

# 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 brenzligen 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 Zauber 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).