

Return to Fantasy

Das Buch der Regeln



 UNIVERSAL
TABLETOP



Ich suche noch jemanden,
der die Kosten für die
ersten 10 bis 20
Ansichtsexemplare für die
Testspieler übernimmt.

UNIVERSAL Tabletop - Return to Fantasy

Version 2.0 - 27.01.2025

In Kooperation mit
HIER KÖNNTE IHR NAME STEHEN!

Die Druckdateien zu den Miniaturen in diesem Regelwerk wurden von designte „Duncan Shadow“.
<https://www.myminifactory.com/users/DuncanShadow#/>

Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer beginnt	5
Vorwort	7
Spielvorbereitung	8
Grundregeln	10
Charaktererstellung	13
Übersicht der Charaktererstellung	15
Fertigkeiten	16
Ausrüstung	21
Waffen und Rüstungen	22
Ausrüstungsgegenstände	23
Rundenverlauf - Initiative	24
Bewegung	27
Übersicht Rundenverlauf	29
Kampfsystem	30
Zaubern im Spiel	35
Zaubersprüche	36
Göttlicher Segen	38
Beispielcharaktere	40
Verbesserung des Charakters	48
Charaktere und Spezies	50
Der Spielleiter	52
Eigene Szenarien erstellen - ein Leitfaden	55
Modulares Spielfeld	59
Pädagogischer Nutzen von Tabletop-Spielen	61
Als das Abenteuer begann ...	65

Anhang

Charakterbogen
Rundenverlauf



Das Abenteuer beginnt

Der Wind heult durch die verfallenen Mauern, während der Eingang vor euch liegt – ein finsternes Loch im Boden, das in die Tiefe führt. Niemand kann mit Sicherheit sagen, wann dieser Ort erbaut wurde oder warum. Die Gerüchte aber sind zahlreich. Manche behaupten, es sei ein alter Tempel, errichtet von längst vergessenen Kulturen. Andere glauben, es handle sich um eine Kriegsfestung, erbaut, um das Grauen der Welt draußen zu halten. Doch was auch immer die Wahrheit ist, eines steht fest: Das, was darunter lauert, hat alle abgeschreckt, die den Mut besaßen, den ersten Schritt hinabzusetzen.

Die Stufen führen hinab in die Finsternis. Ein bedrückendes Gefühl legt sich über euch, sobald ihr sie betretet. Die Luft ist kühl und schwer, als hätte sie seit Ewigkeiten gestanden. Ein feuchter, modriger Geruch steigt euch in die Nase, und die Wände – aus grobem Stein oder glattem Metall, es ist schwer zu sagen – scheinen von einer fernen Vergangenheit zu flüstern.

Mit jedem Schritt, den ihr weiter hinabsteigt, wird die Luft kühler und drückender. Die Dunkelheit scheint lebendig, als ob sie selbst atmet, als ob sie euch beobachtet. Ein leises Tropfen ist das einzige Geräusch, das eure Schritte begleitet, doch hin und wieder glaubt ihr, im Hintergrund etwas zu hören – ein Flüstern, ein Schaben, das nicht von euch kommt.

Der Tunnel vor euch verzweigt sich in mehrere Richtungen. Einer der Pfade ist eng, die Wände von Moos überwuchert, als hätte die Natur versucht, diesen Ort zurückzuerobern. Ein anderer ist breiter, von Balken gestützt, als hätte jemand einst versucht, diesen Durchgang stabil zu halten – doch die Konstruktionen sind längst dem Verfall preisgegeben. An den Wänden zeichnet sich etwas ab, Spuren vielleicht, aber keiner von euch kann sie deuten. Sind sie natürlichen Ursprungs? Oder haben hier längst vergessene Hände etwas Unvorstellbares hinterlassen?

Plötzlich bleibt einer von euch stehen, die Augen weiten sich. „Da war etwas...“, flüsterst du, während du in die Dunkelheit starrst. Niemand sieht, was du meinst, aber alle fühlen es – eine Präsenz, unsichtbar und doch unbestreitbar.

Ein kalter Schauer läuft euch über den Rücken. Die Geschichten, die man sich über diesen Ort erzählt, scheinen plötzlich nicht mehr so weit hergeholt. Es heißt, niemand, der tief genug in diesen verfluchten Bau vorgedrungen ist, sei je zurückgekehrt. Aber ihr seid keine gewöhnlichen Wanderer. Ihr seid vorbereitet, bewaffnet – sei es mit Stahl oder mit Wissen. Doch werden diese Mittel ausreichen?

Während ihr weiter in die Dunkelheit vordringt, wisst ihr, dass die Antworten auf eure Fragen dort unten auf euch warten. Doch was auch immer euch erwartet, es wird euch verändern. Tief im Inneren dieses Bunkers, dieser Festung, dieses uralten Verstecks, lauern Dinge, die weder tot noch lebendig sind. Dinge, die warten. Dinge, die Hunger haben.

Und jetzt seid ihr hier.

Für meine Testspieler:

Paul, Timo, Noah

und

den Kindern vom Geschichtserlebnisraum Roter Hahn e.V.

Tabletop-Spiele bieten einen idealen Einstieg in die Welt des Rollenspiels, da sie durch visuelle Elemente wie Karten, Miniaturen oder Spielbretter die Vorstellungskraft unterstützen und die Spielwelt greifbarer machen. Diese klare Struktur hilft besonders Neulingen, sich schneller zurechtzufinden. Zudem senken sie Hemmungen, da die Regeln oft klar definiert sind und das Gruppenspiel in einem lockeren Rahmen stattfindet. Der Fokus liegt auf Zusammenarbeit und Spaß, was es leichter macht, in eine Rolle zu schlüpfen und erste Rollenspielerfahrungen zu sammeln, ohne sich sofort in komplexe Charakterentwicklungen oder tiefgehende Geschichten vertiefen zu müssen.

Vorwort

Willkommen in der Welt der Rollenspiele und des Tabletop-Spiels! Wenn du noch nie ein solches Spiel erlebt hast, fragst du dich vielleicht, worum es dabei geht. Ein Tabletop-Spiel ist ein Spiel, das auf einem Tisch stattfindet, bei dem Miniaturfiguren, Würfel, eventuell Spielkarten und manchmal spezielle Geländestücke verwendet werden. Dabei gibt es keine feste Spielbrettvorgabe wie bei klassischen Brettspielen, sondern der Spielaufbau ist oft flexibel und kann je nach Szenario variieren. Im Kern geht es um taktische Kämpfe, spannende Geschichten und die Zusammenarbeit in einer fesselnden Umgebung.

Lasst die Miniaturen weg, regt eure Phantasie an, skizziert nur was nötig ist und ihr seid im klassischen Rollenspiel angekommen.

Dieses Regelwerk bietet dir die Möglichkeit, Teil einer solchen Geschichte zu werden. Du und deine Mitspieler übernehmen die Rolle einzelner Charaktere – oft Krieger, Abenteurer oder Helden – die gemeinsam eine Mission bestehen. Das Besondere: Jeder Spieler steuert eine eigene Figur und trifft Entscheidungen für sie, ähnlich wie bei einem Rollenspiel. Diese Figuren haben individuelle Fähigkeiten und Werte, die bestimmen, wie sie in der Welt agieren und kämpfen.

Der Ablauf des Spiels wird von einem „**Spielleiter**“ gesteuert, einer Person, die die Welt um euch herum zum Leben erweckt. Der Spielleiter erzählt die Geschichte, stellt die Gegner dar und entscheidet, was passiert, wenn ihr die Umgebung erkundet oder in Konflikte geratet. Ihr als Spieler trefft Entscheidungen darüber, wie ihr mit diesen Herausforderungen umgeht – ob ihr lieber kämpft, schleicht oder taktisch vorgeht.

In diesem speziellen Spiel führt eure Reise meist in düstere, gefährliche Orte wie alte Ruinen, Festungen oder vergessene Höhlen. Während ihr durch diese Umgebungen streift, enthüllt der Spielleiter immer wieder neue Räume und Gefahren. Jede eurer Figuren kann sich im Laufe des Spiels verbessern, neue Fähigkeiten erlernen oder wertvolle Ausrüstung finden. Auf diese Weise wachsen die Figuren mit den Abenteuern, die ihr gemeinsam erlebt.

Das Spiel ist nicht nur auf enge Dungeons beschränkt. Die Regeln sind flexibel genug, um auf offenen Schlachtfeldern oder in fantastischen Welten genauso gut zu funktionieren. Es kann mit ein wenig Anpassung in verschiedenen Epochen, Welten und Genres gespielt werden – ob ihr in einem mittelalterlichen Königreich unterwegs seid, in einem modernen Militärszenario oder sogar in einem futuristischen Science-Fiction-Setting spielt.

Wichtig zu wissen: Es geht nicht um einen Wettbewerb zwischen den Spielern und dem Spielleiter. Stattdessen „arbeiten“ alle zusammen, um eine spannende Geschichte zu erleben. Der Spielleiter ist kein Gegner, sondern jemand, der die Geschichte gestaltet und euch dabei hilft, die Welt zu entdecken und Abenteuer zu bestehen. Dabei habt ihr viel Freiheit, eigene Wege zu gehen und das Spiel kreativ zu gestalten.

!!!

Stell dir dieses Spiel also wie eine Mischung aus einem Abenteuerbuch, einem Brettspiel und einem Film vor, bei dem du selbst die Hauptfigur spielst. Würfel werden geworfen, um die Ergebnisse von Kämpfen oder Handlungen zu bestimmen, Entscheidungen müssen getroffen werden, und die Welt um euch herum wird durch das Erzählen und die Miniaturen auf dem Tisch zum Leben erweckt.

Egal, ob du bereits Tabletop- oder Rollenspiel-Erfahrung hast oder zum ersten Mal dabei bist – dieses Regelwerk bietet dir alles, was du brauchst, um eine unvergessliche, aufregende Geschichte zu erleben. Schnapp dir deine Miniaturen, wirf die Würfel, und tauche ein in eine Welt voller Abenteuer, Gefahren und heldenhafter Taten!

Schön gesagt, aber ...

Am einfachsten ist der Einstieg, wenn man von einem erfahrenen Spieler begleitet wird.

Spielvorbereitung

Bevor das Spiel beginnen kann, ist es wichtig, eine gute Vorbereitung zu treffen. Dieses Kapitel führt dich durch alle notwendigen Schritte, um sicherzustellen, dass du und deine Mitspieler bereit seid, in die packende Welt des Spiels einzutauchen.

Miniaturen

Figuren beliebter Hersteller von Klemmbausteinen eignen sich auch zum Spielen.

Das Regelwerk ist primär für den Einsatz von **28mm-Miniaturen** ausgelegt. Diese Figuren bieten eine hervorragende Balance zwischen Detailtreue und praktischer Handhabung auf dem Spielfeld. Dennoch ist es möglich, mit Miniaturen (oder anderen Spielfiguren) beliebiger Größe zu spielen, solange alle Spieler und der Spielleiter sich darauf einigen und die Spielfeldgrößen entsprechend angepasst werden.

Auch wenn es von Vorteil ist, Miniaturen zu verwenden, die das darstellen, was sie im Spiel repräsentieren (z. B. Krieger, Monster oder Zauberer), ist dies nicht zwingend erforderlich. Kreative Freiheit ist erlaubt: Du kannst also auch Figuren verwenden, die nicht exakt zur Spielwelt passen. Wichtig ist, dass du und deine Mitspieler eine klare Vorstellung davon haben, wen oder was die Figuren darstellen.

Spielfeld und Gelände

Verliese und Höhlen erkunden!

Das Spiel kann auf einer Vielzahl von Spielfeldern stattfinden. Die Regeln sind flexibel genug, um sowohl für **traditionelle Tabletop-Schlachtfelder** als auch für **Dungeon-Crawling-Szenarien** zu funktionieren.

Für **Dungeon-Crawler-Szenarien** empfehlen sich modulare Spielfelder oder Kartenteile, die nach und nach vom Spielleiter aufgedeckt werden, wenn die Spielercharaktere sich in unbekannte Bereiche begeben. Hierbei kannst du das Höhlensystem oder die jeweilige Umgebung Stück für Stück zusammenbauen, was zur Spannung und dem Entdeckergefühl beiträgt.

Theoretisch kann man auch auf einem Küchentisch spielen.

Für **offene Spielfelder** eignen sich klassische Tabletop-Platten, die mit Gelände und Hindernissen bestückt werden. Verwende Bäume, Gebäude, Mauern oder andere Strukturen, um Deckung und taktische Möglichkeiten zu schaffen.

Würfel und Messwerkzeuge

Das Spiel verwendet ausschließlich **sechsseitige Würfel (W6)** für alle Aktionen und Proben. Jeder Spieler sollte mindestens einen W6 besitzen, idealerweise aber mehrere, um reibungslose Abläufe sicherzustellen.

Zusätzlich wird ein **Messwerkzeug** benötigt, um Bewegungsreichweiten und die Entfernungen für Fernkampfangriffe zu bestimmen. Ein herkömmliches Maßband ist hierfür perfekt geeignet, aber auch spezielle Tabletop-Messstäbe können verwendet werden.

Viele unterschiedliche Würfel können auch Spass machen, aber ich glaube besonders unerfahrene Spieler würden schnell den Überblick verlieren, wenn sie den einzelnen Spielmechaniken auch noch Würfel zuordnen müssten.

Charakterbögen

Für die Verwaltung von Charakterdaten benötigt jeder Spieler einen **Charakterbogen**. Auf diesem Bogen werden Basiswerte, Lebenspunkte, Ausrüstung und Fertigkeiten des Charakters notiert. Es ist ratsam, mehrere Ausdrücke zur Hand zu haben oder diese digital zu führen, falls nötig.

Spielleiter-Tools

Der Spielleiter sollte eine **Übersicht der Spielmechaniken**, **Ereignistabellen** und **Gegnerdaten** griffbereit haben. Auch Spielleiterschirme oder Referenzkarten können nützlich sein, um wichtige Informationen schnell zur Hand zu haben, ohne den Spielfluss zu unterbrechen.

Zusammenfassung der Vorbereitungen:

- **Miniaturen:** Das Regelwerk ist auf 28mm-Miniaturen ausgelegt, aber jede Art von Figur kann verwendet werden.
- **Spielfeld:** Je nach Szenario kann ein modulares Dungeon-Feld oder eine traditionelle Tabletop-Platte genutzt werden.
- **Würfel:** Sechsseitige Würfel (W6) werden für alle Proben benötigt.
- **Messwerkzeug:** Ein Maßband oder Messstab für Entfernungen und Bewegungen.
- **Charakterbögen:** Jeder Spieler benötigt einen Bogen, um Attribute und Fortschritte zu notieren.
- **Spielleiter-Tools:** Der Spielleiter sollte alle notwendigen Informationen und Werkzeuge griffbereit haben.

Mit dieser Spielvorbereitung steht spannenden Abenteuern im Höhlensystem oder auf dem Schlachtfeld nichts mehr im Weg!



Grundregeln

Return to Fantasy ist ein taktisches Fantasy-Tabletop-Spiel, bei dem Würfel eine zentrale Rolle spielen. Ob im Kampf, bei magischen Ritualen oder beim Entschärfen einer Falle – die Würfelmechanik entscheidet über Erfolg oder Misserfolg. Dieses Kapitel erklärt die grundlegenden Spielmechaniken, damit ihr direkt in spannende Abenteuer eintauchen könnt.

Das Würfelsystem

Return to Fantasy verwendet **sechsseitige Würfel (W6)**, um Aktionen zu bestimmen. Jede Probe wird durch das Würfeln einer bestimmten Anzahl von W6 durchgeführt. Die Anzahl der Würfel hängt von den Basiswerten eurer Figur ab, die ihren Fertigkeiten und Talenten entsprechen.

1. **Würfeln:** Die Anzahl der Würfel entspricht dem Basiswert, der für die Probe verwendet wird. Zum Beispiel würfelt eine Figur mit einem Stärkebasiswert von 4 vier W6, wenn sie angreift.
2. **Zielzahl:** Jede Probe hat eine Zielzahl. Ein Würfelergebnis, das die Zielzahl erreicht oder übertrifft, wird als Erfolg gezählt. Standard-Zielzahlen sind:
 - **5:** Durchschnittliche Schwierigkeit
 - **6:** Hohe Schwierigkeit
 - **4:** Niedrige Schwierigkeit (selten, z. B. bei einfachen Aufgaben oder starker Unterstützung).
3. **Erfolge zählen:** Die Anzahl der Erfolge entscheidet, ob die Probe gelingt.
 - Eine **einfache Probe** erfordert mindestens einen Erfolg.
 - Bei **erschwerten Proben** kann die Mindestanzahl an Erfolgen höher sein, z. B. drei Erfolge für eine komplizierte Aktion.

Probenarten

Es gibt verschiedene Arten von Proben, die sich nach ihrer Anwendung unterscheiden:

1. Standardprobe

Eine Standardprobe wird durchgeführt, wenn eine Figur eine Herausforderung bewältigen möchte, deren Ausgang unsicher ist. Beispiele:

- Ein verschlossenes Tor aufbrechen (Stärkebasiswert)
- Eine Lüge überzeugen (Willenskraftbasiswert)
- Eine versteckte Tür finden (Heimlichkeitsbasiswert).

Beispiel: Der Krieger Taro Eisenpfote möchte eine schwere Steintür aufbrechen. Sein Stärkebasiswert ist 4, die Zielzahl der Probe ist 5. Er würfelt 4W6 (5, 5, 2 und 6) und erzielt drei Erfolge (in den meisten Fällen reicht ein Erfolg) – die Tür springt auf!

2. Vergleichsprobe

Eine Vergleichsprobe tritt ein, wenn zwei Figuren gegeneinander antreten. Beide Parteien würfeln die entsprechende Anzahl an Würfeln basierend auf ihren Basiswerten. Die Partei mit den meisten Erfolgen gewinnt.

Beispiel: Ein Dieb versucht, dem Zauberer Milo einen Trank zu entwenden. Der Dieb hat einen Heimlichkeitsbasiswert von 5, Milo hat einen Willenskraft-basiswert von 3. Der Dieb würfelt 5W6, erzielt aber nur zwei Erfolge (z. B. 2, 3, 6, 1 und 5). Milo würfelt 3W6 und erzielt drei Erfolge (z. B. 5, 5 und 6). Milo bemerkt den Diebstahl rechtzeitig.

3. Kooperative Probe

Wenn mehrere Figuren zusammenarbeiten, können sie ihre Würfel kombinieren. Dabei zählt die Summe der Erfolge aller Beteiligten.

Beispiel: Die Abenteurergruppe versucht, ein massives Portal zu öffnen. Der Krieger Taron (Stärkebasiswert 4) und der Magier Milo (Willenskraftbasiswert 3) helfen einander. Gemeinsam würfeln sie 7W6 gegen die Zielzahl 5 und schaffen die Probe mit vier Erfolgen.

Modifikatoren

Einflussfaktoren können die Schwierigkeit einer Probe verändern:

- **Erleichterungen:** Zusätzliche Würfel oder eine niedrigere Zielzahl. Beispiele:
 - Ein Charakter erhält Unterstützung von einem anderen Charakter (+1 Würfel).
 - Ein Zauber oder Trank verbessert die Fähigkeiten des Charakters (Zielzahl -1).
- **Erschwernisse:** Weniger Würfel oder eine höhere Zielzahl. Beispiele:
 - Ein starker Sturm erschwert das Zielen mit einem Bogen (-1 Würfel).
 - Eine besonders glatte Oberfläche macht das Klettern schwieriger (Zielzahl +1).

!!!

Zielzahl und Erfolg

Wenn in den Spielregeln oder vom Spielleiter keine genaueren Angaben gemacht werden, beträgt die Zielzahl immer 5 und es reicht ein Erfolg!

Erfolg und Misserfolg

Der Ausgang einer Probe hat unmittelbare Auswirkungen auf das Spiel:

- **Erfolg:** Die Figur erreicht ihr Ziel, z. B. das Schlüsselloch knacken oder einen Angriff landen.
- **Misserfolg:** Die Figur scheitert, was das Abenteuer verkomplizieren kann. Ein Misserfolg kann oft mit Kreativität oder einem neuen Ansatz ausgeglichen werden.

Beispiel: *Lyra versucht, eine Falle zu entschärfen, aber sie würfelt keine Erfolge. Die Falle löst aus und beschädigt die Gruppe. Beim nächsten Mal entscheidet sich die Gruppe, eine andere Route zu suchen.*

Dynamik durch Würfelmechanik

Nicht übertreiben!

Das Würfelsystem von Return to Fantasy sorgt für ständige Spannung und unvorhersehbare Wendungen. Jeder Wurf erzählt eine Geschichte – sei es der triumphale Erfolg eines Helden oder die unglückliche Wendung durch einen Patzer.

Beispiel für Spannung: *Der Zauberer Milo versucht, mit einem Feuerball einen Troll zu erledigen. Er braucht mindestens drei Erfolge, um den Troll zu besiegen. Die ganze Gruppe hält den Atem an, während die Würfel rollen...*

Mit diesen Grundregeln seid ihr bereit, die Welt von Return to Fantasy zu erkunden und euch den Herausforderungen eurer Abenteuer zu stellen!



Charaktererstellung

Die Charaktererstellung in "Universal-Tabletop: Return to Fantasy" ist einfach und flexibel gestaltet, damit Spieler ihre Helden individuell anpassen können. Dabei stehen Basiswerte, Fertigkeiten und Ausrüstung im Fokus. Hier erfährst du Schritt für Schritt, wie du deinen Charakter erstellst.

NPCs und Monster können mit diesen Regeln auch wunderbar erstellt werden, bzw. Orientierung geben!

1. Basiswerte festlegen

Jeder Charakter besitzt fünf Basiswerte, die unterschiedliche Fähigkeiten und Eigenschaften repräsentieren:

- **Stärke (ST):** Bestimmt neben der physischen Kraft, wie gut ein Charakter im direkten Kampf mit Waffen oder Fäusten agieren kann.
- **Geschicklichkeit (GE):** Bestimmt, wie gut ein Charakter dank Beweglichkeit und Reaktionsschnelligkeit im Fernkampf agieren kann.
- **Heimlichkeit (HK):** Zeigt, wie geschickt ein Charakter sich verstecken, schleichen oder ausweichen kann.
- **Willenskraft/Magie (WK):** Misst die mentale Stärke des Charakters, sowohl für magische Fähigkeiten als auch für psychische Widerstandskraft.
- **Konstitution (KO):** Repräsentiert die körperliche Robustheit eines Charakters, die seine Ausdauer, Lebenspunkte und Tragkraft beeinflusst.

NAHKAMPF!

FERNKAMPF!

Der Wert eines Attributs gibt an, wie viele **W6-Würfel** du bei einer entsprechenden Probe oder Aktion werfen darfst. Zum Beispiel: Hat dein Charakter Nahkampf 3, wirfst du 3 Würfel bei einem Angriff oder einer Verteidigung.

Punkteverteilung:

- Jeder Spieler hat zu Beginn **10 Punkte**, die auf die fünf Basiswerte verteilt werden können.
- Jeder Basiswert muss mindestens **1 Punkt** haben und darf maximal **5 Punkte** betragen.

2. Abgeleitete Werte berechnen

Sobald die Basiswerte festgelegt sind, berechnest du die abgeleiteten Werte:

- **Lebenspunkte:** $\text{Konstitution} \times 3 + 10$
- **Zauberpunkte:** $\text{Willenskraft/Magie} \times 3$
- **Tragkraft:** $(\text{Stärke} + \text{Konstitution}) \times 2$
- **Bewegung:** $8\text{cm} + \text{Heimlichkeit in cm}$
- **Schadensbonus:**
 - Stärke 1–2: Kein Bonus
 - Stärke 3–4: +1 Schaden
 - Stärke 5: +2 Schaden

Beispiel: Hat dein Charakter eine Konstitution von 3, hat er 19 Lebenspunkte.

Optionale Regel: Unterschiedliche Punktverteilungen

Für mehr Flexibilität bei der Charaktererschaffung kann die Punktzahl für die Verteilung der Basiswerte variieren. Standardmäßig stehen 10 Punkte zur Verfügung, um ausgewogene Charaktere zu erstellen. Um stärkere Helden oder mächtigere Nicht-Spielercharaktere (NSCs) zu gestalten, können beispielsweise 12 oder 15 Punkte verwendet werden. Ebenso lassen sich mit 8 oder 9 Punkten schwächere Charaktere darstellen.

Diese Regel ermöglicht es, den Schwierigkeitsgrad und die Herausforderungen im Spiel individuell anzupassen. Es sollte jedoch darauf geachtet werden, dass die Punktzahl aller Spielercharaktere gleich bleibt, um die Balance im Spiel zu wahren.

Gleiches gilt auch für Fertigungs- und Ausrüstungspunkte!

3. Fertigkeiten wählen

Nach der Verteilung der Basiswerte können Fertigkeiten ausgewählt werden, um den Charakter weiter zu spezialisieren.

- Jeder Charakter hat zu Beginn **5 Punkte**, um Fertigkeiten zu erwerben.
- Jede Fertigkeit kostet entsprechend der Schwierigkeit **1 bis 3 Punkte** (siehe Kapitel „Fertigkeiten“).
- Beachte, dass manche Fertigkeiten Voraussetzungen haben können oder erfüllen, z. B. "**Magiebegabung**" ist erforderlich, um Zauber erlernen und wirken zu können.

4. Ausrüstung auswählen

Jeder Spieler kann während der Charaktererstellung Ausrüstung für seinen Helden wählen. Hierzu gehören Waffen, Rüstungen und zusätzliche Gegenstände.



Charaktere mit der Fertigkeit Magiebegabung können zusätzlich Zaubersprüche wählen (siehe Kapitel „Zaubern“).

- Jeder Spieler hat **10 Ausrüstungspunkte**, die für Waffen, Rüstungen und Gegenstände ausgegeben werden können.
- Die Kosten und Gewichte der Gegenstände sind in den entsprechenden Tabellen (Waffen, Rüstungen, Ausrüstung) aufgeführt.
- **Traglast:** Die maximale Traglast eines Charakters entspricht seiner Konstitution $\times 3$. Das Gewicht der Ausrüstung darf diesen Wert nicht überschreiten.

Beispiel: Ein Charakter mit Konstitution 4 kann Gegenstände mit einem Gesamtgewicht von bis zu 12 tragen.

5. Spielbereit machen

Nachdem alle Werte verteilt, Fertigkeiten gewählt und Ausrüstung ausgewählt wurden, ist der Charakter bereit für das Abenteuer. Notiere alle Werte und Gegenstände auf deinem Charakterbogen und bespreche deinen Helden mit der Spielleitung, um sicherzustellen, dass alles vollständig ist.

Zusätzlich zum Charakterbogen empfiehlt es sich auch ein Blatt Schmierpapier griffbereit zu haben!

Übersicht der Charaktererstellung

Verteile **10 Punkte** auf deine Basiswerte.
Max. 5, minimal 1 Punkt.

Lebenspunkte: $\text{Konstitution} \times 3 + 10$
Zauberpunkte: $\text{Willenskraft/Magie} \times 3$
Bewegung: $8\text{cm} + \text{Heimlichkeit (wahlweise Geschicklichkeit)}$ in cm

Der **Rüstungsschutz** entspricht deiner Ausrüstung.

Schadensbonus:

Stärke 1-2: Kein Bonus
Stärke 3-4: +1 Schaden
Stärke 5: +2 Schaden

Stufe - EP:

Stärke: ST

Geschicklichkeit: GE

Heimlichkeit: HK

Willenskraft: WK

Konstitution: KO

Name:

Lebenspunkte: LP

Zauberpunkte: ZP

Bewegung:

Rüstungsschutz: RS

Waffen

AW

VW

SCHADEN

GW

AW

VW

SCHADEN

GW

AW

VW

SCHADEN

GW

Schadensbonus: SB

Fertigkeiten

Zauberei

ZW

E

ZK

ZW

E

ZK

ZW

E

ZK

ZW

E

ZK

Ausrüstung und Notizen:

Tragkraft: TK

Jeder Charakter hat zu Beginn **5 Punkte**, um Fertigkeiten zu erwerben (s. Liste der Fertigkeiten).

Jeder Spieler hat **10 Ausrüstungspunkte**, die für Waffen, Rüstungen und Gegenstände ausgegeben werden können. Zauber werden auch mit diesen Punkten erworben, Voraussetzung: **Magiebegabung**.

Tragkraft: $(\text{Stärke} + \text{Konstitution}) \times 2$

Fertigkeiten

Fertigkeiten erweitern die grundlegenden Fähigkeiten eines Charakters und ermöglichen es ihm, spezialisierte oder außergewöhnliche Aktionen durchzuführen. Jede Fertigkeit repräsentiert eine besondere Fähigkeit oder ein Talent, das im Spiel genutzt werden kann. Die Wahl der Fertigkeiten erlaubt es den Spielern, ihre Charaktere individuell zu gestalten und ihre Stärken hervorzuheben.

Erwerb von Fertigkeiten

Zu Beginn der Charaktererschaffung erhält jeder Spieler **5 Fertigkeitspunkte**, die er auf die untenstehende Liste verteilen kann. Fertigkeiten haben unterschiedliche Kosten, die ihren Nutzen oder ihre Komplexität widerspiegeln.

- **Einfache Fertigkeiten:** Kosten 1 Punkt.
- **Fortgeschrittene Fertigkeiten:** Kosten 2 Punkte.
- **Komplexe Fertigkeiten:** Kosten 3 Punkte.

Fertigkeiten können einmalig erworben werden, es sei denn, ihre Beschreibung erlaubt mehrfachen Erwerb.

Fertigkeitenliste

Hier sind die Fertigkeiten, geordnet nach ihren Kosten:

Einfache Fertigkeiten - Kosten: 1 Punkt

- **Tragkraft erhöhen:** Der Charakter erhält +2 Tragkraft.
- **Athletisch:** Erhöht die Bewegungsreichweite um +2 cm.
- **Wissenshüter:** Der Charakter erhält +1W6 auf Proben, um alte Schriften, Symbole oder Artefakte zu analysieren.
- **Hochstapler:** Der Charakter erhält +1W6 auf Proben, um andere zu täuschen oder zu manipulieren.
- **Meisterhandwerker:** Der Charakter kann während einer Ruhephase Waffen oder Rüstungen reparieren.
- **Reitmeister:** Der Charakter erhält +1W6 auf Proben im Umgang mit Reittieren.
- **Kletterexperte:** Der Charakter erhält +1W6 auf Proben, um schwierige Oberflächen zu erklimmen oder sich daran zu halten.

- **Schutz vor Zauber:** Der Charakter erhält +1W6 auf Willenskraftproben gegen magische Effekte.
- **Naturverbunden:** Der Charakter erhält +1W6 auf Proben im Umgang mit Tieren oder in der Wildnis.
- **Wildnisleben:** Der Charakter erhält +1W6 auf Proben, um in der Wildnis zu improvisieren.
- **Taschendieb:** Der Charakter erhält +1W6 auf Proben, um Gegenstände unbemerkt zu stehlen.
- **Tarnkünstler:** Der Charakter erhält +1W6 auf Heimlichkeitsproben, um sich zu verstecken oder an Gegnern vorbeizuschleichen.
- **Glück:** Der Charakter darf einmal pro Spielsitzung eine missglückte Probe wiederholen.

Fortgeschrittene Fertigkeiten - Kosten: 2 Punkte

- **Fallen finden und entschärfen:** Der Charakter erhält +1W6 auf Proben, um Fallen zu entdecken oder zu entschärfen.
- **Wunden heilen:** Der Charakter kann eine Aktion aufwenden, um 1W6 Lebenspunkte bei sich selbst oder einem Verbündeten zu regenerieren (Verbandsmaterial nötig, Gewicht 1).
- **Heerführer:** Der Charakter kann einmal pro Runde einen Verbündeten motivieren, wodurch dieser +1W6 auf die nächste Probe erhält.
- **Schildangriff:** Der Charakter kann einen Schild nutzen, um Schaden zu verursachen. Der Angriffswurf verwendet den Schildwert und verursacht 1W6 Schaden.
- **Rüstmeister:** Der Charakter kann schwere Rüstungen tragen.
- **Zäh wie Leder:** Der Charakter hat einen natürlichen Rüstungsschutz von 1.
- **Feuerfest:** Der Charakter erhält +1W6 auf Proben, um Schaden durch Feuer zu vermeiden oder zu reduzieren.
- **Kälteresistenz:** Der Charakter erhält +1W6 auf Proben, um Schaden oder negative Effekte durch Kälte zu widerstehen.
- **Elementarverbundenheit:** Der Charakter erhält +1W6 auf Zauberproben, die mit einem bestimmten Element (z. B. Feuer oder Wasser) verbunden sind (betrifft Zauber und Göttlicher Segen).
- **Blutrausch:** Wenn der Charakter in einer Runde mehr als 6 Lebenspunkte Schaden erhält, darf er sofort eine freie Angriffshandlung durchführen.
- **Ausweichen:** Der Charakter erhält die Möglichkeit einem Fernkampfangriff auszuweichen, wenn er sich selbst NICHT im Nahkampf befindet. Er würfelt mit seinem Geschicklichkeits- oder Heimlichkeitswert auf die

Zielzahl 5 und muss mindestens so viele Erfolge erreichen, wie der Angreifer.

Komplexe Fertigkeiten - Kosten: 3 Punkte

- **Göttlicher Segen:** Voraussetzung für „Klerikale Kräfte“ oder Naturzauber
- **Magiebegabung:** Der Charakter kann Zauber wirken (Voraussetzung zum Zaubern).
- **Zusätzlicher Schadensbonus:** Der Charakter erhält +2 zusätzlichen Schadensbonus im Nahkampf.
- **Flink wie der Wind:** Der Charakter erhält eine zusätzliche Bewegung pro Runde.
- **Guter Schütze:** Der Charakter erhält +1W6 auf Angriffsproben mit Fernkampfwaffen.
- **Geborener Anführer:** Verbündete in der Nähe des Charakters erhalten +1 auf alle Proben, solange sie ihn sehen und hören können.
- **Waffenspezialist:** Der Charakter erhält +1W6 auf Angriffsproben mit einer von ihm gewählten Waffe.
- **Widerstandsfähigkeit:** Der Charakter erhält +5 Lebenspunkte.
- **Astraldurchflutet:** Der Charakter erhält +5 Zauberpunkte.
- **Kampfreflexe:** Der Charakter darf in jeder Runde eine zusätzliche Angriffsaktion durchführen.

Besondere Regeln für Fertigkeiten

- **Kombination von Fertigkeiten:** Manche Fertigkeiten können sich gegenseitig ergänzen. Zum Beispiel könnte ein Charakter mit "Klingenwirbel" und "Doppelangriff" besonders stark im Nahkampf sein.
- **Einzigartige Fertigkeiten:** Manche Fertigkeiten können durch das Abenteuer oder als Belohnung freigeschaltet werden. Diese werden individuell vom Spielleiter eingeführt.

Beispiele für Fertigkeitennutzung

Beispiel 1: Taro Flinkpfote, hat die Fertigkeit "Klingenwirbel" und greift einen Goblin an. Er wendet seinen Stärkewert von 4 an und erhält durch "Klingenwirbel" einen zusätzlichen W6. Insgesamt würfelt er 5W6.

Beispiel 2: Lyra, die Diebin, besitzt "Taschendieb" und "Schnelle Reflexe". Als sie sich an einem Händler vorbeischiebt, um ihm einen Beutel zu stehlen, würfelt sie ihren Heimlichkeitsbasiswert (3) plus einen zusätzlichen W6 durch "Taschendieb". Sollte sie entdeckt werden, gibt ihr "Schnelle Reflexe" eine bessere Chance, in der Initiative schnell zu reagieren.

Beispiel 3: Milo, der Magier, nutzt die Fertigkeiten "Magiebegabung" und "Kampfmeditation". Nach einem intensiven Kampf regeneriert er durch "Kampfmeditation" 3 Zauberpunkte, um im nächsten Kampf wieder mächtige Zauber wirken zu können.

Die Liste der Fertigkeiten ist nicht abschließend; Spielleiter und Spieler sind eingeladen, frei weitere Fertigkeiten zu entwickeln, die zum Setting passen und das Spielerlebnis bereichern.



Ausrüstung spielt in *Universal-Tabletop: Return to Fantasy* eine wichtige Rolle, da sie die Fähigkeiten der Charaktere erweitert und ihre Überlebenschancen erhöht. Ob Waffen, Rüstungen oder andere nützliche Gegenstände – alles hat seinen Platz in der Ausrüstungsliste eines Abenteurers.

Kosten von Ausrüstung

Jede Ausrüstung hat zwei Arten von Kosten:

- **Kosten bei der Charaktererschaffung (Ausrüstungspunkte AP):** Diese Punkte werden während der Charaktererstellung verwendet. Jeder Charakter hat 10 Ausrüstungspunkte, um seine Startausrüstung auszuwählen (Waffen, Rüstungen, Zaubersprüche (s. Kapitel: Zaubern) und sonstige Ausrüstung.
- **Goldmünzen:** Nach der Charaktererstellung werden für den Erwerb neuer Ausrüstung Goldmünzen verwendet. Gold ist die grundlegende Währung im Spiel und spiegelt den Wert eines Gegenstands im Spielverlauf wider.

Beispiel: Ein Abenteurer könnte einen Rucksack für 2 Ausrüstungspunkte oder im späteren Spielverlauf für 20 Goldmünzen erwerben.

Tragkraft und Gewicht

Das **Gewicht** ist ein grober Richtwert, der sowohl die tatsächliche Schwere eines Gegenstands als auch seine Sperrigkeit und Handhabbarkeit berücksichtigt. Das Gewicht wird in Punkten angegeben und beeinflusst, wie viel Ausrüstung ein Charakter tragen kann. Die **Tragkraft** eines Charakters wird aus seinem **(Stärke + Konstitutionswert) × 2** abgeleitet. Wird die Tragkraft überschritten, erleidet der Charakter Mali auf seine Aktionen und seine Beweglichkeit wird eingeschränkt.

Anwendungsbeispiel:

- *Ein Dolch hat ein geringes Gewicht und kann leicht versteckt werden.*
- *Ein großer Schild wiegt deutlich mehr, bietet jedoch zusätzlichen Schutz im Kampf.*
- *Ein Rucksack voller Ausrüstung kann nützlich sein, wird aber schnell zur Last, wenn man in schwieriges Gelände gerät oder schnell fliehen muss.*

Spieler müssen daher klug abwägen, welche Ausrüstung sie bei der Charaktererschaffung wählen und welche sie im Laufe des Abenteuers mitführen. Ein guter Abenteurer weiß: **Leichter reisen bedeutet schneller überleben.**

Waffen und Rüstungen

Waffe	BW	AP	GM	GW	Schaden	AW	VW	Beschreibung
Waffenlos (Boxen bis Raufen)	ST/GE	-	-	-	1W6 - 1	5	5	
Dolch	GE	1	10	1	1W6 + 1	4	5	Leicht und schnell, ideal für Heimlichkeit.
Stab	GE	1	10	2	1W6 + 1	4	4	z.B. der Stab eines Magiers.
Kurzsword	GE	3	30	2	1W6 + 2	4	4	Ausgewogen, kurze Reichweite.
Sword	ST/GE	5	50	3	1W6 + 3	4	4	Standardwaffe für Nahkämpfer.
Zweihandsword	ST/GE	8	80	5	1W6 + 5	3	5	Hoher Schaden, aber schwer und langsam.
Keule	ST	2	10	2	1W6 + 1	5	5	Einfach und robust, geringer Schaden.
Streitkolben	ST	4	40	3	1W6 + 2	4	4	Etwas schwerer als ein Sword, aber effektiv.
Axt	ST	4	50	3	1W6 + 3	4	5	Hoher Angriffswert, weniger effektiv in Verteidigung.
Zweihandaxt	ST	7	70	5	1W6 + 5	3	5	Sehr hoher Schaden, erfordert Geschick.
Speer	GE	3	30	3	1W6 + 2	4	4	Gute Reichweite, vielseitig einsetzbar.
Hellebarde	ST	6	60	5	1W6 + 4	3	5	Kombination aus Speer und Axt, schwer und mächtig.
Kurzbogen	GE	5	50	2	1W6 + 1	5	-	Effizient für Fernkampf, schnell einsatzbereit.
Langbogen	GE	8	60	4	1W6 + 3	4	-	Hohe Reichweite, erfordert Training.
Armbrust	GE	6	80	4	1W6 + 3	4	-	Präzise, aber langsamer Nachladevorgang.
Große Armbrust	GE	9	90	6	1W6 + 4	4	-	Sehr hoher Schaden, sperrig und langsam.
Schild	ST	4	40	3	-	-	3	Erhöht Verteidigung erheblich, keine Angriffe.
Großes Schild	ST	6	60	5	-	-	2	Maximale Verteidigung, aber schwer und unhandlich. Bewegung -2cm.

Optionale Regeln beachten, s. Kapitel Nahkampf!

Rüstung	AP	GM	GW	RS	Beschreibung
Keine Rüstung	0	-	0	0	Keine Vorteile oder Nachteile.
Leichte Rüstung	5	50	2	1	Bequem, keine Bewegungseinschränkung.
Mittlere Rüstung	8	80	4	3	Bietet guten Schutz, geringfügig sperrig.
Schwere Rüstung	12	120	6	5	Maximale Verteidigung, schränkt Beweglichkeit ein. Fertigkeit: Schwere Rüstung erforderlich.

AP: Punktekosten bei Erschaffung eines Charakters.

GM: ca. Preis in Goldmünzen

GW: Gewicht

AW: Erforderlicher Erfolgswurf auf einem W6 bei einem Angriff

VW: Erforderlicher Erfolgswurf auf einem W6 bei der Verteidigung

Ausrüstungsgegenstände

Gegenstand	AP	GM	GW	Beschreibung
Rucksack	2	20	3	Erhöht die Tragfähigkeit, ermöglicht das Verstauen von Gegenständen.
Wasserschlauch	1	10	1	Kann bis zu 2 Liter Wasser speichern.
Seil (10 m)	2	15	2	Nützlich für Klettern, Fallenstellen oder Überbrücken von Hindernissen.
Laterne	2	25	2	Gibt Licht in einem Radius von 10 Metern. Erfordert Öl.
Ölvorrat (1 Einheit)	1	5	1	Brennstoff für eine Laterne, reicht für 6 Stunden.
Fackel	1	2	1	Gibt Licht für 1 Stunde, verbraucht sich danach.
Schlafsack	2	15	3	Hält warm und erlaubt erholsames Schlafen in der Wildnis.
Zelt (2 Personen)	4	50	6	Schutz vor Wetter und Feinden.
Angelhaken und Schnur	1	5	1	Zum Fischen in Seen oder Flüssen.
Dietriche (Satz)	3	30	1	Erforderlich zum Öffnen von Schlössern. Kann bei Gebrauch brechen.
Verbandszeug	2	20	1	Kann eine Verletzung stabilisieren oder Wunden heilen (einmalige Anwendung).
Heilkraut (1 Einheit)	1	10	1	Kann 1W3 Lebenspunkte heilen, wenn richtig angewendet.
Feuerstein und Stahl	1	5	1	Zum Entzünden von Feuer.
Schreibfeder und Tinte	1	15	1	Zum Anfertigen von Notizen, Briefen oder Zeichnungen.
Pergament (1 Blatt)	1	2	0.5	Zum Schreiben oder Zeichnen.
Werkzeugset	3	50	5	Set mit Hämmern, Meißeln und anderen Werkzeugen, nützlich für Reparaturen.
Kochgeschirr	2	15	3	Zum Kochen von Mahlzeiten über dem Feuer.
Essensration (1 Tag)	1	5	1	Nahrung für einen Tag, hält lange ohne Verderb.
Signalhorn	2	30	2	Kann für laute Signale oder Kommunikation über weite Entfernungen genutzt werden.
Karte der Region	2	20	1	Eine Karte der Umgebung, nützlich für die Navigation.
Kompass	2	25	1	Zeigt die Himmelsrichtungen an, erleichtert die Orientierung.
Kräuterkundenset	3	40	3	Hilft bei der Sammlung und Verarbeitung von Pflanzen für Heilzwecke.
Brechstange	2	15	4	Zum Hebeln von Türen oder anderen Hindernissen.
Spaten	2	10	5	Zum Graben von Löchern, nützlich für Fallen oder Ausgrabungen.
Schreibtafel mit Kreide	1	5	1	Zum schnellen Schreiben oder Notieren von Plänen.

Die Waffenliste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; Spieler und Spielleiter können gerne zusätzliche Gegenstände einbringen, um den vielfältigen Möglichkeiten des Settings gerecht zu werden und das Spiel zu bereichern.

Die Liste orientiert sich stark an Rollenspiel lastige Spielergruppen und kann nach Bedarf erweitert oder verändert werden. Ebenso können Gegenstände auch Regelrelevante Eigenschaften haben, z. B. Dietriche geben ein Bonus von + 1W6 beim öffnen von Türen auf Heimlichkeit.

Rundenverlauf

In "Return to Fantasy" wird jede Runde in klar definierten Phasen abgewickelt. Jede Phase ist darauf ausgelegt, strategisches Denken und dynamisches Gameplay zu fördern. Dieses Kapitel erläutert den Rundenablauf im Detail, von der Initiativephase bis zum Ende der Runde.

Die Phasen einer Runde

Eine Runde besteht aus den folgenden Phasen:

1. **Initiativephase:** Festlegung der Reihenfolge, in der Figuren handeln.
2. **Aktionsphase:** Jede Figur führt ihre Aktionen durch.
3. **Endphase:** Effekte, die am Ende der Runde wirken, werden abgehandelt.

1. Initiativephase

In der Initiativephase wird bestimmt, welche Figur wann handelt. Dieses System ist flexibel und kann mit verschiedenen Methoden durchgeführt werden.

Methode 1: Marker im Beutel

- Jede Figur besitzt einen **Initiative-Marker**, der in einen gemeinsamen Beutel gelegt wird.
- Nacheinander werden die Marker zufällig gezogen.
- Wird der Marker einer Figur gezogen, darf diese Figur sofort handeln.

Methode 2: Spielkarten verwenden

- Statt Marker kann man normale Spielkarten nutzen.
- Jeder Figur wird eine Karte zugewiesen (z. B. Herz-Ass für den Krieger).
- Die Karten werden gemischt, und nacheinander wird eine Karte gezogen.
- Die gezogene Karte bestimmt, welche Figur handelt.

Optionale Regel: Flexibilität in der Gruppe

- Wenn mehrere Spieler*innen zusammenarbeiten, dürfen sie entscheiden, welche ihrer Figuren handelt, wenn ein gemeinsamer Marker oder eine Gruppenkarte gezogen wird.
- Sonderfertigkeiten wie **Schnellreflexe** erlauben einer Figur, zusätzliche Marker oder Karten zu nutzen, wodurch sie häufiger an die Reihe kommt.

Optionale Regel: Initiative-Vorteil

- Figuren mit besonders hoher Geschwindigkeit oder Reflexen (z. B. durch Fertigkeiten oder Zauber) können Marker/Karten hinzufügen oder ihre Position in der Reihenfolge verbessern.

In einem Rollenspiel ergibt sich die Initiative oft aus der Situation und der Erzählung, während in einem stärker tabletop-orientierten Spiel eine klare Regelung der Initiative sinnvoll ist, um den Spielfluss und die Struktur im Kampf zu gewährleisten.

2. Aktionsphase

In der Aktionsphase handelt jede Figur, sobald ihr Initiative-Marker oder ihre Karte gezogen wurde.

Aktionspunkte

Jede Figur hat pro Zug **zwei Aktionen**, die sie wie folgt einsetzen kann:

- **Bewegen (1 Aktion):** Bewege deine Figur bis zu ihrer maximalen Bewegungsreichweite.
- **Nahkampfangriff (1 Aktion):** Greife eine Figur in Reichweite an.
- **Fernkampfangriff (1 Aktion):** Greife ein Ziel innerhalb der Reichweite deiner Fernkampfwaffe an.
- **Zauber wirken (1 bis 2 Aktionen):** Je nach Zauber kann das Wirken 1 oder 2 Aktionen Zeit kosten.
- **Sonderfertigkeit einsetzen (1 oder 2 Aktionen):** Nutze eine spezielle Fähigkeit deiner Figur.

Kombination von Aktionen

- Aktionen können frei kombiniert werden, solange die Figur genug Aktionen hat.
- **Beispiele:**
 - *Bewegung + Angriff (je 1 Aktion)*
 - *Zwei Angriffe hintereinander (je 1 Aktion)*
 - *Aufwendiger Zauber (2 Aktionen)*

Unterbrechungen und Reaktionen

- Manche Effekte oder Fertigkeiten erlauben es Figuren, außerhalb ihrer Initiative zu handeln (z. B. **Ausweichen**).

3. Endphase

Am Ende jeder Runde werden verbleibende Effekte und Bedingungen abgehandelt:

- **Statuswirkungen:** Effekte wie „Vergiftet“ oder „Geblendet“ werden überprüft und ggf. beendet.
- **Zauberwirkungen:** Magische Effekte, die nur eine Runde andauern, laufen aus.

- **Wiederherstellung:** Einige Sonderfertigkeiten oder Gegenstände erlauben es, am Ende der Runde Lebens- oder Zauberpunkte zu regenerieren.

Zusätzliche Hinweise zum Rundenverlauf

- **Taktische Absprachen:** Spielergruppen dürfen sich vor jedem Zug kurz absprechen, um ihre Strategie zu optimieren.
- **Spannung durch Zufall:** Das zufällige Ziehen der Initiative-Marker oder Karten sorgt für unvorhersehbare Wendungen im Spielverlauf.

Mit diesem flexiblen und dynamischen System wird jede Runde einzigartig und spannend. Im nächsten Kapitel lernst du die Details zu den einzelnen Aktionen kennen.



Die Bewegung deiner Spielfigur ist ein essenzieller Bestandteil des Spiels und erlaubt es dir, deinen Charakter strategisch auf dem Spielfeld zu platzieren, Hindernisse zu überwinden und Gegner zu flankieren. Die Bewegung wird in Zentimetern gemessen, und jede Figur hat eine bestimmte Reichweite, die sie pro Runde zurücklegen kann. Dies bildet die Grundlage für das taktische Vorgehen im Spiel.

Grundlegende Bewegung

Jeder Charakter kann sich innerhalb seiner Runde entsprechend seines Bewegungswertes (**8cm + GE oder HK**) weit bewegen. Diese Bewegung ist eine Basisaktion und zählt als eine der möglichen Aktionen, die der Charakter während seines Zuges durchführen kann.

Die Bewegung erfolgt frei, solange der Charakter nicht durch Hindernisse blockiert wird oder besondere Umstände vorliegen, die seine Bewegung beeinflussen. Diese Bewegung kann in einer geraden Linie erfolgen oder mit Richtungswechseln, wenn der Charakter beispielsweise um Ecken oder Hindernisse herumgehen möchte.

Achtung: Die Bewegung kann variieren – Zwerge bewegen sich zum Beispiel 2 cm weniger pro Aktion. Schließlich haben kurze Beine auch ihren Preis!

Optionale Spielfeldvarianten

Das Regelwerk ist ursprünglich für modulare Spieltische und **28 mm Miniaturen** entwickelt worden, die oft in Dungeons oder auf kleinteiligen Spielfeldern zum Einsatz kommen. Dabei ist das Spiel darauf ausgelegt, dass die Spielfläche in quadratischen Modulen von **10 x 10 cm** gestaltet ist, um eine einfache Skalierung und ein immersives Erlebnis zu ermöglichen.

Allerdings ist es problemlos möglich, das Spiel auf herkömmlichen Spielfeldern ohne modulare Abschnitte zu spielen. Egal ob du auf offenen Platten, Landschaftsmodellen oder benutzerdefinierten Spielfeldern agierst – die Regeln sind flexibel genug, um sich anzupassen. Wenn du ein Spielfeld mit Rasterfeldern verwenden möchtest, kannst du die **Zentimeterangaben in Felder** umrechnen (z. B. 1 Feld entspricht 2 cm). Dies ermöglicht ein ebenso flüssiges Spiel auf Feldern wie auf modularen oder frei gestalteten Spielflächen.

Gelände und Hindernisse

Unterschiedliche Geländetypen können die Bewegung einschränken oder erschweren. Hier sind einige Beispiele für mögliche Geländearten und deren Auswirkungen auf die Bewegung:

- **Offenes Gelände:** Standardbewegung, keine Einschränkungen.
- **Schweres Gelände:** Reduziert die Bewegung um die Hälfte (z.B. Schutt, Morast, dichter Wald).
- **Hindernisse:** Kleinere Hindernisse, wie Tische oder niedrige Mauern, können durch eine Kletter- oder Sprungaktion überwunden werden, die in der Regel zusätzliche Bewegung kostet.
- **Türen und Durchgänge:** Türen müssen erst geöffnet werden, was als eigenständige Aktion zählt. Sobald die Tür geöffnet ist, können Charaktere ungehindert hindurchgehen.

Laufen

Statt einer normalen Bewegung kann ein Charakter auch einen Lauf ausführen, um mehr Strecke in einer Runde zurückzulegen. Der Lauf verdoppelt die normale Bewegungsdistanz, jedoch kann der Charakter während des Laufs keine weiteren Aktionen wie Angriffe oder andere Handlungen durchführen. **Der Lauf wird für eine Runde als zwei Aktion gezählt.**

Bewegung und Aktionen kombinieren

Ein Charakter kann seine Bewegung mit anderen Aktionen in seiner Runde kombinieren. So kann er sich beispielsweise 5 cm bewegen und anschließend eine Waffe abfeuern oder ein Objekt untersuchen. Dies bietet taktische Flexibilität und erlaubt es den Spielern, auf unterschiedliche Situationen zu reagieren. Wenn der Charakter zwei Aktionen in einer Runde hat, kann er auch zweimal Bewegung durchführe.

Bewegung und Initiative

Beachte, dass die Reihenfolge der Bewegung von der **Initiative** bestimmt wird. Charaktere mit höherer Initiative dürfen zuerst handeln, was in taktischen Situationen von Vorteil sein kann, um besser auf gegnerische Bewegungen zu reagieren oder bestimmte Positionen vor ihnen zu erreichen.

Zusammenfassung der Bewegungsregeln

- **Normale Bewegung:** Bis zur max. Bewegung in cm pro Runde.
- **Schweres Gelände:** Reduziert die Bewegung auf die Hälfte.
- **Laufen:** Verdoppelt die Bewegung, erlaubt aber keine weiteren Aktionen.
- **Hindernisse und Türen:** Müssen separat überwunden oder geöffnet werden.
- **Bewegung und Aktionen:** Bewegungen können mit anderen Aktionen kombiniert werden, abhängig von der verfügbaren Aktionsanzahl des Charakters.
- **Spielfeldoptionen:** Ursprünglich für modulare 10 x 10 cm Spielfelder und 28 mm Miniaturen gedacht, aber problemlos auf herkömmlichen Spielfeldern oder Rasterplatten spielbar.

Diese Bewegungsregeln bieten eine einfache und intuitive Mechanik, die zugleich Raum für taktische Entscheidungen und kreative Lösungen lässt, egal auf welchem Spielfeld das Spiel stattfindet.

Übersicht Rundenverlauf

1. Initiativephase

- Bestimmung der Reihenfolge der Aktionen.
 - Methode 1: **Marker im Beutel:**
 - Jede Figur hat einen Marker, der in einen Beutel gelegt wird.
 - Marker werden gezogen, um die Reihenfolge zu bestimmen.
 - Methode 2: **Spielkarten verwenden:**
 - Jeder Figur wird eine Karte zugeordnet (z. B. Herz-Ass für Krieger).
 - Karten werden gemischt und gezogen.
- Spielergruppen können entscheiden, welche Figur handelt, wenn ein Gruppenmarker oder eine gemeinsame Karte gezogen wird.
- **Optionale Regel:** Initiative-Vorteil durch Sonderfertigkeiten oder hohe Reflexe (zusätzliche Marker/Karten).

2. Aktionsphase

- Figuren handeln, sobald ihr Marker oder ihre Karte gezogen wurde.
- Jede Figur hat **2 Aktionen** pro Zug.
- Aktionen:
 - **Bewegen (1 Aktion):** Bis zur maximalen Bewegungsreichweite.
 - **Nahkampfangriff (1 Aktion):** Greife ein Ziel in Reichweite an.
 - **Fernkampfangriff (1 Aktion):** Greife ein Ziel in der Reichweite der Waffe an.
 - **Zauber wirken (1-2 Aktionen):** Kosten hängen vom Zauber ab.
 - **Sonderfertigkeit einsetzen (1-2 AP):** Je nach Fertigkeit.
- **Kombinationen von Aktionen:**
 - Frei kombinierbar, z. B. Bewegung + Angriff (je 1 AP) oder Bewegung + Bewegung.
 - Aufwendige Aktionen können 2 AP kosten.
- **Unterbrechungen und Reaktionen:**
 - Manche Fertigkeiten erlauben Handlungen außerhalb der eigenen Initiative (z. B. Ausweichen).

3. Endphase

- Abhandlung aller Effekte und Bedingungen:
 - **Statuswirkungen** (z. B. Vergiftet) werden überprüft.
 - **Zauberwirkungen**, die nur eine Runde dauern, laufen aus.
 - **Regeneration** durch Fertigkeiten oder Gegenstände (z. B. Lebenspunkte).

Kampfsystem

Das Kampfsystem in Return to Fantasy bildet das Herzstück spannender Auseinandersetzungen und taktischer Entscheidungen. In diesem Kapitel erfährst du alles, was du wissen musst, um dich in Kämpfen erfolgreich zu behaupten.

... und andere zu enthaupten!

Kämpfe werden rundenbasiert ausgetragen. Die Initiative-Reihenfolge wird durch zufälliges Ziehen von Initiative-Marken oder -Karten bestimmt (siehe Kapitel "Rundenverlauf"). Sobald eine Figur an der Reihe ist, kann sie ihre Aktionen ausführen.

Kampfwerte ermitteln

Beispiel: Taro Eisenpfote kämpft mit seinem Schwert gegen ein Rattling mit einer Axt. Aus der Liste mit Waffen gehen alle wichtigen Daten hervor, die wir für einen Kampf benötigen (siehe Kapitel „Waffen und Rüstungen“).

BW ist der Basiswert, der für diese Waffe verwendet wird. In manchen Fällen sind zwei Basiswerte angegeben, dann kann der Spieler sich einen aussuchen, der besser zu seinem Kampfstil passt. Weil Taro eine höhere Stärke als Geschicklichkeit hat, entscheidet er sich eher für wuchtige Zornhauhe und kämpft mit seinem Basiswert Stärke, der 4 betrifft.

Waffe	BW	AP	GM	GW	Schaden	AW	VW	Beschreibung
Schwert	ST/GE	5	50	3	1W6 + 3	4	4	Standardwaffe für Nahkämpfer.
Axt	ST	4	50	3	1W6 + 3	4	5	Hoher Angriffswert, weniger effektiv in Verteidigung.

Schaden gibt den Wert an, den er mit seiner Waffe anrichtet, wenn er trifft, dazu addiert Taro zusätzlich noch seinen Schadensbonus von +1 und richtet damit einen Gesamtschaden von 1W6+4 an, wenn ihm ein erfolgreichen Angriff glückt.

Der **Angriffswert (AW)** gibt die Zielzahl an, die Taro erreichen muss, um einen Erfolg bei einem Angriff zu erreichen.

Der **Verteidigungswert (VW)** gibt die Zielzahl an, die der Rattling erreichen muss, um einen Erfolg bei einer Verteidigung zu erreichen.

Nahkampf

Ablauf eines Kampfes

1. Angriff:

Der Angreifer würfelt mit seinem **Basiswert entsprechend der Waffe**. Die Erfolgszahl hängt vom **Angriffswert (AW)** seiner Waffe ab (s. Waffentabelle).

2. Verteidigung:

Der Verteidiger wählt eine der folgenden Optionen:

- **Mit Nahkampf verteidigen:** Der Verteidiger würfelt mit seinem Basiswert entsprechend seiner Waffe. Die Erfolgszahl hängt vom **Verteidigungswert (VW)** seiner Waffe ab (s. Waffentabelle). Hat er mehr Erfolge als der Angreifer, kommt es zu einem **Gegenangriff**.
- **Mit Heimlichkeit ausweichen:** Der Verteidiger würfelt mit seinem Wert in Heimlichkeit. Ein Ausweichen verhindert den Treffer, erlaubt aber keinen Gegenangriff.
- **Mit einem Schild verteidigen:** Der Verteidiger nutzt den Verteidigungswert Schildwert anstelle seines Nahkampfwurfs. Dies verbessert die Verteidigung, erlaubt aber keinen Gegenangriff (außer mit einer Sonderfertigkeit).

Sehr gut!
Verteidiger, die nicht
würfeln dürfen, fühlen sich
handlungsunfähig!

3. Ergebnis prüfen:

- **Angreifer trifft:** Wenn der Angreifer mehr Erfolge erreicht, als der Verteidiger, darf er den Schaden auswürfeln.
- **Gegenangriff:** Der Verteidiger erzielt mehr Erfolge, als der Angreifer (nur bei Verteidigung im Nahkampf) und darf als Verteidiger den Schaden auswürfeln!
- **Gleichstand:** Es passiert nichts.

Die Chance auf einen
Gegenangriff könnte zu sehr
defensiven Kampfverhalten
führen, aber auch für spannende
Kampfverläufe sorgen.

Verteidigung bei mehreren Angreifern

Wenn der Verteidiger in einer Spielrunde mehrfach angegriffen wird, muss er für jeden weiteren Angreifer einen Malus von -1W6 für seine Verteidigung hinnehmen. Sollte er keine Würfel mehr zur Verfügung haben, ist er nicht mehr in der Lage, den Angriff zu verteidigen. Diese Regel gilt sowohl für Verteidigungen mit einer Waffe oder dem Ausweichen mit Heimlichkeit.

Optional kann man auch den
automatischen Gegenangriff
streichen!

Einen Nahkampf vorzeitig beenden

Möchte man sich aus einem Nahkampf vorzeitig entziehen, muss man zu Beginn seiner Runde, wenn man an der Reihe ist eine einfache Nahkampfpfrobe mit min. einem Erfolg bestehen, um mit seiner zweiten Aktion sich aus dem Kampf zu bewegen.

Fernkampf

Ein Fernkampfangriff ist nur möglich, wenn sich das Ziel in der Reichweite der Waffe befindet und eine direkte, gerade Sichtlinie besteht, die nicht behindert wird (z. B. Andere Personen oder Sichthindernisse).

1. Angriff:

Der Angreifer wirft eine Anzahl W6 entsprechend seinem Basiswert der Waffe.

2. Zielzahl:

Die Zielzahl für den Angriff wird durch den Angriffswert der Fernkampfwaffe bestimmt.

3. Erfolge:

Jeder Würfel, der die Zielzahl erreicht oder übertrifft, ist ein Erfolg.

4. Modifikatoren:

Der Zielzahl und die Anzahl der Erfolge kann durch die Schwierigkeit der Aktion modifiziert werden.

- **Deckung -1 bis -2:**
Ziel befindet sich in Deckung.
- **Reichweite -1:**
Ziel befindet sich am Ende der Reichweite der entsprechenden Waffe (letztes Viertel).
- **Größe -1 / +1:**
Ziel ist besonders klein, bzw. besonders groß.
- **Nahkampf 2 Erfolge:**
Wenn sich das Ziel in einem Nahkampf befindet, besteht bei einem Misserfolg die Gefahr, dass man die Gegenpartei bei einer 1 bis 3 auf einem W6 trifft.
- **Höhenunterschied -1 / +1:**
Wenn zwischen beiden Parteien mindesten ein Unterschied von 3cm besteht (ca. eine Körperlänge).

Nicht ausgereiftes System!
Beschränkt auch auf einfache
Modifikatoren.

5. Verteidigung:

Der Verteidiger würfelt nicht aktiv, es sei denn, er besitzt eine passende Sonderfertigkeit.

Beispiel: Die Waldläuferin Lyra (Geschicklichkeitbasiswert 5) schießt mit ihrem Bogen (Angriffswert 4) auf einen Goblin, der hinter einer Holzkiste in Deckung kauert (+1 Zielzahl). Lyra würfelt 5 Würfel und erzielt 3 Erfolge. Der Goblin kann nicht aktiv verteidigen und wird getroffen.

Schaden und Rüstungsschutz

Schadensberechnung

Wird ein Angriff erfolgreich ausgeführt, wird der Schaden wie folgt berechnet:

1. **Waffenwert:** Die Waffe des Angreifers gibt an, wie viel Schaden sie verursacht, z. B. 1W6+3. Zusätzlich wird der Schadensbonus addiert.
2. **Rüstungsschutz (RS):** Der RS des Verteidigers reduziert den erhaltenen Schaden um seinen Wert.
3. **Optionale Regel:** Der Gesamtschaden kann sich um die Differenz der Erfolge zwischen Angreifer und Verteidiger erhöhen. Dies erlaubt es, besonders präzise Angriffe mit höheren Schäden zu belohnen.

Beispiel: Taro Eisenpfote trifft den Ork mit seinem Schwert, das 1W6+3 Schaden verursacht. Er würfelt eine 5, also 8 Gesamtschaden. Der Ork trägt eine Lederrüstung mit RS 2, wodurch der Schaden auf 6 reduziert wird. Die Differenz von 1 Erfolg zwischen Brandok und dem Ork hat in diesem Fall keine Auswirkung, da die Regel optional ist.

Lebenspunkte

Sinken die Lebenspunkte einer Figur auf 0, ist sie kampfunfähig und kann nicht weiter agieren. Sie kann jedoch durch Heilzauber oder Tränke wiederbelebt werden.

Beispiel: Der Goblin, der von Lyra getroffen wurde, hat 10 Lebenspunkte. Ihr Bogen verursacht 1W6+2 Schaden. Sie würfelt eine 4 und verursacht 6 Schaden. Der Goblin hat keine Rüstung und verliert alle 6 Punkte direkt.



Kritische Erfolge, Patzer und Gegenangriffe

- **Kritische Erfolge:** Wird bei einem Angriff mit allen Würfeln Erfolge erzielt, zählt dies als kritischer Treffer. Der Schaden wird um +3 erhöht.
- **Patzer:** Werden bei einem Angriff keine Erfolge erzielt, kann der Spielleiter eine unglückliche Wendung beschreiben, z. B. das Fallenlassen oder Beschädigung der Waffe.

Diese Regeln können nach Wunsch des Spielleiters hinzugefügt werden, um Kämpfe noch unvorhersehbarer und spannender zu gestalten.

Handbüchsen und Kanonen

Handbüchsen repräsentieren frühe Schusswaffen, die in ihrer Handhabung und Präzision stark variieren. Anders als bei modernen oder fortschrittlichen Schusswaffen hängt die Treffsicherheit nicht direkt vom **Fernkampfwert** des Spielers ab, sondern von der Fertigung und Qualität der Handbüchse selbst.

Voraussetzung zum bedienen von Feuerwaffen ist die Fertigkeit Schwarzpulver.

Regelmechanik:

Voraussetzung für Handbüchsen und Kanonen wäre natürlich, dass es in das jeweilige Setting passt.

- **Trefferwert:** Jede Handbüchse hat einen eigenen, festgelegten **Trefferwert**, der vom Spieler verwendet wird, wenn er mit dieser Waffe schießt. Dieser Wert ersetzt den normalen Fernkampfwert des Charakters.
- **Qualität der Waffe:** Der Trefferwert kann je nach Qualität der Handbüchse variieren:
 - **Grobe Handbüchse:** 5+ auf einem W6, um zu treffen.
 - **Durchschnittliche Handbüchse:** 4+ auf einem W6, um zu treffen.
 - **Meisterhafte Handbüchse:** 3+ auf einem W6, um zu treffen.

Zusätzliche Einschränkungen und Optionen:

- **Ladezeit:** Handbüchsen sind schwerfällig und benötigen nach jedem Schuss eine **Aktion zum Nachladen**.
- **Reichweite:** Die Reichweite ist oft begrenzt und kann je nach Bauart der Handbüchse variieren. Typische Handbüchsen haben eine Reichweite von 20 bis 30 cm.
- **Zufallseignis (optional):** Wegen ihrer primitiven Bauweise kann es bei jedem Schuss zu Fehlzündungen kommen. Würfelt der Spieler beim Schuss eine **1**, tritt ein **Patzer** auf, und es kommt zu einer Fehlzündung, die den Spieler verletzen oder die Waffe unbrauchbar machen kann.

Diese Regel ermöglicht es, Handbüchsen als eine riskante, aber mächtige Option einzusetzen, die durch die Qualität der Waffe und nicht nur durch die Fähigkeiten des Charakters beeinflusst wird.

Zaubern im Spiel

Magie ist eine faszinierende und mächtige Ressource in diesem Tabletop-Spiel. Sie verleiht Charakteren einzigartige Fähigkeiten und eröffnet kreative Möglichkeiten, um Herausforderungen zu bewältigen. Dieses Kapitel erklärt die Grundlagen des Zauberns, wie Zauber gewirkt werden und welche Optionen den Spielern zur Verfügung stehen.

1. Grundregeln des Zauberns

Zauberei steht nur Charakteren zur Verfügung, die über die Fertigkeit **Magiebegabung** oder **Göttlicher Segen** verfügen. Diese Fähigkeit erlaubt es, Zauber zu lernen und zu wirken. Jeder Zauber hat bestimmte Anforderungen, die erfüllt werden müssen, um erfolgreich zu sein.

Es gibt zwei grundlegende Wege, auf denen Charaktere übernatürliche Kräfte wirken können: die **Magiebegabung** und der **Göttliche Segen**. Beide Formen sind mächtig und vielseitig, unterscheiden sich jedoch grundlegend in ihrer Herkunft und Anwendung.

Magiebegabung

Magiebegabung repräsentiert das Verständnis und die Kontrolle über die mystischen Energien, die die Welt durchziehen. Es ist eine Kraft, die durch Studium, Disziplin oder eine angeborene Verbindung zur Magie genutzt werden kann. Magiebegabte Charaktere sind in der Lage, mächtige Zauber zu wirken, die von elementarer Zerstörung bis hin zur Manipulation von Raum und Zeit reichen können.

Ablauf eines Zaubers:

1. **Schwierigkeit festlegen:** Jeder Zauber hat einen Zielwert (**ZW**) von 5 und eine festgelegte Anzahl von Erfolgen (**E**), die für das Gelingen notwendig sind. Zusätzlich erfordert er eine Investition in Zauberpunkte (**ZP**).
2. **Würfelprobe durchführen:** Würfle mit deinem Willenskraftwert. Jeder Wurf, der die Zielzahl erreicht oder übertrifft, zählt als Erfolg.
3. **Erfolge bestimmen:** Die Summe der Erfolge entscheidet, ob der Zauber gelingt.
4. **Zauberpunkte zahlen:** Bei Erfolg werden die vollen ZP-Kosten abgezogen. Bei Misserfolg wird nur die Hälfte der ZP-Kosten (aufgerundet) verbraucht.

Zauberpunkte (ZP):

- Der Pool an ZP wird durch den Wert **10 + Willenskraft x 3** bestimmt.
- ZP regenerieren sich mit einer Rate von **1 Punkt pro Stunde** oder durch spezielle Mittel wie magische Tränke.



Zaubersprüche

2. Zauberliste und Details

Die folgende Tabelle enthält eine Auswahl an Zaubern, die im Spiel verwendet werden können. Sie ist in Kategorien unterteilt, die die Komplexität und die **Kosten (Ausrüstungspunkte AP)** widerspiegeln.

In "**Universal-Tabletop: Return to Fantasy**" sind Zauber bewusst flexibel gestaltet, um die Kreativität der Spieler zu fördern und den Spielfluss zu erleichtern. Die Beschreibungen der Zauber sind absichtlich grob gehalten, damit Spieler ihre eigene Fantasie einbringen können. Ob das "Magische Geschoss" ein feuriger Feuerball, ein gleißender Energiestrahl oder ein geschleudeter Felsbrocken eines Erdmagiers ist, bleibt ganz den Vorlieben des Zaubersnden überlassen. So wird die Magie zu einem individuellen Ausdruck der Charaktere und ihrer Geschichte.

Auch die Dauer der Zauber wird absichtlich nicht exakt festgelegt. Stattdessen gibt es schwammige Zeitangaben wie "für die Dauer eines Kampfes" oder "solange der Fokus gehalten wird", um unnötige Buchhaltung zu vermeiden. So kann eine "Magische Rüstung" bis zum Ende eines Gefechts aktiv bleiben oder ein "Licht" solange scheinen, wie es für die aktuelle Szene relevant ist.

Diese Regelung schafft Raum für mehr erzählerische Freiheit und eine flüssige Spielerfahrung, ohne sich auf exakte Werte oder ständige Notizen konzentrieren zu müssen. Spielgruppen, die mehr Struktur bevorzugen, können bei Bedarf eigene Regeln hinzufügen. Im Kern bleibt jedoch die Idee bestehen, Magie als erzählerisches Werkzeug zu nutzen, um die Geschichten der Spieler in den Vordergrund zu stellen.



Zauber	AP	E	ZP	Effekt
Leichte Wunden heilen	2	1	3	Heilt 1W6 Lebenspunkte.
Schwere Wunden heilen	3	2	6	Heilt 2W6 Lebenspunkte.
Licht	1	1	3	Erzeugt ein magisches Licht in einem Umkreis von 5m, z.B. um den Stab des Magiers.
Magisches Geschoss (schwach)	2	1	3	Verursacht 1W6 Schaden an einem Ziel in Sichtweite.
Magisches Geschoss (mittel)	3	2	5	Verursacht 2W6 Schaden an einem Ziel in Sichtweite.
Magisches Geschoss (stark)	4	3	8	Verursacht 3W6 Schaden an einem Ziel in Sichtweite.
Magische Rüstung	3	2	4	Erhöht die Rüstung um +3 für die Dauer eines Kampfes.
Steinrüstung	4	3	7	Erhöht die Rüstung um +5 für die Dauer eines Kampfes.
Flammenschwert	4	2	6	Verleiht einer Waffe +2W6 Feuerschaden für die Dauer eines Kampfes.
Kampfkraft erhöhen	3	2	5	Erhöht Nahkampf um +2 Würfel für die Dauer eines Kampfes.
Blenden	2	1	3	Ziel erhält -2 Würfel für die nächste Runde.
Lebenspunkte in Zauberpunkte	3	2	-	Tauscht 1W6 Lebenspunkte gegen 1W6 Zauberpunkte.
Zauberpunkte in Lebenspunkte	3	2	-	Tauscht 1W6 Zauberpunkte gegen 1W6 Lebenspunkte.
Illusion erzeugen	3	2	5	Erzeugt eine Illusion, die für 5 Minuten hält (nach Wahl des Spielers). Die Illusion könnte auch kämpfen, verrichtet jedoch kein Schaden.
Flammenwand	4	3	8	Erzeugt eine 5m breite Feuermauer, die 2W6 Schaden verursacht, wenn man sie durchqueren möchte, hält 5 Runden.
Teleportation	5	3	10	Teleportiert den Zaubernden bis zu 50m (30cm) weit.
Geschwindigkeit	3	2	6	Erhöht Bewegung um +5cm und gibt eine zusätzliche Aktion.
Magie erkennen	1	1	2	Spürt magische Objekte oder Effekte in einem Umkreis von 10m auf.
Unsichtbarkeit	4	3	8	Macht den Zaubernden für 5 Minuten unsichtbar. Wenn der zaubernde eine Kapfhandlung durchführt, wird er jedoch wieder sichtbar.
Schockstrahl	3	2	6	Verursacht 2W6 Schaden und reduziert die Bewegung des Ziels Umeine Aktion in seiner nächsten Runde.
Schutzschild	2	1	3	Erzeugt eine magisches Schutzkuppel, welche den Schaden von ausserhalb um 1W6 Schaden absorbiert, für die Dauer eines Kampfes.
Lähmung	2	1	4	Ziel muss einen Zug aussetzen, da es verwirrt ist (keine Probe erlaubt).
Flächenschaden	3	2	5	Lässt Erdspeie aus dem Boden schießen oder Steine vom Himmel regnen der 2W6 Schaden verursacht in einem Umkreis von 20m.

Göttlicher Segen

Im Gegensatz zur Magiebegabung ist der Göttliche Segen eine übernatürliche Kraft, die von einer höheren Macht verliehen wird. Ob durch die Gunst eines Gottes, die Unterstützung von Naturgeistern oder den Segen einer heiligen Entität – diese Kräfte sind weniger spektakulär als die der Magiebegabung, aber dennoch bedeutsam.

Charaktere mit göttlichem Segen sind oft Priester, Paladine oder Schamanen, die in enger Verbindung mit ihrer Quelle stehen. Die Kräfte, die ihnen verliehen werden, sind meist unterstützender oder schützender Natur und dienen oft einem höheren Zweck:

- **Heilung und Schutz:** Charaktere können durch Handauflegen Wunden schließen, Krankheiten lindern oder Verbündete vor Gefahren schützen.
- **Naturverbundenheit:** Schamanen oder Druiden mit göttlichem Segen können die Kräfte der Natur rufen, um kleine Wunder zu bewirken, wie das Wachsen von Pflanzen oder das Rufen von Tieren.
- **Segnungen und Flüche:** Charaktere können Verbündete segnen, um deren Fähigkeiten zu verbessern, oder Feinde schwächen, indem sie Flüche auf sie legen.

Während der Göttliche Segen in seiner Macht begrenzter erscheint, zeichnet er sich durch seine Verlässlichkeit und Einfachheit aus. Im Gegensatz zur Magiebegabung benötigt er oft keine komplexen Rituale oder Formeln – die Stärke des Glaubens oder der Verbundenheit mit der Natur genügt.

Wie Zaubersprüche müssen auch die unterschiedlichen Segnungen mit während der Charaktererschaffung gekauft werden, jedoch mit Fertigkeit Punkten! Jede Segnung hat ihren eigenen Preis in Ausrüstungspunkten, basierend auf ihrer Stärke und Wirkung.

Anders als beim Zaubern benötigt das Wirken eines Göttlichen Segens **keine Erfolgsprobe** – die Wirkung tritt automatisch ein. Diese Zuverlässigkeit hat jedoch ihren Preis: Die Kosten an **Zauberpunkten (ZP)**, die für das Wirken einer Segnung aufgewendet werden müssen, sind deutlich höher als bei regulären Zaubern.



Einfache Segen - Kosten: 1 Punkt

- **Leichte Wunden heilen 5ZP**
Heilt 1W6 Lebenspunkte durch Handauflegen (eine Aktion).
- **Licht erschaffen 5 ZP**
Erschafft eine Lichtquelle um dem Spieler herum (eine Aktion).
- **Magie erkennen 5 ZP**
Der Charakter kann Magie erkennen, z. B. ob ein Gegenstand verzaubert ist (eine Aktion).
- **Starke Aura 10 ZP**
Gegner müssen erst eine Willenskraftprobe bestehen, wenn sie sich dem Spieler nähern wollen (eine Aktion).

Fortgeschrittene Segen - Kosten 2 Punkte

- **Schwere Wunden heilen 10 ZP**
Heilt 2W6 Lebenspunkte durch Handauflegen (eine Aktion).
- **Segen der Stärke 10 ZP**
Erhöht für die Dauer eines Kampfes die Stärke UND den Schadensbonus um ein Punkt.

Göttlicher Schutzwall 10 ZP

- **Zorn des Todes 5 ZP**
Der Charakter erhält ein Bonus von 1W6, wenn er gegen umtote Kreaturen kämpft

Milo Funkelfell, der Mäusezauberer

In einem kleinen Dorf tief im Herzen des grünen Waldes, verborgen zwischen alten Wurzeln und dichtem Efeu, lebte eine Familie von einfachen Mäusen. Unter ihnen war ein junger Mäuserich namens **Milo Funkelfell**. Während andere Mäuse sich darauf konzentrierten, Vorräte zu sammeln oder Handwerke zu erlernen, schien Milo von Geburt an anders zu sein. Etwas in ihm funkelte – nicht nur in seinen tiefblauen Augen, sondern auch in seiner Seele.

Schon als Junge war Milo neugierig auf die Welt um ihn herum. Er liebte es, den Geschichten der Ältesten zu lauschen, die von alten Zeiten sprachen, in denen die Mäusevölker mächtige Zauberer hatten, die über mysteriöse Kräfte geboten. Doch diese Zeiten schienen längst vergangen zu sein, und Magie war für die meisten nur noch eine Legende, eine Erinnerung an längst vergessene Tage.

Doch für Milo war die Magie nie ganz verschwunden. Eines Nachts, als er allein im Wald spielte, entdeckte er eine alte, verlassene Lichtung, auf der ein seltsamer, funkelnder Stein mitten im Moos lag. Als er ihn berührte, durchzuckte ein Lichtblitz den Himmel, und in diesem Moment spürte Milo zum ersten Mal die Magie in sich aufsteigen – wild, mächtig und doch ungezähmt.

Von diesem Tag an war nichts mehr wie zuvor. Milo fand heraus, dass er kleine Dinge verändern konnte: das Flackern der Kerzenflammen, das Rascheln der Blätter im Wind, sogar das Flüstern der Bäche schien plötzlich auf ihn zu hören. Doch die Magie war unberechenbar, und manchmal geriet sie außer Kontrolle. Als er versehentlich den Dachboden des Familienhauses in Brand setzte, wussten seine Eltern, dass sie handeln mussten.

Milo wurde zu **Altmeister Zinnbart** gebracht, einem uralten Mäusezauberer, der als der letzte wahre Meister der Magie galt. Zinnbart lebte einsam in einem großen Turm, tief im Herzen des Waldes, und hatte seit Jahrzehnten keinen Schüler mehr aufgenommen. Doch als er Milo sah und das Funkeln in seinen Augen erkannte, wusste er, dass dieser Junge eine außergewöhnliche Gabe hatte.

Die Jahre der Ausbildung waren hart. Zinnbart war ein strenger Lehrer, und die Magie, die Milo beherrschen wollte, war gefährlich. Doch mit jedem Tag lernte Milo mehr über die Geheimnisse der arkanen Künste. Er lernte, wie man die Elemente kontrolliert, wie man Illusionen webt und wie man alte Sprüche spricht, die längst in Vergessenheit geraten waren. Doch das Wichtigste, was Zinnbart ihm beibrachte, war die Verantwortung, die mit der Magie kam. "Magie ist keine Waffe, Milo," sagte der Altmeister immer wieder. "Sie ist ein Werkzeug – aber sie darf nie deine Seele beherrschen."

Doch gerade als Milo begann, die Geheimnisse der Zauberei zu verstehen, tauchte ein neues Problem auf. Ein dunkler Nebel breitete sich über den Wald aus, und seltsame Kreaturen drangen in das Land der Mäuse ein. Etwas Altes und Böses war erwacht, und die wenigen verbliebenen Magier der Welt spürten die Erschütterung. Milo wusste, dass es an der Zeit war, sein Wissen nicht nur für sich selbst zu nutzen, sondern um sein Volk zu beschützen.

Mit einem alten Zauberstab aus Eichenholz, den Zinnbart ihm anvertraut hatte, und einem alten Buch voller arkaner Formeln an seiner Seite, macht sich Milo nun auf, die Quelle des Bösen zu finden und den Frieden in den Wäldern wiederherzustellen. Er ist noch jung und unerfahren, aber die Magie, die in ihm wohnt, ist stark – und tief in seinem Herzen weiß Milo, dass er für eine größere Bestimmung auserwählt wurde.



Beispielcharakter

1 Stufe - EP:

Stärke: 1

Geschicklichkeit: 1

Heimlichkeit: 1

Willenskraft: 5

Konstitution: 2

Name: Milo Funkelfell, der Mäusezauberer

Lebenspunkte: 16

Zauberpunkte: 15

Bewegung: 10cm



Rüstungsschutz: 0

Waffen

GE	Magierstab	4	5	1W6+1	2

Schadensbonus: SB

Fertigkeiten

3	Magiebegabung
3	Elementare Macht (Feuer)

Zauberei

Magisches Geschoss II Schaden: 2W6	5	2	5
Magische Rüstung RS +3	5	2	4
Lichtkugel	5	1	3
	ZW	E	ZK

Ausrüstung und Notizen:

Zauberbuch (GW 1)

Umhang des Gelehrten +1 Willenskraft Proben (GW 1)

Heiltrank 1W6 LP (GW 1)

Tragkraft: 6

UNIVERSAL Tabletop: Return to Fantasy - Kopiervorlage

Milo Funkelfell ist ein junger, wissbegieriger Mäusezauberer, der gerade erst beginnt, die Mächte der Magie zu begreifen, aber bereits in ein Abenteuer gezogen wird, das ihn weit über seine Fähigkeiten hinausfordern wird.

Taro Eisenpfote, der Mäusekämpfer

In den Weiten der endlosen Felder, wo die Halme hoch über den Köpfen der Mäuse wie ein grünes Meer schwanken, liegt das Dorf **Kornfeste**. Die Mäuse dort leben in Harmonie mit der Natur, aber sie wissen auch um die ständige Gefahr von Raubtieren und anderen Bedrohungen. Inmitten dieser friedlichen, aber wachsam lebenden Gemeinschaft wuchs ein junger Mäuserich namens **Taro Eisenpfote** auf – ein Kämpfer von Natur aus.

Taro war von Geburt an kräftig gebaut. Schon als Jungmaus zeigte er eine außergewöhnliche Stärke und Geschicklichkeit. Während die anderen Mäusekinder auf den Feldern spielten oder lernten, wie man Vorräte sammelt, war Taro immer dabei, mit Stöcken zu üben, als wären sie Schwerter. Er träumte von großen Schlachten, von ruhmreichen Kämpfen und davon, sein Volk vor den Gefahren zu schützen, die jenseits der sicheren Mauern des Dorfes lauerten.

Seine Eltern, einfache Handwerker, hatten jedoch andere Pläne für ihn. Sie wollten, dass Taro ein friedliches Leben führte und das Handwerk des Schmiedens erlernte. Doch Taro spürte tief in sich den Ruf nach etwas Größerem. Jede Nacht lag er wach und träumte von Abenteuern, von Heldentaten, die einst in den Geschichten der Alten erzählt wurden.

Eines Tages jedoch sollte sich sein Leben verändern. Ein Rudel Rattenkrieger, groß und furchteinflößend, überfiel Kornfeste. Die Bewohner waren nicht auf einen Angriff vorbereitet, und die Verteidigung der Siedlung schien hoffnungslos. Doch als die Ratten begannen, das Dorf zu plündern, sprang Taro ohne zu zögern in die Schlacht. Mit nichts weiter als einem Schmiedehammer in der Hand stellte er sich den Eindringlingen entgegen. Seine Entschlossenheit und sein wilder Mut beeindruckten die anderen Dorfbewohner, die bald an seiner Seite kämpften.

Obwohl der Angriff schwer war, gelang es den Mäusen, Kornfeste zu verteidigen. Doch dieser Kampf öffnete Taros Augen. Er erkannte, dass er nicht länger nur ein einfacher Dorfbewohner sein konnte. Die Welt war gefährlich, und es würde mehr solcher Bedrohungen geben. Also entschied er sich, seine Kampfkraft zu verfeinern und ein wahrer Krieger zu werden.

Unter der Anleitung des alten Kriegsveteranen **Meister Graufell**, der einst als Hauptmann in den Mäusekriegen gedient hatte, begann Taro sein Training. Graufell erkannte Taros Potenzial sofort, doch er wusste, dass es nicht nur rohe Kraft war, die einen Kämpfer ausmachte. Er brachte Taro bei, dass Disziplin, Strategie und der Schutz der Schwächeren genauso wichtig waren wie die Beherrschung des Schwertes. Taro lernte, wie man mit einem Schild kämpft, wie man sich in einer Schlacht bewegt und wie man seine Stärke mit Köpfchen einsetzt.

Taros Waffe wurde schließlich das **Langmesser**, ein geschwungenes Schwert, das er aus dem Stahl fertigte, den seine Eltern in ihrer Schmiede herstellten. Die Dorfbewohner gaben ihm den Spitznamen "Eisenpfote", nicht nur wegen seiner überlegenen Kampffähigkeiten, sondern auch wegen seiner Unerschütterlichkeit im Kampf. Trotz seiner Jugend wurde er schnell zu einem respektierten Beschützer des Dorfes.

Doch Taro wusste, dass seine wahre Bestimmung nicht in Kornfeste lag. Gerüchte über immer größere Gefahren in den Weiten jenseits der Felder, über Kriegshorden von Ratten und finstere Mächte, die sich in den Schatten sammelten, ließen ihm keine Ruhe. Also verabschiedete er sich von seiner Familie und seinen Freunden, um die Welt zu erkunden und seinen Platz als Beschützer und Krieger zu finden.

Mit jedem Schritt durch die weiten Felder und dunklen Wälder weiß Taro, dass die Abenteuer und Prüfungen, die vor ihm liegen, seine Fähigkeiten bis an ihre Grenzen testen werden. Aber er hat keine Angst. Er ist Taro Eisenpfote – der junge Kämpfer, dessen Mut und Stärke für immer das Schicksal seines Volkes bestimmen könnten.

Beispielcharakter

1 Stufe - EP:

Stärke: 4

Geschicklichkeit: 1

Heimlichkeit: 1

Willenskraft: 1

Konstitution: 3

Name: Taro Eisenpfote, der Mäusekämpfer

Lebenspunkte: 19

Zauberpunkte: 3

Bewegung: 14cm



Waffen

ST	Schwert	4	4	1W6+3	2
ST	Schild		3	1W6	3

Rüstungsschutz: 2

Schadensbonus: +1

Fertigkeiten

3	Waffenexperte Schwert		
2	Schildangriff		

Ausrüstung und Notizen:

Kettenhemd (GW 3)

Abenteurerrucksack (GW 1)

Proviand für 3 Tage (GW 1)



1

Stufe - EP:

Name:

Nilo Schattenläufer, der Mäusedieb

Stärke:

2

Geschicklichkeit:

2

Heimlichkeit:

4

Willenskraft:

1

Konstitution:

1

Lebenspunkte:

13

Zauberpunkte:

3

Bewegung:

10cm

Rüstungsschutz:

1

Waffen

GE	Dolch	3	5	1W6+1	1
GE	Wurfmesser (3x)	5		1W6+1	1

Schadensbonus:

+0

Fertigkeiten

3	Hinterhältiger Angriff		
2	Schleicher		

Ausrüstung und Notizen:

Kletterseil mit Haken (GW 2)

Dietriche (GW 1)

Schattenumhang +1 auf Heimlichkeitswürfe, +1 RS (GW 1)

Tragkraft:

6

Nilo Schattenläufer, der Mäusedieb

Im Herzen der geschäftigen Stadt **Dämmerstein**, verborgen zwischen den verwinkelten Gassen und düsteren Hinterhöfen, lebte ein Mäuserich, dessen Name nur im Flüsterton ausgesprochen wurde: **Nilo Schattenschleicher**. Für die meisten Bewohner von Dämmerstein war er kaum mehr als eine Legende, eine unsichtbare Präsenz, die plötzlich zuschlug und spurlos verschwand. Doch für jene, die ihn kannten, war Nilo viel realer – und gefährlicher – als sie sich je vorstellen konnten.

Nilo wurde in den unteren Vierteln der Stadt geboren, einem Ort, an dem die Schwachen nie lange überlebten. Seine Familie, einfache Arbeiter, lebte in einem kleinen Haus aus altem, verrottendem Holz, zwischen den Kanälen und Mühlen der Stadt. Schon als Jungmaus war Nilo flink und geschickt. Während andere Mäuse lernten, in der Werkstatt zu arbeiten oder als Händler über den Markt zu ziehen, entwickelte er eine andere Fähigkeit: Er konnte Dinge verschwinden lassen. Dinge, die nicht ihm gehörten.

Es begann unschuldig – ein paar Münzen von einem zu sorglosen Kaufmann, ein Stück Brot aus der Bäckerei, um seine hungernde Familie zu ernähren. Doch als die Jahre vergingen, merkte Nilo, dass er ein Talent hatte, das ihn weiter bringen würde als jede ehrliche Arbeit. Er lernte, sich wie ein Schatten zu bewegen, in den verworrenen Straßen der Stadt zu verschwinden und Türen zu öffnen, die für andere verschlossen blieben. Seine schnellen Pfoten und sein unerschütterliches Selbstvertrauen machten ihn zum Meister seines Fachs.

Die Jahre im Untergrund prägten ihn. Nilo schloss sich einer geheimen Gilde von Dieben an, die in den alten Gewölben unter Dämmerstein operierte. Dort lernte er von den Besten – im Schleichen, Spurenlesen und im Entkommen aus den trickreichsten Fallen. Die Gilde wurde zu seiner Familie, und Nilo stieg rasch in ihren Reihen auf, bis er als einer der fähigsten Diebe der Stadt galt.

Doch Nilo war kein bössartiger Schurke. Trotz seines Lebens in der Schattenwelt hatte er einen strengen Ehrenkodex: Er stahl nur von denen, die es sich leisten konnten, und half oft den Armen der Stadt, indem er einen Teil seiner Beute an sie verteilte. Die Reichen und Mächtigen fürchteten ihn, doch die einfachen Mäuse flüsterten seinen Namen mit Respekt und Hoffnung. Nilo Schattenschleicher war mehr als nur ein Dieb – er war ein Held für diejenigen, die sonst keinen hatten.

Doch Nilo's Leben nahm eine gefährliche Wendung, als er von einem besonders wertvollen Artefakt erfuhr, das tief in den Katakomben unter dem Palast der Stadt versteckt lag. Es hieß, es sei ein Relikt aus einer alten Zeit, mächtig genug, um das Schicksal der Stadt zu verändern. Die Gilde wollte es – und Nilo wurde ausgewählt, um es zu stehlen.

Nun steht Nilo vor seinem größten Coup, doch er weiß, dass dieser Raubzug anders ist als alle anderen. Dunkle Mächte haben ein Auge auf das Relikt geworfen, und der König hat die besten Wachen und Fallensteller der Stadt beauftragt, das Artefakt zu schützen. Doch Nilo spürt, dass er keine Wahl hat – das Schicksal der Stadt, vielleicht sogar der Welt, hängt von seinem Erfolg ab.

Mit einem Dolch in der einen Hand und einem Dietrich in der anderen bereitet sich Nilo Schattenschleicher auf seine gefährlichste Mission vor. Noch nie war der Schatten so dunkel – doch Nilo hat gelernt, dass er im Schatten seine wahre Stärke findet.

Beispielcharakter

1

Stufe - EP:

Name:

Finn Flinkpfote, der Mäusewaldläufer

Stärke:

2

Geschicklichkeit:

4

Heimlichkeit:

2

Willenskraft:

1

Konstitution:

1

Lebenspunkte:

13

Zauberpunkte:

3

Bewegung:

10cm

Rüstungsschutz:

1

Waffen

GE	Dolch	3	5	1W6+1	1
GE	Langbogen	5		1W6+3	1

Schadensbonus:

+0

Fertigkeiten

3	Scharfschütze		
2	Fährtenleser		

Ausrüstung und Notizen:

Leichte Lederrüstung RS +1 (GW 2)

Proviant für 3 Tage (GW 1)

Seil (GW 1)

Tragkraft:

6

Finn Flinkpfote, der Mäusewaldläufer

In den Tiefen des Waldes, in einem versteckten Dorf namens **Nussheim**, lebte einst ein junger Mäuserich namens **Finn Flinkpfote**. Die Bewohner von Nussheim waren keine gewöhnlichen Mäuse – sie standen auf zwei Beinen, trugen Kleidung, schmiedeten Waffen und bauten kleine, kunstvolle Häuser in den Wurzeln alter Eichen. Doch obwohl sie von vielen Gefahren umgeben waren, lebten die Mäuse in Frieden, verborgen vor den großen, gefährlichen Kreaturen der Welt.

Schon als Jungmaus war Finn anders als die anderen. Während seine Freunde in der Schule der Tuchweber und Kräutersammler lernten, zog es ihn immer wieder hinaus in den Wald. Er fühlte sich von der Wildnis angezogen – von den rauschenden Bächen, dem Flüstern des Windes in den Bäumen und dem geheimnisvollen Ruf der Nachtvögel. Finn war neugierig, mutig und überaus geschickt mit Pfeil und Bogen, den er aus den feinsten Ästen des Waldes selbst gefertigt hatte.

Als er heranwuchs, entschied sich Finn, ein Waldläufer zu werden, eine seltene und ehrwürdige Rolle unter den Mäusen. Die Waldläufer waren die Wächter der Grenzen, die das Dorf vor den Gefahren von außen schützten und das Gleichgewicht zwischen der Zivilisation der Mäuse und der ungezähmten Wildnis bewahrten. Sie waren Kundschafter, Jäger und Beschützer, die die Wege der Natur besser verstanden als jeder andere.

Finn lebte für viele Jahre allein in einer kleinen Hütte am Waldrand, fernab von Nussheim. Dort erlernte er die Kunst, die Pfade des Waldes zu lesen, und schmiedete Allianzen mit den anderen Tieren, die in den Tiefen der Wälder lebten. Seine Freundschaft zu den Eichhörnchen, den Eulen und selbst einigen Füchsen half ihm, sein Wissen über den Wald zu vertiefen. Trotz seiner Einsamkeit war er bekannt und respektiert, sowohl in Nussheim als auch bei den Kreaturen des Waldes.

Doch die Zeiten änderten sich. Ein dunkler Schatten zog über den Wald, als fremde Kreaturen aus dem Norden in die Wälder eindringen. Große, bedrohliche Ratten, bewaffnet und auf Krieg aus, drangen in die Gebiete der Mäuse ein und bedrohten den Frieden, den Finn geschworen hatte zu wahren. Finn wusste, dass die Zeit des Beobachtens vorbei war. Mit seinem Bogen auf dem Rücken und einem Dolch, der ihm von einem alten Freund geschmiedet wurde, machte er sich auf den Weg, um die Gefahr zu bekämpfen.

Finn Flinkpfote ist ein Waldläufer, der das Gleichgewicht zwischen den Mäusevölkern und der Natur hütet. Er ist geschickt, klug und mutig, aber auch von Zweifeln geplagt, da er weiß, dass er sich bald seinem größten Kampf stellen muss – einem Krieg, den er niemals wollte. Doch eines weiß er genau: Solange er lebt, wird er den Wald und sein Volk mit allem verteidigen, was er hat.

Verbesserung des Charakters

In *Universal-Tabletop: Return to Fantasy* entwickeln sich die Charaktere im Laufe des Spiels weiter. Diese Fortschritte spiegeln die gesammelten Erfahrungen wider, die sie in ihren Abenteuern gemacht haben. Das Kapitel erklärt, wie Charaktere verbessert werden können und welche Optionen den Spielern dabei offenstehen.

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte (EP) werden vom Spielleiter oder der Gruppe nach Abschluss von Abenteuern, Missionen oder anderen wichtigen Ereignissen vergeben. Die Vergabe kann auf verschiedene Weise erfolgen:

- **Missionserfolg:** Für erfolgreich erfüllte Aufgaben.
- **Kreativität und Rollenspiel:** Für besonders kreative Ideen, gutes Rollenspiel oder das Lösen von Konflikten.
- **Besiegte Gegner:** Für den Kampf gegen mächtige Feinde oder das Überwinden gefährlicher Herausforderungen.

Die Menge der vergebenen EP hängt von der Schwierigkeit der jeweiligen Herausforderung ab. Ein Richtwert könnte z. B. 5 bis 15 EP pro Spielsitzung sein.

Verwendung von Erfahrungspunkten

Sobald ein Charakter eine ausreichende Menge an EP gesammelt hat, kann er diese nutzen, um seine Fähigkeiten, Fertigkeiten oder andere Aspekte zu verbessern. Nachfolgend sind die grundlegenden Kosten und Möglichkeiten aufgeführt:

1. Erhöhung der Basiswerte

Basiswerte können mit EP gesteigert werden. Die Kosten hierfür entsprechen dem aktuellen Wert des Attributs x 5.

- Beispiel: Ein Charakter möchte seinen **Nahkampf**-Wert von 3 auf 4 erhöhen. Dies kostet $3 \times 5 = 15$ EP.

2. Neue Fertigkeiten erlernen

Spieler können neue Fertigkeiten freischalten, um ihren Charakter zu spezialisieren. Jede neue Fertigkeit kostet **10 EP**, sofern der Spielleiter oder die Gruppe zustimmt.

3. Lebens- und Zauberpunkte erhöhen

Lebenspunkte und Zauberpunkte erhöhen sich automatisch, wenn die zugehörigen Basiswerte **Konstitution** und **Willenskraft/Magie** gesteigert werden.

- **Lebenspunkte:** Konstitution x 3 + 10
- **Zauberpunkte:** Willenskraft/Magie x 3



Fortgeschrittene Verbesserungen

Zusätzlich zu den Basiswerten und Fertigkeiten können Spieler weitere Elemente ihres Charakters anpassen:

- **Neue Zaubersprüche lernen:** Ein neuer Zauberspruch kostet **10 EP**. Voraussetzung ist, dass der Charakter die Fertigkeit "**Magiebegabt**" besitzt.
- **Ausrüstung verbessern:** Charaktere können mit Zustimmung der Gruppe EP investieren, um ihre Waffen oder Rüstungen zu verbessern, z. B. durch spezielle Eigenschaften oder Boni. Die genauen Kosten werden vom Spielleiter oder der Gruppe festgelegt.

Als Richtwürde würde ich die EP so verteilen, dass die Spieler nach einer Quest max. ein bis zwei Charakter-Verbesserungen vornehmen können.

Empfohlene Grenzen und Balance

Um die Balance im Spiel zu bewahren, sollten Charakterverbesserungen gleichmäßig über alle Spieler verteilt werden. Es ist ratsam, das Tempo der Charakterentwicklung an die Herausforderungen und den Fortschritt der Geschichte anzupassen. Zudem können EP als seltene Ressource genutzt werden, um die Bedeutung von Entscheidungen bei der Verbesserung des Charakters zu betonen.

Mit diesen Regeln können Spieler ihren Charakter individuell weiterentwickeln und sich neuen, spannenden Herausforderungen stellen!

Klassische Rollenspielsysteme haben früher immer mit „Stufen“ gearbeitet, die eine sofortige Vergleichbarkeit geboten haben – besonders für jüngere Spieler ist das Erreichen einer höheren Stufe sehr motivierend und steigert das Empfinden von Erfolgserlebnissen.

Eine Kombination aus beiden System wäre denkbar, man müsste nur den Charakterbogen um das Feld „Stufe“ erweitern.

Beispiel:

Stufe 1:	0 bis 9 Erfahrungspunkte
Stufe 2:	10 bis 19 Erfahrungspunkte
Stufe 3:	20 bis 34 Erfahrungspunkte
Stufe 4:	35 bis 49 Erfahrungspunkte

Die Abenteuer und Geschichten müssen natürlich der Erfahrung der Spielercharaktere angepasst werden. Irgendwann ist der Charakter in der Lage sich mit 5 Gobelins gleichzeitig anzulegen, aber ein Drache sollte immer noch eine Herausforderung bleiben, die er Anfangs hätte gar nicht antreten können.

Charaktere und Spezies

In Universal-Tabletop: Return to Fantasy können Charaktere aus verschiedenen Spezies stammen. Jede Spezies verleiht dem Charakter bestimmte Boni und Nachteile, die ihre Stärken, Schwächen und kulturellen Eigenheiten widerspiegeln. Diese Grundwerte modifizieren die Basiswerte eines Charakters und verleihen ihm zusätzliche Möglichkeiten, sich im Spiel von anderen abzuheben.

OPTIONALE REGELN!

Speziesübersicht - Standart Fantasy

Menschen

Beschreibung: Menschen sind vielseitig und anpassungsfähig. Sie besitzen keine besonderen körperlichen Merkmale, was durch ihre Fähigkeit zur schnellen Entwicklung ausgeglichen wird.

- **Modifikationen:**
 - Der Spieler eine beliebige Fertigkeit bis Stufe 2 zusätzlich auswählen oder einen Grundwert um +1 erhöhen.
 - Keine weiteren Änderungen.

Zwerge

Beschreibung: Zwerge sind robust, zäh und hervorragend im Umgang mit schweren Lasten. Sie sind jedoch weniger beweglich und haben eine etwas geringere Reichweite.

- **Modifikationen:**
 - **Konstitution:** +1
 - **Tragkraft:** +2
 - **Bewegung:** -2 cm
 - **Besonderheit:** Zwerge ignorieren Mali auf Bewegung durch schweres Gepäck oder Rüstungen.

Soll nicht heissen, dass ein Zwerg unendlich viel Tragen kann!

Elfen

Beschreibung: Elfen sind anmutig und geschickt, mit einer besonderen Verbindung zur Magie. Ihre zarte Statur macht sie jedoch weniger widerstandsfähig gegenüber Schaden.

- **Modifikationen:**
 - **Willenskraft/Magie ODER Fernkampf:** +1
 - **Besonderheit:** Elfen erhalten +1 auf Wahrnehmungsproben (z. B. Suchen, Lauschen).

Halblinge

Beschreibung: Halblinge sind kleine, flinke Wesen, die sich in den Schatten bewegen und Gefahren leicht ausweichen können. Sie sind jedoch weniger stark als größere Spezies.

- **Modifikationen:**
 - **Heimlichkeit:** +1
 - **Bewegung:** -2 cm
 - **Besonderheit:** Wenn ein Halbling ausweicht, darf er einen zusätzlichen Würfel werfen.

Speziesübersicht - Tier Fantasy

Mäuse

Beschreibung: Mäuse sind klein, flink und äußerst unauffällig, doch körperlich schwach. Ihre geringe Größe macht sie schwer zu treffen.

- **Modifikationen:**
 - Der Spieler eine beliebige Fertigkeit bis Stufe 2 zusätzlich auswählen oder einen Grundwert um +1 erhöhen.
 - Keine weiteren Änderungen.

Igel

Beschreibung: Igel sind zäh und besitzen eine natürliche Verteidigung in Form von Stacheln, die Angreifer abschrecken. Allerdings sind sie nicht besonders schnell.

- **Modifikationen:**
 - **Konstitution:** +1
 - **Bewegung:** -2 cm
 - **Besonderheit:**
 - Kann sich einrollen (eine Aktion), jedoch eingerollt keine weiteren Aktion ausführen. Eingerollt erhalten Igel einen Bonus von +5 auf Rüstungsschutz!

Hasen

Beschreibung: Hasen sind schnell und besitzen außergewöhnliche Sprungkraft, die ihnen hilft, Hindernisse zu überwinden. Sie sind jedoch anfällig für direkte Angriffe.

- **Modifikationen:**
 - **Bewegung:** +2 cm
 - **Besonderheit:**
 - **Sprungkraft:** Kann bis zu 3 cm hohe Hindernisse ohne Malus überspringen.
 - Darf bei Ausweichproben 1 Würfel zusätzlich werfen.

Waschbären

Beschreibung: Waschbären sind gewandte Diebe mit geschickten Pfoten und einer Vorliebe für alles Glänzende. Sie sind vielseitig, aber nicht besonders robust.

- **Modifikationen:**
 - **Heimlichkeit:** +1
 - **Besonderheit:**
 - **Geschickte Pfoten:** Erhält +1 auf Proben, die Fingerfertigkeit erfordern (z. B. Schlösser knacken, Diebstahl).



Spiele ohne Spielleiter

Mit diesen Regeln entsteht ein spannendes, dynamisches Spiel, das auch ohne Spielleiter funktioniert und sowohl Strategie als auch Zufallselemente enthält.

Verdeckte Marker und streunende Monster

1. Platzierung verdeckter Marker

Vor Spielbeginn werden 6 bis 12 verdeckte Marker (je nach Spielfeldgröße) auf dem Spielfeld verteilt.

- **Arten von Markern:**
 - **Schätze:** 3-4 Marker (je nach gewünschtem Spielziel).
 - **Monster:** 2-3 Marker.
 - **Fallen:** 1-2 Marker.
 - **Nieten:** Der Rest sind Nieten ohne Effekt.
- **Platzierungsregeln:**
 - Die Marker werden verdeckt und zufällig verteilt. Niemand kennt ihre Position.
 - Sie sollten mindestens 10 cm voneinander entfernt sein.
 - Die Marker dürfen nicht direkt in der Nähe der Startpunkte der Spieler platziert werden (mindestens 20 cm Abstand).

Sobald ein Charakter einen Marker erreicht, wird er aufgedeckt, und der Effekt tritt ein.

2. Effekte der Marker

Marker-Typ	Effekt bei Aufdecken
Schatz	Der Spieler erhält den Schatz (z. B. ein Artefakt, Münzen oder ein Missionsziel). Der Schatz kann getragen werden.
Monster	Ein Monster erscheint. Es greift den Spieler sofort an, oder es wird nach den Regeln für streunende Monster aktiviert.
Falle	Der Spieler muss eine Probe bestehen (z. B. Geschicklichkeit ZW 6). Bei Fehlschlag erleidet er Schaden (1W6).
Niete	Kein Effekt. Der Marker wird entfernt.

3. Platzierung von Zahlenmarkern

Zahlenmarker (von 1 bis 6) werden gleichmäßig auf dem Spielfeld verteilt.

- **Platzierungsregeln:**
 - Zahlenmarker dienen als mögliche Spawnpunkte für streunende Monster.
 - Sie sollten möglichst in zentralen Bereichen des Spielfelds oder an strategischen Punkten platziert werden (z. B. bei Engpässen, Kreuzungen oder markanten Geländepunkten).

4. Regeln für streunende Monster

Am Ende jeder Spielrunde wird überprüft, ob ein streunendes Monster erscheint.

- **Tabelle für streunende Monster:**
Am Ende der Runde würfelt ein Spieler mit einem W6:

Wurf	Ereignis
1-3	Kein Monster erscheint.
4-5	Ein streunendes Monster erscheint. Würfle, auf welchem Zahlenmarker (1-6) es auftaucht.
6	Zwei streunende Monster erscheinen. Würfle jeweils separat, auf welchen Zahlenmarkern sie spawnen.

- **Verhalten der Monster:**
Streunende Monster agieren unabhängig von den Spielern. Ihr Verhalten richtet sich nach festen Regeln:
 1. **Bewegung:** Monster bewegen sich in Richtung des nächsten sichtbaren Charakters oder Markers.
 - **Zielpriorität:**
 - a) Ein Schatz in ihrer Nähe (maximal 15 cm).
 - b) Der nächste Charakter in Sichtweite.
 - c) Ein zufälliger Marker (W6 entscheiden, welcher Zahlenmarker angesteuert wird).
 2. **Angreifen:** Wenn ein Monster einen Charakter erreicht, greift es sofort an.
 3. **Schatz aufnehmen:** Wenn ein Monster einen Schatz erreicht, nimmt es ihn auf und versucht, das Spielfeld über den nächsten Ausgang zu verlassen (siehe Monster-Flucht unten).
- **Monster-Spawn-Limit:** Es dürfen maximal 6 streunende Monster gleichzeitig auf dem Spielfeld sein. Wenn diese Grenze erreicht ist, erscheint kein neues Monster.

5. Entfernung und Verhalten von Monstern

- Monster bewegen sich bis zu ihrer maximalen Bewegungsreichweite pro Runde (z. B. 10 cm).
- **Sichtweite:** Monster können Charaktere oder Marker sehen, wenn sie innerhalb von 25 cm sind und keine Hindernisse im Weg stehen.

- **Distanzentscheidung:**
 - **Charakter ist näher:** Das Monster bewegt sich in Richtung des Charakters.
 - **Marker ist näher:** Das Monster bewegt sich in Richtung des Markers (z. B. Schatz).
 - Bei gleich großer Entfernung entscheidet ein W6, welches Ziel das Monster ansteuert (ungerade: Charakter, gerade: Marker).

Ziel des Spiels

Das Ziel des Szenarios ist es, **bestimmte Schätze zu sichern** und sie in einen definierten Bereich des Spielfelds zu bringen (z. B. einen sicheren Ausgang oder die Startzone).

- **Schätze sichern:** Charaktere müssen die gefundenen Schätze transportieren. Jeder Charakter kann nur **einen Schatz gleichzeitig** tragen.
- **Monster und Schätze:** Wenn ein Monster einen Schatz trägt und das Spielfeld verlässt, geht der Schatz verloren.
- Das Szenario endet, wenn:
 1. Alle Schätze gesichert oder verloren sind.
 2. Alle Charaktere besiegt wurden.

Erweiterte Regeln für Solo- oder Gruppenspiele

- **Solo-Modus:** Ein Spieler steuert eine Gruppe von Charakteren und nutzt die Regeln für Monsterbewegung und Markerplatzierung.
- **Kooperativer Modus:** Die Spieler arbeiten zusammen, um die Schätze zu sichern, während die Monster autonom agieren.
- **Wettbewerbsmodus:** Die Spieler treten gegeneinander an. Jeder versucht, die meisten Schätze zu sichern, während die Monster eine zusätzliche Bedrohung darstellen.

Beispiele für Szenarien mit dieser Mechanik

1. **"Die vergessenen Artefakte":** Sammelt zwei Artefakte aus den Markern und bringt sie zum Ausgang, bevor die Monster euch überwältigen.
2. **"Das Nest der Bestien":** Besiegt alle Monster auf der Karte und findet dabei versteckte Schätze.
3. **"Der Fluch des Spiegels":** Findet den richtigen Schatz (aus drei möglichen) und bringt ihn in eure Zone, während Monster euch jagen.

Der Spielleiter

Als Spielleiter (SL) hast du eine besondere Rolle im Spiel: Du bist Erzähler, Regisseur und Herausforderer zugleich. Deine Aufgabe ist es, die Welt zum Leben zu erwecken, die Spieler in spannende Abenteuer zu führen und sicherzustellen, dass das Spiel für alle Beteiligten unterhaltsam und packend ist. Doch dabei darfst du nie vergessen: Das Spiel ist kein Wettkampf zwischen dir und den Spielern – es ist ein gemeinsames Erlebnis. Du bist nicht der Gegner der Spieler, sondern ihr Führer durch eine gefährliche, geheimnisvolle Welt.

Die Verantwortung des Spielleiters

Deine Hauptaufgabe als Spielleiter ist es, eine spannende, fesselnde und atmosphärische Geschichte zu erzählen. Du kontrollierst die Ereignisse, das Verhalten der Gegner und das Fortschreiten des Abenteuers. Dabei sollte immer das gemeinsame Erlebnis im Vordergrund stehen. Es geht nicht darum, die Spieler zu besiegen oder sie scheitern zu sehen – das Ziel ist ein harmonisches Spiel, bei dem jeder Spaß hat, Herausforderungen meistert und mitfiebert.

Hier sind einige Prinzipien, die dir helfen können, als Spielleiter eine tolle Atmosphäre zu schaffen:

1. Gemeinsames Spiel, keine Konfrontation:

- **Das Abenteuer ist das Ziel, nicht der Sieg.** Denke daran, dass du als Spielleiter die Spieler nicht besiegen musst. Du bist nicht ihr Gegner, sondern derjenige, der die Welt formt, die sie erforschen. Du erschaffst die Herausforderungen, die sie überwinden müssen, und gibst ihnen die Möglichkeit, in dieser Welt zu wachsen.
- Spannende Herausforderungen und unvorhersehbare Wendungen sind wichtig, aber niemand sollte frustriert oder niedergeschlagen das Spiel verlassen. Es ist immer besser, Situationen zu schaffen, die herausfordernd, aber nicht überwältigend sind.

2. Spannung und Spaß:

- **Deine wichtigste Aufgabe ist es, Spannung zu erzeugen.** Aber diese Spannung sollte immer mit dem Ziel des gemeinsamen Spaßes verbunden sein. Schockierende Wendungen, unerwartete Gefahren und düstere Enthüllungen sind tolle Mittel, um das Spiel fesselnd zu gestalten, aber das Spielerlebnis sollte niemals unfair oder frustrierend sein.
- Spieler möchten Herausforderungen, die sie überwinden können, auch wenn sie knapp sind. Niemand hat Spaß daran, durch Pech oder eine übermächtige Bedrohung einfach ausgelöscht zu werden. Gib ihnen immer die Chance, zu überleben und sich zu beweisen, selbst in schwierigen Momenten.

3. Flexibilität bei den Regeln:

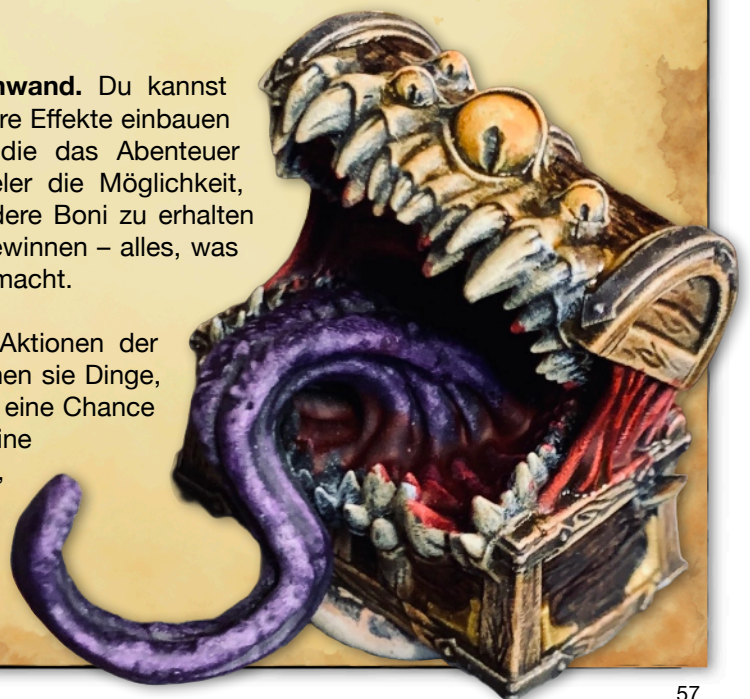
- **Regeln sind eine Richtlinie, kein Gesetz.** Die Regeln des Spiels sind da, um die Struktur zu geben und faire Bedingungen zu schaffen. Aber du als Spielleiter hast die Freiheit, diese Regeln bei Bedarf zu verändern oder zu biegen. Das ist besonders wichtig, wenn die Geschichte es verlangt oder um das Spiel interessanter zu machen.
- **Sinnvolle Anpassungen:** Wenn eine Situation entsteht, die so nicht in den Regeln beschrieben ist, nutze dein Urteil. Vielleicht passen die offiziellen Regeln nicht ganz zu dem, was gerade passiert. Es ist in Ordnung, kurzfristig Regeln zu ändern, um das Spiel spannender oder flüssiger zu gestalten. Wichtig ist nur, dass alle weiterhin Spaß haben.
- Beispielsweise kann es sinnvoll sein, einem Charakter die Chance auf einen heroischen Moment zu geben, auch wenn die Regeln das nicht direkt zulassen. Solche epischen Momente schaffen unvergessliche Erinnerungen.

4. Mitgefühl und Fairness:

- **Spieler wollen wachsen und lernen, nicht niedergeschlagen werden.** Ein gut gestaltetes Abenteuer lässt die Spieler herausgefordert und befriedigt zurück, auch wenn sie schwierige Hindernisse überwinden müssen. Das bedeutet, dass du Mitgefühl für ihre Situation zeigst und sie nicht unnötig quälst.
- Wenn die Spieler eine unglückliche Situation haben, bei der sie beinahe sterben würden, überlege, ob es nicht einen Weg gibt, ihnen noch eine letzte Chance zu geben. Niemand hat Spaß daran, wenn sein Charakter ohne Aussicht auf Rettung stirbt – besonders, wenn der Tod unvermeidlich oder durch Pech bedingt ist. Es kann eine großartige Erzählentscheidung sein, sie in letzter Sekunde zu retten oder ihnen eine schwierige, aber mögliche Flucht zu erlauben.

5. Erweiterung der Regeln und Kreativität:

- **Die Welt des Spiels ist deine Leinwand.** Du kannst zusätzliche Regeln einführen, besondere Effekte einbauen oder Ereignisse geschehen lassen, die das Abenteuer bereichern. Vielleicht haben die Spieler die Möglichkeit, magische Artefakte zu finden, besondere Boni zu erhalten oder überraschende Verbündete zu gewinnen – alles, was das Spiel spannender und vielseitiger macht.
- Nutze deine Kreativität, um auf die Aktionen der Spieler zu reagieren. Vielleicht versuchen sie Dinge, an die du nicht gedacht hast – das ist eine Chance für dich, kreativ zu werden und eine interessante Reaktion darauf zu finden, anstatt sie einfach mit „Das geht nicht“ zu blockieren.



6. Zusammenarbeit und Rücksichtnahme:

- **Ein offenes Ohr für die Spieler:** Frage deine Spieler regelmäßig nach ihrem Feedback. Was hat ihnen Spaß gemacht? Was war zu schwer oder zu frustrierend? Was wünschen sie sich für das nächste Abenteuer? Dieses Feedback hilft dir, das Spiel immer weiter zu verbessern und ein noch besseres Erlebnis zu bieten.
- **Gemeinsame Planung:** Du kannst die Spieler auch in den Planungsprozess einbeziehen und ihre Ideen für die Handlung oder bestimmte Aspekte des Spiels aufnehmen. Das schafft ein noch stärkeres Gefühl des gemeinschaftlichen Erlebens.



Zusammenfassung: Der Spielleiter als Geschichtenerzähler

Als Spielleiter trägst du die Verantwortung, das Abenteuer zum Leben zu erwecken und gleichzeitig sicherzustellen, dass die Spieler herausgefordert werden, ohne unfair behandelt zu werden. Nutze die Regeln als Leitfaden, sei kreativ und flexibel, und stelle sicher, dass alle am Tisch – einschließlich dir selbst – eine spannende, unterhaltsame und denkwürdige Zeit haben. Du bist der Erzähler, der die Geschichte lenkt, und es liegt in deiner Hand, das Spiel zu einem unvergesslichen Erlebnis zu machen.

Ein Leitfaden für ein gelungenes Szenario

Das Gestalten eigener Szenarien ist eine der spannendsten Aufgaben für einen Spielleiter und bietet die Möglichkeit, individuell zugeschnittene Abenteuer zu schaffen. Ob Sie Ihre Spieler durch einen verlassenen Bunker aus dem Zweiten Weltkrieg, eine vergessene Katakombe oder eine düstere Forschungsstation führen – die Möglichkeiten sind endlos. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie ein Szenario Schritt für Schritt entwickeln und die Spannung für Ihre Spieler aufrechterhalten können.

1. Das Setting festlegen

Der erste Schritt bei der Erstellung eines Szenarios ist die Wahl des Schauplatzes. Überlegen Sie, in welcher Umgebung das Abenteuer stattfinden soll. Das Setting beeinflusst die Stimmung, die Gegner und die Herausforderungen des Szenarios. Beispiele für Szenarien könnten sein:

- Ein verlassener Bunker am Ende des Zweiten Weltkriegs, gefüllt mit mysteriösen Überresten geheimer Experimente.
- Ein labyrinthartiges Kloster tief unter der Erde, das von fanatischen Mönchen und untoten Kreaturen bewacht wird.
- Eine zerstörte Stadt, in der die Spieler auf übernatürliche Phänomene und Monster treffen.

Ein gut durchdachtes Setting bietet nicht nur den Rahmen für die Geschichte, sondern regt auch die Fantasie der Spieler an und erhöht das Eintauchen in die Welt.

2. Die Geschichte entwickeln

Nachdem das Setting festgelegt ist, sollten Sie eine grobe Handlung oder einen Konflikt entwickeln, der den roten Faden des Szenarios bildet. Fragen Sie sich:

- Was ist das Ziel der Spieler?
- Gibt es einen bestimmten Gegenspieler oder eine Bedrohung, die sie aufhalten müssen?
- Gibt es Wendungen oder überraschende Ereignisse, die die Spieler im Laufe des Szenarios erleben werden?

Ein einfaches Beispiel: Die Spieler werden in einen Bunker geschickt, um eine vermisste Person zu finden, nur um herauszufinden, dass diese Person Teil eines gefährlichen Experiments war, das schiefgegangen ist. Nun müssen sie nicht nur gegen die übernatürlichen Kreaturen im Bunker kämpfen, sondern auch entscheiden, was sie mit dem Experiment machen.

3. Modulare Räume und Karten erstellen

Planen Sie den Aufbau des Szenarios. Stellen Sie sicher, dass der Bunker oder die Umgebung in modularen Abschnitten erstellt wird, die Raum für Erkundung und Überraschungen bieten. Jedes Modul sollte einem Zweck dienen und verschiedene Herausforderungen bieten, z.B.:

- **Maschinenraum:** Hier könnte eine Gruppe von Zombies patrouillieren oder eine Maschine bedient werden müssen, um das Abenteuer voranzutreiben.
- **Krankenstation:** Möglicherweise finden die Spieler hier nützliche medizinische Ausrüstung, müssen sich aber mit grausigen, fehlgeschlagenen Experimenten auseinandersetzen.
- **Waffenkammer:** Eine Gelegenheit, neue Waffen zu finden, aber vielleicht auch von Fallen gesichert oder von Gegnern besetzt.

Skizzieren Sie eine Karte, die die Platzierung der einzelnen Räume und Gänge zeigt.

4. Missionen und Ziele festlegen

Jedes Szenario sollte klare Missionsziele haben, um den Spielern eine Richtung zu geben und das Abenteuer zu strukturieren. Diese Ziele können sich im Laufe des Spiels verändern oder entwickeln. Typische Missionsziele könnten sein:

- Einen bestimmten Gegner besiegen.
- Eine wertvolle Information oder ein Objekt finden.
- Ein System reparieren oder sabotieren, um den Bunker zu verlassen.
- Ein gefährliches Ritual stoppen.

Die Missionen können primär oder sekundär sein, was bedeutet, dass die Spieler auch optionale Ziele verfolgen können, um zusätzliche Belohnungen zu erhalten oder das Ende des Szenarios zu beeinflussen.

5. Gegner und Herausforderungen planen

Überlegen Sie sich, welche Art von Gegnern, Fallen und anderen Hindernissen die Spieler auf ihrem Weg durch das Szenario erwarten. Denken Sie dabei an die Atmosphäre des Szenarios: In einem Bunker am Ende des Krieges könnten alte Soldaten, Zombies oder von Kriegsexperimenten geschaffene Mutanten die Spieler angreifen. In einem magischen Kloster könnten Dämonen, untote Mönche oder sogar mächtige Magier auf sie lauern.

Jeder Gegner sollte über Attribute verfügen, die seine Schwierigkeit und Bedrohung bestimmen. Zudem können Sie besondere Fähigkeiten oder Verhaltensweisen festlegen, die die Gegner einzigartig machen. Auch Fallen oder Rätsel können interessante Herausforderungen darstellen.

6. Spannung und Überraschungen einbauen

Ein gutes Szenario enthält immer auch unerwartete Wendungen, die die Spieler überraschen und die Spannung aufrechterhalten. Das kann ein plötzlicher Hinterhalt sein, ein unerwarteter Bosskampf oder ein Rätsel, das gelöst werden muss, um weiterzukommen. Der Spielleiter kann dynamisch auf die Aktionen der Spieler reagieren und das Szenario entsprechend anpassen.

Einige Beispiele für Überraschungen:

- Ein Raum, der sich als Falle entpuppt und die Spieler zwingt, schnell zu handeln.
- Ein vermeintlich sicherer Bereich, der plötzlich von Gegnern überrannt wird.
- Eine moralische Entscheidung, die die Spieler treffen müssen und die den Verlauf des Szenarios beeinflusst.

7. Belohnungen und Fortschritt

Denken Sie daran, dass die Spieler für ihre Anstrengungen belohnt werden sollen. Diese Belohnungen können in Form von Ausrüstung, neuen Waffen oder besonderen Fähigkeiten erfolgen, die sie während des Spiels finden oder erlangen. Zudem könnten sie im Laufe des Szenarios wertvolle Informationen entdecken, die ihnen beim Lösen des übergeordneten Konflikts helfen.

Außerdem sollten Sie den Spielern die Möglichkeit geben, ihre Charaktere weiterzuentwickeln. Das kann durch die Zuteilung von Punkten für überlebte Missionen geschehen, die sie in neue Fertigkeiten oder Attribute investieren können.

8. Anpassung an die Spielergruppe

Passen Sie das Szenario an die Stärken und Schwächen Ihrer Spielergruppe an. Sie sollten die Herausforderungen und Gegner so gestalten, dass sie weder zu einfach noch zu überwältigend sind. Es ist wichtig, dass die Spieler das Gefühl haben, dass sie durch strategisches Denken und Kooperation erfolgreich sein können, aber dennoch jederzeit Gefahr laufen, zu scheitern, wenn sie nicht vorsichtig genug sind.

9. Freiheit für den Spielleiter

Auch wenn das Szenario durchgeplant ist, sollten Sie als Spielleiter flexibel bleiben. Die Spieler könnten unvorhergesehene Aktionen ausführen, die das Szenario beeinflussen. Lassen Sie sich Raum, um improvisieren zu können, und seien Sie bereit, die Regeln oder den Verlauf der Geschichte anzupassen, wenn es das Spielgeschehen interessanter und unterhaltsamer macht.

Fazit für ein gelungenes Szenario:

Ein gut gestaltetes Szenario schafft eine intensive, fesselnde Atmosphäre, bietet Herausforderungen, die auf die Spieler abgestimmt sind, und lässt genug Raum für unerwartete Wendungen und Entscheidungen. Denken Sie daran, dass Sie als Spielleiter die Kontrolle über den Verlauf des Abenteuers haben, aber letztlich geht es darum, Ihren Spielern eine spannende und spaßige Erfahrung zu bieten. Indem Sie Kreativität und Struktur in Ihr Szenario einfließen lassen, können Sie epische Geschichten erschaffen, die Ihre Spieler lange im Gedächtnis behalten werden.



Dieses Regelwerk bietet die Möglichkeit, vorgefertigte Szenarien zu spielen, bei denen die Umgebung Schritt für Schritt aufgedeckt wird. Anstatt zu Beginn des Spiels den gesamten Spielbereich sichtbar auf dem Tisch zu haben, werden nur die Bereiche aufgebaut, die die Spieler bereits erkundet haben. Dies schafft eine dichte Atmosphäre aus Spannung und Unsicherheit – die Spieler wissen nie, was sie hinter der nächsten Ecke erwartet.

1. Startbereich festlegen

Jedes Szenario beginnt in einem klar definierten Startbereich des Spielfeldes. Dieser kann der Eingang, eine Kommandozentrale oder ein anderer strategisch wichtiger Ort sein. Der Spielleiter baut diesen Bereich komplett auf, sodass die Spieler ihre erste Orientierung bekommen und das Abenteuer beginnt.

2. Erkundung und Bunkeraufdeckung

Die Spieler erkunden das Spielfeld Raum für Raum. Jedes Mal, wenn sie eine Tür öffnen oder um eine Ecke blicken, legt der Spielleiter das nächste Spielfeldmodul auf das Spielfeld. Der Spielleiter hat eine vorgezeichnete Karte des Spielfelds oder Notizen, um sicherzustellen, dass der Aufbau präzise erfolgt.

Bereiche, die noch nicht betreten oder eingesehen wurden, bleiben verdeckt. Erst wenn die Spieler sie tatsächlich betreten, werden sie aufgedeckt und die verborgenen Geheimnisse Geländes enthüllt.

Diese Module können je nach Szenario in unterschiedlichen Kombinationen verwendet werden. So kann der Spielleiter frei entscheiden, welche Räume in welcher Reihenfolge aufgedeckt werden, um das Spiel abwechslungsreich zu gestalten und die Geschichte dynamisch weiterzuentwickeln.

3. Überraschungen und Begegnungen

Gegner, Fallen oder besondere Ereignisse werden erst dann sichtbar, wenn der entsprechende Raum oder Gang aufgedeckt wurde. Dies sorgt für ein Element der Unvorhersehbarkeit und hebt den Nervenkitzel, da die Spieler nie sicher sind, was sie erwartet. Der Spielleiter kann dynamisch auf das Spielgeschehen reagieren und spezielle Ereignisse wie Hinterhalte, umherstreifende Patrouillen oder Monster, die durch den Bunker wandern, ins Spiel bringen.

Zusätzlich können der Stresslevel der Charaktere oder besondere Aktionen der Spieler die Art und Weise beeinflussen, wie und wann Gegner und Herausforderungen erscheinen.

4. Missionen und Ziele

Jedes Szenario hat klare Missionsziele, die den roten Faden des Abenteuers vorgeben. Dazu gehören zum Beispiel das Ausschalten eines gegnerischen Anführers, das Finden eines wertvollen Artefakts oder das Sabotieren eines Systems. Die Spieler arbeiten auf diese Ziele hin, während sie sich durch die dunklen, bedrohlichen Korridore bewegen.

Zusätzlich können unerwartete Ereignisse wie das Einstürzen von Gängen, das Auffinden geheimer Räume oder das Auftauchen neuer Feinde den Verlauf des Szenarios auf spannende Weise verändern.

Vorteile des Systems

- **Spannung und Immersion:** Durch die schrittweise Aufdeckung bleibt die Spannung bis zum Ende erhalten. Jeder Schritt in einen neuen Bereich birgt potenzielle Gefahren und Überraschungen.
- **Wiederholbarkeit:** Durch die modularen Spielfeld-Layouts und die vorgefertigten Szenarien bleibt das Spiel auch nach mehreren Durchläufen frisch und herausfordernd. Der Spielleiter kann immer wieder neue Kombinationen und Herausforderungen präsentieren.
- **Flexibilität für den Spielleiter:** Das System bietet dem Spielleiter große Freiheit, das Szenario an die Dynamik der Gruppe anzupassen. Die Struktur bleibt dabei intakt, erlaubt aber immer noch spontane Änderungen oder Erweiterungen.

Dieses System kombiniert die Spannung und Unvorhersehbarkeit eines Dungeon-Crawls mit der strukturierten Planung eines taktischen Tabletop-Spiels. Spieler erleben ein intensives Abenteuer, das durch den Spielleiter dynamisch gesteuert wird und so für unvergessliche Momente sorgt.

Ein modulares Spielfeld lässt sich mit einfachen Mitteln leicht selbst gestalten, ohne dass teures Material benötigt wird. Alles, was du brauchst, sind ein wenig Kreativität und grundlegende Bastelmaterialien wie Pappe, Schaumstoff oder Styropor. Diese Materialien kannst du bemalen oder bekleben, um Wände, Räume und Gelände darzustellen. Mit Lineal und Cuttermesser lassen sich präzise Teile zuschneiden, die du nach Belieben zu einem einzigartigen Spielfeld zusammenstellen kannst. Diese Do-it-yourself-Methode erlaubt es dir, jedes Szenario flexibel anzupassen und das Spielfeld nach den Wünschen deiner Gruppe zu gestalten.

Der Pädagogische Nutzen von Tabletop-Spielen

Tabletop-Spiele, die Miniaturen, Karten oder Würfel beinhalten und oft auf einem detailreichen Spielfeld stattfinden, erfreuen sich bei Kindern und Jugendlichen wachsender Beliebtheit. Sie bieten nicht nur stundenlange Unterhaltung, sondern bergen auch ein hohes pädagogisches Potenzial. In einer Zeit, in der digitale Medien einen großen Raum im Leben junger Menschen einnehmen, bieten Tabletop-Spiele eine willkommene Alternative, die wichtige Fähigkeiten fördert. Im Folgenden soll der pädagogische Nutzen von Tabletop-Spielen für Kinder und Jugendliche beleuchtet werden.

1. Förderung kognitiver Fähigkeiten

Tabletop-Spiele verlangen eine Vielzahl an kognitiven Fähigkeiten, die für die geistige Entwicklung von Kindern und Jugendlichen unerlässlich sind. Dazu gehören:

- **Strategisches Denken und Planen:** Bei vielen Tabletop-Spielen müssen Spieler mehrere Schritte im Voraus denken und Strategien entwickeln. Sie müssen nicht nur ihre eigenen Züge, sondern auch die Aktionen ihrer Mitspieler oder Gegner antizipieren und entsprechend planen. Diese Art des vorausschauenden Denkens schult die Fähigkeit, komplexe Probleme zu analysieren und kreative Lösungen zu entwickeln.
- **Problemlösungsfähigkeiten:** In jedem Spiel gibt es Herausforderungen oder Hindernisse, die überwunden werden müssen. Kinder und Jugendliche lernen, wie sie diese mit verschiedenen Ansätzen und Mitteln lösen können. Sie experimentieren mit unterschiedlichen Taktiken und erleben den direkten Zusammenhang zwischen ihren Entscheidungen und den Resultaten.
- **Mathematische Kompetenzen:** Viele Tabletop-Spiele setzen das Berechnen von Wahrscheinlichkeiten oder das Lösen von mathematischen Problemen voraus, zum Beispiel das Zählen von Punkten, das Abschätzen von Entfernungen oder das Verwalten von Ressourcen. Auf spielerische Weise wird somit das mathematische Verständnis geschärft.

2. Stärkung sozialer Kompetenzen

Neben den kognitiven Fähigkeiten fördern Tabletop-Spiele vor allem soziale Kompetenzen:

- **Kooperationsfähigkeit und Teamwork:** Viele Tabletop-Spiele erfordern, dass die Spieler im Team arbeiten und gemeinsam ein Ziel erreichen. Sie lernen, wie wichtig Zusammenarbeit, Kommunikation und das Nutzen individueller Stärken für den Erfolg einer Gruppe sind.
- **Kommunikation:** Die Spieler müssen miteinander kommunizieren, um Strategien zu besprechen, Spielregeln zu erklären oder Entscheidungen zu Verhandeln. Besonders in komplexeren Tabletop-Spielen ist die verbale Interaktion entscheidend für den Spielfortschritt, was die Sprachfähigkeiten der Spieler schult.

- **Empathie und Perspektivwechsel:** Beim Spielen von Tabletop-Rollenspielen schlüpfen Kinder und Jugendliche oft in unterschiedliche Rollen, was ihnen ermöglicht, Perspektiven zu wechseln. Sie lernen, sich in andere Charaktere oder sogar in die Gegner hineinzusetzen und deren Motive und Handlungen nachzuvollziehen. Dies fördert die Fähigkeit zur Empathie und stärkt das Verständnis für unterschiedliche Standpunkte.
- **Umgang mit Konflikten und Fairness:** In den meisten Tabletop-Spielen gibt es Gewinner und Verlierer, und nicht immer läuft alles nach Plan. Kinder und Jugendliche lernen so, wie man mit Enttäuschungen und Konflikten umgeht, Regeln akzeptiert und faire Spielweise wertschätzt. Der soziale Umgang mit Sieg und Niederlage ist eine wertvolle Lektion in sportlichem Verhalten und Fairness.

3. Förderung der Kreativität

Ein weiterer großer Vorteil von Tabletop-Spielen ist die Förderung der Kreativität:

- **Welt- und Charaktergestaltung:** Viele Tabletop-Spiele, insbesondere im Bereich der Rollenspiele, lassen den Spielern die Freiheit, eigene Geschichten zu erfinden und Charaktere zu entwickeln. Diese Kreativität wird oft durch das Bemalen von Miniaturen, das Gestalten von Spielplänen oder das Erfinden neuer Szenarien verstärkt. Diese gestalterischen Prozesse fördern den Ausdruck eigener Ideen und Vorstellungen.
- **Problemlösung durch Kreativität:** Die Spieler sind oft gezwungen, kreative Lösungen für Probleme im Spiel zu finden. Sie müssen ihre Ressourcen clever nutzen, um Hindernisse zu überwinden oder aus schwierigen Situationen zu entkommen. Dies schärft den Einfallsreichtum und das kreative Denken.

4. Emotionale Entwicklung

Tabletop-Spiele bieten auch einen Raum für die emotionale Entwicklung von Kindern und Jugendlichen:

- **Selbstbewusstsein:** Erfolgreiches Spielen, das Lösen komplexer Herausforderungen oder das Gewinnen eines Spiels stärkt das Selbstbewusstsein der Kinder. Sie erleben, dass sie durch geschicktes Handeln und kluge Entscheidungen Einfluss auf das Geschehen nehmen können.
- **Geduld und Frustrationstoleranz:** Nicht jedes Spiel läuft reibungslos, und nicht jeder Zug ist erfolgreich. Kinder und Jugendliche lernen, mit Rückschlägen umzugehen, ihre Frustration zu kontrollieren und geduldig auf bessere Chancen zu warten. Diese Erfahrung trägt zur emotionalen Reife bei und lehrt sie, dass nicht immer alles nach Plan verläuft.
- **Belohnung durch Anstrengung:** Tabletop-Spiele belohnen oft strategische Planung und Anstrengung, was den Spielern zeigt, dass Erfolg durch harte Arbeit und Hingabe erreicht werden kann. Dies

vermittelt ein positives Konzept von Leistung und Zielstrebigkeit.

5. Förderung motorischer Fähigkeiten

Ein oft übersehener Aspekt von Tabletop-Spielen ist die Förderung der Feinmotorik, insbesondere beim Umgang mit Miniaturen und Würfeln:

- **Feinmotorik:** Das Aufstellen von Spielfiguren, das Bewegen von Miniaturen auf einem detaillierten Spielfeld oder das Bemalen von Miniaturen erfordert eine genaue Hand-Auge-Koordination. Dies fördert die Feinmotorik, die gerade in der Entwicklung von Kindern wichtig ist.

Fazit:

Tabletop-Spiele sind weit mehr als nur Unterhaltung. Sie bieten eine Fülle an pädagogischen Vorteilen für Kinder und Jugendliche, von der Förderung kognitiver und sozialer Fähigkeiten bis hin zur Unterstützung der emotionalen Entwicklung und Kreativität. In einer Zeit, in der digitale Medien dominieren, bieten sie eine wertvolle Alternative, die gemeinsames Lernen, Denken und Gestalten in den Vordergrund stellt. Tabletop-Spiele sind nicht nur eine Möglichkeit, Spaß zu haben, sondern auch ein Werkzeug, um Fähigkeiten zu entwickeln, die weit über das Spiel hinaus von Nutzen sind.



LITTLE WARS

A GAME FOR BOYS

FROM TWELVE YEARS OF AGE TO ONE HUNDRED AND FIFTY
AND FOR THAT MORE INTELLIGENT SORT OF GIRLS WHO
LIKE BOYS' GAMES AND BOOKS

WITH AN APPENDIX ON KRIEGSPIEL

BY

H. G. WELLS

THE AUTHOR OF
"FLOOR GAMES"
AND SEVERAL MINOR AND INFERIOR WORKS

WITH MARGINAL DRAWINGS BY
J. R. SINCLAIR



LONDON
FRANK PALMER
RED LION COURT

Chainmail

rules for medieval miniatures

by

Gary Gygax & Jeff Perren

2nd
Edition



 **GUIDON GAMES**
"WARGAMING WITH MINIATURES"
WM101-200

Als das Abenteuer begann ...

Vor 1900 – Die Ursprünge der Tabletop-Spiele

- **Antike (~4000 v. Chr.):** Erste Brettspiele entstehen, darunter **Senet** (Ägypten) und **Mancala** (Afrika und Naher Osten). Das indische Spiel **Chaturanga** (Vorläufer von Schach) verbreitet sich entlang der Seidenstraße.
- **6. Jahrhundert n. Chr.:** **Schach** entwickelt sich und wird in Europa populär. **Go** (China) setzt Maßstäbe in der strategischen Tiefe.
- **1812: Kriegsspiel** wird in Preußen von Georg Leopold von Reisswitz entwickelt. Es ist das erste taktische Spiel mit Miniaturen und legt den Grundstein für Tabletop-Strategiespiele.
- **1860: The Checkered Game of Life** wird in den USA veröffentlicht, ein moralisches Brettspiel und Vorläufer moderner Familienspiele.

1900–1960 – Die frühen Jahre moderner Tabletop-Spiele

- **1903: The Landlord's Game** (Vorläufer von Monopoly) wird von Elizabeth Magie entwickelt.
- **1938:** H.G. Wells schreibt "**Little Wars**", das erste Regelwerk für Miniaturenspiele, und macht Kriegsspiele populär. **FREE PDF**
- **1950er Jahre:** Strategische Brettspiele wie **Diplomacy** (1954) und **Risk** (1957) legen die Grundlagen moderner Tabletop-Strategie.
- **1961:** Charles S. Roberts gründet Avalon Hill, bekannt für Kriegsspiele wie **Gettysburg** (1961) und **Tactics II**.

1970er Jahre – Die Geburt der Pen-and-Paper-Rollenspiele

- **1971:** **FREE PDF**
 - › **Chainmail** von Gary Gygax und Jeff Perren wird veröffentlicht. Es enthält erste Fantasy-Elemente und prägt spätere Rollenspiele.
 - › Dave Arneson entwickelt mit einer Mischung aus Chainmail und narrativen Elementen ein frühes Rollenspiel.
- **1974: Dungeons & Dragons (D&D)** erscheint. Es wird von TSR veröffentlicht und gilt als erstes echtes Pen-and-Paper-Rollenspiel.
- **1977:**
 - › **Traveller**, das erste Sci-Fi-Rollenspiel, wird veröffentlicht.
 - › In Deutschland bilden sich erste D&D-Gruppen durch Importe aus den USA.
- **1978:**
 - › **RuneQuest** wird veröffentlicht und bringt ein innovatives Fertigkeitensystem.
 - › **Midgard**, das erste deutsche Rollenspiel, erscheint in einer Beta-Version, die als *Midgard – Fantasy-Rollenspiel* bekannt wird. **!!!**

- 1979:



- ▶ **Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)** standardisiert die Regeln und wird international erfolgreich.
- ▶ In Deutschland wächst das Interesse an Fantasy-Rollenspielen durch Zeitschriften wie **Spielbox**.

1982

1980er Jahre – Der Rollenspiel-Boom

Der Film „Labyrinth der Monster“ mit Tom Hanks erscheint!

E.T. – Der Außerirdische

In der berühmten Anfangsszene spielen die Kinder eine Partie Dungeons & Dragons, was das kulturelle Phänomen der 80er-Jahre hervorhebt.

- 1983:

- ▶ In Deutschland wird **Das Schwarze Auge (DSA)** von Ulrich Kiesow entwickelt und veröffentlicht. Es wird zum erfolgreichsten deutschen Rollenspiel.
- ▶ **Warhammer Fantasy Battles** ein Miniaturen-Strategiespiel, wird in Großbritannien veröffentlicht.

- 1984:

- ▶ Die erste **Spielmesse Essen (SPIEL)** wird zur zentralen Plattform für Brett- und Rollenspiele.
- ▶ **HeroQuest**, ein kooperatives Dungeon-Crawl-Brettspiel, erscheint 1989 international (1989 in Deutschland) in Zusammenarbeit von Games Workshop und MB Spiele.
- ▶ **Paranoia**, ein satirisches Sci-Fi-RPG, erscheint.

- 1985: **Claymore Saga**, ein Fantasy-Tabletop-Spiel, wird von MB Spiele veröffentlicht und ist eine Art vereinfachtes Warhammer mit Fantasy-Thema. Es richtet sich an Einsteiger und bleibt besonders in Deutschland populär.

- 1987:

- ▶ **Warhammer Fantasy** wird erstmals in deutscher Sprache verfügbar und legt den Grundstein für die Tabletop-Community in Deutschland. Die Welt von Warhammer wird durch ihre düstere, detaillierte Lore bekannt.
- ▶ **BattleTech**, ein Mech-Kriegsspiel, erreicht Deutschland.

- 1989: Chaosium-Spiele wie **Call of Cthulhu** werden erstmals ins Deutsche übersetzt.

1988 – DSA2

„Die Helden des schwarzen Auges“

1990er Jahre – Diversifikation und Popularität

- 1990:

- ▶ Die deutsche Übersetzung von **Shadowrun** erscheint.
- ▶ **HeroQuest** wird in Deutschland ein massiver Erfolg und gilt als Einstieg in das Rollenspiel-Genre für viele Spieler.
- ▶ **Claymore Saga** bleibt vor allem in Hobbykreisen ein beliebter Tabletop-Klassiker.
- ▶ **Magic: The Gathering**, das erste Sammelkartenspiel, wird international erfolgreich.

- 1994: **Das Schwarze Auge 4. Edition** erscheint und setzt auf ein komplexeres Regelwerk.

BAM!

War ein guter Einstieg für Kinder und Jugendliche.

- **1996: Midgard**, Deutschlands erstes Rollenspiel, wird mit einem überarbeiteten Regelwerk neu aufgelegt.
- **1999:** FanPro veröffentlicht die deutsche Version von **BattleTech. Dungeons & Dragons 3rd Edition** bringt eine modernisierte Regelstruktur.

2000er Jahre – Etablierung und digitale Einflüsse

- **2001:** Pegasus Spiele übernimmt deutsche Veröffentlichungen von **Shadowrun** und **Cthulhu**.
- **2007: Ulisses Spiele** übernimmt **Das Schwarze Auge** und startet die Entwicklung der 4.1 Edition.
- **2008: Dungeons & Dragons 4th Edition** erscheint, mit einem starken Fokus auf taktisches Kampfspiel.
- **2009:** Die **RPC (Role Play Convention)** wird zur wichtigsten Rollenspielmesse in Deutschland.

2010er Jahre – Renaissance und Indie-Bewegung

- **2011: Das Schwarze Auge 5. Edition** wird angekündigt. Diese Edition ist modular und zugänglicher für Einsteiger.
- **2014: Critical Role** und ähnliche Livestreams machen Pen-and-Paper-RPGs international populär. Deutsche Streams wie **Orkenspalter TV** folgen.
- **2015:** Crowdfunding-Plattformen ermöglichen deutsche Projekte wie **Splittermond** und **Dungeon Crawl Classics (DCC)**.
- **2018:** Brettspiele wie **Gloomhaven** und narrative Systeme wie **Blades in the Dark** werden populär.

2020er Jahre – Digitale Plattformen und kulturelle Akzeptanz

28.04.2000 – erste Folge „Talk aus der Wachstube“

- **2020:** Die COVID-19-Pandemie sorgt für einen Boom von virtuellen Spielplattformen wie **Foundry VTT** und **Roll20**.
- **2023: Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves**, ein Blockbuster-Film, reflektiert die Akzeptanz von Rollenspielen in der Popkultur.
- **2024:** Deutsche Rollenspiele wie **Aventurien für Einsteiger** gewinnen an Popularität, während die internationalen Systeme durch digitale Tools immer mehr Spieler erreichen.

Stranger Things (Serie):

Die Netflix-Serie erwähnt D&D mehrfach, und das Spiel ist zentral für die Dynamik zwischen den Charakteren und den übernatürlichen Ereignissen.

