

Zwischen 3 und 8 CP sollten Schüler pro bestandenem Abenteuer erhalten.

Zahlenspielereien

Dieses Dokument soll den SL bei der Vergabe von Charakter- und Erfahrungspunkten unterstützen. Weiterhin klärt es einige Fragen bezüglich den Vor- und Nachteilen vom Erwerb vieler niedriger Eigenschaften gegenüber weniger hoher.

Erfahrungspunkte

Die folgende Tabelle stellt die CP-Kosten dar, die aufgewendet werden müssen, um eine Eigenschaft um jeweils einen Punkt zu steigern.

Von	Nach	Kosten	Gesamt
0 -	1	10	10
1 -	2	1	11
2 -	3	4	15
3 -	4	9	24
4 -	5	16	40
5 -	6	25	65
6 -	7	36	101
7 -	8	49	150
8 -	9	64	214
9 -	10	81	295
10 -	11	100	395

Gegenüberstellung von CP und EP

Es ist leicht zu erkennen, daß es sinnvoller ist, bei der Charaktererschaffung seine CP auf wenige Eigenschaften zu verteilen, damit diese einen höheren Anfangswert haben. Ein einfaches Beispiel soll das verdeutlichen:

Akira besitzt die Eigenschaft Kampftechniken auf 10. Kentaro hat dagegen jeweils 5 Punkte in KT und ÜF. Beide haben das Ziel, jeweils KT und ÜF auf 10 zu steigern. Akira benötigt dazu 295 EP um UF von 0 an zu steigern. Kentaro hat beide Fertigkeiten schon auf 5 und benötigt deshalb $2 \times 255 = 510$ EP. Der anfängliche Vorteil, beide Eigenschaften auf einer relativ hohen Stufe benutzen zu können, wird geringer, je mehr EP beiden sammeln. Sobald Kentaro 255 EP zusammen hat, um die erste Eigenschaft auf 10 gesteigert zu haben, hat Akira seine Eigenschaft ÜF bereits auf 9.

Um diesen Nachteil im Spiel auszugleichen, sollten Eigenschaften, die während des Spiels nachträglich erworben wurden, nur bis zu einer bestimmten Stufe gelernt werden können (z.B. 5).