

Finsterland

EIGENSCHAFTENVERTEILUNG

von Georg Pils

Manche Leute haben notorisches Würfelpech oder wollen ihre Charaktere punktgenau gestalten. Für sie steht dieses Generierungssystem für die Eigenschaften der Figuren zur Verfügung. Bevor man es verwendet, muss man sich mit dem Spielleiter, der Spielleiterin absprechen. Nur wenn er oder sie zustimmt, darf dieses System verwendet werden. Das System wird dann von der ganzen Gruppe verwendet.

ERSTER SCHRITT: AUSSUCHEN DER WILLENSKRAFT

Der Wert, den man bei der Willenskraft wählt, legt fest wie viele Punkte man für die Eigenschaften zur Verfügung hat.

Willenskraft	Verfügbare Punkte
3	29
4	27
5	26
6	24
7	23
8	22

ZWEITER SCHRITT: VERTEILUNG DER PUNKTE

Die verfügbaren Punkte werden als nächstes auf die fünf Eigenschaften, also Stärke, Geschick, Intelligenz, Wahrnehmung und Charisma verteilt. Dabei sind keine Werte unter 3 und keine Werte über 7 erlaubt. Maximal dürfen zwei Werte auf sieben gesetzt werden.

Beim Auswürfeln ist es möglich, Eigenschaften auf 2 zu setzen. Um das „Dumpen“ von Eigenschaften zu verhindern, wurde diese Möglichkeit entfernt.

DRITTER SCHRITT: RESTLICHE GENERIERUNG

Ab dann folgt eine normale Charaktererschaffung nach den Vorgaben des Regelwerks.

Durch dieses System ändern sich die Erfahrungspunkte-Kosten von Eigenschaften und Willenskraft. Eine Eigenschaft oder die Willenskraft um einen Punkt steigern, kostet immer 15 Erfahrungspunkte, unabhängig davon, von welchem Wert man anfängt.

VARIANTEN: BESSERE CHARAKTERE

Die normalen Finsterland-Figuren beginnen als Durchschnittsmenschen, die vielleicht eine kleine zusätzliche Stärke besitzen. Manche Gruppen wollen aber Figuren, die von Anfang an mächtiger sind. Dabei gibt es zwei Varianten.

Die erste Möglichkeit besteht darin, einfach zusätzliche Erfahrungspunkte bei der Erschaffung freizugeben. Mit 100 Erfahrungspunkten kann man sofort einen einigermaßen verlässlichen und fähigen Charakter erschaffen. Weitere 100 Erfahrungspunkte machen die Charaktere ausgesprochen mächtig. Gleichzeitig ist aber zu bedenken, dass man bei so einer Gruppe von Anfang an viele verschiedene Fähigkeiten und Spezialmanöver besitzt. Da kann es leicht passieren, dass man den Überblick verliert oder gewisse Kombinationen von Spezialmanövern und Hintergründen nützlicher und wirksamer sind als andere.

Daher gibt es eine zweite Möglichkeit: Sie besteht darin, dass man die Figuren normal erschafft aber bei der Berechnung der effektiven Eigenschaften nicht vier Punkte abzieht, sondern nur drei. Dadurch haben alle Charaktere automatisch einen Würfel mehr bei allen Handlungen und sind so eher erfolgreich. Als zusätzliche Verstärkung kann man auch nur zwei Punkte von der Eigenschaft abziehen, wodurch allerdings das Gewicht der Fähigkeiten sinkt.