

SPIELREGELN

Alle am Tisch – du, die anderen Spielenden und auch die Spielleitung – versuchen gemeinsam herauszufinden, was passiert, wenn eure Charaktere losziehen und sich in ein Abenteuer stürzen.

Es gibt keine Gewinner oder Verlierer – das Ziel besteht darin, zusammen eine unterhaltsame Geschichte zu erzählen und zu erleben.

Ein Rollenspiel ist ein Gespräch zwischen den Spielenden und der Spielleitung. Die Spielleitung lenkt und erzählt die Welt, wie sie dein Charakter wahrnimmt und du bestimmst, was dein Charakter denkt, fühlt und wie er handelt.

Nicht immer ist der Ausgang einer Handlung klar. In solchen Momenten kann die Erzählung stoppen und es wird Zeit zu würfeln. Diese Augenblicke können für Spannung und Aufregung sorgen.

WÜRFELPROBE

Die Spielleitung wird dich regelmässig dazu auffordern zu würfeln. In den meisten Fällen nimmst du dazu 1W20 (einen Würfel mit 20 Seiten) zur Hand und rollst ihn auf dem Tisch. Umso höher dein Würfelwurf, umso besser.

Attribute & Fertigkeiten

Oft darfst du einen Bonus zum Würfelwurf addieren, z. B. ein passendes Attribut oder eine passende Fertigkeit auf der Vorderseite deines Charakterblatts.

Manchmal bist du aber auch nicht so geübt und erhältst einen Malus auf dein Würfelwurf: Das siehst du an der negativen Zahl beim Attribut / bei der Fertigkeit. Der Malus subtrahierst du vom Würfelwurf.

Beispiel: Du möchtest eine Würfelprobe mit der Fertigkeit «Täuschen» durchführen. Gehen wir davon aus, du hast einen +2 Bonus in dieser Fertigkeit und würfelst mit deinem W20 Würfel eine 12. Somit ist dein Ergebnis eine 14 (12+2). Die Spielleitung teilt dir mit, ob du die Probe geschafft hast.

Vorteil & Nachteil

Die Spielleitung kann dir Vor- oder Nachteil auf deinen Würfelwurf geben.

In beiden Fällen würfelst du zwei statt nur einem W20. Ein Vorteil bedeutet, dass du dann das höhere Ergebnis zählst. Ein Nachteil bedeutet, dass du das tiefere Ergebnis zählst.

Ergebnis

Das Resultat deiner Würfelprobe (Würfelwurf, Bonus, Malus, Vorteil, Nachteil) vergleicht der Spielleiter mit einem vorgegebenen Wert, der Schwierigkeit. Da nur die Spielleitung diese Schwierigkeit kennt, kann dir auch nur die Spielleitung mitteilen, ob dein Vorhaben gelingt und welche Konsequenzen deine Tat hat.

Die Spielleitung wird dich nur zu einer Würfelprobe auffordern wenn das Resultat auch Konsequenzen hat.

KAMPF & INITIATIVE

Normalerweise werden die Aktionen der Spieler nicht in einer vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt. Die Spielleitung gibt idealerweise allen Spielern ungefähr gleich viel Zeit etwas zu machen. In einem Kampf oder anderen hektischen Situationen kann es aber schnell chaotisch werden. In diesem Fall kann zu einer fixen Reihenfolge gewechselt werden, damit jeder Charakter gleichmässig zum Zuge kommt.

Würfle dazu 1W20 und addieren deinen Initiative-Bonus (oben links auf deinem Charakterbogen). Wer höher würfelt, kommt zuerst an die Reihe. Haben alle Charaktere ihre Aktion ausgeführt, beginnt man wieder mit dem / der Spieler:in, der / die den höchsten Initiative-Wert gewürfelt hat. Dies wiederholt sich, bis der Kampf vorbei ist.

Versuche einen Kampf kurz, abwechslungsreich und interessant zu gestalten.

Beispiel: Der Waldläufer hat eine Initiative von 17 (14 + 3) gewürfelt, die Klerikerin eine 12 (13 - 1) und die Magierin eine 15 (14 + 1). Somit ist der Waldläufer als erstes an der Reihe, danach die Magierin und zum Schluss eine Klerikerin. Danach beginnt die Reihenfolge wieder von Vorne mit dem Waldläufer.

HELFEN

Möchte dein Charakter einem / einer Mitspielenden aushelfen, erkläre der Spielleitung auf welche Art du gerne unterstützen möchtest.

Die Spielleitung entscheidet, ob du eine Würfelprobe ablegen musst oder nicht. Ist deine Würfelprobe erfolgreich oder falls du nicht würfeln musstest, erhält dein/e Mitspielende:r Vorteil auf den Würfelwurf.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN & ZAUBERSPRÜCHE

Dein Charakter kann über spezielle Fähigkeiten oder Zaubersprüche verfügen. Diese sind nur begrenzt einsetzbar. Du kannst pro Spielabend jeweils zweimal eine spezielle Fähigkeit oder einen Zauberspruch einsetzen. Das kann zweimal dieselbe Fähigkeit sein oder zwei Fähigkeiten je einmal.