

# Das Skyrath-Regelwerk

Für das P&P „Das Leid der Anderen“

## Content

<b>1 Ein Vorwort</b>	<b>1</b>	4.8 Gaben	10
<b>2 Die Charaktererstellung</b>	<b>2</b>	4.9 Magie	10
2.1 Allgemeines	2	<b>5 Der Kampf</b>	<b>11</b>
<b>3 Der Charakterbogen</b>	<b>3</b>	5.1 Der Kampfbeginn	11
3.1 Allgemeine Daten	3	5.2 Die Runden	11
3.2 Ausrüstung	4	5.3 Das Kampfende	11
3.3 Charakterwerte	5	<b>6 Die Gegenstände</b>	<b>12</b>
3.4 Inventar	6	6.1 Gold	12
3.5 Fertigkeiten	6	6.2 Die Startwaffen & Gegenstände	12
3.6 Magie	8	6.3 Weitere Gegenstände	12
<b>4 Das Fertigkeitenkompendium</b>	<b>10</b>	6.4 Waffen in der Öffentlichkeit	12
4.1 Nahkampf	10	<b>7 Die Missionen</b>	<b>13</b>
4.2 Fernkampf	10	7.1 Gold	13
4.3 Körperliches	10	7.2 Die Startwaffen & Gegenstände	13
4.4 Gesellschaftliches/Soziales	10	7.3 Weitere Gegenstände	13
4.5 Natur & Umwelt	10	7.4 Waffen in der Öffentlichkeit	13
4.6 Wissen	10	<b>Schlagworte</b>	<b>14</b>
4.7 Handwerk	10		

## Achtung:

Aus einer Mischung aus Zeitgründen und Nachfrage ist diese weitere Zwischenversion entstanden in der immer noch ordentlich was fehlt, die aber hinsichtlich der Charaktererstellung weitere wichtige Punkte vermittelt. Bitte nochmal ganz lesen. Es hat sich bisschen was auch in dem bereits bestehenden geändert!

Fassung vom: 10. April 2021

## 1 Ein Vorwort

Erstmal ja, das hier ist schon ein langer, seeehr langer Text, den ich mit all den Wortwitzen und Versuchen ihn aufzulockern vermutlich nur noch schlimmer und grausiger zu lesen gemacht habe. Aber: Es ist nun mal klausurrelevant, also müssen wir da alle irgendwie durch...

Diese Vorwort widmet sich hier nur der Illustration beziehungsweise eurer Mitarbeit und einem großen und gütigem Angebot welches ich euch in diesem Hinblick unterbreite: Überall in diesem Regelwerk habe ich fehlende Grafiken und unfertige Texturen versteckt, die ihr gerne mit euren Fertigkeiten in der Kunst befüllen und veredeln dürft. Wenn ihr also zum Beispiel die hier aufgeführten Zauber (alles unterkringelte ist hierbei nur kurz angemerkt in den meisten PDF-Ansichtsprogrammen anklickbar :D) mit Bildchen versehen wollt, so seid herzlich dazu angestiftet und bereits im vor raus mit Dank überschüttet. Gleiches gilt allerdings auch für Objekte über das Regelwerk hinaus! Sofern ihr dies wollt (und ich werde mich hier einfach nach einer, für alle verpflichtenden, Mehrheitsentscheidung richten) werde ich die Items die ihr erhaltet – mit den dazugehörigen Werten – auf einen Zettel schreiben (bzw. auch das dürft natürlich ihr tun, ganz wie es euch beliebt) und euch die Möglichkeit geben, diese mit illustren Bildern ganz in eurem Stil zu versehen. Dies bedeutet nicht, dass ihr, sobald ihr ein Item in eure gierigen Griffel bekommt, sofort mit dem pinseln anfangen sollt, aber es soll euch gewährt sein

in Zeiten der Langeweile oder auch zwischen den Abenteuern das Handwerk der Kunst auszuführen. Das ermöglicht nicht nur eine erweiterte Atmosphäre, sondern auch weniger komplettes abdriften und weniger Nebengespräche und eröffnet zugleich die Möglichkeit dass wir das Abenteuer am Ende verkaufen und damit Reich werden! – Sorry, abgedriftet, Raphael ist ein schlechter Einfluss ☹.

Ich habe auch schon viel zu lange geredet, deswegen seid ihr hiermit in den folgenden Roman entlassen. Lehnt euch zurück, schnappt euch ne Tüte überteuertes Popcorn, Stifte raus und mitgeschrieben, auf-dass ein wundervolles Pen and Paper Abenteuer gedeiht. . .

Mit der Übersetzung des Regelwerk in  $\text{\LaTeX}2_{\epsilon}$  gibt es eine Menge Verbesserungen. Darunter einige *Querverweise*<sup>→1</sup> wie auch einen *Index*<sup>→14</sup> am Ende des Dokuments.

## 2 Die Charaktererstellung

*Wir begrüßen dich, Hans, Advokat der ersten Senf-Brigade.*

### 2.1 Allgemeines

Die grundlegenden Eigenschaften eines Charakters ändern sich in diesem Regelwerk nicht wirklich. Überraschung!

Ihr braucht einen **Namen**, dessen Zusammensetzung irgendwie ins Setting passen sollte. Zudem erfragt der *Charakterbogen*<sup>→3</sup> das **Alter**, die **Größe**, das **Gewicht** und die **Hautfarbe** eures Charakters. Während die Stimmigkeit der ersten drei (im Bezug auf eure anderen Fertigkeiten) euch überlassen ist, so kann eure Hautfarbe im Bezug zum Setting, rassistisch bedingt, Konsequenzen haben. Ich empfehle euch, keinen dunkelhäutigen Charakter zu spielen, da dies in der Öffentlichkeit zu Problemen führen kann, möchte euch aber diesbezüglich keinesfalls einschränken.

Weiter sind eure **Lebenspunkte** von Relevanz. Ihr alle habt grundsätzlich 40 Lebenspunkte. Diese lassen sich selbstverständlich erhöhen und sie erhöhen sich auch mit eurem **Level**, wie genau das allerdings im Detail abläuft erfahrt ihr im Kapitel „*Charakterbogen*<sup>→3</sup>“. Elementare Bestandteil eures Wesens ist eure **Profession**, die vereinfacht das Wesen eures Charakters repräsentiert. Diese hilft mir bei Fragen zu verstehen was ihr mit eurem Charakter erreichen und welche Rolle ihr einnehmen wollt, ohne euch in die klassische Assassinen-Kampfmagier-Affenzähler-Virtuosen Klasse einzuteilen. Die Profession ist allerdings auch so relevant, da ich euch darüber und über euer Charakterdesign doch in eine Schublade stecke und dementsprechend Boni verteile. Dies sollte euch helfen, trotz der wenigen Punkte die es zu Beginn gibt, euren Charakter zu verwirklichen.

Aufgewertet wird euer Charakter, neben einem wunderschönen **Bild**, durch eure **Hintergrundgeschichte** (*Charakterbogen*<sup>→3</sup>). Diese ist in zwei Teile aufgebaut. Einer der Beiden befindet sich auf eurem Charakterbogen und symbolisiert das von eurem Charakter, was ihr als dieser Preisgebt, bzw. Leute relativ schnell erfahren. Den anderen, meist durchaus größeren Teil, dürft ihr aufschreiben wie es euch beliebt. – Dieser sollte aber auch mir irgendwie übermittelt werden, damit ich während des Spiels darauf eingehen kann<sup>(1)</sup>. Es ist durchaus möglich, dass die Geschichte die ihr auf eurem Charakterbogen verfasst nicht mit dem Extra-Blatt übereinstimmt. Auf dem angegeben Extra-Blatt muss dann aber eure wahre Hintergrundgeschichte stehen, die ihr im Verlauf des PnP auch gerne preisgeben könnt. Aber bleibt realistisch, niemand setzt sich so einfach jemandem gegenüber und erzählt von seiner „harten Schule einer echten Waise“ seitdem er damals aus der Wiege gefallen ist (hust Morgengrau hust ☹). Bitte beachtet, dass es keine gesellschaftliche Stellung gibt, da ihr ja alle in der Gang gelandet seid und diese dementsprechend klar ist. Sollte die Stellung in zukünftigen Sitzungen von Relevanz sein, füge ich sie gegebenenfalls hinzu.

---

<sup>(1)</sup>Natürlich steht es euch frei den Teil dennoch zu verbreiten, das sollte ich dann nur wissen.

### 3 Der Charakterbogen

Ach ich darf mein Leben gar nicht für die Punkte opfern?

#### 3.1 Allgemeine Daten

Hierbei sei erst einmal gesagt, dass das endgültige Layout des Charakterbogens noch nicht fertig ist (und ich gerne Designs/Zeichnungen von euch darin einbaue um das Ganze aufzuhübschen ☺) und ihr deswegen hier nur pragmatische Darstellungen der jeweiligen Sektion seht, die nur aus semantischer Sicht so übernommen werden.

Wichtig ist, dass es diesmal spezifische (○) und globale (●) Punkte gibt. ○ sind an eine Fertigkeiten-Gruppe gebunden. ○ können 4 : 1 in ● umgewandelt und damit auch in anderen Gruppen eingesetzt werden (● sind allerdings nicht mehr Wert, die einzige Ausnahme hiervon ist die Magie...).

##### ► Allgemeine Metadaten

Wiley Jefferson	12	1.75	70 kg	Grün
<i>Name</i>	<i>Alter</i>	<i>Größe</i>	<i>Gewicht</i>	<i>Hautfarbe</i>

Die Daten, die dort eingetragen werden sollen, sollten ohne große Erklärung funktionieren. Deswegen hopp hopp, und weiter geht die Reise...

##### ► Die Lebensversicherung

Erstmal zu den **Lebenspunkten (HP)**: Ihr startet mit 40, was nach verhältnismäßig wenig klingt aber schon ganz ordentlich ist im Verhältnis zum allgemeinen Schadenssystem. Die Kosten für Leben betragen 2 : 1 und können aus allen anderen Gruppen zusammengespart werden. Der Verkaufspreis ist invertiert, ein Lebenspunkt liefert also zwei Fertigkeitenpunkte (○). Die Lebenspunkte dürfen durch das verkaufen nicht auf oder unter Null gesetzt werden. Weniger Lebenspunkte werden aber auch hart bestraft...

40/40	20/20
<i>HP (2:1)</i>	<i>MP (-:-)</i>

Eure Lebenspunkte sind den folgenden Regeln unterworfen:

- Fällt die Anzahl der Lebenspunkte aus einem beliebigen Grund auf oder unter 0 so scheidet der Charakter umgehend aus. In diesem Fall ist ein neuer Charakter zu erstellen, dessen Level zwei unter dem des bisher niedrigsten Gruppenlevels ist<sup>(2)</sup>.
- Verursacht ein Angriff mindestens so viel Schaden wie die Hälfte der aktuellen Lebenspunkte, so ist eine Probe zu werfen (hier erscheint eine Referenz, sobald es diese Probe gibt).
- Fällt die Anzahl der Lebenspunkte unter 5, so gilt der Charakter als **schwer verwundet** und kann eigenhändig keine Aktionen wie laufen, oder gar kämpfen durchführen.
- Jegliche Form von Heilung (egal ob magisch oder physisch) lässt sich für jede Wunde nur einmal pro Tag<sup>(3)</sup> anwenden.
- Eine vom Spielmeister als „angenehm“ eingestufte Nacht (in der geschlafen wurde) stellt  $1w6 + 1$  Leben wieder her, sofern am Tag mindestens einmal am Tag gegessen wurde. Es steht dem Spielmeister frei, Schaden für das Unterlassen einer Nahrungsaufnahme zu verteilen.

<sup>(2)</sup>Das Level kann über diese Mechanik nicht unter 1 gesetzt werden.

<sup>(3)</sup>Solche Begrenzungen setzen wir lose auf „alle 24“ Stunden, nicht das einer um Mitternacht direkt zwei Bandagen anbringen möchte.

Die **Manapunkte (MP)** sind auf 20 beschränkt. Das Limit kann weder durch ○/●, noch durch einen Levelaufstieg verändert werden. Es existieren Gegenstände und Tier die selbst Mana innehaben und so zum wiederauffüllen verwendet werden können. Der Pool ist für den Anwender aber stets auf 20 eingegrenzt<sup>(4)</sup>. Für die Manapunkte gelten die folgenden Regeln:

- ▶ Fällt das Mana, aus irgendeinem Grund, auf 0, so schließt dies nicht aus weiter Magie einzusetzen. Für je einen Lebenspunkte kann je ein weiterer Manapunkt investiert werden. So ist es auch möglich weiter zu zaubern, wenn der Mana-Pool aufgebraucht ist. Ein Magieanwender kann durch diese Mechanik zu Tode kommen.
- ▶ Schlaf generiert *keine* Manapunkte. Magier können anstelle zu Schlafen auch **Meditieren** und erhalten 1w4 + 1 Manapunkte für eine „angenehme Nacht“ zurück.

### ▶ Level

Ein Charakter startet auf **Level (LVL)** 1, sofern er nicht durch die „*Neuerstellungsmechanik*“<sup>→3</sup> auf einem höheren Level beginnt. Die **Erfahrungspunkte (XP)** beginnen in jedem Falle bei 0. Um ein Level aufzusteigen werden jeweils  $LVL \cdot 100$  Erfahrungspunkte benötigt. Um von Level 1 auf Level 2 aufzusteigen werden also 100, um von Level 2 auf Level 3 aufzusteigen werden 200 Erfahrungspunkte benötigt, und so weiter. . .

4	56/300
Level	XP LVL · 100

Für den **Levelaufstieg** von Level 1 auf Level 2 werden 6 ○ pro Kategorie und 3 ● vergeben. Jeder Aufstieg darüber wird mit 6 ○ in jeder Kategorie und 4 ● vergütet.

## 3.2 Ausrüstung

Zusätzlich zu eurem super duper gezeichneten **Bild** des Charakters<sup>(5)</sup> geht es nun einmal um die **Ausrüstung** welches sein Antlitz teils überdeckt. Auch wenn es hier etliche Segmente gibt, braucht ihr nicht für jede ein eigenes Rüstungsteil. Ihr könnt euch die „Deko“-Kleidung aussuchen. Diese Kleidung hat aber keine Werte (ist also wirklich nur kosmetischer Natur) und hilft auch in Debatten wie „Aber schau mal auf dem Bild trägt der eindeutig ein Jetpack“ nicht weiter. Jeder der folgenden Slots kann mit einem Element/Kleidungsstück belegt werden welches Rüstungspunkte und sogar weitere Vorteile mit sich bringen mag. Solche Gegenstände gilt es grundlegend zu erwerben.

**Gesicht:** Platz für Masken, Sonnenbrillen, ... Dieser Slot kann (so dem Willen des Spielleiters) auch diverse Gegenstände fassen.

**Kopfbedeckung:** Helme, Hüte, Perücke, ... Auch dieser Slot kann diverse Gegenstände fassen.

**Mantel:** Jacken, Mäntel, Capes, ... Wird hier beispielsweise ein Wintermantel für die Kälte getragen kann dies am Tag für Nachteile sorgen. Solche Gegenstände können dann natürlich im Inventar verstaut werden.

**Oberkörper:** Hemd, Bluse, Rüstung, ...

**Hüfte:** Köcher, Wurfmesser, Munition ... Es kann auch als „Quick-Recharge-Slot“ betrachtet werden. Im Kampf legt schließlich keiner den Rucksack auf dem Boden und sucht nach Munition.

**Handschuhe:** Krallen, Handschuhe, ...

**Beine:** Lange- und Kurze-Hose, Rock, ...

<sup>(4)</sup>So ist auch Magie in die beliebig viele Manapunkte investiert werden können auf maximal 20 Manapunkte beschränkt. Weitere „Manapunkte“ können aber durch die gegebenen Regeln aufgebracht werden

<sup>(5)</sup>An das Bild ist eine hohe Erwartungshaltung gerichtet ist, schließlich soll das Verlieren eines Charakters ja auch richtig weh tun ☹.

*Füße*: Schuhwerk. Hier haben auch kosmetische Schuhe eine Wirkung. Keine Sohle und heißer Sand ist jetzt nicht die erfreulichste Kombination.

Doch wohin gehören nun meine Waffen und die ganzen Schildkrötenkuscheltiere? Für diese gibt es separate Slots. Der Einfachheit halber einigen wir uns darauf, dass *zwei Waffen* und *zwei weitere Gegenstände* (die auch Waffen sein könnten) so getragen werden können, dass sie im Kampf schnell zur Verfügung stehen können<sup>(6)</sup>.

Wir nehmen übrigens stets an, dass ihr nicht mit offenen Waffen herumlauft. Die Konfiguration die ihr wählt kann aber durchaus dafür sorgen, dass ihr Waffen sichtbar tragt. Die Waffen nicht offen zu tragen heißt aber nicht gleichsam, dass ihr sie versteckt geschweisedenn gut versteckt.

### 3.3 Charakterwerte

#### ► Angriffswerte

Für den Angriff gibt es zwei grundlegende Werte, die **Attacke (ATK)** wie auch **Initiative (INI)**. Für letztere sind niedere Werte besser, da ein Zug bei jedem vielfachen des hochzählenden Initiativwertes ausgeführt werden darf. Beide Werte werden von mir festgelegt und werden auf Basis der anderen Fertigkeiten im Folgenden berechnet<sup>(7)</sup>.

3	4
ATK	INI

#### ► Hauptwerte

9	7	7	8	10	7
STR	GES	KON	INT	WEI	CHR

Es gibt sechs große Werte die jeweils auf eine *w* 20 Probe abzielen.

Wir kennen die folgenden sechs Werte: **Stärke (STR)**, **Geschicklichkeit (GES)**, **Konsitution (KON)**, **Intuition (INT)**, **Weisheit (WEI)**, **Charisma (CHR)**. Alle diese Werte starten mit einer 7, zu Beginn habt ihr 6 Punkte, die ihr 1 : 1 auf diese verteilen dürft. Anschließend können ● eingesetzt werden um die Punkte weiter zu steigern. Dafür gelten die folgenden Kosten:

- Um auf die Stufen 1 bis 11 zu gelangen, müssen je 6 ● gezahlt werden.
- Um auf die Stufen 12 bis 16 zu gelangen, müssen je 12 ● gezahlt werden.
- Um auf die Stufen 17 bis 19 zu gelangen, müssen je 18 ● gezahlt werden.

#### ► Wahrnehmung

Die **Wahrnehmung** ist besonders, da sie nur in vier Stufen gesteigert werden kann und keine Fertigkeit ist auf die gewürfelt wird. Jeder startet hier mit einem Wert von 1 und kann jeweils mit 4 ● gesteigert werden. Je höher der Wert, desto höher ist die grundlegende Aufmerksamkeit des Charakters. Die Stufen werden intern von mir vergeben. Ein passiver Wert kann keine aktive Probe ersetzen<sup>(8)</sup>.

2/4
PERC

<sup>(6)</sup>Sicherlich lässt sich über die Zahl der Gegenstände diskutieren, die hier aufgeführten Zahlen dienen mehr als Richtwerte für Gegenstände die wir direkt am Körper tragen.

<sup>(7)</sup>Die genaue Formel steht noch aus.

<sup>(8)</sup>Wenn man zum Beispiel eine Stelle auf Fallen überprüfen will, so muss dies durch eine Probe geschehen. Allerdings kann der passive Wert einen darauf hinweisen, dass ein Mann nach einer Waffe greift – ohne dass man damit gerechnet hätte.

### 3.4 Inventar

Die genaue Umsetzung des Inventarsystems steht noch aus. Grob sagen wir, dass wir alles in der Ausrüstung gestatten, was wir uns „logisch“ vorstellen können. Zwölf Zelte? Eher unwahrscheinlich. Ein Zelt an den Rucksack drangepackt? Schon nachvollziehbarer. Die *Stärke*<sup>→5</sup> fließt mit in die Tragekapazität ein.

### 3.5 Fertigkeiten

Die Macht aller Mächte sammelt sich in den folgenden Gruppen. Um eine Fertigkeit zu steigern gibt es eine einfache Kostentabelle in vier Stufen:

- ▶ Um auf die Punkte 1 bis 3 zu steigern, betragen die Kosten 1 ○.
- ▶ Um auf die Punkte 4 bis 6 zu steigern, betragen die Kosten 2 ○.
- ▶ Um auf die Punkte 7 bis 9 zu steigern, betragen die Kosten 3 ○.
- ▶ Um auf die Punkte 10 und höher zu steigern, betragen die Kosten 4 ○.

Es gibt keine (künstliche) Obergrenze für das Steigern der Fertigkeiten. In den folgenden Erklärungen steht in den Klammern jeweils die Anzahl der ○, die zu Beginn zur Verfügung stehen.

#### ▶ *Nahkampf* (40 ○)

Im *Nahkampf* gibt es acht Kategorien auf welche die Punkte verteilt werden können:

- ▶ Dolche
- ▶ Fechtwaffen
- ▶ Schwerter
- ▶ Stäbe
- ▶ Faustkampf
- ▶ Peitschen
- ▶ Speere
- ▶ Zweihänder

Auf die Kategorien wird mittels des *Attacke*<sup>→5</sup>-Werts direkt gewürfelt. Da nur ein Würfelwurf erfolgt ergeben die Werte hier zusammen mit dem Angriffs-Wert den Würfelwurf der im Falle eines Angriffs zu leisten ist.

#### ▶ *Fernkampf* (40 ○)

Im *Fernkampf* gibt es ebenfalls acht Kategorien auf die sich Punkte verteilen lassen:

- ▶ Armbrust
- ▶ Bogen
- ▶ Granaten
- ▶ Wurfmesser
- ▶ Blasrohr
- ▶ Gewehre
- ▶ Pistolen
- ▶ Wurfspeere

Auch auf diese Kategorien wird mittels des *Attacke*<sup>→5</sup>-Werts direkt gewürfelt.

#### ▶ *Körperliches* (28 ○)

Es gibt zwölf körperliche Kategorien, auf die Punkte verteilt werden können. Auf jede der Kategorie muss gewürfelt werden. Die jeweiligen Werte sind den Fertigkeiten angefügt. Jeder Wurf ist, wie sonst auch, mit einem *w* 20 durchzuführen.

- ▶ *Athletik* (STR, GES, KON)
- ▶ *Gauklerei* (GES, GES, CHR)
- ▶ *Bedrohen* (STR, STR, CHR)
- ▶ *Klettern* (STR, STR, KON)
- ▶ *Diebstahl* (GES, GES, CHR)
- ▶ *Körperbeherrschung* (KON, STR, STR)

- ▶ Reiten (KON, KON, GES)
- ▶ Schleichen (KON, GES, GES)
- ▶ Schwimmen (KON, KON, STR)
- ▶ Sinnesschärfe (INT, INT, INT)
- ▶ Tanzen (GES, GES, INT)
- ▶ Zechen (KON, KON, KON)

▶ *Gesellschaftliches/Soziales* (16 ○)

Dieser Abschnitt zählt neun Kategorien auf die jeweils wieder mit einem *w*20 geworfen wird:

- ▶ Begeistern (CHR, CHR, INT)
- ▶ Betören (CHR, CHR, INT)
- ▶ Eloquenz (WEI, GES, CHR)
- ▶ Lügen (INT, CHR, CHR)
- ▶ Manipulieren (STR, CHR, INT)
- ▶ Menschenkenntnis (WEI, INT, INT)
- ▶ Schauspiel (KON, INT, CHR)
- ▶ Selbstbeherrschung (KON, KON, CHR)
- ▶ Verkleidung (WEI, WEI, GES)

▶ *Natur und Umwelt* (16 ○)

Auch dieser Block umfasst neun Kategorien auf die mit einem *w*20 geworfen wird:

- ▶ Angeln (STR, WEI, INT)
- ▶ Fährtsuche (WEI, WEI, INT)
- ▶ Fallenstellen (STR, WEI, INT)
- ▶ Fesseln (STR, STR, WEI)
- ▶ Orientierung (WEI, WEI, INT)
- ▶ Pflanzenkunde (WEI, WEI, KON)
- ▶ Wetterkenntnis (INT, INT, WEI)
- ▶ Wildnisleben (STR, STR, INT)
- ▶ Zähmung (INT, INT, WIS)

▶ *Wissen* (28 ○)

Dieser Abschnitt umfasst 20 Kategorien, wobei die Kategorien *Sprache* und *Schrift* besonders sind. Da sie als „Lesen und Schreiben“ Talente nicht „bewürfelt“ werden müssen.

Die Kategorien *Magie* und *Magiekunde* unterscheidet, dass erstere praktisch (also die aktive Anwendung) und letztere eher das theoretische Wissen über die Magie bezeichnet.

- ▶ Anatomie (WEI, WEI, STR)
- ▶ Astronomie (WEI, GES, INT)
- ▶ Baukunst (WEI, STR, STR)
- ▶ Geographie (WEI, GES, GES)
- ▶ Geschichte (WEI, KON, KON)
- ▶ Gossenwissen (WEI, GES, KON)
- ▶ Kriegskunst (WEI, STR, STR)
- ▶ Kryptographie (WE, INT, INT)
- ▶ Legenden & Sagen (WEI, INT, CHR)
- ▶ Magie (WEI, WEI, WEI)
- ▶ Magiekunde (WEI, CHR, WEI)
- ▶ Mathematik (WEI, INT, WEI)
- ▶ Mechanik (WEI, STR, INT)
- ▶ Philosophie (WEI, INT, INT)
- ▶ Rechtskunde (WEI, CHR, CHR)
- ▶ Schrift (1-5)
- ▶ Sprache (1-5)
- ▶ Sprachkunde (WEI, CHR, CHR)
- ▶ Steinkunde (WEI, INT, INT)
- ▶ Viehzucht (WEI, INT, INT)

### ► Handwerk (28 ○)

Die Handwerk umfasst 24 Kategorien auf welche die Punkte verteilt werden können. Es wird, wie überall sonst auch ein *w*20 geworfen:

- Ackerbau (KON, STR, INT)
- Bäcker (STR, INT, INT)
- Bergbau (STR, STR, STR)
- Bogenbau (STR, STR, GES)
- Brauerei (GES, STR, INT)
- Fahrzeuge lenken (WIS, INT, KON)
- Fleischer (STR, STR, KON)
- Gerber (STR, STR, INT)
- Glaskunst (GES, GES, INT)
- Handel (WEI, CHR, CHR)
- Heilmittelkunde (WEI, WEI, CHR)
- Heilmittelkunde (WEI, WEI, INT)
- Holzbearbeitung (WEI, STR, KON)
- Kartographie (WEI, GES, GES)<sup>(9)</sup>
- Kochen (WEI, GES, INT)
- Malen & Zeichnen (INT, INT, GES)
- Maurer (STR, STR, GES)
- Schlossknacken (WEI, GES, GES)
- Schmied (STR, STR, KON)
- Schnaps brennen (WEI, INT, INT)
- Schneider (WEI, INT, GES)
- Steinmetz (STR, STR, KON)
- Töpfer (STR, STR, GES)
- Webkunst (GES, GES, WEI)

### ► Gaben (16 ○)

Gaben bezeichnen weitere Talente die ein Charakter in der Konversation (zum Beispiel *Empathie*), im Kampf (zum Beispiel *Kräfte Schub*) oder auch bei der Analyse (zum Beispiel *Feines Näschen*) verwenden kann. Auf sie wird, wie auf alle anderen Talentgruppen auch, mit einem *w*20 geworfen. Es gibt sechs (mögliche) Gaben:

- Empathie (CHR, CHR, CHR)
- Feines Näschen (GES, GES, GES)
- Instinkt (INT, INT, INT)
- Kräfte Schub (STR, STR, STR)
- Magiegespür (WEI, WEI, WEI)
- Talentschub (KON, KON, KON)

## 3.6 Magie

**Magie** ist in ihrer Funktionsweise etwas anders als die anderen Fertigkeiten. Es existieren vier Magie-Zweige, die im folgenden einzeln betrachtet werden.

Die Zweige müssen von links nach rechts durchlaufen werden. Ein durchgehender Pfeil kennzeichnet, dass die Komponente eine *verbindliche* Vorbedingung ist, um den nächsten Spruch zu erwerben. Eine gestrichelte Linie kennzeichnet, dass nur mindestens einer der vorherigen Sprüche erlernt sein muss<sup>(10)</sup>.

Wir betrachten zunächst einmal, wie eine *Spruchkarte* aufgebaut ist. Wunderhübsch und oben präsentiert sich der der Bezeichner des Zaubers. Darunter ist eine kurze Beschreibung der Wirkung. Links unten

*Exemplarius*

Dies ist ein Beispielzauber.  
Er kann nichts und das ist auch gut so. Glaub ich.

3 ●, 2 ℞6 ○/4 ●

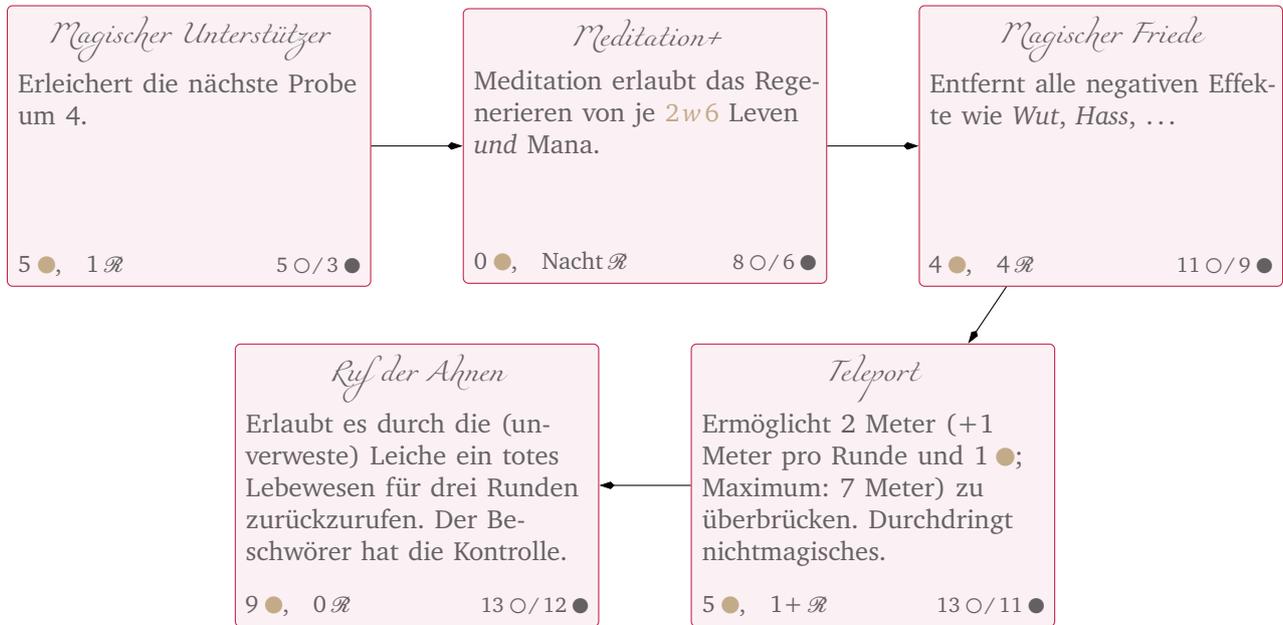
<sup>(9)</sup>Diese Fertigkeit ist auch notwendig um Karten lesen zu können.

<sup>(10)</sup>Oder anders: Jeder Zweig untergliedert sich in fünf Abschnitte, wobei um einen Spruch aus Abschnitt 4 zu lernen ein Spruch aus Abschnitt 3 gelernt sein muss, für den ein Spruch aus Abschnitt 2 gelernt sein muss und so weiter ...

mittels ● kennzeichnen sich die Manakosten, die das Wirken des Zaubers mitsich bringen. Dahinter steht die Zeit in Runden, welche der Zauber zur Vorbereitung benötigt. Ein Zauber mit einer Vorbereitungszeit von 0, kann direkt eingesetzt werden. Unten rechts befinden sich die Kosten um den Zauber zu Erwerben. Die ○-Punkte für die Magie können durch Levelaufstiege errungen werden.

► *Allgemein-Magie*

Der *Ruf der Ahnen* schließt übrigens den Zugriff auf Gedanken ein.



## **4 Das Fertigkeitenkompendium**

*Mit der Macht des Brotbackens werde ich dich vernichten glutenintoleranter Gerstenschlächter.*

**4.1 Nahkampf**

**4.2 Fernkampf**

**4.3 Körperliches**

**4.4 Gesellschaftliches/Soziales**

**4.5 Natur & Umwelt**

**4.6 Wissen**

**4.7 Handwerk**

**4.8 Gaben**

**4.9 Magie**

## **5 Der Kampf**

*For Azeroth! For Azeroth and Seitenbacher Bergsteigermüßli, Bergsteigermüßli vom Seitenbacher!*

### **5.1 Der Kampfbeginn**

### **5.2 Die Runden**

### **5.3 Das Kampfende**

## **6 Die Gegenstände**

*Looten und Leveln, dass muss drin sein in nem' Spiel!*

### **6.1 Gold**

### **6.2 Die Startwaffen & Gegenstände**

### **6.3 Weitere Gegenstände**

### **6.4 Waffen in der Öffentlichkeit**

## **7 Die Missionen**

*Backe (mir) einen Kuchen!*

### **7.1 Gold**

### **7.2 Die Startwaffen & Gegenstände**

### **7.3 Weitere Gegenstände**

### **7.4 Waffen in der Öffentlichkeit**

# Schlagworte

## C

Charakter ..... 2

Angriffswerte: 5

Attacke (ATK), Initiative (INI)

Attribute: 2

Alter, Bild, Gewicht, Größe, Hautfarbe,  
Hintergrundgeschichte, Lebenspunkte, Level,  
Namen, Profession

Hauptwerte: 5

Charisma (CHR), Geschicklichkeit (GES), Intuition  
(INT), Konsitution (KON), Stärke (STR), Weisheit  
(WEI)

Wahrnehmung: 5

## F

Fertigkeiten ..... 6

Fernkampf: 6

Armbrust, Blasrohr, Bogen, Gewehre, Granaten,  
Pistolen, Wurfmesser, Wurfspere

Gaben: 8

Empathie (CHR, CHR, CHR), Feines Näschen (GES, GES,  
GES), Instinkt (INT, INT, INT), Kräfteschub (STR, STR,  
STR), Magieespür (WEI, WEI, WEI), Talentschub  
(KON, KON, KON)

Gesellschaftliches: 7

Begeistern (CHR, CHR, INT), Betören (CHR, CHR, INT),  
Eloquenz (WEI, GES, CHR), Lügen (INT, CHR, CHR),  
Manipulieren (STR, CHR, INT), Menschenkenntnis  
(WEI, INT, INT), Schauspiel (KON, INT, CHR),  
Selbstbeherrschung (KON, KON, CHR), Verkleidung  
(WEI, WEI, GES)

Handwerk: 8

Ackerbau (KON, STR, INT), Bergbau (STR, STR, STR),  
Bogenbau (STR, STR, GES), Brauerei (GES, STR, INT),  
Bäcker (STR, INT, INT), Fahrzeuge lenken (WIS, INT,  
KON), Fleischer (STR, STR, KON), Gerber (STR, STR,  
INT), Glaskunst (GES, GES, INT), Handel (WEI, CHR,  
CHR), Heilmittelkunde (WEI, WEI, CHR),  
Heilmittelkunde (WEI, WEI, INT), Holzbearbeitung  
(WEI, STR, KON), Kartographie (WEI, GES, GES),  
Kochen (WEI, GES, INT), Malen & Zeichnen (INT, INT,  
GES), Maurer (STR, STR, GES), Schlossknacken (WEI,  
GES, GES), Schmied (STR, STR, KON), Schnaps  
brennen (WEI, INT, INT), Schneider (WEI, INT, GES),  
Steinmetz (STR, STR, KON), Töpfer (STR, STR, GES),  
Webkunst (GES, GES, WEI)

Körperliches: 6

Athletik (STR, GES, KON), Bedrohen (STR, STR, CHR),  
Diebstahl (GES, GES, CHR), Gauklerei (GES, GES,  
CHR), Klettern (STR, STR, KON),  
Körperbeherrschung (KON, STR, STR), Reiten (KON,  
KON, GES), Schleichen (KON, GES, GES), Schwimmen  
(KON, KON, STR), Sinnesschärfe (INT, INT, INT),  
Tanzen (GES, GES, INT), Zechen (KON, KON, KON)

Nahkampf: 6

Dolche, Faustkampf, Fechtwaffen, Peitschen,  
Schwerter, Speere, Stäbe, Zweihänder

Natur & Umwelt: 7

Angeln (STR, WEI, INT), Fallenstellen (STR, WEI, INT),  
Fesseln (STR, STR, WEI), Fährtensuche (WEI, WEI,  
INT), Orientierung (WEI, WEI, INT), Pflanzenkunde  
(WEI, WEI, KON), Wetterkenntnis (INT, INT, WEI),  
Wildnisleben (STR, STR, INT), Zähmung (INT, INT,  
WIS)

Wissen: 7

Anatomie (WEI, WEI, STR), Astronomie (WEI, GES, INT),  
Baukunst (WEI, STR, STR), Geographie (WEI, GES,  
GES), Geschichte (WEI, KON, KON), Gossenwissen  
(WEI, GES, KON), Kriegskunst (WEI, STR, STR),  
Kryptographie (WE, INT, INT), Legenden & Sagen  
(WEI, INT, CHR), Magie (WEI, WEI, WEI), Magiekunde  
(WEI, CHR, WEI), Mathematik (WEI, INT, WEI),  
Mechanik (WEI, STR, INT), Philosophie (WEI, INT,  
INT), Rechtskunde (WEI, CHR, CHR), Schrift (1-5),  
Sprache (1-5), Sprachkunde (WEI, CHR, CHR),  
Steinkunde (WEI, INT, INT), Viehzucht (WEI, INT, INT)

## M

Magie ..... 8

Spruchkarte: 8

Zweige: 8

Meditation ..... 4

## P

Punkte ..... 3

Global/Magisch (●): 3

Spezifisch (○): 3

## S

Schlaf ..... 3