

Skyrim

- [Charakterbogen \(Skyrim\)](#)
- [Add-On-Regeln](#)
- [Völker & Klassen](#)
- [Stunt-Tabellen](#)
- [Ausrüstung / Preistabellen](#)

Charakterbogen (Skyrim)

Allgemeine Informationen

Name:

Geschlecht:

Alter:

Volk:

Herkunft:

Klasse:

Aussehen:

Wie siehst du aus? Wie kleidest du dich? Welche besonderen Merkmale hast du?

Persönlichkeit:

Wie bist du so als Charakter? Wie verhältst du dich normalerweise?

Geschichte:

Wie ist dein Leben bisher verlaufen? Was hast du erlebt?

Sonstige Merkmale:

Gibt es noch etwas über dich zu sagen, was bis jetzt keinen Platz gefunden hat?

Fähigkeiten

Attribute

(12 Punkte zu verteilen; höchstens 5 auf ein Attribut)

Stärke		Intelligenz	
Geschicklichkeit		Willenskraft	
Ausdauer		Konzentration	
Kämpfen		Kommunikation	

Spezialfähigkeiten

(werden je nach Klasse festgelegt)

Kampf

(individuell mit der Spielleitung abzusprechen)

Schaden (wird je nach Waffe festgelegt): ?W6 (Grundscha­den der Waffe, von der Spielleitung festgelegt)+? (durch passendes Attribut)+? (fixer Wert, von der Spielleitung festgelegt)

Lebenspunkte: Grundwert (=20) + 1W6 + 2x Ausdauerwert

Manapunkte (standardmäßig 10):

Verteidigung:

Geschwindigkeit:

Rüstung:

Waffe/n:

...

Beutel

Du darfst dir **3 Gegenstände** aussuchen, die du in deinem Rucksack/Beutel/etc. bei dir führst. Zusätzlich dazu startest du das Spiel mit ___ Septimen.

Add-On-Regeln

Erschöpfung

Wenn ein Charakter eine anstrengende Handlung durchführt, muss eine Probe auf Ausdauer (Schwierigkeit: 10) gewürfelt werden. Wird die Probe bestanden, passiert nichts weiter. Wird die Probe nicht bestanden, macht sich Erschöpfung in dem Charakter breit - der Charakter erhält einen Erschöpfungspunkt. Je nach Schwere der Erschöpfung wird die Schwierigkeit **aller** Proben erhöht:

- 1 Erschöpfungspunkt: +1
- 2 Erschöpfungspunkte: +2
- 3 Erschöpfungspunkte: +3

Von Erschöpfung kann sich ein Charakter erholen. Entweder der Charakter ruht sich für einige Zeit aus oder trinkt einen Ausdauertrank. Das tilgt 1 Erschöpfungspunkt.

Ein Charakter, der die Nacht durchmacht, erhält automatisch 1 Erschöpfungspunkt.

Beispiel:

Zarya ist gerade auf einen hohen Baum geklettert. Sie würfelt eine Ausdauer-Probe (Schwierigkeit: 10).

Sie würfelt: $2+3+4 +0$ (Ausdauer) = 9

Zarya hat die Probe also nicht bestanden und erhält deshalb 1 Erschöpfungspunkt.

Sie versucht von dem Baum aus die Umgebung auszukundschaften (Schwierigkeit: $10+1$ (durch Erschöpfung)).

Sie würfelt $3+4+6 +2$ (Konzentration) = 15

Sie besteht also die Probe.

Später kehrt sie zu ihrem Lager zurück und ruht sich eine Weile im Zelt aus, um sich von der Erschöpfung zu erholen.

Dauer einer Runde

Für den Fall, dass es gebraucht wird, kann man 1 Runde im Kampf in etwa als 6 Sekunden Dauer übertragen.

Völker & Klassen

Völker

Mensch, Elf, Ork – oder doch lieber Katze? Die Welt von Himmelsrand hält viele Gesichter bereit.

Jedes Volk hat einen besonderen Vorteil zu bieten. Diese sind in der folgenden Tabelle aufgeschlüsselt:

Waldelfen (Bosmer)	50% Giftresistenz
Hochelfen (Altmer)	+5 Manapunkte
Dunkelelfen (Dunmer)	50% Feuerresistenz
Orks (Orsimer)	bekommt für Ausdauer-Proben einen Bonus von +2
Nord	50% Kälteresistenz
Kaiserliche	+5 Lebenspunkte
Rothwardonen	50% Giftresistenz
Bretonen	50% Magieresistenz
Argonier (Echsenmensch)	Wasseratmung
Khajiit (Katzenmensch)	Nachtsicht

Halbblut?

In einer Welt wie der von Skyrim kann es durchaus vorkommen, dass sich Vertreter von zwei Völkern etwas näher kommen.

Vielleicht wolltest du schon immer mal ein Halbblut spielen (oder als Spielleiter*in einen solchen NPC ins Spiel einbringen) - dann gilt für dich folgendes:

Der Charakter bekommt jeweils die Hälfte des Vorteils jedes Volks.

- bei 50% Resistenz -> 25%
- bei +5 Leben/Mana -> +2
- Argonier: keine vollwertige Wasseratmung, aber kann länger die Luft anhalten (man könnte auch einen Bonus auf Tauchen vergeben)

- Khajit: keine vollwertige Nachtsicht, aber Bonus auf Wahrnehmen in der Dunkelheit (z.B. +2)

Beispiel: Ein Charakter ist halb Nord, halb Hochelf. Er/Sie bekommt +2 Manapunkte und besitzt 25% Kälteresistenz.

Wie genau manche Regeln ausgelegt werden bzw. bei Abweichungen von den oben genannten Vorgaben sollten sich Spielleiter*innen und Spieler*innen am besten abstimmen.

Klassen

In diesem Abenteuer könnt ihr euch für eine von drei Klassen entscheiden. Diebe seid ihr alle, doch was könnt ihr besonders gut? Seid ihr eher ausgelegt auf schnelles, lautloses Töten?

Liegt euch heimliches Erkunden mehr?

Oder wart ihr schon immer fasziniert von Magie?

Assassine

Assassinen sind Meister darin, Leute besonders schnell aus dem Weg zu räumen. Ihre Angriffe aus dem Schatten bewirken besonders viel Schaden und manches Leben fällt ihnen sofort zum Opfer.

Waffen:

Schwert, Dolch, Bogen

Spezialfähigkeiten:

Schleichangriff:

Wenn du unentdeckt angreifst, verdoppelt sich der von dir verursachte Schaden.

Kritischer Treffer:

Würfle bei einem erfolgreichen Angriff 1W6. Bei einer 6 erzielst du einen kritischen Treffer, d.h. du verursachst 1,5fachen Schaden.

Zielen (Bonusaktion):

+2 Bonus auf deine Fernkampf-Probe

Sprintangriff (nur für Nahkampf-Angriffe):

Du kannst als Bonusaktion vor deinem Angriff sprinten, um einen Sprintangriff durchzuführen.

Wenn du mit dieser Fähigkeit erfolgreich angreifst, kannst du einen kritischen Treffer landen, wenn du auf deinem W6 eine 5 oder 6 würfelst.

Zwei Waffen (nur für Nahkampf-Angriffe):

Wenn du als Aktion einen Angriff ausführst, kannst du als Bonusaktion mit deiner zweiten Waffe angreifen.

Kampfhaltung:

+5 Bonus auf Ausdauerproben nach Kämpfen

Taschenspieler

Der **Taschenspieler** ist der Spezialist des Stehlens. Taschen anderer Leute oder Schlösser ohne Schlüssel stellen für ihn kein Hindernis dar. Er hat das Nichtgesehenwerden perfektioniert und kann seine Gegner schädigen, indem er sie heimlich vergiftet.

Waffen:

Schwert, Dolch, Bogen

Spezialfähigkeiten:

Schleichen

+3

Du löst keine Stolperdrähte oder ähnliche Fallen aus.

Schlossknacken

+3

Du kannst beim Schlossknacken nicht entdeckt werden.

Taschendiebstahl

+3

Wenn dein Ziel schläft, bekommst du einen Bonus von +5 statt +3.

Vergiften

Würfle eine Taschendiebstahl-Probe (mit **Geschicklichkeit**). Bei Erfolg hast du das Ziel heimlich vergiftet. Wirkt sofort. Verbraucht ein Fläschchen Gift.

Trickser

Der **Trickser** ist der heimliche Magier. Was ihm an Übung beim Schleichen fehlt, macht er durch seine Zauber wieder wett. Schließlich kann Magie auch lautlos machen, Gegner lähmen oder Freunde heilen. Und das kann in brenzlichen Situationen äußerst hilfreich sein.

Zauber wirkst du normalerweise mit **Konzentration**. Jeder erfolgreiche Zauber kostet **2 Manapunkte** und wirkt im Normalfall auf **1 Ziel**.

Waffen:

Dolch, Schwert

Als Trickser kannst du dir eine von drei **Magieschulen** aussuchen, die dir unterschiedliche Fähigkeiten und Zauber bieten:

Illusion

Du hast die Kunst gemeistert, deine Existenz zu verschleiern und den Geist anderer zu manipulieren.

Heimliches Zaubern

Du wirst beim Zaubern nicht entdeckt.

Verfügbare Zauber

- Lautlosigkeit
- Unsichtbarkeit
- **einen** der Zauber Heldenmut, Furcht, Besänftigen oder Erzürnen

Zauber	hält	Reichweite	Wirkung
Lautlosigkeit	180 s		Du machst keine Geräusche.
Unsichtbarkeit	30 s		Du wirst unsichtbar.
Heldenmut	60 s	20m	+5 Lebenspunkte; keine Erschöpfung; nicht verängstigbar
Furcht	60 s	20m	Ziele müssen eine Willenskraftprobe bestehen (Schwierigkeit: 10 + dein Intelligenzwert), sonst haben sie Angst vor dir und können sich dir nicht nähern.
Besänftigen	60 s	20m	Ziele müssen eine Willenskraftprobe bestehen (Schwierigkeit: 10 + dein Intelligenzwert), sonst hören sie auf zu kämpfen bis der Zauber endet oder bis sie selbst angegriffen werden.
Erzürnen	60 s	20m	Ziele müssen eine Willenskraftprobe bestehen (Schwierigkeit: 10 + dein Intelligenzwert), sonst greifen sie alle Lebewesen in ihrer Nähe an.

Veränderung

Mit der Veränderungs-Magie steht dir das Schweizer Taschenmesser des Arkanen zur Verfügung.

Effektives Zaubern

Deine Zauber halten länger und besitzen eine stärkere Wirkung (dieser Effekt wurde bereits auf die Zaubern in der Tabelle angewendet).

Verfügbare Zauber

- Leben entdecken
- Wasseratmung **oder** Kerzenschein

- Paralyse **oder** Steinhaut

Zauber	hält	Reichweite	Wirkung
Leben entdecken	5 s	20 m	Du kannst lebende Kreaturen durch Wände hindurch sehen.
Wasseratmung	120 s		Du kannst unter Wasser atmen.
Kerzenschein	120 s	5 m	Du beschwörst eine schwebende Lichtkugel.
Paralyse	5 s / 1Runde	10 m	Ziele müssen eine Ausdauerprobe bestehen (Schwierigkeit: 10 + dein Intelligenzwert), sonst sind sie gelähmt.
Steinhaut	120 s		+4 Rüstung.

Wiederherstellung

Du kannst deinen Verbündeten lebensrettende Unterstützung bieten - oder das Leben deiner Feinde durch tödliches Gift angreifen.

Mana-Regeneration

Wenn du dich ausruhst, würfle 1W6. Du erhältst so viele Manapunkte zurück, wie der Würfel Augen anzeigt.

Verfügbare Zauber

Zauber	hält	Reichweite	Wirkung
Heilung	-	20 m	Heilt 10 Lebenspunkte
Schnellheilung	-	20 m	Heilt 5 Lebenspunkte; als Bonusaktion einsetzbar
Rune des Giftes	30s	10 m	Ziele müssen eine Ausdauerprobe bestehen (Schwierigkeit: 10 + dein Intelligenzwert), sonst sind sie vergiftet (3 Schaden je Runde, wenn sie am Zug sind; ignoriert Rüstung).

Stunt-Tabellen

Anmerkungen zu Stunts

Die hier aufgeführten Stunts sind aus dem AGE-System übernommen und/oder für den Skyrim-Oneshot bearbeitet.

Wer außer Kampf- und Zauber-Stunts auch noch Rollenspiel- und Erkundungs-Stunts in sein Abenteuer integrieren möchte, findet diese in der angehängten PDF-Datei (oder alternativ, wie auch die originalen Stunt-Tabellen, auf <https://truant.com/spiele/rollenspiele/fantasy-age-system>).

Man kann Stunts aber auch spontan und nach eigenem Ermessen vergeben, eigene Stunt-Effekte einbauen oder an manchen Stellen (z.B. bei Zaubern) auch einfach ohne feste Stunt-Effekte und/oder feste Punktzahlen arbeiten.

Die Stunts in den hier aufgelisteten Tabellen funktionieren so, dass der Spieler einen oder mehrere Stunts aus der Tabelle wählen darf, je nachdem, wie viele Stunt-Punkte er/sie erwürfelt hat (z.B. kann man mit 5 Stunt-Punkten einen *Tödlichen Hieb* für mehr Schaden wählen, aber stattdessen auch *Zweiter Angriff* + *Bedrohen* auswählen). Man kann auch weniger Stunt-Punkte ausgeben als man erwürfelt hat. Stunt-Punkte gelten allerdings nur für die aktuelle Probe und verfallen danach.

Kampf-Stunts

Punkte	Stunt	Wirkung
1	Wegstoßen	Du nutzt deinen Angriff, um deinen Gegner ein Stück von dir wegzustoßen.
	Aufmerksam	Du erhältst eine besondere Information über die Kampfsituation oder einen Bonus von +2 auf deine nächste Probe.
2	Umwerfen	Du wirfst deinen Gegner zu Boden. Nahkampfangriffe gegen Gegner am Boden erhalten einen Bonus von +2, Fernkampfangriffe sind um 2 schwieriger.

Defensivhaltung	Bis zu deinem nächsten Zug erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Verteidigungswert.	
Entwaffnen	Du schlägst deinem/deiner Gegner*in die aktuell ausgerüstete Waffe aus der Hand.	
Starker Hieb	+1W6 Schaden	
Verhöhnern	Erschwert den nächsten Angriff oder Zauber des/der gewählten Gegners/Gegnerin um 2.	
Bedrohen	Der/die gewählten Gegner*in muss dich in seinem/ihrem nächsten Zug angreifen.	
3	Zweiter Angriff	Du kannst ein zweites Mal angreifen.
	Unterstützung	Wähle einen Verbündeten. Er/Sie bekommt für die Dauer einer Runde einen Bonus von +5, der in einem beliebigen Moment genutzt werden darf.
4	Zweites Ziel	Du kannst mit deinem Schlag einen zweiten Gegner in unmittelbarer Nähe treffen. Dein erwürfelter Schaden wird beiden Gegnern zugefügt.
	Fix unterwegs	Du setzt dich an die Spitze der Initiative-Reihenfolge.
5	Tödlicher Hieb	+2W6 Schaden

Zauber-Stunts

Punkte	Stunt	Wirkung
1	Kosten sparen	Je eingesetztem Stuntpunkt reduzierst du die Kosten des Zaubers um 1.
2	Starker Zauber	Dein Zauber erreicht die 1,5fache Wirkung (nur für Zauber mit Zahlenwerten).
3	Verlängerung	Dein Zauber hält doppelt so lange wie normal.
4	Zweiter Zauber	Du kannst sofort einen weiteren Zauber (mit seinen normalen Kosten) wirken.

Zweites Ziel	Du kannst ein weiteres Ziel mit deinem Zauber beeinflussen, ohne zusätzliche Manapunkte zu verbrauchen.	
Beeindruckend	Dein Zauber ist so beeindruckend, dass Gegner, die dich angreifen wollen, in der nächsten Runde eine Willenskraft-Probe (Schwierigkeit: 10) ablegen müssen. Wird die Probe nicht bestanden, können sie dich nicht angreifen.	
5	Machtimpuls	Dein Zauber ist so stark, dass er einen anderen Zauber auflösen kann.

Ausrüstung / Preistabellen

Allgemeine Informationen

Preise werden in Septimen angegeben. Sie orientieren sich z.T. an den Preisen aus dem Spiel selbst (sprich: Wenn neue Gegenstände zu dieser Liste hinzugefügt werden sollen, bietet es sich an, deren Wert zu recherchieren oder eben alternativ selbst einen Wert aufzustellen).

Informationen zur (empfohlenen) Startausrüstung für Spieler und zu potenziellen Händlern finden sich in den Spielleiter-Dokumenten.

Alchemie & Lebensmittel

		Preis	Schaden	Effekt
TRÄNKE				
Heiltrank		20		+15 LP
Manatrank		20		+5 MP
Ausdauertrank		20		-1 Erschöpfung
Paralysegift		130		paralysiert für 5s
Gift		40	3 je Runde	(1 Minute / 5 Rd)
ESSEN			GETRÄNKE	je Flasche:
Kohl		2	Bier	5
Karotte		1	Alto-Wein	12
Flaschenkürbis		1	Schwarzdornmet	25
Apfel		3	Honigbräumet	20

<i>Lauch</i>		1	<i>Nordmet</i>	5
<i>Kartoffel</i>		1	<i>Wein</i>	7
<i>Tomate</i>		4		
<i>gegrilltes Fleisch (Pferd, Huhn, Ziege)</i>		4		
<i>gegrilltes Schl.kr.bein</i>		3		
<i>gesalzener Fisch</i>		2		
<i>gesalzenes Muschelfleisch</i>		2		
<i>Apfelkuchen</i>		5		
<i>Brot</i>		2		
<i>Eidarer Käse</i>	Ecke	5		
	Rad	13		
<i>Ziegenkäse</i>	Ecke	4		
	Rad	10		
<i>Honignussschnitte</i>		2		
<i>Süßkuchen</i>		3		

Waffen & Ausrüstung

	Preis	Schaden (fix)	Schaden (variabel) / Effekt			Preis	Rüstung
WAFFEN							
<i>Stahlschwert</i>	45	8	1W6+3+ST R		<i>Kapuze</i>	15	0

<i>Jagdbogen</i>	50	7	1W6+3+GE S		<i>Leder- Rüstung</i>	33	3
<i>Stahldolch</i>	18	5	1W6+GES		<i>Lederner Armschutz</i>	10	1
<i>Zwergenschwert</i>	135	10	1W6+6+ST R		<i>Leder- Stiefel</i>	10	1
<i>Kaiserlicher Bogen</i>	90	9	1W6+5+GE S				
<i>Zwergendolch</i>	55	7	1W6+1+ST R				
<i>Pfeil</i>	2						
<i>Rolle des Feuerblitzes</i>	50	15	Feuer				
HILFSMITTEL							
<i>kleines Zelt</i>	10						
<i>Felldecke</i>	6						
<i>Dietrich</i>	2						
<i>Laterne</i>	3						
<i>Fackel (brennt 2h)</i>	2						
<i>2 Kohle</i>	1						
<i>Seil (50m)</i>	10						
<i>Metallhaken</i>	2						