

Eine Regel ist
genug



Inhalt

Titel	Seite
Eine-Regel-ist-genug-Logo	1
Inhalt	2
Grundidee und Beschreibung	3
Diplomatische Lösung unmöglich?	3
Charaktererschaffung	3
Der Charakter	3
Charakterfertigkeiten	3
Spezifizierungen der Charakterfertigkeiten	4
Fertigkeiten ausbilden	4
Welten	4
Solo-Abenteuer-Regelung	5
Vorgeschlagene Extra-Regeln	5
Spaßpunkte	5
Wunschpunkte	5
Die Lizenz	6

Grundidee und Beschreibung

Eine Regel ist genug besteht grundsätzlich aus einer einzigen Regel, die lautet: *Habt Spaß! Alle!* Erzählt euch Geschichten und erlebt zusammen spannende Abenteuer!

Es können Extraregeln zu der grundlegenden Regel hinzugefügt werden. So kann das einfache Grundspiel weit ausgebaut werden.

Sollten Ihnen Regeln fehlen, erfinden Sie diese einfach dazu!

Diplomatische Lösung unmöglich?

Ist eine diplomatische Lösung unter den Spielern einmal nicht möglich, muss doch der Weg des Würfels entscheiden. Es wird also ausgewürfelt, wer „Recht“ hat. Alternativ, und wenn alle genug Zeit haben, sind kleine Spiele wie Kartenspiele und Ähnliches zum Ausfechten solcher Konflikte oft jedoch Spaßiger.

Genannte und ähnliche Lösungen können zwar zur Lösung eines Konflikts führen, sind unter gegebenen Umständen jedoch sehr unbefriedigend und sollten wirklich nur eingesetzt werden, wenn nichts anderes funktioniert.

Charaktererschaffung

Der Charakter

Wie sieht der Charakter aus? Wie alt ist er? Welche Freunde hat er? Was macht ihn aus? Was hat er schon erlebt? Diese und weitere Fragen sollten zuerst mal beantwortet werden.

Charakterfertigkeiten

Spielercharaktere haben bestimmte Charakterfertigkeiten.

Charakterfertigkeiten
Athletik
Einflussnahme
Kunst (genauer spezifizieren)
List
Natur
Reiten
Schwimmen
Waffenkunst (genauer spezifizieren)
Wahrnehmung
Wissen (genauer spezifizieren)
...

Spezifizierungen der Charakterfertigkeiten

Kunst	Waffenkunst	Wissen
Jonglieren	Waffenlos	Alchemie
Malerei	Kurze Klinge	Handwerkskunst
Singen	Lange Klinge	Heilkunst
...	Speer	Kultur (genauer spezifizieren)
...	Stöcker (Keule, Knüppel, Stock,...)	Magie
...	Fernkampf - Altzeit	Monster
...	Fernkampf - Neuzeit	Natur
...	...	Religion (genauer spezifizieren)
...	...	Schmiedekunst
...	...	Sprache (genauer spezifizieren)

Fertigkeiten ausbilden

Charakterfertigkeiten können ausgebildet werden.

Grundsätzlich erhält man in allen Fertigkeiten die Abstufung „mittel“. Wenn man sich jedoch in einer Fertigkeit „schlecht“ zuordnet, darf man sich dafür in einer anderen „gut“ geben. Dasselbe gilt für „sehr schlecht“ und dementsprechend „sehr gut“.

Welten

Ein großer Vorteil dieses kleinen Regelwerkes ist, dass man damit ohne größere Probleme jegliches Setting und jegliches Abenteuer aus jeglichen Rollenspielen bespielen kann.



Solo-Abenteuer-Regelung

Solo-Abenteuer wären mit diesem Regelwerk ohne eine Sonderregelung nur schwer zu bespielen, da in ihnen häufig auf bestimmte Werte geworfen werden soll. Für diese Ausnahme gibt es jedoch eine Regelung:

Man muss immer eine Mindestzahl erwürfeln, um eine Probe zu bestehen. Den Würfel, den man dafür erhält, hängt davon ab, wie gut man eine Fertigkeit beherrscht. Wird eine Fertigkeit benötigt, die es in diesem Regelwerk nicht gibt, wird eine ausgewählt, die dieser ähnelt.

Erschwerungen und Erleichterungen werden in der Regel so übernommen, wie sie auch angesagt werden. Ist der Wert zu extrem, müssen andere, spontane, Regelungen zum Zuge kommen.

Können in gewünschter Fertigkeit	Würfelsorte	Mindestzahl	Wahrscheinlichkeit, Wurf zu bestehen
Sehr gut	W12	5-12	~67%
Gut	W10	5-10	60 %
Mittel	W8	5-8	50 %
Schlecht	W6	5-6	~33%
Sehr schlecht	W4	4	25 %

Vorgeschlagene Extra-Regeln

Spaßpunkte

Der Spielleiter darf nach einer Spielrunde an Spieler sogenannte Spaßpunkte verteilen. Spieler dürfen diese in einer anderen Spielrunde einsetzen, um das Abenteuer ein wenig zu manipulieren. Spaßpunkte verfallen jedoch nach zwei folgenden Spielrunden mit denselben Spielern.

Beispiel:

Der Spielleiter verteilt an jeden Spieler einen Spaßpunkt, da die Spielrunde besonders spaßig und spannend war. In der Spielrunde darauf, mit denselben Spielern, ereignet sich folgende Situation: Einer der Spieler hat gerade eine Rede vor einem großen Publikum gehalten, die leider aber eher misslungen als gelungen ist. Der Spieler setzt nun seinen Spaßpunkt der Spielsitzung zuvor ein und erhält so eine neue Chance, indem er durch den Spaßpunkt eine zweite Rede halten darf. Das Publikum ist durch den Spaßpunkt trotz der ersten Rede kaum voreingenommen und gibt ihm eine zweite Chance, sodass er noch immer eine beachtliche Chance auf eine gelungene Rede hat.


Wunschkpunkte

Der Spielleiter darf an Spieler sogenannte Wunschkpunkte verteilen, wenn sie eine ausgezeichnete Idee haben, er sie einfach mal belohnen möchte oder aus anderen Gründen. Die Spieler dürfen diese Punkte dann in einem beliebigen Abenteuer einsetzen und sich einen Gegenstand dafür wünschen, der dann wie aus dem nichts an irgendeinem Punkt in der Reichweite des jeweiligen Spielers erscheint, den dieser leicht erreichen kann. Man kann mehrere Punkte einsetzen. Bei einem einzigen Punkt darf sich ein Spieler einen kleinen bis mittelgroßen Gegenstand wie einen Schlüssel oder einen Baseballschläger wünschen. Ab 10 Punkten kann über Gegenstände wie ein Auto und ab 50 Wunschkunkten über Häuser und Ähnliches geredet werden.

Die Lizenz

Dieses Werk unterliegt folgender Lizenz:

Namensnennung 2.0 Deutschland (CC BY 2.0 DE)



Eine Regel ist genug ist ein absichtlich klein gehaltenes Rollenspiel, das auf leichte und schnell zu erlernende Regeln abzielt. Es soll schnell angefangen werden zu spielen - wobei man jegliches Abenteuer aus jeglichen beliebigen anderen Rollenspielen dafür verwenden kann.