

Schätze und Notizen:

Stärke



Einschlagen, anheben
und aufbrechen

Lähmung und Versteinerung

Geschick



Präzision, Agilität und
Geschicklichkeit

Stürze und Explosionen

Konstitution



Stamina und Ausdauer

Erschöpfung, Gifte und
magische Schwächung

Intelligenz



Wissen und Interpretation

Vergessen und Ratlosigkeit

Weisheit



Einsicht und Wahrnehmung

Verwirrung, Furcht und
Täuschung

Charisma



Überzeugen und Darbieten

Verzauberung und Zwang

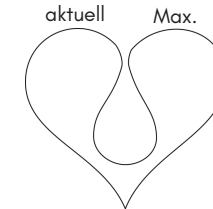
Name: _____

Stufe: _____

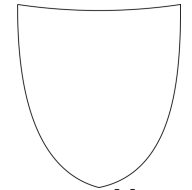
Rasse: _____ Klasse: _____

1 Pot RPG

Deutsche Ausgabe



Trefferpunkte
















Rüstungsklasse

Rucksack

Max. [STÄ] Gegenstände

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18

Rasse	W4	Attribute	Kräfte
	1. Zwerg	+1 KON +1 WEI	Im Dunkeln sehen; Proben auf Bergbau, Stein- und Metallarbeiten [+Stufe]
	2. Elf	+1 GES +1 INT	Im Dunkeln sehen; Proben auf Wahrnehmung [+Stufe]; wenn Zauberwirker, +1 Klassenwürfeln auf Magiepool
	3. Halbling	+1 GES +1 WEI	Im Dunkeln sehen; Proben auf Heimlichkeit [+Stufe]; RK +1, aber Schadenswürfe -1
	4. Mensch	Beliebige Neuordnung der Attributswerte	Nichts

Klasse	W10	Klassen-Würfel	Beschreibung	Klassen-Fertigkeiten	Rüstung
	1. Barbar	W8	Berserker Krieger	+2 STÄ [+Stufe] auf TP und Schadenswürfe nur wenn keine Rüstung	Jede
	2. Barde	W4	Wandernder Dilettant	+2 CHA [+Stufe] auf INT- und CHA-Proben; bezahlte Aufführung bringt [Stufe]W4 Gold	Leicht
	3. Kleriker	W6	Heiliger Zauberwirker	+1 WEI +1 CHA Heilige Magie (Führung, Schutz, Heilung); Untote mit [Stufe]W6 Macht vertreiben	Jede
	4. Druide	W6	Naturmagier	+1 INT +1 WEI Naturmagie (Tiere, Pflanzen und Wetter kontrollieren); loyales Tier mit [Stufe]W6 Macht	Leicht
	5. Kämpfer	W8	Veteran Krieger	+1 STÄ +1 KON [+Stufe] auf Angriffswürfe	Jede
	6. Mönch	W6	Spiritueller Kampfkünstler	+1 KON +1 WEI [+Stufe] auf Akrobatikproben; Angriffe können betäuben (KON-Probe dagegen)	Keine
	7. Paladin	W8	Heiliger Kreuzritter	+1 STÄ +1 CHA [+Stufe] auf Schaden gegen übernatürliche und böse Kreaturen	Jede
	8. Waldläufer	W8	Überlebenskünstler	+1 STÄ +1 GES [+Stufe] auf Heimlichkeit, Erforschung, Jagen und Spuren lesen	Leicht
	9. Dieb	W4	Einbrecher Assasine	+1 GES +1 INT [+Stufe] auf Diebefähigkeiten; Sch. +[Stufe]W4 geg. unwissende Gegner	Leicht
	0. Magier	W4	Vielseitiger Zauberwirker	+1 INT Hohe Magie (jeder Effekt außer Heilung); [+Stufe] auf INT-Proben	Keine

Charaktererschaffung

- Es gibt sechs Attribute: STÄ, GES, KON, INT, WEI und CHA. Um den Wert eines Attributs zu bestimmen, werden 3W6 gewürfelt und addiert. Dies wird für die anderen fünf Attribute wiederholt.
- 1W4 würfeln oder eine Rasse wählen. Attribute entsprechend modifizieren.
- 1W10 würfeln oder Klasse wählen. Attribute entsprechend modifizieren.
- Rüstungsklasse RK = GES + Rüstung; Trefferpunkte TP = ein Klassenwürfel pro Stufe
- Namen wählen. Die Figur beginnt mit Stufe 1.

Handlungen

Der Spieler sagt dem Spielleiter, was sein Charakter tun will. Sie einigen sich, welches Attribut dafür relevant ist. Das Attribut wird durch klassen- und situationspezifische Modifikatoren verändert. Schwierige Handlungen bedeuten -2 oder mehr. Um die Handlung erfolgreich durchzuführen, darf der Spieler mit 1W20 maximal den Wert des modifizierten Attributs würfeln. Die Differenz zwischen dem gewürfelten Wert und dem modifizierten Attribut bestimmt den Grad des Erfolgs. Eine 1 ist immer ein Erfolg, eine 20 immer ein Fehlschlag. Erfolgreiche Proben können einen Bonus bei einem Angriffswurf im Kampf geben.

Kampf

Um einen Gegner zu treffen, muss der Angreifer die Rüstungsklasse (RK) des Gegners oder mehr auf einem W20 würfeln. Der Würfelwurf wird von klassen- und situationspezifischen Modifikatoren verändert. Wenn erfolgreich, würfelt der Angreifer einen Schaden in Höhe seines Klassenwürfels plus klassen- und situationspezifischen Modifikatoren. Eine Waffe beidhändig zu schwingen, gibt einen Bonus von +1 auf den Schaden.

Die Rüstung gibt einen Bonus auf die RK wie folgt: leichte Rüstung +2, schwere Rüstung +4, Schild +1.

Magie

Zauberwirker können einen Zauber pro Tag und Stufe sprechen. Sie haben einen magischen Würfelpool von [Stufe x Klassenwürfel] zur Verfügung. Ein Zauber kann jeden Effekt innerhalb der in den Klassen angegebenen Bereichen haben und hat eine Macht von [Stufe x Klassenwürfel]. Ein magischer Spruch kann [Stufe x Ziele] mit einer Macht von je einem Klassenwürfel verzaubern, eine vom Klassenwürfel bestimmte Anzahl an Zielen mit einer Macht in Höhe der Stufe oder eine beliebige Kombination - z. B. kann ein Kleriker der 3. Stufe je 1W6 Punkte Schaden von 3 Zielen heilen, je 3 Punkte Schaden bei 1W6 Zielen oder 3W6 bei einem Ziel. Bei Zaubern, die nichts mit Schaden zu tun haben, können die Macht oder die Dauer des Zaubers mit den Würfeln bestimmt werden. Für manche Effekte müssen Würfel aus dem Pool geopfert werden, um sie zu sprechen: -1 Würfel bei Zaubern mit mentaler Kontrolle, -3 für Beschwörungen und Hervorrufungen und -5 bei Tod.

Herausforderungen

Monster werden wie Charaktere erschaffen, haben aber folgende Klassenwürfel: W4, W8 oder W12. W12-Monster haben eine besondere Resistenz oder Kraft pro Stufe.

Fallen werden mit normalen Attributproben gefunden, vermieden oder erduldet.

Erfahrungspunkte (EP) gibt es für gefundene Schätze, die ausgegeben werden. Um eine Stufe aufzusteigen, müssen [1000 x jetzige Stufe] Goldmünzen ausgegeben werden.

Alternativregeln (zum Ankreuzen)

Kleine Regelwerke wie das **1 Pot RPG** regen dazu an, sie zu verändern und anzupassen. Folgende Regelvorschläge ergaben sich aus Überlegungen während der Spieltests.

Bestimmung der Attribute

Für manche Geschmäcker verursacht die 3W6-Methode zu starke Schwankungen. Folgende Alternativen sorgen für etwas mehr Gleichheit:

- Die Attribute werden mit 3W4+4 bestimmt (was zu leicht überdurchschnittlichen Charakteren führt).
- Folgende Werte werden auf die Attribute verteilt: 7, 9, 10, 11, 12 und 14.
- Für überdurchschnittliche Charaktere werden die Werte 8, 10, 12, 13, 14 und 16 verteilt. Menschen verteilen sie frei, alle anderen Rassen per Zufall.

Rüstungsklasse

Geschick ist das einzige Attribut, das direkten (und starken) Einfluss auf die Kampfwerte hat. Folgende Alternativen können Abhilfe schaffen:

- Die Rüstungsklasse wird ausschließlich von der getragenen Rüstung bestimmt. Die Sonderregel für Kampfmanöver kann in diesem Fall eingesetzt werden, um den Attributen etwas mehr Einfluss auf den Kampf zu geben. Man beachte auch die (Standard-) Regel, dass erfolgreiche Attributproben Boni auf den Angriffswurf geben können.
 - Keine Rüstung: RK 10
 - Leichte Rüstung: RK 12
 - Schwere Rüstung: RK 14
 - Schild: RK +1
- Um die Rüstungsklasse weniger breit gefächert zu haben, kann man sie mit folgender Formel berechnen: $RK = GES/2+5$ (abgerundet).

Kampfmanöver

- Ein Kampfmanöver ist ein Angriff, der etwas anderes bezwecken soll, als größtmöglichen Schaden zu verursachen, z. B. den Gegner entwaffnen, zurückdrängen oder zu Fall bringen. Auch wenn der Angriff keinen direkten Schaden verursacht, kann der Gegner indirekt Schaden nehmen. Jemanden über eine Klippe zu drängen, verursacht zunächst keinen Schaden, der Aufschlag am Fuß der Klippe schon.

Will ein Angreifer ein Kampfmanöver durchführen, würfelt er einen normalen Angriff. Trifft er, würfelt der Gegner eine passende Attributprobe - meist Stärke oder Geschick - als Verteidigung. Misslingt die Verteidigungsprobe, hat das Manöver den vorher festgelegten Effekt.
- Einen Gegner von hinten niederzuschlagen ist ein Kampfmanöver. Es kann nicht innerhalb eines laufenden Kampfes und nur nach einer erfolgreichen Schleichenprobe durchgeführt werden. Die Verteidigungsprobe erfolgt auf Konstitution. Für das Niederschlagen im Kampf siehe "Nicht tödlicher Schaden".
- Will die Gruppe Kampfmanöver leichter machen und das Kampfgeschick der Kämpferklasse mehr betonen, kann die Verteidigungsprobe um den Grad des Erfolgs (siehe "Handlungen") erschwert werden.

Nicht tödlicher Schaden

- Der Angreifer kann bestimmen, ob er den Gegner töten oder nur ausschalten will. Dies muss vor dem Angriffswurf angesagt werden. Sinken die TP des Gegners auf 0 oder weniger, fällt er in Ohnmacht und erwacht eine Stunde später mit 1 TP.

Magie

- Zauberkundige Klassen können [Stufe +2] Zauber täglich sprechen, eine ordentliche Nachtruhe vorausgesetzt.
- Es gibt keine Zauber, die direkt zum Tod führen.

Stufenanstieg

- Beim Erreichen einer geraden Stufe (2, 4, 6, ...), darf ein Charakter ein Attribut um einen Punkt anheben.

Stufenbegrenzung

- Das Regelsystem wird ab Stufe 10 oder 12 extrem strapaziert, besonders wenn magische Gegenstände keine Seltenheit sind (s. u.). Aus diesem Grund stellt Stufe 12 die obere Grenze des Erreichbaren dar. Keine Klasse kann höher aufsteigen. Es gibt dementsprechend nur eine Handvoll Figuren auf dieser Stufe, und sie sind die Legenden und Halbgötter der Welt.

Anmerkung zu magischen Gegenständen

Magische Gegenstände wie z. B. die klassischen +1-Schwerter (Angriffswurf und Schaden werden um 1 erhöht) oder +2-Rüstungen (RK +2) waren bei D&D vor der aktuellen Version ein wichtiger Bestandteil der Charakterentwicklung. Das gilt um so mehr für das **1 Pot RPG**, wo sich nur wenige Werte bei Stufenanstieg ändern.

Um eine Schwemme an langweiligen Plus-Waffen oder -Rüstungen zu vermeiden, sollte der Spielleiter magische Gegenstände gezielt und nach großen überwundenen Schwierigkeiten verteilen. Es wird davon abgeraten, magische Gegenstände auf den Märkten oder in "Magieläden" zum Kauf anzubieten. Wenn möglich sollte jeder magische Gegenstand eine Besonderheit haben, die ihn zum Unikat macht. Schwerter können Namen, eine Geschichte, Feinde und Freunde besitzen. Rüstungen können legendär sein und eine lange Geschichte haben. Magische Ringe wurden speziell geschmiedet, um bestimmte Feinde zu besiegen. Es sollte aber auch nicht übersehen werden, dass ein +1-Schwert für die meisten Klassen immer etwas Besonderes ist, da es für sie die einzige Möglichkeit darstellt, ihre Angriffswürfe dauerhaft zu verbessern.

Hausregeln

-
-
-