

DODEKA

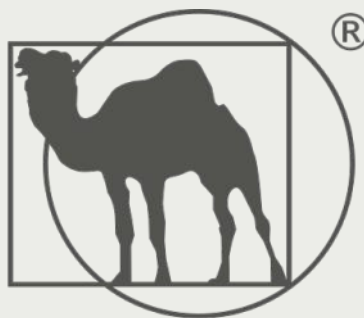
ABENTEUER ROLLENSPIEL



DROMEDAR WELTEN

" PHANTASIE IST NICHT
AUSFLUCHT. SICH ETWAS
VORSTELLEN, HEISST, EINE WELT
BAUEN, EINE WELT ERSCHAFFEN. "

Eugène Ionesco



DROMEDAR WELTEN

DODEKA

ABENTEUER ROLLENSPIEL



IMPRESSUM

AUTOR:

DANIEL STIEF

ILLUSTRATIONEN:

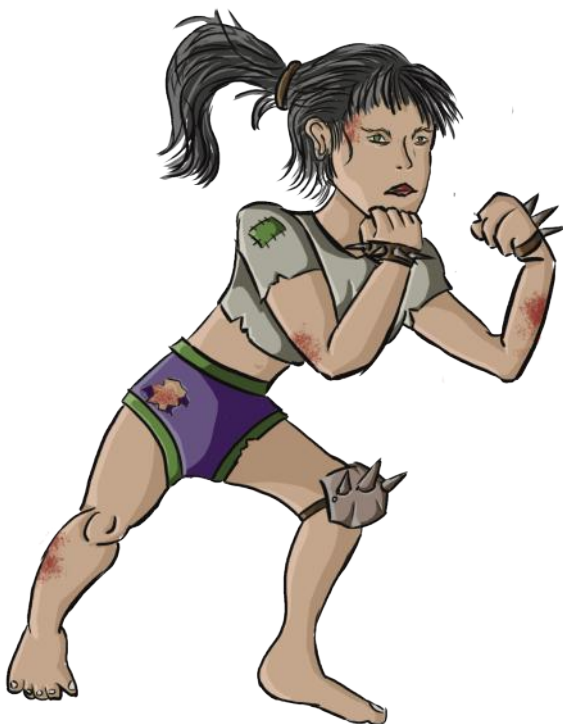
MAURICE TEUBER

ENTWICKLUNG & LEKTORAT:

KEVIN SEITELMANN
MAURICE TEUBER
FLORIAN SEITELMANN
PATRICE TEUBER
DANIEL STIEF

LAYOUT & SATZ:

MAURICE TEUBER
FLORIAN SEITELMANN



© Maurice Teuber Medienverlag 2019

Die Verbreitung dieses Werks durch Weitersagen oder Weiterschicken
an Freunde, Bekannte oder Verwandte ist ausdrücklich erwünscht.

Eine Verbreitung zur eigenen Bereicherung wie Verkauf, Einsatz zu
Eigenwerbezwecken und ähnliche ist ohne ausdrückliche

Genehmigung des Verlags verboten!

INHALT



EINFÜHRUNG	6
WAS IST EIN ROLLENSPIEL?	7
BEISPIELSITUATION	8
REGELN FÜR DODEKA	10
MANÖVER	10
KAMPF	13
CHARAKTERERSTELLUNG	16
LEBENS- UND WILLENSPUNKTE	17
FERTIGKEITEN	18
CHARAKTERBOGEN	20
TIPPS FÜR NEUEINSTEIGER	21
TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER	21
TIPPS FÜR SPIELER	23
ABKÜRZUNGEN	25
REGELÜBERSICHT	26



EINFÜHRUNG

Herzlich willkommen zu Dodeka, einem Pen and Paper Rollenspiel, das durch seine Kompaktheit und dennoch Vielseitigkeit besticht! Ihr habt noch nie mit einem Rollenspiel zu tun gehabt? Kein Problem, das ist ganz einfach zu erklären! Viel Spaß mit Dodeka!

Das vor euch liegende Heft bietet alle Informationen, die ihr für eine Rollenspielrunde braucht, jedoch nicht in ungeheuer komplexer Form wie bei vielen anderen Systemen, sondern kompakt, einfach und nicht mehr als eine Spielanleitung anderer Gesellschaftsspiele. Und genau das ist auch das Anliegen von Dodeka: ihr sollt den Charme eines Rollenspiels erleben, aber gleichzeitig einfach und unkompliziert auch als Rollenspielneulinge in einer gemütlichen Runde beisammen sein. Darum eignet es sich sowohl für Neueinsteiger als auch für eingespielte Rollenspielveteranen, die unabhängig von anderen laufenden Kampagnen einfach eine schnell erstellte Runde eines beliebigen Settings spielen möchten. Ihr, die bereits Erfahrungen mit anderen Pen and Paper habt, kennt sicher das Problem, wenn man sich mit Freunden trifft, die in verschiedenen Systemen und Gruppen zu Hause sind und man abwägt, ob es sich überhaupt lohnt, eine neue Runde zu starten. Jetzt braucht ihr nicht mehr auf Karten- oder Brettspiele ausweichen, spielt einfach Dodeka!

Dodeka soll also die Möglichkeit bieten, in das Hobby „Rollenspiel“ einzusteigen oder aber unbefangenen diesem nachzugehen. Dies wird durch ein einfaches und übersichtliches Würfel- und Charactersystem ermöglicht. In den folgenden Kapiteln möchten wir euch dieses System näherbringen. Anschließend habt ihr die Möglichkeit euer eigenes Abenteuer auf Basis der Dodeka-Regeln zu beginnen oder ihr wechselt in ein vorgefertigtes Dodeka-Settingheft, in dem ihr Charakterbögen, Tabellen für Ausrüstung und Gegner, sowie Abenteuerideen finden könnt. Somit stehen euch alle Türen offen, mit Dodeka in eine Welt einzutauchen, die eurer Phantasie entspringt und dabei eventuell durch Filme, Serien oder Bücher inspiriert wird. Natürlich könnt ihr auch die Regeln eines Settingbands nach eurem Belieben anpassen.



WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Um Dodeka spielen zu können, solltet ihr zunächst einmal wissen, was ein Rollenspiel überhaupt ist. Erfahrene Rollenspieler können dieses Kapitel großzügig umgehen, es zu lesen schadet trotzdem nicht.

Einfach gesprochen, schlüpft man in die „Rolle“ eines fiktiven Charakters, einer fiktiven Person, und agiert mit dieser in einer erdachten Welt. Das hört sich vielleicht erstmal schwierig an, ist aber einfacher als man denkt. Doch der Reiz des Rollenspiels besteht darin, dass man gemeinsam Geschichten erzählt. Dabei bietet es fast unbeschränkte Möglichkeiten und einen enorm großen Handlungsfreiraum. Wer kennt nicht das Gefühl, sich zu fragen, was man in einer Situation anders als der Held einer Serie oder eines Films gemacht hätte? Mit Pen and Paper könnt ihr selbst in die Rolle eines solchen Helden schlüpfen und seine Entscheidungen nach eurem Belieben treffen. Taucht damit in spektakuläre Welten ein, die nur darauf warten, von eurer Phantasie erkundet zu werden. Den Möglichkeiten sind kaum Grenzen gesetzt und dank Pen and Paper werden diese Vorstellungen spielerisch lebendig.

Am besten solltet ihr in einer Gruppe von 3-6 Personen spielen. Es bedarf eines Freiwilligen, der die Rolle des Spielleiters

übernimmt, der Rest sind die Spieler.

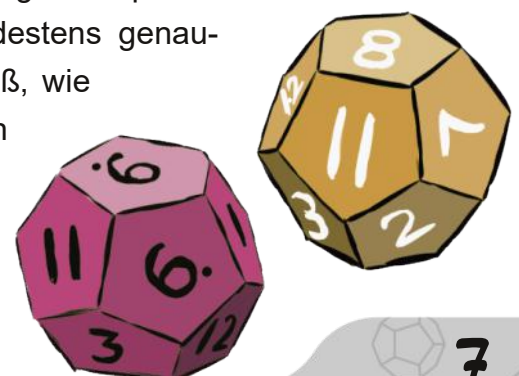
Der Spielleiter (SL) hat die Funktion, den Spielern all das zu beschreiben, was ihre Charaktere in der Welt wahrnehmen. Er übernimmt nicht die Rolle eines spezifischen Charakters (wie es die Spieler tun), sondern spielt alle Charaktere, die in der Welt existieren und mit denen die Spielercharaktere (SC) interagieren können.

Solche Charaktere werden auch Nichtspielercharaktere genannt (NSC). Die NSCs können zum Beispiel Händler, Auftraggeber und freundlich gesinnte Wegbegleiter, aber auch Bösewichte, Feinde und hintertriebene Scharlatane sein.

Die Spieler haben die Möglichkeit mitzuteilen, was ihre SCs machen und wie sie auf die ihnen beschriebene Welt mit ihrem Charakter reagieren.

Damit die Spielgruppe aber nicht sinnlos in der Welt umherirrt, wird durch den SL eine Handlung eingebracht, welche der Gruppe eine „Richtung“ vorgibt. Innerhalb dieser können sie sich jedoch völlig frei bewegen, um gemeinsam ein Abenteuer zu erleben.

Keine Sorge: Spielleiten macht mindestens genauso viel Spaß, wie das Spielen selbst!



Tim könnte also zu den Spielern sagen: „Ihr gelangt nach einiger Zeit an den Rand eines dunklen und bedrohlichen Waldes. Die knorrigen Äste der Bäume wiegen sich leicht im Wind. Bereits nach den ersten Schritten in den Wald hört ihr Geräusche aus dem Unterholz. Etwas scheint sich euch rasch zu nähern. Was tut Ihr?“

Nun sind Christoph, Hans und Laura an der Reihe etwas zu tun und ihre Vorhaben zu schildern. So könnte Christoph zum Beispiel „Ich versuche zu erspähen, um was für eine Art Wesen es sich handelt!“ sagen. Laura hingegen beweist Mut und erklärt ihr Vorhaben: „Ich gehe unbeeindruckt den Geräuschen entgegen!“. Hans hingegen fürchtet eine wilde Bestie, schließlich gibt es in diesen Wäldern Bären und Wölfe, woraufhin er sich zunächst einmal im Unterholz

versteckt hält. Es gibt vielerlei Möglichkeiten, wie die Spieler reagieren können, der Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt.

Der SL (Tim) übernimmt nun wieder und beschreibt die Auswirkungen des Handelns: „Das Rascheln wird lauter und lauter. Noch ehe ihr wirklich reagieren könnt, erscheint jemand hinter einem Baum und hechtet auf euch zu. Ein Mann mittleren Alters mit schwarzem Haar und zerschissener Kleidung. Außer Atem geht er direkt und schnell auf euch zu.“

Nun schlüpft Tim in die Rolle eines NSCs. Er beginnt zu den Spielern zu sprechen: „Helft mir! Ihr da, bitte! Meine Familie... sie wurden verschleppt! Von diesen grünen Unholden. Die Orks haben unseren Hof überfallen. Wir waren ihnen hilflos ausgeliefert. Ihr seht mir aus, als wäret ihr fähig genug, sie aufzuhalten. Ich werde euch all meine Ersparnisse überlassen, nur bitte helft meiner Frau und den Kindern!“

Die Gruppe hat nun wieder die Möglichkeit auf die Umstände zu reagieren. So wird die Handlung individuell voran getrieben. Doch dazu später mehr.



REGELN FÜR DODEKA



Wie in jedem anderen Spiel braucht auch Dodeka, trotz großer Freiheit im Spielgeschehen, festgelegte Regeln. Diese bestimmen den Ablauf verschiedener Spielsituationen und geben die Grundmechanismen für das Agieren mit einem Charakter in der erdachten Welt vor. Hier wird nun erklärt, wie bestimmte Aktionen, Kampf und Besonderheiten von Dodeka geregelt sind. Außerdem werden Charakterfertigkeiten und deren Funktionalität erläutert.

Werfen wir einen kurzen Blick darauf, was man für Dodeka benötigt:

- **Gruppe** von mindestens 3 Personen
- Davon 1 Freiwilligen, der die Rolle des **Spielleiters** einnimmt
- **12-seitige Würfel** (W12 genannt), die in Spielwarenläden oder im Internet erhältlich sind (stehen euch solche im Moment nicht zur Verfügung, könnt ihr auch freie Apps für Zufallswerte nutzen)
- **Papier und Stift**, wie der Name „Pen and Paper“ schon verrät
- Pro Spieler einen **Charakterbogen**
- Einen Ort, an dem man gemeinsame Stunden verbringen kann
- Für das leibliche Wohl: Getränke und Knabbereien (nicht zwangsläufig, macht das Spielen aber angenehmer)

MANÖVER

Wie schon aus der ersten Beispielsituation im Wald erkennbar, teilen die Spieler mit, wie ihre Charaktere im Spiel handeln. Nicht immer ist jedoch klar zu sagen, ob der Charakter dies auch mit Sicherheit schafft. In solchen Situationen muss eine Probe absolviert werden, an dieser Stelle kommen die Würfel ins Spiel. Das Würfelglück entscheidet abhängig von den Fertigkeiten des Charakters über Erfolg und Misserfolg. Eine solche Spielsituation unbestimmten Ausgangs wird Manöver genannt.

Der Ablauf solcher Manöver in Dodeka lässt sich am besten durch Fortführung der Beispielsituation darstellen:

Die Spieler haben sich entschlossen, dem Mann zu helfen und sind ihm zum Hof der Familie gefolgt. Der schwer verwüstete Außenbereich des Gehöfts ist verlassen. Die Orks scheinen bereits dahin zurückgekehrt zu sein, woher sie kamen. Die Helden entschließen sich die Fährte der Orks aufzunehmen und nach ihren Spuren zu suchen. Da nicht klar ist, ob es ihnen gelingt, Spuren zu entdecken, entscheidet ein Manöver mit einem Würfelwurf über Erfolg oder Fehlschlag.

Hans entscheidet sich, das Gelände

abzusuchen und muss somit eine Probe auf seine Fertigkeit „Wahrnehmung“ ablegen.

Ein solcher Manöverwurf läuft dann wie folgt ab: Der SL legt vorher fest, welche Schwierigkeit eine Tätigkeit haben wird. Im Falle des Erspähens der Orkspuren nehmen wir ein leichtes Manöver an, da die Orks bei ihrer Plünderung mit hoher Wahrscheinlichkeit Spuren hinterlassen haben. Die Schwierigkeiten für ein Manöver könnt ihr folgender Tabelle entnehmen.

SCHWIERIGKEIT DES MANÖVERS		MINDESTANZAHL AN ERFOLGEN
EINFACH	➔	1
MITTEL	➔	2
SCHWER	➔	3
SEHR SCHWER	➔	4
LEGENDÄR	➔	5

Kommt ihr in eurer Geschichte an einen Punkt, wo der Spielleiter euch mitteilt, dass ihr auf eine gewisse Fertigkeit würfeln müsst, stehen euch grundsätzlich immer zwei W12 zur Verfügung (im Folgenden Grundwürfelpool genannt). Diese 2 Würfel repräsentieren das Vermögen eines Helden, etwas zu wagen, obwohl man es nicht unbedingt erlernt hat. Zusätzlich zu diesen zwei Würfeln erhaltet ihr weitere W12, je nachdem wie viele Punkte ihr in der vom SL genannten Fertigkeit besitzt.

$$\begin{aligned}
 & \text{WÜRFELPOOL EINER PROBE} \\
 & = \\
 & \text{GRUNDWÜRFELPOOL (ZWEI W12)} \\
 & + \\
 & \text{PRO PUNKT IN DER FERTIGKEIT JE EIN WEITERER W12}
 \end{aligned}$$

Für jede Probe stellt ihr also euren eigenen Würfelpool zusammen. Damit würfelt ihr und bestimmt nach folgendem Schema die Gesamtanzahl an Erfolgen.

WÜRFELERGEBNIS		ANZAHL ERFOLGE
1-6	➔	0
7-11	➔	1
12	➔	2

Habt ihr nach dem Würfeln eure Erfolge zusammengezählt und mindestens so viele Erfolge erreicht, wie für die Schwierigkeit benötigt wurden, habt ihr das Manöver erfolgreich absolviert.

Zurück zu Hans: er hat auf seinem Charakterbogen einen Punkt in der Fertigkeit „Wahrnehmung“, darf also drei W12 würfeln (Würfelpool der Probe=Grundwürfelpool (zwei W12) + für einen Punkt in der Fertigkeit ein weiterer W12). Er würfelt eine 2, eine 6 und eine 9. Damit hat er einen Erfolg, was ausreichend ist, um Spuren zu entdecken (sowohl die 2 und die 6 zählen als kein Erfolg, die 9 entspricht der Tabelle nach einem Erfolg)

Als Spielleiter kannst du die Schwierigkeit eines Manövers auch je nach Situation verändern. Beispielsweise wäre die

Spurensuche mit Einbruch der Nacht viel schwieriger, wodurch eine Anpassung der Mindestanzahl an Erfolgen auf 3 sinnvoll wäre (schweres Manöver).

Genauso dürfen aber auch kreative Ideen der Spieler belohnt werden, wenn sie sich beispielsweise durch Hilfsmittel einen Vorteil verschaffen und so die Schwierigkeit der Probe herabsetzen.

BEISPIELE:

- Verbesserte Fernsicht und besseres Erkennen von Details dank eines Fernglases
- Durch ein Trampolin vereinfachter Sprung über ein Hindernis
- Gegenseitige Unterstützung beim Klettern auf einen Baum anstatt jeder nur für sich
- Das Knacken eines Schlosses wird durch Zuhilfenahme eines Dietrichs extrem vereinfacht im Vergleich zum Gebrauch eines Messers

Sollte das Manöver jedoch fehlschlagen, muss die Heldengruppe einen anderen Weg finden, die Verfolgung aufzunehmen, notfalls auf gut Glück im umliegenden Wald weitersuchen.

Der SL sollte jedoch darauf achten, dass ein Manöver gar nicht beziehungsweise nicht zu oft wiederholt werden kann, weil die Schwierigkeit und das Handeln sonst an Bedeutung verlieren und man auch gleich auf Manöver verzichten könnte.

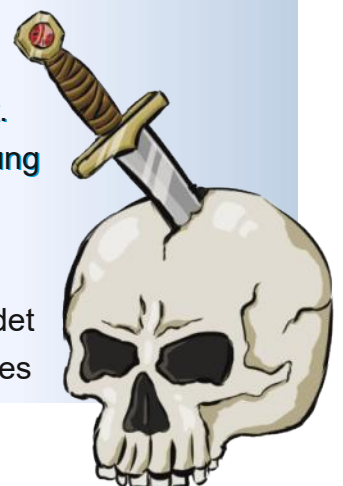
In unserem Beispiel ist es natürlich für alle 3 Spieler möglich, auf dem Hof nach Spuren zu suchen. Würde Hans aber beispielsweise versuchen, eine verschlossene Truhe mit Gewalt zu öffnen und damit scheitern, wäre es anschließend für Laura, die das Schloss knacken wollte, aufgrund der Demolierung sehr viel schwerer bis nahezu unmöglich die Truhe nun noch zu öffnen.



Natürlich sollte die Gruppe auch einen Vorteil daraus ziehen, wenn ein Manöver gelingt. Wenn sie die Spuren der Orks entdecken, können sie die Plünderer aufspüren und gegebenenfalls auch heimlich vorgehen, was den deutlichen Vorteil mit sich bringt, den Orks nicht offen in die Arme zu laufen.

Hans erhält nun für seine erfolgreiche Spurensuche folgende Information von Tim: „Ihr findet umgerissene Zaunpfähle und davor entdeckt ihr im noch feuchten Schlamm mehrere wild gesetzte Fußstapfen. Es besteht kein Zweifel, dass diese von der Orkmeute stammen. Ihr kennt nun also ihre Spur, welche in den Wald führt und durch abgebrochene Äste leicht zu verfolgen ist. Nehmt ihr die Verfolgung auf?“

Die Gruppe entscheidet sich, ob nun des Ruhmes



oder der Aussicht auf etwas Kleingeld wegen, den Spuren zu folgen. Tim fährt also fort: „Nachdem ihr die Verfolgung aufgenommen habt, findet ihr weitere abgeknickte Äste, und die Spur führt immer tiefer in den Wald. Es dämmt bereits, doch da ihr die Fährte gut vor Augen habt, gelangt ihr schließlich an einen Punkt, von dem aus ihr in gut 30 Fuß Entfernung ein Licht aufflackern seht. Was tut ihr?“

Nach kurzer Beratschlagung entscheiden sich Christoph, Laura und Hans, heimlich vorzugehen und sich zunächst an die Lichtquelle heranzuschleichen. Da die Orks ihr Lager permanent schützen, sind sie auf der Hut und haben Wachen eingeteilt. Aus diesem Grund müssen alle Spielercharaktere, welche sich anschleichen wollen, einen schweren Manöverwurf auf die Fertigkeit „Heimlichkeit“ absolvieren. Christoph verkörpert den Krieger eines Zwergenvolkes. Sein Charakter ist es eher gewohnt, mit lautem Gebrüll auf seine Gegner zuzurennen. Seine Probe auf Anschleichen misslingt und die Gruppe wird daher von einer Orkwache entdeckt. Nun bleibt der Gruppe nur eine Möglichkeit, wenn sie der Familie des Mannes helfen wollen: sie müssen sich dem drohenden Kampf stellen.

KAMPF

In eurem Abenteuer stehen den SCs natürlich auch vielfältige Waffen zur Verfügung, die genutzt werden können, um Feinde niederzustrecken.



Der Einfachheit halber gibt es in Dodeka meist 3 verschiedene Waffenklassen-Fertigkeiten, die ihr jedoch auch beliebig je nach Setting anpassen und erweitern könnt:

„LEICHTE WAFFEN“

„SCHWERE WAFFEN“

„FERNKAMPF“

Unter leichte Waffen fällt vor allem der Faustkampf sowie alle Waffen, die einhändig geführt werden können, beispielsweise ein Lichtschwert oder Dolche. Zu den schweren Waffen zählen zwei­händig geführte Wucht- und Hieb­waffen, als Beispiel seien an dieser Stelle Bastardschwert oder Vorschlaghammer genannt.

Fernkampfwaffen gelten als solche, wenn man mit ihnen einen Gegner treffen kann, der nicht unmittelbar in Schlagdistanz zu eurem Charakter steht. Dazu zählen natürlich Bögen und Armbrüste, Pistolen und Gewehre sowie Blasrohre oder geworfene Waffen, seien es Speere, Dolche oder Äxte.

Solltet ihr euch als Gruppe nicht ganz sicher sein, in welche Fertigkeit eine Waffe nun zählt, beratschlagt euch kurz und einigt euch auf eine Waffengruppe oder kreiert eine neue Waffenfertigkeit.

Wesentliche Grundlage eines Kampfes bildet die Tatsache, ob der Gegner auf den Angriff vorbereitet ist, ihn also bereits erwartet, oder ob der Gegner überrascht wird, beispielsweise aus einem Hinterhalt heraus.

Grundsätzlich beginnt derjenige, Held oder Gegner, der das Überraschungsmoment auf seiner Seite hat. Ansonsten darf der Spieler, der zuerst das Wort (und damit die Initiative) ergreift, eine Aktion ausführen.

Wäre unserer Gruppe beispielsweise die Schleichen-Probe gelungen, hätten sie die Orks aus dem Gestrüpp des Waldes heraus angreifen können.

Dodeka selbst nutzt ein sehr einfaches Kampfsystem und folgt dabei einem simplen Schema:

Der Angreifer besitzt einen Grundwürfelpool von einem W12, dazu kommen je nach Höhe des Fertigungsgrades in der entsprechenden Waffengruppe des Charakterbogens weitere W12. Christoph hat beispielsweise drei Punkte in der Fertigkeit „Schwere Waffen“, die es ihm erlaubt, einen Kriegshammer zu führen. Somit besteht der Würfelpool für seinen Angriff aus vier W12.

Muss man sich gegen einen Angriff verteidigen, hat man ebenfalls grundsätzlich einen W12, zu dem je nach Rüstung weitere W12 als Bonus dazu kommen.

Der Ork, der Christophs Charakter im Kampf nun gegenüber steht, trägt beispielsweise eine abgenutzte Lederrüstung, die ihm einen Rüstschutz von einem W12 bietet. Christoph würfelt seine Attacke (Bsp. 2-7-9-12), während der Ork mit zwei W12 versucht, dagegen zu halten (er würfelt beispielsweise 5-10).



Alle am Kampf beteiligten Charaktere zählen ihre Anzahl an Erfolgen (Christoph: die 7 und die 9 zählen jeweils als ein Erfolg, die 12 als zwei Erfolge, insgesamt

somit vier Erfolge; der Ork kommt auf insgesamt einen Erfolg durch seine gewürfelte 10). Die Konsequenz des Angriffs entscheidet ihr je nachdem welcher Fall zutrifft:

ANGREIFER HAT MEHR ERFOLGE ALS VERTEIDIGER

Konsequenz: Verteidiger verliert Lebenspunkte (LP) in Höhe des Waffenschadens. Hat der Angreifer mehr als doppelt so viele Erfolge wie der Verteidiger (wie im Bsp), wird der Waffenschaden verdoppelt und von den LP des Verteidigers abgezogen (man spricht von einem kritischen Erfolg).

ANGREIFER UND VERTEIDIGER HABEN GLEICHE ANZAHL AN ERFOLGEN

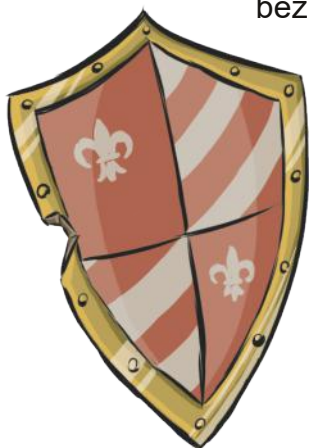
Konsequenz: Verteidiger verliert LP in Höhe des halben Waffenschadens.

VERTEIDIGER HAT MEHR ERFOLGE ALS ANGREIFER

Konsequenz: Der Angriff kann ohne Treffer pariert werden.

Danach ist der nächste Gegner/Charakter an der Reihe, je nachdem wie alle am Kampf Beteiligten auf die Situation beziehungsweise ihre

Umgebung reagieren. Somit ergibt sich eine Reihenfolge, welche über die Dauer des gesamten Kampfes bestehen bleibt. Die Auseinandersetzung



ist dann beendet, wenn entweder alle Feinde bezwungen sind oder die Konfliktsituation anderweitig zum Erliegen kommt.

Dies kann unter Umständen durch Flucht am Kampf beteiligter Personen geschehen, aber auch durch schwerwiegende Verletzungen, die eine Niederlegung der Waffen unausweichlich machen. Solche Treffer können natürlich auch zum Tod eines Helden oder eines Gegners führen, worauf die Helden dann je nach Spielsituation unterschiedlich reagieren können (siehe Kapitel Lebens- und Willenspunkte auf Seite 17). Als weiteren Grund für eine Unterbrechung eines Kampfes wäre eine räumliche oder anderweitige Trennung der Kampfteilnehmer durch äußere Einflüsse denkbar. Um eure Gedanken diesbezüglich anzuregen, sei das Entzünden einer Benzinlache genannt, wodurch es einem Gegner erschwert werden würde, seine Aktion gegen euch zu richten. Natürlich ist es auch möglich, einen Gegner kampfunfähig zu machen, indem man ihn beispielsweise fesselt oder durch Gift außer Gefecht setzt.

Ist man als Spieler an der Reihe, kann man natürlich auch auf seinen eigenen Angriff verzichten, um eine andere Aktion auszuführen, beispielsweise einem verwundeten Kameraden helfen oder den Kampf anderweitig beeinflussen. Diese Möglichkeiten stehen natürlich auch euren Gegnern offen, die durch den Spielleiter verkörpert werden.

CHARAKTERERSTELLUNG

Im nun folgenden Kapitel dreht sich alles um die wichtigsten Elemente einer lebendigen Pen and Paper Welt: die von den Spielern verkörperten Charaktere. Ein Charakter entspricht der Rolle, die jeder Spieler individuell in dem vor euch liegenden Abenteuer einnehmen wird. Dabei ist euer persönlicher SC später mehr als nur Zahlen und Werte auf dem Charakterbogen. Genau wie im echten Leben zeichnen sich Pen and Paper Charaktere durch Stärken und Schwächen aus. Es ist vollkommen normal und würde auch für wenig Realitätsnähe sorgen, wenn jeder Charakter ein Meister in allen Facetten wäre. Das macht ja gerade das Spielen als Gruppe so interessant: gemeinsam kann man sich auf vielen Gebieten ergänzen, die Schwächen anderer ausgleichen und von begabten Gruppenmitgliedern lernen. Grundsätzlich entspringt jeder Charakter eurer Phantasie. Der Kreativität sind nahezu keine Grenzen gesetzt, allerdings solltet ihr immer das gewählte Setting im Hinterkopf behalten, um daran orientiert gewisse Aspekte

eures Helden auszurichten. Natürlich fließen Eindrücke aus Büchern, Filmen, Serien und Illustrationen in die Charaktererstellung mit ein. Und genau das macht jeden Helden einzigartig und hilft somit auch euch selbst, euren Charakter nach eigenem Wunsch zu gestalten und zu verkörpern. Eine solche Gestaltung beginnt natürlich beim Äußeren, seien es grundsätzliche Merkmale wie Haare, Körperbau, Geschlecht und Alter. Darüber hinaus gibt es wie im echten Leben manche Menschen, die sehr begabt sind auf dem weitläufigen Feld der Künste, während andere in Sachen Sport brillieren.

Dodeka bietet euch an dieser Stelle die Möglichkeit, abwechslungsreiche und vielseitige Helden zu erschaffen. Zusätzlich solltet ihr euch jederzeit im Gedächtnis behalten, wie ihr euren Charakter als Element des Pen and Paper Universums integrieren wollt. Oftmals sind dies keine Werte, die der Charakterbogen hergibt.



Vielmehr folgen Charaktere beispielsweise einer moralischen Haltung, interagieren verschieden mit der sie umgebenden Spielwelt oder unterliegen einer auffälligen Einschränkung, wie einer Verletzung oder einem besonderen Akzent. Die Charakterzüge sind genauso vielseitig wie die Spieler selbst, dementsprechend ist kein Charakter wie der andere. Genau dieser Facettenreichtum macht Pen and Paper und Dodeka so spannend. Wenn ihr euren Wunschcharakter erstellt habt, fällt das authentische Verkörpern während des Spiels auch viel leichter. Darum gilt: je mehr Tiefe ein Charakter hat, umso interessanter wird er für anspruchsvolle Herausforderungen und Abenteuer.

LEBENS- UND WILLENSPUNKTE

Zu Beginn der Charaktererstellung besitzt jeder Charakter **10 Lebens-** und **5 Willenspunkte**. Zusätzlich dazu darf jeder Spieler **17 Kraftpunkte** auf beide Indikatoren eures Charakters verteilen.

Beachtet, dass, falls ihr euch entscheidet, ein vorgefertigtes Dodeka-Settingheft zu nutzen, Kraftpunkte auch für andere Fähigkeiten, sei es Magie in einem Fantasy-Setting oder Teleportation in einem Science-Fiction-Setting, genutzt werden können. Die genauen Regeln findet ihr in den entsprechenden Kapiteln der Charaktererstellung.

Zur Kontrolle: Die Summe aus Willenspunkten und Lebenspunkten muss zu Beginn des Abenteuers immer 32 betragen!

(Beachtet eventuelle Sonderregeln der Settinghefte!)

Lebenspunkte (LP) sind grundsätzlich ein Maß dafür, wie viel Schaden euer Charakter einstecken kann. Sinken die Lebenspunkte unter die Hälfte eurer maximal möglichen LP, seid ihr schwer verwundet und erleidet einen Malus (eine Benachteiligung) bei Manövern. Ein Charakter wird bewusstlos (also handlungsunfähig), wenn seine Lebenspunkte auf 0 fallen. Bei einem Treffer, der zu Lebenspunkten unter 0 führt, ist der Charakter tödlich verwundet. Durch Wunden im Kampf oder gescheiterte Manöver verlorene Lebenspunkte können durch ein passendes Talent (beispielsweise „Heilkunde“) aber auch durch Ruhe, Essen, Heiltränke, Medizin oder Salben regeneriert werden.

Sollten all diese Mittel nichts nützen oder die entsprechenden Proben scheitern, ist es manchmal unumgänglich, dass der Charakter stirbt, auch durch gescheiterte Manöver und ihre Konsequenzen. Auch das gehört zu einem Pen and Paper dazu und ist natürlich, vor allem für den betroffenen Spieler, traurig. Allerdings bietet diese Situation auch die Möglichkeit, eine neue Rolle





einzunehmen, das heißt als neuer Charakter nach der Erstellung im Verlauf der Story wieder zur Gruppe dazuzustoßen oder die Rolle eines NSCs vom Spielleiter zu übernehmen.

Zudem kann das Sterben eines Helden auch zugunsten eines größeren Guten geschehen, was die Frage nach dem „Warum ausgerechnet ich?“ etwas mildert. Um eine solche Situation schon frühzeitig zu vermeiden, sollten die Spieler immer ein Auge auf ihre Lebenspunkte haben und gegebenenfalls andere Lösungen suchen, als nur die Auseinandersetzung in einem Kampf.

Willenspunkte (WP) können genutzt werden, um bei einer misslungenen Probe Würfel erneut werfen zu können. Dabei kann ein WP für einen Würfelwurf eingetauscht werden.

Anhand eines Beispiels verdeutlicht sich dieser Einsatz.

Angenommen Laura hat einen Würfelpool von vier W12. Damit würfelt sie eine 1, eine 4, eine 6 und eine 8. Dies ist nicht ausreichend, um ein gefordertes schweres Manöver zu bestehen. Deshalb entscheidet sie sich, zwei Willenspunkte einzusetzen, um zwei der misslungenen Würfel zu wiederholen und teilt dies dem Spielleiter mit. Anschließend streicht sie

zwei ihrer Willenspunkte auf dem Charakterbogen. Dadurch gelingt ihr eine 3 und eine 12. Zusammen mit der 8 kommt Laura somit auf drei Erfolge, die der Schwierigkeit eines schweren Manövers entsprechen, was bedeutet, ihr gelingt nun die Probe.

Willenspunkte können pro Manöver nur einmal eingesetzt werden, das heißt man kann nicht beliebig viele Willenspunkte einsetzen, bis das Manöver endlich geschafft ist. Im obigen Beispiel hätte Laura sich auch entscheiden können, nur einen oder drei Willenspunkte einzusetzen. Ist das Manöver danach immer noch nicht geschafft, muss der Charakter die negativen Konsequenzen seines Scheiterns tragen. Das Ergebnis nach dem Einsatz von Willenspunkten ist also zwingend bindend!

FERTIGKEITEN

Auf dem Charakterbogen stehen neben Informationen rund um den Charakter verschiedene Fertigkeiten. Diese beschreiben, wie talentiert oder weniger begabt der Charakter in bestimmten Tätigkeiten ist. Auf diese Fertigkeiten verteilt man eine vorgegebene Anzahl an Fertigkeitpunkten. Je mehr Punkte pro Fertigkeit, umso besser ist der Umgang mit dieser. Es besteht also eine höhere Erfolgchance bei entsprechenden Manövern. Möchtet ihr mit einem Dodeka-Settingheft weiterspielen, dann stehen euch bereits vorgefertigte Charakterbögen mit entsprechenden Fertigkeiten zur

Verfügung. Diese sind immer speziell auf das Genre ausgerichtet, da zum Beispiel die Fertigkeit „Informatik“ nur in einem Science-Fiction Pen and Paper sinnvoll ist, während in einem Mittelalter Pen and Paper andere Fertigkeiten zum Tragen kommen.

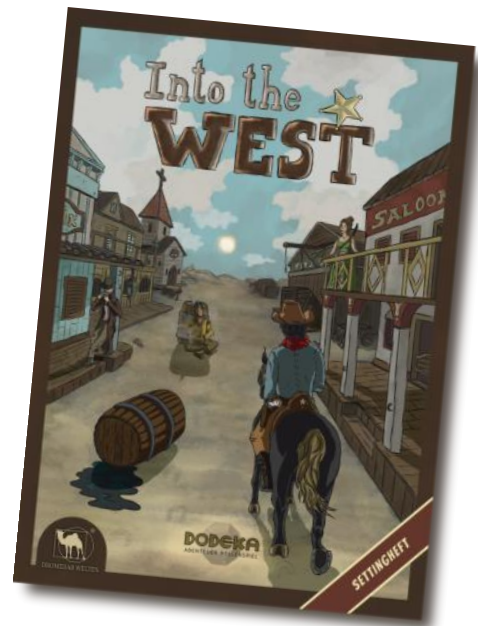


Wenn ihr euren eigenen Charakterbogen erstellen wollt, sammelt ihr am besten alle Fertigkeiten, die ihr für das vor euch liegende Abenteuer als wichtig erachtet. Auf den Dodeka Charakterbögen sind es maximal 18 Fertigkeiten, daran könnt ihr euch aber nicht orientieren. Auf diese Fertigkeiten könnt ihr bei der Charaktererstellung nun Fertigkeitspunkte (FP) verteilen.

Bei fast allen Dodeka Settingheften beläuft sich die Anzahl an FP auf die Anzahl an Fertigkeiten, sodass man theoretisch jede Fertigkeit auf Stufe 1 leveln könnte. Aber auch das könnt ihr individuell anpassen, jedoch solltet ihr am Anfang nicht zu viele FP zur Verfügung stellen, weil euren Helden sonst keine Herausforderungen bevorstehen.

Nach all den einführenden Texten steht ihr jetzt vor der Entscheidung, ob ihr mit den Dodeka Regeln ein eigenes Pen and Paper Abenteuer startet oder in eines der euch zur Verfügung stehenden Settinghefte eintaucht!

**VIEL FREUDE BEIM ERLEBEN EURER
EIGENEN ABENTEUER !**



ENTDECKE DEN WILDEN WESTEN



BEREISE EINE FABELHAFTE WELT



BEISPIELCHARAKTERBOGEN

Feld für Spielernamen

Feld für den Namen eures Charakters

Merkmale eures Charakters

Kampffertigkeiten mit jeweils zugehörigen Fertigkeitwerten

Mehr zu den Kampffertigkeiten auf Seite 13

Lebenspunkte (Indikator für Charaktergesundheit; links aktueller Wert; rechts maximaler Wert)

Mehr zu den Lebenspunkten auf Seite 17

Willenspunkte (Anzahl der Möglichkeiten einen Würfel erneut zu würfeln; links aktueller Wert; rechts maximaler Wert)

Mehr zu den Willenspunkten auf Seite 17

Rüstschutz eures Charakters

Mehr dazu auf Seite 14

Vermögen eures Charakters

Feld für Notizen (Hintergrundwissen, -geschichten) und Sonderfertigkeiten

mitgeführte Gegenstände mit kurzer Beschreibung, Notizen

Fertigkeitsbezeichnung und zugehöriger Fertigkeitwert

Mehr zu den Fertigkeiten auf Seite 18

DODEKA
ABENTEUER ROLLENSPIEL

SPIELERNAME: Hans

CHARAKTERNAME: Hannes der Starke

CHARAKTERMERKMALE
37 Jahre alt, männlich, Schreiner in 3. Generation
1,89 m, lange blonde Haare, braune Augen, geflochtener Kinnbart

Portrait

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	FP	FERTIGKEIT	FP
Wahrnehmung	1	Reiten	1
Schleichen	1	Grobes Handwerk	4
Rennen	1	Feilschen	2
Geographie	2		
Schwimmen	1		
Klettern	3		
Verführen	1		

KAMPF

KAMPFFERTIGKEIT	FP
Leichte Waffen	0
Schwere Waffen	2
Fernkampf	1

LEBENSUNKTE: 13 / 18

WILLENSUNKTE: 7 / 14

INVENTAR

2 Fackeln	brennen knapp 3h (Lichtradius 3m)
1 Flasche Met	im Gasthaus „Am Berghain“ erhalten
Feuerstein	benötigt Zunder
Kartenspiel	
Lederbeinschienen	+1 W42 Rüstschutz

BESONDERES: besonders gute Beziehungen zum Königshaus (ehemaliger Auftraggeber)

12 Münzen, 2 W42

TIPPS FÜR NEUEINSTEIGER

TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

STIMME UND VERHALTENSWEISEN VON NSCs

Schlüpft man in die Rolle eines Nichtspielercharakters, ist es ratsam dessen individuelle Eigenschaften auch bei der Interaktion mit den Spielern zu verkörpern. Das gelingt vor allem sehr gut durch das Verstellen der Stimme, die jedem Nichtspielcharakter eine besondere Seite verleiht. Eine alte Hexe sollte durch eine krächzende Stimme anders klingen als beispielsweise ein bedrohlicher Troll. Denke zudem immer daran, mit welcher Gesinnung ein NSC handelt und wie er deshalb in Interaktionen mit der Heldengruppe reagiert.

Während sich ein Schmied offener gegenüber neuen potenziellen Kunden verhält, wird ein arroganter Adliger mit hochnäsigen Ton die Helden abweisen, wenn sie sich nicht gemäß der edlen Sitten verhalten.

Durch diese individuellen Merkmale in der Darstellung wird es für die Spieler einfacher, die NSCs voneinander zu unterscheiden. Zudem sorgt eine gute Darstellung für ein weitaus authentischeres, aber auch unterhalt-sameres Rollenspielerlebnis.

Tipp: Mach dir vorher Notizen zu den Merkmalen und Verhaltensweisen der NSCs, um den Nichtspielercharakter stets nach deiner Vorstellung zu verkörpern.

IN BESTIMMTEN SITUATIONEN AUF MANÖVER VERZICHTEN

Vor allem banale oder alltägliche Aktionen der Helden bedürfen keiner Probe. So ist es beispielsweise kein Problem für die Helden, einen Schneider auf einem Marktplatz zu finden, zumindest wenn du ihn dort vorgesehen hast.

Weitere Beispiele, um das Verständnis für Aktionen ohne Manöverwürfe zu erhöhen, sind das Lesen einer Zeitung (außer es ist eine Fremdsprache oder der Charakter ist des Lesens nicht mächtig), die geographischen Kenntnisse der näheren Heimatumgebung, die Bestellung von Speisen und Getränken in einem Restaurant oder das Öffnen einer nicht verschlossenen Tür.

SPONTANITÄT IST EIN WESENTLICHES MERKMAL EINES GUTEN SPIELLEITERS

Pen and Paper Rollenspiele laufen nie zu 100% so ab, wie du sie geplant hast. Oftmals haben die Spieler eine super Idee oder gehen einem anderen Strang deiner Geschichte nach. Plane die Handlung also nie zu weit im Voraus. Gib den Spielern zudem Platz sich zu entwickeln und eigenen Ideen nachzugehen, Sorge aber

auch dafür, dass diese Ideen nicht ausufern und es weiterhin ein realistisches Rollenspiel bleibt. Das gilt beispielsweise auch für verschiedene Ausrüstungsgegenstände, die vielleicht in manchen Regionen aufgrund verschiedener Umstände gar nicht oder nur zu einem veränderten Preis zu erstehen sind. Es ist und bleibt weiterhin eine dynamische Welt, deren vielseitige Facetten durch dich für die Heldengruppe zum Erleben bereit gestellt werden.

VOR BEGINN DES SPIELENS GEWISSE ERWARTUNGEN KLÄREN

Besprecht euch vor Spielbeginn kurz, was sich jedes einzelne Gruppenmitglied von der Pen and Paper Runde erhofft. Das macht es einfacher, weniger Enttäuschungen und mehr Spaß in der Runde zu haben. Wenn du beispielsweise merkst, den Spielern dürstet es nach einem Abenteuer, in dem sie gegen Feinde in den Kampf ziehen wollen, dann lass ihrem Streben freien Lauf und gib ihnen die Gegner, die sie sich wünschen und keine Quests, bei denen sie Rätsel lösen müssen. Beides kann natürlich auch cool kombiniert werden.

CHARAKTERBOGEN ZUR ÜBERSICHT ZUR HAND NEHMEN

Es ist sinnvoll, immer einen Charakterbogen mit allen Fertigkeiten als Spielleiter vor sich zu haben. Dadurch kann man bei Manövern der Helden einfacher entscheiden, welche Fertigkeit in Frage kommt.

ACHTE AUF EINEN AUSGEGLICHENEN SPIELABLAUF

Grundsätzlich soll Dodeka allen Spaß machen, vor allem den Spielern, aber auch der gesamten Gruppe, die sich zum Pen and Paper spielen zusammenfindet. Achte daher vor allem in Kampfsituationen darauf, dass die Helden nicht zu schnell oder zu oft in kurzen Abständen sterben. Wenn dies der Fall oder absehbar ist, solltest du als Spielleiter eingreifen und sie bereits während der Konfliktsituation darauf aufmerksam machen, dass sie eventuell unterlegen sind und nach anderen Optionen suchen sollten. Lass sie also nicht direkt ins offene Messer laufen, denn viele Spieler hängen sehr an ihren Charakteren, weshalb der Tod nur der letzte Ausweg ist. Setze beispielsweise einen zum Tod führenden Treffer etwas herab, sodass der Charakter wenn möglich nur bewusstlos wird.

NUTZE VERSCHIEDENE ELEMENTE, UM DIE ATMOSPHÄRE ZU UNTERMALEN

Eine Pen and Paper Runde kann noch authentischer gemacht werden, um das Spielerlebnis noch weiter zu steigern. Allgemein kann je nach Setting passende Musik gespielt werden. Dadaurch fällt es einem Spieler noch einfacher, in das entsprechende Setting einzutauchen und wichtige Situationen können so noch besser empfunden werden. Zur Untermalung einer düsteren, beängstigenden Spielszene wäre der Gebrauch von Kerzen eine spannende Idee. Alle nutzbaren Requisiten, ausgerichtet auf das jeweilige Setting,

tragen natürlich auch zu einem gesteigerten Spielerlebnis bei. Hierzu seien Kostüme, Masken, präparierte Briefe und Rätsel nur als Beispiele genannt, denn auch hier gilt es, auf die Gruppe abgestimmt der Phantasie freien Lauf zu lassen, um den Spielspaß zu erhöhen.

DAUER VON AKTIONEN BEACHTEN

Du musst bedenken, dass nicht jede Aktion die selbe Zeit dauert. Sei es bedingt durch die Komplexität der Aktion oder schlichtweg das Zurücklegen einer großen Distanz, können während der Manöver und ihren Auswirkungen andere Charaktere mehrere kleinere Aktionen ausführen. So wäre es sinnvoll, einem Angreifer mindestens zwei Angriffe zu gewähren, während ein Spieler einem verwundeten Charakter medizinisch behilflich ist.

Dieses Zeitdauer-Handling hängt natürlich auch immer von der Spielsituation ab. Du kannst die benötigte Dauer eines Manövers natürlich auch an eine gewisse Schwierigkeit koppeln. So wäre das Knacken eines Türschlosses in unter einer Minute sicherlich schwieriger, als wenn sich der Charakter viel Zeit lässt, somit aber keine anderen Aktionen ausführen kann.

AUSGEWOGENE ZUSAMMENSTELLUNG DER KAMPFREIHEFOLGE

Eine Kampfsituation läuft oftmals sehr dynamisch und variabel ab. Achte daher bei der Zusammenstellung der Initiative-

Reihenfolge aller Charaktere (Helden, Gegner und NSCs) auf eine gute Mischung, sodass während eines Kampfes nicht zunächst alle Beteiligten einer Konfliktpartei und danach deren Kontrahenten an der Reihe sind.

TIPPS FÜR SPIELER

ZWISCHEN SPIELER- UND CHARAKTERWISSEN UNTERSCHIEDEN

Der wahrscheinlich wichtigste Aspekt für einen Spieler ist die Trennung zwischen dem Wissen, welches der Charakter durch Spielsituationen erfahren hat und dem Wissen, was man als Spieler am Tisch wahrgenommen hat. Dies gilt vor allem für vom Spieler am Tisch wahrgenommene Informationen, die auf keinen Fall auf das Wissen seines Charakters übertragen werden sollten. Es ist zwar immer interessant, einem Gespräch zwischen Charakteren und einem NSC, verkörpert durch den Spielleiter, am Spieltisch zu lauschen, diese Informationen allerdings als Charakterwissen zu nutzen, wäre der Spielsituation entsprechend unlogisch.

Beispiele:

- Ein SC erhält vom Spielleiter einen Gegenstand oder eine Information, den entsprechenden Charakter aus deiner Rolle heraus direkt darauf anzusprechen ist wenig authentisch.
- Stellen wir uns vor, dass während eines Kampfes einer deiner Kumpanen schwer verwundet wird. Der Spielleiter teilt dem zugehörigen Spieler die

Konsequenzen des Treffers mit und zwar dass der Charakter bei mangelnder Behandlung innerhalb von 2 Aktionen sterben wird. Befindet sich dein eigener SC aktuell in einem eigenen Gefecht oder hat schlicht nichts von der Verletzung mitbekommen, kannst du die Aktion nicht einfach auf Basis deines Spielerwissens unterbrechen, um dem Gruppenmitglied zu helfen.

Selbiges gilt natürlich auch für Wissen, welches der Spieler in der realen Welt, also im Alltag, besitzt. Diese Kenntnisse dürfen auch nicht auf die Spielsituation angewendet werden.

Beispiel:

- Nehmen wir an, ein SC wurde von einem wilden Tier angefallen und hat dabei einige tiefe Wunden erlitten. Ein Spieler, der aufgrund beispielsweise einer Schulung Erste Hilfe leisten kann, darf dieses Wissen nicht auf seinen eigenen Charakter übertragen, sofern dieser die entsprechende Fertigkeit nicht besitzt.

KEINE SCHEU, EXTRAVAGANTE CHARAKTERE ZU SPIELEN

Vor allem für Neulinge gilt: traut euch, ausgefallene Charaktere zu spielen. Gerade das macht die Runden einzigartig. Ihr könnt eure Kreativität ausleben und durch Spontanität entstehen oftmals die besten Momente in Pen and Paper Runden.

Grundsätzlich sollte jeder Spieler mit seinem eigenen Charakter und denen seiner Mitspieler einverstanden sein, um eine ausgewogene Gruppenkonstellation zu erhalten. Manche Spieler bevorzugen es, eine eher ernstere Rolle zu spielen, während andere wiederum sich eher humorbasierte Spielrunden wünschen. Bedenkt das bei der Charakterwahl und stimmt euch ab.

MISSERFOLGE GEHÖREN ZUM PEN AND PAPER DAZU

Euer Charakter kann nicht in allen Fähigkeiten ein Ass sein, daher sind Fehlschläge nur natürlich. Außerdem lassen sich echte Helden nicht von einem Rückschlag aus dem Konzept bringen, sie versuchen es einfach nochmal! Zudem spielt ihr gemeinsam als eine Gruppe, somit könnt ihr euch mit euren Stärken gegenseitig ergänzen und die Schwächen des jeweils anderen mildern. Macht euch des Weiteren bewusst, dass es nicht immer nur einen Weg ans Ziel gibt. Durch kreative Ideen könnt ihr neue Lösungsansätze gestalten, teilt eure Ideen dazu einfach dem Spielleiter mit und er wird euch dann wissen lassen, ob euer Plan aufgeht. Versuche dabei immer deine Stärken im Auge zu behalten, um die Wahrscheinlichkeit von Misserfolgen zu minimieren!



ABKÜRZUNGEN

- SC** Ein Spielercharakter ist die Figur/Rolle, die ein Pen and Paper Spieler während eines Abenteuers verkörpert. Mit ihm wird die Welt, die durch den Spielleiter beschrieben wird, erkundet und man kann mit ihr und ihren Wesen interagieren.
- NSC** Ein Nichtspielercharakter ist jede Figur, jedes Wesen, welches nicht durch einen der am Pen and Paper beteiligten Spieler, sondern durch den Spielleiter verkörpert wird.
- SL** Der Spielleiter führt die Helden durch die Geschichte, beschreibt ihnen die Welt um sie herum, verkörpert Nichtspielercharaktere und andere Wesen und legt die Schwierigkeiten für Manöver der Spielercharaktere fest.
- W12** Ein zwölfseitiger Würfel, wie ihn das System von Dodeka benutzt, wird durch den Buchstaben W (für Würfel) und die Anzahl der Seiten (hier 12 Seiten) abgekürzt. Diese Abkürzung zählt natürlich auch für alle anderen im Pen and Paper nutzbaren Würfel (z.B. W10, W8 und so weiter).
- LP** Die Lebenspunkte sind ein Indikator für die Gesundheit des Spielercharakters. Sinken sie unter null, ist der Charakter tödlich verwundet. Sie können durch Heilung regeneriert werden. Die verschiedenen Regenerationsmöglichkeiten sind im Kapitel „Lebens- und Willenspunkte“ auf Seite 17 aufgeführt.
- WP** Die Willenspunkte können eingesetzt werden, um bei einer misslungenen Probe Würfel erneut werfen zu können. Dabei kann ein Willenspunkt für einen Würfelwurf eingetauscht werden.
- FP** Die Fertigkeitpunkte können genutzt werden, um verschiedene Fertigkeiten zu steigern. Dabei gilt, dass man pro FP einen W12 zusätzlich zum Grundwürfelpool erhält. Die Wahrscheinlichkeit, ein Manöver zu schaffen, steigt, je mehr Würfel man dabei nutzen darf.

REGELÜBERSICHT

ABLAUF EINER PROBE

1. Bestimmen der passenden Fertigkeit für das Manöver
2. Berechnen des Würfelpools. Dieser besteht aus zwei W12 + je ein weiterer W12 pro Punkt in der Fertigkeit
3. Spielleiter bestimmt die Schwierigkeit, woraus sich die Anzahl der benötigten Erfolge ergibt.
4. Würfeln aller Würfel des Würfelpools
5. Zählen der Erfolge insgesamt
6. Falls die Erfolge nicht für die zuvor besagte Schwierigkeit ausreichen, können optional für Willenspunkte Würfel erneut gewürfelt werden. Anschließend werden erneut alle Erfolge zusammen gezählt.
7. Wenn gleich viele oder mehr Erfolge gewürfelt wurden, wie die Schwierigkeit besagt, ist das Manöver geschafft, anderenfalls fehlgeschlagen.

WÜRFELERGEBNIS	ANZAHL ERFOLGE
1-6	→ 0
7-11	→ 1
12	→ 2

SCHWIERIGKEIT DES MANÖVERS	MINDESTANZAHL AN ERFOLGEN
EINFACH	→ 1
MITTEL	→ 2
SCHWER	→ 3
SEHR SCHWER	→ 4
LEGENDÄR	→ 5

ABLAUF EINES ANGRIFFS

1. Der Angreifer bestimmt seinen Angriffswürfelpool. Dieser ist ein W12 + je ein weiterer W12 für jeden Punkt in der passenden Kampffertigkeit.
2. Berechnen des Würfelpools des Verteidigers. Dieser ist ein W12 + je ein weiterer W12 für jeden Rüstungspunkt.
3. Angreifer und Verteidiger würfeln ihren gesamten Würfelpool. Je nach Anzahl der Erfolge von Verteidiger und Angreifer passiert folgendes:

ANGREIFER HAT MEHR ERFOLGE ALS VERTEIDIGER

Konsequenz: Verteidiger verliert Lebenspunkte (LP) in Höhe des Waffenschadens. Hat der Angreifer mehr als doppelt so viele Erfolge wie der Verteidiger, wird der Waffenschaden verdoppelt und von den LP des Verteidigers abgezogen (man spricht von einem kritischen Erfolg).

ANGREIFER UND VERTEIDIGER HABEN GLEICHE ANZAHL AN ERFOLGEN

Konsequenz: Verteidiger verliert LP in Höhe des halben Waffenschadens.

VERTEIDIGER HAT MEHR ERFOLGE ALS ANGREIFER

Konsequenz: Der Angriff kann ohne Treffer pariert werden.

VIELEN DANK AN UNSERE TESTSPIELER, SPIELLEITER UND PROBELESER FÜR
DIE UNTERSTÜTZUNG BEI DER ENTWICKLUNG VON DODEKA

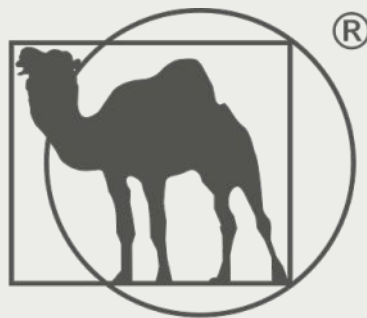
KARL MAY

CHRISTOPH FRISCHMUTH

JULIA SEITELMANN

JOHANNES GEYER

LAVINIA POSTEL



DROMEDAR WELTEN

ENTDECKT MEHR PHANTASTISCHE WELTEN UNTER

WWW.DROMEDARWELTEN.COM

SPIELERNAME

CHARAKTERNAME

Portrait

CHARAKTERMERKMALE

Alter
Geschlecht, Beruf
Größe, Haar, Augen ...

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	FP	FERTIGKEIT	FP
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

KAMPF

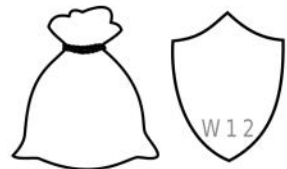
KAMPFFERTIGKEIT	FP
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

LEBENSUNKTE

MAX

WILLENSUNKTE

MAX



INVENTAR

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

BESONDERES