

Charaktererschaffung

Informationen wie man einen Destiny Dungeon Charakter erstellt.

[Zum Charaktergenerator](#)

Erschaffung

Der Spielercharakter (SC) ist das Alter-Ego des Spielers, sein persönlicher Protagonist, den er im Abenteuer verkörpert und durch Beschreibungen und Worte zum Leben erweckt. Bevor er aber finsternen Hexern in ihren Verliesen gegenüber tritt und verschollene Schätze aus Tempeln und Gräbern birgt, gilt es, den SC mit spieltechnischen Werten und Merkmalen auszustatten.

Schritt 1: Typus und Volk

Jeder Spieler wählt bei der Erschaffung für seinen SC einen **Charaktertypus**: Elf, Zwerg, Magier, Seher, Hexer, Krieger, Barbar, Waldläufer, Dieb oder Gaukler. Jedem Typus ist im Kapitel Charaktertypen ein Abschnitt gewidmet; die wichtigsten Startwerte sind unten zusammengefasst. Die **Volkszugehörigkeit** ergibt sich durch den gewählten Charaktertypus.

Der Spieler Daniel erschafft den SC Bythos. Er wählt als Typus Krieger und ist damit Istareer.

Schritt 2: Attribute

Ob ein SC kämpfen kann, ein Händchen für Tiere hat, geschickt oder gebildet ist oder ei-

nen Sinn für magische Vorgänge besitzt, spiegelt sich in **16 Attributen** wider, die einander 4 mal 4 gegenüber gestellt sind (s. Charakterblatt).

Bei der Erschaffung würfelt der Spieler die Werte seiner Attribute aus. Er verwendet dafür den W6 und die folgende Tabelle; hohe Werte sind von Vorteil:

W6	1	2	3	4	5	6
Attributwert	24	26	32	34	36	42

Unmittelbar nach jedem Wurf ordnet der Spieler den Wert einem beliebigen Attribut zu, das noch keinen Wert erhalten hat. So kann er gezielt Stärken und Schwächen definieren und sich trotzdem ein wenig überraschen lassen.

Beim Zuordnen der Werte empfiehlt es sich, den **Schwerpunkt-Aspekt** des Charaktertypus im Auge zu behalten. Er zeigt an, welche Attribute für den SC voraussichtlich am wichtigsten sein werden.

KAMPF ist der Schwerpunkt des Kriegers. Daniel wird daher bei der Erschaffung besonders auf die Attribute CHARISMA/KAMPF, STÄRKE/KAMPF, GESCHICK/KAMPF und INTELLIGENZ/KAMPF achten. Sein erster Wurf ergibt 6, und der zugehörige Wert, 42, wird prompt dem Attribut STÄRKE/KAMPF zugeordnet, denn im Nahkampf wird sich Bythos als Krieger bestimmt beweisen müssen. Danach würfelt Daniel eine „1“, was den mageren Wert 24 ergibt. Diesen legt er auf CHARISMA/MAGIE und hofft, dass Bythos nie in die Verlegenheit kommt, mit Geistern zu plaudern...

Nachdem der Spieler alle 16 Attribute mit Werten versehen hat, darf er zwei beliebige Werte miteinander vertauschen und damit dem Profil den letzten Feinschliff verleihen.

Typus	Volk	KON	DP	Schwerpunkt	Seite
Barbar	Uktaurer	11	1	Stärke	17
Dieb	Istareer	9	2	Geschick	20
Elf	Elf	9	2	Magie o. Intelligenz	14
Gaukler	Mringaner	9	2	Gesellschaft	18
Hexer	Mringaner	8	3	Charisma	22
Krieger	Istareer	10	2	Kampf	16
Magier	Istareer	7	4	Magie	21
Seher	Istareer	8	3	Intelligenz	23
Waldläufer	Uktaurer	9	2	Natur	19
Zwerg	Zwerg	11	1	Stärke o. Gesellschaft	15

Bythos' Attribute-Profil am Ende der Erschaffung:

	Natur (NAT)	Gesellschaft (GES)	Kampf (KAM)	Magie (MAG)
Charisma (CHA)	32	34	42	24
Stärke (STR)	34	34	42	32
Geschick (GSK)	32	26	36	24
Intelligenz (INT)	26	32	36	26

Schritt 3: Konstitution

Die **Konstitution (KON)** misst die physische Verfassung des Charakters. Je nach Typus startet der SC mit 7 bis 11 Konstitution in sein Abenteurerdasein. Je mehr KON-Punkte, desto mehr Schaden kann er erleiden, ehe er das Zeitliche segnet. Regeneriert wird verlorene Konstitution hauptsächlich über Nacht.

Schritt 4: Talente, Destiny-Punkte

Talente sind Fähigkeiten, die nicht jedem SC zu Eigen sind, z.B. Zaubersprüche, besondere Kampfmanöver, Sprechen mit Tieren oder Verbindungen zu Gilden. Je nach Mächtigkeit reicht ihr **Wirkungsgrad** von einfachen Tricks (Grad 0) bis hin zu machtvollen Phänomenen (Grad 3). Bei Spielbeginn besitzt jeder SC zwei Talente, nämlich die speziellen **Typustalente** 0. und 1. Grades seines Charaktertypus.

Talente werden mit **Destiny-Punkten (DP)** ins Spiel gebracht. Am Anfang stehen dem SC, abhängig von seinem Typus, 1 bis 4 DP zur Verfügung, und auch diese regenerieren sich über Nacht.

Bythos startet mit den Talenten (0) Sichere Hand und (1) Ausfall sowie mit KON 10 und DP 2.

Schritt 5: Vermögen, Ausrüstung

Auch die **Startausrüstung** des SC richtet sich nach seinem Typus (siehe Charaktertypen). Der zugehörige *Abenteurrucksack* enthält:

Becher, Schüssel und Teller (Holz oder Zinn), Wasserschlauch, 3 Fackeln, Feuerstein, Stahl, Zunder, Decke, Messer und Gürtelbeutel. An **Kleidung** erhält der SC eine solide, seinem Typus entsprechende Alltagsgewandung.

Was die **Waffe** betrifft, sollte der Spieler eine Gattung wählen, die den Anlagen (Attributwerten) des SC entspricht: *Stich- und Trickwaffen* werden mit GESCHICK/KAMPF geführt, alle anderen Nahkampfwaffen stellen STÄRKE/KAMPF auf die Probe, Fernwaffen wiederum INTELLIGENZ/KAMPF. Waffen sind im Kapitel Ausrüstung dargestellt.

Das **Startvermögen** erwürfelt der Spieler nach den Angaben beim Charaktertypus.

Schritt 6: Äußeres, Vorgeschichte

Größe, Haar und Augenfarbe kann der Spieler nach den im Kapitel Völker enthaltenen Tabellen erwürfeln oder bewusst wählen. Das selbe gilt auch für die **Vorgeschichte**, die zumindest folgende Fragen beantworten sollte: Wie heißt der SC? Wo wurde er geboren? Wer waren seine Eltern? Wann und warum hat er sein Zuhause verlassen? Welche Personen stehen ihm nahe? Was möchte er erreichen?

Die **Sprachen**, die der SC beherrscht, wählt der Spieler nach den Angaben auf Seite 52 aus.

Ausblick: Erfahrung

Die **Stufe (ST)** misst die Erfahrung eines SC. Sie beträgt bei Spielbeginn 1, was bedeutet, dass er erst am Anfang steht und noch kein mächtiger Magier, unbesiegbarer Krieger oder Meisterdieb ist. Bis es soweit ist, muss ihn sein Spieler mit Kreativität, Umsicht und Glück am Leben halten.

Am Ende jedes Abenteuers erhalten die SCs vom Spielleiter **Questpunkte (QP)**. Diese, gemeinsam mit erbeutetem **Gold**, lassen sie höhere Stufen erreichen. So werden sie z.B. klüger oder geschickter, entwickeln neue Talente, erhalten KON- und Destiny-Punkte - aber auch die Herausforderungen, denen sie sich stellen müssen, werden größer (s. Erfahrung)!