

# Charaktererstellung

Anleitung zum Erstellen eines Spielcharakters

## 3 Charaktererstellung

Nun sind wir nach all den Erklärungen endlich bei der tatsächlichen Charaktererstellung angekommen. Falls du etwas nachschlagen willst, sieh einfach in das Lexikon am Ende des Buches.

### 3.1 Vorüberlegungen bezüglich des Charakters

Bevor du dich an die Errechnung von Charakterwerten machen kannst, solltest du dir erst Gedanken darüber machen, welchen Charakter du überhaupt spielen willst.

Einige der wichtigsten Hilfen findest du dabei schon auf deinem Charakterbogen. Du machst dir natürlich erst Gedanken über Name, Geschlecht, Alter oder Statur. Aber auch Dinge wie der Beruf oder gewisse Eigenarten deines Charakters sind zu bedenken. Male dir aus, was für eine Stimmlage dein Charakter hat, was er trägt, was er gerne macht und was nicht.

Für neuere Spieler eignen sich vor allem Stereotype, wie ein typischer Haudrauf, Forscher oder "Kumpel von Nebenan"-Typ.

### 3.2 Lebenspunkte

Jeder Charakter hat 100 Lebenspunkte.

Fallen diese unter 10, wird der Charakter bewusstlos und braucht medizinische Hilfe.

Fallen sie auf 0, stirbt der Charakter. Wird ein Charakter durch einen Angriff schwer verwundet und verliert auf einen Schlag mehr als 60 Lebenspunkte, wird er ebenfalls bewusstlos und kann deshalb logischerweise weder parieren noch angreifen.

Er benötigt dann auch medizinische Versorgung, um später wieder kampffähig und handlungsfähig zu werden.



### 3.3 Vor&Nachteile

Nicht jeder Mensch, jeder Charakter, ist gleich. Manche Menschen sind sogar eingeschränkt oder haben von Haus aus besondere Vorteile.

Deswegen kann jeder Spieler mit dem Spielleiter einen eigenen Vor- oder Nachteil ausmachen, für den er entweder Fähigkeitspunkte bezahlt oder Fähigkeitspunkte erhält.

Dafür erklärt sich dann der Spieler mit einem spielerischen Nach- oder Vorteil einverstanden, der sich im Zweifelsfall auch in der Spielweise des Charakters widerspiegelt.

Hierbei kommt es immer darauf an wie groß der Vor- oder Nachteil ist. Beispielsweise kann eine absolute Spinnenphobie nicht so schlimm wie absolute Unbeliebtheit im ganzen Land sein.

Mehr Beispiele finden sich im Lexikon.

### 3.2 Errechnung

Zunächst ein kleines **Vorwort**:

Jeder Mensch ist in gewissen Dingen besser oder schlechter als andere. Manche Dinge erlernen sich leichter, andere schwerer. Wenn eine Person z.B. sehr fit ist, wird sie wohl wenigstens eine Sportart, wenn nicht sogar mehrere, betreiben und entsprechend mehr Ausdauer haben als jemand, der dies nicht tut.

Eine studierte Person wird wahrscheinlich ein breiteres Wissensspektrum haben und ein Comedian im Zwischenmenschlichen kein kompletter Volltrottel sein.

Deshalb ergeben sich die Werte der Begabungen aus den Werten der Fähigkeiten.

Nun beginnt also der rechnerische Teil:

Jeder Charakter erhält zunächst 400 Fähigkeitspunkte.

Zuerst solltest du also Fähigkeiten auf deine Begabungen aufteilen und diese auf den Charakter abstimmen. Ist das erledigt, nimm ganz einfach alle Fähigkeitspunkte innerhalb einer Begabung zusammen und teile sie durch 10. Dies ergibt den Begabungswert.

Hierbei ist kaufmännisch zu runden.

Nun rechnen wir die Geistesblitzpunkte aus.

Nimm einfach deine Begabungswerte und teile sie jeweils durch 10, und runde diesen Wert dann ab oder auf.

Da die Begabungen ebenfalls angeben, wie gut oder leicht man Dinge erlernt, haben diese auch einen Einfluss auf die Fähigkeiten.

Nun nimm einfach den Wert der Begabung und addiere ihn auf jede Fähigkeit die dazu gehört. Dafür ist auf deinem Charakterbogen extra Platz gelassen worden.

Und schon ist dein Charakter fertig! Zu guter Letzt ist anzumerken, dass keine Fähigkeiten über 100 Punkte haben kann. Wenn bei deiner Rechnung für eine Fähigkeit ein Wert größer als 100 herauskommt, setze die überzähligen Punkte anderweitig innerhalb dieser Begabung ein.

Hier noch zwei Empfehlungen, um den Spielspaß zu maximieren:

Meide Fähigkeiten mit niedrigen Werten. Einfach einen oder nur 5 Punkte auf jede Fähigkeit zu verteilen, ist meist wenig sinnvoll. Wenn es ein Spieler unbedingt will, kann er bei bestimmten Fähigkeiten auch auf den Bonus der Begabung verzichten.

### 3.3 Charakterentwicklung in Tabellenform

Howkys Charakterbogen (400 Punkte):

Erst verteilen:



<u>Handeln</u>	<u>Wissen</u>	<u>Soziales</u>
<b>Ausgegeben:</b>	<b>Ausgegeben:</b>	<b>Ausgegeben:</b>
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

Jetzt rechnest du die Fähigkeitspunkte zusammen:

<u>Handeln</u>	<u>Wissen</u>	<u>Soziales</u>
<b>Ausgegeben: 70</b>	<b>Ausgegeben: 170</b>	<b>Ausgegeben: 160</b>
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

Zuletzt teile die Begabungswerte nochmals durch 10, um die Geistesblitzpunkte zu erhalten:

<u>Handeln: 7</u> <u>(GBP: 1)</u>	<u>Wissen: 17</u> <u>(GBP: 2)</u>	<u>Soziales: 16</u> <u>(GBP: 2)</u>
<b>Ausgegeben: 70</b>	<b>Ausgegeben: 170</b>	<b>Ausgegeben: 160</b>
Fußball spielen: 47	Pen-and-Paper-Konzeption: 92	Schauspielern: 84
Beweglichkeit: 37	Verrückte Hintergrundgeschichten: 57	Wikis illustrieren: 56
	Medienmarketing: 67	Interaktion mit Bohnen: 68