

Charaktererstellung (muss noch finalisiert werden)

Charaktererstellung

Hier kommt ein kleiner Guide zur Charaktererstellung!

Wir werden uns gemeinsam in eine Welt ähnlich der von *Pokémon Mystery Dungeon* stürzen und zwar als ganz kleine Helden – Pokémonkinder! Dazu sei vorab gesagt, dass die Welt nicht eins zu eins wie in *Mystery Dungeon* sein wird und Menschen übrigens auch weder vorkommen noch bekannt sind.

Beim **Alter** orientieren wir uns mal an den Menschen. Damit sollte jeder Charakter so ca. **zwischen 6 und 10 Jahren alt** sein.

Kein Plan von Pokémon oder Mystery Dungeon? Kein Problem. ;)

Zum einen ist das für euch leichter zu spielen. Denn Pokémonkinder, die ihr bisher recht kurzes Leben in einem kleinen Dorf in der Wildnis verbracht haben, besitzen nicht unbedingt viel Wissen oder Erfahrung. Außerdem werden wir einige (spieltechnische) Dinge sowieso etwas anders handhaben als in den Spielen.

1. Sucht euch ein Pokémon aus!

Gestattet sind:

alle Basis-Pokémon, die sich entwickeln können, inklusive Alola-Formen (→

<https://www.bisafans.de/pokedex/listen/alola-formen.php>) und Baby-Pokémon (→

https://www.pokewiki.de/Baby-Pok%C3%A9mon#.C3.9Cbersicht_aller_Baby-Pok.C3.A9mon).

Es gibt ein paar Pokémon, die ich von den reinen Werten her zu stark finde. Ich habe mir aber überlegt, dass ihr diese Pokémon trotzdem spielen dürft, wenn ihr möchtet und wir dann einfach die Werte ein bisschen senken.

Das trifft auf folgende Pokémon zu:

Sichlor, Sniebel, Yanma, Skorgla, Tangela, Kramurx, Porygon, Traunfugil, Onix, Roselia, Magmar, Elektek, Pummeluff, Isso, Mampfaxo, Rihorn, Schlurp, Driftlon

Zusätzlich dazu sollte sich euer Pokémon an Land bewegen können, sofern nicht gerade ein Abenteuer im Wasser gespielt wird.

2. Charakterbogen ausfüllen

2.1 Persönliche Merkmale

Name und **Spitzname** sollten klar sein.

Typ(en) entnehmt ihr einfach dem Pokéwiki oder einer ähnlichen Seite.

Aussehen erledigt Google Bilder oder der entsprechende Wikieintrag sicher schnell. Aber vielleicht habt ihr noch einige Besonderheiten, die euch von anderen Artverwandten unterscheiden? Besonders große Ohren? Einen flauschigeren Schweif? Einen selbstgebastelten Schmuck aus Blättern?

Eigenschaften - Was zeichnet deinen Charakter aus? Was sind deine Stärken und Schwächen? Wie bist du so drauf?

(Falls die Frage aufkommt: Du musst dich nicht an den in Pokémon vorkommenden Wesen orientieren. Die werden keine Rolle spielen.)

Familie und Freunde sind wichtige Bestandteile eures Lebens. Schließlich lebt ihr in einem kleinen Dorf, wo jeder jeden kennt. Ebenso kennt ihr euch untereinander. Seid ihr Freunde, Feinde, Rivalen, Bekannte, Nachbarn oder vielleicht sogar verwandt? Und wen kennt ihr außerdem noch so?

(Übrigens ist vieles möglich, auch was Familie angeht. Fragt mal Wailord und Eneco...)

Geschichte - Was waren bisher Schlüsselerlebnisse in eurem jungen Leben? Gab es besondere Ereignisse? Was hat euch geprägt?

Sonstiges ist, was woanders nicht reinpasst. Habt ihr z.B. eine bestimmte Lieblingsfarbe? Wie sieht euer Zuhause im Dorf aus? (Wohnt ihr in einer Höhle am Fluss? Hoch oben auf einem Baum? Was passt zu eurem Lebensraum und zu euren Eigenschaften?)

Achja – für Interessierte: In unserer Pokémon-Welt gibt es erstmal keine Fleischfresser. Schließlich gibt es lecker Beeren, Pilze, Gras und Blätter und vieles mehr.

Erste Seite geschafft, soweit so gut.

2.2 Modifikatoren

Zuerst ein kurzer Hinweis: Wie Würfel-Proben funktionieren, erfahrt ihr im Vanilla-Alpaca-Grundregelwerk (<https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/regeln-kurz-ib>).

Bis auf die KP lautet die magische Formel für die Kampfwerte: entsprechende Statuswerte (Basis) durch 10 (mit Abrunden)

Beispiel:

<http://pokefans.net/pokedex/pokemon/lithomith/statuswerte>

→ Damit kommt Lithomith auf folgende Werte:

KP: 50

Initiative: 5

Physischer Angriff: 6

Spezieller Angriff: 3

Physische Verteidigung: 8

Spezielle Verteidigung: 3

KP (Kraftpunkte): eure Lebenspunkte

Initiative: je höher, desto besser; für Kampfreihefolge, Reaktionen u.Ä.

Physischer Angriff wird zu eurem Schaden addiert (, wenn ihr physisch angreift).

Spezieller Angriff wird zu eurem Schaden addiert (, wenn ihr speziell angreift).

Physische Verteidigung wird vom Schaden abgezogen, den ihr (physisch) erleidet.

Spezielle Verteidigung wird vom Schaden abgezogen, den ihr (speziell) erleidet.

Bei Attacken steht normalerweise dabei, ob sie physisch oder speziell sind. (Wenn „Status“ dasteht, macht eine Attacke normalerweise keinen direkten Schaden.)

Angreifen-Wert: Dieser Wert kommt zu eurem Würfelergebnis dazu, wenn ihr einen Würfelwurf aufs Angreifen macht (siehe: <https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/addon-regeln-im-bau#bkmrk-angriffsprobe%3A>)

liegt standardmäßig bei 0

Es gibt 2 Möglichkeiten, ihn zu erhöhen:

- die Spezialfähigkeit „Kämpfer“ wählen, die euch +2 auf Angreifen gibt
- Attributpunkte in den Wert Angreifen investieren

Ihr dürft auch beides kombinieren. Der Angreifen-Wert darf allerdings nicht höher als 5 sein.

Ausweichen-Wert: So viel muss man mindestens würfeln, um euch im Kampf zu treffen.

8 +X (→ Der Wert X setzt sich aus verschiedenen Bonus-Werten zusammen.)

Es gibt folgende Möglichkeiten, den Ausweichen-Wert durch Boni zu erhöhen:

- wenn man besonders flott unterwegs ist

- wenn man besonders klein ist
- wenn man besonders leicht ist

Dazu hier eine kleine Tabelle:

Initiative	Bonus	Größe	Bonus	Gewicht	Bonus
5	+1	0,3-0,4m	+1	1,1-2,0kg	+1
6 oder 7	+2	0,1-0,2m	+2	0,6-1,0kg	+2
8 oder mehr	+3			0,1-0,5kg	+3

Fähigkeit: Eine Fähigkeit, die meistens für den Kampf gut ist. Dürft ihr selber aussuchen, falls mehrere zur Auswahl stehen.

Schwäche, Resistenz & Immunität: siehe Punkt 3.2 des Kampfsystems (

<https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/addon-regeln-im-bau#bkmrk-3.1%29-schw%C3%A4che-%26-resi>)

2.3 Attribute & Spezialfähigkeiten

[kurzer Satz zu Attributen]

Ihr könnt 12 Punkte beliebig auf die Attribute aufteilen. Zu beachten ist, dass der *Angreifen*-Wert weiter oben auch mit Attributpunkten erhöht werden kann.

Stärke: Ist klar, wofür das gut ist, ne? ^^

Geschicklichkeit: gilt für Körperbeherrschung, Grob- und Feinmotorik

Ausdauer: Kondition, körperliche Widerstandsfähigkeit etc.

Willenskraft: Wie stark ist euer Geist?

Intelligenz: v.a. Wissen und Verständnis von Dingen, aber auch anderes Passendes

Wahrnehmung: Sehen, Hören, Fühlen usw.

Charisma: für soziale Interaktionen

Spezialfähigkeiten

Diese Fähigkeiten geben euch einen Extra-Bonus auf Würfelwürfe. Im Prinzip ist es etwas, was ihr besonders gut könnt.

Ihr könnt euch eure Spezialfähigkeiten selbst überlegen oder auch welche aus dieser Liste

aussuchen: <https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/spezialfahigkeiten-vorschlage>

Nach den Standard-Regeln dürft ihr euch **zwei** Spezialfähigkeiten aussuchen und auf diese beiden Fähigkeiten **4 Punkte** frei verteilen.

2.4 Item(s)

Wie viele Items bzw. Gegenstände ihr besitzt ist abhängig vom Abenteuer. Die Faustregel lautet: Ihr könnt ein Item ausgerüstet haben und eins in einer Tasche o.Ä. herumtragen. Das ausgerüstete Item müsste ihr direkt am Körper tragen, z.B. in der Hand oder irgendwo, wo ihr sehr schnell Zugriff darauf habt.

In der angehängten Item-Liste habe ich Gegenstände aufgelistet, die im Spiel vorkommen können. Es gibt auch Gegenstände, die nicht gelistet sind, aber trotzdem im Spiel vorkommen können. Das sind Gegenstände, die ihr als Charaktere noch nicht kennt.

Unter normalen Umständen kennt ihr euch nicht wirklich mit den Beeren aus. Soll heißen: Bei den Beeren könnt ihr unterscheiden, ob sie Hunger stillen oder Heilfähigkeiten haben und kennt die Wirkung folgender Beeren:

Sinelbeere, Tsitrubeere

Jeder von euch darf eine Lieblingsbeere haben, die er/sie sofort erkennen kann (Auswahl für Lieblingsbeeren sind nur „Ess-Beeren“, in unserem Fall alle Beeren auf dieser Seite mit der Amerkung „Pokériegelzutat“: <https://www.pokewiki.de/Beeren-Liste>).

Weiteres Wissen könnt ihr haben, wenn ihr die Spezialfähigkeit „Beerenwissen“ besitzt.

Achja – es gibt noch mehr Dinge, die ihr essen könnt. Allerdings kennen nur Pokémon mit der Spezialfähigkeit „Nahrungswissen“ diese Gegenstände genau. Das heißt, dass es z.B. essbare Nüsse gibt. Ohne entsprechendes Wissen kann man diese allerdings nicht von ungenießbaren unterscheiden.

Bei Gebrauchsgegenständen dürft ihr natürlich gern selbst noch kreativ sein.

2.5 Attacken

Ihr könnt **insgesamt 5 Attacken aussuchen**. Davon sollten ca. 2-3 Attacken sein, die euer Pokémon bis Level 15 lernen kann. Ihr könnt auch Attacken aus Zucht-, Attacken-Lehrer- und TM-/VM-Attacken und Attacken über Level 15 auswählen, aber höchstens eine aus jedem Bereich. **AP** (heißen bei Pokémon auch Angriffspunkte) sind eure Attackenslots. Da könnt ihr einfach so viele Os hinkopieren oder löschen, wie AP bei der Attacke stehen. Wenn man eine Attacke benutzt, streicht man (am besten mit Bleistift) einen Slot weg. **evtl. hier noch hinzufügen, dass a) die Minimal-Anzahl von AP genommen wird und b) bei manchen Attacken (z.B. Synthese) die AP noch geringer ausfallen könnten**

Generell: Status: macht normalerweise keinen Schaden, aber irgendwas Hilfreiches

Speziell: wenn ihr damit angreift, kommt euer Wert bei „Spezieller Angriff“ zum Schaden dazu

Physisch: s.o. nur mit physisch

--> das vielleicht lieber ins Kampfbildwerk packen, damit Reichweite / Physisch, Spezial, Status an ein und derselben Stelle steht?

Revision #4

Created 2 August 2021 09:35:19 by Tocos

Updated 5 March 2024 21:45:28 by Tocos