

Abenteurer 1880 - Erschaffung eines Abenteurers (Übersicht)



Die Erschaffung einer Spielerfigur für Abenteurer 1880 ist recht einfach. Sie wird beschrieben im *Buch der Regeln* (BdR) auf den Seiten 18 bis 27. Die nachstehende Übersicht fasst auf handlichen zwei Seiten alle notwendigen Schritte zusammen:



DIE BASISEIGENSCHAFTEN (BdR, S. 18)

Stärke (St), Geschicklichkeit (Gs), Gewandtheit (Gw), Konstitution (Ko), Intelligenz (In):

⇒ 2 x W%; der höhere Wert zählt.
mediales Talent (mT) = W%

ABGELEITETE EIGENSCHAFTEN (BdR, S. 19)

SCHADENSBONUS UND BEWEGUNGSWEITE (BdR, S. 19)

Schadensbonus (SchB) = $St/20 + Gs/30 - 3$
Bewegungsweite (B) = $4W3 + 16$

DAS ÄUSSERE ERSCHEINUNGSBILD (BdR, S. 19)

Aussehen (Au) = W%

Körpergröße = $2W20 + St/10 + 150$ cm

Gewicht (♂) = $3W6 + 3 + St/10 + \text{Körpergröße} - 120$ kg

Gewicht (♀) = $3W6 - 3 + St/10 + \text{Körpergröße} - 120$ kg

(BdR, S. 20)

Pers. Ausstrahlung (pA) = $3x (In/10 + Au/10) + W\% - 30$

Willenskraft (Wk) = $3x (Ko/10 + In/10) + W\% - 40$

Diplomaten, Kirchenmänner

Selbstbeherrschung (Sb) = $W\% + 3x (In/10 + Wk/10)$

Glücksritter, Künstler

Selbstbeherrschung (Sb) = $W\% + 3x (In/10 + Wk/10) - 50$

Andere Abenteurer:

Selbstbeherrschung (Sb) = $W\% + 3x (In/10 + Wk/10) - 30$

LEBENS- UND AUSDAUERPUNKTE (BdR, S.20)

Lebenspunkte (LP) = $Ko/10 + 1W6 + 4$

Agent, Athlet, Diener, Eingeborener, Entdecker, Feldforscher, Kriminalist, Naturforscher, Seefahrer, Soldat:

Ausdauerpunkte (AP) = $Ko/10 + St/20 + 3W6 + 3$

Andere Abenteurer:

Ausdauerpunkte (AP) = $Ko/10 + St/20 + 3W6 - 3$

NATURGEGEBENE FERTIGKEITEN

(BdR, S. 21)

Raufen

Raufen (St + Gw)/20

Gs 81-95: (St + Gw)/20 + 1

Gs 96-100: (St + Gw)/20 + 2

Abwehr

Abwehr +12

Gw 81-95: +13

Gw 96-100: +14

Ausweichen

Ausweichen +12

Gw 81-95: +13

Gw 96-100: +14

Die Sinne

Sehen+8 Hören+8

Riechen+8 Schmecken+8

Tasten+8 Sechster Sinn+mT/20

W% Angeborene Fertigkeit (BdR, S. 22)

01-02: Kurzsichtigkeit: nur Sehen+4

03-04: Schwerhörigkeit: nur Hören+4

05-06: schlechter Geruchssinn: nur Riechen+4

07-08: gestörter Geschmackssinn: Schmecken+4

09-10: gestörter Tastsinn: nur Tasten+4

11-20: Sehen+10

21-30: Hören+10

31-40: Riechen+10

41-50: Schmecken+10

51-60: Tasten+10

61-65: Sechster Sinn+6

66-70: Eidetik+4

71-75: Gute Reflexe+9

76-80: Nachtsicht+8

81-85: Richtungssinn+12

86-90: Robustheit+9

91-95: Sprachbegabung+6

96-99: Wachgabe+4

100: freie Wahl und zweiter Wurf

Abenteurer 1880 - Erschaffung eines Abenteurers (Übersicht)

HINTERGRUND (BdR, S. 22ff)

Ruhm / Ruch

Mit W% anhand Tabelle 1, BdR, S. 22 bestimmen.

Schicksalsgunst

SG = 1 Punkt je angefangene 5 Punkte Ruhm

Ruhm	Schicksalsgunst
------	-----------------

1 – 5	1
-------	---

6 – 10	2
--------	---

11 – 15	3
---------	---

16 – 20	4
---------	---

usw.

SG = 1 + ((Ruhm-1) / 5)

Vermögensverhältnisse

Mit W% anhand Tabelle 2, BdR, S. 23 bestimmen.

Weitere Hintergrundinformationen

Abhängig von den bisher ermittelten Daten und den Vorstellungen des Spielers von seiner Figur, sollte er sich nun ein paar Gedanken zu deren Hintergrund machen, z.B. über die folgenden Angaben, die er in Absprache mit der Spielleiterin festlegen kann.

Personalien:

Name des Abenteurers, Geburtsmonat und Tag, Geburtsort, Wohnort, Beruf des Vaters, ...

Verwandte und Bekannte:

/Geschwister oder andere Verwandte, Gatte -Gattin, Freunde, derzeitiger Arbeitgeber, Arbeitskollegen, Rivalen, Feinde, Anwälte, Ver ... ,mögensverwalter, abhängige Personen

Gewohnheiten:

Raucher, Kautabak, Antialkoholiker, Vegetarier, Frühaufsteher, Führen eines Tagebuches, ...

Sonstiges:

Konfession, politische Orientierung, Krankheiten, Allergien, Medikamentierung, ...

LEHRJAHRE EINES ABENTEURERS

(BdR, S. 25–26)

Anzahl der Lernpunkte

Fachkenntnisse (BdR, S. 21f, S. 28ff): **2W6+3**

Schulwissen (BdR, S.22, S. 36): **2W6**

untypische Fähigkeiten (BdR, S. 26, S. 37): **1W6**

Mindestalter in Jahren: 18 + Lernpunkte-Summe/3

Leiteigenschaft 81-95: +1

Leiteigenschaft 96-100: +2

Berufsfertigkeiten (BdR, S. 26)

Jeder Spieler darf daher für seinen Abenteurer eine besondere Berufsfertigkeit auswählen, die zum Abenteurertyp und zur Hintergrundgeschichte passt. Die Spielleiterin entscheidet, ob die Begründung des Spielers schlüssig ist. Der Spieler darf sich nur für körperliche, soziale und geistige Fertigkeiten entscheiden, die er bei der Auswahl der Fachkenntnisse erkoren hat. Waffenfertigkeiten kommen nicht in Frage, da selbst Soldaten im Alltag nicht regelmäßig in Kämpfe verwickelt werden. Die Berufsfertigkeit bietet dem Abenteurer beim Erringen von Erfahrungspunkten und beim Steigern des Erfolgswerts einige Vorteile, die in BdR, S. 89 und S. 93 beschrieben werden.

Universelle Fertigkeiten (BdR, S. 27)

Leiteigenschaften spielen bei universellen Fertigkeiten keine Rolle.

Allgemeinbildung	»+3«
Archivwesen	»+3«
Beredsamkeit	»+3«
Beschatten	»+3«
Boot steuern	»+3«
Einbrechen	»+0«
Gespann fahren	»+3«
Handwerk	»+5«
Kampftaktik	»+5«
Klettern	»+8«
Körperbeherrschung	»+5«
Menschenkenntnis	»+3«
Meucheln	»+0/6«
Reiten	»+5«
Schleichen	»+3«
Schwimmen	»+3«
Springen	»+8«
Spurensuche	»+0«
Suchen	»+3«
Tanzen	»+8«
Tarnen	»+3«
Überleben	»+5«
Verbergen	»+3«
Verführen	»+3«
Verhören	»+3«
Verkleiden	»+5«
Dolch	»+4«
Waffenloser Kampf	»+4«
Werfen	»+4«
Pistole	»+4«
Schrotflinte	»+4«