6. Character Development

Charakter Erstellung

Die Erschaffung eines Charakter läßt sich in folgende Schritte zerlegen:

1. Rasse und Klasse festlegen
2. Für jeden Stat 3 mal Würfeln. Höchster eird Potenziell, der Mittlere Temporär, der niedrigste wird gestrichen
3. Wiederhole 2. Falls nicht mindestens 2 Potenzielle über 95 sind.
4. Die zehn Würfe den zehn Eigenschaften zuordnen.
5. Backgrounds ausgeben.
6. Zwei Hobbies, eines im 2. Rank, eines im 4. Rank. Keine Skills aus Combat, Deadly oder Magie.
7. Dreimal Development Punkte ausgeben (Jugend, 1. Lehrjahr, 2. Lehrjahr), wobei beim ersten Mal die selben Einschränkungen gelten, wie bei den Hobbies.
8. Zweimal ‘Stat Gains’ würfeln (Jgd ® 1.Lj, 2.Lj ® 1.Lvl).

Welteinflüsse

In verschiedwnen Kulturen können zusätzliche Skills vom Spielleiter festgelegt werden. Entweder werden diese von ihm verschenkt, oder er läßt sie in Form von Background-Punkten oder Developmentpoints uas der Jugend bezahlen. Diese können auch Rassenabhängig sein.

Rassen

Die verschiednen dem Spieler zur Verfügung stehenden Rassen und deren Eigenschaften sind vom der Spielwelt abhängig und werden vom Spielleiter festgelegt.

Berechnung von Größe und Gewicht

Bei Auswahl von Größe und Gewicht ist die Stärke zu berücksichtigen. Die Größe ist bei Menschen um ±15% und bei anderen Rassen i.d.R. um ±10% variierbar. Das Gewicht kann man bei Menschen um ±30% und bei anderen Rasseni.d.R. um ±25% variiert werden. Die Berechnung des Endgewichts erfolgt wie folgt:

```
Gewicht = Größe/Durchschnittsgröße * Durchschnittsgewicht * Gewichtsvariation * (1 + Stärkebonus/100)
```

Durchschnittliche Größe und Gewicht sind weltabhängig vom Spielleiter festgelegt.

Klassen

Die für Spieler zu zur Verfügung stehenden Klassen sind ebenfalls von der Welt, Rasse und Kultur abhängig und werden vom Spielleiter festgelegt.

Ausgabe 1

Charakter Erstellung

Die Erschaffung eines Charakter läßt sich in folgende Schritte zerlegen:

1. Rasse und Klasse festlegen
2. Acht temporäre Werte erwürfeln, indem man 8 Prozentwürfe macht.
   Option: Würfe unter 20 werden wiederholt.
3. Zwei temp. Eigenschaften erwürfeln, indem man jeweils ein W6 wirft, und 94 aufaddiert.
4. Zehn potentielle Eigenschaften normal ermitteln.
5. Die zehn Würfe den zehn Eigenschaften zuordnen.
6. Backgrounds ausgeben.
7. Zwei Hobbies, eines im 2. Rank, eines im 4. Rank. Keine Skills aus Combat, Deadly oder Magie.
8. Dreimal Development Punkte ausgeben (Jugend, 1. Lehrjahr, 2. Lehrjahr), wobei beim ersten Mal die selben Einschränkungen gelten, wie bei den Hobbies.
9. Zweimal ‘Stat Gains’ würfeln (Jgd ® 1.Lj, 2.Lj ® 1.Lvl).

From:
http://wiki.rms.rainer-muetze.de/ - **RMS-Wiki**

Permanent link:
http://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/char?rev=1591810415

Last update: **2020/06/10 19:33**