

# Vanilla Alpaca

Ein auf 6er-Würfeln basierendes P&P-System inspiriert vom AGE-System  
(<https://greenroninstore.com/collections/age-system>)

- Grundregelwerk
  - Regeln (Kurzversion)
  - Regeln (in Bearbeitung)
  - Charakterbogen-Vorlage
  - Vorschläge / Inspiration für Spezialfähigkeiten
- Skyrim
  - Charakterbogen (Skyrim)
  - Add-On-Regeln
  - Völker & Klassen
  - Stunt-Tabellen
  - Ausrüstung / Preistabellen
- Pokémon-Rasselbande
  - Charakterbogen (Pokémon) (wird nochmal poliert)
  - Charaktererstellung (muss noch finalisiert werden)
  - Addon-Regeln (im Bau)
  - Spezialfähigkeiten - Vorschläge
- Gestrandet!
  - Charakterbogen
  - Add-On-Regeln
  - Spezialfähigkeiten - Vorschläge
  - Vorschläge für Gegenstände
- Charakterbogen-Sammelordner
  - Charakterbogen (Disney-Prinzessinnen)

- Charakterbogen (Mauswald)
- Charakterbogen Lumina

# Grundregelwerk

# 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 + Geschwindigkeit = 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.

Würfelpuben 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 Verborgenen

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 auszuschnüffeln, 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.

# Vorschläge / Inspiration für Spezialfähigkeiten

Ist als Anregung / Beispiele gedacht. Ihr könnt euch auch gern was Eigenes ausdenken.

Klettern  
Schwimmen  
Tanzen  
Reiten  
Schwertkampf  
Bogenschießen  
Fallen stellen  
Spuren lesen  
Kochen  
Medizin  
Pflanzenkunde  
Tierkunde  
Mythen & Legenden (v.a. Wissen darüber)  
Schlösser knacken  
Verstecken / Tarnen / Schleichen  
Basteln  
Handwerk  
Musizieren  
Malen / Zeichnen  
Lügen  
Absicht erkennen  
Feilschen  
Besänftigen  
Zaubern  
Alchemie

# Skyrim

Skyrim

# Charakterbogen (Skyrim)

## 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

(12 Punkte zu verteilen; höchstens 5 auf ein Attribut)

Stärke		Intelligenz	
Geschicklichkeit		Willenskraft	
Ausdauer		Konzentration	
Kämpfen		Kommunikation	

## Spezialfähigkeiten

(werden je nach Klasse festgelegt)

## Kampf

(individuell mit der Spielleitung abzusprechen)

**Schaden** (wird je nach Waffe festgelegt): ?W6 (Grundscha-  
den der Waffe, von der Spielleitung festgelegt)+?  
(durch passendes Attribut)+? (fixer Wert, von der  
Spielleitung festgelegt)

**Lebenspunkte:** Grundwert (=20) + 1W6 + 2x Ausdauerwert

**Manapunkte** (standardmäßig 10):

**Verteidigung:**

**Geschwindigkeit:**

**Rüstung:**

Waffe/n:

...

## Beutel

Du darfst dir **3 Gegenstände** aussuchen, die du in deinem Rucksack/Beutel/etc. bei dir führst.  
Zusätzlich dazu startest du das Spiel mit \_\_\_\_ Septimen.

# Add-On-Regeln

## Erschöpfung

Wenn ein Charakter eine anstrengende Handlung durchführt, muss eine Probe auf Ausdauer (Schwierigkeit: 10) gewürfelt werden. Wird die Probe bestanden, passiert nichts weiter. Wird die Probe nicht bestanden, macht sich Erschöpfung in dem Charakter breit - der Charakter erhält einen Erschöpfungspunkt. Je nach Schwere der Erschöpfung wird die Schwierigkeit **aller** Proben erhöht:

- 1 Erschöpfungspunkt: +1
- 2 Erschöpfungspunkte: +2
- 3 Erschöpfungspunkte: +3

Von Erschöpfung kann sich ein Charakter erholen. Entweder der Charakter ruht sich für einige Zeit aus oder trinkt einen Ausdauertrank. Das tilgt 1 Erschöpfungspunkt.

Ein Charakter, der die Nacht durchmacht, erhält automatisch 1 Erschöpfungspunkt.

### Beispiel:

Zarya ist gerade auf einen hohen Baum geklettert. Sie würfelt eine Ausdauer-Probe (Schwierigkeit: 10).

Sie würfelt:  $2+3+4 +0$  (Ausdauer) = 9

Zarya hat die Probe also nicht bestanden und erhält deshalb 1 Erschöpfungspunkt.

Sie versucht von dem Baum aus die Umgebung auszukundschaften (Schwierigkeit:  $10+1$  (durch Erschöpfung)).

Sie würfelt  $3+4+6 +2$  (Konzentration) = 15

Sie besteht also die Probe.

Später kehrt sie zu ihrem Lager zurück und ruht sich eine Weile im Zelt aus, um sich von der Erschöpfung zu erholen.

## Dauer einer Runde

Für den Fall, dass es gebraucht wird, kann man 1 Runde im Kampf in etwa als 6 Sekunden Dauer übertragen.



# Völker & Klassen

## Völker

Mensch, Elf, Ork – oder doch lieber Katze? Die Welt von Himmelsrand hält viele Gesichter bereit.

Jedes Volk hat einen besonderen Vorteil zu bieten. Diese sind in der folgenden Tabelle aufgeschlüsselt:

Waldelfen (Bosmer)	50% Giftresistenz
Hochelfen (Altmer)	+5 Manapunkte
Dunklelfen (Dunmer)	50% Feuerresistenz
Orks (Orsimer)	bekommt für Ausdauer-Proben einen Bonus von +2
Nord	50% Kälteresistenz
Kaiserliche	+5 Lebenspunkte
Rothwardonen	50% Giftresistenz
Bretonen	50% Magieresistenz
Argonier (Echsenmensch)	Wasseratmung
Khajiit (Katzenmensch)	Nachtsicht

## Halbblut?

In einer Welt wie der von Skyrim kann es durchaus vorkommen, dass sich Vertreter von zwei Völkern etwas näher kommen.

Vielleicht wolltest du schon immer mal ein Halbblut spielen (oder als Spielleiter\*in einen solchen NPC ins Spiel einbringen) - dann gilt für dich folgendes:

Der Charakter bekommt jeweils die Hälfte des Vorteils jedes Volks.

- bei 50% Resistenz -> 25%
- bei +5 Leben/Mana -> +2
- Argonier: keine vollwertige Wasseratmung, aber kann länger die Luft anhalten (man könnte auch einen Bonus auf Tauchen vergeben)

- Khajit: keine vollwertige Nachtsicht, aber Bonus auf Wahrnehmen in der Dunkelheit (z.B. +2)

Beispiel: Ein Charakter ist halb Nord, halb Hochelf. Er/Sie bekommt +2 Manapunkte und besitzt 25% Kälteresistenz.

Wie genau manche Regeln ausgelegt werden bzw. bei Abweichungen von den oben genannten Vorgaben sollten sich Spielleiter\*innen und Spieler\*innen am besten abstimmen.

# Klassen

In diesem Abenteuer könnt ihr euch für eine von drei Klassen entscheiden. Diebe seid ihr alle, doch was könnt ihr besonders gut? Seid ihr eher ausgelegt auf schnelles, lautloses Töten?

Liegt euch heimliches Erkunden mehr?

Oder wart ihr schon immer fasziniert von Magie?

## Assassine

**Assassinen** sind Meister darin, Leute besonders schnell aus dem Weg zu räumen. Ihre Angriffe aus dem Schatten bewirken besonders viel Schaden und manches Leben fällt ihnen sofort zum Opfer.

### Waffen:

Schwert, Dolch, Bogen

### Spezialfähigkeiten:

#### Schleichangriff:

Wenn du unentdeckt angreifst, verdoppelt sich der von dir verursachte Schaden.

#### Kritischer Treffer:

Würfle bei einem erfolgreichen Angriff 1W6. Bei einer 6 erzielst du einen kritischen Treffer, d.h. du verursachst 1,5fachen Schaden.

## Zielen (Bonusaktion):

+2 Bonus auf deine Fernkampf-Probe

## Sprintangriff (nur für Nahkampf-Angriffe):

Du kannst als Bonusaktion vor deinem Angriff sprinten, um einen Sprintangriff durchzuführen.

Wenn du mit dieser Fähigkeit erfolgreich angreifst, kannst du einen kritischen Treffer landen, wenn du auf deinem W6 eine 5 oder 6 würfelst.

## Zwei Waffen (nur für Nahkampf-Angriffe):

Wenn du als Aktion einen Angriff ausführst, kannst du als Bonusaktion mit deiner zweiten Waffe angreifen.

## Kampfhaltung:

+5 Bonus auf Ausdauerproben nach Kämpfen

# Taschenspieler

Der **Taschenspieler** ist der Spezialist des Stehlens. Taschen anderer Leute oder Schlösser ohne Schlüssel stellen für ihn kein Hindernis dar. Er hat das Nichtgesehenwerden perfektioniert und kann seine Gegner schädigen, indem er sie heimlich vergiftet.

## Waffen:

Schwert, Dolch, Bogen

## Spezialfähigkeiten:

### Schleichen

+3

Du löst keine Stolperdrähte oder ähnliche Fallen aus.

## Schlossknacken

+3

Du kannst beim Schlossknacken nicht entdeckt werden.

## Taschendiebstahl

+3

Wenn dein Ziel schläft, bekommst du einen Bonus von +5 statt +3.

## Vergiften

Würfle eine Taschendiebstahl-Probe (mit **Geschicklichkeit**). Bei Erfolg hast du das Ziel heimlich vergiftet. Wirkt sofort. Verbraucht ein Fläschchen Gift.

# Trickser

Der **Trickser** ist der heimliche Magier. Was ihm an Übung beim Schleichen fehlt, macht er durch seine Zauber wieder wett. Schließlich kann Magie auch lautlos machen, Gegner lähmen oder Freunde heilen. Und das kann in brenzlichen Situationen äußerst hilfreich sein.

**Zauber** wirkst du normalerweise mit **Konzentration**. Jeder erfolgreiche Zauber kostet **2 Manapunkte** und wirkt im Normalfall auf **1 Ziel**.

## Waffen:

Dolch, Schwert

Als Trickser kannst du dir eine von drei **Magieschulen** aussuchen, die dir unterschiedliche Fähigkeiten und Zauber bieten:

## Illusion

Du hast die Kunst gemeistert, deine Existenz zu verschleiern und den Geist anderer zu manipulieren.

## Heimliches Zaubern

Du wirst beim Zaubern nicht entdeckt.

## Verfügbare Zauber

- Lautlosigkeit
- Unsichtbarkeit
- **einen** der Zauber Heldenmut, Furcht, Besänftigen oder Erzüren

Zauber	hält	Reichweite	Wirkung
Lautlosigkeit	180 s		Du machst keine Geräusche.
Unsichtbarkeit	30 s		Du wirst unsichtbar.
Heldenmut	60 s	20m	+5 Lebenspunkte; keine Erschöpfung; nicht verängstigbar
Furcht	60 s	20m	Ziele müssen eine Willenskraftprobe bestehen (Schwierigkeit: 10 + dein Intelligenzwert), sonst haben sie Angst vor dir und können sich dir nicht nähern.
Besänftigen	60 s	20m	Ziele müssen eine Willenskraftprobe bestehen (Schwierigkeit: 10 + dein Intelligenzwert), sonst hören sie auf zu kämpfen bis der Zauber endet oder bis sie selbst angegriffen werden.
Erzüren	60 s	20m	Ziele müssen eine Willenskraftprobe bestehen (Schwierigkeit: 10 + dein Intelligenzwert), sonst greifen sie alle Lebenwesen in ihrer Nähe an.

## Veränderung

Mit der Veränderungs-Magie steht dir das Schweizer Taschenmesser des Arkanen zur Verfügung.

## Effektives Zaubern

Deine Zauber halten länger und besitzen eine stärkere Wirkung (dieser Effekt wurde bereits auf die Zauber in der Tabelle angewendet).

## Verfügbare Zauber

- Leben entdecken
- Wasseratmung **oder** Kerzenschein
- Paralyse **oder** Steinhaut

Zauber	hält	Reichweite	Wirkung
Leben entdecken	5 s	20 m	Du kannst lebende Kreaturen durch Wände hindurch sehen.
Wasseratmung	120 s		Du kannst unter Wasser atmen.
Kerzenschein	120 s	5 m	Du beschwörst eine schwebende Lichtkugel.
Paralyse	5 s / 1Runde	10 m	Ziele müssen eine Ausdauerprobe bestehen (Schwierigkeit: 10 + dein Intelligenzwert), sonst sind sie gelähmt.
Steinhaut	120 s		+4 Rüstung.

## Wiederherstellung

Du kannst deinen Verbündeten lebensrettende Unterstützung bieten - oder das Leben deiner Feinde durch tödliches Gift angreifen.

## Mana-Regeneration

Wenn du dich ausruhst, würfle 1W6. Du erhältst so viele Manapunkte zurück, wie der Würfel Augen anzeigt.

## Verfügbare Zauber

Zauber	hält	Reichweite	Wirkung
Heilung	-	20 m	Heilt 10 Lebenspunkte
Schnellheilung	-	20 m	Heilt 5 Lebenspunkte; als Bonusaktion einsetzbar
Rune des Giftes	30s	10 m	Ziele müssen eine Ausdauerprobe bestehen (Schwierigkeit: 10 + dein Intelligenzwert), sonst sind sie vergiftet (3 Schaden je Runde, wenn sie am Zug sind; ignoriert Rüstung).

# Stunt-Tabellen

## Anmerkungen zu Stunts

Die hier aufgeführten Stunts sind aus dem AGE-System übernommen und/oder für den Skyrim-Oneshot bearbeitet.

Wer außer Kampf- und Zauber-Stunts auch noch Rollenspiel- und Erkundungs-Stunts in sein Abenteuer integrieren möchte, findet diese in der angehängten PDF-Datei (oder alternativ, wie auch die originalen Stunt-Tabellen, auf <https://truant.com/spiele/rollenspiele/fantasy-age-system>).

Man kann Stunts aber auch spontan und nach eigenem Ermessen vergeben, eigene Stunt-Effekte einbauen oder an manchen Stellen (z.B. bei Zaubern) auch einfach ohne feste Stunt-Effekte und/oder feste Punktzahlen arbeiten.

Die Stunts in den hier aufgelisteten Tabellen funktionieren so, dass der Spieler einen oder mehrere Stunts aus der Tabelle wählen darf, je nachdem, wie viele Stunt-Punkte er/sie erwürfelt hat (z.B. kann man mit 5 Stunt-Punkten einen *Tödlichen Hieb* für mehr Schaden wählen, aber stattdessen auch *Zweiter Angriff* + *Bedrohen* auswählen). Man kann auch weniger Stunt-Punkte ausgeben als man erwürfelt hat. Stunt-Punkte gelten allerdings nur für die aktuelle Probe und verfallen danach.

## Kampf-Stunts

Punkte	Stunt	Wirkung
1	Wegstoßen	Du nutzt deinen Angriff, um deinen Gegner ein Stück von dir wegzustoßen.
	Aufmerksam	Du erhältst eine besondere Information über die Kampfsituation oder einen Bonus von +2 auf deine nächste Probe.
2	Umwerfen	Du wirfst deinen Gegner zu Boden. Nahkampfangriffe gegen Gegner am Boden erhalten einen Bonus von +2, Fernkampfangriffe sind um 2 schwieriger.

Defensivhaltung	Bis zu deinem nächsten Zug erhältst du einen Bonus von +2 auf deinen Verteidigungswert.	
Entwaffnen	Du schlägst deinem/deiner Gegner*in die aktuell ausgerüstete Waffe aus der Hand.	
Starker Hieb	+1W6 Schaden	
Verhöhnern	Erschwert den nächsten Angriff oder Zauber des/der gewählten Gegners/Gegnerin um 2.	
Bedrohen	Der/die gewählten Gegner*in muss dich in seinem/ihrem nächsten Zug angreifen.	
3	Zweiter Angriff	Du kannst ein zweites Mal angreifen.
	Unterstützung	Wähle einen Verbündeten. Er/Sie bekommt für die Dauer einer Runde einen Bonus von +5, der in einem beliebigen Moment genutzt werden darf.
4	Zweites Ziel	Du kannst mit deinem Schlag einen zweiten Gegner in unmittelbarer Nähe treffen. Dein erwürfelter Schaden wird beiden Gegnern zugefügt.
	Fix unterwegs	Du setzt dich an die Spitze der Initiative-Reihenfolge.
5	Tödlicher Hieb	+2W6 Schaden

## Zauber-Stunts

Punkte	Stunt	Wirkung
1	Kosten sparen	Je eingesetztem Stuntpunkt reduzierst du die Kosten des Zaubers um 1.
2	Starker Zauber	Dein Zauber erreicht die 1,5fache Wirkung (nur für Zauber mit Zahlenwerten).
3	Verlängerung	Dein Zauber hält doppelt so lange wie normal.
4	Zweiter Zauber	Du kannst sofort einen weiteren Zauber (mit seinen normalen Kosten) wirken.

Zweites Ziel	Du kannst ein weiteres Ziel mit deinem Zauber beeinflussen, ohne zusätzliche Manapunkte zu verbrauchen.	
Beeindruckend	Dein Zauber ist so beeindruckend, dass Gegner, die dich angreifen wollen, in der nächsten Runde eine Willenskraft-Probe (Schwierigkeit: 10) ablegen müssen. Wird die Probe nicht bestanden, können sie dich nicht angreifen.	
5	Machtimpuls	Dein Zauber ist so stark, dass er einen anderen Zauber auflösen kann.

# Ausrüstung / Preistabellen

## Allgemeine Informationen

Preise werden in Septimen angegeben. Sie orientieren sich z.T. an den Preisen aus dem Spiel selbst (sprich: Wenn neue Gegenstände zu dieser Liste hinzugefügt werden sollen, bietet es sich an, deren Wert zu recherchieren oder eben alternativ selbst einen Wert aufzustellen).

Informationen zur (empfohlenen) Startausrüstung für Spieler und zu potenziellen Händlern finden sich in den Spielleiter-Dokumenten.

## Alchemie & Lebensmittel

		Preis	Schaden	Effekt
<b>TRÄNKE</b>				
Heiltrank		20		+15 LP
Manatrank		20		+5 MP
Ausdauertrank		20		-1 Erschöpfung
Paralysegift		130		paralysiert für 5s
Gift		40	3 je Runde	(1 Minute / 5 Rd)
<b>ESSEN</b>			<b>GETRÄNKE</b>	je Flasche:
Kohl		2	Bier	5
Karotte		1	Alto-Wein	12
Flaschenkürbis		1	Schwarzdornmet	25

Apfel		3	Honigbräumet	20
Lauch		1	Nordmet	5
Kartoffel		1	Wein	7
Tomate		4		
gegrilltes Fleisch (Pferd, Huhn, Ziege)		4		
gegrilltes Schl.kr.bein		3		
gesalzener Fisch		2		
gesalzenes Muschelfleisch		2		
Apfelkuchen		5		
Brot		2		
Eidarer Käse	Ecke	5		
	Rad	13		
Ziegenkäse	Ecke	4		
	Rad	10		
Honignussschnitte		2		
Süßkuchen		3		

## Waffen & Ausrüstung

	Preis	Schaden (fix)	Schaden (variabel) / Effekt			Preis	Rüstung
<b>WAFFEN</b>							
Stahlschwert	45	8	1W6+3+ST R		Kapuze	15	0

<i>Jagdbogen</i>	50	7	1W6+3+GE S		<i>Leder- Rüstung</i>	33	3
<i>Stahldolch</i>	18	5	1W6+GES		<i>Lederner Armschutz</i>	10	1
<i>Zwergenschwert</i>	135	10	1W6+6+ST R		<i>Leder- Stiefel</i>	10	1
<i>Kaiserlicher Bogen</i>	90	9	1W6+5+GE S				
<i>Zwergendolch</i>	55	7	1W6+1+ST R				
<i>Pfeil</i>	2						
<i>Rolle des Feuerblitzes</i>	50	15	Feuer				
<b>HILFSMITTEL</b>							
<i>kleines Zelt</i>	10						
<i>Felldecke</i>	6						
<i>Dietrich</i>	2						
<i>Laterne</i>	3						
<i>Fackel (brennt 2h)</i>	2						
<i>2 Kohle</i>	1						
<i>Seil (50m)</i>	10						
<i>Metallhaken</i>	2						

# Pokémon-Rasselbande

# Charakterbogen (Pokémon) (wird nochmal poliert)

## Allgemeine Informationen

Name:

Spitzname:

Geschlecht:

Typ(en):

Alter:

Aussehen (Besonderheiten):

Persönlichkeit:

Familie/Freunde/etc.:

Geschichte:

Sonstiges:

## Modifikatoren

KP \_\_ / \_\_

Initiative

Fähigkeit: ***Name der Fähigkeit***

Beschreibung: *Beschreibung der Fähigkeit*

*Angreifen*

*Ausweichen*

Physischer Angriff

Spezieller Angriff

Physische Verteidigung

Spezielle Verteidigung

## Schwäche:

x2 - Typ(en) eintragen

x4 - Typ(en) eintragen

## Resistenz:

x1/2 - Typ(en) eintragen

x1/4 - Typ(en) eintragen

## Immunität:

x0 - Typ(en) eintragen

# Attribute: (12 Punkte zum Verteilen)

Stärke

Geschicklichkeit

Ausdauer

Willenskraft

Intelligenz

Wahrnehmung

Charisma

Besondere Fertigkeit(en): [Such dir 2 aus, die du besonders gut kannst und verteile 4 Punkte]

Fertigkeit 1 .

Fertigkeit 2 .

## Item(s):

ausgerüstet (1 Slot):

Inventar (1 Slot):

## Attackenliste

### Physisch

*Attackenname* +Attackentyp

Stärke: x

AP: 0

Stunt-Effekt: [hier eintragen, falls es einen gibt]

Reichweite: [Kontakt-Attacken immer 1, sonst 2, Status immer 3]

Schwierigkeit: [hier eintragen, falls die Attacke eine erhöhte Schwierigkeit besitzt]

### Speziell

*Attackenname* +Attackentyp

Stärke: x

AP: 0

Stunt-Effekt: [hier eintragen, falls es einen gibt]

Reichweite: [Kontakt-Attacken immer 1, sonst 2, Status immer 3]

Schwierigkeit: [hier eintragen, falls die Attacke eine erhöhte Schwierigkeit besitzt]

## Status

*Attackenname* +Attackentyp

Effekt: [hier eintragen]

AP: O

Reichweite: [Kontakt-Attacken immer 1, sonst 2, Status immer 3]

## Hinweise:

Ihr könnt insgesamt 5 Attacken aussuchen. Diese sollten hauptsächlich Attacken sein, die euer Pokémon bis Level 15 lernen kann. Ihr könnt auch Attacken aus Zucht-, Attacken-Lehrer-, TM-/VM-Attacken und Attacken höherer Level auswählen, aber höchstens eine aus jedem Bereich.

AP (heißen bei Pokémon auch Angriffspunkte) sind eure Attackenslots. Da könnt ihr einfach so viele Os hinkopieren oder löschen, wie AP bei der Attacke stehen. Wenn man eine Attacke benutzt, streicht man (am besten mit Bleistift) einen Slot weg.

# Charaktererstellung (muss noch finalisiert werden)

## Charaktererstellung

Hier kommt ein kleiner Guide zur Charaktererstellung!

Wir werden uns gemeinsam in eine Welt ähnlich der von *Pokémon Mystery Dungeon* stürzen und zwar als ganz kleine Helden – Pokémonkinder! Dazu sei vorab gesagt, dass die Welt nicht eins zu eins wie in *Mystery Dungeon* sein wird und Menschen übrigens auch weder vorkommen noch bekannt sind.

Beim **Alter** orientieren wir uns mal an den Menschen. Damit sollte jeder Charakter so ca. **zwischen 6 und 10 Jahren alt** sein.

Kein Plan von Pokémon oder Mystery Dungeon? Kein Problem. ;)

Zum einen ist das für euch leichter zu spielen. Denn Pokémonkinder, die ihr bisher recht kurzes Leben in einem kleinen Dorf in der Wildnis verbracht haben, besitzen nicht unbedingt viel Wissen oder Erfahrung. Außerdem werden wir einige (spieltechnische) Dinge sowieso etwas anders handhaben als in den Spielen.

## 1. Sucht euch ein Pokémon aus!

Gestattet sind:

alle Basis-Pokémon, die sich entwickeln können, inklusive Alola-Formen (→

<https://www.bisafans.de/pokedex/listen/alola-formen.php>) und Baby-Pokémon (→

[https://www.pokewiki.de/Baby-Pok%C3%A9mon#.C3.9Cbersicht\\_aller\\_Baby-Pok.C3.A9mon](https://www.pokewiki.de/Baby-Pok%C3%A9mon#.C3.9Cbersicht_aller_Baby-Pok.C3.A9mon)).

Es gibt ein paar Pokémon, die ich von den reinen Werten her zu stark finde. Ich habe mir aber überlegt, dass ihr diese Pokémon trotzdem spielen dürft, wenn ihr möchtet und wir dann einfach die Werte ein bisschen senken.

Das trifft auf folgende Pokémon zu:

Sichlor, Sniebel, Yanma, Skorgla, Tangela, Kramurx, Porygon, Traunfugil, Onix, Roselia, Magmar, Elektek, Pummeluff, Isso, Mampfaxo, Rihorn, Schlurp, Driftlon

Zusätzlich dazu sollte sich euer Pokémon an Land bewegen können, sofern nicht gerade ein Abenteuer im Wasser gespielt wird.

## 2. Charakterbogen ausfüllen

### 2.1 Persönliche Merkmale

**Name** und **Spitzname** sollten klar sein.

**Typ(en)** entnehmt ihr einfach dem Pokéwiki oder einer ähnlichen Seite.

**Aussehen** erledigt Google Bilder oder der entsprechende Wikieintrag sicher schnell. Aber vielleicht habt ihr noch einige Besonderheiten, die euch von anderen Artverwandten unterscheiden? Besonders große Ohren? Einen flauschigeren Schweif? Einen selbstgebastelten Schmuck aus Blättern?

**Eigenschaften** - Was zeichnet deinen Charakter aus? Was sind deine Stärken und Schwächen? Wie bist du so drauf?

(Falls die Frage aufkommt: Du musst dich nicht an den in Pokémon vorkommenden Wesen orientieren. Die werden keine Rolle spielen.)

**Familie und Freunde** sind wichtige Bestandteile eures Lebens. Schließlich lebt ihr in einem kleinen Dorf, wo jeder jeden kennt. Ebenso kennt ihr euch untereinander. Seid ihr Freunde, Feinde, Rivalen, Bekannte, Nachbarn oder vielleicht sogar verwandt? Und wen kennt ihr außerdem noch so?

(Übrigens ist vieles möglich, auch was Familie angeht. Fragt mal Wailord und Eneco...)

**Geschichte** - Was waren bisher Schlüsselerlebnisse in eurem jungen Leben? Gab es besondere Ereignisse? Was hat euch geprägt?

**Sonstiges** ist, was woanders nicht reinpasst. Habt ihr z.B. eine bestimmte Lieblingsfarbe? Wie sieht euer Zuhause im Dorf aus? (Wohnt ihr in einer Höhle am Fluss? Hoch oben auf einem Baum? Was passt zu eurem Lebensraum und zu euren Eigenschaften?)

Achja – für Interessierte: In unserer Pokémon-Welt gibt es erstmal keine Fleischfresser. Schließlich gibt es lecker Beeren, Pilze, Gras und Blätter und vieles mehr.

Erste Seite geschafft, soweit so gut.

### 2.2 Modifikatoren

Zuerst ein kurzer Hinweis: Wie Würfel-Proben funktionieren, erfahrt ihr im Vanilla-Alpaca-Grundregelwerk (<https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/regeln-kurz-ib>).

Bis auf die KP lautet die magische Formel für die Kampfwerte: entsprechende Statuswerte (Basis) durch 10 (mit Abrunden)

**Beispiel:**

<http://pokefans.net/pokedex/pokemon/lithomith/statuswerte>

→ Damit kommt Lithomith auf folgende Werte:

KP: 50

Initiative: 5

Physischer Angriff: 6

Spezieller Angriff: 3

Physische Verteidigung: 8

Spezielle Verteidigung: 3

**KP (Kraftpunkte):** eure Lebenspunkte

**Initiative:** je höher, desto besser; für Kampfreihenfolge, Reaktionen u.Ä.

**Physischer Angriff** wird zu eurem Schaden addiert (, wenn ihr physisch angreift).

**Spezieller Angriff** wird zu eurem Schaden addiert (, wenn ihr speziell angreift).

**Physische Verteidigung** wird vom Schaden abgezogen, den ihr (physisch) erleidet.

**Spezielle Verteidigung** wird vom Schaden abgezogen, den ihr (speziell) erleidet.

Bei Attacken steht normalerweise dabei, ob sie physisch oder speziell sind. (Wenn „Status“ dasteht, macht eine Attacke normalerweise keinen direkten Schaden.)

**Angreifen-Wert:** Dieser Wert kommt zu eurem Würfelergebnis dazu, wenn ihr einen Würfelwurf aufs Angreifen macht (siehe: <https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/addon-regeln-im-bau#bkmrk-angriffsprobe%3A>)

liegt standardmäßig bei 0

Es gibt 2 Möglichkeiten, ihn zu erhöhen:

- die Spezialfähigkeit „Kämpfer“ wählen, die euch +2 auf Angreifen gibt
- Attributpunkte in den Wert Angreifen investieren

Ihr dürft auch beides kombinieren. Der Angreifen-Wert darf allerdings nicht höher als 5 sein.

**Ausweichen-Wert:** So viel muss man mindestens würfeln, um euch im Kampf zu treffen.

8 +X (→ Der Wert X setzt sich aus verschiedenen Bonus-Werten zusammen.)

Es gibt folgende Möglichkeiten, den Ausweichen-Wert durch Boni zu erhöhen:

- wenn man besonders flott unterwegs ist
- wenn man besonders klein ist
- wenn man besonders leicht ist

Dazu hier eine kleine Tabelle:

Initiative	Bonus	Größe	Bonus	Gewicht	Bonus
5	+1	0,3-0,4m	+1	1,1-2,0kg	+1
6 oder 7	+2	0,1-0,2m	+2	0,6-1,0kg	+2
8 oder mehr	+3			0,1-0,5kg	+3

**Fähigkeit:** Eine Fähigkeit, die meistens für den Kampf gut ist. Dürft ihr selber aussuchen, falls mehrere zur Auswahl stehen.

**Schwäche, Resistenz & Immunität:** siehe Punkt 3.2 des Kampfsystems (  
<https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/addon-regeln-im-bau#bkmrk-3.1%29-schw%C3%A4che-%26-resi>)

## 2.3 Attribute & Spezialfähigkeiten

[kurzer Satz zu Attributen]

Ihr könnt 12 Punkte beliebig auf die Attribute aufteilen. Zu beachten ist, dass der *Angreifen*-Wert weiter oben auch mit Attributpunkten erhöht werden kann.

**Stärke:** Ist klar, wofür das gut ist, ne? ^^

**Geschicklichkeit:** gilt für Körperbeherrschung, Grob- und Feinmotorik

**Ausdauer:** Kondition, körperliche Widerstandsfähigkeit etc.

**Willenskraft:** Wie stark ist euer Geist?

**Intelligenz:** v.a. Wissen und Verständnis von Dingen, aber auch anderes Passendes

**Wahrnehmung:** Sehen, Hören, Fühlen usw.

**Charisma:** für soziale Interaktionen

## Spezialfähigkeiten

Diese Fähigkeiten geben euch einen Extra-Bonus auf Würfelwürfe. Im Prinzip ist es etwas, was ihr besonders gut könnt.

Ihr könnt euch eure Spezialfähigkeiten selbst überlegen oder auch welche aus dieser Liste

aussuchen: <https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/spezialfaehigkeiten-vorschlaege>

Nach den Standard-Regeln dürft ihr euch **zwei** Spezialfähigkeiten aussuchen und auf diese beiden Fähigkeiten **4 Punkte** frei verteilen.

## 2.4 Item(s)

Wie viele Items bzw. Gegenstände ihr besitzt ist abhängig vom Abenteuer. Die Faustregel lautet: Ihr könnt ein Item ausgerüstet haben und eins in einer Tasche o.Ä. herumtragen. Das ausgerüstete Item müsste ihr direkt am Körper tragen, z.B. in der Hand oder irgendwo, wo ihr sehr schnell Zugriff darauf habt.

In der angehängten Item-Liste habe ich Gegenstände aufgelistet, die im Spiel vorkommen können. Es gibt auch Gegenstände, die nicht gelistet sind, aber trotzdem im Spiel vorkommen können. Das sind Gegenstände, die ihr als Charaktere noch nicht kennt.

Unter normalen Umständen kennt ihr euch nicht wirklich mit den Beeren aus. Soll heißen: Bei den Beeren könnt ihr unterscheiden, ob sie Hunger stillen oder Heilfähigkeiten haben und kennt die Wirkung folgender Beeren:

### ***Sinelbeere, Tsitrubeere***

Jeder von euch darf eine Lieblingsbeere haben, die er/sie sofort erkennen kann (Auswahl für Lieblingsbeeren sind nur „Ess-Beeren“, in unserem Fall alle Beeren auf dieser Seite mit der Anmerkung „Pokériegelzutat“: <https://www.pokewiki.de/Beeren-Liste>).

Weiteres Wissen könnt ihr haben, wenn ihr die Spezialfähigkeit „Beerenwissen“ besitzt.

Achja – es gibt noch mehr Dinge, die ihr essen könnt. Allerdings kennen nur Pokémon mit der Spezialfähigkeit „Nahrungswissen“ diese Gegenstände genau. Das heißt, dass es z.B. essbare Nüsse gibt. Ohne entsprechendes Wissen kann man diese allerdings nicht von ungenießbaren unterscheiden.

Bei Gebrauchsgegenständen dürft ihr natürlich gern selbst noch kreativ sein.

## 2.5 Attacken

Ihr könnt **insgesamt 5 Attacken aussuchen**. Davon sollten ca. 2-3 Attacken sein, die euer Pokémon bis Level 15 lernen kann. Ihr könnt auch Attacken aus Zucht-, Attacken-Lehrer- und TM-/VM-Attacken und Attacken über Level 15 auswählen, aber höchstens eine aus jedem Bereich. **AP** (heißen bei Pokémon auch Angriffspunkte) sind eure Attackenslots. Da könnt ihr einfachso viele Os hinkopieren oder löschen, wie AP bei der Attacke stehen. Wenn man eine Attacke benutzt, streicht man (am besten mit Bleistift) einen Slot weg. **evtl. hier noch hinzufügen, dass a) die Minimal-Anzahl von AP genommen wird und b) bei manchen Attacken (z.B. Synthese) die AP noch geringer ausfallen könnten**

**Generell: Status: macht normalerweise keinen Schaden, aber irgendwas Hilfreiches**

**Speziell: wenn ihr damit angreift, kommt euer Wert bei „Spezieller Angriff“ zum Schaden dazu**

**Physisch: s.o. nur mit physisch**

**--> das vielleicht lieber ins Kampfgelwerk packen, damit Reichweite / Physisch, Spezial, Status an ein und derselben Stelle steht?**

# Addon-Regeln (im Bau)

## geplanter Content:

- ~~Proben / Grundregeln~~ -> ! sollte sich komplett mit dem Grundregelwerk decken
- ~~Regelwerk-Dokument~~ - eingearbeitet, **muss noch angepasst und mit den Infos von unten verwoben werden**
- ~~Rollen mit Beschreibungen~~ -> in eigener Seite ausgelagert
- ~~Attacken~~ -> als Calc-Dokument anhängen
- evtl. Inhalte aus dem Guide zur Charakter-Erstellung:
  - ~~Pokémon, bei denen die Werte gesenkt werden müssen, weil die sonst zu stark sind (bzw. generell die Regel, dass Basis- oder Baby-Pokémon, die sich noch entwickeln können, gewählt werden + für unser Abenteuer an Land bewegen -> könnte man bei nem Unterwasser-Abenteuer ja anders machen) + check~~
  - ~~Erstellung von Modifikatoren aus den Base-Stats - check~~
  - ~~erstmal kein Wetter - check (vielleicht noch woanders hinschreiben?)~~
  - ~~Fähigkeiten - check~~
  - ~~Angreifen und Ausweichen (taucht ja auch im Kampf-Regelwerk auf...) -> generell auf der Modifikatoren-Seite gibt es einiges, was im Kampf-Regelwerk auch erklärt wird, also nicht unbedingt doppelt vorkommen muss~~
  - ! aber: **Attribut-Verteilung?** (weil da Kämpfen auch mit dazugehört ...) -> steht beim Angreifen-Wert mit erklärt, aber am besten ne generelle kurze Info zur Attribut-Verteilung machen? oder lieber im Charakterbogen?
  - **Inventar + getragene Items (steht da in den Kampfregeln was zu??)**
  - ~~Attacken: Wie viele und wie man die auswählt, was sind AP/Attackenslots~~ check
    - (Status/Physisch/Speziell und Reichweite müsste im Kampfregelwerk kommen, aber klar auflisten)
- vielleicht zu den Punkten in Lila generell einen Punkt zur Charaktererstellung machen? (Überschrift von der Hierarchie wie Kampfsystem) Dann könnte man theoretisch die Guide-Infos aus dem Charakterbogen rausnehmen und alles hier einbetten:

## Folgende Punkte (evtl.) noch mit einbetten:

- Seitentausch: AP durch 2? Reichweite außerhalb des Kampfes -> **Reichweite: bis zu 10m; AP = 7**

- Verwurzler: Heilt am Ende jeder Runde 3 KP, Bewegungsreichweite -1
- Bereiche für Attacken wie Tarnsteine, Weißnebel -> 3x3 (da eventuell in Zukunft noch Attacken klassifizieren, ob sie 3x3 sind oder normal)
- Attacken, die auf mehrere Pokémon gehen, treffen auch mehrere, solange die Pokémon in Reichweite sind (-> z.B. Heuler, Vitalglocke) -> da noch klären, was mit Dampfwalze etc. ist.

ab hier Regelwerk-Dok zum modifizieren:

# Kampfsystem

## 0. Was kann ich in einer Runde machen?

- mich über das Kampffeld bewegen (bis zu 3 Felder; vor oder nach meiner Aktion möglich)

UND

- eine Attacke einsetzen ODER eine sonstige Aktion ausführen (z.B. Rückzug, Gegenstand benutzen, ...)
  - Items verbrauchen keine Aktion, wenn sie sich automatisch aktivieren.
  - Konversation zählt nicht als Aktion, wenn sie kurz genug ist.

## 1. Kampfreiheitenfolge

1W6 + Initiative

### Beispiel:

Mira:  $5 + 6 = 11$

Lulu:  $2 + 3 = 5$

→ Mira greift zuerst an, dann Lulu.

### Priorität:

Es gibt Angriffe, die eine höhere oder niedrigere Priorität besitzen als die meisten anderen Angriffe. Am Anfang einer Kampfrunde wird zuerst gefragt, ob jemand eine solche Attacke (auch Prio-Attacke genannt) einsetzen möchte. Sollte das der Fall sein, werden zuerst die Prioritätsattacken behandelt und dann wird mit der normalen Kampfreiheitenfolge weitergemacht.

Man kann sich vor oder nach dem Einsatz einer Prio-Attacke nicht über das Kampffeld bewegen. Es ist aber auch möglich, die Attacke ohne den Prioritätseffekt einzusetzen. Dann kann man sie in seinem Zug als normale Attacke einsetzen und sich auch zusätzlich bewegen.

Für Interessierte - eine Tabelle mit der Rangfolge von Prio-Attacken und sonstigen Handlungen:

Priorität	Handlung(en)
+7	<u>Verfolgung</u> (nur, wenn sich der anvisierte Gegner zurückzieht, sonst 0)
+6	Rückzug, Verwendung von Items, Aufladung von <u>Power-Punch</u>
+5	<u>Rechte Hand</u>
+4	<u>Bunker</u> , <u>Königsschild</u> , <u>Magiemantel</u> , <u>Scanner</u> , <u>Schutzschild</u> , <u>Schutzstacheln</u> , <u>Übernahme</u> , <u>Ausdauer</u>
+3	<u>Mogelhieb</u> , <u>Rampenlicht</u> , <u>Rapidschutz</u> , <u>Rundumschutz</u> , <u>Trickschutz</u>
+2	<u>Offenlegung</u> , <u>Seitentausch</u> , <u>Spotlight</u> , <u>Turbotempo</u> , <u>Überrumpler</u> , <u>Wutpulver</u>
+1	<u>Eissplitter</u> , <u>Geduld</u> , <u>Kulleraugen</u> , <u>Ruckzuckhieb</u> , <u>Patronenhieb</u> , <u>Plasmaschauer</u> , <u>Pulverschleuder</u> , <u>Schattenstoß</u> , <u>Tempohieb</u> , <u>Tiefschlag</u> , <u>Vakuumwelle</u> , <u>Wasserdüse</u> , <u>Wasser-Shuriken</u> , <u>Turbofelsen</u>
0	alle anderen Attacken
-1	<u>Überwurf</u>
-2	-
-3	<u>Power-Punch</u>
-4	<u>Lawine</u> , <u>Vergeltung</u>
-5	<u>Konter</u> , <u>Spiegelcape</u>
-6	<u>Brüller</u> , <u>Drachenrute</u> , <u>Überkopfwurf</u> , <u>Wirbelwind</u> , <u>Teleport</u>
-7	<u>Bizzarraum</u>

## 2. Angreifen und Ausweichen

### 2.1 Angriffsprobe

3W6 + **Angreifen**-Wert muss den gegnerischen **Ausweichen**-Wert erreichen oder überbieten

Der **Ausweichen**-Wert kann im Kampf durch bestimmte Attacken bzw. Zustände gesenkt oder erhöht werden.

#### Beispiel:

Trys würfelt 3, 4 und 1. Sie besitzt einen *Angreifen*-Wert von +3.

→ Ihre Probe erreicht also einen Wert von **11**.

Der Gegner hat einen *Ausweichen*-Wert von **9**.

Das bedeutet, dass Trys ihren Angriff geschafft hat und den Gegner trifft.

### 2.2 Reichweite

Es wird in unserem Kampfsystem **Nahkampf- und Fernkampf-Attacken** sowie **Status-Attacken** geben. Nahkampf-Attacken sind alle Attacken, die **Kontakt** zum Gegner herstellen. Andere Attacken, die Schaden verursachen, sind Fernkampf-Attacken.

Eine Liste mit Kontakt-Attacken findet ihr z.B. hier: <https://www.bisafans.de/lexikon/046.php>

Status-Attacken sind Attacken, die keinen direkten Schaden verursachen, dafür aber verschiedene Effekte auslösen können.

Nahkampfattacken: 1 Feld Reichweite

Fernkampfattacken: 2 Felder Reichweite

Statusattacken: 3 Felder Reichweite

Es wird ein paar Attacken geben, die einen festgelegten Bereich des Spielfeldes betreffen. Das sind bei uns Attacken wie Tarnsteine, Weißnebel oder ähnliche Attacken.

Der Bereich kann vom Anwender innerhalb der Reichweite frei platziert werden und umfasst 3x3 Felder. Alle Pokémon, die sich im Bereich der Attacke befinden bzw. diesen betreten, sind von dem Effekt der Attacke (ob positiv oder negativ) betroffen. Der Bereich verbleibt an Ort und Stelle und hält im Normalfall so lange wie die Attacke angibt (z.B. 5 Runden im Fall von Weißnebel).

Eine Attacke, die mehrere Gegner trifft, betrifft alle Pokémon in Reichweite.

### 2.3 Stunt-Punkte

- wenn Pasch gewürfelt: Würfelaugen auf dem dritten Würfel = Stunt-Punkte

**Beispiel:**

3 + 3 + 4 → 4 Stunt-Punkte

- Stunt-Punkte können im Kampf für eine der folgenden beiden Möglichkeiten eingesetzt werden:
  - Zusatz-Effekte von Attacken aktivieren (z.B. Paralyse bei der Attacke Donnerblitz)
  - ODER
  - Extraschaden in Höhe der Stunt-Punkte verursachen (siehe auch Punkt 3.2)

Bei Statusattacken gibt es keinen Extra-Effekt durch Stuntpunkte.

## 2.4 Genauigkeit

Attacken mit Genauigkeit 100 sind weder erschwert noch erleichtert.

Attacken mit Genauigkeit < 100 → Schwierigkeit steigt

→ je 10 Punkte, die der Genauigkeitswert von 100 abweicht, steigt die Schwierigkeit um 1 (Werte wie 85 werden ihrem entsprechenden Zehnerwert zugewiesen → hier z.B. 80)

Die Schwierigkeit wird zum *Ausweichen*-Wert des Gegners dazuaddiert.

**Beispiel:**

Trys möchte die Attacke Schlafpuder gegen ihren Gegner (Ausweichen-Wert: 12) einsetzen. Schlafpuder besitzt eine Genauigkeit von 75. Die Schwierigkeit wird also um +3 erhöht. Trys muss dementsprechend 15 oder mehr würfeln, um ihren Gegner mit Schlafpuder zu treffen.

- Eine Genauigkeitssenkung um 1 Stufe (z.B. durch Attacken) erhöht die Schwierigkeit um 1.
- Attacken, die in den Pokémon-Spielen eine Treffergarantie besitzen, geben in unserem System anstelle dessen einen Bonus von +2 auf den Angriff.

## 3. Schaden

### 3.1 Grundformel:

bei erfolgreichem Angriff:

**Schaden**

= Basis-Stärke der Attacke + Modifikator (physischer bzw. spezieller Angriff) – gegnerische (physische oder spezielle) Verteidigung

**Beispiel:**

Trys setzt die Attacke Glut ein. Glut hat eine Basis-Stärke von 4 und ist eine Spezial-Attacke. Trys' spezieller Modifikator beträgt 3. Der Gegner hat eine spezielle Verteidigung von 2.  
 $4 + 3 - 2 = 5$  **Schaden**

## 3.2 Schwäche & Resistenz

- Greift man mit einer Attacke an, gegen deren Typ ein Gegner eine Schwäche besitzt:  
→ Basis-Stärke der Attacke wird verdoppelt bzw. vervierfacht
- bei Resistenz:  
→ Basis-Stärke wird halbiert bzw. geviertelt
- Immunität: Es wird gar kein Schaden verursacht.

**Beispiel:**

Glut (Basis-Stärke 4); spezieller Angriff: 3; spezielle Verteidigung vom Gegner: 4  
gegen ein Pflanzenpokémon:  $4 \times 2 + 3 - 4 = 7$   
gegen ein Wasserpokémon:  $4 : 2 + 3 - 4 = 1$

## 3.3 generelle Schadensformel mit allem:

Basis-Stärke x Schwäche-/ Resistenzmodifikator  
+ (Spezial-)Angriffsmodifikator  
+ Stunt-Schaden  
- (physische oder spezielle) Verteidigung des Gegners

**Beispiel:**

*Glut*

Basis-Stärke: 4; neutraler Schaden (x1); Spezial-Angriffsmodifikator: 3; gewürfelte Stunt-Punkte: 2; gegnerische spezielle Verteidigung: 4  
→  $4 \times 1 + 3 + 2 - 4 = 5$  Schaden

# 4. Kampfeffekte

## 4.1 Statusveränderungen

### 4.1.1 Primäre Statusveränderungen

Man kann nur einer primären Statusveränderung auf einmal unterliegen. Wenn man bereits einer primären Statusveränderung unterliegt, werden andere primäre Statusveränderungen nicht ausgelöst.

### **Paralyse**

- halbiert die aktuelle Kampf-Initiative (Gesamtwert aus Initiative +W6)
- **Ausweichen**-Wert wird um 2 gesenkt

### **Verbrennung**

- halbiert den momentanen physischen Angriff (Modifikator)
- zieht am Ende jeder Runde 2 KP ab

### **Vergiftung**

- zieht am Ende jeder Runde 4 KP ab

### **Schlaf**

- man kann im eigenen Zug keinerlei Aktion tätigen (ausgenommen: Schlafrede und Schnarcher)
- dauert mindestens 1 Runde und max. 3 Runden
- in jeder Runde kann am Anfang des eigenen Zuges 1W6 gewürfelt werden → bei 4-6 wacht man auf

### **Vereisung**

- man kann im eigenen Zug keinerlei Aktion tätigen
- dauert max. 3 Runden
- in jeder Runde kann am Anfang des eigenen Zuges 1W6 gewürfelt werden → bei 5-6 taut man auf
- manche Feuer- oder Wasserattacken tauen ein eingefrorenes Pokémon automatisch auf, wenn es sie selbst einsetzt oder davon getroffen wird

## **4.1.2 Sekundäre Statusveränderungen**

Man kann mehr als einer sekundären Statusveränderung auf einmal unterliegen.

### **Verwirrung**

Ein verwirrtes Pokémon würfelt vor dem eigenen Angriff 1W6. Bei 1-2 schlägt sich das verwirrte Pokémon selbst anstatt den Gegner anzugreifen und erleidet Schaden in Höhe des eigenen physischen Angriffs-Modifikators geteilt durch 2.

### **Zurückschrecken**

„Ein Pokémon, das zurückschreckt, ist in dieser Runde nicht in der Lage, eine Attacke auszuführen. Es kann aber nur dann zurückschrecken, wenn das gegnerische Pokémon davor agiert und das zurückzuschreckende Pokémon nicht die Fähigkeit Konzentrator besitzt.“ (Zitat Pokéwiki)

### **Bepflanzt (Egelsamen)**

Setzt ein Pokémon erfolgreich die Attacke Egelsamen auf ein anderes Pokémon ein, so ist dieses bepflanzt. Es verliert am Ende jeder Runde 2 KP, die dem Anwender der Attacke gutgeschrieben werden. Pflanzen-Pokémon sind gegen Egelsamen immun. Befreien kann man sich von

Bepflanzung entweder durch den Einsatz der Attacke Turbodoreher oder während eines Rückzugs. Wenn ein Pokémon mit der Fähigkeit *Kloakensoße* bepflanzte wird, werden dem Anwender von Egsamen auch KP abgezogen statt gutgeschrieben.

### **Blockiert (*Aussetzer* und *Tastfluch*)**

Ein betroffenes Pokémon kann die zuletzt eingesetzte Attacke für 3 Runden nicht einsetzen. Es kann nur eine Attacke gleichzeitig blockiert sein. Wird die Attacke während der 3 Runden erneut gegen das gleiche Pokémon eingesetzt, wird der Effekt überschrieben.

### **Umklammert (*Feuerwirbel*, *Klammergriff*, *Plage*, *Sandgrab*, *Schnapper*, *Whirlpool*, *Wickel*)**

Das Ziel kann sich nicht mehr übers Kampffeld bewegen, kann sich aber durch eine gelungene Stärke-Probe befreien; das umklammernde Pokémon muss die entsprechende Attacke jede Runde kontinuierlich einsetzen, um das Pokémon weiter festzuhalten (sonst lässt man los). Solange ein Pokémon von einer Wickel-Attacke festgehalten wird, wird dessen **Ausweichen**-Wert um 2 reduziert.

### **Verliebt**

Wenn man in ein Pokémon verliebt ist, muss man vor dem Angriff auf dieses Pokémon 1W6 würfeln. Bei 1-3 kann man das Pokémon nicht angreifen. Man kann sich nur in Pokémon vom anderen Geschlecht verlieben. Man kann andere Pokémon, in die man nicht verliebt ist, ganz normal angreifen.

### **Verflucht**

Das verfluchende Pokémon opfert die Hälfte (abgerundet) seiner maximalen KP, dafür wird das Ziel verflucht. Es erleidet jede Runde Schaden in Höhe von 25% seiner maximalen KP. Man kann einen Rückzug nutzen, um sich von einem Fluch zu befreien.

### **Nachtmahr**

Wenn ein schlafendes Pokémon von der Attacke Nachtmahr getroffen wird, verliert es jede Runde  $\frac{1}{4}$  seiner KP. Dieser Zustand wird aufgehoben, wenn das betroffene Pokémon aufwacht.

### **Erkannt (*Schnüffler & Co*)**

Wenn man ein Pokémon erkannt hat, gilt:

- Wenn es ein Geist-Pokémon ist, kann man es mit Normal-/Kampfattacken treffen.
- Wenn es ein Unlicht-Pokémon ist, kann man es mit Psycho-Attacken treffen.

Die Effektivität ist dabei normal (x1).

- Man nimmt zum Angreifen den Standard-**Ausweichen**-Wert des gegnerischen Pokémon.

### **Wechselsperre**

Das betroffene Pokémon kann sich 3 Runden lang nicht zurückziehen.

Ausnahme(n): Man kann sich trotzdem mittels einiger Attacken oder Effekte zurückziehen, z.B. mithilfe von Kehrtwende oder Voltwechsel.

### **Zugabe**

Das betroffene Pokémon muss die zuletzt eingesetzte Attacke drei Runden lang wiederholen.

### **Folterknecht**

Ein betroffenes Pokémon kann dieselbe Attacke nicht 2 Runden hintereinander einsetzen.

### **Verhöhner**

Ein betroffenes Pokémon kann 3 Runden lang nur offensive Attacken (also keine Status-Attacken) einsetzen.

### **Heilblockade**

Ein betroffenes Pokémon kann sich für 3 Runden nicht selbst heilen und auch nicht von anderen oder von Items geheilt werden.

### **Telekinese**

Mit der Attacke Telekinese kann man ein Pokémon zum Schweben bringen, solange man die Attacke auf dieses Pokémon (kontinuierlich) einsetzt.

## **4.2 Effekte durch Items**

Items, die aufgrund eines Ereignisses im Kampf aktiviert werden, aktivieren sich sofort und automatisch. Dazu zählen z.B. Schlohkraut, Energiekraut, Mentalkraut, Knolle und Leuchtmoos, statusheilende Beeren (z.B. Amrenabeere) und Beeren, die effektive Attacken schwächen.

Gegenstände, die sich nicht automatisch aktivieren, kann man als Aktion einsetzen (z.B. Vitalkraut).

Beschreibungen finden sich in der **Item-Liste** (siehe Anhang).

## **4.3 Veränderung von Modifikatoren**

Bestimmte Attacken (z.B. Schwerttanz), Gegenstände (z.B. Leuchtmoos) oder Fähigkeiten (z.B. Bedroher) steigern oder senken Modifikatoren (physischen/speziellen Angriff; physische/spezielle Verteidigung; Initiative).

Dabei gilt:

- Eine Steigerung um eine Stufe entspricht einem Wert von +2 (steigern bis maximal +6).
- Eine Senkung um eine Stufe entspricht einem Wert von -2 (senken bis maximal -6).
  - (Ein Modifikator kann durch Senkungen nicht kleiner als 0 werden.)
- Eine Ausnahme bilden Genauigkeit und Fluchtwert: Hier entspricht die Steigerung oder Senkung um eine Stufe +1 bzw. -1 Schwierigkeit (steigern/senken hier bis maximal +3 / -3).

Man kann Veränderungen von Modifikatoren während eines Rückzugs zurücksetzen.

## 5. Rückzug

Normalerweise kann man in den Spielen Pokémon auswechseln. Anstelle dessen gibt es in unserem Spielsystem die taktische Komponente **Rückzug**:

- Man kann im eigenen Zug **eine Aktion** nutzen, um sich zurückzuziehen. Dabei gilt:
  - Um sich zurückzuziehen, muss man **mindestens 3 Felder zwischen sich und seine Gegner** bringen.
  - Der Rückzug dauert so lange, bis man selbst wieder Kampfhandlungen initiiert.
  - Man kann während des Rückzugs vom Gegner verfolgt werden!
- Nach einem erfolgreichen Rückzug kann man
  - 1 Runde nutzen, um **Modifikatoren** zu **normalisieren** (wenn z.B. die eigene Verteidigung durch Silberblick gesenkt wurde). Wenn man das tut, verliert man aber sowohl positive als auch negative Veränderungen.
  - Außerdem kann man sich **von negativen Effekten befreien**, die in den Spielen durch einen Wechsel behoben werden (z.B. Fluch oder Bepflanzung, siehe Punkt 4.1.2).
- Fähigkeiten, die sich beim Auswechseln aktivieren, aktivieren sich, wenn man sich zurückzieht und zwar am Ende der Runde.
- Es gibt Fähigkeiten und Attacken, die einen Rückzug verhindern (z.B. Wegsperre, Horrorblick).
- Man kann sich auch durch Fähigkeiten oder Attacken, die einen Wechsel forcieren, zurückziehen (z.B. Reißaus, Kehrtwende). Diese können Wechselsperren (siehe vorheriger Punkt) umgehen.

## 6. Attacken

Bestandteile (Basis-Stärke-Berechnung, AP, ...) ...

### 6.2 Boden-Attacken

Diese können in den Spielen normalerweise fliegende oder schwebende Pokémon nicht treffen. Für uns gilt folgendes:

- Attacken, welche direkten Kontakt des Gegners mit dem Boden voraussetzen, können fliegende bzw. schwebende Pokémon nicht treffen (z.B. Erdbeben).
- Alle anderen Boden-Attacken (z.B. Knochenkeule oder Lehmschuss) können fliegende oder schwebende Pokémon treffen.

Folgende Pokémon schweben bzw. fliegen bei uns, obwohl sie es in den Spielen nicht tun:

- Magnetilo (und dessen Weiterentwicklungen)
- (Porygon und Weiterentwicklungen)
- (Dragnoir)

- (Mew)
- (Pudox)
- (Ninjatome)
- (Formeo)
- (Firnontor)
- Tanhel (und Metang)
- (Jirachi)
- (Zwirrfinst)
- (Darkrai)
- (Somnivora)
- Makabaja (und Weiterentwicklung)
- Monozyto (und Weiterentwicklungen)
- Klick (und Weiterentwicklungen)
- (Laternecto und Skelabra)
- (Ramoth)
- Gramokles (und Weiterentwicklungen)
- (Rocara)
- (Clavion)
- Paragoni
- (Hoopa)
- (Diancie)
- Wommel
- (Curelei)
- (Moruda)
- (die Kapus, Lunala, Necrozma, Cosmog, Cosmovum, Anego, Agoyon)

Folgende Pokémon befinden sich bei unserem System trotz ihres Schweb- oder Flugpokémonstatus am Boden:

- Dodu
- Klingplim
- (Venuflibis)

Flugpokémon können an sich auch am Boden kämpfen.

## 6.3 noch mehr Attacken, die anders funktionieren

### **Teleport:**

Man kann sich an eine gewünschte Stelle teleportieren; Entfernung usw. ist abhängig von den Fähigkeiten und der Konzentration des Anwenders; Dinge, die den Anwender berühren, werden mitteleportiert.

Für **Attacken**, die sonst einen **fixen KP-Wert an Schaden verursachen** gilt, dass dieser Schaden durch 10 geteilt als Basis-Stärke genommen wird.

**Beispiel:**

Drachenwut macht eigentlich immer genau 40 KP Schaden.

In unserem System hat die Attacke dagegen eine Basis-Stärke von 4.

**Hazards** (Stachler, Giftspitzen, Tarnsteine etc.) können auf einen bestimmten Teil des Kampffeldes gerichtet werden. Dieser Bereich wird sozusagen „vermint“ und wenn ein Pokémon den Boden dort berührt, wird es vom Effekt beeinflusst. Zum Effektbereich siehe: Punkt 2.2 Reichweite.

Manche Attacken werde ich nochmal ein wenig anpassen, gerade was die Zahl der möglichen Einsätze angeht. Genesung und Tagedieb z.B. werden viel weniger AP bekommen.

Der Effekt von **Schnüffler, Gesichte und Wunderauge** zählt für das **gesamte eigene Team**.

**Wetter** (Sandsturm, Hagel, Sonne, Regen) lassen wir bei uns erstmal weg.

Attacken können **über den Kampf hinaus Konsequenzen** haben, wie z.B. durch Attacken wie Lehmschuss dreckig oder durch Wasserattacken nass zu werden. Sie können außerdem das Kampffeld beeinflussen (z.B. den Boden aufweichen und schlammig machen).

Viele Attacken kann man auch **außerhalb des Kampfes** verwenden, wie z.B. Fadenschuss, um einen klebrigen Faden abzuschießen.

# Spezialfähigkeiten - Vorschläge

Name der Fähigkeit	Attribut(e)			Beschreibung & Anmerkungen (falls nötig)
Beeindrucken	Charisma			
Beruhigen	Charisma			
Lügen	Charisma			
Motivieren	Charisma			
Schauspielern	Charisma			
Singen	Charisma			
Überreden	Charisma			
Basteln	Geschicklichkeit			
Malen	Geschicklichkeit			
Stehlen	Geschicklichkeit			
Tanzen	Geschicklichkeit	Ausdauer		
Verstecken	Geschicklichkeit			
Beerenwissen	Intelligenz			Arten von Beeren erkennen und unterscheiden; Wissen über Eigenschaften von Beeren (z.B. Geschmack, medizinische Wirkung o.Ä.)

Heilkunde	Intelligenz			Heilkräuter erkennen; Wissen über die Verarbeitung von Heilkräutern zu Salben, Tinkturen o.Ä. ; Diagnose von Krankheiten und dergleichen; Anwendung von Heilmaßnahmen auf andere Pokémon (z.B. Anlegen von Verbänden, Auftragen von Salben)
Kochen	Intelligenz	Wahrnehmung	Geschicklichkeit	(mit Intelligenz: Wissen über das Zubereiten von Nahrung; mit Wahrnehmung oder Geschicklichkeit: Handlungen im Kochprozess ausführen)
Mechanik	Intelligenz			
Mythologie	Intelligenz			
Nahrungswissen	Intelligenz			essbare von nicht essbaren Pflanzen, Pilzen etc. unterscheiden; Wissen über Eigenschaften und Vorkommen von essbaren Pflanzen und wie man sie zubereiten kann
Orientierung	Intelligenz	Wahrnehmung		Orientierung in der Wildnis, z.B. Merken von Wegen oder markanten Punkten, Beibehalten von Richtungen, Abschätzen von Entfernungen, Übertragen von Wegbeschreibungen / Karten auf den dreidimensionalen Raum

Stein- und Mineralienkunde	Intelligenz			Erkennen und Unterscheiden von Steinen und ähnlichen Materialien; Wissen über deren Eigenschaften und Vorkommen
Wetterkunde	Intelligenz			Wissen über Wetterphänomene; Erkennen von Wolkenformationen und deren Bedeutung; Wissen über Verhalten bei verschiedenen Wetterlagen
Fliegen	Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	
Klettern	Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	
Schwimmen	Stärke	Ausdauer		
Werfen	Stärke	Geschicklichkeit		
Adlerauge	Wahrnehmung			
Horchen	Wahrnehmung			
Spurensuchen	Wahrnehmung	Intelligenz		Finden und Erkennen von Spuren, z.B. Fußabdrücke, abgeknickte Zweige, Reste von Lager- oder Feuerstellen, Trampelpfade usw.
Absicht erkennen	Willenskraft	Intelligenz		
Telepathie	Willenskraft			Gedanken und Gefühle mittels telepathischer Nachrichten an andere Pokémon übermitteln; der Empfänger kann kurz antworten; funktioniert nur in Entfernungen von bis zu 100m, kein Sichtkontakt nötig



# Gestrandet!

Tropische Sandstrände, das Rauschen der Wellen und der Duft von Kokosnüssen - kommt mit ins Bermuda-Dreieck zu einem Schiffbruch-Abenteuer mit einem Hauch von Mysterium. Wer kann das Geheimnis der Insel lüften?

Gestrandet!

# Charakterbogen

## Charakterbogen

Name

Geschlecht:

Alter:

Rolle auf dem Schiff:

Herkunft:

Aussehen:

*Wie siehst du aus? Was hast du an? Hast du besondere Merkmale?*

Persönlichkeit:

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

Geschichte:

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

Sonstige Merkmale:

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

## Fähigkeiten

**Attribute** (12 Punkte zu verteilen; höchstens 5 auf ein Attribut)

Stärke		Intelligenz	
Geschicklichkeit		Willenskraft	
Ausdauer		Wahrnehmung	
Kämpfen		Kommunikation	

**Spezialfähigkeiten** (Such dir 2 Dinge aus, die du besonders gut kannst und verteile 4 Punkte.)

- ... (+X)
- ... (+X)

## Kampf & Survival

Erschöpfung: O O O

Lebenspunkte: 25 + 1W6 +Ausdauer

Verteidigung: 10 + Stärke

Geschwindigkeit: 10 + Geschicklichkeit

Waffen:

## Besitz

Du darfst dir **einen Gegenstand** aussuchen, der mit dir an den Strand gespült wurde.

# Add-On-Regeln

## Erschöpfung

Wenn ein Charakter eine anstrengende Handlung durchführt, muss eine Probe auf Ausdauer (Schwierigkeit: 10) gewürfelt werden. Wird die Probe bestanden, passiert nichts weiter. Wird die Probe nicht bestanden, macht sich Erschöpfung in dem Charakter breit - der Charakter erhält einen Erschöpfungspunkt. Je nach Schwere der Erschöpfung wird die Schwierigkeit aller Proben erhöht:

- 1 Erschöpfungspunkt - Schwierigkeit +1
- 2 Erschöpfungspunkte - Schwierigkeit +2
- 3 Erschöpfungspunkte - Schwierigkeit +3

Von Erschöpfung kann sich ein Charakter erholen, indem er oder sie sich eine Zeit lang ausruht.

Ein Charakter, der die Nacht durchmacht, erhält automatisch 1 Erschöpfungspunkt.

### Beispiel:

Linda ist gerade auf einen hohen Baum geklettert. Sie würfelt eine Ausdauer-Probe (Schwierigkeit: 10). Sie würfelt:  $2+3+4 +0$  (Ausdauer) = 9

Linda hat die Probe also nicht bestanden und erhält deshalb einen Erschöpfungspunkt.

Sie versucht von dem Baum aus die Umgebung zu beobachten (Schwierigkeit:  $10+1$  (durch Erschöpfung)). Sie würfelt  $3+4+6 +2$  (Wahrnehmung) = 15

Sie besteht also die Probe. Später kehrt sie zum Lager zurück und ruht sich eine Weile in ihrem Zelt aus, um sich von der Erschöpfung zu erholen.

Gestrandet!

# Spezialfähigkeiten - Vorschläge

Name der Fähigkeit	Attribut(e)			Beschreibung & Anmerkungen (falls nötig)
Biologie	Intelligenz			Wissen über biologische Prozesse, Wissen über Lebewesen (Struktur und Funktion sowie Verhalten von Pflanzen, Pilzen, Tieren, ...) etc.
Chemie	Intelligenz			Wissen über die chemische Zusammensetzung von Stoffen, chemische Reaktionen etc.
Erste Hilfe	Intelligenz	Geschicklichkeit		Wissen über und Anwendung von Heilungs- und/oder Stabilisierungsmaßnahmen auf andere und sich selbst (z.B. Anlegen von Verbänden, Auftragen von Salben, stabile Seitenlage, ... )
Gestein- und Mineralienkunde	Intelligenz			Erkennen und Unterscheiden von verschiedenen Gesteinen und ähnlichen Materialien; Wissen über deren Eigenschaften und Vorkommen

Kochen	Intelligenz	Wahrnehmung	Geschicklichkeit	(mit Intelligenz: Wissen über das Zubereiten von Nahrung; mit Wahrnehmung oder Geschicklichkeit: Handlungen im Kochprozess ausführen)
Mechanik	Intelligenz			Wissen über die Struktur, Funktionsweise und die Konstruktion von Maschinen oder Werkzeugen und wie man sie betreibt bzw. verwendet; Wissen über Statik
Medizin	Intelligenz			Diagnose von Verletzungen und Krankheiten oder Analyse von körperlichen Eigenschaften und Prozessen; Wissen um Heilmittel u.Ä.
Mythologie	Intelligenz			Wissen über Sagen, Legenden u.Ä. ; Entschlüsselung der Bedeutung von Bildern
Navigation	Intelligenz	Wahrnehmung		Orientierung mithilfe von technischen Geräten wie z.B. (Schiffs-)Kompass etc.
Nahrungsexperte	Intelligenz			essbare von nicht essbaren Pflanzen, Pilzen etc. unterscheiden; Wissen über Eigenschaften und Vorkommen von essbaren Pflanzen und wie man sie zubereiten kann

Orientierung	Intelligenz	Wahrnehmung		Orientierung in der Wildnis, z.B. Merken von Wegen oder markanten Punkten, Beibehalten von Richtungen, Abschätzen von Entfernungen, Übertragen von Wegbeschreibungen / Karten auf den dreidimensionalen Raum
Physik	Intelligenz			Wissen über physikalische Gesetze, Vorgänge etc.
Überleben in der Natur	Intelligenz	Geschicklichkeit		nützliche Werkzeuge kennen und bauen; Feuer machen; Lager aufschlagen; Wissen über die Gewinnung von Trinkwasser
Wetterkunde	Intelligenz			Wissen über Wetterphänomene; Erkennen von Wolkenformationen und deren Bedeutung; Wissen über Verhalten bei verschiedenen Wetterlagen
Beeindrucken	Kommunikation			
Beruhigen	Kommunikation			
Lügen	Kommunikation			
Motivieren	Kommunikation			
Schauspielern	Kommunikation			
Stimmen imitieren	Kommunikation			Stimmen oder Tiergeräusche nachahmen
Überreden	Kommunikation			

Martial Arts	Kämpfen			= besonders gut im waffenlosen Kampf und Kampfsport / Kampfkunst nach Wahl
Schusswaffen	Kämpfen			= besonders gut im Umgang mit Schusswaffen, wie z.B. Pistolen, Gewehren, etc.
Klettern	Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	
Schwimmen	Stärke	Ausdauer		
Werfen	Stärke	Geschicklichkeit		
Basteln	Geschicklichkeit			
Bauen	Geschicklichkeit			
Malen / Zeichnen	Geschicklichkeit			
Schiffstechnik	Geschicklichkeit	Intelligenz		= besonders gut im Umgang mit Geräten, die sich auf dem Schiff befinden oder Teil des Schiffs sind
Stehlen	Geschicklichkeit			
Verstecken	Geschicklichkeit			
Adlerauge	Wahrnehmung			= besonders gut beim Sehen
Horchen	Wahrnehmung			= besonders gut beim Hören
Inspizieren	Wahrnehmung	Intelligenz		das Untersuchen von Gegenständen auf bestimmte Eigenschaften
Spurensuchen	Wahrnehmung	Intelligenz		Finden und Erkennen von Spuren, z.B. Fußabdrücke, abgeknickte Zweige, Reste von Lager- oder Feuerstellen, Trampelpfade usw.

Absicht erkennen	Willenskraft	Intelligenz		Erkennen, ob jemand lügt oder die Wahrheit sagt; erkennen, ob jemand dir freundlich oder feindlich gesonnen ist oder worauf sein Fokus liegt
------------------	--------------	-------------	--	--

Gestrandet!

# Vorschläge für Gegenstände

Für das Abenteuer Gestrandet! darf sich jeder Spieler einen Gegenstand aussuchen, der mit ihm an den Strand gespült wurde bzw. den er/sie behalten konnte. Für alle, die bei ihrer Entscheidung etwas Inspiration suchen gibt es folgende Liste mit Vorschlägen:

- Taschenlampe
- Taschenmesser
- Schraubenzieher
- Schraubenschlüssel
- (Sturm-)Feuerzeug
- Schlüsselbund mit Schlüsseln für das Schiff
- Flaschenöffner
- Uhr (wasserdicht)
- kleiner Flachmann
- Fernglas
- ein paar Angelhaken
- kleine Schere
- Kugelschreiber (oder eine andere Art von Stift)
- Tau (eine Rolle oder ähnliche Menge - nicht zu viel, muss am Körper getragen werden können)
- Regenschirm
- kleine Bauch- oder Gürteltasche
- ein wenig Draht
- Nadel und Faden (kleine Garnrolle)
- ...

# Charakterbogen- Sammelordner

In diesem Ordner werden Charakterbogen-Vorlagen von Abenteuern gesammelt, zu denen es keine Extra-Regeln gibt.

# Charakterbogen (Disney-Prinzessinnen)

## Allgemeine Informationen

Name:

Alter:

Herkunft:

### 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?*

**(Anmerkung:** Zum Zeitpunkt des Abenteuers habt ihr alle schon euer Happy-End.)

### Sonstige Merkmale:

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

## Fähigkeiten

### Attribute

(12 Punkte zu verteilen; maximal 5 Punkt auf ein einzelnes Attribut)

Körperkraft (KK)		<b>Spezialfähigkeiten</b>	
Geschicklichkeit (GE)		Singen	+3
Willenskraft (WI)		[Spezialfähigkeit 2]	
Konzentration (KO)		[Spezialfähigkeit 3]	
Soziales Interagieren (SI)			

## Spezialfähigkeiten

[Platz für zusätzliche Informationen]

## Kampf

**Angriff:** ?W6+?+? (je nach Waffe)

**Lebenspunkte:** 1W6 + 25 + 2x Körperkraft

**Verteidigung:** 12

**Geschwindigkeit:** 10 + Geschicklichkeit

Waffe/n:

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

## Beutel

Du darfst dir **7 Gegenstände** aussuchen, die du in deinem Reisegepäck verstaut hast.

Drei davon passen in eine kleine Tasche/an einen Gürtel o.Ä., welche/n du immer bei dir trägst (d.h. die Gegenstände müssen klein genug/verstaubar sein).

Zusätzlich dazu startest du das Spiel mit \_\_\_ Goldmünzen.

## Tierfreund

*Hast du einen tierischen Freund/Begleiter? Hier kannst du Details dazu festhalten.*



# Charakterbogen (Mauswald)

## Allgemeine Informationen

Name:

Geschlecht:

Alter:

Wesen: (Bist du ein Tier, ein Mensch oder ein magisches Wesen?)

Herkunft: (Aus welcher Welt/ aus welchem Ort stammst du?)

### 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

(16 Punkte zu verteilen; höchstens 5 auf ein Attribut -> diesen Wert je nach Schwierigkeitsgrad des Abenteurer anpassen!)

Stärke		Intelligenz	
Geschicklichkeit		Willenskraft	
Ausdauer		Konzentration	
Kämpfen		Kommunikation	

## Spezialfähigkeiten

[Such dir 5 Dinge aus, die du besonders gut kannst und verteile 12 Punkte -> diesen Wert je nach Schwierigkeitsgrad des Abenteurer anpassen!]

## Kampf

**Schaden** (wird je nach Waffe festgelegt): ?W6 (Grundscha­den der Waffe, vom Spielleiter festgelegt)+ ? (fixer Wert, vom Spielleiter festgelegt)+? (durch passendes Attribut)

**Lebenspunkte:** Grundwert (legt Spielleiter fest) + 1x Ausdauer-Wert + 1W6

**Verteidigung:**

**Geschwindigkeit:**

## Beutel

Du darfst dir **3 Gegenstände** aussuchen, die du in deinem Rucksack/Beutel/deiner todschicken Tasche/etc. bei dir führst.

Zusätzlich dazu startest du das Spiel mit \_\_\_\_ Kokosmünzen.

Trägst du etwas bei dir, was man als Waffe verwenden könnte?

# Charakterbogen Lumina

## Charakterbogen

Name:

Aussehen:

Wie siehst du aus? Was hast du an? Hast du besondere Merkmale?

Persönlichkeit:

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

Geschichte:

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

Sonstige Merkmale:

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

## Attribute (Verteile 15 Punkte, aber höchstens 5 auf ein Attribut)

Stärke	0	Intelligenz	0
Geschicklichkeit	0	Willenskraft	0
Ausdauer	0	Wahrnehmung	0
Fernkampf	0	Charisma	0
Umbra	0	Lux	0

## Spezialfähigkeiten (Verteile 5 Punkte auf bis zu 3 besondere Fähigkeiten.)

Fähigkeit A +0

Fähigkeit B +0

Fähigkeit C +0

## Kampf

Lebenspunkte: / 20 + Ausdauer

Manapunkte: / 5 + Intelligenz + Charisma

Initiative: 1W6 + Willenskraft

Nahkampf-Verteidigung: 10 + Stärke

Fernkampf-Verteidigung: 10 + Geschicklichkeit

Angriff: 3W6 + Stärke/Geschicklichkeit/Fernkampf/Umbra

Schaden: 1W6 + X

## Besitz

Du darfst dir 3 Gegenstände aussuchen, die du bei dir trägst. Das kann ein Zelt, ein Handspiegel oder ein Fernrohr sein. Ihr dürft natürlich auch kreativer sein. Bei besonderen Wünschen, lasst es mich wissen. Eine Waffe, einen Essensvorrat für 6 Tage und einen Geldbeutel mit 10 Gold darf jeder ohne weiteres bei sich tragen.

### Zusatzregeln für Lumina:

Es gibt vier Arten von Waffen: Stärkewaffen, Geschicklichkeitswaffen, Fernkampfwaffen und Fokusstäbe mit Umbra. Alle werden mit 3W6 plus ihrem Attribut gewürfelt. Erreicht der Wert den Verteidigungswert des Gegners, wird der Schaden gewürfelt. Stuntpunkte bei einem erfolgreichen Angriff werden auf den Schaden drauf gerechnet. Bei einem Misserfolg kann ein Verbündeter die Stuntpunkte auf seinen Angriff auf den gleichen Gegner dazu addieren.

In Lumina können Angriffszauber mit Umbra und Augmentationszauber mit Lux gewirkt werden. Angriffe werden wie bei anderen Waffen gewirkt, kosten jedoch 1 Manapunkt und haben zusätzliche Wirkungen je nach Element. Feuer fügt nach einer Runde den Schaden erneut zu, Wasser zieht Gegner zu einem hin, Luft stößt Gegner davon und Erde haut Gegner zu Boden. Lux augmentiert Verbündete für 3 Runden und immer um 1W6. Feuer erhöht Schaden, Wasser heilt und entfernt Feuer, Erde erhöht Verteidigung und Luft erlaubt Nahkämpfern einen Angriff aus der Entfernung.