

Statinia PnP Regelwerk

Michael Binder
<https://www.michaelbinder.at>



Was ist ein „Pen and Paper Rollenspiel“?

„Was ist ein Erzählspiel?“

Das Erzählspiel, auch Tischrollenspiel (oder Pen and Paper) genannt, ist ein gemeinsames Spiel, bei dem mehrere Personen an einem Tisch sitzen und zusammen eine Geschichte erleben, die sie sich gemeinsam ausdenken.

Eine Person übernimmt die Rolle der Spielleitung. Diese Person beschreibt die Welt, in der das Abenteuer spielt: was die Spielenden sehen, hören, wem sie begegnen und was um sie herum passiert. Die anderen Mitspielenden spielen jeweils eine Figur, die sie sich selbst ausgedacht haben. Zum Beispiel eine mutige Bardin, einen loyalen Gelehrten oder einen listigen Nachtschatten. Die Spieler sagen, was ihre Figuren tun möchten.

Zum Beispiel: „Ich schleiche mich an die Wache heran“ oder „Ich suche nach einer geheimen Tür“. Die Spielleitung sagt dann, was daraufhin passiert. Manchmal wird gewürfelt, um zu entscheiden, ob etwas gelingt oder schiefgeht. Zum Beispiel, ob der Versuch zu schleichen erfolgreich ist. → das nennt man eine Würfelprobe und dabei ist es das Ziel, einen bestimmten Wert zu erwürfeln, oder überwürfeln, um die Probe zu bestehen.

Die Schwierigkeit, also die Zahl, die mindestens erwürfelt werden muss, wird vom Spielleiter festgelegt.

Das Besondere an einem Tischrollenspielen ist: Es gibt kein Spielbrett, das die Geschichte vorgibt.

Die Geschichte entsteht durch das, was die Spielenden gemeinsam erzählen. Man benutzt oft nur Papier, Stift und Würfel, und ganz viel Fantasie.

Kurz gesagt: Es ist wie ein interaktives Hörspiel oder Theaterstück, bei dem alle mitspielen und keiner weiß, wie es ausgeht.

Was wird benötigt?

- .) Fantasie
- .) Freunde und/oder Familie
- .) Stift, Papier und Radiergummi
- .) Charakterbogen
- .) Würfel:

W20:

Ein großer, runder Würfel mit vielen Ecken. Sieht ein Bisschen aus wie ein Mini-Kristallball.

W12:

Ein Würfel mit 12 Seiten, erinnert an einen kleinen Fußball aus dem Zauberland.

2W10 (W100):

Zwei Würfel mit je 10 Seiten. Einer zeigt Zehner, der andere Einer, zusammen zählen sie bis 100!

W8:

Wie ein doppelseitiger Diamant, spitz an beiden Enden.

W6:

Der ganz normale Würfel, den jeder kennt. Immer dabei!

W4:

Eine kleine Pyramide. Rollt kaum, dafür zeigt er direkt, was Sache ist.

Statinia Regelwerk

!!Bevor es zur Charaktererstellung geht, ein paar Regeln und Erklärungen!!

Was ist eine Würfelprobe?

Eine Würfelprobe entscheidet, ob eine Aktion gelingt oder fehlschlägt. Zum Beispiel: Kannst du über den Fluss springen? Findest du eine geheime Tür? Schaffst du es, jemanden zu überreden? Dafür würfelst du **1W20** (20-seitiger Würfel). Was ist ein **Attributswurf**? Ein **Attributswurf** wird gemacht, wenn eine Aktion schwer ist. Dafür würfelst du **1W20** + den passenden **Attributsbonus**. **Stärkewurf** → zum Heben, Einschüchtern, Laufen oder Stoßen. **Geschicklichkeitswurf** → zum Klettern oder Ausweichen. **Intelligenzwurf** → zum Lösen von Rätseln. **Charismawurf** → zum Überreden oder Darbieten.

Wie funktioniert ein Attributswurf?

Der Spielleiter sagt die **Schwierigkeit** (z. B. 12). Du würfelst **1W20**. Du addierst deinen **Attributsbonus**. Ist dein Ergebnis gleich oder höher als die Schwierigkeit? Dann schaffst du es! Beispiel: Du willst eine Mauer hochklettern (**Geschicklichkeitswurf**, **Schwierigkeit** 12). Dein **Geschicklichkeitsbonus** ist +2. Du würfelst eine **10** auf dem **W20**.

10 +2= 12 → Du schaffst es knapp!

*Eine Probe ist immer mit **1W20** zu absolvieren.

Überragender Erfolg:

Zeigt der Würfel eine Zahl, die **6 Ziffern über der Schwierigkeit** ist, handelt es sich um einen **überragenden Erfolg**. In manchen Situationen kann das einen Vorteil bringen (Die Spielleitung wird es dir sagen, wenn es nicht anders vermerkt ist).

***ähnlich beim Kampf**, nur würfelt man auf die gegnerische Rüstungsklasse... und es heißt dann **überragender Treffer** - man teilt den doppelten Schaden aus.

Absoluter Fehlschlag:

Zeigt der Würfel eine Zahl, die **6 Ziffern unter der Schwierigkeit** liegt, handelt es sich um einen **absoluten Fehlschlag**, der etwas Unangenehmes oder Schlimmes zur Folge haben kann (Die Spielleitung wird es dir sagen, wenn es nicht anders vermerkt ist).

***Absoluter Fehlschlag heißt es auch im Kampf**, nur würfelt man auf die gegnerische Rüstungsklasse! → auch hier passiert etwas Unangenehmes und Schlimmes.

Wie funktioniert der Kampf?

Ein Kampf ist ein rundenbasiertes Spiel, bei dem jeder Spieler abwechselnd handelt. Man kann angreifen, zaubern oder sich bewegen.

Schritt 1: Reihenfolge bestimmen (Initiative), jeder würfelt **1W20 + Geschicklichkeitsbonus +2**. Der höchste Wert beginnt, dann geht es der Reihe nach weiter.

Schritt 2: Dein Zug → was kannst du tun? Wenn du an der Reihe bist, kannst du dich bewegen (mach dir mit deinem Spielleiter aus, wie weit du dich in diesem Zug bewegen kannst; möglicherweise musst du eine Würfelprobe ablegen) und eine dieser Aktionen wählen: Angreifen Zaubern etwas anderes tun (z. B. dich verstecken, eine Tür öffnen, Trank trinken, jemandem aufhelfen).

Schritt 3: Angreifen

1. Würfeln: Würfle **1W20 + deinen Angriffsbonus** (z. B. Stärke für ein Schwert oder Geschicklichkeit für einen Bogen).

2. Treffer oder nicht? Wenn dein Ergebnis gleich oder höher als die **Rüstungsklasse (RK)** des Gegners ist, triffst du!

3. Schaden würfeln: Jede Waffe hat einen Schadenswürfel (z. B. Langschwert = 1W8). Würfle den Schadenswürfel und ziehe die Punkte vom Gegner ab.

Beispiel: Du greifst einen Goblin an (RK 12) Du würfelst eine 15 → Treffer! Dein Langschwert macht 1W8 Schaden → Du würfelst eine 5, der Goblin verliert 5 Lebenspunkte!

Schritt 4: Der Gegner ist dran! Der Spielleiter würfelt für den Gegner und greift euch an. Ihr müsst hoffen, dass eure RK hoch genug ist, um nicht getroffen zu werden!

Schritt 5: Wiederholen bis einer besiegt ist! Alle machen ihre Züge weiter, bis alle Gegner besiegt sind oder ihr weglauft. Ein Spieler der 0 Lebenspunkte hat, ist ohnmächtig und braucht Hilfe von einem Teammitglied!

Trefferpunkte (TP) geben an, wie viel Leben ein Charakter hat. Zu Beginn, bevor ein Volk und eine Klasse ausgewählt wird, sind die TP auf 10. Die Zahl erhöht sich je nachdem, welche Klasse und welches Volk gewählt wird. Außerdem steigen die TP mit jeder geraden Stufe (2, 4, 6, 8, 10), um wie viel die TP steigen ist klassenabhängig.

Rüstungsklasse (RK) ist der Wert, den z.B. ein potenzieller Gegner überwürfeln muss, um deinem Charakter Schaden zuzufügen. Zu Beginn beträgt dieser Wert 10. Der Wert erhöht sich mit der Klassenwahl. Außerdem erhöht sich der Wert um +1 bei Stufe 3, 6 und 9. Ein höherer Wert kann mit einer besonderen Ausrüstung ebenso erreicht werden.

Es gibt vier Attribute:

Stärke (ST), Geschicklichkeit (GE), Intelligenz (IN) und Charisma (CH). Die Startattributswerte liegen bei 8 und erhöhen sich je nach Volk und Klasse. Außerdem darfst du bei jedem geraden Levelaufstieg (2, 4, 6, 8, 10), eines der Attribute um +1 erhöhen (Der max. Wert darf nicht über 20 sein).

Was ist der Attributsbonus?

Der Attributsbonus ist eine Zahl, die zeigt, wie gut dein Charakter in einem bestimmten Bereich ist. Je höher dein Attributswert, desto besser ist dein Bonus!

Wie funktioniert der Attributsbonus?

Jedes Attribut hat einen Wert zwischen 8 und 20. Der Attributsbonus wird aus diesem Wert berechnet. Er wird zu Würfelproben addiert, um deine Chance auf Erfolg zu erhöhen. Wie benutze ich den Attributsbonus? Wenn du eine Aktion versuchst, würfelst du 1W20 + deinen Attributsbonus.

Beispiel: Ein Krieger hat Stärke 14 (+2 Bonus) und will eine Tür eintreten. Er würfelt eine 11 auf dem W20. Er addiert seinen +2 Stärke-Bonus → Ergebnis: 13. Wenn die Schwierigkeit 12 war, schafft er es!

Attributwert	Attributsbonus
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20	+5

Völker:

Mensch

Menschen sind vielseitig und passen sich jeder Situation an. Sie sind nicht die stärksten oder schnellsten, aber sie können von allem ein bisschen.

Zwerg

Zwerge sind robuste Krieger, die oft auf und in den Bergen leben, weshalb sie sich in Orthos am wohlsten fühlen. Sie sind stark, widerstandsfähig und hart im Nehmen. Sie sehen im Dunkeln genauso gut wie bei Tag.

Elf

Elfen sind geschickte und kluge Wesen, die mit der Natur verbunden sind. Sie sind flink, aufmerksam und oft gute Bogenschützen. Sie haben spitze Ohren und ausschließlich Hauptbehaarung. Sie sind überall vertreten, neigen jedoch eher dazu im Wald zu leben, weshalb sie sich in Polix am wohlsten fühlen.

Gnom

Gnome sind kleine Wesen mit spitzen Ohren und teilweise auch Gesichtsbehaarung. Man könnte sagen, sie sind kleine Elfen mit Bart. Sie sind klug und erfinderisch. Anders als Elfen nutzen sie gerne Technik und lernen für ihr Leben gern. Am wohlsten fühlen sie sich in Lundra und am liebsten ganz ohne Kleidung.

Halbling

Halblinge sind schuhlose 1 Meter große Riesen, die in Venax zu Hause sind. Dort gibt es höchstens Hügel, aber keine Berge. Weitläufige Felder und lichte, kleine Wälder prägen die Landschaft. Sie sind gastfreundlich und kochen gerne für Fremde.

Volk	TP	ST	GE	IN	CH
-------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Mensch	+4	+1	+1	1+	1+
Zwerg	+5	+3			+2
Elf	+3		+3	+2	
Gnom	+3		+4	+1	
Halbling	+4	+1	+1		+3

Klassen:

Krieger:

Krieger sind stark, tragen dicke Rüstungen, haben große Waffen, oder beschützen mit Waffe und Schild - und außerdem halten sie den meisten Schaden stand.

Nachtschatten:

Nachtschatten sind geschickt und heimlich. Sie schleichen sich an Feinde heran, knacken Schlösser und sind schwer zu fangen.

→ **Meucheln:** Bei einer erfolgreichen Geschicklichkeitsprobe kannst du aus dem Schatten heraus einen Mord begehen. Jedoch sei gewarnt: Lebe mit den Konsequenzen.

Waldläufer:

Waldläufer sind Jäger und Späher. Sie kämpfen mit dem Bogen, haben oft tierische Begleiter und kennen sich in der Natur aus.

→ Du kannst dir einen tierischen Begleiter mit auf deine Reise nehmen.

Gelehrter:

Gelehrte sind weise und mächtig, aber körperlich schwach. Sie nutzen ihre Magie, um Feinde zu besiegen oder das Team zu unterstützen.

**Zaubern mit IN oder CH*

Barde:

Barden sind Musiker, die ihre Lieder nutzen, um Freunde zu stärken und Feinde zu verwirren. Außerdem sind sie Verkleidungskünstler.

→ **Anfeuern:** Dufeuerst einen deiner Gefährten an. Mit einer erfolgreichen Charismaprobe erhält dein Gefährte +2 auf seinen nächsten beliebigen Wurf und darf zweimal würfeln.

→ **Fiese Worte:** Du verunsicherst und beleidigst einen beliebigen Gegner mit deinen fiesen Worten. Er erhält auf seinen nächsten Wurf -4.

Erfinder:

Erfinder nutzen ihr Geschick und ihre Intelligenz, um eigene Waffen oder Rüstungen zu bauen. Die Fantasie und die Rohstoffe ist dabei ihre einzige Hürde.

→ **improvisierte Rüstung:** Bei einer erfolgreichen Geschicklichkeitsprobe baust du dir eine eigene Rüstung mit 1W4 RK.

→ **improvisierte Waffe:** Bei einer erfolgreichen Geschicklichkeitsprobe baust du dir eine eigene Waffe mit + 2 Schadensbonus

Versorger:

Versorger unterstützen ihre Freunde mit Speis und Trank, um sie zu stärken.

→ **Trank der Erweckung:** Du braust bei einer erfolgreichen Intelligenzprobe 1W6 Tränke, die einen beliebigen Attributbonus für 1W100 (Ergebnis=Minuten), um 1W4 erhöht.

→ **Mahlzeit der Vitalität:** Du kochst bei einer erfolgreichen Geschicklichkeitsprobe 1W6 Speisen, welche die TP temporär um 1W12 erhöhen.

Klasse	TP	RK	ST	GE	IN	CH
Krieger	+5	+5	+5			
Nachtschatten	+3	+3		+5	+2	+2
Waldläufer	+4	+4	+2	+3		+2
Gelehrter	+2	+4		+1	+5	+3
Barde	+3	+4		+3		+5
Erfinder	+3	+3		+4	+3	
Versorger	+3	+3		+3	+3	+3

Fertigkeiten

Jeder Spieler darf sich zwei Fertigkeiten aussuchen und spezialisieren, indem sein Charakter überragend ist.

Das heißt: Die ausgewählten Fertigkeiten haben einen **extra Bonus** von **+2** und es werden bei einer Probe mit **2W20** gewürfelt. → der bessere Würfel zählt.

Fertigkeit	Was tut es?	Attribut
Akrobatik	Klettern, balancieren, ausweichen	GE
Athletik	Laufen, schwimmen, springen, tragen	ST
Schattenschritt	Verstecken, schleichen, stehlen	GE
Überzeugung	Jemanden überzeugen	CH
Bedrohen	Jemanden bedrohen	ST
Ermitteln	Spuren lesen, Zusammenhänge erkennen	IN
Tierfreundschaft	Mit Tieren sprechen	CH
Erste Hilfe	Wunden versorgen, Krankheiten erkennen	GE
Handwerk	Reparieren, Erschaffen	GE/IN
Magiewissen	Zauber / Magie erkennen	IN
Auftreten	Ablenken, andere begeistern	CH

Beispiel:

Ein Nachtschatten möchte einem Gardisten die Schlüssel stehlen. Um dies zu schaffen, muss er sich zunächst anschleichen und anschließend den Diebstahl ausführen. Dafür kann er die Fähigkeit Schattenschritt einsetzen. Der Spielleiter legt eine Schwierigkeit von 15 fest und fordert den Nachtschatten auf zu würfeln.

Wegen der Fertigkeit „Schattenschritt“, würfelt der Nachtschatten mit zwei W20 und addiert seinen Attributsbonus von +3. Da Schattenschritt einen **extra Bonus** von +2 gewährt, erhält er insgesamt einen Bonus von +5 auf seinen Würfelwurf.

Der erste Würfel zeigt eine 7. $\rightarrow 7 + 5 = 12$ – das reicht nicht aus, um die Schwierigkeit von 15 zu erreichen.

Zum Glück darf der Nachtschatten aufgrund seiner Fähigkeit zwei Würfel werfen.

Der zweite Würfel zeigt eine 12. $\rightarrow 12 + 5 = 17$ – damit übertrifft er die Schwierigkeit.

Erfolg! Der Nachtschatten hat dem Gardisten die Schlüssel unbemerkt gestohlen.

Alternative Charaktererstellung

Anstatt beim **Volk** die vorgefertigte Tabelle zu verwenden, darfst du acht Punkte auf TP, ST, GE, IN und CH aufteilen (so ist es möglich, ein nicht angeführtes Volk zu generieren).

Bei der **Klassenauswahl** darfst du anstelle der vorgefertigten Tabelle 15 Punkte auf TP, RK, ST, GE, IN und CH verteilen. (so ist es möglich, eine eigene Klasse zu erfinden).

**Achte dabei stets darauf: 20 ist der höchste Attributwert, dieser darf nicht überschritten werden. → auch nicht bei einem LvL Up.*

Tipp!! Um Gegner zu generieren, ist die alternative Charaktererstellung bestens geeignet. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann der Gegner gerne 1-2 Stufen (oder höher, je nach Schwierigkeit) höher als die Spielercharaktere generiert werden.

Waffen und Zauber

Tipp!! Habe keine Scheu, selbst Zauber und Waffen zu erfinden. Bitte achte darauf, dass der Schaden und der Effekt gut balanciert sind. Lass es unbedingt von eurem Spielleiter genehmigen.

Wenn du selbst Spielleiter bist, belohne deine Spieler bei besonderen Erfolgen mit einer besonderen Waffe oder Rüstung mit überragenden Effekten oder mit einer neuen Zauberanleitung für eine Zauberklasse.

Waffe	Schadenswürfel
Kurzsword (1 Hand)	1W6
Langsword (2 Hand)	1W8
Streitaxt (2 Hand)	1W12
Dolch (1 Hand)	1W4
Bogen	1W6
Armbrust	1W8
Wurfspeer (2 Hand)	1W10
Kriegshammer (2 Hand)	1W8

**ab einem GE Bonus von +3, ist es möglich, zwei Einhandwaffen zu tragen und gleichzeitig damit anzugreifen!*

Rüstung	Rüstungsklasse Bonus
Lederrüstung	+1 RK
Kettenhemd	+2 RK *erst ab ST-Bonus +2
Schild (1 Hand)	+1 RK
Plattenrüstung	+3 RK *erst ab ST-Bonus +3

**solange es nicht anders vermerkt ist, kann nur eine Rüstung getragen werden!*

Zauber:

Zauber	Schade/Auswirkung
Eisiger Froststrahl	1W6 (verlangsamt den Gegner; bei einem überragenden Treffer setzt der Gegner eine Runde aus)
Flammenkugel	1W10
Funkenkette	1W8 (trifft 2-3 weitere Gegner in unmittelbarer Nähe)
Bodenstoß	1W6 Flächenschaden (Umkreis von 5 Felder)
Heilender Strahl	1W6
Telekinese	Du kannst kleine Wesen und Dinge aus der Entfernung bewegen
Gestaltenwandeln	Du verwandelst dich für max. 2W12 Stunden in das, was du dir vorstellst (zurückverwandeln durch erneute Würfelprobe ist immer möglich)

Jeder Charakter darf bis zu 3 Waffen/Zauber, mit auf seine Abenteuer nehmen und sie verwenden. Mit dem Levelaufstieg 3, 6, 9 und 10 erhältst du jeweils einen Schadenswürfel dazu.

z.B.:

Langschwert	Flammenkugel
lvl 1 → 1W8	lvl 1 → 1W10
lvl 3 → 2W8	lvl 3 → 2W10
lvl 6 → 3W8	lvl 6 → 3W10
lvl 9 → 4W8	lvl 9 → 4W10
lvl 10 → 5W8	lvl 10 → 5W10