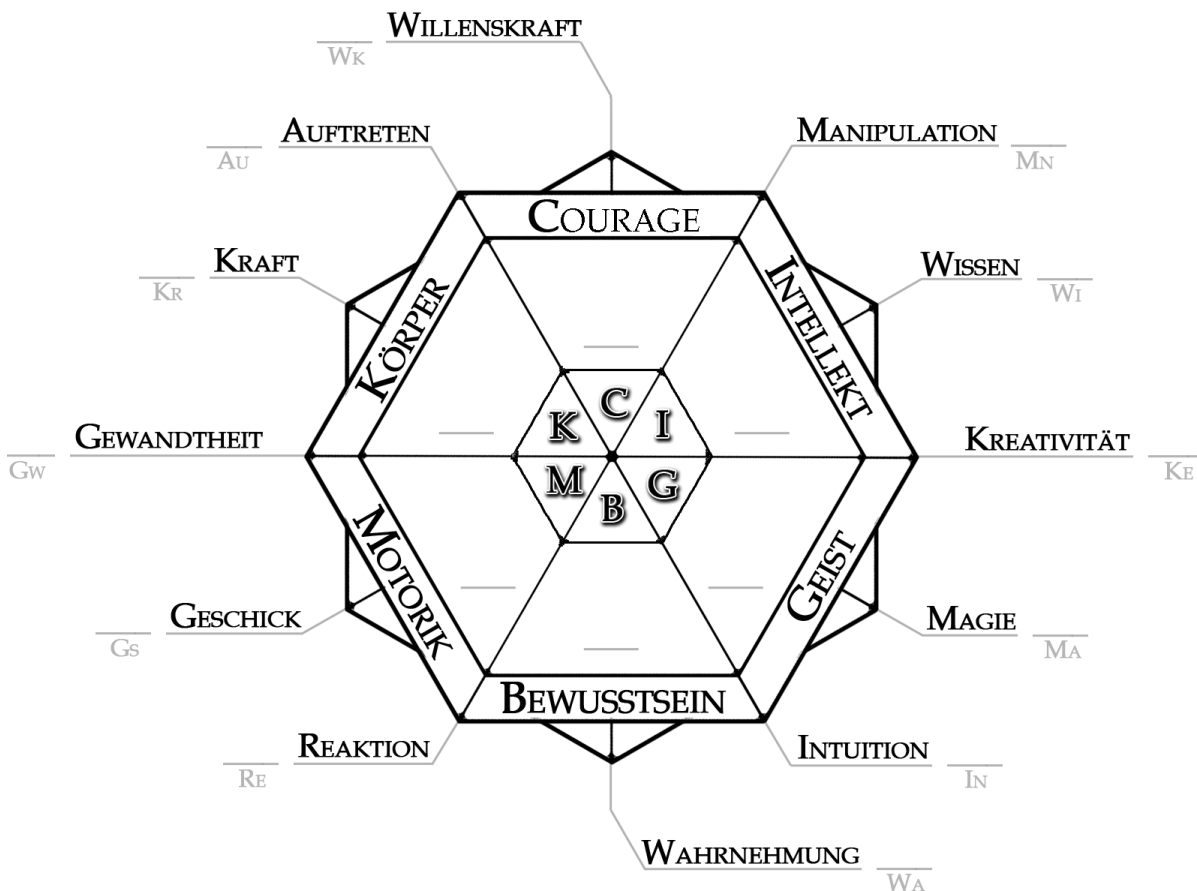


MEISTER DER MAGIE

W6

<http://www.meisterdermagie.de/>

Charakter Erschaffung



Die Erstellung eines Charakters ist der Einstieg in das Abenteuer, steht dort, wo die Realität verblasst und der Landschaft Ganthors Platz macht.

Ein möglichst lebendiges Bild des Charakters und glaubhafte Eigenschaften sind der erste Schritt zu lohnenden und spannenden Abenden und gibt den Mitspielern reichlich Möglichkeiten, den Charakter einzubinden und anzuspielden.

Gleichwohl ist dieser erste große Schritt nicht einfach und seine Details leicht zu vergessen. Deswegen gibt es diese Anleitung. Viel Spaß damit!

2. Einfluss der Rasse

Grundlage eines jeden Lebenslaufs sind die Eigenheiten, die man von seinen Eltern ererbt hat. Dazu kommen die im bisherigen Leben erlernte und erworbene Fähigkeiten.

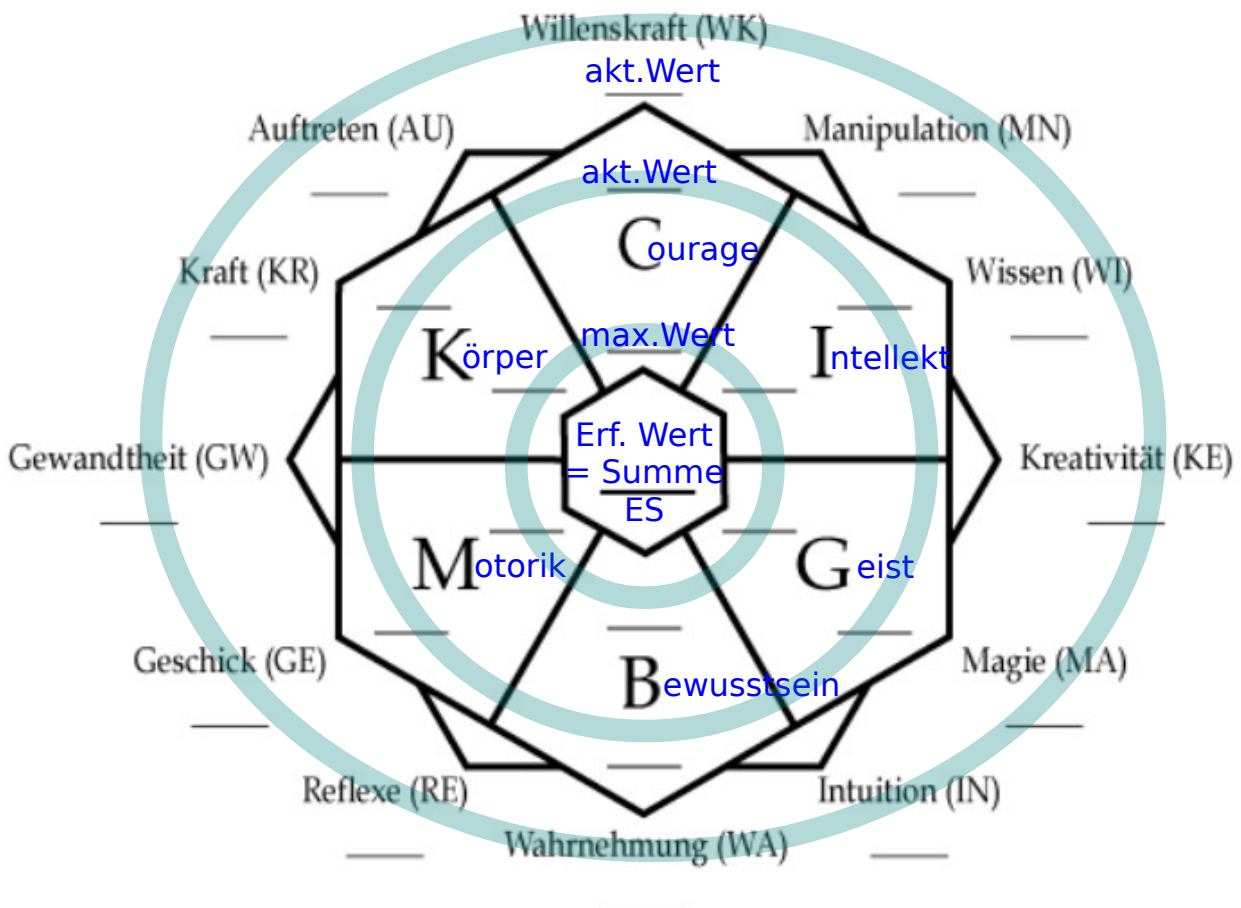
Nun ist es Zeit, das Charakterprisma vorzustellen.

Um die sechs *Persönlichkeitsmerkmale* (PM) sind die zugehörigen *Eigenschaften* (ES) angeordnet. In der Mitte des Prismas steht der *Erfahrungswert*(EW), die Summe der ES Werte, dessen Zehnerstelle der *Faktor der Erfahrung* darstellt.

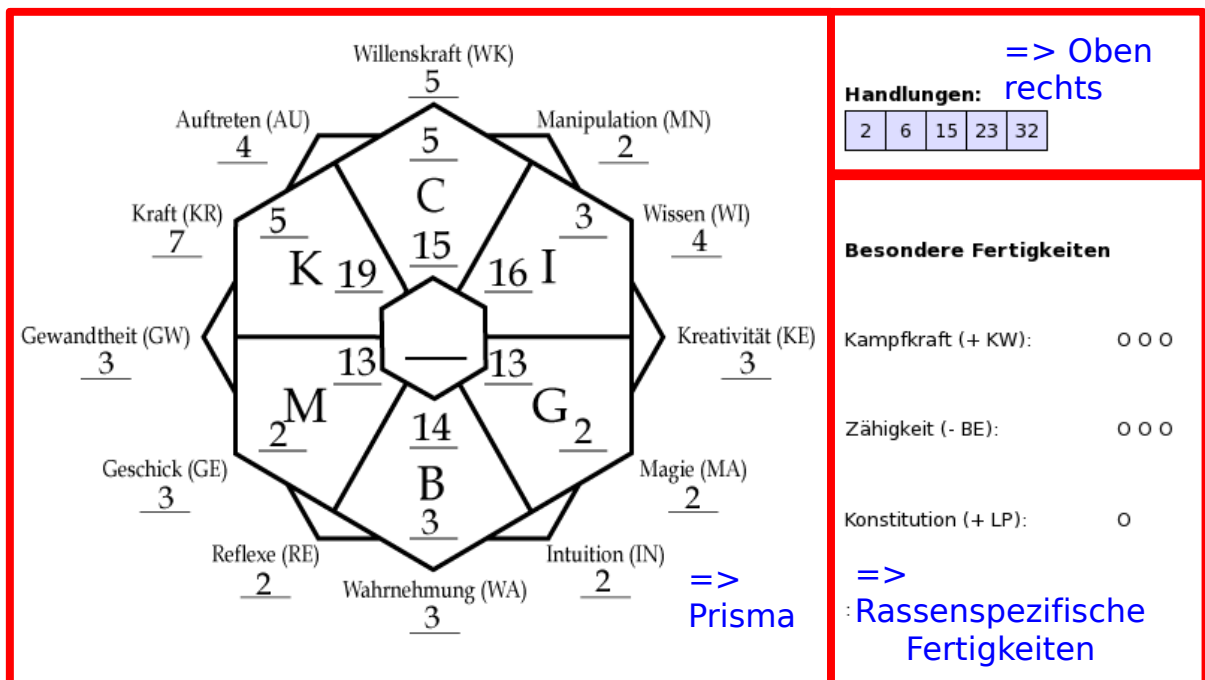
Im **inneren Kreis** werden innen die maximal erreichbaren und außen die aktuellen Werte der **Persönlichkeitsmerkmale** eingetragen.

Außen herum findet man die Werte der **Eigenschaften**.

Ganz in der Mitte steht dann die Summe der Eigenschaften, der **Erfahrungswert**. (Sein Zehnerwert ist der **Faktor des Erfahrungswerts**.)



In der Liste der Rassen finden wir neben viel Hintergrundwissen (mit dem wir uns ja schon bei der Wahl der Rasse beschäftigt haben) die folgende Darstellung:

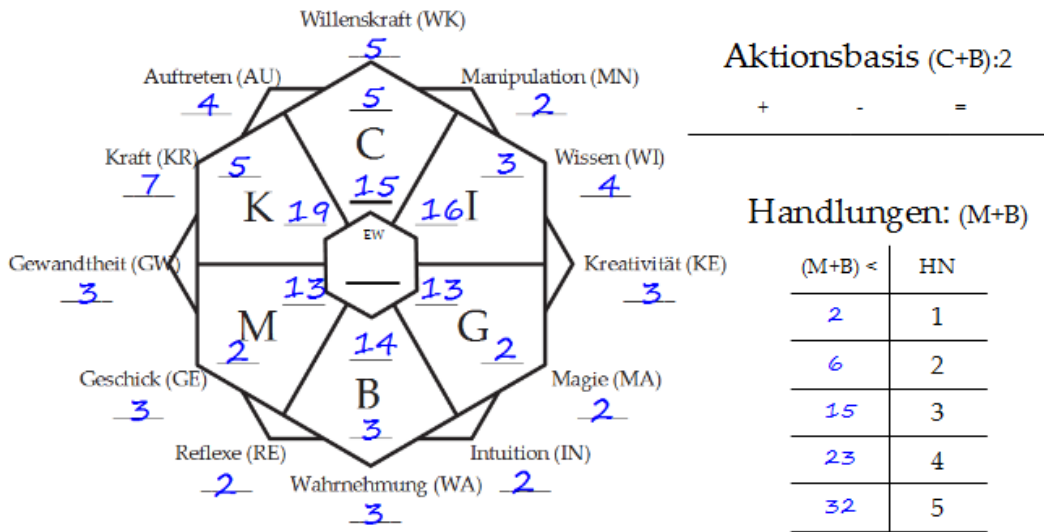


Wir übertragen also die drei Bereiche in unseren Charakterbogen und haben so die Grundwerte unserer Rasse.

Bei den „Besondere Fertigkeiten“ stellen die Kreise dar, wie viele Fertigungspunkte die Rasse des Charakters entwickeln kann. Der Bogen hat Platz für 5 Punkte. Wir müssen also die überzähligen Kreise auf dem Bogen ausstreichen (nicht ankreuzen, übermalen).

Die Liste der Rassen brauchen wir nun erst einmal nicht mehr.

Unsere Seite zwei sieht zum Beispiel nun so aus:



Körperliche Attribute

LP (2K+M)	(Faktor EW - Mod)	x	=
KW (K+M+B)	+ -	^{BE}	=
RW (RE+WK):2	+ -	^{BE}	=
RLP (2K)			



Geistige Attribute

MP (2G+I)	(Faktor EW - Mod)	x	=
MW (I+G+B)	+ -		=
WW (IN+WK):2	+ -		=
RMP (2G)			

Rassenspezifische Fertigkeiten

Konstitution	○○○○○
Kampfkraft	○○○○○
Zähigkeit	○○○○○
	○○○○○

Magierrichtungen

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Fertigkeiten

3. Initiale Steigerung

Bei der Initialen Steigerung bekommt der Charakter die Prägung, die sich aus seinem Lebenslauf ergibt.

Wir vergeben **8 Punkte auf die Persönlichkeitsmerkmale** und erhöhen damit die aktuellen Werte.

Zu **jedem PM Punkt**, dürfen wir **2 Punkte auf die drei angrenzenden an ihn angrenzenden Eigenschaftswerte (ES)** vergeben.

Wir vergeben in diesem Beispiel:

- **1 PM auf Körper => 2 auf ES Kraft**
- **1 PM auf Körper => 1 auf ES Auftreten, 1 auf ES Gewandtheit**
- **1 PM auf Courage => 1 auf ES Willenskraft, 1 auf ES Manipulation**
- **1 PM auf Intellekt => 2 ES Wissen**
- **1 PM auf Bewusstsein => 1 ES Intuition, 1ES 1 Reflexe**
- **1 PM auf Bewusstsein => 2 ES Wahrnehmung**
- **1 PM auf Motorik => 2 ES Gewandtheit**
- **1 PM auf Motorik => 1 ES Geschick, 1 ES Reflexe**

Diese Werte werden nun zu den Rassenbasiswerten der PM und ES hinzu addiert.

Danach kann der **Erfahrungswert von 56** aus der **Summe der Eigenschaften** berechnet werden. Wir schreiben ihn in die Mitte des Prismas. **Seine Zehnerstelle ist der Faktor** des Erfahrungswertes.

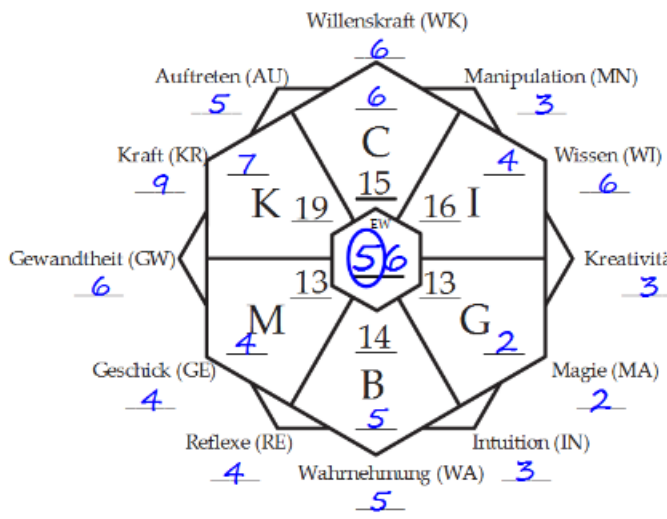
Jetzt sind wir soweit, die **Basiswerte der Attribute** zu berechnen. Dabei helfen uns die abgedruckten Formeln.

Das erste Feld enthält den Basiswert entsprechend der Formel.

$$\text{KW (K+M+B)} \quad + \quad \text{BE} \quad - \quad =$$

Die Felder mit + und - Auf- und Abschläge, die sich aus Fertigkeiten oder der Behinderung durch Ausrüstung oder Verletzungen ergeben. Hinten ist Platz für das Ergebnis.

Da wir bisher nur die Basiswerte berechnet haben, bleiben die hinteren Felder erst einmal leer.



Aktionsbasis (C+B):2

$$6 + \quad - \quad =$$

Handlungen: (M+B)

(M+B) <	HN
2	1
6	2
15	3
23	4
32	5



Körperliche Attribute

LP (2K+M)	18	x	5	=
KW (K+M+B)	16	+	-	=
RW (RE+WK):2	5	+	-	=
RLP (2K)				14



Geistige Attribute

MP (2G+I)	x			=
MW (I+G+B)	+	-		=
WW (IN+WK):2	5	+	-	=
RMP (2G)				

Rassenspezifische Fertigkeiten

Konstitution	○○○○○
Kampfkraft	○○○○○
Zähigkeit	○○○○○
	○○○○○

Magierrichtungen

	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Fertigkeiten

4. Fertigkeiten

Auf unserem Bogen haben wir bereits Fertigkeiten eingetragen, die „Rassenspezifischen Fertigkeiten“.

Darüber hinaus kann der Charakter weitere **allgemeine Fertigkeiten** in seinem Leben erworben haben. Diese tragen wir unter Fertigkeiten ein. (Abstimmung mit dem Spielleiter)

Aus der Geschichte ergeben sich auch **Fertigkeiten zum Umgang mit Waffen, Schild und Rüstung**. Sie werden auf der dritten Seite des Bogens eingetragen.

Magierrichtungen:

Nur Wenige in Ganthor verfügen über **magische Gaben**. An dieser Stelle ist bereits bekannt, welchen der sechs Magieschulen er folgt. Die Hauptrichtung und bis zu 3 weitere Nebenrichtungen werden im Abschnitt Fertigkeiten eingetragen.

Es gibt eine Einschränkung: Die Wahl von Lebens- und Todesmagie gleichzeitig ist nur in gut begründeten Fällen möglich. Die Hauptrichtung sollte markiert werden.

Unser Held verfügt bisher über keinerlei magischen Gaben. Also bleiben die Felder leer.

Steigern: Nun dürfen 10 Punkte durch Ankreuzen auf alle Fertigkeiten verteilt werden.

Wichtig:

- Nur rassenspezifische Fertigkeiten dürfen bis zum Maximum gesteigert werden.
- Die Magie-Hauptrichtung darf bis 2, Nebenrichtungen bis 1 Punkte gesteigert werden.
- Einige rassenspezifische Fertigkeiten bringen einen Bonus für bestimmte Attribute. (Siehe Liste der Fertigkeiten). Dieser beträgt 3 Attributpunkte pro Fertigkeitpunkt. Die Boni werden bei den Attributen summiert im Feld mit dem „+“ eingetragen:

$$\text{KW (K+M+B)} \quad + \quad \boxed{} \quad - \quad \text{BE} \quad =$$

Unser Held bekommt die **allgemeinen Fertigkeiten** *Im Dunkeln sehen*, *Erste Hilfe* und *Klettern* und **Kampffertigkeiten** für *Äxte* und den *Umgang mit dem Schild*.

Wir vergeben nun 10 Punkte an diese Fertigkeiten

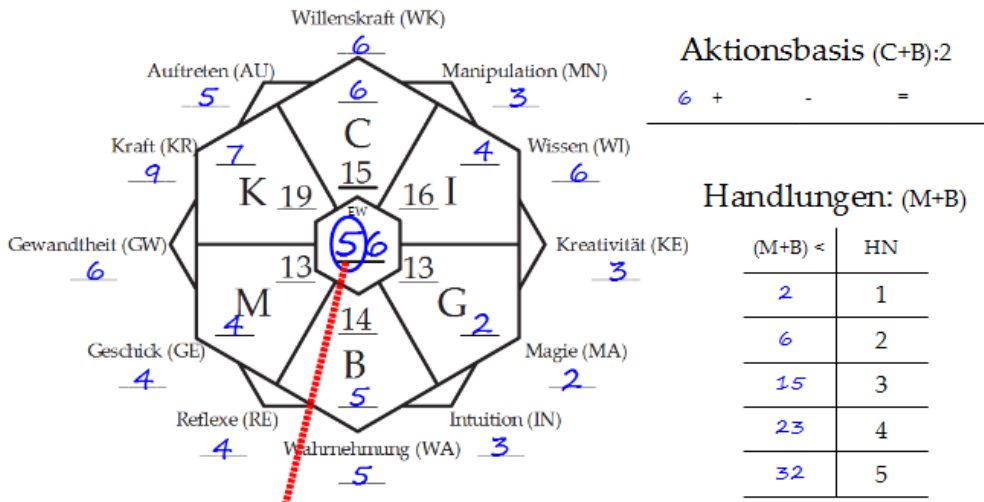
- Zähigkeit: 1 Pkt.
- Kampfkraft: 2 Pkt.
- Konstitution: 1 Pkt. (Maximalwert erlaubt, weil es rassenspezifische Fertigkeit ist)
- Im Dunkeln sehen: 1 Pkt
- Erste Hilfe: 1 Pkt
- Klettern: 1 Pkt.
- Äxte: 2 Pkt.
- Schilde: 1 Pkt.


Bestimmte Fertigkeiten wirken als Modifikator der Attribute, hier die drei Rassenspezifischen Fertigkeiten.

Pro Fertigkeitpunkt übertragen wir drei Punkte in das entsprechende Feld.


Die Spielwerte der Attribute berechnen wir, wenn wir wissen, wie sehr und die Rüstung behindert.

Das Ergebnis:



 Körperliche Attribute

LP (2K+M)	18	x	5+3	=
KW (K+M+B)	16	+	6	=
RW (RE+WK):2	5	+		=
RLP (2K)				14

Geistige Attribute 

MP (2G+I)	x		=
MW (I+G+B)	+	-	=
WW (IN+WK):2	5	+	=
RMP (2G)			

Rassenspezifische Fertigkeiten


Konstitution	<input checked="" type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○
Kampfkraft	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○
Zähigkeit	<input checked="" type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

Magierrichtungen

	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

Fertigkeiten

Im Dunkeln sehen	<input checked="" type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
Erste Hilfe	<input checked="" type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
Klettern	<input checked="" type="checkbox"/> ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○

Tab. Rüstungen BE-3 

Waffen- und Schildfertigkeiten

<i>Äxte</i>	⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
<i>Schild</i>	⊗ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○



Waffen



Beschreibung	Bemerkung	Beschreibung	Bemerkung																				
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 15%;">Basis</th> <th style="width: 15%;">Zusatz</th> <th style="width: 40%;">Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)</th> <th style="width: 10%;">=</th> <th style="width: 20%;">Gesamtschaden</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">○ ○ ○ ○ ○ x</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td></td> </tr> </table>	Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden	-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=			<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 15%;">Basis</th> <th style="width: 15%;">Zusatz</th> <th style="width: 40%;">Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)</th> <th style="width: 10%;">=</th> <th style="width: 20%;">Gesamtschaden</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">○ ○ ○ ○ ○ x</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td></td> </tr> </table>	Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden	-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=		
Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden																			
-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=																				
Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden																			
-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=																				
Beschreibung	Bemerkung	Beschreibung	Bemerkung																				
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 15%;">Basis</th> <th style="width: 15%;">Zusatz</th> <th style="width: 40%;">Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)</th> <th style="width: 10%;">=</th> <th style="width: 20%;">Gesamtschaden</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">○ ○ ○ ○ ○ x</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td></td> </tr> </table>	Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden	-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=			<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 15%;">Basis</th> <th style="width: 15%;">Zusatz</th> <th style="width: 40%;">Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)</th> <th style="width: 10%;">=</th> <th style="width: 20%;">Gesamtschaden</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">○ ○ ○ ○ ○ x</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td></td> </tr> </table>	Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden	-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=		
Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden																			
-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=																				
Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden																			
-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=																				
Beschreibung	Bemerkung	Beschreibung	Bemerkung																				
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 15%;">Basis</th> <th style="width: 15%;">Zusatz</th> <th style="width: 40%;">Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)</th> <th style="width: 10%;">=</th> <th style="width: 20%;">Gesamtschaden</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">○ ○ ○ ○ ○ x</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td></td> </tr> </table>	Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden	-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=			<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 15%;">Basis</th> <th style="width: 15%;">Zusatz</th> <th style="width: 40%;">Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)</th> <th style="width: 10%;">=</th> <th style="width: 20%;">Gesamtschaden</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">-</td> <td style="text-align: center;">+</td> <td style="text-align: center;">○ ○ ○ ○ ○ x</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td></td> </tr> </table>	Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden	-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=		
Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden																			
-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=																				
Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	=	Gesamtschaden																			
-	+	○ ○ ○ ○ ○ x	=																				
Beschreibung	Bemerkung	Beschreibung	Bemerkung																				

Schild



Beschreibung	Block	Bonus	BE - Schildfähigkeit	BE (zu Rüstung)
			-	=

Rüstungen



Beschreibung	Kopf	Torso	Arme	Hände	Beine	BE
Summe:						
Gesamt:	Rüstungsschutz: : 3 =				- Mod	- 3 =

Zähigkeit reduziert BE

5. Waffen, Schild und Rüstung

Es wird Zeit unseren Charakter auszurüsten.

Hier gibt es zwei Dinge zu beachten. Einerseits muss die Ausrüstung zum Charakter und seiner Geschichte passen und andererseits, muss der Charakter auch die notwendigen Voraussetzungen für die Ausrüstungsgegenstände erfüllen. Alle Werte findet man in den entsprechenden Tabellen.

Voraussetzungen für gleichzeitig benutzte Waffen müssen in der Summe erfüllt werden.

Das betrifft:

1. **Waffen und Schild**
2. **Alle getragenen Rüstungsteile**

Aus den Behinderungen der einzelnen Rüstungsteile ergibt sich die **Gesamtbehinderung BE**.

Nach der Vorgeschichte besitzt Thoin eine Doppelaxt und ein leichtes Kettenhemd mit einem Lederhelm. Dazu trägt er einen Schulerschutz aus Leder, sowie einen Gambeson. Zur Waffe trägt er noch einen mittleren Lederschild.

Der Spieler 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 er sich für ein Kriegsbeil.

Da Waffe und Schild zusammen geführt werden, muss der Spieler 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 der Spieler 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 der Spieler seine Waffen und Rüstungsteile in den Heldenbogen eintragen.

Waffen

Zuerst überträgt er die Werte des Kriegsbeils in die Felder "Basis" und "Zusatzschaden". Hinter das "=" Zeichen im Feld "Zusatzschaden" schreibt er das Ergebnis der Summe "K + 9" also $7 + 9 = 16$. Im Feld "Fertigkeitsschaden" muss die maximal erreichbare Fertigkeit vorher eingetragen werden. Dies entnimmt man der Waffentabelle, wo steht, dass ein Kriegsbeil maximal drei Fertigkeitsschaden unterstützt. Der Spieler streicht im Feld "Fertigkeit" die letzten beiden Felder ("O"), dass nur drei der fünf Punkte angekreuzt werden können. Da Thoin zwei Punkte in der Waffenfertigkeit "Äxte" besitzt, kreuzt der Spieler die ersten beiden Felder ("O") an. Die zwei Punkte der Waffenfertigkeit werden multipliziert mit dem Faktor des Erfahrungswerts, demnach kann sich Thoin bei jedem Treffer über $2 \times 5 = 10$ Punkte mehr Schaden freuen. Die Werte "x5" und "10" trägt er in die Felder unter "Fertigkeit" ein. Das errechnete Ergebnis trägt der Spieler in das zugehörigen hervorgehobene Feld ein, die Summe von Zusatz- und Fertigkeitsschaden trägt er daneben im Feld "Ges." ein.

Somit verursacht die Waffe Thoins neben dem Basisschaden stets $16 + 10 = 26$ Schaden.

Schild

Der Spieler 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 "Schilde" hat, darf der Spieler die Behinderung um 3 reduzieren, was er auch in der Tabelle in der Spalte Behinderung so vermerkt: $5 - 3 = 2$.

Rüstungen

Als nächstes trägt der Spieler 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 der Spieler die bereits berechnete Behinderung (2) und den Rüstschutz seines Lederschildes ein. Der Rüstschutz des Schildes beträgt 5 am Arm. Zur besseren Übersicht kann der Spieler 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.

Danach addiert der Spieler die Behinderung, die 1 (Gambeson) + 2 (leichtes Kettenhemd) + 2 (Schild) = 5 beträgt.

Da Thoin jedoch die rassenspezifische Fertigkeit "Zähigkeit" mit einem Punkt besitzt, darf der Spieler 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. Die Behinderung muss der Spieler nun von Thoins Kampf- und Reflexwürfeln abziehen. Diese Werte vermerkt der Spieler entsprechend im Feld "-" bei KW und RW auf der zweiten Seite. Somit hat Thoin nur noch $16 + 6 - 2 = 20$ Kampfwürfel und $5 - 2 = 3$ Reflexwürfel.

Waffen- und Schildfertigkeiten

<i>Äxte</i>	⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
<i>Schild</i>	⊗ ○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○

Waffen

Beschreibung	Bemerkung	Beschreibung	Bemerkung																
<i>Kriegsbeil</i>	<i>W, AGS, (Z)</i>																		
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 15%;">Basis</th> <th style="width: 15%;">Zusatz</th> <th style="width: 20%;">Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)</th> <th style="width: 50%;">Gesamtschaden</th> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;"><i>2-2</i></td> <td style="border-bottom: 1px solid black;"><i>K+9</i></td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○ x <i>5=10</i></td> <td style="border-bottom: 1px solid black;"><i>26</i></td> </tr> </table>	Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	Gesamtschaden	<i>2-2</i>	<i>K+9</i>	⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○ x <i>5=10</i>	<i>26</i>		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 15%;">Basis</th> <th style="width: 15%;">Zusatz</th> <th style="width: 20%;">Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)</th> <th style="width: 50%;">Gesamtschaden</th> </tr> <tr> <td style="border-bottom: 1px solid black;">-</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">+</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;">○ ○ ○ ○ ○ x =</td> <td style="border-bottom: 1px solid black;"></td> </tr> </table>	Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	Gesamtschaden	-	+	○ ○ ○ ○ ○ x =		
Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	Gesamtschaden																
<i>2-2</i>	<i>K+9</i>	⊗ ⊗ ○ ○ ○ ○ x <i>5=10</i>	<i>26</i>																
Basis	Zusatz	Fertigkeit (Waffenfk. x Faktor EW)	Gesamtschaden																
-	+	○ ○ ○ ○ ○ x =																	

Faktor EW

Schild



Beschreibung	Block	Bonus	BE - Schildfertigkeit	BE (zu Rüstung)
<i>Mittlerer Lederschild</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>5 - 3</i>	<i>= 2</i>

Rüstungen



Beschreibung	Kopf	Torso	Arme	Hände	Beine	BE	
<i>Leichtes Kettenhemd</i>		<i>22</i>				<i>2</i>	
<i>Gambeson</i>		<i>5</i>	<i>3</i>		<i>3</i>	<i>1</i>	
<i>Leichter Lederhelm</i>	<i>5</i>						
<i>Schulterschutz Leder</i>		<i>8</i>					
<i>Mittlerer Lederschild</i>			<i>5</i>			<i>2</i>	
Summe:	<i>5</i>	<i>35</i>	<i>8</i>		<i>3</i>	<i>5</i>	
Gesamt:	Rüstungsschutz: 51 : 3 =					17	5 - 3 = 2

7. Sonstige Ausrüstung

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

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

8. Erläuterungen

Zum Schluss noch ein paar Erläuterungen zu den Attributen:

LP: Lebenspunkte: Spiegelt die allgemeine körperliche Verfassung und den Gesundheitszustand des Charakters wider. Eine Verletzung im Kampf bedeutet Verlust von LP. Dieses Attribut kann sich von allein durch passive Heilung oder Ausruhen (Maß: **RLP**) oder durch aktive Heilung erholen.

RLP: Regeneration Lebenspunkte: Maß für die Geschwindigkeit mit der sich der Charakter nach Verletzungen oder Krankheiten erholt.

KW: Kampfwürfel: Beschreibt die Kampfstärke bei Angriff und Verteidigung. Basiswert für die Anzahl der W6 Würfel, die in einem Kampf zur Verfügung stehen.

RW: Reflexwürfel : Beschreibt, wie gut der Charakter auf plötzliche Ereignisse reagieren kann. Basiswert für Reaktionsproben im Kampf.

MP: Machtpunkte: Beschreibt das Ausmaß an magischer Macht, die ein Zauberkundiger im eigenen Körper speichern kann.

RMP: Regeneration Machtpunkte: Beschreibt, wie schnell der Charakter magische Macht zurückgewinnen kann. Jede Nacht werden die MP um diesen Wert erhöht, bis ihr Maximalwert erreicht ist.

MW: Magiewürfel: Beschreibt die Fähigkeit, die gespeicherte Macht kontrolliert zu entfesseln. Basis der Würfelprobe.

WW: Widerstandswürfel: Beschreibt die Fähigkeit, Effekten von Magie zu widerstehen.