



HeXXen 1733 - Hilfe zur Jägererschaffung

HeXXen1733 ist ein taktisches, kampflastiges Rollenspielsystem und so ist auch die Charaktererschaffung mehr auf Werte als auf Hintergrund ausgelegt. Das heißt aber nicht, dass ihr in dem System kein Rollenspiel betreiben könnt oder sollt! Die barocke Welt von HeXXen 1733 bietet dafür mehr als genug Möglichkeiten. Doch liegt es natürlich auch immer an den HeXXenmeistern und Jäger-Spielern, wie viel Rollenspiel, außerhalb der Kämpfe, betrieben wird.

Hinweis:

Ohne das Grundregelwerk (*Buch der Regeln = BdR*) könnt ihr mit dieser Anleitung keine Charaktere für Hexxen1733 erschaffen.

Bemerkung:

Das Geschlecht des Charakters hat keinen Einfluss auf die Stellung in der Welt von HeXXen1733.

Die Erschaffung - Zusammenfassung BdR Seite 114:

1. Stufe - BdR Seite 104

Legt eine Stufe für den Jäger fest und tragt diese in den Jägerbogen unter Stufe ein.

2. Motivation - BdR Seite 105

Wähle eine Motivation für deinen Jäger aus und Trage diese unter Motivation in den Jägerbogen ein. Den daraus resultierenden Vorteil trägt man in die Zeile Vorteil in gekürzter Form ein.

3. Rolle - BdR Seite 106 – 107

Suche dir aus der dortigen Tabelle eine Rolle aus. Wenn du dabei taktisch vorgehen willst, schau dir dazu auch die Professionen auf *BdR Seite 165* an.

3.1 Die (10) Rollen sind:

Alchemist *BdR Seite 120 - 124*

Beschützer *BdR Seite 127 - 129*

Fernkämpfer *BdR Seite 132 - 134*

Konstrukteur *BdR Seite 137 - 142*

Priester *BdR Seite 145 - 147*

Attentäter *BdR Seite 124 - 127*

Fechter *BdR Seite 129 - 132*

Eiferer *BdR Seite 134 - 137*

Nahkämpfer *BdR Seite 142 - 145*

Stratege *BdR Seite 147 - 149*

4. Kleidung - BdR Seite 155 - 159

Die Kleidungssets bringen einen Bonus. Je nach Rolle (*Punkt 3*) kann man sich eines von zwei (2) Kleidungssets aussuchen. Dieses trägt man dann in den Jägerbogen unter Kleidungssets Set No 1 ein und den Bonus in die Zeile darunter, welche mit Bonus beschriftet ist.

! Achtung: Die Kosten für den Unterhalt (*Schritt 14*) können sich dadurch verändern !

5. Jägerkräfte - BdR Seite 106 - 107 und BdR Seite 120 - 149

Die Jägerkräfte sind den einzelnen Rollen zugeordnet (*Punkt 3.1*). Es stehen bei der Erschaffung auf Stufe 1 Sechs (6) Jägerpunkte (JP) zur Verfügung. Es gibt drei Arten von Jägerkräften (*Espritkräfte 3JP, Ausbaupunkte 1JP und Allgemeine Jägerkräfte 2JP BdR Seite 163*). Espritkräfte und Allgemeine Jägerkräfte werden im Jägerbogen unter Jägerkräfte eingetragen, deren Effekt abgekürzt unter Effekt. Die Ausbaupunkte werden unter Ausbaupunkte eingetragen.

! Achtung: Die Kosten für den Unterhalt (*Schritt 14*) können sich dadurch verändern !

6. Allgemeine Fertigkeiten - BdR Seite 44 - 50

Waffenfertigkeiten - BdR Seite 50 - 53

Fertigkeiten werden in Allgemeine Fertigkeiten und Waffenfertigkeiten unterteilt. Zum Verteilen erhält man 12 Fertigkeitssummen (FP). Siehe dazu *BdR Seite 156* Übersicht der FP-Kosten. Denke aber daran, dass du nur insgesamt 12 Punkte für beide Fertigkeitenarten zur Verfügung hast. Trage den Fertigkeitssummenwert (FW) in das dafür vorgesehene Feld auf dem Jägerbogen ein.

7. Attribute - BdR Seite 110

Attribute werden in zwei (2) Arten aufgeteilt. Körperliche und Geistige. Bei der Erschaffung hast du 21 Attributspunkte zur Verfügung. Diese kannst du im Bereich von 2 - 5 Punkten auf die 6 Attribute verteilen. Trage den jeweiligen Wert unter Körperliche Attribute und Geistige Attribute in das vorgesehene Feld ein.

7.1 Errechnen der Fertigkeitssumme

Die Fertigkeiten sind einem Attribut zugeordnet. Addiere (+) den von dir in Schritt 6 vergebenen Fertigkeitssummenwert mit dem Attributswert und trage das Ergebnis in das Feld Summe auf deinem Jägerbogen ein.

8. Lebenspunkte - BdR Seite 110

Die Lebenspunkte werden aus $Kkr + Wil + 7$ + ggf. anderer Bonus errechnet und in das Feld Lebenspunkte im Jägerbogen eingetragen. Ebenfalls werden sie in das Feld Basis-[LEP] auf Seite 2 unter Schutz und Gesundheit eingetragen.

9. Initiative - BdR Seite 110

Die Initiative wird aus $Sin + Ges$ + ggf. anderer Bonus berechnet. Der Wert wird in das Feld Initiative auf Seite 1 und Seite 2 im Jägerbogen eingetragen.

10. Coups - BdR Seite 110

Der Wert der Coups entspricht dem Wert des Attributs Ath + ggf. anderer Bonus. Der Wert wird auf dem Jägerbogen in das Feld Coups eingetragen.

11. Idee - BdR Seite 111

Der Wert der Ideen entspricht dem Wert des Attributs Wis + ggf. anderer Bonus. Der Wert wird auf dem Jägerbogen in das Feld Ideen eingetragen.

12. Sprachen - BdR Seite 111

Standardmäßig erhalten Jäger die Sprachen Deutsch und Französisch. Diese werden im Jägerbogen auf Seite 2 in den Notizbereich eingetragen.

13. Startbewaffnung - BdR Seite 111

Zu Beginn erhält jeder Jäger eine Nahkampf und eine Fernkampf-Waffe. Diese können durch andere Schritte (*Schritt 3-5*) der Erschaffung bereits festgelegt worden sein.

14. Unterhalt - BdR Seite 96 und 111

Jeder Jäger hat bei Start einen Unterhalt von 50 Gulden im Monat zu zahlen. Dieser Wert kann sich durch Kleidung und Jägerkräfte verändern. Der Wert wird im Jägerbogen unter Geld Unterhalt eingetragen.

15. Startgeld ermitteln - BdR Seite 113

Jeder Jäger erhält ein Startgeld von 100 Gulden. Von diesen solle er jedoch vor Spielbeginn noch Ausrüstung erwerben. Der Wert wird im Jägerbogen unter Geld -> Vermögen eingetragen.

16. Einkauf - BdR Seite 113 (Warenliste BdR Seite 99)

Vergiss nicht dir ggf. eine Rüstung zu kaufen! Die Einkäufe Trägt man bei Sonstiger Ausrüstung ein. Die Rüstung (*Panzerung*) Siehe *Schritt 17*.

17. Panzerwert (PW) und Aktionspunkte (AP) - BdR Seite 62 - 63

Die Panzerung wird in dem dafür vorgesehenen Feld im Jägerbogen auf Seite 2 angekreuzt. Die AP werden auf die Linie AP, neben dem PW, eingetragen.

18. Handwerken vor Spielstart - BdR Seite 114

Mach drei Würfe auf dein Handwerk und waren herzustellen. Diese kannst du im Spiel nutzen oder verkaufen.

19. Überprüfen und Vorgeschichte

Rechne noch einmal alle Werte nach. Hauptsächlich Unterhalt, Vermögen und Werte für die du einen Bonus erhalten hast. Es ist auch immer schön, wenn Charaktere eine Vorgeschichte haben. Diese lässt sie in ihrer Spielwelt lebendiger wirken.

Den Namen des Charakters solltest du auf keinen Fall vergessen ebenfalls einzutragen!

Und schon hast du einen Jäger erschaffen. Dieser muss natürlich noch von deinem HeXXenmeister absegnet werden.

Viel Spaß beim Spielen von HeXXen1733

HeXXen1733 ist ein Produkt der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH