

W6 Steigern - Weiterentwicklung eines Charakters

Aus MeisterDerMagie Wiki

Im Laufe des Spiels kann der Spielleiter Erfahrungspunkte (EP) vergeben. Nahe liegende Zeitpunkte sind die Erfüllung von Aufgaben und bestandene Abenteuer. Gewöhnlich sollten "Pakete" von zwei oder drei EP vergeben werden; wie viele Punkte angemessen sind, entscheidet jedoch letztlich immer der Spielleiter. Die EP können vom Spieler frei auf die PM und/oder Fertigkeiten verteilt werden.

Steigern im Persönlichkeitsspektrum

Mit jedem EP kann ein Persönlichkeitsmerkmal gesteigert werden. Im Zuge dieser Steigerung können auf die drei angrenzenden Eigenschaften zwei Punkte frei verteilt werden. Beispiel: Bewusstsein wird um einen Punkt gesteigert, daraus folgend Reflexe und Wahrnehmung um je einen Punkt oder aber Wahrnehmung um zwei Punkte.

Anschließend wird die Zahl der Eigenschafts-Steigerungen auf den Erfahrungswert addiert. Beispiel: Beim Einsatz von zwei EP zur Steigerung von Persönlichkeitsmerkmalen können für vier Punkte passende Eigenschaften gesteigert werden, was zu einer Steigerung des Erfahrungswerts um vier Punkte führt. Es sollte hierbei immer überprüft werden, ob sich möglicherweise auch der Faktor des Erfahrungswertes geändert hat, d. h. ob eine neue Zehnerstelle erreicht wurde.

Optionale Regel: Will ein Charakter die Grenze überschreiten, die die rassenspezifischen Maximalwerte eines PM setzen (siehe die Rassenbeschreibungen), so kann er dieses PM zwar mit der Erlaubnis des Spielleiters weiter steigern, muss jedoch für eine Steigerung um einen Punkt zwei EP einsetzen.

Steigerung von Fertigkeiten

Für die Steigerung von Fertigkeiten sollte der Spieler mit dem Spielleiter Rücksprache halten. Der Spieler darf nicht erwarten, dass der Spielleiter der Steigerung einer Fertigkeit zustimmt, die sein Charakter nie verwendet. Im Umkehrschluss kann sich ein Charakter entsprechend jederzeit neue Fertigkeiten aneignen.

Im Unterschied zu den übrigen Fertigkeiten können die rassenspezifischen Fertigkeiten nur bis zu den jeweils in den Rassenbeschreibungen genannten Werten gesteigert werden. Daher sind diese Fertigkeiten mit ihren Maximalwerten auf jeden Fall im Charakterdokument einzutragen, selbst wenn sie nicht mit Punkten versehen werden.

Von

„http://atwilys.de/meisterdermagie/index.php/W6_Steigern_-_Weiterentwicklung_eines_Charakters“

Kategorie: Spielregeln W6

-
- Diese Seite wurde zuletzt am 21. Dezember 2007 um 17:04 Uhr geändert.
 - Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .