

# Fertigkeit Handwerk

Eine neue Regelung

Diese neuen Regeln ersetzen die Regeln für Handwerk aus dem GRW komplett.

Jeder Herstellungsprozess wird von zwei Dingen bestimmt: der benötigten Zeit und dem SG. Die benötigte Zeit wird nicht mehr nach dem Preis in Silbermünzen bestimmt, sondern nach der Komplexität des Gegenstandes. Der SG wird ebenfalls nach der Komplexität des Gegenstandes bestimmt.



Public domain image von <http://wpclipart.com/>

Basiert auf Mark Chance „Making Craft Work“

Tabelle 1: Komplexität von Gegenständen

<b>Komplexität</b>	<b>Zeit Einheit</b>	<b>SG-Modifikator</b>
Sehr Einfach	8 Stunden	+0
Einfach	2 Tage	+2
Mittelschwer	4 Tage	+4
Komplex	1 Woche	+8
Sehr Komplex	2 Wochen	+10

**Zeit Einheit:** Gibt die Zeit an die benötigt wird ein Objekt fertig zu stellen.

**SG-Modifikator:** Dieser Modifikator addiert man auf den SG 10 Grundwert für alle Handwerkswürfe.

**Kosten:** Die Kosten zur Herstellung betragen immer 1/3 der Gesamtkosten.

### **Komplexität eines Gegenstands**

Die in der obigen Tabelle aufgelisteten Kategorien benötigen eine genauere Definition. Man sollte dabei beachten das bei den einzelnen Gegenständen viele Dinge eine Rolle spielen<sup>1</sup>. Der Schlüssel zur Komplexität eines Gegenstandes liegt nicht in einer erschöpfenden Liste in der jeder Gegenstand eine Kategorie zugeteilt wird. Für jede Kategorie gibt man einige Beispiele und entscheidet daran, in welcher Kategorie ein Gegenstand gehört. Einmal getroffene Entscheidungen können, wenn gewünscht, festgehalten werden.

**Sehr Einfach:** Diese Gegenstände bestehen mehr oder weniger aus einem Teil oder aus einem Material mit einer einfachen Form ohne bewegliche Teile.

*Beispiel:* Brecheisen, Kampfstab

**Einfach:** Ein einfacher Gegenstand besteht größtenteils aus einem Material benötigt aber eine spezialisiertere Form.

*Beispiel:* die meisten einfachen Waffen, Rucksack, die meisten normalen Kleidungsstücke, einfache Fallen (z.B. Fallgrube)

**Mittelschwer:** Gegenstände mittelschwerer Komplexität bestehen aus mehreren verschiedenen Materialien die zu einem Ganzen zusammen gesetzt werden müssen.

*Beispiel:* die meisten Kriegswaffen und Exotischen Waffen, Bögen (außer Kompositbögen), alle Schilde, Schlösser, einfache Fallen mit einfachen mechanische Auslöser, Säure

**Komplex:** Komplexe Gegenstände bestehen verschiedenen Materialien, bewegenden Teilen, verschiedenen Teilen und/oder dekorativen Einzelheiten.

*Beispiel:* die meisten Arten von Rüstungen, Kompositbögen, Armbrüste, die meisten Fuhrwerke (außer seetüchtige Schiffe), Alchimistenfeuer, Rauchstab, Zündhölzer

**Sehr Komplex:** In diese Kategorie kommen nur die kompliziertesten Gegenstände. Diese Gegenstände benötigen verschiedene Materialien, bewegliche Teile, verschiedene Teile, dekorative Einzelheiten und/oder haben mehrere Funktionen.

*Beispiel:* seetüchtige Schiffe, ungewöhnliche Rüstungen (z.B. Pferdeharnische), Gegengift, Verstrickungsbeutel, Sonnenzepter, Donnerstein.

---

<sup>1</sup> Bei einigen Gegenständen könnte die Größe (besonders groß/klein) eine Rolle spielen und man

muss eine Zeit-Einheit eventuell entsprechend anpassen (+25% bis zu +50%).

### **Meisterarbeit**

Ein Meisterarbeit Gegenstand hat ein 50% Erhöhung der Zeit-Einheit (siehe Tabelle 1), zusätzlich zu der normalen Preiserhöhung.

*Beispiel:* Ein Langschwert hat eine Mittelschwere Komplexität mit einer Zeit-Einheit von 4 Tagen. Also hat ein Langschwert (Meisterarbeit) eine Zeit-Einheit von 6 Tagen.

Außerdem wird der SG für den Handwerkswurf um +4 für Meisterarbeiten erschwert.

*Beispiel:* Ein Langschwert Meisterarbeit hat einen SG von 18 (SG 10 [Grundwert] + 4 [Mittelschwere Komplexität] + 4 [Meisterarbeit]).

### **Besondere Materialien**

Ein Handwerker der mit besonderen Materialien arbeitet (z.B. Adamant) muss eine 50% Erhöhung der Zeit-Einheit in Kauf nehmen, die mit der Zeiterhöhung für Meisterarbeit kumulativ ist.

*Beispiel:* Ein Adamant Langschwert Meisterarbeit hat eine Zeit-Einheit von 8 Tagen (4 Tage + 50% [Meisterarbeit] + 50% [Besondere Materialien]).

Außerdem sind besondere Materialien meist schwerer zu bearbeiten und erhöhen den SG für den Handwerkswurf wie folgend (siehe Tabelle 2).

*Tabelle 2: Besonderes Material*

<b>Material</b>	<b>SG-Modifikator</b>
Adamant	+6
Alchemistensilber	+2
Drachenhaut	+4
Kaltes Eisen	+2
Mithral	+4
Schwarzholz	+2

*Beispiel:* Ein Adamantit Langschwert Meisterarbeit benötigt einen Handwerkswurf SG 24 (SG 10 [Grundwert] + 4 [Mittelschwere Komplexität] + 4 [Meisterarbeit] + 6 [Adamant, Besonderes Material]).

### **Werkzeug (oder das fehlen von)**

Jedes Handwerk benötigt das richtige Werkzeug um eine Chance auf Erfolg zu haben. Wenn improvisiertes Werkzeug benutzt wird, erleidet man einen Malus von -2 auf den Wurf für Handwerk. Wird Werkzeug Meisterarbeit verwendet erhält man einen Bonus von +2 auf den Wurf.

## **Beim Handwerkswurf scheitern**

Was passiert wenn ein Handwerkswurf mal schief geht. Das genaue Ergebnis hängt davon ab, wie stark der Wurf fehl geht. Wenn man mit einem gescheiterten Wurf konfrontiert wird, können drei verschiedene Ergebnisse eintreten.

1. Wenn der Handwerkswurf nicht geschafft wird, ist der Gegenstand nicht fertig. Der Gegenstand benötigt eine weitere Zeit-Einheit und einen neuen Wurf.
2. Wenn der Handwerkswurf um 5 oder mehr fehl geht, ist die Hälfte des Rohmaterials ruiniert. Bezahle die Hälfte des Rohmaterials um das verbrauchte Material zu ersetzen. Es wurde auch sonst kein Fortschritt bei der Herstellung gemacht und eine weitere Zeit-Einheit und ein weiterer Wurf wird nötig.
3. Wenn der Handwerkswurf um 10 oder mehr fehl geht und du einen Wurf auf *Handwerk (Alchemie)* abgelegt hast, explodiert dein Laboratorium. Du musst dir ein neues Laboratorium und neues Rohmaterial kaufen (wie bei Punkt 2). Außerdem wird ein Reflexwurf SG 10 fällig um 1W6 Feuerschaden zu vermeiden (bei geschafften Reflexwurf  $\frac{1}{2}$  Schaden).

## **Besonderer guter Handwerkswurf**

Was passiert wenn man einen wirklich guten Handwerkswurf ablegt? Kann ein Handwerker schneller als die angegebene Zeit-Einheit fertig werden? Ja kann er, aber es gibt eine Begrenzung. Für je 5 Punkte über dem geforderten SG kann die Zeit halbiert (abgerundet) werden, aber keine Zeit-Einheit kann auf diese Weise mehr als zweimal halbiert werden.

Zusätzlich zu der obigen Möglichkeit der Verkürzung gibt es eine weitere. Der Fertigungsrang in Handwerk selbst kann die Zeit verkürzen. Für je 5 Ränge in der entsprechenden Handwerksfertigkeit wird die Zeit-Einheit halbiert (abgerundet), aber keine Zeit-Einheit kann auf diese Weise mehr als zweimal halbiert werden.

*Beispiel:* Erlic möchte eine mechanische Spieldose bauen um seinen Lehnsherren zu erfreuen. Das ist eine Sehr Komplexe Aufgabe und erfordert einen SG 20 und 2 Wochen Zeit. (siehe Tabelle 1). Erlic entscheidet sich zusätzlich für das Besondere Material Schwarzholz (siehe Tabelle 2) was den SG auf 22 erhöht und die Zeit auf 3 Wochen erhöht (2 Wochen + 50% [Besonderes Material]). Erlic hat 10 Ränge in Handwerk (Uhrwerke). Seine außergewöhnliche Begabung reduziert die Zeit auf 5 Tage (3 Wochen =21 Tage; 21 Tage -50% [5 Ränge in Handwerk]= 10,5 Tage; 10,5 Tage -50% [10 Ränge in Handwerk]= 5,25 Tage).

Beim Wurf auf Handwerk erreicht Erlic eine 27. Das Ergebnis liegt 5 Punkte höher als der geforderte SG von 22. Also wird die Zeit zur Herstellung auf 2 Tage reduziert.

# OGL

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

**Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights

to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Pathfinder RPG Core Rulebook.** Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams. Deutsche Ausgabe *Pathfinder Grundregelwerk* Copyright 2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

**Pathfinder RPG Bestiary.** © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams. Deutsche Ausgabe *Pathfinder Monsterhandbuch* Copyright 2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

**Advanced Player's Guide.** Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn. Deutsche Ausgabe *Pathfinder Expertenregeln* Copyright 2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

**Pathfinder RPG GameMastery Guide.** © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Buar, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric

Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scorr, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff. Deutsche Ausgabe *Pathfinder Spielleiterhandbuch* Copyright 2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

**The Book of Experimental Might.** Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

**Tome of Horrors.** Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Basiert auf Mark Chance „Making Craft Work“