

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL 4. EDITION

LEITFADEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG – Ulrich Dreyer

Im ersten Teil des Artikels fasse ich einmal die **Charaktererstellung** aus dem Grundregelwerk des Warhammer Fantasy Rollenspiels 4. Edition in Form einer Checkliste zusammen. Im zweiten Teil gehe ich auf ein paar Überlegungen meinerseits ein, die sich insbesondere an Neulinge richten.

Bevor Du loslegst mit der Charaktererstellung:

Sprich vorher mit Deinem SL. Es kann sein, dass dieser bestimmte Karrieren oder Völker für Spieler nicht zulassen möchte. Adlige beispielsweise, oder Zauberer, oder Elfen, weil sie in seine Kampagne nicht hineinpassen. Ihr solltet dies vorher zumindest einmal geklärt haben, bevor Du Dir die Mühe machst.

Checkliste

Volk:

Würfele 1W100 auf der Zufälliges-Volk-Tabelle Seite 24 (01-90 = Mensch). Akzeptierst Du das Ergebnis, notiere 20XP. Ansonsten wähle frei und notiere keine XP.

Karriere:

1. Würfele 1W100 auf der Tabelle Seite 30/31, akzeptierst Du das Ergebnis, notiere Dir 50XP oder würfele noch zweimal.
2. Akzeptierst Du eine der drei Karrieren notiere 25XP. Notiere auch gleich die Ansehensstufe Deiner ersten Karrierestufe (S. 53–116).
3. Ansonsten wähle frei und notiere keine XP.
4. Du solltest Dir die Seite mit Deiner Karriere aus dem Buch am besten ausdrucken

Spielwerte (Attribute):

1. Würfele 10x 2W10 und notiere die Werte in der gewürfelten Reihenfolge, Tabelle Seite 3
2. Akzeptierst Du die Reihenfolge der Werte, notiere sie Dir inklusive den Speziesbonus (Tabelle Seite 33) und notiere 50XP.
3. Möchtest Du die Reihenfolge der gewürfelten Werte ändern tu das, addiere dann den Speziesbonus und notiere 25XP statt 50.
4. Ansonsten verteile 100 Punkte auf die 10 Werte (Minimum 4, Maximum 18 pro Wert) und keine XP.

Schicksal und Zähigkeit:

Selbe Tabelle. Verteile zusätzlichen Punkte auf Schicksal und Zähigkeit. Notiere Dir Schicksal und Zähigkeitspunkte. Die Anzahl der Glückspunkte entspricht den Schicksalspunkten, die Anzahl der Mutpunkte den Zähigkeitspunkten.

Talente:

Notiere die Talente Deines Volkes. Bei **ODER** entscheide Dich für eins von beiden. Menschen notieren Unkenruf, dann Einnehmendes Wesen (+5 Charisma) oder Gerissenheit (+5 Intelligenz) und würfeln 3x 1W100 auf der Tabelle Seite 36.

Spezies-Fähigkeiten:

Entscheide Dich für 3 Fähigkeiten aus der Liste Deines Volkes Seite 36 auf die Du 3 Steigerungen verteilst, und 3 Fähigkeiten auf die Du 5 Steigerungen verteilst.

Notiere Dir Sprache (Reikspiel) mit 0 Steigerungen.

Karriere-Fähigkeiten:

Verteile 40 Punkte auf die 8 Fähigkeiten aus Deiner Karriere. Maximal 10 Minimal 0.

Legst Du 0 Punkte auf eine Ausbaufähigkeit hast Du diese gar nicht. Eine einzige Steigerung reicht aber, um die Fähigkeit zu erwerben.

Ausrüstung:

1. Notiere Dir die Ausrüstung aus Deiner Klasse (S. 37)
2. Notiere Dir die Ausrüstung aus Deiner ersten Karrierestufe (S. 53–116).
3. Würfele Dein Startgeld gemäß der Tabelle S. 37.

Details:

1. Würfele für Alter (Tabelle S. 39)
2. Würfele für Haarfarbe (Tabelle S. 40)
3. Würfele für Augenfarbe (Tabelle S. 40)
4. Würfele für Körpergröße (Tabelle S. 40)

Erfahrungspunkte

Vergebe die durch die Generierung erhaltenen Erfahrungspunkte.

Unkenruf: Dein SL überlegt sich einen Unkenruf für Dich (S. 146)

Name des Charakters: Wähle einen Namen

Motivation: Wähle eine Motivation

Ziele: Optional: Wähle kurzfristige und langfristige Ziele

Zehn Fragen: Optional: Beantworte die zehn Fragen (S. 42) bzw. überleg Dir was zum Hintergrund

Tipps zur Charaktererstellung

Hier ein paar optionale Tipps von mir, die ich mir selbst so überlegt habe.

Es gibt verschiedene Herangehensweisen, wie man seinen Charakter erstellen und entwickeln möchte. Der Eine möchte möglichst maximal schnell in die nächste Karrierestufe wechseln, der andere möglichst viele Fähigkeiten erwerben. Und dann gibt's noch den, der einfach alles zufällig lassen möchte. Auf die Entwicklung des Charakters gehe ich auch in meinem Artikel „Multiclassing“ ein.

Schicksal und Zähigkeit:

Die am häufigsten verwendeten Punkte sind Glückspunkte, deren Anzahl gleich Deiner Anzahl an Schicksalspunkten ist. Sie werden u.a. verwendet, um vergurkte Proben zu wiederholen. Drei Glückspunkte sollte man schon haben. Sie werden zu Beginn jeder Spielrunde wieder aufgefüllt.

Spielwerte (Attribute):

In den seltensten Fällen wirst Du mit der gewürfelten Reihenfolge der Spielwerte zufrieden sein. Zu berücksichtigen sind folgende Punkte:

- Welche Spielwerte sind für die Ausübung meiner Karriere wichtig?
- Die Fähigkeiten Deines Charakters
- Welche sind zum Überleben wichtig?

Verteilung der 5 Punkte

Die Zehnerstelle eines Spielwerts bildet den Spielwertbonus. Hast Du Widerstand 39 ist Dein Bonus 3. Hast Du 40 ist Dein Bonus 4. Wie Du in der Tabelle Seite 33 unter „Lebenspunkte“ siehst, werden Stärke, Widerstand und Willenskraft zur Berechnung Deiner Lebenspunkte verwendet. Hast Du also die Möglichkeit, gemäß Deiner Karriere gleich am Anfang einen dieser Spielwerte mittels der 5 Steigerungen zu steigern, beispielsweise Widerstand von 39 auf 40 heben, dann solltest Du das möglicherweise tun. Noch hinzu kommt, wenn Dein Charakter Schaden erhält, wird davon jedes Mal der Widerstands-Bonus abgezogen.

Volk-Fähigkeiten:

Einige der hier verfügbaren Fähigkeiten wirst Du in Deiner Charakterkarriere nicht wählen dürfen. Der Charakter wird daher vielleicht nie wieder die Gelegenheit haben, diese Fähigkeit zu wählen. Ich persönlich spiele inzwischen ungern einen totalen Dummbatz der nur kloppen kann und sonst nichts. Daher würde ich wahrscheinlich Wissen (Reikland) wählen, da dieses häufiger verwendet wird für allgemeines Wissen über die Gepflogenheiten Deiner Welt. Einige Karrieren beinhalten in der ersten Stufe (oder sogar generell) keine Kampf-Fähigkeit. Hier hast Du dann die letzte reguläre Möglichkeit, wenigstens 3 oder 5 Punkte auf eine Kampf-Fähigkeit zu verteilen.

Karriere-Fähigkeiten:

Zwei Überlegungen: Schnell aufsteigen oder Punkte gut nutzen.

Schnell aufsteigen: legst Du 5 Punkte auf jede der 8 Fähigkeiten, ist die Voraussetzung zum Aufsteigen bei den Fähigkeiten schon einmal erfüllt. Ist es Dir wichtig, schnell in die zweite Stufe aufzusteigen, weil dort eine Dir wichtige Fähigkeit oder Talent winkt, ist dies eventuell Dein Weg.

Punkte gut nutzen

Eine Fähigkeit auf 10 zu kriegen, kostet bei der Charaktergenerierung weniger als später über Erfahrungspunkte. Möchtest Du dies ideal nutzen, wähle 4 Fähigkeiten auf 10. Mehr als 10 Punkte gleichzeitig auf eine Fähigkeit darfst Du bei der Erstellung nicht wählen (auch nicht in Kombination mit den Punkten aus den Volk-Fähigkeiten)

Steigern ohne Aufstieg

Anders als beispielsweise in der 2. Edition ist es nun auch möglich, einfach in einer Stufe zu bleiben, und die verfügbaren Fähigkeiten und Spielwerte immer weiter zu steigern. Du kannst zum Beispiel Wachmann Stufe 1 sein und trotzdem Nahkampf auf z.B. 30 Steigerungen bringen.

Ausrüstung

Beachte, dass die Ausrüstung Deines Anfangscharakters von zwei Stellen kommt, Klasse und Karriere.

Wie schon in meinem Artikel „Multiclassing“ erwähnt, sind Ausrüstungsgegenstände nicht länger Pflicht, um in die neue Karriere aufsteigen zu können. Sie sind nur noch empfohlen.

Erfahrungspunkte

Die häufigste Summe, die mir unterkommt sind 45XP. 20 XP für das würfeln des Volkes und 25 XP für das würfeln der Spielwerte, mit angepasster Reihenfolge.

Diese Punkte eignen sich hervorragend für denjenigen der die „Punkte gut nutzen“ Option gewählt hat um restliche Fähigkeiten zu kaufen, die er sonst überhaupt nicht hätte. Ein Beispiel: Ein Gelehrter (S. 55) hat folgende Fähigkeiten:

Feilschen, Glücksspiel, Klatsch, Nachforschen, Sprache (Klassisch), Unterhalten (Erzählen), Wissen (1 nach Wahl), Zechen

Der Spieler entscheidet sich Feilschen, Glücksspiel, Klatsch, Nachforschen auf 10 zu nehmen. Die drei Ausbau-Fähigkeiten Sprache (Klassisch), Unterhalten (Erzählen), Wissen (1 nach Wahl) hätte er dann am Anfang überhaupt nicht, da er sich die Fähigkeiten erst notiert, wenn er Steigerungen verteilt. Aber wir haben ja noch 45 XP aus der Generierung. Für 30 Punkte kauft er sich die drei Fähigkeiten jeweils auf 1 Steigerung. Die restlichen 15 XP kann er frei verprassen. 😊

Unkenruf:

Falls Dir nichts einfällt, auf Seite 28-30 des Spielleiter Booklets (gehört zum Spielleiterschirm, Stand 04.05.2021 nur als PDF bei Ulisses / DriveThru erhältlich) findest Du ein paar schöne Beispiele für Unkenrufe.

Name des Charakters:

Dieser Generator ist für Reikländer Menschen gut geeignet:

<https://www.fantasynamengenerators.com/warhammer-empire-names.php>

Motivation:

Ich habe schon einmal einen Artikel über das Thema Motivation geschrieben, der hilft Dir bestimmt weiter. <http://www.pnprpg.de/2019/10/wfrp-motivation.html>

Weitere Ideen für Motivationen findest Du ab Seite 11 des Spielleiter Booklets. Sprich dies bevor ihr beginnt mit Deinem SL ab!

Ziele:

Es sollte sich im Gegensatz zur Motivation nicht um "Dauerziele" handeln. Seiner Motivation folgt man regelmäßig (anderen helfen / seine Religion verbreiten / Wissen anhäufen). Ein Ziel ist eher etwas einmaliges wie „rette die Prinzessin / reise nach Altdorf / werde an einer Magieakademie angenommen“ Sprich diese bevor ihr beginnt mit Deinem SL ab!

Zehn Fragen:

Die zehn Fragen sind natürlich nur eine Hilfestellung um eine Hintergrundgeschichte zu entwerfen. Man kann da auch komplett anders vorgehen. Worüber man sich aber definitiv Gedanken machen sollte, ist die Familie des Charakters. „Alle tot“ finde ich sehr abgeduldet und langweilig.

Es gibt einige online- Charakter Hintergrundgeneratoren, die Dir Ideen liefern können:

<https://grueneruwerfel.de/blog/hintergrundgeschichten-generator/>

https://springhole.net/writing_roleplaying_randomators/backstory-idea.htm