

Ostblatt Regelwerk (Stückelwerk)

Dieses Regelwerk ist für einen schnellen und einfachen Einstieg in die Pen & Paper Welt gedacht. Der Name des Regelwerks ist „Ostblatt“ und es hat den Beinamen „Stückelwerk“. Dieser Beiname weist auf die Natur des Regelwerks hin. Es ist sehr flexibel und kann in verschiedenen Varianten gespielt werden.

Die Varianten des Regelwerks

Jedes Abenteuer bzw. jede Kampagne, die für dieses Regelwerk geschrieben wurde, gibt die Regelwerk Kombinationen an, die dort Anwendung finden. Steht neben „Ostblatt“ in Klammern der Hinweis „(Einfach)“, so ist das Abenteuer bzw. die Kampagne mit dem Einfachen Regeln spielbar. Die Einfache Variante ist für Einsteiger gedacht und wird daher nur bei einigen wenigen Abenteuern verwendet, die man an einem Nachmittag zu Ende spielen kann. Kampagnen werden normalerweise für das vollständige Regelwerk geschrieben.

Das vollständige Ostblatt Regelwerk kann zusätzlich mit verschiedenen Erweiterungen gespielt werden. Die Erweiterungen des Regelwerks werden im entsprechenden Kapitel erläutert.

In der einfachen Variante werden einige Felder des Charakterblatts nicht gebraucht (Moral, Macht, Segen, Rüstung). Sie können bei der Charaktererstellung ignoriert werden. Zudem gibt es keine Magie, wenn diese Variante verwendet wird. Es gibt ein eigenes Charakterblatt für die einfache Variante.

Ganzzahlige Werte

Alle Werte in diesem Regelwerk sind Ganzzahlig. Wird beispielsweise bei der Charaktererstellung eine Berechnung mit einer Division durchgeführt, so wird das Ergebnis kaufmännisch gerundet, bevor es eingetragen wird. Wird auf den Ergebniswert erneut eine Berechnung durchgeführt, so wird das gerundete Ergebnis als Basis für die weitere Berechnung herangezogen.

Soll ein Würfelergebnis dividiert werden, so gilt auch hier, dass kaufmännisch gerundet wird.

Erweiterungen des Ostblatt Regelwerks

Das Ostblatt Regelwerk in der vollständigen Variante kann mit einigen Erweiterungen gespielt werden. Dabei wird zwischen zwei Arten von Erweiterungen unterschieden: Integrale Erweiterungen und modulare Erweiterungen.

Integrale Erweiterungen

Eine integrale Erweiterung ist wesentlicher Bestandteil eines Abenteuers bzw. einer Kampagne. Dies bedeutet, dass man es mit dieser Erweiterung spielen muss, da sonst wichtige Bestandteile der Geschichte nicht mehr zusammenpassen oder keinen Sinn mehr ergeben.

Integrale Erweiterungen werden normalerweise für eine einzelne Geschichte entwickelt. Somit kann bereits das Lesen der Erweiterung ein Spoiler für die Spieler sein. Der Spielleiter sollte diese Erweiterungen nur dann den Spielern erklären, wenn er sicher ist, dass dadurch keine Informationen über die Geschichte preisgegeben werden, welche die Spieler (noch) nicht wissen dürfen.

Ein Beispiel für eine solche integrale Erweiterung ist „Chaos“ in der Kampagne „Wandelnde Welten“

Modulare Erweiterungen

Modulare Erweiterungen sind Teil des Regelwerks. Sie können auf jedes, für das Ostblatt Regelwerk geschriebene, Abenteuer. bzw. jede entsprechende Kampagne angewendet werden. In einigen Geschichten werden modulare Erweiterungen erwähnt, die sich gut in die Handlung einfügen. Grundsätzlich ist es jedoch möglich beliebig viele modulare Erweiterungen für jedes beliebige Ostblatt Spiel zu verwenden. D.h. Im Spiel erwähnte modulare Erweiterungen können weggelassen werden, oder es können weitere dieser Art hinzugefügt werden, die nicht erwähnt werden.

Charaktererstellung

Das Charakterblatt besteht aus einem einseitig bedruckten Papier. Somit sind alle Eigenschaften der Charaktere auf einen Blick zu sehen. Das Charakterblatt ist in folgende Bereiche eingeteilt: Informationen zur Person, Statuswerte, Fähigkeiten, Aktuell.

Informationen zu Person

Im oberen Bereich des Charakterblatts kann der Name des Charakters und eine Beschreibung angegeben werden. Zudem gibt es einen Bereich für das Portrait des Charakters. In der Beschreibung kann z.B. das Alter, der Beruf und die Religion angegeben werden. Die Hintergrundgeschichte kann auch in Stichworten angegeben werden.

Das Feld Status bleibt leer. Es ist für temporäre Statusveränderungen gedacht, die vom Spielleiter zugewiesen werden. Z.B. kann ein Charakter, nachdem dieser ins Wasser gefallen ist, den Status nass zugewiesen bekommen.

Statuswerte

Unter Statuswerten versteht man die generellen Eigenschaften des Charakters. Diese Werte bekommen am Beginn einen Wert zugeteilt und können später durch Boni verändert werden. Jedes Statusfeld hat an der rechten Seite zwei oder drei Slots, in die ein Zahlenwert eingetragen werden kann. Bei der Erstellung des Charakters wird der Slot, welcher sich ganz rechts befindet jedoch bei jedem Statusfeld leer gelassen. D.h. bei drei Slots werden der erste und der zweite befüllt, gibt es nur zwei Slots, so wird nur der erste befüllt.

Gibt es drei Slots, so ist derjenige welcher sich ganz links befindet der Verteilungs-Slot. Hier werden die Werte eingetragen, die der Spieler zu Beginn der Charaktererstellung verteilt. Diese Zahl wird im Nachhinein nicht mehr verändert.

Den nächsten Slot gibt es bei allen Statuswerten und Fähigkeiten. Es ist der Boni-Slot.

Als erstes werden alle Statuswerte befüllt, die drei Slots befinden. Dies geschieht nach folgenden Regeln:

- Der Spieler kann 200 Punkte auf diese Felder aufteilen (alle Felder bei denen „10+“ vor den Slots steht):
 - Körperkraft
 - Geschicklichkeit
 - Wahrnehmung
 - Charisma
 - Intelligenz
 - Konstitution
- Die verteilten Punkte werden in den linken Slot eingetragen.
- Nun wird der Wert links nehmen diesem Slot (in diesem Fall 10) zu den vergebenen Punkten dazugezählt und das Ergebnis jeweils im zweiten Slot eingetragen.

- Bei diesen Feldern wird im ersten Slot 0 eingetragen (außer es werden durch den Spielleiter andere Startvoraussetzungen vorgegeben):
 - o Gesundheit
 - o Glück
 - o Moral
 - o Macht
 - o Segen
 - o Rüstung
- Nun sollte (wenn der Spielleiter die Bedingungen nicht verändert hat) bei Glück im zweiten Feld die Zahl 2 stehen, bei Gesundheit die Zahl 100 und bei den restlichen vier Statusfeldern die Zahl 0.
- Als nächstes werden die Werte für die verbleibenden drei Statusfelder berechnet. Die Berechnungsformel steht im jeweiligen Feld, wobei G für Geschicklichkeit steht, K für Körperkraft und W für Wahrnehmung. Für die Berechnung werden die Werte aus dem zweiten Slot des jeweiligen Statusfelds benutzt. Alle Ergebnisse werden kaufmännisch gerundet und dann in den linken Slot eingetragen.

Fähigkeiten

Jetzt werden die Basisfähigkeiten (Handeln, Wissen und Interagieren) berechnet. Die Berechnungsformel steht im jeweiligen Feld, wobei K für Körperkraft steht, G für Geschicklichkeit, I für Intelligenz, W für Wahrnehmung, C für Charisma und Init für Initiative.

Die Spieler haben nun die Möglichkeit sich mehrere Fähigkeiten einfallen zu lassen, die ihr Charakter besitzt. Jeder Charakter muss zwischen drei und zwölf Fähigkeiten besitzen. Die Anzahl an Fähigkeiten pro Kategorie (Handeln, Wissen, Interagieren) ist jedoch nicht vorgegeben. Es ist z.B. zulässig, dass ein Charakter lediglich drei Handeln Fähigkeiten besitzt.

Die Fähigkeiten können frei gewählt werden. Jeder Fähigkeit muss eine zugrundeliegende Statuswert zugeteilt werden. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter zu welchen Statuswert eine Fähigkeit zugewiesen wird. Hier sind ein paar beliebte Beispiele für Fähigkeiten:

- Schwertkampf (Handeln, Statuswert Körperkraft)
- Klettern (Handeln, Statuswert Geschicklichkeit)
- Handwerkskunst (Handeln, Statuswert Geschicklichkeit)
- Feilschen (Interagieren, Statuswert Charisma)
- Einschüchtern (Interagieren, Statuswert Charisma)
- Guter Umgang mit Tieren (Interagieren, Statuswert Charisma)
- Fallen erkennen (Handeln, Statuswert Wahrnehmung)
- Gute Verbindungen kriminellen Gruppen (Wissen, Statuswert Intelligenz)
- Gute Orientierung (Wissen, Statuswert Wahrnehmung)
- Gift Resistenz (Wissen, Statuswert Konstitution)

Der Spielleiter darf entscheiden wieviel Informationen die Spieler über das Abenteuer bekommen bevor sie ihre Charaktere erstellen. In der Regel sollte den Spielern jedoch nicht zu viel verraten werden. Hier ist ein Beispiel für Informationen, welche die Spieler schon vor der Charaktererstellung wissen dürfen:

- Das Abenteuer spielt in einer mittelalterlichen Welt
- Es gibt Magie in dieser Welt

Nun werden 300 Punkte auf die Fähigkeiten des Charakters aufgeteilt, wobei folgende Regeln zu beachten sind:

- Der Maximalwert pro Fähigkeit ist 90
- Der Minimalwert pro Fähigkeit ist der Wert des zugrundeliegenden Statuswertes.

Die Werte werden in den linken der beiden Slots eingetragen.

Aktuell

In diesem Bereich befinden sich die aktuellen Werte des Charakters. Hier werden die Werte der Statuswerte eingetragen. Bei unverändertem Spielbeginn sind es die folgenden Werte:

- Macht: 0
- Rüstung: 0
- Segen: 0
- Glück: 2
- Moral: 0
- Gesundheit: 100

Inventar Slots

Im Inventar Bereich kann der Spieler Gegenstände eintragen, die er mit sich führt. Grundsätzlich starten die Charaktere mit leerem Inventar, der Spielleiter kann den Spielern auf Wunsch jedoch erlauben einige Gegenstände auszusuchen, die sie mit sich führen. Jeder Gegenstand verbraucht 1-5 Inventarslots. Der Spielleiter entscheidet dabei wieviel ein bestimmter Gegenstand verbraucht. Dieser kann sich dabei an der Gegenstandsliste orientieren.

Jeder Spieler hat einen Rucksack mit 15 Inventarslots. Es ist nicht möglich mehr Slots zu erlangen.

Alle Waffen, bis auf sehr kleine, passen nicht in den Rucksack und können nur mithilfe eines Waffengurts am Körper getragen werden. Ein Dolch passt in den Rucksack und verbraucht 5 Inventarslots. Während des Kampfes etwas aus dem Rucksack zu holen verbraucht 3 Runden.

Würfel und Wertberechnung

Soll ein Wert durch Division gesenkt werden, so wird stets kaufmännisch gerundet. Jedes Ergebnis ist somit ganzzahlig.

Macht

Macht steht für die magischen Fähigkeiten des Charakters. Hat dieser eine Macht von 0, so ist er nicht in der Lage Magie zu wirken. Mit einer Macht von 1, kann der Charakter Zaubersprüche wirken. Dazu verwendet dieser je nach Klasse des Zauberspruchs einen D4, D6, D8, D10 oder D12.

Je nach Machtwert hat der Charakter eine entsprechende maximale Anzahl an Zaubersprüchen, die er mit sich führen kann. In diesem Regelwerk verhalten sich Zaubersprüche so als wären sie Objekte. Man kann einen Zauberspruch durch spezielle Pergamente aufnehmen und mit sich führen. Man kann Zaubersprüche nicht ohne weiters weitergeben.

Hat ein Charakter also eine Macht von 2, so kann dieser maximal 2 Zaubersprüche aufnehmen. Will der Spieler einen zusätzlichen Zauberspruch aufnehmen, obwohl kein Platz mehr zur Verfügung steht, so muss er einen Zauberspruch freilassen. Der Charakter nimmt dann aufgrund der Freisetzung Schaden und kann den neuen Zauberspruch aufnehmen. Eine weitere Möglichkeit ist es den Zauberspruch auf ein leeres Pergament zu übertragen. Dazu muss der Charakter jedoch eine Person

finden, welche die entsprechenden Fähigkeiten besitzt. In der Kampagne „Wandelnde Welten“ werden solche erwähnt.

Macht ist eine sehr Wertvolle Eigenschaft für die Charaktere. In der Regel haben die Charaktere eine Macht von 0 oder 1 und können diese im Verlauf des Spiel eventuell auf 2 oder sogar 3 erhöhen. Eine Macht von 4 oder 5 gilt bereits als Maximum und ist nur den stärksten Magiern vorbehalten.

Segen

Segen steht für die magischen Fähigkeiten des Charakters. Hat dieser einen Segen von 0, hat dies keinen Einfluss auf dessen magisches Wirken. Bei einem Segen von 1, darf der Spieler jedoch zu jeder Magie Probe eine 1 addieren. Entsteht durch die Addierung das Würfelmaximum (oder darüber hinaus), so ist dies jedoch kein Grund für den Spieler ein weiteres Mal zu würfeln. Dies darf der Spieler nur, wenn er selbst das Würfelmaximum erreicht.

Ein Beispiel:

Der Spieler hat den Zauberspruch Feuerball auf Klasse 1. Er würfelt eine 3. Der Zauberspruch wäre fehlgeschlagen, doch durch den Segen Wert auf 1 ist, addiert sich das Ergebnis zu 4. Der Zauber ist geglückt.

Auch Segen ist eine sehr Wertvolle Eigenschaft. Die Spieler bekommen normalerweise die Möglichkeit einen Segen von 1 zu erreichen. Doch ein Segen von 2 muss bereits hart erkämpft werden. Ein Segen von 3 wird normalerweise nicht vergeben, da dies bereits dazu führt, dass dem Charakter jeder Zauber gelingt. Der Spielleiter kann durch entsprechende Benachteiligung in anderen Bereichen jedoch einen Ausgleich schaffen, falls er einen Segen von 3 zulassen möchte.

Rüstung

Die Rüstung schützt den Charakter vor Physischen Schaden. Wird der Spieler beispielsweise mit einer Waffe getroffen, die einen Schadenswert von $1W10 + 5$ besitzt und hat der Würfel eine 5 als Ergebnis, so ist der erlittene Schaden 10. Besitzt der Charakter eine Rüstung von 1, so wird dieser Wert einfach vom Schaden abgezogen, wobei negative Zahlen gleichbedeutend zu einem Schaden von 0 sind.

Rüstung schützt nicht vor magischem Schaden. Sie ist aber dennoch Wertvoll. Einen Rüstungswert von 1 oder 2 zu erreichen sollte mit dem Erfüllen entsprechender Quests oder dem Ausgeben von hart verdientem Geld möglich sein. Ein Rüstungswert von 5 ist bereits sehr stark, da kleinere Waffen, wie z.B. Dolche, dann keinen oder nur sehr geringen Schaden verursachen. Normalerweise sollte 5 also als Maximalwert dienen. In manchen Abenteuern, bei denen sowohl die Charaktere als auch die Gegner außergewöhnlich stark sind, können höhere Werte durch besondere Rüstung zugelassen werden.

Glück

Die Spieler können das Glück ihres Charakters verwenden, um bei einer misslungenen Probe (ganz gleich welcher Art) einen zweiten Versuch zu haben. Es darf für jede Probe maximal ein Glückspunkt ausgegeben werden.

Zudem kann der Spielleiter in manchen Situationen den Spieler auffordern eine Probe auf Glück zu würfeln. In diesem Fall würfelt der Spieler einen D4. Das Ergebnis muss dabei kleiner oder gleich dem aktuellen Glückswert sein, damit die Probe gelingt.

Hier ist ein Beispiel:

Die Charaktere müssen über einen Baumstamm balancieren, um die andere Seite eines tiefen

Abgrunds zu erreichen. Sie würfeln auf Geschick und bis auf einen schaffen alle die Probe. Der Spielleiter entscheidet sich nun dazu dem Charakter eine letzte Chance zu geben, bevor dieser in die Tiefe stürzt. Er fordert den Spieler auf eine Probe auf Glück zu würfeln. Der Spieler schafft die Probe und somit entscheidet sich der Spielleiter für folgende Variante: Der Charakter rutscht aus, schlittert dem Baumstamm entlang und schüft sich dabei den Arm auf. Er schafft es jedoch noch in letzter Sekunde halt bei einem der Äste zu finden und kann sich mit Mühen auf den Baumstamm und weiter auf die andere Seite ziehen. Er fordert den Spieler noch auf mit einem W6 den Schaden für die Verletzung auszuwürfeln.

Moral

Moral steht für die Stimmung des Spielers, welche seine Taten beeinflussen kann. Moral beeinflusst jedoch nur Proben auf Statuswerte oder Proben, nicht jedoch magische Proben. Mit einer Moral von 1 wird jeder dieser Proben um 1 erleichtert.

Moral ist ebenfalls eine wertvolle Eigenschaft. Eine Moral von 1 kann vom Spielleiter vergeben werden, wenn der Charakter sich aus irgendeinem Grund gestärkt oder ermutigt fühlt. Je nach Situation kann eine Moral von bis zu 5 vergeben. In manchen Situationen mag der Spielleiter entscheiden, dass der Charakter vor Mut und Tatendrang nur so strotzt und kann den Maximalwert von 10 für Moral vergeben.

Die Moral sinkt in der Regel mit der Zeit wieder ab. Die Geschwindigkeit des Sinkens hängt jedoch vom Grund für die Moralstärkung ab. Eine erholsame Nacht in einem weichen Bett kann für einige Stunden die Moral leicht erhöhen, während der tief sitzende Drang sich zu beweisen einem Charakter sogar eine dauerhafte Erhöhung der Moral verschaffen kann.

Magie

Im vollständigen Regelwerk ist es möglich Magie zu wirken. Die meisten Stories verwenden das vollständige Regelwerk. In diesem Regelwerk ist Magie eine besondere Gabe, die nur in größeren Abständen verwendbar ist. Dies bedeutet, ein Zauberspruch darf nur einmal pro Kampf benutzt werden. Im normalen Spielverlauf sollten zumindest ein paar Stunden vergehen, bevor ein Zauberspruch erneut angewendet werden kann.

Magie Slots

Jeder Spieler hat 1 Magie Slot. Ein Slot kann für genau einen Zauberspruch verwendet werden. Weitere Slots können erhalten werden, indem der Spieler eine Klasse aufsteigt. Zudem kann die Anzahl an Slots durch spezielle Karten erweitert werden.

Magische Pergamente

Ein Magisches Pergament beinhaltet einen Zauberspruch. Dies ist wörtlich zu verstehen, denn beim Lesen geht der Zauber vom Pergament in den Magier über. Das Pergament wird somit unbrauchbar. Der in den Magier fließende Zauberspruch kann einen Magie Slot belegen. Ist kein Slot frei, so muss ein bestehender Zauberspruch freigelassen (gelöscht) werden.

Zauberspruch Klassen

Um den Schaden eines Magischen Angriffs oder die Dauer eines zeitlich wirkenden Zaubers zu bestimmen wird ein Würfel der entsprechenden Klasse gewürfelt:

- Klasse1: D4
- Klasse2: D6
- Klasse3: D8
- Klasse4: D10
- Klasse5: D12

Jeder Zauber kann somit max. Klasse5 erreichen. Die Klasse kann durch das Erfüllen von Aufgaben im Spiel verbessert werden.

Schaden und Dauer

Je nach Würfelerggebnis wird nun der Schaden bzw. die Dauer festgelegt. Wenn die höchste Zahl des Würfels erzielt wurde, so wird der Würfel erneut gerollt und die Ergebnisse addiert. Dies kann beliebig oft fortgesetzt werden, solange die erneuten Würfe wieder die höchste Zahl ergeben.

- Ergebnis 0-3 nicht getroffen / wirkungslos
- Ergebnis 4-5: getroffen
- Ergebnis: 6-7: Flächen Schaden (halber Schaden auf Gegner in der Nähe)
- Ergebnis: 8-9: doppelter Schaden / doppelte Wirkdauer
- Ergebnis: 10-11: wie 8-9, Zauber wird nicht verbraucht
- Ergebnis: 12(+): vierfacher Schaden / vierfache Wirkdauer, Zauber wird nicht verbraucht

Ab 8 gibt es keinen Flächenschaden mehr. Die Erklärungen für die Ergebnisse sind die folgenden:

- Ergebnis 0-3 Dem Magier ist der Zauberspruch nicht geglückt
- Ergebnis 4-5: Der Zauberspruch ist geglückt und hat getroffen

- Ergebnis: 6-7: Der Magier hat es geschafft größere Energien in den Zauberspruch zu lenken, es ist ihm jedoch nicht gelungen die größere Energie zu bündeln
- Ergebnis: 8-9: Der Magier hat es geschafft einen fokussierten Zauber mit erhöhter Energie anzuwenden
- Ergebnis: 10-11: Durch die große Erfahrung versteht es der Magier die gesamte Energie aus dem andern Ort zu beziehen.
- Ergebnis: 12(+): Der Magier hatte Glück. Er hat es geschafft über die Maßen große Energien in den Zauber zu bündeln.