

Pocket Quest v.1.48 OE

Open Adventure
seekguild.com/openadventure

(Deutsche Übersetzung von Peter Kastberger
<https://github.com/bemperum/Open-Adventure>)

OPEN ADVENTURE ist ein Rollenspiel für Personen ab 10 Jahren. Gespielt wird mit einer Gruppe aus mindestens zwei Personen. Eine Person übernimmt dabei die Rolle des **Spielleiters (SL)** und ist somit Schiedsrichter und Erzähler gleichzeitig. Die anderen Spieler übernehmen die Rollen von Fantasy- oder Science Fiction **Charakteren (CHR)**. Jeder **Spieler** übernimmt einen imaginären Charakter, auch **Spieler-Charakter (SC)** genannt. Andere imaginäre CHR werden **Nicht-Spieler Charakter (NSC)** genannt. Eine Gruppe von solchen Charakteren (SC und/oder NSC) wird **Party** genannt.

Würfel Mechanik

Wenn die Fähigkeiten eines **CHR** auf die Probe gestellt werden, wird die gewünschte Aktion möglichst genau erzählt und mit zwei sechseitigen Würfeln gewürfelt. Die beiden Würfel sollten am besten unterschiedliche Farben haben. Etwa ein weißer und ein schwarzer Würfel. Für das Ergebnis zählt nach dem Wurf nur der kleinere Wert:

- Wenn weiße Würfel den kleineren Wert zeigt, wird das Ergebnis zur Fähigkeit hinzugefügt.
- Wenn der schwarze Würfel den kleineren Wert zeigt, wird das Ergebnis von der Fähigkeit abgezogen.
- Wenn beide Würfel gleich sind, bleibt der Wert der Fähigkeit.

Die Würfelergebnisse werden von 0 bis 5 gerechnet, wobei die 6 als 0 behandelt wird. Zur besseren Übersicht soll nachstehende Tabelle dienen:

	0	+1	+1	+1	+1	+1
	-1	0	+2	+2	+2	+2
	-1	-2	0	+3	+3	+3
	-1	-2	-3	0	+4	+4
	-1	-2	-3	-4	0	+5
	-1	-2	-3	-4	-5	0

Diese Art zu Würfeln heißt **1W6-1W6**. Das Würfelergebnis wird auf die getestete Eigenschaft angewandt. Dies wird als **Standardprobe** oder nur "Probe" bezeichnet.

Charaktererschaffung

1. Die **sieben primären Eigenschaften** eines SC werden aufgeschrieben: **Stärke (STR)**, **Wahrnehmung (WAN)**, **Intelligenz (INT)**, **Fingerfertigkeit (FF)**, **Vitalität (VIT)**, **Charisma (CHA)**, **Magie (MAG)**.

2. Die **12 sekundären Eigenschaften** werden aufgeschrieben. Jede sekundäre Eigenschaft basiert auf einer primären Eigenschaft:

Gesundheit (GEP)=VIT, **Kondition (KOND)= VIT**, **Fachkunde (FAK)=INT**, **Sprachkönnen (SPK)=INT**, **Tapferkeit (TAP)=VIT**, **Reflexe (RFX)=FF**, **Willenskraft (WIK)=INT**, **Nahkampf Attacke (N-ATK)=STR+Waffenschaden (WS)**, **Fernkampf Attacke (F-ATK)=WAN+WS**, **Unbewaffnete Attacke (U-ATK)=WAN**, **Parade (PAR)=FF+Rüstschutz (RST)**, **Manapunkte (MP)/Psionikpunkte (PSI)=MAG**.

3. Auswahl eines **Archetypen (ARCH)** und eintragen aller Vor- und Nachteile. Fehlende primäre Eigenschaften zählen 0. Optional kann man **zwei Archetypen** wählen (**DUAL-ARCH**), dabei werden alle Boni und Mali geteilt (es wird abgerundet) und die Eigenschaften kombiniert. Bei sich gegenseitig ausschließenden Eigenschaften ist die einschränkendere der beiden zu nehmen.

4. Wählen einer Rasse oder Spezies. Auswahl der Sonderfertigkeiten (SF) laut ARCH und Vergabe der +/- Modifikatoren.

5. Verteilen von **3W6 Charakterpunkten (CP)** auf die primären Eigenschaften. Keine Eigenschaft darf weniger als 1 CP und mehr als 10 CP haben, MAG ausgenommen.

6. Starten mit **3W6 Geld**, Kauf von Waffen, Rüstung und Gegenständen.

7. Ausdenken von Namen, Hintergrund, Beruf und Persönlichkeit.

Archetypen

MYSTIKER: FF 4, INT 6, CHA 4, MAG 6, 5 Vorteile, Bewegungspunkte (BEW) 7, +4 FAK (INT), -2 KOND, 1W6-1 GEP FF Level (LVL).

KÄMPFER: STR 6, INT 4, DEX 6, VIT 4, 4 Vorteile, BEW 5, 1W6+1 GEP FF LVL.

HEILER: STR 4, FF 4, CHA 6, VIT 6, 4 Vorteile, BEW 4, +2 FAK (INT), 1W6+1 GEP FF LVL.

ANFÜHRER: FF 4, INT 6, CHA 6, VIT 4, 4 Vorteile, BEW 6, +2 FAK (CHA), 1W6-1 GEP FF LVL.

SCHÜTZE: FF 6, INT 4, DEX 6, CHA 4, 3 Vorteile, BEW 8, 1W6 GEP FF LVL.

WALDLÄUFER: STR 4, FF 6, INT 6, DEX 4, 5 Vorteile, BEW 7, 1W6 GEP FF LVL.

KRIEGER: STR 6, DEX 4, CHA 4, VIT 6, 3 Vorteile, BEW 5, 1W6+2 GEP FF LVL, +2 Power Punkt (PP), FF Attacke (ATK), -2 Reflex, -2 FAK (INT).

Rassen und Spezies

ZWERG: Größe: klein, Vorteile: Wärmesicht,

Giftresistenz, Nachtsicht, verbessertes Klettern, Furchtlosigkeit. +3 FAK (STR), +1 WIK.

ELF: Größe: normal, Vorteile: Magieresistenz, Wärmesicht, verbessertes Hören, Sprinten, Resistent gegen Illusion. +3 FAK (FF), +2 GEP (Zwerg/Hobgoblin), -2 FAK (STR).

MENSCH: Größe: normal, Vorteile: Sprinten, Klettern, Schwimmen, Furchtlosigkeit. +1 FAK (STR), +3 GEP (Alle), +1 WIK.

KLANGON: Größe: groß, Vorteile: Sprint, Springen, Nachtsicht, Klettern, Furchtlosigkeit. +3 GEP (Megalisk), +2 FAK (STR), +1 FAK (WAN), -1 RFX.

VULTOSS: Größe: normal, Vorteile: Psionik Resistenz, Selbstheilung, Wärmesicht, Resistent gegen Illusion, Hören. +2 FAK (CHA), +3 FAK (FF).

Vorteile

NACHTSICHT: ermöglicht es, im Dunkeln zu sehen, als wäre es leicht schummrig. Radius: 6 EH. CHR kann keine Farben sehen, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wird.

FURCHTLOSIGKEIT: +2 WIK gegen Angst, Einschüchterung und Betörung.

SELBSTTHEILUNG: 1 x Tag kann eine volle Rundenaktion verwendet werden, um die GEP des CHR zu heilen. Ist Abhängig von der CHR Stufe.

WÄRMESICHT: CHR kann Wärme-abstrahlende Wesen oder Gegenstände im Dunkeln wahrnehmen. Funktioniert nicht bei Kaltblutern.

RESISTENT GEGEN ILLUSION: +1 auf alle Proben (PAR) gegen Illusion oder illusorische Effekte.

SCHWIMMEN, SPRINGEN, KLETTERN, HÖREN: +2 auf die Probe, zusätzlich +2 BEW beim Klettern und Schwimmen.

MAGIERESISTENZ: Immunität gegen Paralisieren, +2 gegen Schlaf- und andere Zauberei.

GIFTRESISTENZ: +2 gegen Krankheiten, +1 TAP gegen Gift.

PSIONIKRESISTENZ: Immun gegen mentale Spionage, +2 WIK gegen PSI-Angriffe und Betörung.

SPRINT: Investiere 1 KONDD, um doppelt so viele BEW bis zum Ende der Runde (EDR).

STUFENAUFSTIEG

Alle SC starten bei Stufe 0. Wenn die CHR **Erfahrungspunkte (EP)** im Laufe des Abenteuers gesammelt haben, können diese für einen Stufenaufstieg (STU++) ausgegeben werden. **Stufenaufstieg = neues Level * 2 * 500 EP.** Wenn die neue Stufe erreicht ist, bekommen die Charaktere neue GEP (abhängig vom Archetyp), 1W6 extra FAK und können MAG wirken, die ihrer Stufe entspricht.

ZEIT & RAUM

Raum (EH) ist ein Maß für die Distanz, die ein CHR gehen, laufen, klettern, etc. kann. Distanz kann beim Spiel

als Raster auf Papier dargestellt werden (Rasterkarte). In den meisten Fällen ist 1EH=1m.

Im-Spiel-Zeit ist in **zwei Zeittypen** geteilt: **Taktische Zeit** und **Zeit erhöhter Aufmerksamkeit**. Im Kampf wird die Zeit verlangsamt und läuft in taktischer Zeit ab. 1 EH taktische Zeit = 6 Sekunden. In Zeiten erhöhter Aufmerksamkeit ist 1 EH = 1 Minute.

BEWEGUNG

Ein CHR kann eine Anzahl an EH pro taktische Zeit zurücklegen, die den BEW entspricht. In Zeiten erhöhter Aufmerksamkeit entspricht dieser Wert **BEW * 2**. CHR können 1 KONDD investieren, um +1 BEW bis EDR zu erhalten. **Leichtes Terrain** kostet 1 BEW, **normales Terrain** 2 BEW, **schwieriges Terrain** 3 BEW.

RAST & ERHOLUNG

Ein CHR der sich in Erholung oder auf Rast befindet, kann keine anstrengenden Dinge verrichten.

SCHLAF: CHR müssen für 8 Stunden/Tag schlafen, oder sie erleiden 1 ESP. CHR erleiden 1 zusätzlichen ESP für je 4 weitere Stunden Schlafentzug. Pro 8 Stunden Schlaf wird ein ESP verloren.

KURZE REAST: Für jede Stunde Rast erholen sich die Charaktere um 1 KONDD.

NATÜRLICHES HEILEN: CHR erhalten eine Anzahl GEP = STU FF pro Tag (Minimum ½ GEP), oder 2 x STU FF pro Tag wenn die CHR einen ganzen Tag rasten.

LICHT & SICHT

LICHT: Es gibt drei Arten von Beleuchtung: Vollbeleuchtung (VB), Teilbeleuchtung (TB) und Unbeleuchtet (UB). CHR erleiden -1 Sichtbehinderung auf alles in UB.

SICHTFELD: Damit ein CHR ein freies Sichtfeld (SIF) auf ein Ziel hat, muss es möglich sein, von jeder Ecke des Feldes auf dem der CHR steht, eine direkte Linie auf jede Ecke des Feldes, auf dem das Ziel steht, zu ziehen.

Tod

Wenn die GEP eines CHR auf 0 oder darunter sinken, so stirbt dieser. Die EP-10% können auf einen neu erschaffenen CHR übertragen werden.

Charakteraktionen

PROBEN: Wann immer der Ausgang einer Handlung ungewiss ist, kann der SL vom jeweiligen CHR eine passende Probe verlangen. Das Resultat der Probe wird mit der jeweiligen Fertigkeit (FAK) oder Eigenschaft verglichen. Wenn das Resultat 5 oder höher ist, gelingt die Probe.

SPRACHE: Wenn ein CHR eine Sprache sprechen, verstehen, lesen oder schreiben will, so wird eine Probe

auf SPK gewürfelt. Wenn das Resultat 5 oder höher ist, gelingt die Probe.

SELBSTRETTUNG: Wenn eine Situation Tapferkeit, Reflexe oder Willenskraft eines CHR erfordert, so kann eine entsprechende Probe verlangt werden. Wenn das Ergebnis 5 oder höher ist, kann die Bedrohung ausgeschaltet, oder der entstehende Schaden halbiert werden.

STURZ: Wenn ein CHR abstürzt, erhält er 1 SCHD pro EH (maximal jedoch 50 SCHD).

HERABSTÜRZENDE GEGENSTÄNDE: Ein auf einen CHR stürzender Gegenstand verursacht 1 SCHD je KG Gewicht ab einer Höhe von 3 EH, darunter 1/2 SCHD. Eine Probe SELBSTRETTUNG kann den Schaden nochmals halbieren.

KAMPF

A. ÜBERRASCHUNG UND INITIATIVE: Bei Beginn einer Auseinandersetzung würfelt der SC welcher am nächsten zu einem gegnerischen NSC ist eine Probe WAN. Der CHR mit dem höchsten Wert erhält die **Initiative**. NSC würfeln diese Probe 1 x pro Rasse/Spezies. Ist der Initiative-Wert einer Gruppe 5 oder mehr Punkte unter dem Wert der gegnerischen Gruppe, so sind die unterlegenen CHR "überrascht" und können in der ersten Kampfunde **keine Aktion** ausführen.

B. AKTIONEN ANSAGEN: Bevor die CHR in einer Runde eine Aktion durchführen können, müssen diese angesagt werden. CHR können entweder **zwei Standardaktionen** oder **eine Ganz-Runden-Aktion** durchführen. Weiters gibt es eine beliebige Anzahl an **freien Aktionen**, die durchgeführt werden können. Einige Spezialaktionen benötigen mehrere Runden, um abgeschlossen werden zu können. Alle ATK und BEW sind Standardaktionen.

C. AKTIONEN DURCHFÜHREN: CHR einer Party führen ihre Aktionen in beliebiger Reihenfolge durch, jedoch immer in vollständigen Zügen einer nach dem anderen. Ein CHR kann auf Wunsch seine Aktion nach den Zug eines anderen CHR verlagern. Dieses Verzögern kostet eine Standardaktion.

NAHKAMPF-ATTACKEN: Jeder CHR, der eine **Nahkampfwaffe (NW)** besitzt, kann einen CHR auf einem angrenzenden Feld angreifen. Der Erfolg einer N-ATK ergibt sich aus STR+WS+Wurf. Jeder Punkt, der die PAR des Verteidigers übersteigt, verursacht einen Punkt Schaden (GEP).

FERNKAMPF-ATTACKEN: Jeder CHR, der eine **Fernkampfwaffe (FW)** besitzt, kann einen anderen CHR in seinem SIF angreifen. Der Erfolg ergibt sich aus WAN+WS+Wurf. Für jedes +1 wird +1 zur Distanz der ATK hinzugefügt, für jedes -1 wird 1 Punkt abgezogen. Jeder Punkt, der die PAR des Verteidigers übersteigt, entsteht 1 Schaden (GEP).

UNBEWAFFNETE ATTACKEN: Jeder CHR kann einen CHR auf einem angrenzenden Feld angreifen. Der Erfolg ergibt sich aus FF+Wurf. Der Angreifer kann sich entscheiden, den Gegner zu treten und erhält dadurch +2 ATK bis EDR, aber auch -1 PAR bis EDR. Treten gilt als

Ganze-Runden-Aktion. Der Angreifer kann sich auch für Schlagen entscheiden, er kann damit 2 x pro Standard-Aktion angreifen. Jeder Punkt der die PAR des Verteidigers übersteigt, ergibt 1 Punkt Schaden (GEP).

RINGEN: Ein CHR kann versuchen, einen CHR auf einem angrenzenden Feld niederzuringen. Ringen wird wie eine U-ATK ausgeführt, jedoch ohne Schläge und Tritte. Angreifer und Verteidiger haben je einen Status "Ringen", der folgendermaßen sein kann

- Frei stehend
- Greifen
- Bodenkampf
- Festgehalten

Wenn ein CHR eine erfolgreiche Ringen-ATK durchgeführt hat, kann der Angreifer wählen, ob sich A) der Ringen-Status des Gegners oder B) der eigene Ringen-Status ändert. Ein CHR mit Ringen-Status "Festgehalten" ist ohne Verteidigung. CHR die gerade Ringen, können keine anderen Aktionen außer Ringen und Verteidigen durchführen. Dies gilt nicht für den Status "frei stehend".

KRAFTPUNKTE (KRP): Für jeden +1 ATK bekommt der CHR 1 KRP bis EDR. KRP können mit Ausrüstung oder FAK kombiniert werden.

DECKUNG: Es gibt drei Arten von Deckung, die ein CHR benutzen kann um sich vor einer ATK zu schützen:

- Vollständig: Blockiert SIL
- Halb: +2 PAR
- Keine: kein Effekt (Standard)

Zustände

BLIND: -4 ATK, -4 PAR

ERSCHÖPFT: -1 KOND und -1 auf alle Proben pro Erschöpfungszähler. 1 Tag Rast regeneriert 1 Erschöpfungspunkt.

VERGIFTET: Pro Runde gilt: Probe auf Tapferkeit (TAP) Bei Misserfolg stirbt der CHR.

BLUTET: Pro Runde gilt: Probe auf TAP. Bei Erfolg -1 Blutungszähler, bei Misserfolg -1 GEP.

VERWIRRT: Bei Erfolg -1 auf Verwirrtzähler. Bei Misserfolg -3 auf alle Proben.

Abkürzungen

Gesinnungspunkt	GES
Archetyp	ARCH
Rüstschutz	RST
Attacke	ATK
Einfach, Mittel, Experte und Meister	EMEM
Kupfer Kosten und Kosmos Kredit	KK
Charisma	CHA

Charakter Punkt	CP
Fingerfertigkeit	FF
Parade	PAR
Schadenspunkt	SCHD
Ende der Runde	EDR
Vollbeleuchtung	VB
Gold Kosten und Galaktischer Kredit	GK
Spielleiter	SL
Spielleiter Regelbuch	SLRB
Gesundheitspunkt	GEP
Intelligenz	INT
Sichtfeld	SIF
Sprachkönnen	SPK
Stufe	STU
Nahkampf Attacke	N-ATK
Magie	MAG
Manapunkt	MP
Bewegungspunkt	BEW
Unbeleuchtet	UB
Nicht-Spieler Charakter	NSC
Spieler Charakter	SC
Wahrnehmung	WAN
Teilbeleuchtung	TB
Kraft Punkt	KRP
Psi Punkt	PSI
Fernkampf Attacke	F-ATK
Silber Kosten und Sternen Kredit	SK
Fachkunde	FAK
Kondition	KOND
Stärke	STR
Zielwert	ZW
Unbewaffnete Attacke	U-ATK
Vitalität	VIT
Waffenschaden	WS

Gewicht	GEW
Erfahrungspunkt	EP
Tapferkeit	TAP
Reflexe	RFX
Willenskraft	WIK
Sonderfertigkeiten	SF
Einheit (Distanz, Größe, Gewicht)	EH
Erschöpfungspunkt	ESP
Nahkampf Waffe	NW
Fernkampf Waffe	FW