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. Es gibt der Klasse entsprechend (statt dem Level Bonus) 3 abgestufte Bereiche
    1. Mit 1-10 Fertigkeiten, Je nach Einsatzbereich und Bonus (also Höherer Bonus und wichtigerer Bereich → weniger Fertigkeiten)
    2. Alle diese Fertigkeiten müssen mindestens einmal in der Ausbildung selbst gelernt werden
    3. Mit einem Klassenbonus von +15, +10 und +5
    4. Mit einem Klassen-Rank-Bonus von 3, 2, 1
8. Dreimal Development Punkte ausgeben (Jugend, 1. Lehrjahr, 2. Lehrjahr), wobei beim ersten Mal die selben Einschränkungen gelten, wie bei den Hobbies.
9. Dreimal ‘Stat Gains’ würfeln (Jgd ® 1.Lj, 2.Lj ® 1.Lvl).

Welteinflüsse

In verschiedenen 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 verschiedenen 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.

Standardklassen

Eine Liste von Standardklasse findet man in :rules:charakterklassen.pdf.

SGF

Die Klassen in SGF sind an den Standardklassen angelehnt, aber individuell zugeschnitten.

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)
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.

Option: Wer CentralCasting verwendet erhällt auf die dort erworbenen Backgrounds einen Rabatt.

Charakter Entwicklung

Development Points

Am Ende eines jeden Abends vergibt der Spielleiter eine Anzahl Development Points, die die Spieler für ihren Charakter direkt danach ausgeben können.

Charaktere, deren Spieler nicht anwesend ist bekommen etwas weniger Punkte.

Besondere Taten können auch besondere, zusätzliche Punkte bedeuten, sowohl individuell als auch als Gruppe. Dabei sollten aber individuelle Punkte die Ausnahme bleiben.

Lernkosten

Die Lernkosten sind von der Klasse abhängig und in :rules:developmentskillcost.pdf für Standardklasse aufgelistet.

Stufe Steigen

Hat der Charakter in einer Stufe 50 Development Punkte ausgegeben, so steigt er um einen Stufe / Level. Er kann also nie in Level X/50 sein (sondern in (X+1)/0

Stat-Gain-Roll's

Bei einem Level-Wechsel werden sogenante Stat-Gain-Roll's gemacht, wobei man dabei auch durchaus mal einen Loose-Roll machen kann.

Der ursprüngliche Regeln dafür aus dem Character Law werden dabei wie folgt geändert:

Pro Stat wird ein Open-Endet-Wurf gemacht.

Wurf	Verhältnis Temp zu Pot	Ergebnis
Low End	Temp ⇐ Pot	Temp = Temp + Wurf/5
Low End	Temp > Pot	Temp = Max (Temp + Wurf/5, Pot)

Wurf	Verhältnis Temp zu Pot	Ergebnis
< (Temp - Pot) *5	Temp > Pot	Temp = Max (Temp - neuer Wurf/5), Pot)
> 05	Temp ⇐ Pot	Stat-Gain-Table
91 - 95	Temp >= Pot	Temp = Temp +2
> 95	Temp >= Pot	Temp = Temp + Max (Wurf - Temp / 5, 2)
UM 00	Temp < Pot	Pot = Pot +2; Temp = Pot (neu)
UM 00	Temp >= Pot	Pot = Pot +2; Temp = Temp + Max (Wurf - Temp / 5, 2) (weiter Würfeln)

Lernen und Zeit

Wie lange brauche ich, um eine neue Waffe zu lernen? Wieso kann mein Char mittem im Kampf plötzlich einen neuen Spruch, nur weil wir gerade einen Abend beendet haben und den Kampf am nächsten Spieleabend fort führen?

Diese Dinge werden in jedem Universum anders gehandhabt.

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

Levelboni

Die Levelboni sind für die Standardklassen in :rules:levelboni.pdf aufgelistet.

Developmentpoints

Developmentpoints gibt es durch Erfahrungspunkte oder direkt nach jedem Spielabend. Sie können sofort ausgegeben werden. In jedem Level kann ein Spieler 50 DPs ausgeben. Dann steigt er einen Level.

Erfahrungspunkte

Option: Der Abend wird bezüglich Gefahr (Kampf), Ideen und Rollenspiel jeweils mit 0-15 bewertet. Die Erfahrungspunkte ergeben sich aus der Summe dieser Werte multipliziert mit der Spielzeit in Stunden.
Die Erfahrungspunkte werden entsprechend folgender Tabelle in Development Points umgerechnet.

Lvl	1DP
1	5

Lvl	1DP
2	7
3	9
4	11
5	13
6	15
7	18
8	21
9	24
10	27
11	30
12	35
13	40
14	45
ab 15	50

Die in Development Points umgewandelten Erfahrungspunkte können sofort ausgegeben werden.

Option: Die Erfahrungspunkte werden direkt in Development Points angegeben und können sofort ausgegeben werden. Eine neue Stufe ist erreicht wenn die Development Points für diese ausgegeben sind.

Stat-Gain-Roll's

Die Stat-Gain-Rolls werden entsprechend der Tabelle im Character Law gewürfelt. Zusätzlich wird bei einem Wurf von 100 - wen der Temp = Pot ist, der potenzielle Wert um 1 erhöht solange er noch nicht 100 oder höher ist.

Perv und Krynn

Beispiele für Weltenspezifische Boni und Rassen findet man in :rules:rms:perf_und_krynn.pdf

Ausgabe 3

Stufe Steigen

Krynn: Nach jeweils 5 Leveln muss der Charakter ein entsprechendes Training absolvieren, bevor er di enächste Stufe ereichen kann. Für die Stufen 1-5 und 6-10 wird hierfür ein oder mehrere Lehrer benötigt, danach kann das Training in Eigenverantwortung erfolgen. Allerdingst dauert das dann länger. Der Grenzlevel darf bis zu 50 DP angelernt werden.

Lernkosten

Base Spell Attack:

- Mental:1/3
- Channeling: 2/4
- Essence: 2/6

Erfahrungspunkte

Die erste Option plus: Für besondere Ereignisse kann der Spielleiter noch Sonderpunkte an die Gruppe oder einzelne Spieler vergeben/abziehen.

Ein nicht anwesender SPieler erhält nur 75% dieser Punkte

Harn: Die Erfahrungspunkte werden durch den Level geteilt und ergeben dann die erhaltenen DPs.

Krynn: Die Erfahrungspunkte werden durch 10+Lvl geteilt und ergeben dann die erhaltene DPs.

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

Permanent link:
http://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/char?rev=1607431583

Last update: **2020/12/08 13:46**