

Aufiquest **Das Tischrollenspiel**

Inhalt

Titel	Seite
Aufiquest Logo	1
Inhalt	2
Vorwort	4
Grundidee	4
Die Burg	4
Der Gott der Welt	4
Das Spielziel	4
Fun Fact	4
Würfelsorte	4
Andere Welten	4
Klassen	5
Fähigkeiten	5
Lebenspunkte	6
Bewegungsrate	6
Kampf	7
Runden	7
Kampfreihefolge	7
Schaden	7
Überrascht werden	7
Waffenwechsel im Kampf	7
Gegenstände	7
Geld	8
Startkapital	8
Gewicht	8
Platz	8
Monster (Pixelwesen)	8
Pixelprellionus/-a	9
Mellinio Perigrates	9
Virus	10

Titel	Seite
Belohnung für bestandene Abenteuer	10
Grundsätzlich	10
Belohnung für gutes Rollenspiel	10
Charaktererstellung in a nutshell	10
Teil 1 - Der Charakter	10
Teil 2 - Klasse wählen	10
Teil 3 - Fertigkeiten ausbilden	10
Teil 4 - Startkapital aufschreiben	10
Die Lizenz	11



Background-Image:
Jeremy Thomas on unsplash

Vorwort

Grundidee

Aufiquest ist ein kostenloses Pen & Paper Rollenspiel.

In diesem Rollenspiel geht es darum, dass die Spieler Questen erfüllen, welche sie vom König oder der Königin der Burg, auf der sie Leben, erhalten. Nach dem Erfüllen erhalten sie dann dafür eine Belohnung. Die Spieler sind quasi Online-Spieler, die das Video-Rollenspiel namens „Aufi-Quest“ spielen.

Die Burg

Die Spielercharaktere leben in einer riesigen Burg. Dort gibt es quasi alles. Sie wurde einst vom Gott der Welt erschaffen und verändert sich ständig nach seiner Laune (der des Spielleiters). Der König oder die Königin (je nach Spielleiter) herrscht über die Burg und kann sich vom Gott ein klein wenig manipulieren lassen. Er kann also dafür sorgen, dass die Spielercharaktere eventuell einen gewissen Bonus oder Malus auf etwas erhalten.

Der Gott der Welt

Der „Gott der Welt“ ist der Spielleiter. Er kann Leute einfach tot umkippen und wiederauferstehen lassen. Er kann die Welt so formen, wie er es gerade will.

Das Spielziel

Das Spiel ist durchgespielt, wenn alle Spieler aus der Gruppe alle 6 Fähigkeiten komplett „hochgelevelt“ haben.

Fun Fact

Die Welt ist in Pixeln aufgebaut und sieht demnach so ähnlich aus, wie ein altes Computer-Spiel.

Würfelsorte

In Aufi-Quest wird zwar selten gewürfelt, aber wenn, dann mit W10, also zehenseitigen Würfeln.



Image:
Sandra Ahn Mode on unsplash

Andere Welten

Das Setting von Aufiquest beruht auf einer Fantasy-Welt. Davon brauch man sich aber nicht abschrecken lassen. Man kann mit ihm genauso gut in einer ganz anderen Welt, also einem anderen Setting, spielen.

Klassen

Vor jedem Abenteuer sucht sich jeder Spieler für seinen Spielercharakter eine Klasse aus. Die Punkte, die der jeweilige Spieler durch die Klasse erhält, kommen in eine Gruppenkasse. Danach können sie dann von den Spielern taktisch klug auf ihre Fähigkeiten verteilt werden. So kann ein Spieler theoretisch vergleichsweise sehr gute Fähigkeiten haben und ein anderer nicht so gute. Die spezielle besondere Fähigkeit, die man bei drei der Attribute erhält, gilt nur für ein Abenteuer und nicht permanent!

Klasse	Punkte	Besondere Fähigkeit
Fast-Gott	100	Keine
Kampf-Begabter	40	Man kann Gegner, wenn die Umstände passen, spalten.
Normalo	80	Auf eine bestimmte Fähigkeit +1
Weises Wesen	20	Ausgesprochen gutes Wissen der Welt: „Fähigkeit: Wissen 4“

Fähigkeiten

Fähigkeiten werden nacheinander gekauft. Damit ist beispielsweise gemeint: Jemand hat „Kampf 1“, möchte aber „Kampf 2“ erhalten. Dafür muss er 20 Punkte ausgeben.

Fähigkeit	Auswirkungen	Kosten in Punkten
Geschickt 1	Man kann mit viel Mühe eine Türklinke herunterdrücken	0
Geschickt 2	Man ist ungeschickt	15
Geschickt 3	Man ist einigermaßen geschickt	20 weitere
Geschickt 4	Man ist geschickt	20 weitere
Geschickt 5	Man kann einer Fliege eine Krawatte anbinden	20 weitere
Kampf 1	Man kann mit Waffen umgehen	10
Kampf 2	Man kann nicht allzu gut kämpfen	20 weitere
Kampf 3	Man kann einigermaßen gut kämpfen	20 weitere
Kampf 4	Man kann gut kämpfen	20 weitere
Kampf 5	Man ist kaum aufzuhalten	30 weitere

Fertigkeit	Auswirkungen	Kosten in Punkten
Klug 1	Man ist sehr unklug	0
Klug 2	Man ist unklug	10
Klug 3	Man ist einigermaßen klug	20 weitere
Klug 4	Man ist klug	25 weitere
Klug 5	Man ist ein Genie	30 weitere
Kraft des Lebens 1	Bestimmt die Lebenskraft	0
Kraft des Lebens 2	Bestimmt die Lebenskraft	20
Kraft des Lebens 3	Bestimmt die Lebenskraft	20 weitere
Kraft des Lebens 4	Bestimmt die Lebenskraft	20 weitere
Kraft des Lebens 5	Bestimmt die Lebenskraft	30 weitere
Rennen 1	Man kann laufen (nicht nur gehen)	0
Rennen 2	Man kann relativ langsam rennen	20
Rennen 3	Man kann relativ schnell rennen	20 weitere
Rennen 4	Man kann schnell rennen	20 weitere
Rennen 5	Man kann sehr schnell rennen	30 weitere
Wissen 1	Man weiß kaum etwas	0
Wissen 2	Man weiß wenig	20
Wissen 3	Man weiß einigermaßen viel	20 weitere
Wissen 4	Man weiß viel	25 weitere
Wissen 5	Man ist sehr Weise	50 weitere

Lebenspunkte

Die Lebenspunkte eines Wesens sind 10 x der Stufe in der Fähigkeit „Kraft des Lebens“. Sie regenerieren sich nach jedem Abenteuer wieder neu. Bei 0 Lebenspunkten ist man bewusstlos, bei weniger ist man tot.

Bewegungsrate

Ein Wesen kann sich pro Runde 1,5 Meter, multipliziert mit der Stufe in der Fähigkeit „Rennen“ (mind. 1,5 Meter), bewegen.

Kampf

Bei einem Kampf wird gewürfelt, ob man trifft oder nicht. Der Schaden geht von der jeweiligen Waffe aus.

Gewürfelt wird mit einem W10. Bei mindestens einer 6 hat man den Gegner getroffen und macht je nach Waffe so- oder soviel Schaden.

Runden

Der Kampf ist in Runden aufgeteilt. Eine Runde dauert ca. 4 - 6 Sekunden. Jedes Wesen hat pro Runde einen Angriff frei und darf sich bewegen.

Kampfreihefolge

Die Fähigkeit „Rennen“ bestimmt, wie schnell ein Charakter handelt. Sie bestimmt also auch die Initiative eines Wesens. Rennen 1 zum Beispiel wäre Initiative 1 usw. Haben zwei Wesen dieselbe Initiative, so wird ausgewürfelt, wer beim jeweiligen Augenblick die höhere Initiative hat.

Schaden

Das Ausrechnen des Schadens funktioniert so: Schaden der Waffe + Stufe in Fähigkeit „Kampf“ x1,5.

Überrascht werden

Man kann überrascht werden. Beispielsweise dann, wenn man aus dem Hinterhalt angesprungen wird. In einem solchen Moment haben die Angreifer in der ersten Kampfrunde jeweils 2 Angriffe. Die Überraschten in der ersten Runde jeweils einen. Zudem greifen die Angreifer für den Rest des Kampfes immer als erstes an.

Waffenwechsel im Kampf

Der Wechsel der Waffe ist im Kampf kein Problem. Die Waffe, welche man auswählt, kann man problemlos mit der Waffe, die man vorher ausgewählt hatte, tauschen. Genauso ist es mit allem Anderen, auch mit Rüstungen.

Gegenstände

Gegenstand	Funktion	Kosten in Castle Coins
Bogen	Reichweite 25 m, Verursacht bei Treffer Schaden von 4 LP, unendlich viele Pfeile (beim schießen)	120
Götter-Gilden-Goldmäuschen (GGG)	Heilt bei Einnahme pro Runde 10 LP (insgesamt 30)	100
Rüstung (Leder)	Eine komplette Lederrüstung erscheint um den Körper herum (Gesamt-LP +10), Bewegungsrate pro Runde um 1 m reduziert	100

Gegenstand	Funktion	Kosten in Castle Coins
Rüstung (Kette)	Eine komplette Kettenrüstung erscheint um den Körper herum (Gesamt-LP +20), Bewegungsrate pro Runde um 2 reduziert	200
Rüstung (Eisen)	Eine komplette Eisenrüstung erscheint um den Körper herum (Gesamt-LP +30), Bewegungsrate pro Runde um 3 reduziert	300
Schild	Ein 1 Meter großer Schild (Bei Verwendung Gesamt-LP +10)	25
Schwert	Verursacht bei Treffer 6 LP Schaden	50
Speer	Verursacht bei Treffer 4 LP Schaden (Bei Verwendung dank Länge des Speers Gesamt-LP +2)	30

Geld

Das Geld heißt in diesem Rollenspiel „Castle Coins“ (CC). Man kann soviel Geld mit sich tragen, wie man möchte.

Startkapital

Das Startkapital eines Spielercharakters besteht aus einem Set Kleidung und 60 CC.

Gewicht

Gewicht spielt in diesem Rollenspiel keine Rolle. Man kann so viel bei sich tragen, wie man möchte.



Image:
Cederic Vandenberghe on unsplash

Platz

Man kann immer einen Gegenstand in der rechten und einen in der linken Hand halten. Außerdem darf man eine Rüstung oder Kleidung tragen. Man hat generell unendlich viele freie Inventarplätze.

Monster (Pixelwesen)

Der Gott der Welt kann nicht alles im Blick behalten. Daher kann es zeitweise Lücken in der Welt geben, aus denen plötzlich Monster erscheinen. Auch Anderes, ungewolltes, kann dann passieren.

Pixelprellionus/-a

Ein Pixelprellionus bzw. ein Pixelprelliona ist ein aus Programmierfehlern entstandenes Wesen, welches eine Größe von etwa 8 Metern hat, immer unterschiedlich aussieht, und komplett mit schwarzer Farbe überzogen ist, wodurch es sich sehr gut verstecken kann.

Kategorie	Wert
Name	Pixelprellionus/-a
Geschickt	1
Kampf	2
Klug	1
Kraft des Lebens	5
Rennen	4
Wissen	2

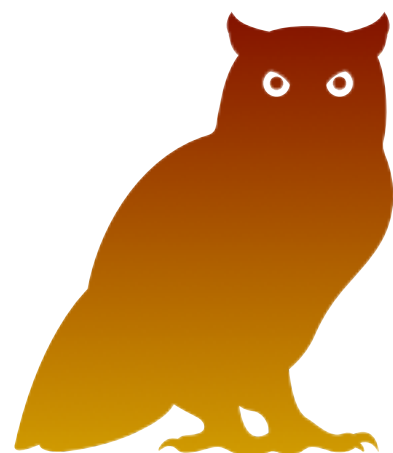
Mellinio Perigrates

Ein Mellinio Perigrates ist ein Wesen, welches aussieht wie ein Schlüssel. Fasst man es an, bekommt man einen starken Stromschlag. Dieser zieht einem 9 LP ab.

Kategorie	Wert
Name	Mellinio Perigrates
Geschickt	1
Kampf	-
Klug	1
Kraft des Lebens	1
Rennen	1
Wissen	1



Image:
Will Turner on unsplash



Virus

Ein Virus ist ein Wesen, welches eine Form hat wie ein Mensch. Es möchte alles um sich herum zerstören, vor allem alles Lebende. Zudem ist es äußerst stark. Ein Virus ist quasi ein Spieler, der sich alles „erhackt“ hat. Ein solcher trägt meist ein komplett schwarzes Schwert und eine komplett schwarze Ritterrüstung. Dadurch ist er nur schwer zu erkennen.

Kategorie	Wert
Name	Virus
Geschickt	5
Kampf	5
Klug	5
Kraft des Lebens	5
Rennen	5
Wissen	5

Belohnung für bestandene Abenteuer

Grundsätzlich

Vor jedem neuen Abenteuer suchen sich die Spieler ihre Klasse neu aus. Somit erhalten sie auch neue Punkte.

Belohnungen für gutes Rollenspiel

Der Spielleiter darf den Spielern für gutes Spiel ihrer Rollen oder exzellente Ideen am Ende eines Abenteuers als Belohnung zu den Punkten, welche die Spieler sowieso erhalten, noch einen Bonus in Form von Extra-Punkten geben.

Charaktererstellung in a nutshell

Teil 1 - Der Charakter

Name, Aussehen, Hintergrundgeschichte etc. des Charakters, welchen man spielen möchte, erschaffen

Teil 2 - Klasse wählen

Von den vier Klassen „Fast-Gott“, „Kampf-Begabter“, „Normalo“ und „Weises Wesen“ eine aussuchen.

Teil 3 - Fähigkeiten ausbilden

Mit der Gruppe absprechen, wer wie viele Punkte erhält und welche Fähigkeiten ausbildet.

Teil 4 - Startkapital aufschreiben

Das Startkapital, also 60 CC, aufschreiben.

Die Lizenz

Dieses Werk unterliegt folgender Lizenz:

Namensnennung 2.0 Deutschland (CC BY 2.0 DE)