

Quests of Chaos



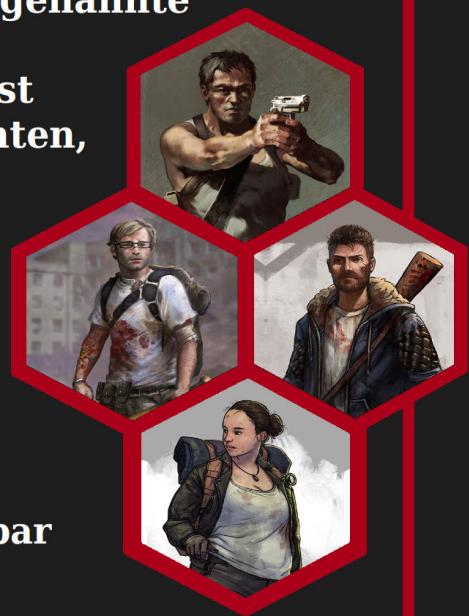
SCHNELLESTART
REGELWERK

Darum ist die Natur so groß, weil sie vergessen hat, dass sie Chaos war; und doch kann es ihr auch wieder einfallen, wenn es sein muss.

-Søren Kierkegaard-

Quests of Chaos ist ein Regelwerk für sogenannte Tischrollenspiele, auch Pen and Paper genannt. In einem solchen Spiel schlüpfst du, zusammen mit anderen Gleichgesinnten, in die Rolle eines Spielercharakters, der sich durch eine fiktive Welt bewegt und allerlei Abenteuer erlebt.

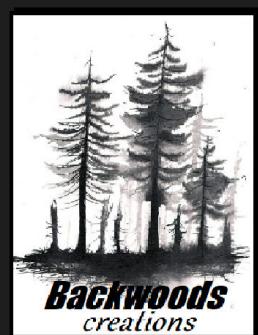
Du willst leicht zugängliche Regeln? Ein rasantes Würfelsystem, welches Würfelorgien vermeidet und somit actionreiche Kämpfe bietet? Du willst ein Regelwerk das gutes Storytelling in den Vordergrund stellt und universell einsetzbar ist, um somit in den unterschiedlichsten Settings zu funktionieren?



Willkommen in der Welt von *Quests of Chaos*.

In diesem Schnellstart Regelwerk sind ein paar der wichtigsten Grund- und Kampfregeln enthalten, damit du dich schnell einfinden kannst.

Des Weiteren beinhaltet das Schnellstart Regelwerk alle Informationen um sich einen eigenen Spielercharakter zu erstellen und sofort in die Abenteuer zu starten.



*Backwoods creations
© 2018
Alle Rechte vorbehalten.
Patrick Morgenthaler*



Schnellstart Regelwerk



**Autor,
Gestaltung,
Layout:**

Patrick Morgenthaler
in Zusammenarbeit mit
Johannes Zinnau

Ideen und Inspiration bei:

Pathfinder, Gammaslayers, D&D, Shadowrun, How to be a Hero, DSA,
Maddrax

Version: 01.04.2025

Patrick Morgenthaler
E-mail: pmorgenthaler@web.de
quests-of-chaos.com

Lizenz:

CC-BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Sie dürfen:

das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und verbreiten unter folgenden Bedingungen.

- Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstützt gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.
- Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.
- Wenn sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt aufbauen, dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.
- Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

VORWORT

Dieses Schnellstart Regelwerk bietet dir einen schnellen und einfachen Einstieg in die Welt von Quests of Chaos.

Es führt dich Schritt für Schritt durch die Charaktererschaffung und beinhaltet ein paar der Grundregeln damit du dich schnell zurecht findest.

Eine ausführlichere Beschreibung der Regeln, weitere Details über Kampfszenarien, eine große Auswahl an Gegnern, Ausrüstung, Spielmechanik und eine Beschreibung der Welt Cthula Lumpor, die eigens für dieses Regelwerk erschaffen wurde, findest du im Grundregelwerk.

Quests of Chaos ist ein Regelwerk welches universell eingesetzt werden kann, um in verschiedenen Settings zu funktionieren. Es hat auch klar definierte, knappe Regeln und bietet Spaß für Rollenspielprofis und Anfänger. Das Kampfsystem bietet rasante Aktion ohne sich unnötig in komplizierten Würfelorgien zu verlieren. Es kann für lange Abenteuerkampagnen oder sogenannte One Shot Abenteuer genutzt werden.

Ich wünsche dir und deinen Freunden viel Spaß beim Spielen und beim Gestalten eurer eigenen Abenteuer mit meinem Regelwerk "**Quests of Chaos**".



INHALT



Einleitung

• Was ist Pen and Paper.....	Seite 5
• Hilfsmittel.....	Seite 6
• Charakterbogen.....	Seite 6
• Der Spieler.....	Seite 6
• Wie muss ich mir das vorstellen?.....	Seite 7
• Der Beginn.....	Seite 8

Charaktererschaffung

• Der Beginn.....	Seite 9
• Beruf.....	Seite 10
• Hobby.....	Seite 10
• Attribute verteilen.....	Seite 12
• Lebensenergie.....	Seite 14
• RW berechnen.....	Seite 15
• Geistige Gesundheit.....	Seite 15
• Wiederstehen.....	Seite 17
• Initiative berechnen.....	Seite 17
• Glück	Seite 18
• Begabungen verteilen.....	Seite 19
• Fertigkeiten verteilen.....	Seite 20
• Sonderfertigkeiten.....	Seite 28
• Die Ausrüstung aussuchen.....	Seite 30

Ausrüstung

• allgemeine Informationen.....	Seite 31
---------------------------------	----------

Grundregeln

• Regeln.....	Seite 32
• Würfel.....	Seite 32
• Proben.....	Seite 32
• Werte über 20.....	Seite 33
• Werte unter 1.....	Seite 33
• Legendäre Erfolge.....	Seite 33
• Patzer.....	Seite 34
• Kritischer Misserfolg.....	Seite 34
• Kombinierte Würfe.....	Seite 35
• Konkurrierende Proben.....	Seite 35

Regeln Kampf

• Kämpfen.....	Seite 36
• Angreifen.....	Seite 36
• Schaden anrichten.....	Seite 37
• Verteidigen und Parieren.....	Seite 38

Anhang

• Charakterbogen I	Seite 40
• Charakterbogen II.....	Seite 41
• Stereotypen	Seite 42

EINL FITUNG

Was ist Pen and Paper?

Quests of Chaos ist ein universelles Regelwerk das zum Spielen eines Pen and Paper Abenteuers benötigt wird. Bei Pen and Paper handelt es sich um interaktives Rollenspiel das mit Stift, Papier und der Vorstellungskraft gespielt wird. Der **Spieler** schlüpft in einen Charakter, der dann in einer fiktiven Welt Abenteuer erlebt. Der **Spieleleiter** (SL) dient dabei als Bildschirm zu dieser Welt. Er beschreibt was der Spieler sieht oder hört, verkörpert die Charaktere, die die Welt bewohnen und beschreibt wie diese auf den Spieler reagieren. Der Spieler hat die Aufgabe, auf all diese Sachen zu reagieren, indem er entweder beschreibt oder darstellt was er tut.

Ähnlich einem Computerspiel steuert er seinen Spielercharakter (SC) dann durch diese fantastische Welt.

Es gibt unzählige Artikel darüber worauf es beim Pen and Paper ankommt, doch reduziert auf zwei Worte ist es; **der Spielspaß**.

Wenn alle am Spieltisch wissen was beim Pen and Paper wichtig ist, und was nicht, ist das schon viel Wert. Es ist wichtig das die Spielergruppe in sich funktioniert. Wenn alle das grundlegende Prinzip verstanden

haben und ein gemeinsames Verständnis dafür besitzen steht einem erfolgreichen Abenteuer nichts mehr im Weg.

3 Gesichtspunkte, die für Spieler und Spieelleiter wichtig sind:

- Beim Pen and Paper handelt es sich um ein Spiel. Genau wie bei einem Computerspiel, einem Brettspiel oder Kartenspiel will man gewinnen. Dazu müssen Aufgaben erledigt oder Hindernisse überwunden werden. Und es gibt Regeln die bei strittigen Situationen eingesetzt werden.

- Pen and Paper wird in einer Gruppe gespielt. Daher ist der soziale Aspekt sehr wichtig. Die Gruppe versucht gemeinsam (mit der Hilfe des Spieelleiters) sich durch ein Abenteuer zu schlängeln. Alle wollen an der Erfüllung der Aufgabe teilhaben, alle wollen ihre Momente im Spiel genießen und vor allem wollen alle Spaß haben.

- Pen and Paper ist ein Medium in dem Geschichte erlebt wird. Die Spieler gestalten die Geschichte aktiv mit und beeinflussen so den Ausgang. Diese Art des dynamischen Geschichten erzählen verbindet Spieler und Spieelleiter.



EINLEITUNG

Was wird benötigt?

Um Pen and Paper zu spielen wird folgendes benötigt:

1. Die Charakterbögen. Darauf erstellst du deinen SC.
(siehe im Anhang)
2. Ein Regelwerk (sollte zumindest der Spielleiter besitzen)
3. Würfel, sogenannte polyedrische Würfel. Diese besitzen mehrere Seiten. Die Würfel die benötigt werden finden sich in der folgenden Tabelle.
4. Stift, Papier und Radiergummi
5. ein paar Mitspieler und ca. 3 – 6 Stunden Zeit
6. einen ruhigen Ort
7. Der Spielleiter kann ebenfalls Karten von der Welt, den Dörfern und Städten sowie besonderen Orten anlegen um sie dann auf dem Tisch den Spielern zu präsentieren. Das hilft dabei, dass sich alle Teilnehmer die Szene gleich vorstellen können, um sich so in einer chaotischen Situation besser zu koordinieren, oder sich in einem Dorf besser zu recht zu finden..

Die Würfel:

<i>W₄</i>	<i>Würfel mit 4 Seiten</i>
<i>W₆</i>	<i>Würfel mit 6 Seiten</i>
<i>W₈</i>	<i>Würfel mit 8 Seiten</i>
<i>W₁₀</i>	<i>Würfel mit 10 Seiten</i>
<i>W₁₂</i>	<i>Würfel mit 12 Seiten</i>
<i>W₂₀</i>	<i>Würfel mit 20 Seiten</i>

Der Einsatz des W₂₀:

In Quests of Chaos erfolgt jeder Probenwurf mit dem 20 seitigen Würfel. Er entscheidet über Erfolg oder Niederlage.

Charakterbogen

Die Charakterbögen findest du auch auf der Homepage Quests-of-Chaos.com als Download.

Auf diesen Charakterbögen erstellst du deinen Abenteurer. Sie sind so aufgestellt das sie eine breite Auswahl an Fertigkeiten und Begabungen enthalten, um so ein breites Spektrum abzudecken.

Der Spieler:

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines fiktiven Abenteurers, der in einer fiktiven Welt lebt. Dabei kann es sich um Mann oder Frau, Handwerker oder Verkäufer, Soldat, Krankenpfleger oder Friseur handeln. Der Fantasie ist hier fast keine Grenze gesetzt. Diese Person entsteht mit Hilfe der eigenen Vorstellung und den Regeln in diesem Buch. Als Hilfe dient hier der **Charakterbogen** auf dem der Abenteurer erstellt wird und Punkte auf Begabungen auf Fertigkeiten verteilt werden, die er beherrscht.



EINLEITUNG

Der Spielercharakter (SC) wird mit jedem Abenteuer, das er erlebt, erfahrener und entwickelt seine Fähigkeiten auf diese Weise stetig weiter.

So kann er immer größere Gefahren bewältigen und wird vielleicht irgendwann zu einem bejubelten Helden oder aber einem gefürchteten Bösewicht.

Wie muss ich mir das alles jetzt vorstellen?

Eine Gruppe von enthusiastischen Rollenspiel Liebhabern trifft sich zu einem gemeinsamen Pen and Paper Abend. Jeder hat sich seinen eigenen fiktiven Charakter erstellt.

Der Charakter ist in eine bestimmte Welt und Umgebung eingebettet. Das bedeutet, dass es in dieser Welt Regeln, bestimmte physikalische Gesetze oder andere Besonderheiten gibt, die vorab vom SL kommuniziert worden sind. In einem Fantasie Setting können dies auch andere Rassen wie zum Beispiel Elfen, Orks oder Fabelwesen sein. Dies ist für die Spieler wichtig zu wissen um sich auf die Welt vorzubereiten.

Beim Pen and Paper kann man aber diese Welt, samt Bewohner, Häuser etc. nicht wie bei einem Videospiel auf einem Bildschirm sehen. Hier hat der SL die große Aufgabe dies für die Spieler lebendig zu machen.

Wie etwas aussieht, sich anfühlt, schmeckt, riecht oder klingt erfährst der Spieler alles vom Spielleiter.

Er ist somit die Schnittstelle der Sinne zu dieser fiktiven Welt.

Die Spieler hingegen **interpretieren diese Beschreibungen** und entscheiden in der Rolle ihres Spielercharakters, wie sie sich verhalten wollen.

Der Spieler kann dann in den Charakter seines Helden schlüpfen und wie in einem Theaterstück mit dem Spielleiter und den Mitspielern interagieren.



“He, Herbert, du alter Haudegen. Kann man hier in der Gegend etwas interessantes erleben? Was hat es eigentlich mit dem toten Mann am Stadttor auf sich?”

Oder aber der Spieler beschreibt aus dritter Person heraus was sein Charakter tut und sagt.

“Herbert geht zum Dorfpolizisten, und fragt diesen nach Neuigkeiten und möchte wissen wieso ein Toter am Stadttor liegt.”

EINLEITUNG

In Aktionen in denen die Spieler Handlungen ausführen die scheitern könnten oder bei einem Fehlschlag negative Auswirkungen haben könnten, muss eine Probe auf die Begabung plus Fertigkeit ablegt werden, die der aktuellen Handlung entspricht. Dies kann zum Beispiel ein Schlag mit einem Schwert sein oder das eintreten einer Tür.

Dazu muss der Spieler dann auf die passende Begabung und die passende Fertigkeit würfeln.

Dieser "Wert" kann sich unterschiedlich ausprägen aber vereinfacht gesagt stellt er die Kompetenz des Abenteurers in gewissen Disziplinen dar.

Zum Beispiel wie gut er klettern kann, oder wie wuchtig seine Schläge mit einem Knüppel ausfallen.

Der Beginn:

Bevor es losgehen kann muss sich jeder Spieler noch einen passenden Spielercharakter erstellen. Dabei empfiehlt es sich dies gemeinsam mit den anderen Spielern und dem SL zu tun. Der SL kann die Spieler dabei unterstützen sich einen für das Abenteuer passenden SC zu gestalten und kann gegebenenfalls eingreifen wenn etwas zu weit geht oder gänzlich nicht passen würde. Außerdem können die Spieler dadurch ihre SC aufeinander Abstimmen, um so möglichst viele Fertigkeiten abzudecken.

Viel Spaß.



SC-FRÖSCHAFFFLUNG

Die Charakterbögen findest du ab Seite 40.

Am Anfang sollte der Gedanke stehen
Wen oder Was möchte ich eigentlich
verkörpern? Einen kräftigen, sozial
schwachen Hau-Drauf, einen
redegewandten Charmeur, einen
Scharfschützen, der seine Gegner aus
der Ferne erledigt oder doch eher
einen freundlichen, netten
Handwerker der es nicht so mit dem
Kämpfen hat.

Da hilft es, wenn du dir ein Bild deines
Spielcharakters im Kopf machst.
Dabei kannst du dich an Filmen,
Büchern oder Videospielen
orientieren. Alles ist möglich, solange
es die Spielmechanik zulässt.

Das heißtt, das in
einem Mittelalter
Setting ein
Revolverheld eher
Fehl am Platz ist.
Oder ein
Bogenschütze in
einem Sci-Fi
Weltraum Setting.

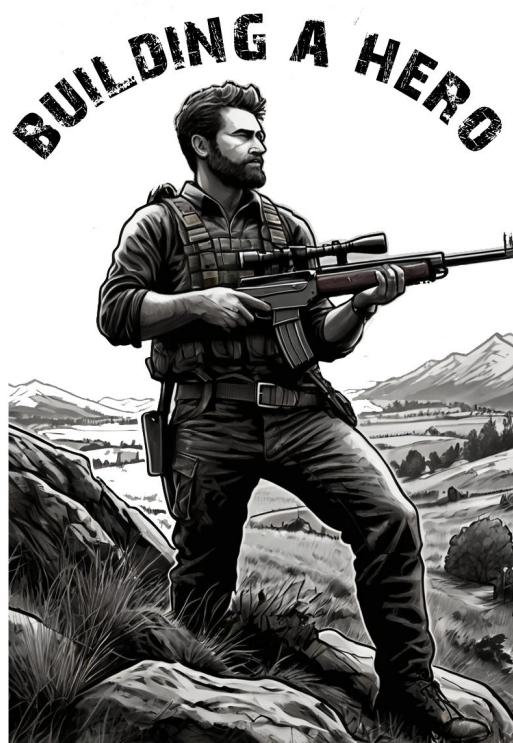
*Folge nun Schritt für Schritt den
nächsten 4 Phasen zum Erstellen
deines Helden.*

PHASE I Der Grundcharakter

Gib ihm einen Namen.
Wenn du nun ein grobes Bild deines
Helden hast beginnst du auf dem
"Charakterbogen I".

Hier kannst du sein Alter, seine
Herkunft (Land oder Ortschaft)
eintragen, seine Religion wenn
gewollt, und sein Geschlecht.
Somit nimmt dein Held langsam
Gestalt an.

In der Spalte
Charaktereigenschaften
gibst du deinem Helden
seine Charakterzüge. Ist er
Mürrisch, freundlich,
egoistisch oder Weltoffen
usw. Das hilft dir später im
Spiel deinen Helden
angemessen zu
verkörpern.
Auch sein Aussehen
kannst du in dem freien
Feld beschreiben oder ein
Abbild deines Helden
malen.



Charaktereigenschaften:

Charaktereigenschaften bestimmen die Wesenszüge. Das hilft dir deinen Helden angemessen im Rollenspiel zu verkörpern.

Jeder Held oder Abenteurer sollte bestimmte Charaktereigenschaften haben, die ihn ausmachen und aber auch zu ihm passen. Außerdem sollten die Charaktereigenschaften auch zu einander passen und sich nicht widersprechen.

Beispiel Widersprechen:

introvertiert ↔ geschwätzig
stur ↔ entscheidungsfreudig
ruppig ↔ nett

Beispiele für Charaktereigenschaften:

abenteuerlustig	frohsinnig	labil
angeberisch	geduldig	machtgierig
aufmüpfig	gesprächig	manipulativ
ausgeglichen	hektisch	mutig
besserwisserisch	herablassend	naiv
bösartig	hilfsbereit	paranoid
chaotisch	humorvoll	unfreundlich
charmant	introvertiert	wahnsinnig
egoistisch	kaltblütig	realistisch
eingebildet	kampflustig	ruppig
engstirnig	kindisch	schleimig
faul	konservativ	selbstbewusst
reizbar	sozial	unberechenbar
weltoffen	teamfähig	unsicher
rachsüchtig	verbittert	verwirrt

Beruf und Hobby:

In der Spalte Beruf kannst du nun deinem Spielercharakter seine Spezialisierung geben. Bei Beruf trägst du ein was er gelernt hat. Dies hat Auswirkungen auf verschiedene **Begabungen** die er durch diesen Beruf trainiert und verbessert hat. Handwerkliche Berufe geben Boni auf Geschick, Geistige Berufe auf Intelligenz. Ein Soldat ist gut im Umgang mit Waffen. Außerdem ist es nützlich, um dir so Klischeehaft ein Bild deines Helden zu machen.

Ein Beruf bringt dir 2 zusätzliche Punkte, die du jetzt bei den berufsspezifische Begabungen eintragen darfst.



Ein Hobby bringt auch +2 Punkte, die du aber auf spezifische Fertigkeiten verteilen darfst.

Hier ist deiner Fantasie so gut wie keine Grenze gesetzt, außer das es halbwegs plausibel sein sollte und vom SL genehmigt wird. Ein Lagerarbeiter der sich als Hobby für Atomphysik interessiert ist eher unwahrscheinlich. Ein Lehrer der in seiner Freizeit Kampfsport macht ist schon plausibler.

Beruf:

Mit einem Beruf kannst du deinem Spielercharakter bestimmte Spezifikationen und Kenntnisse mit auf den Weg geben. Du kannst ihn so in einem bestimmten Bereich zu einem Profi machen. Der SC hat diesen Beruf erlernt und womöglich auch lange Zeit in dem Bereich gearbeitet. Das bedeutet, dass du bei der Erschaffung deines Helden Bonuspunkte zum Verteilen auf bestimmte Begabungen erhältst. Berufe werden nach Kategorien gegliedert und dementsprechend mit Boni in den jeweiligen Bereichern belohnt. Handelt es sich um einen körperlichen Beruf (Holzfäller oder Sportler) erhältst du einen Bonus im Bereich der Physischen Begabungen. Handelt es sich aber um einen Medizinischen Beruf (Arzt oder Pfleger) erhältst du den Bonus in Wissen oder sozialen Begabungen.



Beispiele für Berufe:

Kategorien	Auswirkungen
Körperliche Berufe	+2 auf physische Begabungen
Handwerkliche Berufe	+2 auf motorische Begabungen
Denkende Berufe	+2 auf Wissen
Militärische Berufe	+2 auf Nahkampf oder Fernkampf Begabungen
Medizinische Berufe	+2 auf Wissen, Soziale oder motorische Begabungen
Schüler, Student, Azubi	+1 auf soziale Begabungen oder passend zur Sparte
Kundenkontakt Berufe	+2 auf soziale Begabungen
Kreative Berufe	+2 auf motorische Begabungen
Arbeitslos	-1 auf ein bestimmtes Attribut

Wenn mehrere Attribute zur Auswahl stehen kannst du die Punkte auch aufteilen.

- *Also 2 Punkte auf eine Begabung.*
- *Oder je 1 Punkt auf 2 Begabungen.*

Hobby:

Bei einem Hobby verhält es sich ähnlich wie bei einem Beruf. Der SC hat viel Zeit mit diesem Hobby verbracht und sich so gewisse Fertigkeiten angeeignet, die anderen in diesem Bereich fehlen. Durch ein Hobby erhält er einen Bonus auf bestimmte Fertigkeiten. Hierbei handelt es sich um 2 Fertigkeitspunkte, die du nach belieben auf die Hobby spezifischen Fertigkeiten verteilen darfst.

Beispiele für Hobbys:

Hobby	Mögliche Optionen
Heimwerker	+2 auf Herstellen oder +2 auf Reparieren
Fußballer	+2 auf Rennen / Sprinten
Jäger	+2 auf Gewehre oder +2 auf Tierkunde oder +2 auf Spuren lesen
Angler	+2 auf Tierkunde oder +2 auf Naturkunde
Kampfsportler	+2 auf Akrobatik oder +2 auf unbew. Nahkampf
Künstler	+2 auf Herstellen oder passendes Wissen
Nähen	+2 auf Lederkunde
Schützenverein	+2 auf Gewehre oder Pistolen
Gamer	+2 auf Computer oder +2 auf Technik
Technikfreak	+2 auf Technik oder Elektrik oder Herstellen
Kochen oder Backen	+2 auf Gift/Nahrung, Tier- oder Pflanzenkunde
Gärtnern	+2 auf Pflanzenkunde
Wandern	+2 auf Naturkunde oder +2 Navigation
Rennen fahren	+2 auf Fahren

Wenn mehrere Fertigkeiten in Frage kommen die zu dem Hobby passen, kannst du die Punkte aufteilen.

- **Also 2 Punkte auf eine Fertigkeit.**
- **Oder je 1 Punkt auf 2 Fertigkeiten.**

Attribute verteilen:

Hier stehen dir **7 Attribute** zur Verfügung. Die Attribute gehen von einem Wert **0** bis **7**.

Du darfst nun **bis zu 21 Punkte** auf die **7 Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Beweglichkeit, Intelligenz, Charisma, Konstitution und Wahrnehmung** verteilen.

In dieser Phase darf ein Attribut den Wert von 6 noch nicht überschreiten. Attribute können dann aber im weiteren Spielverlauf durch einsetzen von Abenteuerpunkten gesteigert werden.

Verteile deine Attribute entsprechend deinem SC.

- Wenn er ein guter Schütze sein soll, da er zum Beispiel als Beruf Soldat ist, dann packe möglichst viele Punkte in das Attribut WAH.
- Wenn er als Handwerker Dinge gut reparieren soll, dann verteile die Punkte in GES.
- Und wenn er in brenzligen Situation schnell reagieren soll (Initiative), dann steigere die Attribute BEW und WAH.

Beim Verteilen der Attribute können bestimmte Schwellenwerte erreicht werden um Fertigkeitspunkte (FP), Talente oder Begabungspunkte (BP) frei zu schalten. Diese findest du bei den Sonderfertigkeiten ab Seite 28.

SC-ERSCHAFFUNG

Die Attribute spezifizieren die körperlichen Eigenschaften deines Abenteurers. Mit ihnen kannst du deinen SC weiter verbessern und leveln. Die Attribute haben dann direkte Auswirkung auf die Begabungen indem sie dir entweder einen permanenten Bonus auf die Begabung selbst verleihen, einen Bonus auf bestimmte Fertigkeiten oder ein Talent freischalten. Manche Attribute haben auch Auswirkungen auf die Lebensenergie (LE) oder den Rüstungswert (RW). Andere Attribute beeinflussen die Initiative.

Stärke (STÄ):

Stärke definiert wie stark der Charakter ist und wie hart ein Faustschlag oder ein ausgeführter Angriff mit einer Nahkampfwaffe ist. Stärke wirkt sich ausschließlich auf die Nahkampf Fertigkeiten aus.

- *Im unbewaffneten Nahkampf erhöht Stärke den zugefügten Schaden bei Gegnern.*

Wahrnehmung (WAH):

Eine hohe Wahrnehmung bedeutet das der Charakter schneller begreift was um ihn herum geschieht. Er kann dadurch einen Feind schneller erkennen und bekämpfen. Aber auch bei Gefahren schneller reagieren.

- *Fernkampffertigkeiten profitieren von einer hohen Wahrnehmung genau so wie die Initiative.*

Beweglichkeit (BEW):

Beweglichkeit ist die Kunst sich schnell oder geschickt zu bewegen. Eine gute Beweglichkeit ist wichtig wenn man sich heimlich bewegen will oder um in einem Kampf schneller zu reagieren.

- *Bewegungsradius im Kampf aber auch die Initiative profitieren von einer guten Beweglichkeit, genauso wie alle physischen Begabungen.*

Intelligenz (INT):

Um gewisse motorische Aktionen ausführen zu können ist es wichtig, dass dafür geeignete Wissen zu haben. Wenn man nicht weiß wie ein mechanisches Gerät funktioniert kann man es auch nicht reparieren. Wenn man nicht weiß wo sich Fische in einem Fluss gerne aufhalten, wird man auch kein Glück beim Angeln haben. Intelligenz setzt somit den Grundstein für viele Aktionen, speziell im motorischen Bereich.

- *Der Wert Widerstehen profitiert ebenfalls von einer hohen Intelligenz.*

Geschicklichkeit (GES):

Geschicklichkeit beschreibt wie gut der Charakter etwas kann. Zum Beispiel das Reparieren einer Waffe, das Knacken eines Schlosses oder das Herstellen einer Bombe. Aber auch bei medizinischen Eingriffen ist eine hohe Geschicklichkeit von Vorteil, wenn man einen blutstillenden Verband anlegen will.

Charisma (CHA):

Charisma wirkt sich auf die sozialen Fertigkeiten aus. Ob gut oder böse? Mit einem hohen Charismawert behandeln dich andere einfach anders; nämlich besser.

Ein Charakter mit hohem Charisma stellt somit einen guten Anführer dar, dem man gerne in die Schlacht folgt. Oder einen charismatischen Bösewicht vor dem man schon Angst bekommt wenn er den Raum betritt. Hohes Charisma wirkt sich auch auf Tiere aus, die man besänftigen und eventuell zähmen möchte.



Konstitution (KON):

Konstitution beschreibt wie widerstandsfähig dein Held ist. Wie gut er Krankheiten oder Gift widerstehen kann oder wie hoch seine körperliche Belastbarkeit ist. Je höher die Konstitution umso höher der Rüstungswert, die Geistige Gesundheit, die Lebensenergie oder die Erschöpfungspunkte.

- ***Die Werte in Widerstehen, Lebensenergie, Rüstungswert, Erschöpfungspunkte, Geistige Gesundheit, Knochenbrüche, Hunger und Durst profitieren von einer hohen Konstitution.***

PHASE 2

Die Grundwerte

Lebensenergie:

Lebensenergie (LE) beschreibt wie gut es um deinen SC bestellt ist. Bei Beginn beträgt die LE 100 Punkte, sie kann aber durch bestimmte Sonderfertigkeiten (SF) erhöht werden.

Grundlebensenergie 100

- + ggf. SF Highlander + 40 LE
- = deine aktuelle LE

Die LE kann den errechneten Maximalwert nicht überschreiten.

Sinkt die LE hat dies Auswirkungen auf deinen SC.

Wert LE	Effekt
140 - 50	Kein negativer Effekt
49 - 30	SC ist angekratzt, ab jetzt - 1 auf jede Aktion.
29 - 20	SC ist angeschlagen, ab jetzt - 2 auf jede Aktion.
19 - 10	SC ist schwer angeschlagen, ab jetzt - 4 auf jede Aktion
9 - 1	SC wird Bewusstlos, immer wieder für 1 Minute in Game Time.
0	Tot

Rüstungswert:

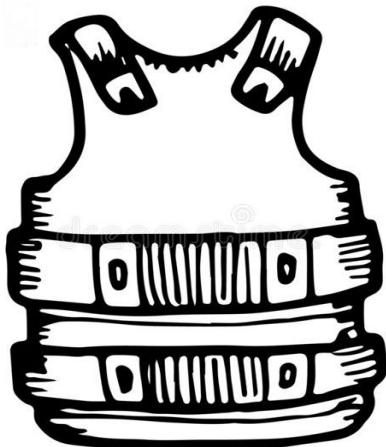
Der Rüstungswert setzt sich hauptsächlich aus den Werten deiner angelegten Kleidung und Ausrüstung zusammen. Wenn dein SC Schaden erleidet wird dieser mit dem RW verrechnet. RW kann somit über Leben und Tod entscheiden.

Bei Rüstungswert (RW) trägst du den Wert ein den du wie folgt berechnest:

Grundrüstungswert 0

- + RW Kleidung
- + ggf. SF „Dickes Fell“ + 4 RW
- = dein aktueller RW

**Erhaltener Schaden minus RW
gleich tatsächlicher Schaden.**



All deine angelegte Kleidung wirkt sich also positiv auf den RW aus. Militärische oder robuste Kleidung hat einen höheren RW als zum Beispiel Jogginghosen.

Wenn du Kleidungsstücke ablegst verlierst du auch dessen RW Punkte.

Geistige Gesundheit:

Dein Wert in der Geistigen Gesundheit errechnest du wie folgt:

Grund Geistige Gesundheit 100

- + ggf. SF „Abgebrüht“ + 40 GG
- = deine aktuelle GG

Dieser Wert gibt an wie Mental belastbar dein SC ist. GG kann während eines Abenteuers genauso sinken wie LE. Zum Beispiel wenn der Charakter schreckliche Dinge tut oder mit ansehen muss. Der Spielleiter kann dann mittels Auswürfeln mit einem W20 oder einem seines Erachtens bestimmten Wert entscheiden, situationsabhängig wie viel GG dein SC verliert oder erhält. Auch die Schwächen des SC haben Einfluss auf die GG.

Ob deine GG sinkt oder steigt liegt dabei ganz allein daran wie dein SC konzipiert ist. Ein Bösewicht der schlimme Dinge tut verliert keine GG, im Gegenteil. Und ein Gutmensch der gute Taten vollbringt erhält ebenfalls GG zurück.

Verlust der Geistigen Gesundheit:

GG verlierst du durch die unterschiedlichsten Aktionen. In den meisten Fällen liegt es jedoch beim SL zu entscheiden wann und wie viele GG der SC verliert. Falls der SL dies nicht entscheiden möchte kann er sich an der folgenden Tabelle orientieren.

SC-ERSCHAFFUNG

Beispiel Aktion	Auswirkung
<i>Unschuldigen Töten</i>	- 50 GG
<i>Kind töten</i>	- 80 GG
<i>Brutale Dinge erleben</i>	- 40 GG
<i>Übernatürliche Dinge erleben</i>	- 50 GG
<i>Etwas brutales machen</i>	- 40 GG
<i>Jemanden foltern</i>	- 55 GG
<i>Gefoltert werden</i>	- 60 GG
<i>Schmerzen lange ertragen</i>	- 30 GG
<i>Einen geliebten Menschen verlieren</i>	- 60 GG

Erhalten von Geistiger Gesundheit:

GG regeneriert sich durch Ausruhen oder Schlafen. Doch der Platz, die Zeit und die Umstände des Rastlagers entscheiden darüber wie viel Punkte deine GG wieder steigt.
GG füllt sich aber auch auf wenn du gute Dinge tust und den Menschen hilfst.

Regeneration	Rastlager der Wahl
+1 / Stunde	Irgendwo im Nirgendwo ohne Feuer, Decke oder Schlafsack
+2 / Stunde	Draußen im Schlafsack oder Decke ohne Feuer
+3 / Stunde	Draußen ohne Schlafsack oder Decke aber mit Feuer
+4 / Stunde	Draußen im Schlafsack oder Decke und Feuer
+5 / Stunde	Draußen im Zelt
+6 / Stunde	Im Zelt und Feuer
+7 / Stunde	Im Zelt, Feuer und Wache
+8 / Stunde	In einem Gebäude
+10 / Stunde	In einem Gebäude mit Schlafsack, Decke und einer Wache

Auswirkungen der Verluste:

GG Punkte	Auswirkung
150 - 50	Keine negativen Auswirkungen
49 - 30	Leichte Defizite, schlechte Konzentration - 2 auf alle Würfelproben
29 - 15	Mittlere Defizite, Ängste und Depressionen - 4 auf alle Würfelproben
14 - 1	Große Defizite, einer Psychose nahe, bewegt sich ohne fremde Hilfe nicht mehr vorwärts, sieht in allem eine Gefahr, kann keine Aktionen mehr ausführen.
0	SC ist geistig Tot und somit auch physisch gestorben.

Aktion	Auswirkung
<i>Jemandem helfen</i>	+5 GG
<i>Jemandem helfen (Erste Hilfe)</i>	+10 GG
<i>Etwas besonders Gutes tun (Aufgabe)</i>	+20 GG
<i>Etwas besonders Gut machen (Aktion)</i>	+5 GG
<i>Einen wirklichen Bösewicht töten und die Welt besser machen</i>	+40 GG
<i>Einen unschuldigen vor dem Tod retten</i>	+25 GG

Widerstehen:

Widerstehen (WS) errechnet sich aus den Werten KON und INT (Attribute).

Grundwert KON + INT

- + ggf. SF „Zäh“ + 4
- = dein aktueller Wert in Widerstehen

Mit dieser Fähigkeit kannst du bestimmten äußeren Faktoren versuchen zu trotzen. Einer Krankheit, Kälte, Hitze oder Gift kannst du so versuchen zu widerstehen. Aber auch in sozialen Interaktionen, wenn der SC beeinflusst wird, wie zum Beispiel Überreden oder während einer Folter. Auch bei manchen Schwächen, bei denen der SC vielleicht gezwungen ist zu handeln (Kleptomanie), kann er auf seinen Wert in WS würfeln und versuchen dem Drang zu widerstehen.

Dabei würfelst du mit einem **W20** auf deinen Wert in Widerstehen.

Dieser Wert setzt sich aus den Attributen **KON + INT** und gegebenenfalls der Sonderfähigkeit **Zäh (+4)** zusammen.

Somit kann der SC einen maximalen Wert von **18** in Widerstehen erreichen.

Anwendungsbeispiele:

- Gift, unverträgliche Lebensmittel
- Krankheiten
- Manipulation durch Überreden, Überzeugen usw...
- Kälte, Hitze oder Strahlung
- Versuch seinen Schwächen zu widerstehen wie zum Beispiel Kleptomanie oder Jähzorn usw...

Initiative:

Initiative (Init.) beschreibt deine Fähigkeit zu reagieren. Wenn ein Kampf stattfindet, entscheidet der Wert darüber wer als Erster, als Zweiter, als Dritter usw. an der Reihe ist.

Berechnen des Initiative Wertes:

**Die Attribute WAH und BEW werden addiert
= Grundinitiative X**

X	Vor jedem Kampfwürfeln
Deine Initiative	+ 1W6 = Deine aktuelle Initiative für diesen Kampf

Je höher also deine Initiative desto eher bist du an der Reihe.
Haben mehrere den gleichen Init. Wert beginnt derjenige mit dem höchsten Wert in WAH.



Jeder Spieler würfelt vor einem Kampf 1W6, dieser wird zur Grundinitiative addiert. Dadurch verändern sich pro Kampf die Initiativewerte und es bleibt dynamischer.

Beispiel:

Herbert hat eine Grundinitiative von 6 und würfelt mit dem W6 eine 4 = 10, Lisbeth hat 8 und würfelt eine 1 = 9, Zora hat 1 und würfelt eine 4 = 5. Somit wäre Herbert als erstes an der Reihe, danach Lisbeth und dann Zora.

Gegner besitzen ebenfalls einen fest definierten Init. Wert.

Somit kann es sein das Lisbeth an der Reihe ist, danach ein Gegner dann Zora und wieder ein Gegner usw... Die Tabelle zeigt ein paar Szenarien bei denen der Initiativwert in Kampfrunden Erleichterungen oder Erschwernisse bringt.

Situation	Auswirkung des Initiativwertes
Hinterhalt legen	+ 3 für alle Beteiligten in der ersten Kampfrunde
In Hinterhalt geraten	- 3 für alle, die in den Hinterhalt geraten sind in der ersten Kampfrunde
Überraschungsangriff	Darf ersten Angriff ausführen
Anschleichen und angreifen	Darf den ersten Angriff ausführen
Talent "Reflexschuss"	Darf auch bei einem Hinterhalt den ersten Angriff ausführen

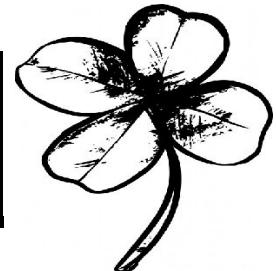
Glück berechnen:

Bei Glück handelt es sich um ein optionales Attribut. Glück kann in vielen Situationen von nutzen sein, wenn man es nutzen möchte.

Der Glückswert wird zu Beginn, bei der Charaktererschaffung, einmalig bestimmt. Dazu würfelst du mit dem W4, dem W6 und dem W8 und addierst das Ergebnis.

Beispiel:

Herbert würfelt eine 2, eine 4 und eine 7. Sein Glückswert ist also 13.



Der Wert kann während des Spielverlaufs sinken aber auch durch bezahlen von AP wieder gesteigert werden.

Erreicht der Glückswert 0 Punkte kannst du durch bezahlen von AP einen neuen Glückswert erwürfeln. Hierzu würfelst du erneut einen W4, W6 und W8.

Diese Art der Steigerung kostet dich 250 AP und kann erst gemacht werden, wenn alle Glückspunkte aufgebraucht wurden.

Der Glückswert kann auf 2 unterschiedliche Arten eingesetzt werden.

- Kritischen Misserfolg abwenden
- Patzer ausgleichen

Kritischen Misserfolg abwenden:

Würfelst du eine **20** kannst du entscheiden mit einem **W20** auf deinen Glückswert zu würfeln. Dabei zählt dies als Erfolg wenn du den geforderten Wert unterwürfelst. Hast du Erfolg, ist dies immer noch ein Fehlschlag, jedoch bleibt die schwerwiegende Folge aus.

- *Diese Aktion kostet dich allerdings einen Glückspunkt.*

Patzer ausgleichen:

Patzt du bei einer Probe kannst du durch bezahlen von Glückspunkten die Differenz ausgleichen.

- *Die eingesetzten Glückspunkte gehen dabei jedoch verloren.*

Glück kann bei fast allen Aktionen eingesetzt werden. Ausgenommen sind soziale Interaktionen.

Somit ist es dir möglich einen maximalen Wert von 10 Meter pro 2 Sekunden zu erreichen.

PHASE 3

Begabungen und Fertigkeiten

Begabungen verteilen:



(Charakterbogen II)

Die Begabungen sind am wichtigsten für deinen SC. Sie legen den Grundstein für deine Fertigkeiten. Es stehen dir **6** Kategorien zur Verfügung auf die du nun **bis zu 33** Punkte verteilen darfst. Dabei gehen die Werte von 0 bis 10 je Begabung. Es sind die Grundwerte auf die du mit dem **W20** würfelst um Würfelproben abzulegen.

Bewegungsradius:

Bewegungsradius kommt **nur im Kampf** vor und errechnet sich aus dem Attribut Beweglichkeit (BEW).

Wert in BEW = X m die in einer Kampfrunde zurückgelegt werden können.

- + ggf. Schwellenwertbonus + 3m

Bei Beginn darf eine Begabung den Wert von 8 nicht überschreiten. Die vollen 10 Punkte in einer Begabung sind nur durch den Berufsbonus erreichbar.

Da du deinem Helden schon einen Beruf und ein Hobby gegeben hast hilft es dir vielleicht dabei die Begabungspunkte dementsprechend zu setzen.

Die 6 Kategorien bestehen aus:

Attacke Nahkampf (ANK)

Angriffe mit Schlagwaffen, Stichwaffen, unbewaffnet oder Parieren.

Attacke Fernkampf (AFK)

Angriffe mit Pistolen, Gewehren jeglicher Art, einem Bogen oder der Armbrust.

Motorische Aktionen (MOT)

Reparieren, Herstellen, Schloss knacken, Survivaltechniken, Erste Hilfe und Fahren findet man alles unter motorischen Aktionen.

Physische Aktionen (PHY)

Hierzu zählen unter anderem Klettern, Schwimmen und andere körperliche Aktivitäten.

Soziale Aktionen (SOZ)

Die Fähigkeit zu lügen, zu überzeugen, zu führen oder zu handeln.

Wissen (WIS)

Geistiges Wissen über die Natur, Technik, Mechanik, Umgebung bis hin zu Medizin.

Nach der Verteilung der Begabungspunkte erhältst du nun weitere Punkte die du auf beliebige Fertigkeiten verteilst.

Fertigkeiten verteilen:



Die Begabung beschreibt dein Grundkönnen. Mit den Fertigkeiten kannst du nun deinem Helden den letzten Schliff verpassen, indem du aus deinen gesetzten Werten in Begabung, eine bestimmte Anzahl an Fertigkeitspunkten erhältst die du auf die jeweiligen Fertigkeitsbäume verteilen darfst.

Wenn jetzt eine Würfelprobe auf eine Handlung gemacht werden muss und du die dazu passende Fertigkeit geskillt hast wird der Wert aus Begabung und Fertigkeit addiert.

Das bedeutet, je höher deine Begabung und je höher dein Fertigkeitswert, desto wahrscheinlicher ein Erfolg.



Beispiel:

Begabung ANK 8 Punkte → 16 Punkte zur freien Verteilung auf alle Fertigkeiten in ANK.

Du hast nun 16 Punkte auf die jeweiligen Fertigkeiten verteilt.

Fertigkeiten: **Faustkampf = 5**
 Schlagwaffen = 8
 Stichwaffen = 2
 Parieren = 1

Wenn jetzt ein Angriff mit einem Baseballschläger gegen einen Feind durchgeführt wird, muss mit einem W20 gewürfelt werden.

d.h. **ANK 8 + Schlagwaffen 8 = 16**
Erfolg, wenn 16 oder weniger gewürfelt wurde.

Um manche Fertigkeiten zu nutzen brauchst du Fertigkeiten aus dem Bereich WIS. Wenn du nicht weißt wie ein Motor (Mechanik oder Technik) funktioniert, kannst du ihn auch nicht reparieren.

Beispiel:

WIS Technik 12, MOT Reparieren 10

Jetzt werden beide Werte addiert, dann durch 2 geteilt und anschließend gewürfelt.

WIS Technik 12, plus MOT Reparieren 10 = 22 : 2 = 11
Erfolg bei 11 oder weniger.

Die höchste Stufe die ein SC mit Leveln seiner Begabungen und Fertigkeiten erreichen kann beträgt 29 Punkte.

Maximal 14 Pkt. Begabung + Berufsbonus + maximal 15 Pkt. Fertigkeiten.

Wie viele Punkte du in jeder Begabung auf deine Fertigkeiten verteilen darfst, wird auf dem Charakterbogen mit einem Pfeil und einem bestimmten Multiplikator dargestellt.



Die Multiplikatoren fallen unterschiedlich aus, je nachdem wie viele Fertigkeiten in einer Begabung ausgewählt werden können. Das heißt das der Multiplikator immer höher wird, umso mehr Fertigkeiten eine Begabung hat.

Multiplikatoren:

- **ANK = x 2**
- **AFK = x 3**
- **PHY = x 3**
- **SOZ = x 3**
- **MOT = x 4**
- **WIS = x 5**

Beispiel:

Begabung ANK 4 x 2 = 8 Punkte für die Fertigkeiten zu verteilen.

Begabung PHY 7 x 3 = 21 Punkte für die Fertigkeiten zu verteilen.

In dieser Phase dürfen einzelne Fertigkeiten nicht über den Wert von 10 gesteigert werden !!



Attacke Nahkampf

Schlagwaffen:

Hierzu zählen alle Waffen mit denen man zuschlagen kann.

Baseballschläger, Hammer, Stock, Schwert, Eispickel oder eine Schaufel.



Stichwaffen:

Als Stichwaffen zählen hauptsächlich Messer, aber auch ein Schraubendreher kann für eine solche Aktion Zweckentfremdet werden.

Unbewaffneter Nahkampf:

Schlagen, treten, beißen, Kopfstoß oder jemanden umreißen, eben alles was der Körper so hergibt.

Parieren:

Diese Fertigkeit beschreibt die Fähigkeit einen Angriff abzuwehren und gegebenenfalls einen Gegenangriff zu starten.

Diese Fertigkeit wird nochmals detailliert beschrieben im Kapitel Regeln Kampf.

Diverse Waffen oder Gegenstände haben einen Bonus oder Malus auf diesen Wert.



Attacke Fernkampf

Pistolen/Maschinengewehre:

Handfeuerwaffen die vorzugsweise mit einer Hand bedient werden oder Waffen die ein kleines Kaliber besitzen. Zum Beispiel 9mm Waffen. Eine MP5, eine Clock17 oder ähnliches.

Gewehre:

Unter diese Fertigkeit fallen zivile Langwaffen. Das bedeutet Gewehre die kein Dauerfeuer schießen können. Ein Jagdgewehr oder eine Shotgun zum Beispiel.



Sturmgewehre:

Sturmgewehre sind militärische Langwaffen wie zum Beispiel das M4 oder das AK47. Diese Waffen besitzen verschiedene Feuermodi und machen sie demnach schwieriger zu bedienen.

Scharfschützengewehre:

Ein Scharfschütze schießt auf weite Distanzen mit Zielfernrohr. Diese Fertigkeit erlaubt es dem Schützen Gegner in über 600 Meter Entfernung zu treffen, wenn man es beherrscht.

Bogen/Armbrust:

Gekauft oder selbst gebaut. Mit dieser Fertigkeit bist du ein Meister im lautlosen töten mit Waffen die eine Sehne besitzen.

Schwere Waffen:

Raketenwerfer, Maschinengewehre, Granatwerfer und montierte Waffen auf Fahrzeugen gehören in diese Kategorie. Alles was viel Zerstörung anrichtet.



Physische Fertigkeiten

Rennen/Sprinten:

Über die Straße rennen kann jeder. Doch du hast genug Ausdauer und jagst sogar dem Hund und dem Postauto hinter her. Außerdem kannst du in einem Kampf zusätzliche Entfernung zurück legen.

Klettern:

Ob Bäume, Häuser oder Felsen. Es gibt nichts wo du nicht hinauf kommst. Auf diese Fertigkeit wird auch gewürfelt wenn du Hilfsmittel zum klettern benutzt.



Akrobatik:

Du willst einen Rückwärtssalto und eine Schraube machen oder elegant über eine Mauer kommen. Dann skille Akrobatik. Selbst einen Sprungangriff bekommst du damit hin.

Schwimmen:

Die Fähigkeit zu schwimmen besitzt ebenfalls fast jeder. Doch mit dieser Fertigkeit kannst du weite Strecken zurücklegen oder länger Tauchen als andere. Auch gefährliche Gewässer mit Strömungen meisterst du mit Bravour.

Reiten:

Du kannst fast alles Reiten was 2, 4 oder mehr Beine hat.

Schleichen:

Leise und heimlich schleichst du dich an Feinden vorbei, oder an sie heran um sie dann hinterrücks zu erledigen.

Verstecken:

Dich zu verstecken fällt dir leicht. Du hast ein Auge für gute Plätze um vor unliebsamen Augen unentdeckt zu bleiben.

Springen:

Springen ist die Fähigkeit weite Sprünge zu meistern oder hohe Sprünge zu tätigen. Wie zum Beispiel aus dem Stand über ein Auto.

Kraftakt:

Etwas schweres hoch heben oder bewegen, eine Tür eintreten oder ein fest geschlossenes Ventil öffnen. All dies fällt unter den Begriff Kraftakt.



Motorische Fertigkeiten

Reparieren:

Die Fähigkeit Sachen zu reparieren, egal ob elektrische oder mechanische Gegenstände und Waffen.

- *Setzt Wissen in der jeweiligen Kategorie die repariert werden soll voraus.*

Herstellen:

Egal ob Ausrüstung, Waffen oder Pfeile. Ein Rucksack aus Leder oder eine Bombe.

- *Setzt Wissen in der jeweiligen Kategorie die hergestellt werden soll, voraus.*

Schloss knacken:

Eine Tür die verschlossen ist kann eingetreten werden. Oder man öffnet sie leise und vorsichtig. Mit dieser Fertigkeit gelingt dir das wahrscheinlich auch.

- *Setzt Wissen Mechanik voraus.*

Fallen stellen/entschärfen:

Willst du ein Tier fangen oder einen Menschen? Stell eine Falle, oder entschärfe eine Falle die dir gestellt wurde.

- *Setzt Wissen Mechanik voraus.*

Feinmotorisches Geschick:

Hiermit ist es dir möglich Arbeiten zu verrichten die ein besonders Maß an Geschick erfordern. Sich aus Fesseln zu befreien oder filigrane Arbeiten wie das einfädeln eines Fadens in ein Nadelöhr.

Survivaltechniken:

Alles was wichtig ist um in der Wildnis zu überleben. Angeln, Tiere ausnehmen und Feuer machen fallen unter diese Fertigkeit.

- *Setzt Wissen Naturkunde voraus.*
- *Setzt Wissen Tierkunde voraus*

Werfen:

Bei den Bundesjugendspielen hast du Gold geholt. Du wirfst fest und weit. Zielsicher triffst du sogar kleine Dinge auf weite Entfernung.

Fahren:

Die Fähigkeit ein Fahrzeug zu fahren besitzt fast jeder. Doch du bist ein wahrer Stuntfahrer. Verfolgungsjagd und eine Waffe abfeuern, oder eine 180 Grad Wende mit der Handbremse, kein Problem.

Fliegen:

Hubschrauber und Flugzeug bedienen, für dich kein Problem. Du hast einen Pilotenschein und diesen mit Auszeichnung bestanden.

Wunde behandeln:

Hiermit kannst du Schusswunden und größere Verletzungen behandeln. Sogar eine bekommst du hin.

- *Setzt Wissen Schwere Wunde voraus.*

SC-ERSCHAFFUNG

Erste Hilfe:

Einen Verband anlegen oder einen kleinen Splitter entfernen. Mit Erste Hilfe kannst du kleinere Verletzungen behandeln.

- *Setzt Wissen Medizin voraus.*

Reanimieren:

Die Fertigkeit tote Lebewesen zu reanimieren....

- *Setzt Wissen Medizin voraus.*

Taschendiebstahl:

Aus fremden Taschen etwas zu entwenden, oder sogar die komplette Tasche klauen. Mit dieser Fertigkeit bist du ein wahrer Langfinger.

Verbergen:

Verbergen ist die Fähigkeit Dinge an dir zu verstecken wenn du durchsucht wirst. Kleine Dinge wie ein Messer können so irgendwo hinein geschmuggelt werden wo eigentlich Waffen verboten sind.



Soziale Fertigkeiten

Handeln/Feilschen:

Du bekommst die Dinge immer etwas günstiger und verkauft sie für mehr. Ein Händler wie aus dem Lehrbuch.

Überzeugen:

Du schaffst es immer wieder andere von deiner Meinung zu überzeugen. Ihnen deinen Willen aufzuschwatzen fällt dir besonders leicht.

- *Hält nur kurzfristig an.*

Begeistern:

Du bist ein Meister mit Worten. Wenn du eine Rede hältst kleben alle an deinem Ohr. Sie werden dir folgen, egal wohin.

- *Hält für längere Zeit an.*

Lügen:

Chronisch oder um sich aus einer prekären Lage heraus zu reden. Die Leute werden dir glauben egal was du ihnen erzählst.

Betören/Flirten:

Dein Charme sprüht aus dir heraus. Das andere Geschlecht, und manchmal auch das gleiche, kann dir kaum widerstehen.

Tiere beeinflussen:

Du strahlst eine Präsenz aus der sogar Tiere nicht widerstehen können. Hund, Katze, Maus oder sogar einen Puma, du kannst sie alle zähmen und trainieren.

Beruhigen:

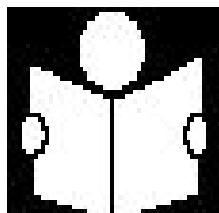
Aufgebrachte, hysterische Menschen kannst du mit deiner behaglichen und lässigen Art beruhigen.

Einschüchtern:

Du schaffst es immer wieder dein Gegenüber einzuschüchtern. Ob mit Worten oder einfach nur mit deinem Auftreten.

Menschenkenntnis:

Du durchschaust die Menschen um dich herum. Dir fällt es leicht, heraus zu finden ob du angelogen wirst oder ob dein gegenüber etwas plant.



Mechanik:

Wenn du ein Gerät ansiehst offenbart es dir seine Funktion. Alle mechanischen Gerätschaften sind kein Geheimnis für dich.

Technik:

Computer und andere Hightech Geräte sind dein Hobby. Du kennst dich aus. Du bist ein Kind der 90er und damit aufgewachsen.

Computer:

Zocken, Hacken, Programmieren; das ist genau dein Ding. Du kannst Programme haken, Türschlösser umgehen oder Passwörter knacken.

Chemie:

Du kennst die molekularen Verbindungen der Erde. Du kannst Alkohol brennen, Bomben bauen oder einfach nur Seife herstellen.

Elektrik:

Elektrische Geräte wie zum Beispiel ein Funkgerät kannst du nicht nur bedienen, sondern auch reparieren. Ein Fernzünder bauen oder ein Auto kurz schließen ist kein Problem für dich.

Biologie:

Du kennst den menschlichen Körper, den Aufbau einer Zelle oder die molekulare Zusammensetzung einer Pflanze. Biologie war dein Hauptfach.

Lederkunde:

Das Tier ist erlegt und gehäutet. Jetzt möchtest du aus dem Leder einen Rucksack oder eine Rüstung bauen. Mit Lederkunde weißt du zumindest theoretisch wie es geht..

Holzkunde:

Aus einem Baum einen Bogen herstellen? Oder aus einem Stock eine vernünftige Waffe fertigen? Holzkunde ermöglicht dir Dinge aus Holz zu bauen oder auch Holzbauwerke zu konstruieren.

Stahlkunde:

Du hast Stahl studiert oder bist Hobbyschmied. Du weißt wie er bearbeitet wird um ein Messer zu schmieden und du kannst bauliche Strukturen aus Stahl einschätzen ob sie stabil sind. Wie etwa eine Brücke.

Waffenkunde:

Kaliber, Funktion und Reparatur. Du bist ein Waffennarr und kennst dich einfach aus.

Sprachen:

Du liebst die Sprachen der Welt. Dich mit anderen zu unterhalten, ob verbal oder durch Gesten, es fällt dir einfach nicht schwer. Wo du hinkommst verstehst du die Menschen. Du beherrscht sogar Klingonisch.

Weltenkunde:

Weltenkunde bedeutet, dass du dich in der Welt, in der du dich bewegst, auch auskennst. Du kennst geheime Orte, kennst Menschen in jedem Dorf und manche schulden dir vielleicht noch den ein oder anderen Gefallen.

Naturkunde:

Du bist einfach ein Kind der Natur. Im Wald bist du zu Hause. Findest Pilze besser als andere. Kannst die Uhrzeiten anhand der Sonne feststellen und weißt wo die Fische sich im Wasser tummeln.

Tierkunde:

Du weißt wo sich die Rehe im Wald oder die Fische im Wasser aufhalten. Du weißt wie man ein Tier ausnehmen muss um an das beste Fleisch zu kommen.
Du kennst sogar die Vögel am Gesang.

Spuren lesen:

Egal ob Tier, Mensch oder Fahrzeug. Du kannst die Spuren im Sand lesen und deuten. Du weißt wie groß oder wie schwer der Verursacher der Spur war. Oder aber auch wann die Spur hinterlassen wurde.

Bemerkен / Wahrnehmen:

Eine Kreuzung kommt dir Verdächtig vor, eine Tür könnte mit einer Falle verdrahtet sein. Ein Geräusch oder Dinge in der Ferne erkennen. All das kannst du mit dieser Fertigkeit besser einschätzen als andere. Auch Verborgenes entdecken gehört in diese Kategorie.

Schwere Wunden:

Durch deine Erfahrung im Krankenhaus oder auf dem Schlachtfeld hast du viel über Wunden gelernt. Du weißt was zu tun ist wenn es aus allen Löchern blutet.

Medizin:

Schmerzmittel, Bluttransfusion oder doch lieber die Hand abhacken. Du hast Medizin studiert und weißt einfach was am besten hilft.

Gift/Nahrung:

Du weißt wie man ein Steak Medium Rare zaubert. Oder ob man gefundene Beeren und Pilze essen oder damit ein nützliches Gift herstellen kann.

Sonderfertigkeiten

verteilen:

BEW →	
2	+ 2 m BR
4	+ 3 m BR
6	+ Talent
7	Athlet

Die Sonderfertigkeiten (SF) sind an deine Attribute gegliedert. Mit einer SF kannst du einzelne Begabungen steigern oder dir zusätzliche Punkte zur Verteilung in deinen Fertigkeiten verdienen oder aber auch zusätzlichen Schaden im Angriff machen.

Jedes Attribut besitzt 3 SF und 1 Talent.

Um eine SF wählen zu können, musst du allerdings das dazugehörige Attribut auf den vorgeschriebenen Mindestwert gesteigert haben.

Bei einem Wert von 7 in einem Attribut stehen dir alle 3 SF und das Talent zur Verfügung.

Die Kategorien zu den Attributen finden sich in den Tabellen auf den folgenden Seiten.

Beispiel:

Hast du das Attribut Stärke auf 5 darfst du dir die 1. und 2. SF wählen. Somit erhältst du weitere 2 Fertigkeitspunkte, die du in der Kategorie ANK verteilen darfst und du machst im Nahkampf den doppelten Schaden.

Konstitution besitzt 4 leere Felder die du mit SF deiner Wahl füllen kannst.

Stärke:

SF	Auswirkung	
SF 1	+ 1 Fertigkeitspunkt im Bereich ANK	Attribut auf 2
SF 2	+ 2 Fertigkeitspunkte im Bereich ANK	Attribut auf 4
SF 3 Kämpfer	+ 2 auf die Begabung ANK	Attribut auf 7

Beweglichkeit:

SF	Auswirkung	
SF 1	+ 2 Fertigkeitspunkte im Bereich PHY	Attribut auf 2
SF 2	+ 3 m zusätzlichen Bewegungsradius	Attribut auf 4
SF 3 Athlet	+ 2 auf die Begabung PHY	Attribut auf 7

Wahrnehmung:

SF	Auswirkung	
SF 1	+ 1 Fertigkeitspunkt im Bereich AFK	Attribut auf 2
SF 2	+ 2 Fertigkeitspunkte im Bereich AFK	Attribut auf 4
SF 3 Schütze	+ 2 auf die Begabung AFK	Attribut auf 7

Geschicklichkeit:

SF	Auswirkung	
SF 1	+ 2 Fertigkeitspunkte im Bereich MOT	Attribut auf 2
SF 2	+ 3 Fertigkeitspunkte im Bereich MOT	Attribut auf 4
SF 3 Bastler	+ 2 auf die Begabung MOT	Attribut auf 7

Charisma:

SF	Auswirkung	
SF 1	+ 2 Fertigkeitspunkte im Bereich SOZ	Attribut auf 2
SF 2	+ 3 Fertigkeitspunkte im Bereich SOZ	Attribut auf 4
SF 3 VIP	+ 2 auf die Begabung SOZ	Attribut auf 7

Konstitution:

In Konstitution kannst du, bei erreichen des nächsten Schwellenwertes, entscheiden welche Sonderfähigkeit du dir aussuchst. Es können maximal 4 Sonderfähigkeiten ausgesucht und im Spielverlauf auch nicht mehr geändert werden.

Intelligenz:

SF	Auswirkung	
SF 1	+ 1 Fertigkeitspunkt im Bereich WIS	Attribut auf 2
SF 2	+ 2 Fertigkeitspunkte im Bereich WIS	Attribut auf 4
SF 3 Genie	+ 2 auf die Begabung WIS	Attribut auf 7

Wenn du in den oben genannten Attributen den Wert 7 erreichst, erhältst du eine Steigerung von +2 Begabungspunkten aber keine weiteren Fertigkeitspunkte!

SF	Auswirkung
Abgebrüht	+ 40 GG
Ausdauer	+ 4 ERP
Zäh	+ 4 auf Widerstehen (WS)
Highlander	+ 40 LE
Dickes Fell	+ 4 RW
Minimalist	+ 2 Hunger und Durstpunkte
Robust	Knochenbruch Chance wird um die Hälfte reduziert
Hart im Nehmen	100% Chance bei Ohnmacht wird auf 50% herabgesetzt

Talente, Hunger & Durst, Schwächen und Erschöpfungspunkte werden im Schnellstart Regelwerk nicht behandelt. Diese findest du im Grundregelwerk oder dem Spieler Handbuch.

PHASE 4

Die Ausrüstung

Wenn dies erledigt ist hast du nun alle Werte errechnet die deinen Spielercharakter definieren. Dies gibt dir jetzt einen Überblick in welchen Bereichen dein Held gut ist und in welchen eher schlecht.

Da dein Held sich nicht nackt den Gefahren stellen kann ist es nun an der Zeit für deinen SC die passende Kleidung und Ausrüstung zusammen zu stellen. Hier macht es Sinn sich mit dem SL abzusprechen was dein SC zu Beginn eines Abenteuers haben könnte, und was eher nicht.

Ein Tischler der zwar ab und zu auf dem Schießstand war, hat normalerweise nicht immer sein Gewehr dabei.

Bei manchen Abenteuer wird dir sogar eine bestimmte Ausrüstung vorgegeben oder Dinge verboten die nicht ins Setting passen.

Ein weiteres wichtiges Detail ist die Finanzkraft des SC. Diese ermöglicht es dir während eines Abenteuers sich Dinge zu kaufen oder auf kostspielige Dinge zuzugreifen.

Die Finanzkraft sollte sich nach Beruf und sozialen Stand ermessen, und zum Abenteuer passen.

Wenn du allen Phasen dieser Anleitung zur Erschaffung deines Helden gefolgt bist, hast du nun allerhand Punkte verteilt, Werte berechnet und Tabellen durchforstet.

Jetzt kannst du deinem Helden noch eine Hintergrundgeschichte verpassen.

Wer war oder ist er?

Was treibt ihn an?

Warum ist er gerade da wo er ist?

Nun ist dein Abenteurer aber bereit, um sich in die fiktive Welt Cthula Lumpor zu begeben. Hier kann er Teil einer der vielen Geschichten werden, das Schicksal verändern oder einfach nur Chaos und Verderben über die ahnungslosen Bewohner bringen.

Du alleine entscheidest über den Weg deines Helden....



AUSRÜSTUNG

Ausrüstung steht in diesem Kontext für alles was der Spieler in der Welt finden kann. Medizin, Nahrung, Waffen, Werkzeuge, Kleidung, diverse Kleinteile oder Fahrzeuge.

All diese Dinge stehen dem Spieler zur Verfügung um sich zu schützen, Schaden anzurichten usw.

Die Ausrüstung kann überall in der Welt gefunden werden. Der SL legt beim Erstellen eines Abenteuers also fest wo sich bestimmte Dinge befinden, oder welche NSCs gewisse Dinge bei sich tragen.

So zum Beispiel macht es Sinn das Werkzeug eher in Werkstätten, Tankstellen, Scheunen oder in Industriegebieten gefunden wird. Militärische Ausrüstung eher in Militärlagern.

Außerdem haben auch NSCs Dinge dabei.

Wenn also ein NSC stirbt, kann dieser gelootet werden um ihn von seinen Dingen zu entledigen. NSCs können aber auch beklaut werden, um so an ihr Hab und Gut zu kommen.

Ein einfacherer Weg wäre der Handel mit einem NSC.

Der Spielleiter kann aber auch eigene Ausrüstung für seine Abenteuer erfinden und festlegen, um die Gegenstände an das Setting anzupassen.

Beim Erstellen der Spielercharaktere legt der Spieler zusammen mit dem SL seine Ausrüstung fest, die er beim Start bei sich trägt.

- Die meisten Waffen funktionieren nur mit Magazin und Munition.
- Ein Auto funktioniert nur mit Benzin.
- Schlagwaffen können aber auch mit anderen Gegenständen modifiziert und stärker gemacht werden.

Hierbei ist zu erwähnen das der Fantasie im Herstellen und Kombinieren keine Grenzen gesetzt sind außer die, die der Spielleiter vorgibt.

Tabellen mit den wichtigsten Ausrüstungsgegenständen sind im Grundregelwerk beschrieben.

GRUNDFEHLN

Pen and Paper Rollenspiele besitzen wie die meisten anderen Spiele auch Regeln, um Konflikte aufzulösen. Diese Regeln werden überwiegend in Momenten benötigt, in denen der Ausgang einer Situation von verschiedenen, nicht beeinflussbaren Faktoren abhängt. Beispielsweise wenn ein Spieler versucht, einen Zombie mit einem Schwert zu enthaupten, ein Fahrzeug in einer Verfolgungsjagd zu steuern oder über einen klaffenden Abgrund zu springen. Aber auch in vielen sozialen Interaktionen wie Verhandlungen mit einem Händler, das Ausfragen eines Spions, etc.

Solche Situationen werden dann durch eine Würfelprobe und durch Rollenspiel aufgelöst.

Nachfolgend werden die verschiedenen Arten der Konfliktlösung beschrieben.

Würfel:

In Quests of Chaos kommen verschiedene Würfel zum Einsatz. Jedoch nur der 20 seitige Würfel (W₂₀) entscheidet bei strittigen Umständen über den Ausgang einer Situation.

Der W₁₀ kommt in manchen Entscheidungssituationen zum Einsatz (z.B. Schwächen auswürfeln).

Die anderen Würfel W₄, W₆, W₈ und W₁₂ dienen dabei lediglich zum auswürfeln von Schaden bei Nahkampf - und Distanzwaffen und der Initiative oder zum bestimmen anderer Werte wie zum Beispiel der Glückswert.

Proben:

Bei einer Probe konkurriert der Spieler gegen einen vorgegebenen Schwierigkeitsgrad. Die Probe gilt als Erfolgreich, wenn der Spieler **einen vorgegebenen Wert mit dem W₂₀ würfelt oder darunter liegt**. Liegt der Würfelwert über dem vorgegebenen Schwierigkeitsgrad, ist die Probe fehlgeschlagen. Der Wert, der über Erfolg oder Niederlage entscheidet, errechnet sich aus verschiedenen Begabungen, Fertigkeiten, Erschwernissen und Erleichterungen.

Ein Würfelwurf entscheidet über Erfolg oder Misserfolg!

Der Spielleiter kann dem Spieler das Würfeln je nach Situation erschweren oder erleichtern. Ein trainierter Kämpfer mit verletzter Hand gegen einen untrainierten Gegner, könnte somit für den Kämpfer erleichtert werden, trotz Verletzung.

GRUNDREGELN

Beispiel:

Begabung Attacke Nahkampf (ANK) = 9,
Fertigkeit Schlagwaffen = 4
ergibt bei einem Angriff mit einem
Baseballschläger einen Wert von 13.
Jetzt wird gewürfelt (W20). Dabei muss
das Würfelergebnis 13 oder weniger
betragen um ein Erfolg zu sein.
Das Würfeln wird durch verschiedene
Faktoren erschwert, manchmal auch
erleichtert. Ein erschwerter Würfelwurf
wäre z.B. eine Verletzte Hand.

1. ANK = 9,
Schlagwaffen = 4,
verletzte Hand = - 3,
Jetzt müsste der Spieler 10 oder weniger
würfeln um die Probe zu meistern.

2. ANK = 9,
Schlagwaffen = 4,
verletzte Hand = - 3,
Trainiert gegen untrainiert + 2,
Jetzt müsste der Spieler 12 oder weniger
würfeln um die Probe zu meistern.

Eine Probe muss nicht zwangsläufig bei jeder Gelegenheit erfolgen. Eine Tür öffnen, ein Funkgerät einschalten, ein Auto starten oder sich in einem Raum umsehen benötigt in den meisten Fällen keine Probe.
Proben sollten auch nur dann gefordert werden, wenn es sich um eine Situation handelt in der eine Wahrscheinlichkeit besteht zu Versagen oder in der Versagen eine Konsequenz für den Spieler darstellt.

Werte über 20

Besitzt ein Spieler Werte über 20, die er durch leveln oder Erleichterungen hat, muss er trotzdem eine Probe ablegen. Dabei kann er nur mit einer **20 (Kritischer Misserfolg)** versagen. Dieser Misserfolg hat dann allerdings keine "schwerwiegenden" Folgen.

Werte unter 1

Durch Erschwernisse und diverse Schwächen kann es vorkommen das der Spieler auf Werte unter 1 würfeln muss. Dabei kann er nur mit einer gewürfelten **1** die Probe bestehen, diese zählt dann aber nicht als legendärer Erfolg.



Legendäre Erfolge:

Zeigt der **W20** die Augenzahl **1**, handelt es sich um einen sogenannten legendären Erfolg. Das Ergebnis der Probe fällt dann besonders gut oder besonders glanzvoll aus.

Die genauen Auswirkungen eines legendären Erfolges sind durch die Regeln für die jeweilige Situation



definiert. Sehen die Regeln nichts Besonderes vor, sollte sich der Spielleiter einen netten Bonus oder eine schöne Geschichte einfallen lassen um die Situation angemessen zu beschreiben.

Wird in einer Kampfsituation eine **1** bei einem Angriff, egal ob mit Nahkampf - oder Fernkampfwaffen gewürfelt, war der Angriff so gut, das der Gegner sofort stirbt.

Des weiteren darf bei einer gewürfelten **1** die Fertigkeit auf die gewürfelt wurde sofort um **+1** Punkt gesteigert werden. Egal welcher Fertigkeitsbaum.



Kritischer Misserfolg:

Ein Kritischer Misserfolg ist das schlimmste was in einer Situation oder Aktion passieren kann. Er liegt vor wenn mit dem **W20** eine **20** gewürfelt wird.

Ein Kritischer Misserfolg hat schwere Konsequenzen für den Spieler. Wie z.B. dass die Waffe klemmt oder sogar ganz kaputt geht. Das er sein Messer

beim Angriff verliert oder er sich das Bein bricht beim Versuch über einen Baumstamm zu springen.

Auf jeden Fall fällt das Ergebnis für den Handelnden immer besonders schlecht aus.

Patzer:

Schlägt eine Probe fehl, indem der geforderte Wert überwürfelt wird, so handelt es sich um einen Patzer. In diesem Fall hat der Spieler seine Aktion nicht geschafft.

Ein Patzer sollte keine all zu schweren Folgen für den Spieler haben. Wenn er auf einen Baum klettern will, dann schafft er es eben nicht.

Will er über einen Spalt springen wird er vorher abbremsen, da er Angst bekommen hat.

Der Spieler kann die Aktion auch nochmal versuchen wenn es sich um eine Situation handelt in der das möglich ist. (Kampf ausgeschlossen)

Eine Wiederholung gibt allerdings jedes mal eine Erschwernis von **-1.**

In einem Kampf kann ein Patzer jedoch schlecht für den Spieler ausgehen.

*Dennoch gilt: Je größer die Differenz zwischen dem Wert der gefordert ist und dem Wert der gewürfelt wurde, umso schlimmer fällt die Konsequenz aus. Wird eine **12** gefordert und der Spieler patzt mit einer **13** ist die Konsequenz weniger dramatisch als wenn er eine **18** gewürfelt hätte.*

Schwere Konsequenzen treten bei kritischen Misserfolgen ein.

Kombinierte Proben:

Bei manchen Proben müssen Werte kombiniert werden. Bestimmte MOT Fertigkeiten setzen das dazu gehörige Wissen voraus. Wenn man nicht weiß wie ein technisches Gerät funktioniert kann man es auch nicht reparieren. Bei einem solchen Wurf werden die Werte aus den passenden Fertigkeiten (+Begabung) addiert und dann durch 2 geteilt.

Diese Regel kommt auch bei Erste Hilfe (MOT) oder Wunde behandeln (MOT) in Kombination mit Medizin (WIS) oder Schwere Wunden (WIS) zum Einsatz.

Beispiel:

Herbert möchte eine Bombe herstellen.

Begabung WIS 5 + Chemie 5 = 10

Begabung MOT 9 + Herstellen 5 = 14

$$10 + 14 = 24 \rightarrow 24 : 2 = 12$$

Somit muss Herbert 12 oder weniger würfeln um die Bombe erfolgreich herzustellen.

Beispiele für Kombinationen		
	MOT	WIS
Bombe bauen	herstellen	Chemie
Steak zubereiten	herstellen	Nahrung
Funkgerät reparieren	reparieren	Technik, Elektrik
Bogen bauen	herstellen	Holzkunde
Schusswaffe reparieren	reparieren	Waffenkunde
Schloss knacken	Schloss knacken	Mechanik

Konkurrierende Proben:

Bei einer solchen Probe konkurrieren Charaktere (**SC & SC oder SC & NSC**) miteinander. Die Beteiligten führen für ihre SC jeweils eine Probe aus. Derjenige, der die größte Differenz zwischen seinem gewürfelten Wert und dem geforderten Wert hatte, gewinnt.

Bei einem Unentschieden gewinnt derjenige der das bessere Ergebnis (niedrigst gewürfeltes Ergebnis) erzielt.

Beispiel:

Herbert und Toni wollen einen Plan unterschiedlich umsetzen. Sie würfeln beide auf ihre Fertigkeit Überzeugen oder Begeistern und die Begabung SOZ.

1. Herbert's Wert → 12

Toni's Wert → 14

Würfeln beide eine 10, würden beide ihre Probe schaffen. Toni's Differenz zwischen seinem gewürfelten Wert und seinem geforderten Wert ist allerdings größer und somit gewinnt Toni die Probe.

Herbert 12 bis 10 = 2

Toni 14 bis 10 = 4

2. Herbert's Wert → 18

Toni's Wert → 12

Herbert würfelt eine 10, Toni eine 6. Beide haben ihre Probe geschafft, jedoch hat Herbert die größere Differenz erzielt und kann somit Toni überzeugen dass sein Plan doch der bessere ist.

Diese Regel gilt auch bei körperlichen Auseinandersetzung, wenn ein Schlag und eine Parade erfolgt. Oder einem Schlag ausgewichen werden will.

REGELN KAMPF



In Quests of Chaos kommt es hin und wieder zu Auseinandersetzung jeglicher Art. Ob mit dem Messer, dem Gewehr oder mit der bloßen Faust. Kämpfe laufen dabei fast immer gleich ab und folgen einer gewissen Reihenfolge und den hier beschriebenen Regeln.
Einfach gesagt; Der SL beschreibt die Situation und der Spieler beschreibt seine Aktion.

Kämpfe sind Runden basierend!

Das bedeutet, das immer einer nach dem anderen an der Reihe ist, um eine Aktion auszuführen. Einen Schlag, ein Schuss oder Parieren. Dies gilt für Spieler und Gegner.

Eine Kampfrunde dauert maximal 2 Sekunden. Dabei ist es egal ob im Nahkampf oder im Fernkampf.

Beispiele:

Zielen – Schießen = 2 Sekunden
Ausholen – Zuschlagen = 2 Sekunden
Parieren – Gegenangriff = 2 Sekunden
Nachladen = 2 Sekunden

1. Situation beschreiben!

Der SL beschreibt die Situation. Wo befinden sich die Spieler, wo stehen die Gegner und wie weit sind diese weg. Wie viele Gegner sind es überhaupt. Und wie sieht eigentlich die Umgebung aus.

2. Initiative auswerten!

Bei Beginn eines Kampfes wird jetzt mit Hilfe der Initiative geschaut wer als erstes, zweites, drittes usw. an der Reihe ist. Derjenige mit der höchsten Initiative beschreibt als erster seine Aktion die er machen möchte. Danach geht es entsprechend den Initiativwerten weiter. Wenn ein Kampf mehrere Runden dauert wird in den folgenden Runden dieser Punkt übersprungen.

Beispiel:

1. Kampfrunde – Abfolge Punkt 1, 2, 3, 4
2. Kampfrunde – Abfolge Punkt 1, 3, 4
3. Kampfrunde – Abfolge Punkt 1, 3, 4 usw...

3. Angriff und Schaden!

Der Spieler beschreibt wie er den Gegner angreifen will und mit welcher Waffe er das tut.

Dabei wird auf die jeweilige Begabung Attacke Nahkampf oder Attacke Fernkampf (ANK oder AFK) und die dazugehörige Fertigkeit gewürfelt. Ist dies ein Erfolg wird der Schaden der jeweiligen Waffe berechnet.

Hierzu wird der Grundschaden + Würfel X + Wert Begabung addiert. Dieser Wert ist der Schaden den der Angriff bei dem Gegner anrichtet.

4. Verteidigung!

In dieser Runde wird der Spieler von einem Gegner angegriffen. Hier kann der Gegner mit einem Nahkampfangriff seine Aktion ausführen.

- In einem Nahkampfangriff kann der Spieler, wenn er möchte, dem Angriff ausweichen. Dazu muss er auf PHY und die Fertigkeit Akrobatik würfeln. Ist dies ein Erfolg ist der Angriff des Gegners fehlgeschlagen und der nächste Spieler oder Gegner ist an der Reihe.
- In einem Nahkampf kann der Spieler aber auch versuchen den Angriff zu parieren und einen Gegenangriff starten. Dazu muss er auf ANK und die Fertigkeit Parieren würfeln.

Haben Angreifer und Verteidiger beide einen Erfolg greift die Mechanik „Konkurrierende Proben“.

Schaden anrichten:

Schaden den der Spieler bei einem Kampf mit einer Waffe anrichtet findet man auf den entsprechenden Itemkarten oder in der Tabelle im Kapitel Ausrüstung beschrieben.

(GS= Grundschaden)

Beispiele:

Baseballschläger = GS 20 + ANK + 1W8

Pistole SIG 226 = GS 25 + AFK + 1W12

Messer = GS 10 + ANK + 1W8

Schrotflinte = GS 40 + AFK + 1W20

Der SC und auch die Gegner haben Rüstungswerte (RW). Der RW wird vom berechneten Schaden abgezogen. So erhält man den tatsächlichen Schaden. Dieser wird dann von der Lebensenergie LE abgezogen.

Unbewaffneter Nahkampf:

Im Nahkampf gibt es keinen GS einer Waffe. Deshalb wird hier der Schaden ein wenig anders berechnet.

Faustschlag oder Ellenbogen:

Schaden =

- GS = Wert Attribut Stärke
- + 1W6

Fußtritt oder Kniestoß:

Schaden =

- GS = Wert Attribut Stärke
- + 1W8

Kopfstoß:

Schaden =

- GS = Wert Attribut Stärke
- + 1W6

Schaden wird immer mit dem RW verrechnet! Außer die Regeln sehen etwas anderes vor.

REGELN KAMFF

Beispiel:

Angriff mit einer Waffe macht 35 Schaden. Der RW des Gegners ist 6. Somit erhält der Gegner 29 Schadenspunkte.

Ein Erfolg liegt dann vor wenn die Differenz zwischen gewürfeltem Wert und geforderten Wert größer als die des Gegners ist oder bei einem unentschieden der Wert niedriger als der des Gegners ist.

Art des Angriffs	GS	Würfel Bonus
Faustschlag	STÄ	1W6
Ellenbogen	STÄ	1W6
Kniestoß	STÄ	1W8
Fußtritt	STÄ	1W8
Kopfstoß	STÄ	1W6

Beispiel:

Herbert hat ANK = 9, Parieren = 5 → 14

Zombie hat ANK = 7, Schlagen = 3 → 10

SL würfelt für den Zombie eine 9.

Herbert würfelt eine 8.

Herbert kann den Schlag parieren.

SL würfelt für den Zombie eine 8.

Herbert würfelt eine 8.

Differenz zwischen Herbergs 14 und der 8 ist größer als die Differenz des Zombies zwischen 10 und 8.

Erfolg.

Verteidigen und Parieren:

Wird der SC im Nahkampf angegriffen, egal ob von einem Mensch, Tier oder einem anderen Gegner kann er versuchen diesen Angriff zu parieren.

Das bedeutet das er mit einem W20 auf seinen Parieren Wert würfelt.

Dieser setzt sich aus ANK und der Fertigkeit Parieren zusammen.

Auch hier wird dieser Wert erschwert oder erleichtert je nach Gegebenheit des Kampfes. Das bedeutet wenn ein Gegner trainiert im Nahkampf ist oder er mit einer Waffe angreift, der Spieler aber nur seine bloßen Hände zur Verteidigung hat, wird der Wert erschwert.

Der SL würfelt den Angriffswert des Gegners.



Hier gibt es die Charakterbögen, um die Spielercharaktere auch strukturiert zu notieren. Im Zweifelsfall reicht zwar ein einfaches Blatt – ein ordentlicher Charakterbogen ist jedoch gerade bei einer längeren Kampagne sehr hilfreich, damit man nicht den Überblick über seinen SC und seine Werte verliert. Die Charakterbögen können aus dem Buch abgescannt und kopiert, oder einfach selbst gestaltet werden.

Du findest die Charakterbögen auch auf:
Quests-of-Chaos.com



CHARAKTERBOGEN I

Quests of Chaos

Name: _____

Alter: _____

Geschlecht: _____

Herkunft: _____

Religion: _____

Beruf: _____

Hobby: _____

Charaktereigenschaften: _____

CHARAKTER



	LE		GL
	GG		Init
	RW		BR
	WS		m
	AP		+1W6

CHARAKTERWERTE

ATTRIBUTEN

20 Punkte

STÄ	2 + 2 FP
	4 x 2 Schaden
	6 +Talent
	7 Kampfer
WAH	2 + 1 FP
	4 + 2 FP
	6 +Talent
	7 Schütze
BEW	2 + 2 FP
	4 + 3 m BR
	6 +Talent
	7 Athlet
GES	2 + 2 FP
	4 + 3 FP
	6 +Talent
	7 Bastler
CHA	2 + 2 FP
	4 + 3 FP
	6 +Talent
	7 VIP
INT	2 + 1 FP
	4 + 2 FP
	6 +Talent
	7 Genie
KON	2
	4
	6
	7

BEGABUNGEN

33 Punkte

ANK

Attacke Nahkampf

x2

unbewaffneter Nahkampf

Schlagwaffen

Stichwaffen

Parieren

AFK

Attacke Fernkampf

x3

Pistolen

Maschinenpistolen

Gewehre

Sturmgewehre

Scharfschützengewehre

Bogen / Armbrust

schwere Waffen

PHY

Physische Aktionen

x3

Rennen / Sprinten

Schwimmen

Klettern

Reiten

Schleichen

Verstecken

Springen

Akrobatik

Kraftakt

MOT

Motorische Aktionen

x4

Reparieren

Herstellen

Schloss knacken

Fallen stellen / entschärfen

Feinmotorik

Survivaltechniken

Werfen

Fahren

Fliegen

Wunde behandeln

Erste Hilfe

Reanimieren

Verbergen

Taschendiebstahl

SOZ

Soziale Aktionen

x3

Handeln

Beruhigen

Begeistern

Überzeugen

Betören / Flirten

Einschüchtern

Lügen / Verwirren

Menschenkenntnis

Tiere zähmen

WIS

Wissen

x5

Bemerken/Wahrnehmen

Spuren lesen

Computer

Mechanik

Technik

Elektrik

Chemie

Biologie

Lederkunde

Holzkunde

Stahlkunde

Waffenkunde

Sprachen

Weltenkunde

Naturkunde

Tierkunde

Schwere Wunden

Medizin

Nahrung

Gift

TALENTE

1.

2.

3.

1.

2.

3.

HUNGER & DURST

+ Minimalist

SCHWÄCHEN

- 2 Probe - 4 Probe Ohnmacht

+ Ausdauer

- 2 Probe - 4 Probe Ohnmacht

CHARAKTERBOGEN II

NAME

Quests of Chaos

CHARAKTERHINTERGRUND

INVENTAR



WAFFEN UND
MUNITION

Schaden



SONSTIGES

RW InvP



KLEIDUNG

NOTIZEN

STEREOTYPEN

Olga Stubinskowicz:

Alter: 27

Geschlecht: w

Herkunft: Neuanfang, Cthula Lumpor

Religion: katholisch

Charaktereigenschaften: abenteuerlustig, chaotisch,
mutig und unberechenbar

Beruf: Kfz – Mechaniker (+ 2 GES)

Hobby: Motorradfahren (+2 Fahren)

Attribute:

STÄ	BEW	WAH	GES	INT	CHA	KON
1	4	3	5	3	4	2

SF: Zäh (+ 4 WS)

LE: 100

RW: 3

GG: 100

Init: 7

WS: 5 + 4



Begabungen und Fertigkeiten:

ANK	4	6 Schlagwaffen, 2 Stichwaffen
AFK	2	7 Pistolen
PHY	6	5 Klettern, 3 Rennen, 2 Schwimmen, 5 Akrobatik, 3 Verstecken
WIS	5	7 Mechanik, 6 Technik, 6 Stahlkunde, 5 Bemerken, 2 Spuren lesen,
MOT	9	7 Reparieren, 6 Herstellen, 6 feinmotorisches Geschick, 6 Schloss knacken, 7 Fahren, 4 Erste Hilfe, 5 Taschendiebstahl
SOZ	7	5 Handeln, 2 Einschüchtern, 5 Begeistern, 4 Flirten, 5 Menschenkenntnis, 5 Lügen

Talente: /

Schwächen: Streitsucht, Spielsucht, Angst vor Übernatürlichem

Hintergrund:

Olga kam im Alter von 12 Jahren mit ihrem Vater nach Cthula Lumpor. Er eröffnete in Neuanfang eine Autowerkstatt. Olga verbrachte den gesamten Tag in der Werkstatt und lernte dort alles über Motoren, Autos, Getriebe, Ölpumpen, Motorräder usw... Bei einem Motorradunfall kam ihr Vater ums Leben als Olga 19 Jahre alt war. Seit dem betreibt sie die Werkstatt alleine. Sie ist in Neuanfang ein geschätztes Mitglied. Hinter der Werkstatt hat sie in den Jahren einen ordentlich Schrottplatz angelegt um immer die passenden Teile für die Autos parat zu haben. Sie trinkt gerne mal einen mehr als sie eigentlich verträgt und fängt dann mit vielen Leuten Streit an. Sie selbst sagt das sie dieses Problem allerdings im Griff hätte.

STEREOTYPEN

Heinz Fightschen:

Alter: 41

Geschlecht: m

Herkunft: Waldheim, Cthula Lumpor

Religion: /

Charaktereigenschaften: chaotisch, faul, kindisch,
ruppig, unsicher

Beruf: Besitzer einer Videothek (+ 2 CHA)

Hobby: Cosplay (+ 2 Herstellen)

Attribute:

STÄ	BEW	WAH	GES	INT	CHA	KON
2	2	5	3	4	3	3

SF: Dickes Fell (+ 4 RW)

LE: 100

RW: 3 + 4

GG: 100

Init: 7

WS: 7



Begabungen und Fertigkeiten:

ANK	5	8 Schlagwaffen, 2 Stichwaffen, 2 Parieren
AFK	2	9 Armbrust/Bogen
PHY	5	8 Verstecken, 4 Schleichen, 3 Kraftakt
WIS	8	6 Computer, 7 Lederkunde, 5 Holzkunde, 4 Waffenkunde, 4 Bemerkten, 6 Nahrung, 7 Sprachen, 4 Tierkunde
MOT	6	5 Herstellen, 4 Reparieren, 6 feinmotorisches Geschick, 3 Erste Hilfe, 8 Verbergen
SOZ	7	4 Handeln, 6 Begeistern, 4 Überzeugen, 3 Menschenkenntnis, 6 Lügen

Talente: /

Schwächen: Angst vor Höhe, Bluthochdruck, Lebensmittelunverträglichkeit, Fett

Hintergrund:

Heinz wohnt schon sein ganzes Leben in Waldheim. Er ist Single und betreibt eine Videothek. Er kennt fast jeden Film. Zum mindest jeden den er für Sehenswert hält.

In seiner Freizeit bastelt er an Kostümen für Sci Fi und Fantasie Conventions. Dadurch hat er vieles über Leder, Holz, Schneidern und den Umgang mit Waffen gelernt, auch wenn die Schwerter und Dolche meist nur aus Plastik oder Holz sind.

Heinz hat nicht viele Freunde und sitzt oft am Computer, an dem er in fremde Welten eintaucht und Abenteuer erlebt.

Er würde ja gerne mehr in Natur gehen aber sein Bluthochdruck macht ihm in letzter Zeit viel zu schaffen. Da ist es am PC oder auf der Couch doch angenehmer.

STEREOTYPEN

Johnny Bobo:

Alter: 48

Geschlecht: m

Herkunft: Seestadt, Cthula Lumpor

Religion: /

Charaktereigenschaften: angeberisch, eingebildet, gesprächig, hektisch, herablassend, selbstbewusst

Beruf: Manager im Musik Business (+ 2 CHA)

Hobby: Partys und Frauen (+ 2 Flirten)

Attribute:

STÄ	BEW	WAH	GES	INT	CHA	KON
2	3	3	2	2	6	4

SF: Abgebrüht (+ 40 GG), Zäh (+ 4 WS)

LE: 100

RW: 3

GG: 140

Init: 6

WS: 10



Begabungen und Fertigkeiten:

ANK	2	4 unbewaffneter Nahkampf, 2 Parieren
AFK	3	5 Pistole, 5 Gewehr
PHY	6	4 Klettern, 4 Rennen, 4 Akrobatik, 3 Verstecken, 3 Schwimmen
WIS	5	3 Computer, 2 Technik, 6 Weltenkunde, 7 Sprachen, 3 Nahrung, 5 Bemerkern
MOT	5	2 Herstellen, 6 feinmotorisches Geschick, 7 Fliegen, 3 Fahren, 2 Verbergen, 2 Werfen
SOZ	10	5 Handeln, 5 Überzeugen, 5 Begeistern, 5 Menschenkenntnis, 1 Beruhigen, 8 Flirten, 8 Lügen

Talente: Verkäufer

Schwächen: Jähzorn, Besserwisser, Angst vor Kriechtieren

Hintergrund:

Johnny Bobo; er kennt sie alle, er hatte sie alle. Er ist der größte Musikmanager auf der Insel. Wenn irgendwo eine Band einen Auftritt hat, eine Muse in ihr Mikro zwitschert oder jemand eine Band für eine Party benötigt, ist Johnny Bobo zur Stelle. Ein wahrer Business Man, der es weiß wie man andere um den Finger wickelt damit er das bekommt was er will.

Johnny war dreimal verheiratet, hat keine Kinder. Er liebt Sportwagen und seinen Helikopter. Er liebt sein Aussehen, sein Auftreten und seinen Einfluss. Er selbst würde von sich sagen das er alles erreicht hat was man erreichen kann.

STEREOTYPEN

Special Agent Maya Stone

Alter: 37 Jahre

Geschlecht: w

Herkunft: Bergstadt, CL

Religion: katholisch

Charaktereigenschaften: verbittert, gelassen, bedacht, mutig,
unfreundlich, herablassend

Beruf: FBI Agent (+ 1 WAH, + 1 INT)

Hobby: Karate (+2 unbewaffneter Nahkampf)

Attribute:

STÄ	BEW	WAH	GES	INT	CHA	KON
2	4	3	2	5	3	3

SF: Abgebrüht (+40 GG))

LE: 100

RW: 3 + 5 (Kleidung)

Inventarplätze: 10

GG: 140

Init: 7

WS: 8

Begabungen und Fertigkeiten:

ANK	7	8 unbewaffneter Nahkampf, 4 Stichwaffen, 6 Parieren
AFK	3	9 Pistolen
PHY	6	3 Kraftakt, 5 Akrobatik, 4 Klettern, 6 Schleichen, 4 Rennen
WIS	8	4 Computer, 4 Naturkunde, 6 Bemerken, 6 Spuren lesen, 6 Medizin, 4 Weltenkunde, 5 Biologie, 7 Chemie, 4 Elektrik, 7 Gift/Nahrung, 3 Tierkunde
MOT	4	2 Reparieren, 2 herstellen, 5 Erste Hilfe, 5 Schloss knacken, 5 feinmotorisches Geschick, 6 Fahren
SOZ	5	4 Beruhigen, 4 Einschüchtern, 3 Lügen, 7 Menschenkenntnis

Talente: /

Schwächen: Neugierig, Herablassend

Hintergrund:

Maya wuchs in einem Vorort von Bergstadt auf, besuchte dort die Schule und anschließend studierte sie Naturwissenschaften, wechselte dann aber zur Kriminologie. Nach dem Studium ging sie erst zur Polizei und trat 3 Jahre später dem FBI bei.

Mayas Eltern sind enttäuscht von ihrer Karrierewahl, da sie sich einen anderen Lebensweg für ihre Tochter gewünscht hätten. Dies führt zu Konflikten und einer ständigen Suche nach Bestätigung.

Maya ist analytisch und sehr zielstrebig. Ihr Sinn für Moral und Gerechtigkeit treibt sie an, was manchmal in Konflikte innerhalb ihrer eigenen Werte mündet.

Allerdings hat sie oft mit Selbstzweifeln und ihrem Bedürfnis, von anderen akzeptiert zu werden, zu kämpfen.



STEREOTYPEN

Park Ranger Chris Boyle

Alter: 38 Jahre

Geschlecht: m

Herkunft: Steinbüttel, CL

Religion: Protestantisch

Charaktereigenschaften: konservativ, mutig,
geduldig, naiv, labil

Beruf: National Park Ranger (+ 1 BEW, + 1 KON)

Hobby: Angeln (+2 Tierkunde)

Attribute:

STÄ	BEW	WAH	GES	INT	CHA	KON
2	5	3	3	3	2	4

SF: Dickes Fell (+4 RW),
Robust (Knochenbruch nur 25%)

LE: 100

RW: 7 + 6 (Kleidung)

Inventarplätze: 16

GG: 100

Init: 8

WS: 7



Begabungen und Fertigkeiten:

ANK	4	3 unbewaffneter Nahkampf, 3 Stichwaffen, 2 Parieren
AFK	6	5 Pistolen, 8 Gewehre, 4 Bogen/Armbrust
PHY	8	7 Kraftakt, 4 Akrobatik, 5 Verstecken, 5 Schleichen, 5 Klettern, 3 Rennen, 4 Springen
WIS	6	8 Spuren lesen, 5 Bemerken, 8 Naturkunde, 8 Tierkunde, 4 Biologie
MOT	5	5 Herstellen, 3 Reparieren, 7 Fallen stellen, 8 Survivaltechniken, 3 Fahren, 4 Wunde behandeln
SOZ	4	7 Tiere zähmen, 4 Einschüchtern, 2 Lügen

Talente: /

Schwächen: Alkoholiker

Hintergrund:

Er trat nach seinem Studium in Umweltwissenschaften den National Park Ranger bei. Chris hat Schwierigkeiten, sich mit seiner Vergangenheit auseinanderzusetzen, da sein Vater vor 2 Jahren starb, als dieser Wilderer zur Strecke bringen wollte. Um mit seinem Trauma umzugehen, fing Chris an, Alkohol zu konsumieren. Er hat sich zwar nie vollständig der Sucht hingegeben, aber er greift regelmäßig nach einem langen Arbeitstag zur Flasche, um den Schmerz zu betäuben.

Er zog sich immer mehr zurück und stürzte sich in die Arbeit.

Er hat großen Respekt vor der Natur und glaubt fest daran, dass jeder Mensch eine Verantwortung gegenüber unserer Erde hat.

Als Einzelgänger hat er Schwierigkeiten, enge Freundschaften zu schließen und soziale Interaktionen in größeren Gruppen sind für ihn unangenehm.

Dave „Dingo Dave“ Dundee

Alter: 45 Jahre

Geschlecht: m

Herkunft: Wotamibukawa, Australien

Religion: -

Charaktereigenschaften: optimistisch redselig, gut gelaunt

Beruf: Busch Pilot (+ 2 GES)

Hobby: Dingo Zucht (+2 Tierkunde)

Attribute:

STÄ	BEW	WAH	GES	INT	CHA	KON
6	2	2	4	2	2	4

SF: Zäh (+4 WS), Hart im Nehmen (Ohnmacht 25%)

LE: 100

RW: 3 + 4 (Kleidung)

Inventarplätze: 8

GG: 100

Init: 4

WS: 6



Begabungen und Fertigkeiten:

ANK	9	6 unbewaffneter Nahkampf, 7 Stichwaffen, 3 Schlagwaffen, 4 Parieren
AFK	1	3 Pistolen, 1 Maschinenpistolen
PHY	5	9 Kraftakt, 2 Schleichen, 2 Klettern, 2 Reiten
WIS	4	1 Bemerken, 9 Mechanik, 3 Elektrik, 4 Weltenkunde, 4 Naturkunde
MOT	7	7 Herstellen, 5 Reparieren, 4 Feinmotorik, 4 Survivaltechniken, 4 Werfen, 8 Fliegen, 1 Erste Hilfe
SOZ	7	2 handeln, 2 Flirten, 3 Einschüchtern, 2 Lügen, 7 Tiere zähmen

Talente: Doppel Bums

Schwächen: kaputter Rücken, Farbenblind

Hintergrund:

Dave ist ein 47-jähriger Buschpilot, der in den weiten, unberührten Landschaften Australiens lebt. Geboren und aufgewachsen in einem kleinen Küstendorf in Queensland, war Jack schon als Kind von der Natur und der Tierwelt fasziniert. Nach dem Abschluss der Schule entschied sich Dave, das Fliegen zu lernen. Er war von der Vorstellung begeistert, die endlosen Weiten des australischen Outbacks aus der Vogelperspektive zu sehen. Nach Jahren harter Arbeit und unzähliger Flugstunden konnte er schließlich seinen Traum verwirklichen und wurde Buschpilot. Er transportierte nicht nur Touristen zu abgelegenen Orten, sondern auch Lebensmittel und medizinische Versorgung zu entlegenen Gemeinden. Neben seiner Leidenschaft für das Fliegen hat Jack eine besondere Vorliebe für Dingos entwickelt. Diese faszinierenden Tiere haben es ihm angetan, und er begann, sie in seiner eigenen kleinen Zucht anzusiedeln. Seine redselige Art und sein ansteckendes Lachen machen es leicht, sich in seiner Gesellschaft wohlzufühlen. Er erzählt gerne Geschichten über seine Abenteuer im Cockpit und die Eigenheiten seiner Dingos. Mit seinem unerschütterlichen Optimismus und seinem tiefen Respekt für die Natur lebt Dave ein Leben, das für viele wie ein Traum erscheint – ein Leben voller Abenteuer, Freundschaft und der unendlichen Schönheit des australischen Outbacks.

STEREOTYPEN

Ethan Trapper

Alter: 38 Jahre

Geschlecht: m

Herkunft: Whistlers, Kanada

Religion: katholisch

Charaktereigenschaften: ruhig, mürrisch, labil

Beruf: Holzfäller (+2 STÄ)

Hobby: lesen (+2 Weltenkunde)

Attribute:

STÄ	BEW	WAH	GES	INT	CHA	KON
6	4	2	2	1	1	6

SF: Dickes Fell (+4 RW), Zäh (+4 WS), Minimalist

LE: 100

RW: 7 + 7 (Kleidung)

Inventarplätze: 9

GG: 100

Init: 6

WS: 11



Begabungen und Fertigkeiten:

ANK	7	5 Unbewaffneter Nahkampf, 8 Schlagwaffen, 3 Stichwaffen
AFK	4	5 Pistolen, 5 Gewehre, 3 Bogen
PHY	8	9 Kraftakt, 4 Klettern, 4 Rennen, 4 Akrobatik, 3 Springen
WIS	4	5 Bemerken, 3 Weltenkunde, 6 Holzkunde, 6 Naturkunde
MOT	7	8 Survivaltechniken, 6 Werfen, 6 Erste Hilfe, 5 feinmotorisches Geschick, 5 Fallen stellen
SOZ	3	3 Menschenkenntnis, 6 Einschüchtern

Talente: Homerun

Schwächen: Angst vor Übernatürlichem, Lebensmittelunverträglichkeit, Herablassend

Hintergrund:

In den tiefen Wäldern Kanadas, wo die Bäume hoch in den Himmel ragen und die Luft frisch und klar ist, lebt ein Mann namens Ethan. Er ist ein Holzfäller, der sein Leben der Natur gewidmet hat. Er liebte es, in den Wäldern zu streifen, die Geräusche der Vögel zu hören und den Geruch von frischem Holz einzutauen. Ethan ist ein großer, kräftiger Mann, dessen Hände von der harten Arbeit der Holzernte gezeichnet sind. Seine Muskeln sind stark, aber sein Geist ist oft in Aufruhr. In seinem Inneren kämpft er mit der Einsamkeit und den Dämonen der Vergangenheit. Ethan ist ein Mann der wenigen Worte. Er spricht selten, und wenn er es tut, sind es meist nur knappe Antworten. Die Nächte verbringt Ethan oft am Lagerfeuer, wo er in den Sternenhimmel blickt und über sein Leben nachdenkt. Die Einsamkeit, die ihn umgibt, ist sowohl Fluch als auch Segen.

Schlusswort:

Abschließend möchte ich sagen, dass dieses Pen and Paper Schnellstart Regelwerk eine großartige Möglichkeit ist, um schnell in das fantastische Hobby des Rollenspiels einzusteigen. Durch die einfachen Regeln und das kompakte Format ist es perfekt für Einsteiger geeignet, die keine lange Einarbeitungszeit haben möchten.

Durch das Regelwerk habt ihr die Möglichkeit, in die faszinierende Welt von Quests of Chaos einzutauchen, spannende Abenteuer zu erleben und eurer Kreativität freien Lauf zu lassen.

Ich hoffe, dass dieses Regelwerk euch dazu ermutigt, das Abenteuer des Rollenspiels zu erleben und neue fantastische Welten zu entdecken. Also schnappt euch eure Freunde, eure Würfel und eure Fantasie und taucht ein in die magische Welt des Pen and Paper Rollenspiels!

Viel Spaß euch allen!