



Quick Charakter Creating System

2. Edition

© 1995-2000 U.we M.undt

1. Die Erschaffung der Charaktere

Da QCCS recht universelle Regeln hat und bei der Erschaffung kaum auf Tabellen bezieht, kann die Generation aller Spielercharaktere innerhalb von kürzester Zeit (ca. 30 Minuten) erfolgen. Jeder Spieler sollte allerdings vor Beginn der Erschaffung bereits über generelle Informationen verfügen, wie der Hintergrund Ihrer Spielwelt aufgebaut ist, um ein passendes Charakterkonzept zu finden. Die in QCCS aufgelisteten Rassen und Berufsgruppen können vor allem bei Fantasywelten zur Anregung verwendet werden. QCCS liefert keine vollständige Weltbeschreibung. Das liegt im Aufgabenbereich des Spielleiters. Orientieren Sie sich an Ihrem Lieblingsroman, Film oder einer der vielen kostenlosen Weltbeschreibungen [siehe z.B. im [DRoSI](#) unter "Freie Welten"], die sie aus dem Internet herunterladen können.

Fangen Sie mit den Erklärungen zur Charaktererschaffung erst an, wenn alle Spieler eine Idee haben, um anschließend einen parallelen Ablauf der Erschaffung mit allen Spieler zu erreichen. So vermeiden Sie es, Dinge zweimal vorlesen zu müssen, sparen Atem, Energie und Nerven.



1.1 Die Einführung in das Charakterblatt und das Festlegen der Charakteridee

Verteilen Sie die Charakterblätter und beginnen Sie schrittweise mit der Erklärung der darauf enthaltenen Elemente. Die Spieler sollten zuerst in die oberste Zeile den Namen des Charakters, dessen kulturelle Herkunft und eine Beschreibung der Rasse und des Berufes einfügen. Wenn einer der Spieler zum Beispiel einen Wickinger spielen möchte, könnte der Eintrag folgendermaßen aussehen:

Name	Kultur	Rasse/Typus/Abstammung
Erik Ringbein	germanisch/nordisch	menschlicher Seefahrer

Dann sollten die Spieler sich Gedanken über die körperliche Erscheinung machen. Diese Angaben dienen dem Spieler später als Leitfaden, zur Beschreibung des Charakters. Ein möglicher Eintrag könnte folgendermaßen aussehen:

1.1.1 Die Attribute

Ein QCCS-Charakter besitzt auf den ersten Blick recht viele Attribute. Jedes der Attribute deckt einen anderen Bereich der Persönlichkeit ab. Lassen Sie die Spieler kurz alle Attribute im Bereich oben links durchlesen. Die folgende Tabelle enthält eine knappe Beschreibung mit Beispielen zu jedem Attribut, die Sie den Spielern ggf. bei Fragen vorlesen können.

Es ist ratsam bereits jetzt zu erwähnen, daß einige der Attribute auf andere Bereiche des Charakters indirekt Einfluß haben. Teilen Sie den 'magischen' Charakteren mit, daß für sie die Attribute Glaube, Willenskraft und Ausstrahlung wichtig werden können. Krieger sollten alle körperlichen Attribute betonen, so bestimmt die Stärke beispielsweise die verwendbare Waffengröße, aber auch den maximal tragbaren Ballast. Für das Kampfgeschehen und natürlich allgemein zum Überleben sind eine hohe Koordination, Konstitution, Wahrnehmung und gute Reflexe anzuraten. Aber auch alle anderen Attribute werden - je nach Spielleiter - im Spiel von großer Bedeutung sein, denn ein gutes Abenteuer besteht nicht nur aus Kämpfen und oft ist eine List das schärfere Schwert.

Körperliche Erscheinung	
Alter	26 Jahre
Hautfarbe	hellhäutig
Haarfarbe	blond
Augenfarbe	blau
Statur	massig/breit
Größe	1,80 m
Gewicht	180 kg
Körperliche Besonderheiten: pockennarbiges Gesicht, kleiner Finger der linken Hand fehlt	

Ausdauer	steht für Zeit und Leistung, welche Körper ohne Ausruhen erbringt. [<i>Langlauf</i>]
Ausstrahlung	beschreibt die Wirkung von Gestik, Mimik und Worten. [<i>Auftreten, Ehrfurcht</i>]
Balance	entspricht der Leistung des Gleichgewichtssinnes. [<i>Seiltanz, Stoß abfangen</i>]
Bildung	entspricht dem Allgemeinwissen. [<i>Kunde, Sprachen, Wissenschaft</i>]
Ehrgeiz	beschreibt die Beharrlichkeit. [<i>Eifer, Sturheit</i>]
Ehrlichkeit	erschwert Stehlen oder unauffälliges Lügen und steht für geistige Reinheit.
Erscheinungsbild	leitet sich vom allgemeinen Geschmack einer großen Personengruppe ab.
Fingerfertigkeit	ist das Talent für feinmotorische Handarbeiten. [<i>Diebstahl, Jonglieren</i>]
Gedächtnis	beschreibt eine Leistungsart des Gehirns. [<i>Wiedererkennen, Beschreibungen</i>]
Gewandtheit	ist ein Maß für die Steuerung der eigenen Bewegungen. [<i>Sturz, Kampf</i>]
Glaube	ist ein Maß für die Intensität und Ehrlichkeit der Bindung zum Angebeteten.
Intuition	entspricht dem sechsten Sinn. [<i>Ahnungen, Menschenkenntnis</i>]
Konstitution	beschreibt die Robustheit der Knochen und Muskeln. [<i>Heilung, Resistenz</i>]
Koordination	hilft in Streßsituationen den Überblick zu behalten. [<i>Initiative</i>]
Logik	hilft beim Kombinieren und Schlüsse ziehen. [<i>Gegenzauber</i>]
Menschlichkeit	beschreibt die Einstellung zur Umwelt. [<i>Hilfsbereitschaft, Treue</i>]
Neugierde	hiermit ist die Kunst gemeint, sie zu beherrschen [<i>Gier, Selbstbeherrschung</i>]
Reflexe	sind unterbewußte Bewegungen um Schaden abzuwenden. [<i>Ausweichen, Block</i>]
Stärke	beschreibt die reine Körperkraft. [<i>Heben, Schieben</i>]
Schnelligkeit	ermöglicht Aktionen schneller richtig zu vollenden. [<i>ggf. mehrere Aktionen</i>]
Toleranz	ermöglicht den reibungslosen Umgang mit Neuem und Unbekanntem.
Wahrnehmung	entspricht der Leistungsfähigkeit Ihrer Sinnesorgane und Aufmerksamkeit.
Willenskraft	steht für Zeit und Leistung, welche Geist ohne Ausruhen erbringt.

1.1.2 Die Fertigkeiten

In QCCS kann der Spieler die notwendigen Fertigkeiten und Waffenarten selbst festlegen. Niemand kennt einen Charakter besser als dessen Spieler. Lesen sie ihren Spielern ggf. die Beschreibungen zu den einzelnen Bereichen des Blattes vor und lassen Sie ihnen anschließend ein paar Minuten Zeit, die wichtigsten Fertigkeiten und Waffenarten namentlich einzutragen. Fahren Sie dann mit den Erklärungen fort. Ergänzungen können die Spieler später immer noch vornehmen.

Natürlich können die Spieler alle Felder ausfüllen und ggf. noch die Rückseite des Blattes beschriften, wenn sie Freude daran haben und schnell genug Schreiben können. Weisen Sie zur Not auf folgende Alterstabelle hin. Jede mindestens durchschnittlich (Stufe 3) beherrschte Fertigkeit bedeutet für den Charakter ein Lebensjahr Lernzeit. Das sollte zu eifrige Spieler etwas bremsen. Als Faustregel für das Anfangsalter eines Charakters gilt: 8 Jahre + gesamte Lernzeit. Angeborene Fertigkeiten und Attribute haben natürlich keine Lernzeit.

Stufe der erlernten Fertigkeit	3	4	5	6
Lernzeit in Jahren	1	2	5	10

Erlerntes und Angeborenes

Wenn ein Spieler überhaupt keine Ahnung hat, was sein Charakter gelernt haben könnte sind Geländelauf, Schwimmen, Lesen und Schreiben mögliche Favoriten. Die angeborenen Fertigkeiten sollten in der Geschichte des Charakters begründet sein. Weisen Sie ihre Spieler darauf hin, daß ihnen zu jedem Eintrag eine logische Erklärung einfallen muß. Weitere Anregungen finden Sie in den Kapiteln 4 und 5 über typische Rassen und Berufsfertigkeiten auf Fantasywelten.

Waffenkünste

Für die Waffenkünste des Charakters wurden 6 Felder reserviert. Das sollte auch für einen erfahrenen Krieger genügen. Hier tragen die Spieler die Angriffs- und Abwehrwaffen (z.B. Schilde und Parierdolch) ein, die der Charakter beherrscht. Spezialisierte Krieger wie Schwertmeister oder Meisterschütze beherrschen ganze Waffengattungen und können der Einfachheit halber 'Schwerter' oder 'Bögen' notieren, anstatt jeden Typus einzeln aufzulisten. Die Einträge bedeuten nur, daß der Charakter mit dieser Waffe umgehen kann, nicht das sie sich wirklich in dessen Besitz befindet. Generell ist jede Waffe möglich, die der Spielleiter zuläßt. Wählt ein Spieler große oder enorme Waffen aus (siehe Tabelle in Kapitel 3.3), so weisen Sie ihn vor der Verteilung der Attribute auf die notwendige Mindeststärke (entspricht Waffenstufe) hin, um diese Waffe führen zu können. Generell begrenzen Attribute oft die Qualität möglicher Aktionen oder Einsetzbarkeit von Gegenständen.



Übersinnliches

Gehört der Charakter zu den wenigen Auserwählten die über magische Fähigkeiten und Wissen verfügen, oder kann auf ihrer Welt jeder ein wenig Zaubern? Meine Ansichten und Vorschläge zum Thema Magie finden Sie in Kapitel 2.3 genauer erläutert. Die Spieler sollten jetzt erfahren, daß es vier Wege der Magie gibt, zu denen Sie folgende kurzen Beschreibungen vorlesen können:

Anbetung	setzt den Glauben an ein übermenschliches Wesen (Gott/Dämon/Elementar/Geist) voraus, das seine Anhänger nach bestem Willen unterstützen wird. Typisch für <i>Priester</i> , <i>Schamanen</i> und alle anderen <i>Gläubigen</i> .
Zauberkunde	entfesselt die allem innewohnende Energie und gibt der Realität neue Formen. Typisch für verstaubte <i>Universitätszauberer</i> , <i>Elementaristen</i> und andere <i>Magier</i> .
Charisma	wirkt durch Worte, Gesten und Taten. Diese Magie ist am weitesten verbreitet - vor allem bei <i>Barden</i> , <i>Händlern</i> und <i>Gauklern</i> .
Artefakte	sind wertvolle Gegenstände mit magischem Potential die hiermit benutzt werden. Man muß selbst kein Magier sein, um diese Art der Magie einsetzen zu können, weshalb auch diese Form der Magienutzung sehr verbreitet ist.

Der Wert einer dieser erlernten "magischen Attribute" bestimmt die Qualität von Magieeinsätzen in entsprechenden Situationen.

1.1.3 Die magischen Fertigkeiten

Den Bereich des Charakterblattes (rechts unten) der sich mit der Magie beschäftigt, brauchen Sie natürlich nur den Spielern von magischen Charakteren zu erklären.

Jeder der 15 verschiedenen magischen Bereiche, kann separat erlernt werden - ähnlich einer Fertigkeit. Jeder Magier bestimmt seine Spezialgebiete selbst - solange Sie als Spielleiter keine Einwände haben. Erklären Sie ihren Spielern, daß Magie in QCCS keine festen Formen aufweist und je nach Situation heraufbeschworen werden kann. Jede Ausübung von Magie muß aus einer Quelle gespeist werden.

Weisen Sie die Spieler auf das Feld mit der Überschrift Magiequellen hin. Hier werden später die Magiereserven des Charakters eingetragen. Neben den einzelnen Quellen befindet sich je ein Symbol. Nur bei der Gnade muß der gläubige Spieler wählen, ob die Gnade seines Mentors von guter (weiß) oder von böser Natur (schwarz) ist. Eine Art neutraler (grauer) Glaube ist in QCCS nicht vorgesehen. Anhänger des druidischen Glaubens fallen in QCCS unter die Gruppe der Energie- oder Charisma-Anwender. Die Symbole findet man bei den einzelnen Magiebereichen wieder, sie geben an welche Quelle genutzt werden kann.



Die einzelnen Magiebereiche mit kurzer Erklärung:

Beschwörung	beschafft etwas auf magischem Wege durch Herbeirufen oder Teleportation.
Bewegung	umfaßt alles, was Etwas von A nach C über Weg B bewegt.
Elemente	können konzentriert, belebt und für eigene Zwecke genutzt werden.
Flüche	müssen im Beisein des Opfers oder unter Zeugen ausgesprochen werden.
Gebete	richten sich an den Angebeteten und sollten immer als Wunsch formuliert werden.
Heilmagie	regeneriert zerstörte organische Strukturen.
Illusionen	sind Trugbilder von Dingen die nicht wirklich existieren, aber dennoch Schaden anrichten können.
Information	dient zum Erkennen von unzugänglichen oder nur schwer auffindbaren Informationen.
Manipulation	des Geistes kann Ideen, Gefühle und Gedanken vermitteln und vorschreiben.
Rituale	können die Wirkung vieler Zauber intensivieren und wesentlich verlängern.
Schutzzauber	schützen vor Magie oder physikalischen Einflüssen.
Schwarzmagie	bedeutet die bösertige und hinterhältige Schädigung des Opfers.
Teleportation	ermöglicht einen Transport, ohne den eigentlichen Weg zurücklegen zu müssen.
Thaumaturgie	ermöglicht die Herstellung und Reparatur von magischen Gegenständen.
Verwandlungen	variiert zwischen Illusion und tatsächlicher Umwandlung der Materie.

1.1.4 Die Abwehr

Der Abwehrwert bestimmt, wie gut ein Charakter ohne Hilfsmittel einem Angriff ausweichen kann. Er wird nicht direkt bestimmt, sondern am Ende der Charaktererschaffung durch drei Attribute (Gewandtheit, Reflexe, Koordination) festgelegt.

1.1.5 Die Trefferzonen

Ein großer Bereich des Charakterblattes ist den Trefferzonen gewidmet. Sie stellen einen besonderen Reiz dieses Regelsystems dar. Anstatt, wie es in vielen Systemen üblich ist, einen Rüstungswert für den ganzen Körper zu verwenden, wird der Körper bei QCCS in mehrere Bereiche aufgeteilt, die in der Regel von verschiedenen Rüstungsteilen bedeckt werden. Geben Sie den Spielern kurz Zeit, die Rüstung ihres Charakters festzulegen. Jeder Spieler sollte bedenken, daß Rüstung nicht nur schützt, sondern auch behindert. Das Beispiel der schwimmenden Bleiente (blubb, blubb) ist zwar alt, aber kurz und prägnant. Materialien für andere Epochen findet man in Kapitel 6.1.

Um die Materialien festzulegen, notieren die Spieler die Materialkonstitution links neben dem Schriftzug 'KO' des jeweiligen Rüstungsteils. Die Werte stehen in der Tabelle am unteren Blattrand. Dort können die Spieler auch direkt erkennen, welche Behinderung (Malus) das jeweilige Material für den Körperteil darstellt. Der Malus eines Rüstungsteils tritt immer dann in Kraft, wenn der gerüstete Körperteil bei einer Aktion beteiligt ist, die einen Würfelwurf erfordert.

Material	KO	Malus
Stoff	3	0
Leder	8	-5
v. Leder	12	-10
Holz	15	-30
Kette	20	-20
Platte	30	-40

- Stoff ist als wattierte Textilrüstung die leichteste und am wenigsten störende Panzerung.
- Leder kann wie Stoff zu jeder Art von Kleidungsstück verarbeitet werden und behindert nur wenig..
- Verhärtetes Leder ist eine leichte aber äußerst unflexible Alternative.
- Holz wird vorwiegend für Schilde benutzt, seltener auch für Helme.
- Kette ist ein Geflecht aus Metallringen. Kette ist sehr schwer, bietet aber auch guten Schutz.



- Schuppenpanzer ist eine flexible Anordnung von überlappenden kleinen Metallplatten. Wesentlich schwerer als Kette, aber fast ebenso flexibel.

Platte ist die unhandlichste aller Rüstungsformen und nur mit guter Stärke, Konstitution und Ausdauer tragbar.

Optionale Regel:

Der Malus eines Rüstungsteils tritt nur dann in Kraft, wenn $(\text{Konstitutionswert} + 1)^2$ kleiner als der Betrag des Material-Malus ist. Diesen Wert kann man neben der Material-Tabelle auf dem Charakterblatt notieren. Diese Regelung beschränkt die Auswirkungen des Rüstungs-Malus auf die Spieler, die ihre Charaktere 'Überrüstet' haben und erspart dem Rest die Rechnerei.

Beispiel: Der Charakter hat KO 2, d.h. $(2+1)^2=9$ kann Stoff- oder Lederrüstung ohne Malus tragen - bei allen besseren wird jede entsprechende Aktion mit dem (bei mehreren: der Höchste) Malus belegt. Ein bulliger Mensch mit KO 5, kann sogar Rüstung aus Kette ohne Abzüge tragen.

Damit ist die Einweisung in das Charakterblatt und die Festlegung des Charakterkonzeptes beendet. Alle Spieler sollten jetzt sowohl in Gedanken als auch auf dem Blatt ein Grundgerüst für ihren Charakter haben, an das sie sich bei den folgenden Schritten orientieren können.

1.2 Werte und was man damit anfangen kann

Wenn sie als Spielleiter und ihre Spielgruppe keine Angst vorm Addieren und Vergleichen von Zahlen haben, dann eignet sich die Anwendung der Prozent- und Bonuswerte sehr gut, um eine genauere Vorstellung zu bekommen, wie gut ein QCCS-Charakter in bestimmten Lebenslagen handeln kann. Wenn ihnen die Rechnerei zuviel wird, schalten sie einfach ab und beschränken sie sich darauf die *Bedeutung* der Charaktereigenschaft mit der *Schwierigkeit* der Aufgabe und den *Umständen* zu vergleichen. Auf diese Weise kann man sich auch an vielen Stellen die teils nervige Würfelerei ersparen.

1.2.1 Die Stufen und deren Bedeutung

Teilen Sie den Spielern mit, daß ihnen für die gesamte Charaktererschaffung höchstens ein übermenschlicher, fünf sehr gute und zehn gute Werte zur Verfügung stehen. Die Limitierung finden die Spieler am unteren Rand des Charakterblattes in Form von Kästchen wieder, die sie abstreichen können. Andere Werte (Stufe 1-3) unterliegen keinerlei Beschränkung (siehe ggf. 1.1.2). Ggf. kann man die Limitierung noch steigern. Man sollte jedoch Bedenken, daß auch bei 50% statistisch jeder zweite Versuch in den Sand gesetzt wird. Die folgende Tabelle zeigt Werte, Limitierungen und Einflüsse auf Magiebereich in Abhängigkeit von der Stufe.

Stufe	Bedeutung	Prozent	Bonus	Start-Limit	Magiebereich
6	Übermenschlich	100	+ 30	1	drei Zauber +60
5	Sehr gut	90	+ 20	5	zwei Zauber +55
4	Gut	70	+ 15	10	zwei Zauber +45
3	Durchschnittlich	50	+ 10	beliebig	ein Zauber +40
2	Weniger gut	20	+ 5	beliebig	kein Bonus
1	Mies	0	± 0	beliebig	kein Bonus

Erklären Sie den Spielern, dass Attribute oder Fertigkeiten mit Stufen von 4 oder mehr etwas Besonderes sind und auch im späteren Rollenspiel Beachtung finden müssen. Solche hohen Attributswerte sind prägende Merkmale, die die Wirkung auf das ganze Verhalten des Charakters haben sollten.

Beispiele: Ein Charakter mit einer hohen Stärke wird - sofern ihm dies möglich ist - jeden Tag mehrere Stunden Krafttraining machen, um in Form zu bleiben. Zwar verfällt seine Stärke selbst bei längeren Trainingspausen nicht sofort, aber der Charakter wird sich einfach nicht mehr wohl in seiner Haut fühlen. Ein Charakter mit einem hohen Wert in Kräuterkunde wird versuchen in jedem neuen Landstrich, Basar oder jeder Bibliothek Forschungen zu betreiben und neue Kräuter ausfindig zu machen.

Raten Sie Ihren Spielern auch, den Charakteren durch schlechte Werte mehr 'Farbe' und Flair zu geben. Die Spieler sollen keine Antihelden erschaffen, aber auch keine 1-Mann-Armee. Je mehr die Charaktere im späteren Spiel aufeinander angewiesen sind, desto mehr Teamgeist wird sich entwickeln.

Ein Tip für Spielleiter:

Beraten sie ihre Spieler vor der Verteilung der Werte je nachdem ob sie eine ‚Einmalrunde‘ (z.B. auf einer Convention) spielen wollen oder eine längere Kampagne starten. Bei der Einmalrunde werden die Spieler mehr Spaß mit hohen Fertigkeitswerten haben, weil diese 'direkt' wirken. Bei Kampagnen machen sich auf Dauer hohe Attribute mehr bezahlt, weil diese durch hohe Boni das Erlernen und Improvisieren sehr erleichtern.

Optionale Regel für Kampagnen:

Attribute oder Fertigkeiten mit Stufen von 4 oder mehr, die in einem Abenteuer nicht gepflegt oder verwendet worden sind, sinken um einen Prozentpunkt. Die Werte werden auf folgende Sparten angewendet: Attribute, Erlerntes & Angeborenes, Waffenkünste, Übersinnliches und Magieformen.

1.2.2 Magische Gegenstände und Verbündete bei Spielbeginn

Darüber hinaus kann der Spieler mit den limitierten Werten auch magische Gegenstände oder Verbündete (NSC = Nicht-Spieler-Charaktere) erwerben, falls das im Sinne des Spielleiters ist. Bei der Festlegung der Gegenstände oder NSC hilft folgende Tabelle, die den Spielern nicht vorgelegt werden sollte ! Fragen sie die Spieler, welchen magischen Gegenstand oder Verbündeten sie für absolut notwendig erachten. Erst dann teilen Sie dem Spieler mit, welchen limitierten Wert er als Gegenleistung opfern muß (ein Rückzieher wird jetzt nicht mehr zugelassen !).



Bitte Sie die Spieler sich jetzt zu entscheiden, ob sie ein magisches Artefakt oder einen Verbündeten haben wollen und schließen Sie diesen Unterpunkt damit ab. Eine solche Entscheidung sollte durch das Charakterkonzept motiviert sein und nicht durch dem Umstand, das am Ende 'noch Werte übrig' sind.

Eingesetzter Wert	Magischer Gegenstand	Verbündeter
Gut (4)	Einfacher Gegenstand mit kleinem Bonus (+10) auf eine Fertigkeit oder ein Attribut. Eine Waffe mit +10 auf den Angriff oder eine Rüstung mit einem um 10 geringeren Malus gehören hierzu. Der Bonus kann auch aufgeteilt werden. Das Artefakt bereitet keine Probleme	Ein Tier, Gehilfe oder Freund, dessen Fähigkeiten die des Charakter weit unterschreiten. Der Verbündete ist mit dem Charakter befreundet, befindet sich bei ihm in Ausbildung oder schuldet ihm einen Gefallen. Der Verbündete stammt aus dem gleichen Bereich wie der Charakter.
Sehr gut (5)	Seltene Artefakt mit interessanten Fähigkeiten aber auch dazu passenden Macken. Ggf. geringe Intelligenz.	Ein NSC mit ebenbürtigen Fähigkeiten, der mit dem Charakter befreundet oder ihm etwas schuldig ist. Der Verbündete muß nicht aus dem gleichen Bereich stammen.
Übermenschlich (6)	Einzigartiges Artefakt mit eigener, dem Spieler wohlgesonnener Intelligenz und außergewöhnlichen Fähigkeiten. Da das Artefakt einen eigenen Willen hat, kann sich die Beziehung zum Charakter wandeln, bzw. das Artefakt kann sogar den Charakter für seine Zwecke nutzen.	Der Verbündete ist eher als Mentor des Charakters zu sehen, der ihm wohlwollend seinen Schutz und Unterstützung gewährt. Der Verbündete ist sehr viel machtvoller als der Charakter und nicht gezwungen, ständig an seiner Seite zu weilen, wird ihm aber in ausgewogenen Notsituationen aus der Patsche helfen.

1.2.3 Verteilung der Werte

Die Spieler beginnen nun damit, die restlichen limitierten Werte auf dem Charakterblatt einzutragen. Um den Vorgang zu beschleunigen, tragen die Spieler nur den Wert der Stufe (1-6) in die schmale Spalte direkt neben dem Namen des Attributs bzw. der Fertigkeit ein. Im Spiel können die relevanten Werte aus der Tabelle auf dem Charakterblatt abgelesen werden. Erst bei einer Steigerung wird der erhöhte Prozentwert und ggf. auch gestiegene Bonuswert angegeben. Weisen Sie die Spieler darauf hin, dass sie nicht zwangsläufig alle Felder ausfüllen bzw. benutzen müssen. Nur die Attribute müssen alle einen Wert zwischen 1 und 6 aufweisen. Wenn der Charakter keine Waffen oder Magie beherrscht, läßt er diese Bereiche einfach unbeachtet und trägt keinen Wert ein. Die Stufe 1 (mies) ist ein Merkmal dafür, daß man sich mit dieser Fertigkeit bereits einmal beschäftigt hat und entweder keinen Gefallen daran fand oder absolut kein Talent dafür hatte !

Erklären sie den Spielern, daß die schwarzen und weißen Dreiecke anzeigen, ob an dieser Stelle die Stufe als Prozentwert oder Bonuswert verwendet wird.

Generell gilt:

- **Prozentwerte** 1 - 100 werden bei erlernten, angeborenen und übersinnlichen Fertigkeiten eingesetzt.
- **Bonuswerte** 1 - 30 werden bei Abwehr, Magiequellen, und Magiebereichen verwendet.

1.2.4 Berechnung von Abwehrwert und Magiequellen

Für die Berechnung der Abwehr verwenden Sie bitte die Boni der Attribute Gewandtheit, Koordination und Reflexe. Der jeweilige Bonus kann aus der Tabelle als weiß unterlegter Wert (z.B. <+20>) abgelesen werden. Addieren sie alle drei Boni und notieren Sie die Summe (ein Wert zwischen 0 und 70) als Wert für die Abwehr. Der Abwehrwert wird im Spiel als Prozentwert behandelt und kann wie eine Fertigkeit gesteigert werden.

Die Werte der Magiequellen berechnen sich durch Multiplikation der Boni je eines Attributes und einer Fertigkeit. Füllen sie diese Felder nur aus, wenn es sich um einen magisch begabten Charakter handelt ! Bei der Erschaffung kann eine Magiequelle zwischen 0 und 600 Punkten betragen. Geben Sie als Richtwert für einen durchschnittlichen Zauberspruch 100 Punkte an, damit die Spieler ein Gefühl für die Magiepunkte bekommen.

1.2.5 Ausfüllen der Trefferzonen

Da die Spieler ja bereits die Rüstung für ihren Charakter festgelegt haben, können sie nun die Werte für die Rüstungspunkte und Trefferpunkte ihres Körpers ergänzen. Notieren sie den Anfangswert auf der rechten Seite der Kästchen und später in der linken Hälfte den gesenkten Augenblickswert.

Die Rüstungspunkte werden durch Multiplikation des vorher notierten Wertes mit dem Multiplikator berechnet, der rechts neben dem Kreuz steht. Für eine Ledermütze bedeutet das KO:8 x 1 = 8 Rüstungspunkte. Verstärkte Lederarmschienen haben dagegen KO:12 x 4 = 48 Rüstungspunkte.

Für die Trefferpunkte wird statt des Materialwertes der Bonus der Konstitution verwendet. Bei einer durchschnittlichen (3) Konstitution hat ein Arm KO:10 x 4 Trefferpunkte, ein Fuß (x 1) dagegen nur 10 Trefferpunkte. Um Ihnen das Rechnen zu ersparen: Die Summe aller Modifikatoren ist 31.



Trefferpunkte = Konstitution · Faktor

Besitzt ein Charakter die Waffenkunst Schild und verzichtet auf den Einsatz von Zweihandwaffen, so kann er an einem Arm einen Schild tragen. Die Größe und damit der Faktor des Schildes variiert zwischen Buckler (x 1) und Vollschild (x 6) und wird zudem durch die Stärke des Charakters begrenzt. Die Höhe der Rüstungspunkte des Schildes wird wieder durch Multiplikation mit einem Materialfaktor (meist mit Metall beschlagenes Holz = KO:20) berechnet.

Der Charakter ist nun im Prinzip spielbereit. Während Sie mit der Einleitung für ihr Abenteuer beginnen, können die Spieler noch ihre Gegenstandsliste auf der Rückseite des Charakterblattes eintragen. Wenn Sie möchten, können Sie ihren Spielern auch die Ausrüstungs-Pakete (siehe Kapitel 3.6) in kopierter Form aushändigen, bzw. zur Abschrift vorlegen.

Illustrationen mit freundlicher Erlaubnis von:

Daniel Todd (Krieger, detodd@rwtodd.com), Elisha (Nordmann, Ritter, ElishaJB@aol.com), Hai T Phan (Abenteurerin, haikai@juno.com), Laurie (Zauberin, sati@mindspring.com), Rebecca Susan Veverka (Drache)

