

Ein Beispiel zur Heldenerstellung:

Horst möchte einen Krieger der Grauzwerge, sein Name ist Thoin Donnerschild, spielen, seine Heldengeschichte hat er schon geschrieben, jetzt muss er nur noch seinen Heldenbogen korrekt ausfüllen.

Nachdem Horst die Vorderseite mit Daten aus der Heldengeschichte ausgefüllt hat, nimmt er die Rassenbeschreibung der Grauzwerge zur Hand und beginnt die Maximalwerte der Persönlichkeitsmerkmale in das Persönlichkeitsspektrum auf dem Heldenbogen einzutragen. Danach trägt er die Startwerte der inneren und äußeren PM auf den Heldenbogen. Nun muss Horst acht weitere Punkte auf die inneren PM steigern und darf somit auch pro Punkt zwei Punkte auf die angrenzenden äußeren PM verteilen. Der Spieler entschließt sich gleich den ersten Punkt auf Körper zu legen und beide Punkte der äußeren PM auf Kraft zu verteilen. Der nächste Punkt geht wieder auf Körper, diesmal steigert Horst jedoch je einmal Auftreten und Gewandtheit. Die restlichen sechs Punkte verteilt Horst auf weitere innere PM. Nun rechnet Horst seinen Erfahrungswert aus, dieser ist einfach die Summe aller äußeren PM, und schreibt ihn in die Mitte des Persönlichkeitsspektrums. Die Zehnerstelle des Werts, er beträgt 56, unterstreicht er sich. Die 5 als Erfahrungswert wird bei der Berechnung von Attributen noch gebraucht.

Als nächstes errechnet der Spieler die Werte für die physischen und geistigen Attribute, indem er die Anweisungen, die hinter den einzelnen Werten stehen einfach ausrechnet. Für die Kampfwürfel rechnet er einfach seine Werte für Körper, der 7 beträgt, Motorik (4) und Bewusstsein (5) zusammen und trägt 16 in das dazugehörige Feld ein, den Reflexwert übernimmt er direkt aus dem äußeren PM Reflex. Seine Aktionsbasis ist die Summe aus Motorik und Bewusstsein, durch zwei geteilt, folglich 4,5. Diesen Wert darf der Spieler auf 5 aufrunden. Die Handlungswerte muss Horst zuerst aus der Rassenbeschreibung in die fünf freien Felder auf seinem Heldenbogen übertragen, sein eigener Handlungswert, also die Summe aus Motorik und Bewusstsein beträgt 9. Dieser Wert ist größer als der Handlungswert für zwei Handlungen, jedoch kleiner als der Handlungswert für drei. Folglich kreist sich Horst das zweite Kästchen mit der 6 ein, was bedeutet, dass er im Kampf zwei Handlungen pro Kampfphase zur Verfügung hat. Erreicht sein eigener 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...

Als nächstes errechnet Horst seine Lebenspunkte. Hierzu notiert der Spieler das Ergebnis $2 * \text{Körper} + \text{Motorik}$ und multipliziert diesen Wert mit seinem Erfahrungswert, den er bei Faktor notiert. In unserem Fall betragen die Lebenspunkte von Horsts Grauzwerg: $2K+M = 18 * \text{Erfahrungswert } 5 = 90$ Lebenspunkte.

Die Felder „Mod.“ hinter den jeweiligen Werten hat Horst bis jetzt freigelassen.

Nun macht sich Horst an die Verteilung seiner Fertigkeiten: Aus seiner Heldengeschichte geht hervor, dass Thoin ein Krieger ist und mit der Axt und schweren Rüstungen umgehen kann, folglich trägt Horst die Fertigkeiten „Äxte“ und „Rüstungen“ ein und vergibt je zwei Punkte. Weiterhin gibt er sich einen Punkt auf die Fertigkeit „Wunden verbinden“, zwei Punkte auf „Im Dunkeln sehen“ und wieder einen Punkt auf die Fertigkeit „Schmerzen ertragen“. Die restlichen sechs Punkte hat sich Horst für die optionalen Rassenfertigkeiten aufgehoben: Da diese

Fertigkeiten gut zu einem Krieger passen, beschließt Horst sich alle dieser Fertigkeiten einzutragen. Als erstes trägt er die Fertigkeit „Zähigkeit“ ein und vergibt den einzigen möglichen Punkt, laut Rassenbeschreibung ist die Fertigkeit nicht steigerbar, da die übrigen vier Kreise ausgegraut sind. Das Resultat dieser Fertigkeit ist, dass sich Horst den Faktor seiner Lebenspunkte Rechnung um einen Punkt erhöhen darf: Diesen Bonuspunkt trägt er bei „Mod.“ mit „+1“ ein. Somit errechnen sich seine LP wie folgt: $2K+M = 18 * (\text{Erfahrungswert } 5 + 1) = 18 * 6 = 108$. Als nächstes verteilt Horst zwei Punkte auf die Fertigkeit „Kampfübersicht“, folglich steigt seine Aktionsbasis um zwei Punkte, die er bei „Mod.“ einträgt. Die letzten drei seiner 14 Fertigkeitspunkte vergibt Horst auf die Fertigkeit „Kampfgeschick“, was den Modifikator seiner Kampfwürfel um drei erhöht, was bedeutet, dass er nun $16 + 3 = 19$ Kampfwürfel. Hätte der Spieler noch Punkte übrig gehabt, hätte er die Fertigkeit „Kampfgeschick“ sogar um zwei weitere Punkte erhöhen können, da bei dieser Fertigkeit alle fünf Felder frei sind, was in der Rassenbeschreibung zu erkennen ist. Nun hat Horst einen mächtigen Krieger erschaffen, der allerdings neben Kämpfen nicht viel anderes kann.

Der Spielleiter überprüft nun, ob sich die Werte des Spielers auch an seiner Heldengeschichte orientieren und kann einige Verbesserungen vorschlagen. Hätte Horst einen zwergischen Ingenieur spielen wollen, hätte er die PM und die Fertigkeiten auf eine andere Art verteilen müssen. Er hätte in diesem Fall weniger Kampffertigkeiten gewählt und auch die inneren PM Intellekt und Motorik mehr gesteigert. Bei der Rassenfertigkeit „Zähigkeit“ und dem hohen „Kampfgeschick“ 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

Nachdem der Spielleiter die Fertigungswerte des Spielers abgesehen hat, geht es an die Verteilung von Waffen und Ausrüstung. Nach Horsts Heldengeschichte besitzt Thoin eine Doppelaxt und ein schweres Kettenhemd mit einem leichten Metallhelm. Der Spielleiter gewährt dem Spieler diese Gegenstände, dieser kann sich die Gegenstände aus der Waffenliste in seinen Heldenbogen eintragen. Zuerst überträgt er die Werte der Doppelaxt in die Felder „Basis“ und „Zusatzschaden“, in das Feld „Fertigkeit“ darf er folgenden Wert eintragen, da er mindestens zwei Punkte auf der Waffenfertigkeit „Axt“ besitzt: $2 * 5$, das bedeutet 2 von der Waffenfertigkeit, multipliziert mit dem Erfahrungswert, demnach kann sich Thoin bei jedem Treffer über 10 Punkte mehr Schaden freuen. Zum Schluss übernimmt Horst noch die Stabilität, die vom Spielleiter sogar hochgesetzt wird, da die Waffe aus einer zwergischen Schmiede stammt und somit von besserer Qualität.

Als nächstes trägt Horst sein schweres Kettenhemd und den leichten Eisenhelm in die Rüstungstabelle des Heldenbogens ein. Er überträgt die Rüstungswerte für Kopf, Torso, Arme, Beine und Hände sowie die Behinderung. Anschließend zählt er alle Rüstungswerte zusammen und teilt diese wie auf dem Bogen angegeben durch 3. Sein Rüstungswert beträgt demnach 18:

Schutz Schweres Kettenhemd: $22 + 7 + 7 = 36$ + Schutz leichter Eisenhelm: $11 = 47$.

Gesamt: $47 : 3 = 18$ (gerundet).

Die gesamte Behinderung beträgt: $2 + 3 = 5$.

Da Thoin jedoch die Fertigkeit „Rüstungen“ mit zwei Punkten besitzt, darf Horst zwei Punkte von der Behinderung abziehen. Somit beträgt die Behinderung nur noch drei.

Diese drei Punkte Behinderung muss Horst nun von den Kampfwürfeln und seinem Reflex abziehen. Diese Werte vermerkt Horst bei „Mod.“ hinter den jeweiligen Werten. Somit hat Thoin nur noch $19 - 3 = 16$ Kampfwürfel und $4 - 3 = 1$ Reflexwürfel.

Der leichte Metallhelm hat überdies noch die Eigenschaft, dass er die Aktionsbasis des Trägers um einen Punkt verschlechtert (siehe Bemerkungen). Dies vermerkt Horst wieder bei „Mod.“ der Aktionsbasis. Diese sinkt von 7 auf 6.

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

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