

Erfahrungspunkte und Steigerung

Erfahrungspunkte

Ein wenig stört mich am Mechwarrior– Rollenspiel, daß es, anders als bei anderen Rollenspielen, keine Erfahrungspunkte für (mehr oder weniger) erfolgreich vom Charakter abgeschlossene Gefechte gibt. Diese Regeln dienen dazu, das zu ändern.

Um besser abzustufen zu können, finde ich es hilfreich, den Wert von Erfahrungspunkten zu senken; die hier vorgestellten Erfahrungspunkte entsprechen jeweils einem Zehntelerfahrungspunkt nach den Mechwarrior 3rd Edition– Regeln. Ich finde es aber sinnvoll, das hier eingeführte System zu benutzen und die Angaben im Regelwerk jeweils mit 10 zu multiplizieren – Geschmackssache.

Zur Punkteverteilung:

Jeder Pilot, der in einem Gefecht teilnimmt, sammelt Erfahrungspunkte. Hier eine Aufschlüsselung der Erfahrungspunktgewinne je Gefecht:

Jeder Pilot gewinnt je Gefecht, an dem er teilnimmt, 5 Erfahrungspunkte.

Die sonstigen Erfahrungspunktgewinne richten sich nach den Abschüssen:

Typ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Abgeschossen
1	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
2	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
4	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
6	1	1	2	3	4	5	6	7	8	
7	1	1	1	2	3	4	5	6	7	
8	0	1	1	1	2	3	4	5	6	
9	0	0	1	1	1	2	3	4	5	

Eigen

Legende:

- 1 Infanteriezug
- 2 Leichtes Fahrzeug / Athmosphärenjäger, Geschützstellung < 50t
- 3 Mittelschweres Fahrzeug / Athmosphärenjäger, Geschützstellung < 100t
- 4 Schweres Fahrzeug, Geschützstellung > 100t
- 5 Leichter Mech / Luftraumjäger
- 6 Mittelschwerer Mech / Luftraumjäger
- 7 Schwerer Mech / Luftraumjäger
- 8 Überschwerer Mech
- 9 Landungsschiff

Charaktere, die mindestens die Hälfte des Schadens an einer Einheit verursacht haben, aber diese Einheit nicht abgeschossen haben, oder aber die Einheit in der Runde, in der sie zerstört wurde, noch einmal vernichtend getroffen haben (zweiter durchschlagender Kopftreffer, weitere Reaktor–Criticals etc.), bekommen einen „Assist“ zugesprochen.

Assists bringen die Hälfte der Erfahrungspunkte, die ein Abschuß gebracht hätten, 0,5 wird wie allgemein anerkannt aufgerundet.

Diese Regelung muß sich nicht nötigerweise auf Gefechte beschränken, es können natürlich auch Erfahrungspunkte für andere abgeschlossene Aufgaben verteilt werden (um nichtkämpfende Charaktere nicht zu benachteiligen sollte das sogar so sein). Die Anzahl der Punkte für erfolgreiche

Aktionen sollte ihrer Schwierigkeit entsprechen, die obige Tabelle kann dafür als Anhaltspunkt dienen. Die Komplexität der belohnten Aufgaben sollte dann in etwa im Bereich der Komplexität eines Abschlusses bewegen.

Für alle Charaktere gilt folgende Regelung: Nach jedem Fumble (2er geworfen) wird erneut geworfen. Gelingt der neue Wurf, bleibt das erste Wurfresultat zwar bestehen, aber der Charakter hat aus dem Fehler gelernt und gewinnt 1 XP (diese Regel hemmt den Spielfluss; es muß also abgewägt werden, ob sie angewendet wird).

Erlernen neuer Fertigkeiten

Ein Charakter kann jederzeit eine Fertigkeit erlernen, die er noch nicht besitzt. Im Falle einfacher Fertigkeiten genügt es, 100 Erfahrungspunkte auszugeben, und der Charakter besitzt diese neue Fertigkeit auf Stufe 1.

Im Falle schwieriger Fertigkeiten muß der Spieler 200 Erfahrungspunkte ausgeben und zusätzlich die Erlaubnis des Spielleiters einholen, daß der Charakter die Fertigkeit erlernen darf.

Wenn ein Charakter eine Fertigkeit anwendet, die er nicht besitzt, und die Fertigkeitenprobe besteht, so kann er die Fertigkeit ohne Bonus notieren, und ein Häkchen hinter diese Fertigkeit machen. Der Charakter besitzt diese Fertigkeit dann zwar immer noch nicht, muß aber 20 Punkte weniger ausgeben, um sie zu erlernen.

Neu erworbene Fertigkeiten haben anfänglich immer den Fertigkeitenbonus +0.

Steigerung von Fertigkeiten

Bisher waren sehr viele Erfahrungspunkte notwendig, um die Fertigkeitenboni eines Charakters zu steigern.

Um es Spielern zu ermöglichen, die Fertigkeiten ihres Charakters anfangs recht schnell, später aber langsam genug, um unrealistisch hohe Werte zu vermeiden, zu steigern, tritt folgende Regelung in Kraft:

Grundwert:

Der Grundwert für den Punktebedarf für eine Steigerung ist

$$\text{Grundwert} = (\langle \text{neuer Fertigkeitenbonus} \rangle)^2$$

Modifikator:

Der Modifikator für den Punktebedarf ermittelt sich wie folgt:

$$\text{Modifikator} = 30 - (\langle \text{Grundattribut 1} + \text{Grundattribut 2} \rangle + \langle \text{Boni} \rangle)$$

Die Boni sind:

Bedingung	Bonus
Charakter besitzt die Charakterzug „gute Auffassungsgabe“	+2
Charakter besitzt die Charakterzug „schlechte Auffassungsgabe“	-2
Charakter besitzt „natürliche Begabung“ für die Fertigkeit	+4
Fertigkeit ist eine schwierige Fertigkeit	-2
Charakter hat Fertigkeit erfolgreich eingesetzt (Häkchen neben Bonus)	+1

Endgültige Kosten

Die endgültigen Kosten ermitteln sich durch:

$$\text{Kosten} = \text{Grundwert} \cdot \text{Modifikator}$$

Wichtig:

Eine Fertigkeit kann immer nur um einen Punkt gesteigert werden. Bevor man also eine Fertigkeit von zum Beispiel +1 auf +3 steigern kann, muß man sie erst auf +2 steigern.

Übung und Training

Jedes Mal, wenn ein Charakter eine Fertigkeitenprobe erfolgreich durchführt, kann er sich ein Häkchen hinter die angewendete Fertigkeit machen. Diese senkt die Anzahl der für eine Steigerung erforderlichen Erfahrungspunkte.

Ein Charakter kann auch Häkchen hinter Fertigkeiten erwerben, die er nicht einsetzt:

Zwischen Kampagnen, oder wenn während einer Kampagne genügend Zeit bleibt, kann der Charakter mit einem anderen Charakter, der die in Frage kommende Fertigkeit mit einem Fertigkeitenbonus, der gleich dem des Charakters oder höher ist, und der außerdem die Fertigkeit „Training“ besitzt, trainieren. Der Trainierende Charakter führt dabei eine Fertigkeitenprobe für „Training“ aus, die den Fertigkeitenbonus des Schülers als Modifikator besitzt. Ist diese Fertigkeitenprobe erfolgreich, so kann der Schüler ein Häkchen hinter die Trainierte Fertigkeit machen (und der Lehrer natürlich hinter Training). Voraussetzung ist, daß für das Training ausreichende Zeit besteht, der erforderliche Zeitrahmen wird vom Spielleiter bestimmt, dieser sollte sich danach richten, wie hoch der Fertigkeitenbonus des Schülers ist und ob die betreffende Fertigkeit schwierig ist.

Ein Häkchen hinter einer Fertigkeit wird entfernt, so bald diese Fertigkeit gesteigert wird.

Beispiel:

Karl will die Fertigkeit Gunnery/Missile/Humanoid für seinen Charakter steigern. Er besitzt diese Fertigkeit mit einem Bonus von +2, will also auf +3 steigern. Damit ist der Grundwert für die Steigerung $3^2 = 9$.

Die Grundattribute für Gunnery/Missile/Humanoid sind Geschicklichkeit und Intelligenz. Karl hat eine Geschicklichkeit von 4 und eine Intelligenz von 7. Außerdem hat Karl die Fertigkeit schon erfolgreich eingesetzt, was ihm einen zusätzlichen Bonus von 1 einbringt. Der Modifikator für diese Steigerung ist also $30 - 4 - 7 - 1 = 18$.

Damit betragen die Kosten für die Steigerung: $9 \cdot 18 = 172$ Erfahrungspunkte.

Steigerung von Attributen

Es kommt zwar ausgesprochen selten vor, aber manchmal verbessern sich die Attribute eines Charakters.

Allerdings braucht jede Steigerung eines Attributs eine lange Zeit des Trainings, sehr viele Erfahrungspunkte und die Erlaubnis des Spielleiters.

Die Kosten für eine Steigerung von Attributen errechnet sich wie folgt:

$$\text{Kosten} = (\text{<neuer Attributswert>})^2 \cdot 100$$

Sonderfall „Glück“

Glückspunkte bis zum Wert des eigenen Glücksattributs zurück zu gewinnen, die man während des Spiels ausgegeben hat, kostet deutlich weniger als eine normale Attributssteigerung. Die Kosten für die Punkteregeneration ermittelt sich:

$$\text{Kosten} = \text{<regenerierte Punkte>} \cdot 25.$$

Erwerben und Entfernen von Charakterzügen

Anders als im originalen Erfahrungspunktesystems von Mechwarrior, ist es nach diesen Regeln nicht möglich, Charakterzüge durch Erfahrungspunkte zu beeinflussen. Veränderungen von Charakterzügen können nur während des Spiels vom Spielleiter vorgenommen werden.