

M&M Ruleset

Als erstes müsst ihr ein Bild eures Helden via Drag & Drop in Maptool reinziehen. Als nächstes müsst ihr euer Bild zu einem Charakter machen. Hierfür macht ihr einen Rechtsklick auf euer Bild im Maptool und geht im Kontextmenü auf „Edit...“. In dem sich öffnenden Fenster „Edit Token“ geht ihr auf den Reiter „Config“. Dort müsst ihr bei Properties „MnM“ auswählen und unten rechts auf OK klicken, wodurch sich das Fenster wieder schließt.

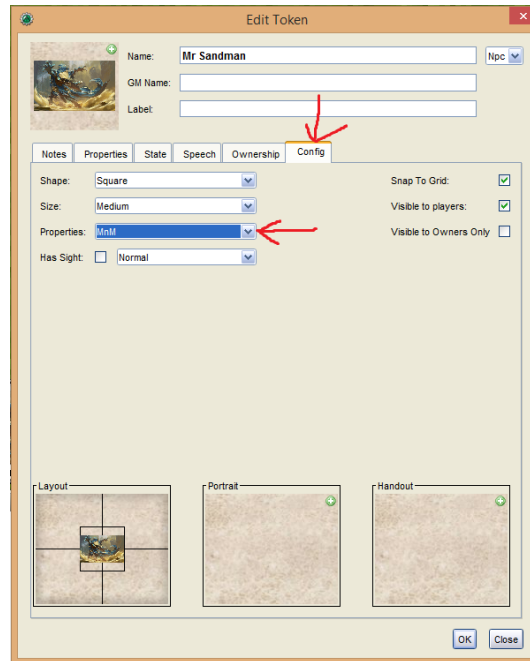


Abbildung 1: Fenster Edit Token

Jetzt müsst ihr einfach auf eines der anderen Bilder klicken und dann wieder auf eures, damit das Ruleset den (noch reichlich unausgefüllten) Charakterbogen lädt. Dieses hin und her klicken ist nur beim ersten mal nötig. Wenn ihr also beim nächsten Spiel auf ihren Spielstein klickt, wird automatisch der Charakterbogen geladen.

Solltet ihr aus versehen das Fensterchen mit dem Charakterbogen schließen, so müsst ihr euch leider neu auf den Server verbinden. Ein anderer Weg es wieder zu öffnen, ist mir leider nicht bekannt.

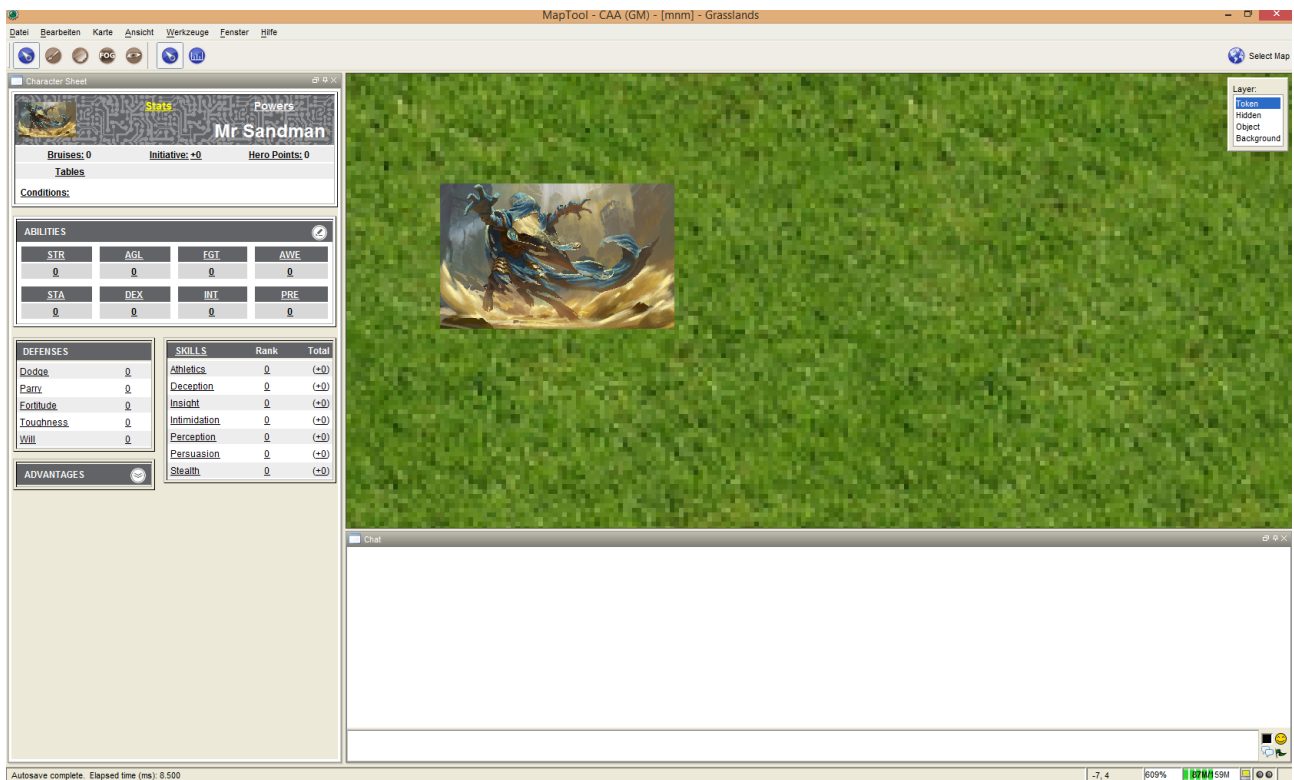


Abbildung 2: Unausgefüllter Charakterbogen

Das Fensterchen mit dem Charakterbogen kann man (wie jedes andere Maptool Fenster) beliebig an den Kanten andocken. Ich bevorzuge es, den Charakterbogen links dran zu haben. Auch ist es möglich das Fensterchen ganz aus Maptool raus zu ziehen, wie in dem nachfolgenden Bild gezeigt. Könnte mir vorstellen dass das insbesondere für die mit zwei oder mehr Monitoren interessant ist.

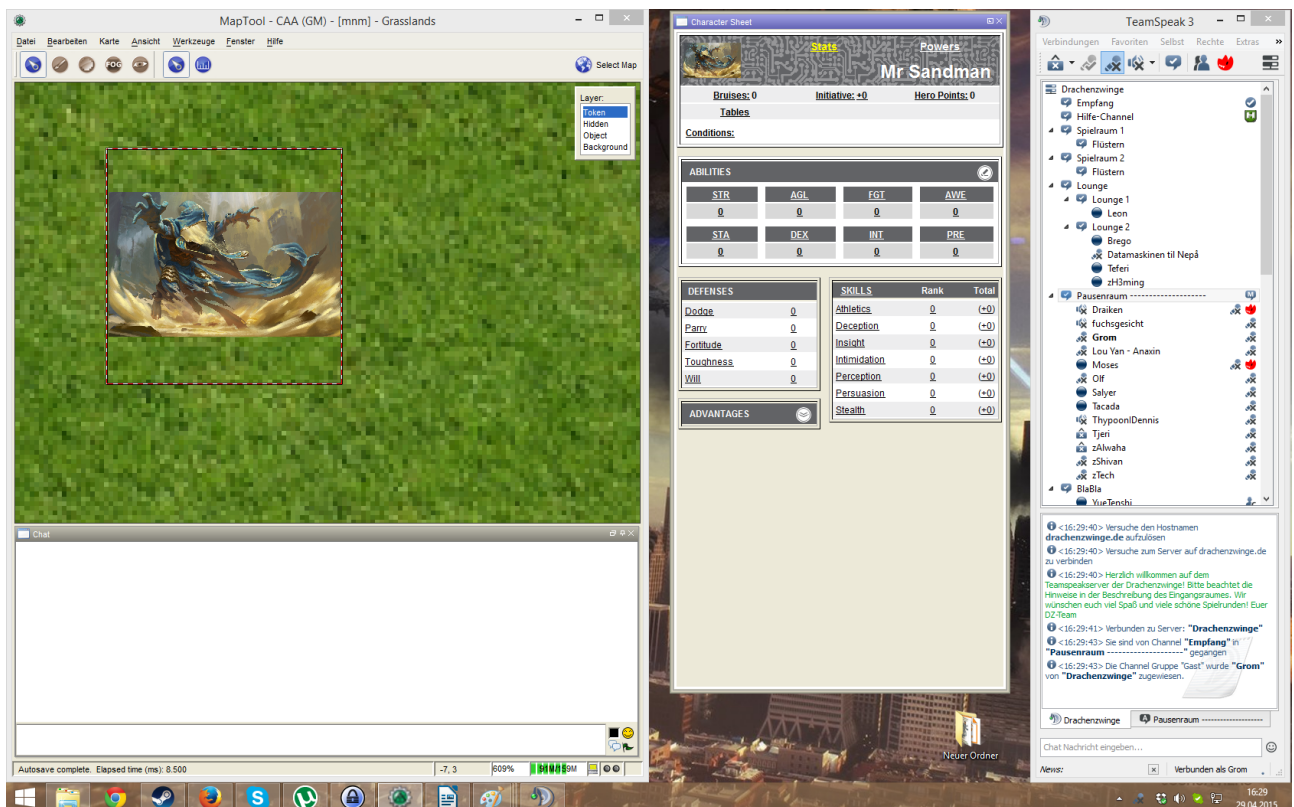
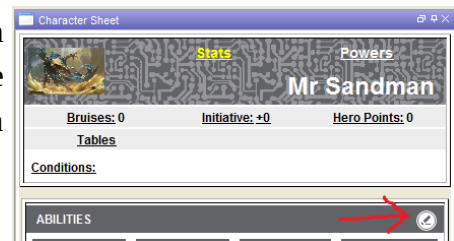


Abbildung 3: Charakterbogen außerhalb von Maptool

Möchtet ihr einen anderen Hintergrund als den grauen haben, so müsst ihr auf das Bild eures Charakters im Charakterbogen klicken. Dort könnt ihr dann andere Farben einstellen.

Ausfüllen der Stats

Sobald der Spielstein zu einem Charakter gemacht wurde, kann man los legen seine Werte einzutragen. Um die Attribute einzutragen, muss man rechts vom Wort „Abilities“ auf den Stift klicken.



Ich denke dass Fenster in dem man die Abilities und Defenses einträgt ist recht selbst erklärend. Wichtig ist nur zu wissen, dass die Abilities NICHT auf die jeweiligen Defenses angerechnet werden. Hier ist also immer der jeweils volle Wert einzutragen. Beispiel: Stamina 8 gibt einem automatisch 8 Toughness und 8 Fortitude. Diese müssen dennoch von Hand eingetragen werden.

Solltet ihr nur eine Form, keine Artefakte oder was auch immer haben, was dafür sorgt dass ihr in dem jeweiligen Defense zwei unterschiedliche Werte hättet, so könnt ihr die rechte spalte frei lassen. Tragt ihr in ihr etwas ein, so werden die Werte euch entsprechend im Charakterbogen angezeigt. Lasst ihr das „without bonus“ Feld des jeweiligen Wertes komplett frei, so wird euch auch nur der eine Wert im Charakterbogen angezeigt.

DEFENSES	
<u>Dodge</u>	14/0*
<u>Parry</u>	14/0*
<u>Fortitude</u>	2/0*
<u>Toughness</u>	2/0*
<u>Will</u>	10
*without bonus	

Als nächstes gilt es die Skills einzutragen. In das Fenster hierfür kommt ihr, indem ihr auf das Wort „SKILLS“ drückt. In dem sich öffnenden Fenster braucht ihr für den jeweiligen Skill NUR den Rang einzutragen. Solltet ihr relevante Vorteile oder dergleichen für den jeweiligen Skill haben, so könnt ihr das in dem „misc.“ Feld eintragen. Den Wert des zum Skill gehörigen Attributes braucht ihr nicht eintragen, der wird automatisch aufgerechnet. Euer jeweiliger Total-Wert ist dann also Rang + Misc + das relevante Attribut.

SKILLS	Rank	Total
<u>Athletics</u>	0	(+0)
<u>Deception</u>	0	(+0)
<u>Insight</u>	0	(+0)
<u>Intimidation</u>	0	(+0)
<u>Perception</u>	0	(+0)
<u>Persuasion</u>	0	(+0)
<u>Stealth</u>	0	(+0)

Advantages könnt ihr für euch eintragen, sie sind aus Sicht des Rulesets allerdings nur zur „Notiz“ und werden nicht an anderer Stelle für irgendwelche Würfe o.ä. ausgewertet.

Bruises (also eure abzüge auf Checks um zu bestimmen wie sehr euch etwas schadet) werden ebenfalls NICHT auf Toughness/Fortitude/Will/??? angerechnet, sondern dienen lediglich zur Notiz. Des weiteren wird die Zahl der Bruises auf dem Spielstein angezeigt. :-)



Initiative wird bei den Abilities mit eingetragen.

Abbildung 4: Mr Sandman mit 8 Bruises

Wenn ihr auf „Hero Points“ klickt, kann man über die Restore Hero Point Checkbox auswählen ob sich die Zahl der verfügbaren HP um 1 erhöht oder senkt. Das Ruleset startet einen Charakter mit 0 HP, also nicht vergessen am ersten Abend 1x einen HP einzutragen ;-)

Glückwunsch, die erste von zwei Seiten habt ihr jetzt fertig ausgefüllt. Doch wie würfelt man jetzt?

Attribute: Klickt ihr auf die Zahl des jeweiligen Attributes, so öffnet sich ein Fenster in dem ihr eingeben könnt gegen was ihr würfelt (bspw: „Wirf mal stärke und sag ob du über 20 kommst“ → Difficulty Class = 20) und ob ihr einen Bonus bekommt. Ist die Probe um 5 erleichtert, tragt ihr bei Modifier eine 5 ein. Ist sie um 5 erschwert, tragt ihr -5 ein. Klickt ihr hingegen auf die Abkürzung des jeweiligen Attributes (bspw. STR für Strength) so wird eine unmodifizierte Probe geworfen.

Defenses: klickt ihr auf den jeweiligen Namen des Wertes (bspw. Dodge) so wird eine direkte Probe mit dem vollen Wert geworfen. Klickt ihr auf den jeweiligen Wert, öffnet sich dass schon unter Attribute beschriebene Fenster, wo ihr Dinge wie die Difficulty Class angeben könnt.

Skills: Klickt ihr auf den Namen des jeweiligen Skills, so öffnet sich eine Beschreibung des Skills. Klickt ihr auf den Rank, so wird direkt eine Probe geworfen. Klickt ihr auf den Total Wert, so öffnet sich das bereits unter Attribute beschriebene Fenster, wo ihr Dinge wie die Difficulty Class angeben könnt.

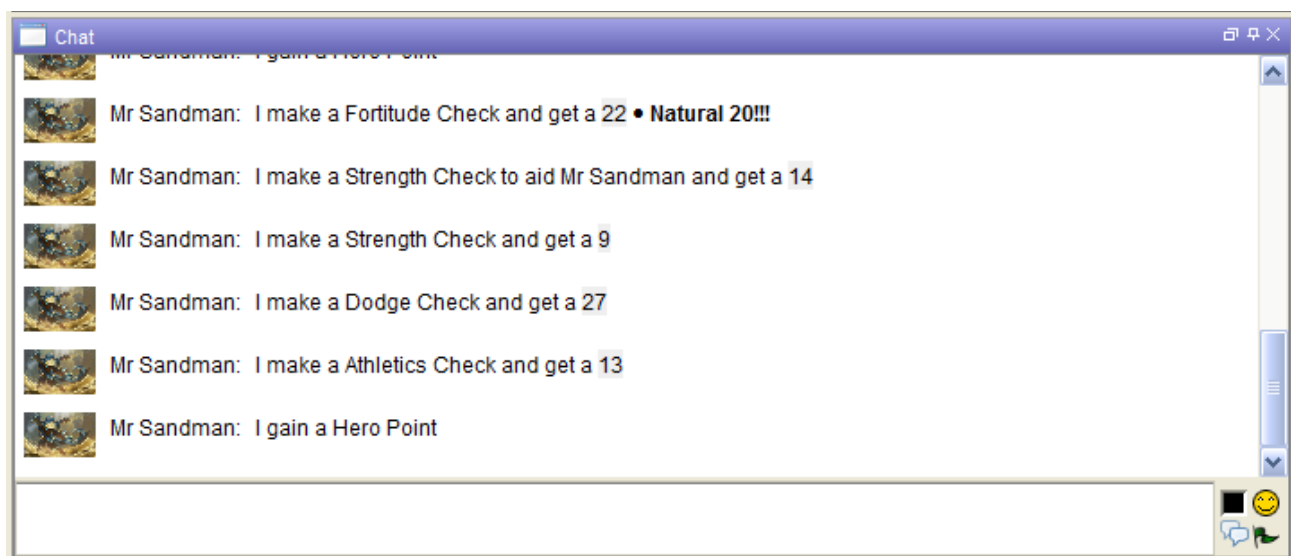


Abbildung 5: Ausgabe der Proben auf Attribute, Skills und Defenses im Chat

Ausfüllen der Powers

Um die Powers ausfüllen zu können, muss man von der Stats Seite des Charakterbogens auf die Powers Seite wechseln. Dies geht ganz oben im Charakterbogen, rechts vom Charakterbild. Hier gibt's es zwei Bereiche, die sich mit den Pfeilbuttons auf und wieder zu klappen lassen.

Auf das was ihr unter Powers eintragt könnt ihr nicht würfeln. Hier kommen Fähigkeiten wie bspw.

Fliegen hin. Inwiefern ihr das ausfüllen müsst, klärt bitte mit eurem SL.

Also zu den Offensive Powers, jene auf dehnen man auch Würfeln kann. Sind ja auch viel interessanter. PEW PEW PEW. Um das Fenster zum anlegen eines Angriffes zu öffnen, müsst ihr auf „Add New Attack“ klicken (ggf. will Offensive über den Pfeilbutton erst aufgeklappt werden).

Offense Update

Name: Delete? ☐

Action: Range: Area:

Attack Bonus: vs. Critical on: +

vs. Effect Rank: + Strength? ☐

Non-Damage Effect/Conditions Only: ☐

Notes:

Conditions:

1st Degree	2nd Degree	3rd Degree
<input type="checkbox"/> Dazed	<input type="checkbox"/> Compelled	<input type="checkbox"/> Asleep
<input type="checkbox"/> Entranced	<input type="checkbox"/> Defenseless	<input type="checkbox"/> Controlled
<input type="checkbox"/> Fatigued	<input type="checkbox"/> Disabled	<input type="checkbox"/> Incapacitated
<input type="checkbox"/> Hindered	<input type="checkbox"/> Exhausted	<input type="checkbox"/> Paralyzed
<input type="checkbox"/> Impaired	<input type="checkbox"/> Immobile	<input type="checkbox"/> Transformed
<input type="checkbox"/> Vulnerable	<input type="checkbox"/> Prone	<input type="checkbox"/> Unaware
	<input type="checkbox"/> Stunned	

Unter Name könnt ihr den Namen der Fähigkeit eintragen. Hier hat es sich bewährt nicht nur den Namen einzutragen (bspw: Kame-Hame-Ha), sondern auch was es eigentlich ist (bspw: Kame-Hame-Ha: Ranged Area (Burst) Damage). Gerade in den ersten Abenden, wo noch nicht alle 100%tig in den Regeln drin sind, kommt es sonst zu reichlich fragen und nachschlagen.

Ihr dürft im Namen keine Kommas eintragen, ansonsten kann das Ruleset den Token nicht mehr richtig verarbeiten. Sollte dies geschehen muss man aber kein neues Token erstellen, sondern kann es in den Eigenschaften des Tokens raus nehmen. Wer sich nicht 100%tig sicher ist was er da macht, sollte jemanden aus der Gruppe fragen der weiß wies geht.

Was ihr bei Action eintragt hat keinen Einfluss auf Würfelwurf o.ä., ist normalerweise aber „Standard-Action“.

Bei Range tragt ihr ein, wie hoch die Reichweite eures Angriffes ist. Also ob es ein Nahkampf-, ein Fernkampf- oder ein Perceptionranged-Angriff ist.

Sollte der Angriff keinen Area Modifier haben, könnt ihr das Dropdown Menü einfach leer lassen.

Bei Attack Bonus tragt ihr euren Attack Bonus (jaja, haha) ein. Hierbei ist wichtig, dass das Ruleset keinerlei Werte zusammenrechnet. Ihr müsst also den vollen Wert eintragen, auch wenn bspw. Ein Teil davon aus einem Attribut kommt.

In dem Vs Feld tragt ihr ein, gegen was ihr Würfelt. Nahkampfangriffe gehen normalerweise gegen

Parry und Fernkampfangriffe gegen Dodge. So ihr nichts anderes genommen habt :-)

Solltet ihr keinen Rang improved Critical für die Fähigkeit gekauft haben, so könnt ihr das Critical on Feld einfach frei lassen. Solltet ihr es gekauft haben, so tragt ihr das Ergebniss aus 20 Minus improved Critical Rang in das Feld ein.

In dem Dropdown unter Attack Bonus könnt ihr auswählen, welches Attribut gegen den Schaden gewürfelt werden muss. Bei Damage Effekten handelt es sich dabei normalerweise um Toughness.

Unter Effekt Rang tragt ihr den Rang des Effektes ein. Also wenn ihr nen „Damage 8“ habt, tragt ihr ne 8 ein.

Sollte es ein Angriff sein, bei dem ihr eure Stärke aufaddiert mit einrechnet, so könnt ihr auswählen dass stärke drauf gerechnet werden soll. (Bitte fragt mich nicht, warum das Ruleset das an dieser Stelle kann und an vielen anderen Stellen nicht)

Sollte es sich um eine Affliction oder einen anderen Effekt handeln, dessen „Schaden“ nicht gegen 15+Rang sondern gegen 10+Rang gewürfelt wird, so müsst ihr einen Hacken bei „Non Damage Effect/Conditions Only“ setzen.

Last but not least könnt ihr für Afflication anhacken, welche Conditions sie bringen.

Späße wie miteinander verlinkte Powers (Modifier: linked) oder Homing kann das Ruleset nicht. Da müsst ihr dann die jeweiligen Effekte von Hand eintragen und oder nachwürfeln – da müssen SL und Spieler die Ergebnisse entsprechend auswerten (oder im Fall von linked auch einfach ignorieren).

Sobald ihr eure Powers eingetragen habt, werdet ihr natürlich auch auf sie würfeln wollen. Das geht über die beiden Buttons rechts von dem Namen des Angriffes. Mit dem Doppelpfeil bekommt man eine direkte Ausgabe in den Chat. Mit dem einfachen Pfeil öffnet sich ein Fenster in dem man u.a. angeben kann, gegen wen der Angriff geht. Oder halt die Modifizierungen aufgrund eines Manövers, welche entsprechend eingerechnet werden.. Dies führt allerdings nicht dazu, dass der Schadenswurf automatisch ausgeführt wird, dies muss der (ggf.) getroffene immernoch selber ausführen.

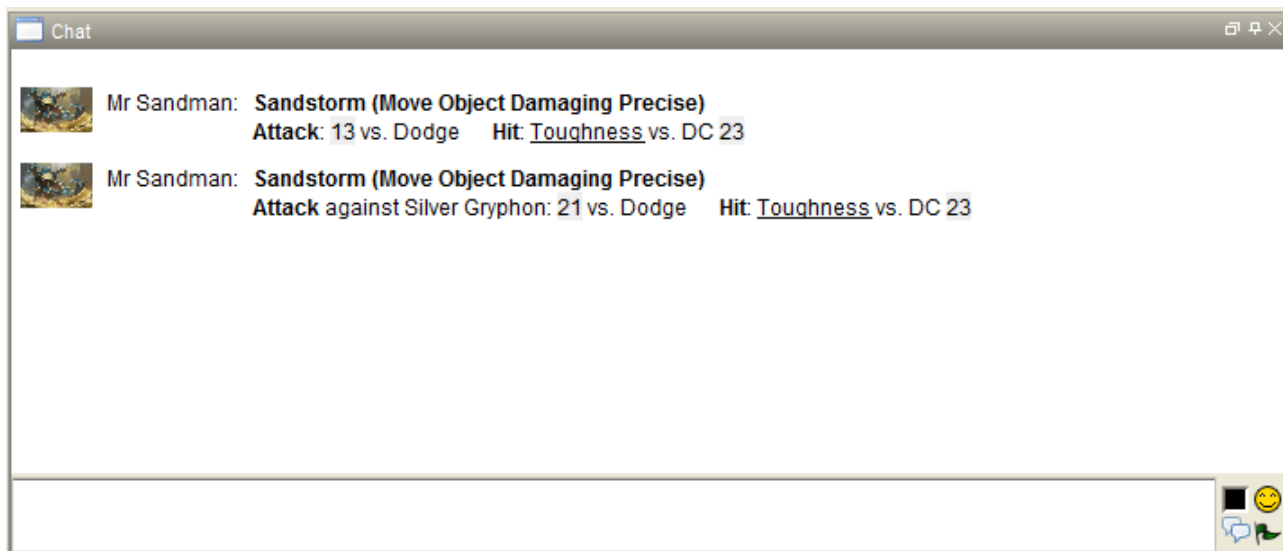


Abbildung 6: Chat-Ausgabe von Angriffen