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.

Background

Als Basis hat ein Mensch 600 Backgroundpunkte. Abhängig von den zusätzlichen Eigenschaften, die ein Spielleiter Aufgrund der Kultur und Rasse einem Charakter bereits zuordnet wird diese Zahl bereits reduziert.

Die Reduktion sollte aber immer einen Rabatt enthalten, da der Spieler ja nicht selber komplett diese Werte bestimmen kann.

Für die Restlichen Punkte kann sich ein Spieler besondere Eigenschaften für seinen Charakter wünschen und mit dem Spielleiter (der das letzte Wort hat) abstimmen.

Anbei ein paar Standard Wünsche und deren Kosten (als Anhaltspunkt).

Kosten	Background
100	+20/+10 auf einen nicht/- Magie-Stat, Temporär und potential (nur einmal möglich)
75	+10 in einer Kampf- oder Magiefertigkeit (einmal pro Fertigkeit)
75	+15 in eineranderen Fertigkeit (einmal pro Fertigkeit)
75	Ein Beruf (Eine Fertigkeit Kosten 1/2 und Kostenloas je 2 Ranks in Jgd/1Lj/2Lj)

Kosten	Background
25	1 Rank in einer Kampf- oder Magiefertigkeit
25	2 Ranks in einer andern Fertigkeit
75	Sprucklisten A/B Pick für Pur/Hybr/Arch (Also 1-5 bzw. 1-10 Lvl. gelernt)
100	Spruchlisten A/B Pick für Semi/Non (Also 1-5 bzw. 1-10 Lvl. gelernt)
50	Kosten einer Liste für die ersten 10 Level um 2 zu senken (Minimum 1)
25	Resistence Wurf für einen Typ um 5 verbessern
variable	Kosten für einen Skill bzw. einer Skillgruppe senken

Die Anregung aus Companion IV wird übernommen, aber die angegebenen Kosten sind nicht annehmbar. Anderen Backgrounds werden von Fall zu Fall Kosten vom Spielleiter zugeordnet, wenn sie überhaupt zugelassen werden.

Mit dem neuen Verfahren ist es auch möglich, durch Nachteile zusätzliche Backgroundpunkte zu bekommen

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).

Anbei ein paar Standard Wünsche und deren Kosten (als Anhaltspunkt).

Background

Kosten	Background
50	+1 auf einen Stat-Wert, Temporär und potential
75	+5 Stat-Bonus (nur einmal möglich, nicht in Kombination mit dem nächsten)
125	+5 Stat-Bonus, der bereits mind. +10 Rassenbonus aufweißt (nur einmal möglich, nicht in Kombination mit dem Vorherigen)
75	+10 in einer Kampf- oder Magiefertigkeit (einmal pro Fertigkeit)
75	+15 in eineranderen Fertigkeit (einmal pro Fertigkeit)
75	Ein Beruf (Eine Fertigkeit Kosten 1/2 und Kostenloas je 2 Ranks in Jgd/1Lj/2Lj)
25	1 Rank in einer Kampf- oder Magiefertigkeit
25	2 Ranks in einer andern Fertigkeit
variable	Kosten für einen Skill bzw. einer Skillgruppe senken

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

Permanent link:
http://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/char?rev=1591811900

Last update: **2020/06/10 19:58**