



Spieler-Charakter im Kindesalter

Körpergewicht und Tragkraft

Kinder sind natürlich kleiner und leichter als ausgewachsene Charaktere. Hier ist eine Tragkraft „Kurz“ Tabelle für Charaktere die aufgrund ihrer geringen Körpergröße auch weniger Körpergewicht mitbringen.

Tragkraft „Kurz“ in kg (gerundet)										
Körpergewicht	Stärkeattribut									
In kg	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
25	2	6	9	9	14	15	20	22	25	30
30	3	7	10	11	16	17	23	26	30	36
35	4	7	11	13	18	20	26	30	35	42
40	5	8	11	14	19	22	29	34	40	48
45	6	8	12	16	21	25	32	38	45	54

Attributpunkte

Ein SC wird nach der Erschaffung als „ausgewachsen“ bezeichnet. Man kann also von einem theoretischen Alter von 18 Jahren ausgehen. Jedes Lebensjahr unter 18 Jahre, reduziert die Attributpunkte um **-1**. Hierbei sollte eine Grenze festgelegt werden bis zu einem Lebensalter von max. 7 Jahren.

(18 Jahre abzgl. 11 Jahre = -11 Attributpunkte entspricht **39 Attributpunkte** für die Erschaffung eines 7 Jahre alten SC).

Fertigkeitspunkte

Geht man auch hier davon aus, das 50 Fertigkeitspunkte für die Zeit der Mann/Frau-Werdung steht bis 18 Jahre, sollte auch hier eine Reduzierung angewendet werden. Hierbei bietet sich die Regelung an pro Lebensjahr unter 18 Jahre, reduziert sich die Fertigkeitspunkte um **-2**.

Ausgebildete Fertigkeiten können ausgeschlossen werden, da ein Kind keine Ausbildung abgeschlossen hat. Gegebenenfalls sollte ein Bonus gewährt werden, falls der SC sich schon als Kind in einer Ausbildung befindet.



THORSTEN KUHNERT
ROLEPLAYING

Spieler-Charakter im Kindesalter

Körperwerte & Schwellen-Grenzwerte

Lebens-, Ausdauer- und Willenskraftpunkte reduzieren sich um -1 je -2 Lebensjahre unter 18 Jahre.

z.B.: 18 Jahre und 22 LEpt. werden zu 16 Jahre und 18 LEpt. usw.

Die Berechnung der Grenzwerte für Verletzungen, Leichten Wunden und Schwere Wunden werden nochmals halbiert.

Körperkraftschaden

KKS-Schlag und KKS-Tritt sind natürlich auch betroffen. Hierbei empfiehlt es sich, bei der bestehenden Berechnung, den Teiler auf 4 zu erhöhen.

Schlag: (ST+KO+GE) : 4
Tritt: (ST+KO+GE) : 4 + 5
Rammen: keine Änderung

Führungswerte

Die Berechnung der Führungswerte sollte unverändert bleiben, da die Attribute schon Änderung genug herbeiführen.