

DINNER & DICE

10

interaktive
Abenteuer
für euren
kulinarischen
Spieleabend

NIKLAS EIGEN
AKA BART

Dinner & Dice

© 2026 CE Community Editions GmbH
Weyerstraße 88-90
50676 Köln, Deutschland

Alle Rechte der Verbreitung, auch durch Film, Funk, Fernsehen, fotomechanische Wiedergabe, Tonträger aller Art, auszugsweisen Nachdruck oder Einspeicherung und Rückgewinnung in Datenverarbeitungsanlagen aller Art, sind vorbehalten. Vervielfältigung dieses Werkes für Text- und Datamining bleibt vorbehalten. Die Verwendung des Werkes oder Teilen davon zum Training künstlicher Intelligenz-Technologien oder -Systeme ist untersagt.

Die Inhalte dieses Buches sind von Autor und Verlag sorgfältig erwogen und geprüft, dennoch kann eine Garantie nicht übernommen werden. Eine Haftung von Autor und Verlag für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich bitte an:
produktsicherheit@community-editions.de

Text: Niklas Eigen aka Bart
Layout & Design: Mox Mildner
Satz & Design: Alina Sawallisch
Projektleitung & Redaktion: Jana Bärenwaldt
Lektorat: Naemi Eydam
Illustration: Nat Spengler

Gesetzt aus der Mr Darcy und
der Miller Text

Community
EDITIONS

Gesamtherstellung: CE Community Editions GmbH

ISBN 978-3-96096-611-1

www.community-editions.de

**CHARAKTERBOGEN & REGEL-
CHEATSHEET ZUM DOWNLOAD**



INHALT

S. 6

Vorwort & Einleitung

S. 10

Die Regeln – So wird gespielt

S. 24

Weiterführende Infos & Tipps

S. 31

Optionale Regeln für erfahrene
Spielende

S. 33

Übersicht Abenteuer

S. 38

RISTIKAS FESTMAHL

S. 62

**IT'S GETTING
(FAE-)WILD**

S. 80

BALLROOM BLITZ

S. 98

BROT UND SPIELE

S. 116

**MÄRCHENSTUNDE –
DER GEHEIME WUNSCH**

S. 136

DEMONIC DISHES

S. 154

THE GREATEST SHOW

S. 174

SCHATZ DES YCHTOL

S. 198

LOCKED IN

S. 218

DAS SAMMLERSTÜCK

S. 237

Schlusswort & Dank

S. 238

Cheatsheet Regeln

S. 240

Charakterbogen

VORWORT & EINLEITUNG

Schön, dass dieses Buch seinen Weg in deine Hände gefunden hat. Wie die meisten anderen Bücher hält auch dieses Geschichten auf seinen Seiten bereit. Es geht um prunkvolle Maskenbälle, mysteriöse Mordfälle, epische Kämpfe, das Retten von Zivilisationen oder in anderen Worten – um meine größte Leidenschaft seit über einem Jahrzehnt: Pen & Paper.

Aber was ist Pen & Paper überhaupt?

Einfach gesagt ist Pen & Paper kooperatives Geschichtenerzählen, bei dem du und deine Mitspielenden den Verlauf der Geschichte zusammen beschreiben und improvisieren.

Das bedeutet: Du und deine Freundinnen und Freunde, ihr werdet nicht nur von diesen Abenteuern lesen, sondern die Geschichten an einem Nachmittag oder Abend gemeinsam erzählen und erleben.

Spätestens seit der Serie *Stranger Things* ist *Dungeons & Dragons* den

meisten ein Begriff. Vielleicht hast du schon mal von *Das Schwarze Auge*, *Call of Cthulhu*, *Cyberpunk* oder *Shadowrun* gehört. Das alles sind Pen-&Paper-Regelwerke.

Wir alle lieben Geschichten. Hast du auch schon mal davon geträumt, selbst auf dem Rücken eines Drachen zu sitzen, Zauber aus einem Essstäbchen zu schießen oder dem Opfer eines Killers zuzurufen, dass es sich lieber schnell verstecken soll? Im Pen & Paper geht das alles. Es ist etwas für alle, die mitbestimmen wollen, wie sich eine Geschichte entwickelt, und für alle, die ihre eigenen Entscheidungen treffen wollen und sich denken: „Hey, können wir die Adler nicht bitten, uns direkt bis zum Vulkan zu fliegen? Vielleicht geht das ja!“

Und wie genau funktioniert das?

Der Hauptteil der Spielenden schlüpft in die Haut der Abenteurer*innen, und eine Person übernimmt das Erzählen und die Spielleitung (in anderen Spielsystemen heißt diese Rolle

Dungeon Master, kurz DM). Während die Spielenden versuchen, sich durchs Abenteuer zu schlagen, gibt diese Person den Rahmen der Geschichte vor, stellt die anderen vor Herausforderungen und setzt ihnen Hindernisse oder Gegner*innen in den Weg. Die erzählende Person beschreibt die Welt, ihre Besonderheiten und die Handlung, in der die Spielenden agieren.

Wie gut sie sich dabei schlagen, hängt von den Fähigkeiten ihrer Charaktere ab und davon, wie gut sie würfeln. Denn im Pen & Paper werden die Stärken und Schwächen von Charakteren in Form von Würfeln abgebildet. Der Verlauf der Geschichte ist der eigenen Kreativität und dem Zufall in Form der Würfel überlassen. Die Augenzahl entscheidet, ob den Spielenden eine Herausforderung gelingt oder ob sie scheitern. Denn was wären gute Geschichten ohne ein bisschen Glück oder Pech im richtigen Moment?

Der grobe Spielverlauf sieht so aus:

Die erzählende Person beschreibt den Spielenden mithilfe des Buches, was ihre Charaktere wahrnehmen und wo sie sich befinden, also das Szenario, die Welt und Stimmung.

Die Spielenden reagieren, stellen Fragen und sagen, was sie tun möchten. Wie wollen ihre Charaktere auf das

Beschriebene reagieren? Sie können mit den Figuren in der Geschichte reden, Orte untersuchen, kämpfen oder Rätsel lösen u. v. m. – all das, was man als Abenteurer*in eben so macht. Es ist ein bisschen wie in Videospielen oder einer interaktiven Serie, nur dass das alles in eurer Vorstellung stattfindet. Dementsprechend sind eurer Kreativität eigentlich keine Grenzen gesetzt.

Nachdem die Spielenden beschrieben haben, was sie tun wollen und sie ggf. eine Würfelprobe abgelegt haben, erläutert die erzählende Person die Konsequenzen der Entscheidungen.

Um die Geschichte nicht nur durchs Erzählen bestimmen zu lassen, kommt in den meisten Pen-&-Paper-Regelwerken noch eine Komponente dazu: die Würfel.

Sieht sich ein Spieler oder eine Spielerin mit einer Herausforderung konfrontiert, würfelt er oder sie eine Würfelprobe, welche bestimmt, wie gut ihr Plan im Abenteuer aufgeht.

Die Würfel spiegeln dabei wider, wie gut der Charakter in etwas ist, und bringen gleichzeitig eine Prise Zufall mit in die Geschichte. Wäre ja auch zu einfach, wenn alles glattgehen würde.

Held*innen brauchen Stärken und Schwächen. Diese findet ihr bei den jeweiligen Charakterbeschreibungen bei den Abenteuern. Zusammen mit dem simplen Regelwerk auf den nächsten Seiten wird es euch bestimmt leichtfallen, den Einstieg in die großartige Welt des Pen & Papers zu meistern.

Um Pen & Paper spielen zu können, braucht ihr also:

- ◆ Eine Erzählerin oder einen Erzähler zum Leiten durch die Geschichte. Die erzählende Person beschreibt die Orte, durch die die Abenteurer*innen wandeln, spielt die Figuren, denen die Spielenden in der Welt begegnen, und hat das letzte Wort bei der Interpretation der Regeln.
- ◆ 1–6 Spielende, die sich Herausforderungen innerhalb der Geschichte stellen. Jede*r von ihnen schlüpft in die Haut einer Abenteurerin oder eines Abenteurers.
- ◆ Sechsseitige Würfel, um das Schicksal entscheiden zu lassen. Klaut euch am besten mehrere aus dem nächstgelegenen Brettspiel oder zumindest einen, den ihr dann einfach mehrmals werfen könnt, (aber bitte nicht hier, falls ihr noch im Buchladen seid) oder nutzt eine App.
- ◆ Wie der Name Pen & Paper

schon sagt: Stift und Papier für Notizen.

- ◆ Ach so: und natürlich mindestens eine Ausgabe dieses tollen Buches.

Was beinhaltet dieses Buch?

Auf den nächsten Seiten findet ihr die Spielregeln, nach denen ich die Abenteurer und Charaktere in diesem Buch vorbereitet habe. Zudem beinhaltet es zehn vorgefertigte Abenteuer und jeweils sechs Charaktere, aus denen ihr wählen könnt.

Inhaltlich kann es sich im Pen & Paper um alles drehen, daher habe ich bei den Abenteuern versucht, möglichst unterschiedliche Genres bzw. Settings abzubilden. So ist hoffentlich für alle etwas dabei.

Habt ihr die Regeln verinnerlicht, müsst ihr euch nur noch entscheiden, welche Geschichte ihr zuerst erleben wollt. Ab Seite 33 findet ihr eine kleine Übersicht, um euch ein Gefühl dafür zu geben, was euch erwartet. Das sollte euch die Entscheidung erleichtern. Falls ihr euch zum ersten Mal an Pen & Paper heranwagt, beginnt am besten mit dem ersten Abenteuer, da nehme ich euch noch etwas mehr an die Hand.

Ah! Wahrscheinlich wäre es noch gut zu erwähnen, wer ich eigentlich bin:

Hi! Ich bin Bart. Seit ich lesen kann, sind Geschichten mein Ein und Alles. Inzwischen spiele ich seit fast einem Jahrzehnt Pen & Paper (uff, ich werde alt) und streame sogar regelmäßig die Abenteuer meiner Freundesgruppe. Ich schreibe hier und da ein bisschen, aber eigentlich bin ich seit dem Ende meines Mechatronik-Studiums als Moderator unterwegs. Fragt nicht, wie das passiert ist.

Nichts von alledem habe ich gelernt. Alles davon bedeutet mir die Welt!

Ich bin also kein Autor, sondern jemand, der Geschichten mag und diese gerne mit anderen Menschen teilt – und mehr müsst ihr auch nicht sein, um Erzähler*in zu werden.

Wenn ich in den letzten Jahren eine Sache gemerkt habe, dann, dass jeder Mensch auf seine eigene Art und Weise ein Erzähler oder eine Erzählerin ist. Man muss nur richtig zuhören. Ich hoffe, dass auch du mir deine Ohren bzw. deine Augen leihst – nur für ein paar Seiten, danach kannst du sie wiederhaben.

Bevor wir zur Auswahl der Geschichten kommen, gehen wir aber erst mal die allgemeinen Regeln durch. Wie

funktionieren Würfelproben überhaupt? Was für Eigenschaften haben die Charaktere? Wenn das ein Spiel ist, kann ich dann gewinnen?

DIE REGELN – SO WIRD GESPIELT

Um die letzte Frage direkt vorwegzunehmen: So richtig „gewinnen“ kann man ein Pen & Paper im Gegensatz zu einem Brettspiel nicht. Es geht eher um das gemeinsame Erleben einer Geschichte. Diese wiederum besteht natürlich – wie alle wirklich guten Geschichten – aus Erfolgen und Rückschlägen. Ob das von euch erlebte Abenteuer dabei in einem Happy End oder einer herzerreißenden Niederlage endet, liegt allein in euren Händen. (Im wahrsten Sinne des Wortes, denn mit denen müsst ihr würfeln.)

Damit es dabei fair bleibt und für alle zu einer tollen Erfahrung wird, gibt es drei goldene Regeln:

DIE DREI GOLDENEN REGELN

◆ **Die erste und wichtigste Regel:** Freund*innen gehen vor! Das bedeutet nicht, dass du deine Mitspielenden dir voran in die Gefahrenzone schicken sollst, sondern dass es am wichtigsten ist, dass sich jede*r von euch mit dem, was passiert, wohlfühlt. Klärt also bitte vorher, ob es Themen

gibt, die für jemanden eventuell unangenehm sein könnten.

Wie sieht es mit Phobien aus? Hat jemand eine Spinnenphobie? Ersetzt Spinnen durch so etwas wie ... sagen wir: tollwütige Waschbären. Ein anderer Spielender hat eine Waschbärenphobie? Mutierte Seegurken! Wer hat schon Angst vor Unterwassergemüse? Falls ihr innerhalb einer Geschichte auf ein Problemthema stößt, redet darüber und ändert es ab.

◆ **Regel Nummer zwei:** Spaß steht über den Regeln! Ihr empfindet eine Regel als umständlich und habt selbst eine Idee, die besser an eurem Tisch funktioniert? Feel free to change it! Gibt es für etwas, das ihr versuchen wollt, noch keine Regel? Erfindet sie zusammen!

Passt den Inhalt dieses Buches gerne so an, dass er zu eurer Gruppe passt. Es geht um euch! Ihr sollt einen schönen Abend und eine entspannte Zeit gemeinsam haben. Seht das alles hier als Inspiration: Es bietet einen Leitfaden, an dem ihr euch durch einen wundervollen Abend mit euren Freund*innen hangeln könnt.

◆ **Und Numero drei:** Entscheidungen innerhalb der Geschichte sollten Gewicht haben! Damit die Abenteuer so einprägsam wie möglich werden, sollten die Entscheidungen der Spielenden die Geschichte maßgeblich beeinflussen.

Jemand in eurer Gruppe hat eine kreative und coole Idee? Geht darauf ein! Hält z. B. einer von euch eine motivierende Rede, um einen anderen Charakter anzuspornen, beschreibt, wie sich euer Charakter dabei fühlt und wie er inspiriert in die Drachenhöhle schreitet. Ob er von dort lebend oder als Crème Brûlée zurückkehrt, ist eine andere Frage.

PROBEN

In Geschichten läuft natürlich nicht immer alles nach Plan. Das wäre zu einfach. Ein klein wenig Glück und vor allem das Schicksal spielen eine Rolle. Das wird im Pen & Paper symbolisch durch Würfelproben dargestellt.

Diese bestimmen, ob ihr einer Herausforderung gewachsen seid. Wenn sich Charaktere einer Herausforderung stellen, müssen sie eine Probe ablegen. Dabei würfeln sie normalerweise mit zwei sechseitigen Würfeln, deren Augenzahl miteinander addiert wird.

Die gesamte Augenzahl bestimmt dann das Ergebnis:

◆ 1–6 sind ein FEHLSCHLAG. Der Charakter ist der Herausforderung nicht gewachsen und scheitert.

◆ 7+ bedeutet ERFOLG. Alles läuft genauso, wie die Spielenden es sich gedacht haben.

HINWEIS!

In einigen Fällen erhalten Charaktere durch ihre Fähigkeiten einen zusätzlichen Würfel auf eine Probe, oder können ihre Reserven einsetzen, um weitere Würfel dazu zu erlangen. Dazu später mehr (s. Seite 16).

Hier ein paar Beispiele, damit ihr es euch besser vorstellen könnt:

Ein Spieler möchte an einer Wache vorbeischieben, um ungesehen in eine Schatzkammer einzudringen. Die erzählende Person bittet ihn dafür um eine Probe.

Bei einem Ergebnis von 1–6 schafft er es nicht und wird entdeckt.

Liegt die Augenzahl der Würfel bei einer 7 oder höher, bleibt er ungesehen: „Das muss wohl der Wind gewesen sein.“

Manche Abenteuerer*innen verfügen über Fähigkeiten, die die Wahrscheinlichkeit für einen Erfolg erhöhen.

Über welche Fähigkeiten die Charaktere verfügen und ob ihnen zusätzliche Boni für die Proben zur Verfügung stehen, steht in ihrer Charakterbeschreibung bei den jeweiligen Abenteuern. Ein Charakter wird als besonders kräftig beschrieben und ist geübt in körperlichen Aktivitäten? Dann kann er einen Bonuswürfel auf das Anheben eines schweren Baumstamms erhalten, den er aus dem Weg räumen möchte.

HINWEIS!

Wenn mit mehr als zwei Würfeln gewürfelt wird, erhöht sich die Chance, einen Erfolg zu erzielen, enorm.

Herausforderungen, auf die Spielende eine Probe ablegen können, sind zum Beispiel:

- ◆ Das Durchschwimmen eines reißenden Flusses
- ◆ Das Erklimmen einer steilen Felswand
- ◆ Das Überzeugen eines skeptischen Wachmanns
- ◆ Der Versuch, eine mystische alte Zauberformel zu verstehen
- ◆ Die wahnwitzige Idee, sieben Karotten gleichzeitig in den Mund zu nehmen

Sammelproben:

Spielende können gemeinsam versuchen, eine Aufgabe zu bewältigen. Dabei würfelt eine Person die Probe aus und darf für alle Charaktere, die sie unterstützen, jeweils einen Würfel addieren. Versperrt z. B. ein schwerer Baumstamm ihnen den Weg, können sie zusammen anpacken und eine Sammelprobe ablegen.

Wenn ihr wollt, darf jede Person, die an der Probe beteiligt ist, selbst würfeln.

Allerdings müssen die Spielenden eine gute Begründung dafür liefern, warum und vor allem wie ihre Charaktere helfen. Die Entscheidung, wie viele Charaktere bei einer Sammelprobe unterstützen dürfen, liegt bei der erzählenden Person.

TIPP

Frag deine Spielenden direkt, wie ihr Charakter zum Bewältigen der Herausforderung beitragen würde.

Vergleichsproben ...

... sind Herausforderungen, bei denen zwei Charaktere in der Geschichte (Spieler- oder Non-Player Character, kurz NPC) versuchen, sich in etwas zu messen. Diese Art von Proben finden vor allem in Kämpfen Anwendung,

können aber auch außerhalb des Kampfes relevant sein. Zum Beispiel beim Armdrücken oder dem Versuch, einem Zauber zu widerstehen.

Ein weiteres Beispiel ist das Lügen: Der Schurke der Truppe lügt über den Ursprung der Halskette, die er verkaufen möchte, und würfelt eine Probe. Der Händler, dem er das gestohlene Schmuckstück andrehen möchte, versucht seinerseits, ihn mit einer Probe zu durchschauen.

Hierbei würfelt die erzählende Person für alle NPCs, also Charaktere, die nicht von den Spielenden kontrolliert werden. Nachdem potentielle Boni zusammengerechnet wurden, gewinnt die Person mit dem höheren Ergebnis (inkl. Boni). Ob die Augenzahl hierbei über 7 liegt oder nicht, ist hier irrelevant. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt.

Es gibt also grundlegend zwei Arten von Proben:

◆ Die **normalen Proben**, die Spielende bei bestimmten Aktionen oder Herausforderungen durchführen und die mit **Erfolg (ab 7 Würfelaugen) oder Misserfolg (1–6)** enden können.

◆ **Vergleichsproben**, bei denen sich zwei Charaktere in etwas messen und **die höhere Augenzahl gewinnt**, z.B. bei Kämpfen oder sozialen Interaktio-

nen mit anderen Charakteren.

Zusätzlich solltet ihr euch folgende Fragen stellen, bevor ihr die Würfel rollen lasst:

- ◆ Gibt eine der Fähigkeiten des Charakters einen Bonus, oder möchte der Spielende eine Reserve einsetzen (s. Seite 16–17)?
- ◆ Wollen die Charaktere ihre Kräfte auf eine kreative Art bündeln und eine Sammelprobe durchführen?

TIPP

Lass die Spielenden am besten nur dann eine Probe würfeln, wenn das Ergebnis auch eine echte Konsequenz für ihre Charaktere oder die Handlung darstellt – siehe die goldenen drei Regeln. Ob ihr während eurer Abenteuer viel oder wenig würfelt, hängt vor allem davon ab, ob es euch mehr Spaß macht, Dinge dem Zufall zu überlassen oder einfach zu erzählen. Es gibt kein Richtig oder Falsch.



DIE CHARAKTERE

Jedes Abenteuer beinhaltet sechs vorgefertigte Charaktere, aus denen die Spielenden sich einen aussuchen dürfen. Die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters sind in der Charakterbeschreibung am Anfang jedes Abenteurers vermerkt. Ein Beispiel für einen vorgefertigten Charakter sieht so aus:

SVEN DER GLÜCKSPILZ



Motivation: Sven ist seit seiner Geburt von Glück gesegnet. Zu Beginn war es noch eine große Überraschung, wie leicht ihm Dinge von der Hand gingen, inzwischen ist es Alltag. Sven verspürt trotzdem mehr denn je das Gefühl, sein Glück unter Beweis stellen zu müssen. Dabei neigt er zu immer waghalsigeren Aktionen, um die

anderen im Dorf zu beeindrucken. Und wann gibt es eine bessere Gelegenheit als auf dem Dorffest?

Schwäche (optional): „Et hätt noch immer jot jejeange“ – Neigt dazu, unüberlegte Entscheidungen zu treffen und ist meist zu ungeduldig für langes Pläneschmieden. Falls ein Plan mal nicht funktioniert, schiebt er die Schuld gern auf andere.

LEBEN 5 | GLÜCKSRESERVEN 7

Fähigkeiten

- ◆ *Glücklich* – der Glückspilz erhält einen Bonus von **+1 Würfel** auf Proben, die mit Glück in Verbindung stehen
- ◆ *Man kennt mich* – bekommt auf Proben auf soziale Interaktion im Dorf **+1 Würfel**
- ◆ *Lucky Nr. „7“* – beginnt das Abenteuer mit 7 Glücksreserven
- ◆ *Pasch* – Sven erhält eine Glücksreserve zurück, falls er bei einer Probe einen 6er-Pasch würfelt.



Angriff

Improvisierte Wurfaffe
3 Würfel | 1 Schaden



Verteidigung

Ausweichen

3 Würfel

Die Eigenschaften und Fähigkeiten eures Charakters stehen auf den entsprechenden Charakterbogen. Diese findet ihr bei den jeweiligen Abenteuern und auch zum Download (s. Seite 4).

GENERELL

Die Beschreibungen der Charaktere sind bewusst so gewählt, dass ihr sie frei nach euren Vorstellungen, was Aussehen, Alter, Spezies etc. angeht, gestalten könnt. In eurem Kopf ist Sven ein schon etwas älterer Mann in der Midlifecrisis? Go for it! Ihr stellt euch Sven eher als kleinen, frechen Jungen vor? Funktioniert genauso gut! Ihr findet die Motivation und Fähigkeiten von Sven super, würdet aber lieber eine weibliche Rolle spielen? Dann wird Sven eben zu Svenja! Stellt euch eure Charaktere zu Beginn jedes Abenteuers immer ausführlich gegenseitig vor, damit alle wissen, mit wem sie die Ehre haben – am besten schlüpft ihr für die Vorstellungsrunde schon in die jeweiligen Rollen.

HINWEIS!

Für den Verlauf des Abenteuers sind

die Fähigkeiten und Reserven das relevante, bei den äußeren bzw. charakterlichen Merkmalen und dem Roleplay könnt ihr eurer Fantasie freien Lauf lassen!

MOTIVATION

In den meisten Geschichten verfügen Charaktere über spezifische Motivationen. Sie dienen zur Inspiration und erklären, wie der Charakter in die Geschichte eingebunden ist. Gerade für Einsteigende ist es meist leichter, sich so in den Charakter hineinzusetzen. Die Motivation ist besonders wichtig für das Roleplay und verleiht den Charakteren optional auch Schwächen.

TIPP

Wenn ein Charakter seine Motivation erfolgreich ausgespielt hat, darfst du als Belohnung eine Bonus-Reserve gewähren.

LEBEN ...

... spiegelt wider, wie widerstandsfähig dein Charakter ist. Für jeden Angriff, dem dein Charakter nicht ausweichen oder den er nicht blocken kann, verliert er mindestens einen Lebenspunkt. Wie viel Schaden ein erfolgreicher

cher Angriff zufügt, steht an den betreffenden Stellen beschrieben.

Monster und NPCs haben manchmal Lebenspunkte, die abhängig von der Anzahl der Spielenden sind.

RESERVEN

Außerdem verfügen eure Charaktere über sogenannte Reserven, die sie in besonders wichtigen Momenten nutzen können, um ihre Chancen auf einen Erfolg zu erhöhen. Über welche Art von Reserve ein Charakter verfügt, steht immer in der Charakterbeschreibung am Anfang des Abenteuers.

Reserven sind eine Anzahl sechsseitiger Würfel, die ihr zusätzlich zu euren zwei Standardwürfeln auf eine Probe anwenden dürft. Jeder Charakter startet mit einer bestimmten Anzahl an Reserve-Würfeln.

Spielende können so viele Reserven, wie sie möchten, bei einer Probe anwenden. Allerdings müssen sie die Anzahl der zu nutzenden Würfel **vor dem Ablegen der Probe** angeben.

Dadurch steigern sie ihre Chancen auf Erfolg enorm, riskieren allerdings, zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr genügend Kraft zur Verfügung zu haben, um eine Herausforderung oder einen Kampf zu bestehen. Markiere dir das für einen besseren Überblick

am besten auf dem Charakterbogen.

Es wird zwischen Kraftreserven, mentalen Reserven und Glücksreserven unterschieden.

Kraftreserven können auf Proben angewandt werden, die mit körperlichen Eigenschaften wie Stärke, Geschick oder Beweglichkeit zu tun haben.

Mentale Reserven sind anwendbar auf Proben, die mit Wissen oder Erinnerungsvermögen, aber auch mit zwischenmenschlichen Interaktionen (z. B: beruhigen, lügen oder flirten) oder Magie zu tun haben.

Glücksreserven können auf jede Art von Probe angewandt werden.

HINWEIS!

Reserven laden sich während des Abenteuers nicht wieder auf, außer durch spezifische Fähigkeiten der Charaktere oder bei einer Rast.

Reserven sind bei Sammelproben nicht anwendbar.

FÄHIGKEITEN ...

... geben den Charakteren Boni in bestimmten Situationen und machen sie einzigartig.

Einige der Charaktere verfügen über Fähigkeiten, für die sie Reserven benötigen. Wenn sie nicht über genügend Reserven

verfügen, können sie diese nicht mehr einsetzen.

ANGRIFF & VERTEIDIGUNG



In diesem Abschnitt sind die Waffen und Zauber vermerkt, die einem Charakter für den Kampf zur Verfügung stehen. Solltet ihr angreifen oder euch verteidigen wollen, könnt

ihr von den vermerkten Möglichkeiten eine wählen.

Unter **Angriff** steht, mit wie vielen Würfeln ihr attackieren könnt und wie viel Schaden ihr bei einer erfolgreichen Vergleichsprobe anrichtet.

Verteidigung gibt an, mit wie vielen Würfeln ihr versucht, euch gegen einen Angriff zu schützen.

RÜSTUNG

Manche Charaktere tragen Rüstungen und haben einen Rüstwert in ihrer Charakterbeschreibung stehen. Falls weder Blocken noch Ausweichen erfolgreich sind, kann man sich dafür entscheiden, seinen Rüstwert zu reduzieren und damit den entsprechenden Schaden abzufangen (d. h. trotz verlorener Probe keine oder weniger Lebenspunkte zu verlieren). Nicht jeder Charakter verfügt über Rüstung.



ZAUBER

Je nach Setting gibt es in der Welt Magie. Diese ist sehr vielfältig, und jeder

Charakter wirkt sie auf seine Weise. Ein Zauber setzt sich wie folgt zusammen:

- ◆ Name des Zaubers, sein Effekt und ggf. Anzahl der möglichen Nutzungen pro Abenteuer

Es gibt mehrere Arten von Zaubern:

- ◆ Manche Zauber können im Kampf als Angriff oder zur Verteidigung eingesetzt werden.

- ◆ Andere Zauber funktionieren wie zusätzliche Fähigkeiten. Die genauen Zauber bzw. Erklärungen stehen bei den jeweiligen Charakteren.

AUSRÜSTUNG

Wie euch vielleicht auffällt, wird die Ausrüstung der Charaktere nur minimal beschrieben. Das liegt daran, dass beim Improvisieren während der Abenteuer manche Gegenstände relevanter sind als andere.

In Absprache mit der erzählenden Person dürfen einfache Ausrüstungsgegenstände, die ins jeweilige Setting bzw. zum Charakter passen (z. B. Seil, Rucksack, Wasserflasche etc.), hinzugefügt werden und werden so behandelt, als hätte euer Charakter sie von

vornherein dabeigehabt. Vermerkt diese auf eurem Charakterbogen.

Falls Ausrüstung doch einmal essenziell für den Charakter ist, ist sie in der Charakterbeschreibung vermerkt.

NPCs & MONSTER:

Natürlich gibt es in den Geschichten auch Charaktere abseits der Abenteurer*innen. Ihre Fähigkeiten und Angriffe stehen in Eigenschaftsblöcken innerhalb der Abenteurer. Sie werden alle von der erzählenden Person gespielt und beschrieben.



KAMPF

Wenn ihr schon mal eine Fantasygeschichte gelesen habt, wisst ihr, dass irgendwann der Moment kommt, in dem die Charaktere zu ihren Waffen greifen müssen. Seien es Wegelagerer, Monster oder ein Türsteher, der die Abenteurer*innen partout nicht passieren lassen möchte, irgendwann könnte es passieren, dass die Gruppe vor einer Herausforderung steht, die zum Kampf führt. Sollte es zu einem Kampf kommen, ändert sich die Erzählstruktur ein wenig: Spielende und Gegner*innen erhalten wie in Strategiespielen Züge. Die Spielenden beschreiben abwechselnd, was ihre Charaktere tun möchten, ob sie attackieren wollen oder etwas anderes unternehmen.

TIPP

Viele Herausforderungen sind auch ohne Waffengewalt lösbar. Die Kreativität der Spielenden zu belohnen und einen Kampf komplett zu umgehen ist vollkommen in Ordnung – siehe die drei goldenen Regeln.

Wie funktioniert nun ein Kampf? Grob heruntergebrochen ist ein Kampf ein rundenbasiertes Vergleichsproben-Würfeln, bei dem sich die Spielenden und ihre Kontrahenten abwechseln.

Kämpfe im Pen & Paper finden für gewöhnlich in Runden statt. Jeder Charakter, der am Kampf beteiligt ist, ist einmal pro Runde am Zug und beschreibt, was er in diesem tut.

Wer beginnt, wird durch die Initiative bestimmt. Die Kontrolle über die Gegner*innen liegt vollends bei der erzählenden Person.

TIPP

Es hilft, wenn du dir eine Liste aller Charaktere anfertigst, die an dem Kampf beteiligt sind, und sie als Übersicht behältst. Unterteile dabei am besten in zwei Seiten: Abenteuer*innen und Gegner*innen.

DIE INITIATIVE

Wenn die Spielenden den Kampf initiieren, beginnen sie, die Initiative liegt bei ihnen. Sollten sie überrascht werden, beginnt die Gegenseite.

DIE RUNDE

Pro Runde ist jeder Charakter einmal am Zug, wobei sich die Spielenden und ihre Gegenseite abwechseln.

Haben die Spielenden den Kampf begonnen, zieht einer von ihnen zuerst. Ihre Reihenfolge können sie dabei selbst bestimmen, wobei die Person, die den Kampf initiiert hat, beginnt.

Nach diesem Zug zieht die Gegenseite, daraufhin wieder einer der Spielenden usw.

Falls eine Seite mehr Kämpfende besitzt als die andere und kein Abwechseln mehr möglich ist, ziehen die verbliebenen Mitglieder nacheinander am Ende der Runde.

Ausnahmen sind Bosse. Bosse sind besonders starke Gegner*innen, die manchmal über besondere Mechaniken verfügen. Diese werden euch in den jeweiligen Abenteuern erklärt.

Haben alle Charaktere ihre Züge beendet, beginnt eine neue Runde.

DER ZUG

Jeder Charakter verfügt über eine Aktion pro Zug, mit der er etwas tun kann, für das eine Probe vonnöten ist. Das kann zum Beispiel das Ausführen eines Angriffs sein, das Wirken eines Zaubers oder der Versuch, einen Baum hochzuklettern. Mit einem Objekt zu interagieren, verbraucht auch eine Aktion – allerdings nur, wenn es sich dabei um eine Interaktion handelt, die eine Probe benötigt, z. B. das Betätigen eines Hebels, der klemmt, oder das Öffnen einer verschlossenen Tür.

Die erzählende Person entscheidet dabei, ob eine Aktion vonnöten ist oder nicht. Narrative Dinge, wie etwas zu rufen oder seine Waffe zu ziehen, benötigen keine Aktion und können zu jeder Zeit ausgeführt werden, auch in Zügen von anderen Charakteren.

BEWEGUNG

Während seines Zuges kann jeder Charakter eine kurze Distanz überbrücken und sich bewegen. Stellt euch dabei am besten vor, ein Zug hätte eine Dauer von maximal zehn Sekunden, und entscheidet anhand dessen, wie weit euer Charakter kommen würde. Auch hier hat die erzählende Person wieder das letzte Wort.

ANGRIFF

Wie bereits gesagt, besitzen Charaktere verschiedene Möglichkeiten, ihren Gegner*innen Schaden zuzufügen, meist durch Waffenangriffe oder Zauber.

HINWEIS!

Wenn ein Charakter mit einer Waffenart oder einem Gegenstand attackiert, mit dem er sich nicht auskennt (die nicht in seiner Charakterbeschreibung vermerkt ist), legt er die Probe mit den normalen zwei Würfeln ab und verursacht pro erfolgreichem Angriff 1 Schaden.

VERTEIDIGUNG

Jeder Charakter besitzt auch die Möglichkeit, sich jederzeit zu verteidigen, entweder durch Ausweichen oder Blocken. Diese Fähigkeiten könnt ihr bei jedem erfolgreichen gegnerischen Angriff auf euch als direkte Reaktion in Form einer Vergleichsprobe einsetzen, zusätzlich zu eurem Zug.

SCHADEN

Bei einem Treffer verliert der getroffene Charakter Lebenspunkte in Höhe des angegebenen Schadens des Angriffs, er erhält in der Geschichte zum Beispiel eine Wunde. Ausnahme: Er verfügt über einen Rüstwert und opfert

Rüstungspunkte in Höhe des Schadens anstelle von Lebenspunkten.

NPCs werden, falls sie auf 0 Lebenspunkte fallen, bewusstlos oder, wenn die Spielenden mit tödlicher Absicht attackieren, getötet.

Fällt ein Spielercharakter auf 0 Leben, dürfen die Spielenden eine von zwei Optionen wählen:

- ◆ **Bewusstlos:** Der Charakter bleibt kampfunfähig, bis seine Wunden geheilt werden. Dafür bedarf es einer erfolgreichen Probe auf Medizin oder genügend Zeit.
- ◆ **Großes Finale:** kein Würfeln. Der Charakter bekommt einen letzten Zug, in dem er mit vollen Reserven agieren kann. Danach stirbt er.

Sollte ein bewusstloser Charakter durch eine Fähigkeit oder einen Gegenstand Lebenspunkte zurückerlangen, gilt er nicht länger als bewusstlos und kann wieder normal agieren. Falls alle Mitglieder einer Seite auf 0 Lebenspunkte fallen oder kampfunfähig sind, ist der Kampf vorbei. Sollte es sich dabei um die Spielenden handeln, zählt das Abenteuer als gescheitert. Entweder versucht ihr dann mit einem anderen Abenteuer euer Glück, oder es bietet sich die Möglichkeit, das

Abenteuer mit einer anderen Strategie erneut zu versuchen.

ZUSAMMENFASSUNG

Möchte z. B. ein Krieger einen Gegner mit seiner Waffe treffen, so würfelt er eine Probe auf seinen Angriff und sein Kontrahent auf Ausweichen oder Blocken. Wie hoch die Anzahl der Würfel ist, erfahrt ihr durch die Charakterbeschreibung.

Die Person, die das höhere Ergebnis erzielt, gewinnt. Sollte es der Angreifer sein, darf er Schaden entsprechend dem Schaden der Waffe oder des Zaubers anrichten und von den Lebenspunkten des Getroffenen abziehen. Ist der Wert der blockenden Person höher, wird kein Schaden angerichtet.

EIN BEISPIEL FÜR EINEN ZUG IM KAMPF

Stellen wir uns vor, unsere Abenteurer*innen ergreifen die Initiative. Die Kämpferin der Truppe entscheidet sich, mit ihrem Schwert den gegnerischen Goblin mit dem Lebenswert 2 anzugreifen, an den sie sich herangeschlichen hat. Sie würfelt mit 4 Würfeln entsprechend ihrem Angriffswert von 4 und erreicht eine Augenzahl von 14. Der Goblin versucht auszuweichen. Ausweichen beträgt bei ihm 3 und wird somit mit

3 Würfeln gewürfelt. Er erreicht allerdings nur eine 11, also weniger als die Kämpferin. Die Klinge schneidet durch sein Fleisch. Das Langschwert der Kämpferin verursacht 2 Schadenspunkte. Der Schaden, den der Goblin erhält, entspricht seinem maximalen Lebenswert. Er ist besiegt.

Die Kämpferin nutzt ihre Bewegung, prescht nach vorne, um in Nahkampfreichweite des nächsten Goblins zu gelangen, und ruft dabei ihrer Gruppe ihren Plan zu: „Kümmert euch um die Bogenschützen, die sitzen in den Bäumen!“, und beendet damit ihren Zug.



RASTEN

Auch Abenteurer*innen brauchen mal eine Pause. Wenn eure Gruppe bemerkt, dass sie viele Ressourcen verbraucht hat, oder in Ruhe einen Plan schmieden möchte, kann sie eine Rast einlegen. Dabei werden einige der verbrauchten Ressourcen wiederhergestellt. Charaktere haben dabei eine Auswahl, was sie tun möchten.

Außerdem ist es eine gute Möglichkeit für die Spielenden, das bisherige Geschehen zu reflektieren, eine Pause zu machen und etwas Leckeres zu snacken.



EINE RAST ...

... müssen die Charaktere an einem sicheren Ort verbringen, an dem sie sich für eine längere

Zeitspanne ausruhen können.

Die Spielenden dürfen aus folgenden Optionen eine wählen:

◆ **1 Würfel Leben** bei sich wiederherstellen (je nach gewürfelter Augenzahl), aber nicht über das ursprüngliche Maximum hinaus

◆ **1 Reservepunkt** wiederherstellen
Ansonsten dürfen die Charaktere ganz normal während der Zeit agieren, etwas essen oder miteinander sprechen, um das weitere Abenteuer zu planen.

TIPP

Der Augenblick zum Rasten will richtig gewählt sein, gib deinen Spielenden gerne einen Hinweis, wenn du den Moment für passend hältst. Pro Abenteuer gibt es auch immer einen Hinweis für eine Möglichkeit zum Rasten. Ob und wie häufig die Charaktere rasten können, bestimmt die erzählende Person.

HINWEIS!

Je häufiger die Charaktere die Gelegenheit für eine Rast bekommen, desto einfacher wird das Abenteuer.

Ich habe versucht, die Abenteuer so zu schreiben, dass sie einen kompletten Nachmittag bzw. Abend in Anspruch nehmen können. Am Ende hängt die Dauer von eurer Gruppengröße und eurem Spielstil ab. Jedes Abenteuer besteht aus drei Kapiteln. Ihr könnt pro Kapitel grob 1–2 Stunden einplanen, es gibt aber keine fest vorgeschriebene Zeitspanne, die ihr einhalten müsst.

TIPP

Lies dir als Erzähler*in das Abenteuer vorab einmal durch und redet, bevor ihr spielt, darüber, wie viel Zeit ihr habt.

Das richtige Gespür dafür zu bekommen, wie viel Zeit man für einen bestimmten Abschnitt des Abenteuers benötigt und wann man von einem zum nächsten übergeht, entwickelt sich, je mehr man spielt.

HINWEIS!

Die Regeln findet ihr in der Kurzversion auch noch mal am Ende des Buches ab Seite 238 und zum Ausdrucken per QR-Code auf Seite 4.

WEITERFÜHRENDE INFOS & TIPPS

Im Folgenden habe ich ein paar Dinge aufgelistet, die ich in meiner Zeit als Spieler und Spielleiter bzw. Erzähler gelernt habe und die ich euch mitgeben möchte. Vieles davon lernt ihr automatisch, je häufiger ihr spielt, aber selbst wenn ihr schon erfahrener seid, hilft euch eventuell etwas davon.

DAS RICHTIGE ABENTEUER FINDEN

Zu Beginn jedes Abenteuers findet ihr eine kleine Übersicht, die es euch leichter machen soll, zu entscheiden, ob ihr euch auf dieses Abenteuer begeben wollt. Darin befindet sich eine kurze Beschreibung des Abenteuers, ein Vorgeschmack auf passende Gerichte und Inspirationen passend zum jeweiligen Setting.

Wie genau die Geschichte verläuft und wie schwierig das Abenteuer wird, hängt allerdings ganz von euch und eurem Würfelglück ab.

HINWEIS!

Eine Person leitet die anderen durch das Abenteuer. Damit das reibungslos



glückt, liest sich die erzählende Person zur Vorbereitung bereits vor dem Spieleabend die Regeln sowie das gesamte Abenteuer gründlich durch. Die restlichen Spielenden werden zu Abenteuer*innen und wählen einen der vorgefertigten Charaktere, durch deren Augen sie die Geschichte erleben. Die Spielenden sollten sich vorab mit ihren Charakteren und den jeweiligen Fähigkeiten vertraut machen, damit sie ihre Rollen später gut spielen können. Falls ihr das erste Mal ein Pen-&-Paper-Abenteuer spielt, solltet ihr mit dem ersten Abenteuer in diesem Buch beginnen. Danach könnt ihr auswählen, was für euch am interessantesten klingt.