz des Schildes beträgt 5 am Arm. Zur besseren Übersicht kann Horst nun in der Zeile "Summe" die addierten Werte für jedes Körperteil vermerken. Um den Gesamtschutz zu ermitteln, addiert er in der letzten Zeile alle Rüstungswerte und teilt diesen Wert wie auf dem Bogen angegeben durch 3: insgesamt 33 für Kettenhemd und Gambeson, 8 für den Schulterschutz, 5 für den Helm und 5 für den Schild machen $51 : 3 = 17$. Der Rüstschutz beträgt somit 17.

Da Thoin jedoch die rassenspezifische Fertigkeit "Zähigkeit" mit einem Punkt besitzt, darf Horst drei Punkte von der Behinderung abziehen. Die Subtraktion "5 - 3" vermerkt er in dem Feld mit dem Minuszeichen. Somit beträgt die Behinderung nur noch 2, was im hervorgehobenen Feld "=" vermerkt wird.

Sonstige Ausrüstung

Im nächsten Schritt bespricht Horst mit dem Spielleiter die Art der übrigen Ausrüstung, die Thoin am Anfang des Abenteuers mit sich führt, und trägt sie auf der letzten Seite unter dem Punkt „Ausrüstung“ ein. Genauso verfährt er mit dem Geld.

Nun hat Horst einen voll ausgerüsteten zwergischen Krieger geschaffen, der nur darauf wartet, ins Abenteuer zu ziehen.

Von „http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/W6_Charaktererstellung_am_Beispiel“

Kategorien: Spielregeln W6 | Spielhilfen

- Diese Seite wurde zuletzt am 8. Januar 2008 um 18:06 Uhr geändert.
- Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .