

Grundregelwerk

- [Regeln \(Kurzversion\)](#)
- [Regeln \(in Bearbeitung\)](#)
- [Charakterbogen-Vorlage](#)

Regeln (Kurzversion)

Würfelproben

3W6 + Attribut + Spezialfähigkeit **VS** Schwierigkeit

Das heißt: Für eine Würfelprobe ...

- würfelst du drei Sechser-Würfel,
- addierst den Wert von einem bestimmten Attribut,
- addierst den Wert von einer Spezialfähigkeit, wenn sie zu dem Wurf passt (!)
- und vergleichst die Gesamtsumme mit der Schwierigkeit.

Attribute

Attribute sind Werte, die bestimmte **Basis-Eigenschaften** eines Charakters abbilden, also z.B. ob jemand besonders stark oder schlau ist. Sie sind meistens nicht sehr konkret, dafür sollten sie aber auf viele Situationen anwendbar sein.

Welches Attribut für eine Probe verwendet wird, entscheidet der Spielleiter.

Spezialfähigkeiten

Spezialfähigkeiten geben an, worin ein Charakter **besonders gut** ist. Sie beschreiben spezielle Fertigkeiten, wie z.B. Kochen, Klettern, Basteln, Überreden usw.

Schwierigkeit

= der Wert, der bei einer Würfel-Probe erreicht oder überboten werden muss; liegt normalerweise zwischen 5 und 20

Befindet sich ein Charakter in einer Nachteilssituation oder z.B. in schlechter Verfassung, wird die Schwierigkeit eines Wurfes erhöht. Befindet sich ein Charakter hingegen in einer Vorteilssituation oder in besonders guter Verfassung wird die Probe erleichtert, d.h. der Schwierigkeitswert wird gesenkt.

Stunts & Stuntpunkte

Wird ein Pasch gewürfelt, dann ist das ein sogenannter **Stunt**. Ein Stunt bringt einen oder mehrere zusätzliche Vorteile für die aktuelle Probe, der je nach Situation unterschiedlich ausfallen kann. Dabei spielen die **Stunt-Punkte** eine Rolle. Wenn man den Pasch würfelt, hat man so viele Stunt-Punkte, wie der dritte Würfel (der nicht zum Pasch gehört) Würfelaugen anzeigt.

Beispiel:

Linda möchte eine Kletterwand hinaufklettern.

Sie würfelt 4+4+5 und addiert ihre Stärke (+2).

Sie erzielt also einen Wert von 15 für ihre Probe und 5 Stunt-Punkte.

Was man alles durch einen **Stunt** auslösen kann, ist abhängig vom Setting, vom Abenteuer und vom Spielleiter.

Beispiel 1:

Durch ihre 5 Stunt-Punkte gelingt es Linda, beim Klettern besonders cool auszusehen und dadurch ihren Rivalen René mächtig zu beeindrucken.

Beispiel 2:

Durch ihre 5 Stunt-Punkte gelingt es Linda, besonders effizient zu klettern, weshalb sie danach nicht erschöpft ist - im Gegensatz zu ihrem Rivalen René.

Besondere Würfelwürfe

Drei Einsen zählen immer als **kritischer Fehlschlag**.

Drei Sechsen zählen immer als **legendärer Erfolg**.

Besondere Arten von Proben

Vergleichende Proben

Es kann im Spiel vorkommen, dass zwei oder mehr Spieler in einer Situation konkurrieren. Sei es, dass zwei Charaktere beide um die Aufmerksamkeit einer schönen Frau buhlen oder dass sie Gegenstände tauschen wollen und sich nicht auf einen guten Tausch einigen können oder dass sie einfach mal in einer Taverne ein Armdrücken machen wollen.

In solchen Fällen kann man eine **vergleichende Probe** durchführen: Jeder Spieler, der an der vergleichenden Probe beteiligt ist, macht eine Würfel-Probe. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Sollte es zu Gleichstand kommen, kann man ein Stechen würfeln.

Beispiel:

Linda und Thorsten machen ein Wettrennen. Sie würfeln eine vergleichende Probe mit dem

Attribut *Geschicklichkeit*.

Linda erreicht insgesamt 9, während Thorsten mit seinem Ergebnis eine 12 erreicht. Thorsten gewinnt also das Wettrennen.

Wenn ein Spieler einen anderen Spieler beeinflussen will, wird ebenfalls eine vergleichende Probe gewürfelt. Das betrifft Fälle, in denen ein Charakter einen anderen belügen oder überreden will, aber auch körperliche Aktionen, wie z.B. wenn ein Charakter einen anderen Charakter festhalten möchte und dieser sich dagegen wehrt.

Beispiel:

René und Thorsten spielen ein Kartenspiel. René schummelt ein wenig. Thorsten wirft ihm vor, zu schummeln, René streitet das ab.

René würfelt nun eine Probe auf *Lügen* und Thorsten eine Probe auf *Lügen erkennen*. René erreicht den Wert 13, Thorsten aber erreicht sogar eine 16 und 4 Stunt-Punkte, wodurch er Renés Wert übertrifft und die Lüge durchschaut. Er konfrontiert René damit und dieser gibt zu, dass er geschummelt hat.

Gruppen-Proben

Bei **Gruppen-Herausforderungen** müssen mehrere (oder sogar alle) Spieler jeder für sich eine Probe ablegen. Die Ergebnisse aller Spieler werden zusammenaddiert. Erreichen oder übertreffen sie die vom Spielleiter bestimmte Schwierigkeit, bestehen sie die Probe. Falls nicht, scheitern sie gemeinsam.

Beispiel:

Eine Spielergruppe möchte an einem schlafenden Drachen vorbeischieben. Die Schwierigkeit für die Gruppen-Probe liegt bei 40. Die Spieler würfeln nun alle eine Schleichen-Probe:

Linda erreicht eine 15, René eine 12, Thorsten aber leider nur eine 7. Die Spieler erreichen also gemeinsam einen Wert von 34, das heißt ihre Probe scheitert. Der Spielleiter erzählt, wie Thorsten über einen leicht aus dem Boden hervorstehenden Stein stolpert und in einen Haufen Goldmünzen fällt, wodurch der Drache erwacht.

Kämpfen

Initiative + Kampfreihenfolge

$1W6 + \text{Geschwindigkeit} = \text{Initiative}$

Bevor der Kampf losgeht, wird die **Initiative** aller Kampfteilnehmer (sowohl Spieler als auch NPCs) ermittelt.

Dazu würfelt jeder Kampfteilnehmer einen 6er-Würfel und addiert seine Geschwindigkeit dazu. Die Geschwindigkeit steht im Charakterbogen unter dem Punkt *Kampf*.

Stehen alle Ergebnisse fest, wird daraus die **Kampf-Reihenfolge** erstellt. Sie beginnt mit dem Charakter, der den höchsten Zahlenwert erreicht hat.

Kampfrunden

In jeder Runde ist jeder Kampfteilnehmer **ein Mal am Zug**. Zuerst dran ist, wer in der Kampf-Reihenfolge als erstes steht (und somit die höchste Initiative hat). Danach wird diese Reihenfolge durchgegangen, bis der letzte Teilnehmer am Zug war. Die Runde ist damit beendet und die nächste Runde startet wieder bei dem Ersten in der Kampf-Reihenfolge.

Aktionen

1 Zug = 1 Aktion + 1 Bonusaktion

Ist ein Kampfteilnehmer am Zug, kann er jeweils eine **Aktion** und eine sogenannte **Bonus-Aktion** durchführen. Dabei ist egal, ob man zuerst die Aktion oder die Bonus-Aktion durchführt. Außerdem darf man natürlich auch nichts tun oder nur eine der beiden Aktionen ausführen.

Was gilt als Aktion?

- ein Angriff
- das Wirken von Zaubern
- sich verteidigen (bis zu deinem nächsten Zug bekommst du +2 Verteidigung)
- und vergleichbare Handlungen

Was gilt als Bonus-Aktion?

- einen Gegenstand benutzen (z.B. Heiltrank trinken, Hebel betätigen)
- sich über das Kampffeld bewegen

Regeln (in Bearbeitung)

Vorwort

Auf der Suche nach einem Rollenspielsystem, etwas Inspiration oder wolltest du einfach wissen, was mit *Vanilla Alpaca* gemeint ist? Dann bist du hier genau richtig. ;)

Vanilla Alpaca ist ein **simples Rollenspielsystem auf Basis von 6er-Würfeln (W6)**, wie man sie in vielen Spielesammlungen findet. Es ist vor allem für Oneshot-Abenteuer ausgelegt, was aber nicht bedeutet, dass man damit nicht auch eine Kampagne spielen kann.

Ausgangspunkt für die Entstehung war das Fantasy-AGE-System (siehe auch hier: <https://truant.com/spiele/rollenspiele/fantasy-age-system>), von dem sich das Alpaca einige Mechaniken borgt.

Du kannst dir Vanilla Alpaca als grundlegendes Regelwerk mit einigen elementaren Spielmechaniken vorstellen. Für alle, die erstmal langsam ins Pen-and-Paper-Rollenspiel einsteigen wollen, sollte es recht wenig Einstiegshürde darstellen und man kann damit auch recht schnell Charaktere erstellen. Wer sich etwas mehr Komplexität wünscht, kann das Grund-Set dieses Systems oder Teile davon erweitern und/oder auf das eigene Abenteuer und seine persönlichen Wünsche anpassen.

Schau es dir einfach an und nimm, was dir gefällt, für dein Spiel.

Nun zum Inhalt des Spielsystems:

Würfel doch mal ...

Wann muss / darf / sollte jemand würfeln?

Das Wichtigste zuerst: Empfehlenswert ist meiner Meinung nach, sich vor allem daran zu orientieren, was euch Spaß macht und was für euch am besten passt. Für ein wenig Orientierung

gebe ich hier aber zusätzlich einmal einen kleinen Einblick, wie ich das händle, besonders in den Oneshots, auf denen dieses System basiert.

Würfelproben sind bei mir (und in vielen Pen-and-Paper-Rollenspielen) dazu da, um den Ausgang von bestimmten Situationen zu ermitteln. Dabei geht es standardmäßig um Situationen, in denen ein Spieler bzw. Charakter etwas tun möchte, das eine gewisse Chance hat, in die Hose zu gehen.

Beispiele:

einen Baum hinaufklettern, einen Gang entlang schleichen, ein Schloss knacken, jemanden überreden, einen Raum durchsuchen, jemanden schlagen, eine zerbrochene Vase wieder zusammenkleben, ...

Allerdings muss nicht jede Situation eine Probe erfordern. Basierend auf den Fähigkeiten der Spieler und den generellen oder speziellen Gegebenheiten einer Situation lasse ich für gewisse Handlungen keine Probe würfeln, sondern der Spieler hat automatisch Erfolg. [\[genauer erklären\]](#)

Erkennen von Verborgenenem

Dieser Punkt ist ein bisschen vertrackt. Spieler werden (normalerweise) nicht ständig alles hinterfragen oder untersuchen. Gleichzeitig möchte man als Spielleiter nicht zu offensichtlich auf versteckte Geheimnisse und Hinweise deuten. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, mit dieser Herausforderung umzugehen. Grundlegend ist es am besten, sich vor dem Spiel mit den Spielern abzusprechen, wie Würfeln auf Verborgenes gehandhabt werden soll. [+abhängig von der Gruppe](#)

Man könnte festlegen, dass Spieler nur Proben auf Wahrnehmung/Lügen erkennen/ähnliche Fähigkeiten würfeln, wenn sie es selbst initiieren. Das erfordert allerdings viel Eigeninitiative von den Spielern und ich würde empfehlen, in dem Fall den Spielern ab und an kleine Hinweise zu geben, die sie weiter erforschen können. Denn es ist schwierig für Spieler, genau die Momente zu abzapfen, an denen es sich lohnt, eine Wahrnehmungsprobe anzusagen oder zu prüfen, ob ein Charakter auch wirklich die Wahrheit sagt. Es ist wichtig, gut aufeinander zu achten, denn schließlich möchte der Spielleiter ja, dass die Spieler auch Dinge herausfinden und die Spieler wollen nicht die ganze Zeit im Dunkeln stochern.

Man könnte als Spielleiter die Spieler auffordern, an gewissen Stellen im Spiel eine Probe abzulegen. Das weist die Spieler natürlich darauf hin, dass es vermutlich um etwas Verborgenes geht. Diesen Kompromiss kann man eingehen. Wenn man einen Spieler auf Wahrnehmung würfeln lässt und dieser es nicht schafft, weiß er vielleicht, dass er etwas hätte entdecken können, aber nicht, was. Das kann bei manchen Arten von Proben (wie z.B. Lügen erkennen) allerdings schon etwas schwieriger sein.

Eine weitere Lösungsmöglichkeit stellt das geheime Würfeln dar. Der Spielleiter würfelt für die Spieler, ohne dies anzukündigen. Im Fall, dass der Wurf nicht gelingt, geht es einfach normal weiter. Im Erfolgsfall informiert der Spielleiter den entsprechenden Spieler über die gesammelte Information, z.B.: "Dir fällt auf, dass auf dem Boden an einer Stelle weniger

Staub liegt, so als ob dort kürzlich noch etwas gestanden hat. / Du hast das Gefühl, dass René lügt." +man braucht natürlich die Werte der Spieler

+Mischmasch der drei sachen oder ganz andere lösungen finden geht auch

Last but not least:

Wenn Schaden verursacht wird (ob nun durch Spieler oder Spielleiter), kann man sich dafür entscheiden, diesen durch einen fixen Wert zu bestimmen oder ihn zu erwürfeln. mehr?

Würfel-Proben

3W6 + Attribut + Bonuspunkte

Attribute

Die **Grundlage** einer Probe bildet ein Würfelwurf. Im Vanilla-Alpaca-System werden **drei 6er-Würfel (=W6)** geworfen. Die Würfelaugen aller drei Würfel werden addiert.

Zu dem Ergebnis kommt außerdem immer der Wert eines **Attributs** hinzu. Attribute sind Werte, die bestimmte Basis-Eigenschaften eines Charakters abbilden, z.B. ob jemand besonders stark oder schlau ist (oder beides). Sie sind meistens nicht sehr konkret, dafür sollten sie aber auf viele Situationen anwendbar sein.

Welches Attribut für eine Probe verwendet wird, entscheidet der Spielleiter.

Beispiel:

René möchte einen geheimen Code entschlüsseln. Der Spielleiter bestimmt das Attribut *Intelligenz* für die Probe. René würfelt nun 3W6 und addiert seinen Wert bei *Intelligenz* zu dem Ergebnis.

Man kann **zusätzlich** zu den bisher genannten Werten auch noch **Bonuspunkte** addieren, wenn man eine Spezialfähigkeit besitzt, die zu der Probe passt. Spezialfähigkeiten sind ein wenig spezifischer als Attribute und geben etwas an, worin du besonders gut bist.

Beispiel:

Linda möchte einen Hut aus Blättern basteln. Sie würfelt für die Probe 3W6 und addiert ihre Geschicklichkeit dazu. Da sie die Spezialfähigkeit *Basteln* besitzt, kann sie außerdem den Wert dieser Fähigkeit zu ihrem Ergebnis addieren.

Schwierigkeiten

-> der Wert, der bei einer Würfel-Probe erreicht oder überboten werden muss; normalerweise zwischen 5 ~ 20

Jede Probe besitzt einen **Schwierigkeitswert**. Dieser liegt üblicherweise zwischen 5 (sehr einfach) und 20 (sehr schwierig) und muss mit dem eigenen Würfelergebnis **erreicht oder überboten** werden, damit die Probe erfolgreich **bestanden** wird.

Befindet sich ein Charakter in einer Nachteilssituation oder z.B. in schlechter Verfassung, wird die Schwierigkeit eines Wurfes weiter erhöht. Befindet sich ein Charakter hingegen in einer Vorteilssituation oder in besonders guter Verfassung wird die Probe erleichtert, d.h. der Schwierigkeitswert wird gesenkt.

Beispiel 1:

René möchte einen geheimen Code entschlüsseln. Er hat allerdings die letzte Nacht durchgemacht und ist hundemüde. Der Spielleiter erhöht deshalb die Schwierigkeit für die Probe um 3.

Beispiel 2:

Linda möchte einen Blätterhut basteln, besitzt aber keinerlei Werkzeug. Der Spielleiter erhöht deshalb die Schwierigkeit für die Probe um 3.

Beispiel 3:

René möchte über eine Mauer klettern. Da Linda ihm durch eine Räuberleiter hilft, senkt der Spielleiter die Schwierigkeit seiner Probe um 3.

Stunts & Stunt-Punkte

Pasch würfeln -> Würfelaugen auf dem übrigen Würfel = Stunt-Punkte

Würfelt ihr einen **Pasch**, löst ihr einen sogenannten **Stunt** aus. Ein Stunt kann je nach Situation einen Vorteil generieren, eine Aktion cooler gestalten lassen bzw. einen besonderen Moment erschaffen, zusätzliche Optionen zu eurer Handlung ermöglichen oder Ähnliches. Wie stark sich die Effekte eines Stunts niederschlagen, zeigen die **Stunt-Punkte** an. Diese ergeben sich aus der Zahl auf dem Würfel, der neben dem Pasch noch übrig ist.

(Das Ergebnis der Probe wird trotzdem ganz normal aus der Summe der Würfelaugen und dem Attribut und potenziell einem Bonus-Wert gebildet. Die Stunt-Punkte werden aber für den Spielleiter noch einmal extra angesagt. Sprich:)

Beispiel:

Linda möchte eine Kletterwand hinaufklettern.

Sie würfelt 4+4+5 und addiert ihre Stärke (+2).

Sie erzielt also einen Wert von 15 für ihre Probe und 5 Stunt-Punkte.

Was man alles durch einen Stunt auslösen kann, ist abhängig vom Setting, vom Abenteuer und vom Spielleiter. Ob ihr spontan als Spielleiter und/oder Spieler entscheiden wollt, wie sich ein Stunt auswirkt, ob ihr Tabellen benutzt, aus denen der Spieler/Spielleiter **Stunt-Effekte** (je nach Punkten) auswählt oder ob ihr alles ganz anders macht als hier beschrieben, bleibt euch überlassen.

Beispiel 1:

Durch ihre 5 Stunt-Punkte gelingt es Linda, beim Klettern besonders cool auszusehen und dadurch René mächtig zu beeindrucken.

Beispiel 2:

Durch ihre 5 Stunt-Punkte gelingt es Linda, besonders effizient zu klettern, weshalb sie danach - im Gegensatz zu René - nicht erschöpft ist.

Stunt-Punkte gelten immer nur für die aktuelle Probe und verfallen danach.

Eine letzte Anmerkung: Wenn bei einer Probe Stunt-Punkte erzielt werden, aber die Probe die Schwierigkeit nicht erreicht bzw. überbietet, gilt die Probe trotzdem als gescheitert.

(Der Spielleiter kann natürlich trotzdem die Stunt-Punkte in das Geschehen einbauen, um z.B. einen knappen Fehlschlag interessant/lustig/spannend auszuschnücken, aber das ist kein Muss.)

Besondere Würfelergebnisse

Drei Einsen zählen immer als **kritischer Fehlschlag**.

Die Aktion des Charakters schlägt nicht nur fehl, sie zieht auch schlimme/unangenehme/problematische Konsequenzen nach sich. Was für Konsequenzen das sind, hängt von der Probe und der Entscheidung des Spielleiters ab.

Drei Sechsen zählen immer als **legendärer Erfolg**.

Die Aktion des Charakters klappt nicht nur, sie klappt sogar so gut, wie es nur geht. Zum Erfolg der Aktion kommen zusätzliche, positive Auswirkungen. Welche das sind, hängt von der Art der Probe und der Entscheidung des Spielleiters ab.

(Der Spielleiter kann außerdem den Erfolg des Spielers zu einer Legende machen. Je nachdem, welche Charaktere (auch Nichtspielercharaktere) gerade anwesend sind, kann die legendäre Aktion als (epische) Geschichte weitergetragen werden und so über das Abenteuer hinaus in der Welt verankert werden. Diese Möglichkeit kann genutzt werden, muss aber natürlich nicht.)

Besondere Arten von Proben

Vergleichende Proben

Es kann im Spiel vorkommen, dass zwei oder mehr Spieler in einer Situation konkurrieren. Sei es, dass zwei Charaktere beide um die Aufmerksamkeit einer schönen Frau buhlen oder dass sie Gegenstände tauschen wollen und sich nicht auf einen guten Tausch einigen können oder dass sie einfach mal in einer Taverne ein Armdrücken veranstalten wollen.

In solchen Fällen kann man eine vergleichende Probe durchführen. Jeder Spieler, der in die vergleichende Probe involviert ist, legt eine Würfel-Probe ab. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Sollte es zu Gleichstand kommen, kann man ein Stechen würfeln.

Beispiel:

Linda und Thorsten machen ein Wettrennen. Sie würfeln eine vergleichende Probe mit dem Attribut Geschicklichkeit. Linda erreicht insgesamt 12, während Thorsten mit seinem Ergebnis auf 9 kommt. Linda gewinnt somit das Wettrennen.

Wenn ein Spieler einen anderen Spieler beeinflussen will, wird ebenfalls eine vergleichende Probe gewürfelt. Das betrifft z.B. Fälle, in denen ein Charakter einen anderen belügen oder überreden will, aber auch bei körperlichen Aktionen, wenn z.B. ein Charakter einen anderen festhalten möchte und dieser sich dagegen wehrt.

Beispiel:

René und Thorsten spielen ein Kartenspiel. René schummelt ein wenig. Thorsten wirft ihm vor, zu schummeln, René verneint. René würfelt nun eine Probe auf *Lügen* und Thorsten eine Probe auf *Lügen erkennen*. René erreicht den Wert 13, Thorsten aber erreicht sogar 16 und 4 Stunt-Punkte, wodurch er Renés Wert übertrifft und die Lüge durchschaut. Er konfrontiert René damit und dieser gibt zu, dass er geschummelt hat.

Gruppen-Proben

Bei Gruppen-Herausforderungen müssen mehrere (oder sogar alle) Spieler jeder für sich eine Probe ablegen. Die Ergebnisse aller Spieler werden zusammenaddiert. Erreichen oder übertreffen sie eine vom Spielleiter festgesetzte Gruppen-Schwierigkeit, bestehen sie die Probe. Falls nicht, scheitern sie gemeinsam. Wie die Ergebnisse der Probe sich im Spiel gestalten, kann der Spielleiter festlegen.

Meine Empfehlung ist, mit solchen Proben gut zu haushalten, wenn man sie in sein Spiel integrieren möchte. Das heißt, sie sollten nur in passenden Momenten eingesetzt werden und der Spielleiter sollte sich am besten schon im Vorfeld eine angemessene Schwierigkeit überlegen.

Beispiel 1:

Eine Spielergruppe möchte an einem schlafenden Drachen vorbeischleichen. Die Schwierigkeit für die Gruppen-Probe liegt bei 40. Die Spieler würfeln nun alle eine Schleichen-Probe. Linda erzielt 15, René 12, Thorsten aber leider nur eine 7. Die Spieler erreichen also gemeinsam einen Wert von 34, wodurch ihre Probe scheitert. Der Spielleiter erzählt, wie Thorsten über einen leicht aus dem Boden hervorstehenden Stein stolpert und in einen Haufen Goldmünzen fällt, wodurch der Drache erwacht.

Beispiel 2:

Linda, René und Thorsten wollen in einer Bibliothek nach Informationen suchen. Der Spielleiter lässt sie eine Gruppen-Probe mit einer Schwierigkeit von 40 würfeln. Linda erzielt 10, René erzielt 13 und 1 Stunt-Punkt und Thorsten erreicht eine 17. Sie erreichen so den Wert von 40 und bestehen die Probe. Der Spielleiter beschreibt, wie die Drei Bücher durchforsten, sich dabei gegenseitig gut zuarbeiten und so schließlich nach einiger Zeit gemeinsam die gesuchte(n) Information(en) finden.

Jetzt wird gekämpft ...

Zu Beginn des Kampfes

Initiative und Kampf-Reihenfolge

$1W6 + \text{Geschwindigkeit} = \text{Initiative}$

Bevor der Kampf losbricht, wird die **Initiative** aller Kampfteilnehmer (sowohl Spieler als auch NPCs) ermittelt.

Dazu würfelt jeder Kampfteilnehmer einen 6er-Würfel und addiert seine Geschwindigkeit dazu. Die Geschwindigkeit steht im Charakterbogen unter dem Punkt "Kampf".

Stehen alle Ergebnisse fest, wird daraus die **Kampf-Reihenfolge** erstellt. Sie beginnt mit dem Charakter, der den höchsten Zahlenwert erreicht hat und legt fest, wer wann agieren darf.

Gleichstand - Was nun?

Wenn zwei (oder mehr) Kampfteilnehmer beim Ermitteln der Initiative auf das gleiche Ergebnis kommen, so wird der Teilnehmer mit der **höheren Geschicklichkeit** weiter oben in der Kampf-Reihenfolge platziert.

Sollte auch dieser Wert gleich sein, wird ein **Stechen** durchgeführt. Die entsprechenden Kampfteilnehmer würfeln je einen 6er-Würfel und derjenige, der die höhere Zahl würfelt, wird weiter oben in der Kampf-Reihenfolge platziert. Kommt es zu Gleichstand, wird das Stechen einfach so lange wiederholt, bis die Teilnehmer unterschiedliche Zahlen würfeln.

Überraschungsangriff?

Mitten im Gefecht

Das Rundenprinzip

Gekämpft wird in diesem System - wie in vielen anderen auch - in Runden. In jeder Runde ist jeder Kampfteilnehmer ein Mal am Zug. Zuerst dran ist, wer in der Kampf-Reihenfolge als erstes steht (und somit die höchste Initiative hat). Danach wird diese Reihenfolge durchgegangen, bis der letzte Teilnehmer am Zug war. Die Runde ist beendet und die neue Runde startet wieder bei dem Ersten in der Kampf-Reihenfolge.

Aktionen

1 Zug = 1 Aktion + 1 Bonusaktion

Ist ein Kampfteilnehmer am Zug, kann er jeweils eine **Aktion** und eine sogenannte **Bonus-Aktion** durchführen. Dabei ist egal, ob man zuerst die Aktion oder die Bonusaktion durchführt. Außerdem darf man natürlich auch nichts tun oder nur eine von beiden Aktionen ausführen.

Was gilt als Aktion?

- ein Angriff
- das Wirken von Zaubern
- sich verteidigen (bis zu deinem nächsten Zug bekommst du +2 Verteidigung)
- und vergleichbare Handlungen

Was gilt als Bonusaktion?

- einen Gegenstand benutzen (z.B. Heiltrank trinken, Hebel betätigen)
- sich über das Kampffeld bewegen

Je nach Abenteuer oder Add-On-Regelwerk kann es Fähigkeiten oder andere Faktoren geben, die erlauben, Angriffe oder Zaubern als Bonusaktion durchzuführen. Das steht im Normalfall bei der Beschreibung der entsprechenden Fähigkeit / dem Zauber / etc. dabei.

Nach dem Kampf

(muss der Punkt notwendigerweise rein?)

Charakterbogen-Vorlage

Vorwort

Dies ist die Rohfassung für einen Charakterbogen im Vanilla-Alpaca-System. Sie enthält grundlegende Informationen, die für ein Abenteuer vermutlich relevant sind, ist aber an die Verhältnisse des jeweiligen Abenteuers anzupassen.

Die Unterpunkte dieser Charakterbogen-Vorlage werden z.T. kommentiert/erklärt, um sie für angehende Spieler und Spielleiter zugänglicher zu machen. Wer einige Punkte gern deutlicher veranschaulicht sehen möchte oder nach Beispielen sucht, kann sich die Charakterbögen der verschiedenen (Oneshot-)Abenteuer zu diesem System ansehen.

Allgemeine Informationen

Name:

Geschlecht:

Alter:

Volk:

Herkunft:

Klasse:

Aussehen:

Wie siehst du aus? Wie kleidest du dich? Welche besonderen Merkmale hast du?

Persönlichkeit:

Wie bist du so als Charakter? Wie verhältst du dich normalerweise?

Geschichte:

Wie ist dein Leben bisher verlaufen? Was hast du erlebt?

Sonstige Merkmale:

Gibt es noch etwas über dich zu sagen, was bis jetzt keinen Platz gefunden hat?

Fähigkeiten

Attribute

Wie viele Punkte man die Spieler verteilen lässt, ist jedem Spielleiter selbst überlassen.

Aus bisheriger Erfahrung empfehle ich Folgendes:

Die Spieler bekommen **12 Punkte** zum Verteilen, kein Attribut darf den Wert 5 überschreiten.

(Generell entspricht das einer Verteilung von 1,5 Punkten pro Attribut.)

Stärke		Intelligenz	
Geschicklichkeit		Willenskraft	
Ausdauer		Konzentration	
Kämpfen		Soziales Interagieren	

Spezialfähigkeiten

Bei diesen Fähigkeiten können Spieler und Spielleiter je nach Setting kreativ werden.

Da diese Werte zusätzlich zu Attributen die Würfelwürfe der Charaktere erhöhen, empfehle ich, nicht zu viele Punkte dafür zur Verfügung zu stellen. Allerdings sind dies auch die besonderen Talente der Charaktere und sollten deshalb auch zum Tragen kommen können.

Empfehlenswert finde ich zwischen 2-4 Spezialfähigkeiten. Man könnte den Spielern eine Summe von Punkten zur Verfügung stellen, die sie auf die Spezialfähigkeiten verteilen können (so wie oben bei den Attributen). Gegebenenfalls könnte man auch hier eine Obergrenze angeben (z.B. 3) oder die zu verteilenden Punkte so niedrig ansetzen, dass gewisse Werte nicht überschritten werden können. Letztendlich kommt es darauf an, was Spielleiter/Spieler an dieser Stelle für sich am besten finden.

Kampf

Waffenschaden:

Dieser Wert kann je nach Waffe unterschiedlich sein. Für Würfel-Enthusiasten könnte man eine bestimmte Anzahl 6er-Würfel plus einen fixen Wert einsetzen. Wer die Varianz/das zusätzliche Würfeln weniger mag, könnte sich auch einfach mit einem fixen Wert behelfen.

Lebenspunkte:

Dieser Wert sollte sich u.a. daran orientieren, wie viel Schaden im Normalfall ausgeteilt wird bzw. durch welche Quellen Charaktere Schaden erleiden können (es gibt ja auch Naturkatastrophen,

Fallen, Missgeschicke, usw. ...) und auch daran, wie gefährlich und/oder tödlich ein Abenteuer sein soll.

Ich nehme gerne einen fixen Wert, der durch weitere Werte modifiziert wird (z.B. durch den Wurf eines 6er-Würfels, durch das Doppelte eines Attribut-Wertes o.Ä. -> siehe Charakterbögen der verschiedenen Abenteuer).

Verteidigung:

Dieser Wert muss mindestens erwürfelt werden, um einen Charakter zu treffen. Dementsprechend sollte er zumindest zu einem gewissen Teil auf die Kampfstärke der Gegner abgestimmt sein.

An dieser Stelle könnte man unterschiedliche Werte an körperlichen Fähigkeiten der Charaktere, aber auch z.B. an unterschiedlichen Arten von Rüstungen festmachen.

Geschwindigkeit:

Dies ist der Grundwert für die Kampfreihefolge. Man kann ihn u.a. von Attributen wie Geschicklichkeit abhängig machen, aber wie sich dieser Wert zusammensetzt, liegt im Ermessen des Spielleiters (wie bei den anderen Werten auch).

Dieser Wert kann auch für Entscheidungen über Reaktionsmöglichkeiten von Charakteren dienen, sollte das passend erscheinen.

Waffe/n:

Hier kannst du eintragen, ob du Waffen besitzt und wenn ja, welche.

Inventar

Je nachdem, welche Möglichkeiten ein Charakter hat, kann das Inventar eine Handtasche sein, ein Rucksack, eine Hosentasche oder oder oder ...

Wie viele und welche Gegenstände (/wieviel Geld) ein Charakter (aktuell) besitzt, können hier eingetragen werden.