

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 geht es darum, dass die Spieler Questen erfüllen, die sie vom König oder der Königin der Burg, auf der sie Leben, erhalten. Nach dem Erfüllen erhalten sie dafür Belohnungen. Quasi sind die Spieler Online-Spieler, die das Video-Rollenspiel namens „Aufiquest“ 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 je nach der Laune des Spielleiters dauernd. Der König bzw. die Königin herrscht über die Burg und kann sich vom Gott manipulieren lassen. Er kann also dafür sorgen, dass die Spielercharaktere einen gewissen Bonus oder Malus auf bestimmte Aktionen 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. Er kann alles.

Das Spielziel

Es gibt ein Spielziel. Dieses ist erfüllt, wenn alle Spieler aus der Gruppe alle 6 Fähigkeiten total „hochgelevelt“ haben.

Fun Fact

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

Würfelsorte

In Aufiquest wird selten gewürfelt. Wenn jedoch, dann mit W10, also zehnsseitigen Würfeln.



Andere Welten

Das Setting von Aufiquest beruht generell auf einer Fantasy-Welt. Lasst euch davon jedoch nicht abschrecken! Man kann mit Aufiquest genauso gut in einer ganz anderen Welt, also einem anderen Setting, spielen.

Klassen

Vor jedem Abenteuer suchen sich die Spieler für ihre Spielercharaktere jeweils eine Klasse aus. Die Punkte, die der jeweilige Spieler durch die ausgewählte Klasse erhält, kommen in eine Gruppenkasse. Danach können die Spieler jene Punkte taktisch klug auf ihre Fähigkeiten verteilen. So kann ein Spieler vergleichsweise sehr gute Fähigkeiten haben und ein anderer eher schlechte. Die spezielle besondere Fähigkeit, die man bei drei der Attribute erhält, gilt immer nur für ein Abenteuer, niemals 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.

Beispiel: Der Spieler Aufiblu hat „Kampf 1“, möchte jedoch „Kampf 2“. 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 komplett. 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“, bewegen. Selbst, wenn ein Wesen Stufe Eins nicht hat, kann es sich in einer Runde 1,5 m weit bewegen.

Kampf

Bei einem Kampf wird gewürfelt, ob getroffen wird oder nicht. Der Schaden wird durch die jeweilige Waffe bestimmt.

Gewürfelt wird mit einem W10. Mindestens bei einer 6, trifft man den Gegner und macht je nach Waffe Schaden.

Runden

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

Kampfreihenfolge

Die Fähigkeit „Rennen“ bestimmt nicht nur, wie weit ein Charakter in einer Kampfrunde gehen bzw. rennen kann. Sie bestimmt auch, wie schnell ein Charakter handelt, also die Initiative. Beispielsweise wäre „Rennen 1“ eine Initiative von 1. Haben zwei Wesen dieselbe Initiative, so wird ausgewürfelt, wer beim jeweiligen Augenblick die Höhere hat.

Schaden

Das Ausrechnen des Schadens funktioniert so, dass der Schaden der Waffe mit der Stufe in der Fähigkeit „Kampf“ addiert und mit 1,5 multipliziert wird. Die Formel dafür lautet also: Schaden der Waffe + Stufe in Fähigkeit „Kampf“ $\times 1,5$.

Überrascht werden

Man kann überrascht werden. Beispielsweise dann, wenn man aus dem Hinterhalt angesprungen wird. In solch einem Moment erhalten die Angreifenden in der ersten Kampfrunde jeweils 2 Angriffe. Die Überraschten in der ersten Runde ganz normal einen. Zudem greifen die Angreifenden für den ganzen Kampf lang immer zuerst an.

Waffenwechsel im Kampf

Der Wechsel der Waffe ist im Kampf normalerweise kein Problem. Die Waffe, die man auswählt, kann problemlos mit der Waffe, die man vorher ausgewählt hatte, austauschen. Genauso ist es mit allen anderen Gegenständen, Rüstungen inbegriffen.

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 Aufiquest „Castle Coins“ (CC). Man kann soviel Geld bei sich tragen, wie man möchte.

Startkapital

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

Gewicht

Gewicht spielt in Aufiquest keine Rolle. Man kann vom Gewicht her unendlich viel bei sich tragen.



Platz

Man kann einen Gegenstand in der rechten und einen in der linken Hand halten. Zudem darf man eine Rüstung und Kleidung tragen und hat grundsätzlich 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 herauskommen. Auch anderes, ungewolltes, kann passieren.

Pixelprellionus/-a

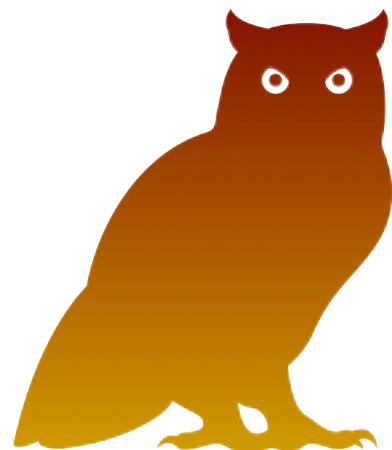
Ein Pixelprellionus / ein Pixelprelliona ist ein aus Programmierfehlern entstandenes Wesen, das etwa 8 Metern groß ist. Außerdem sieht es so gut wie immer unterschiedlich aus und ist komplett mit schwarzer Farbe überzogen, durch die es sich im Normalfall sehr gut verstecken kann.

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, das wie ein Schlüssel aussieht. Fasst man es an, bekommt man einen starken Stromschlag, der einem 9 Lebenspunkte abzieht.

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



Virus

Ein Virus ist ein Wesen, das eine Form wie ein Mensch hat. Es möchte alles um sich herum vernichten und ist sehr stark. Ein Virus ist quasi ein Spieler, der sich alles „erhackt“ hat. Ein solcher trägt zudem meist ein komplett schwarzes Schwert und eine komplett schwarze Ritterrüstung. Dadurch ist er nur schwerlich 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. Sie können ihre vorherige Klasse auch erneut wählen.

Belohnungen für gutes Rollenspiel

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

Charaktererstellung in a nutshell

Teil 1 - Der Charakter

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

Teil 2 - Klasse wählen

Eine der vier Klassen „Fast-Gott“, „Kampf-Begabter“, „Normalo“ und „Weises Wesen“ 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 Castle Coins und ein Satz Klamotten, aufschreiben.

Die Lizenz

Dieses Werk unterliegt folgender Lizenz:

Namensnennung 2.0 Deutschland (CC BY 2.0 DE)