

Aeris Universelles Rollenspielsystem

Einleitung

Das vorliegende Rollenspielsystem hat zum Ziel, ein minimalistisches, flexibles und einfach zu erlernendes Regelgerüst für Abenteuer in allen erdenklichen Kampagnenwelten zu bieten, deren Fokus auf Erzählung und Charakterdarstellung liegt. Beim Entwurf des Systems habe ich bewusst auf wertetechnischen Detailreichtum verzichtet und den Schwerpunkt auf Allgemeingültigkeit und geringen Umfang der Grundregeln bei höchstmöglicher Fallabdeckung gesetzt

Dieses Konzept ist als eine Art „Taschenrollenspiel“ gedacht, geeignet am besten für Ad-Hoc-Abenteuer und als Alternative zu aufwändigen Regelwerken, die man mitunter allein ihres physischen Umfangs wegen nicht überall dabei haben kann. Zum Beispiel im Urlaub ;)



Das System

Die Werte

Das Skelett der Regeln bilden drei Wertegruppen: die Attribute, die Trainingsarten und die Spezialisierungen. Für Spielercharaktere ist die Startwerteverteilung, wie nicht anders zu erwarten, reglementiert, während für NSC und Kreaturen der Spielleiter natürlich die Freiheit hat, sie bei Bedarf ganz nach eigenem Gutdünken zu gestalten – Stichwort „Flexibilität“, nicht zu verwechseln mit „Spielleiterwillkür“.

Die Attribute

Es gibt insgesamt fünf Attribute, die grundlegende Eigenschaften eines Charakters wiedergeben. Sie sind mehr als grobe Richtwerte zu verstehen und werden sich bei Standardcharakteren zumindest zu Beginn des Spiels nur wenig unterscheiden. Der Clou ist die eben doch vorhandene geringfügige Differenz, die eine über- oder unterdurchschnittliche Ausprägung einer Eigenschaft darstellen und damit das Charakterspiel in werterelevanten Situationen unterstützen soll.

Die Attribute sind:

- Stärke: spiegelt die pure Muskel- (oder Prothesen-)kraft des Charakters wieder.
- Geschick: steht für allgemeine Koordination und Schnelligkeit des Charakters.
- Intellekt: ist das Maß der mentalen Begabung, des logischen und abstrakten Denkvermögens.
- Widerstand: stellt die körperliche Verfassung des Charakters dar, sein Immunsystem und seine Kondition.
- Ego: ist bezeichnend für die Willenskraft, das Selbstbewusstsein und die Präsenz des Charakters.

Ein neuer Charakter beginnt im Normalfall mit acht Punkten in jedem Attribut und hat drei Punkte zur freien Verteilung.

Die Trainingsarten

Die drei Trainingsarten sind noch abstraktere Eigenschaften als die Attribute. Sie dienen für die letzteren als regeltechnisches „Hilfsmittel“ für die jeweilige Aufgabe und beschreiben im Vergleich zu jenen einfacher zu schulende Fähigkeiten.

Die Trainingsarten sind:

- Sensorisches Training: gibt an, wie gut der Charakter mit dem „Input“ seiner Sinnesorgane umgehen kann – ob er Dinge schnell bemerkt oder eher übersieht, aus einem Musikstück ein bestimmtes Instrument heraushören kann, spürt, wie die Mücke zustechen will, bevor es zu spät ist oder nicht usw.
- Motorisches Training: ist sowohl für reflektorische, als auch bewusste Bewegungen aller Art ein Maß und spielt bei Proben eine Rolle, die körperliche Aktivitäten repräsentieren, z.B. Ausweichen, Einteilen der eigenen Kraft, Unterdrücken einer unwillkürlichen Bewegung u.a.
- Endogenes Training: ist der Ausdruck für die Gehirnfitness – das Konzentrations- und Erinnerungsvermögen und auch die Fähigkeit, Dinge schnell zu erfassen.

Diese drei Werte sind für gewöhnlich viel niedriger als die Attribute. Im Laufe der Charaktererstellung dürfen Spieler einen, zwei und drei Punkte jeweils einer Trainingsart zuweisen.

Die Spezialisierungen

Das wohl vielseitigste Element des Systems sind die Spezialisierungen. Die Spieler dürfen sich die Spezialisierungen ihrer Charaktere nicht nur frei aussuchen, sondern auch frei entwerfen. Dabei ist alles möglich, was eben die besonderen Steckepferde des Charakters darstellt – von Akrobatik über Kunstgeschichte, Fechten, schwarze Magie bis zum Biertrinken oder Schnelltippen: alles, was ein Charakter besonders gut oder im Gegensatz zur überwiegenden Mehrheit kann, lässt sich über Spezialisierungen ausdrücken. Zu Beginn wird ein Charakter mit drei Spezialisierungen ausgestattet, mit einem Punkt in jeder. Im Laufe des Spiels können weitere Spezialisierungen erworben werden (s. „Erfahrung und Steigerung“).



Die Proben

Grundsätzlich folgen alle Proben derselben Mechanik: es werden die für die gegebene Situation passenden Attributs- und Trainings-, sowie eventuell relevante Spezialisierungswerte addiert, dann wird ein zwanzigseitiger Würfel geworfen. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der ermittelten Summe, gilt die Probe als bestanden. Kleines Beispiel: für die Zeichnung einer leserlichen Planskizze würde der Spielleiter eine Probe auf Intellekt plus motorisches Training verlangen. Ein Charakter mit Intellekt 8 und motorischem Training 2 würde eine 10 oder niedriger würfeln müssen. Besitzt er einen Punkt in der Spezialisierung „Grafik“ (oder „Räumliches Vorstellungsvermögen“, oder...), ist 11 die Obergrenze.

Besondere Umstände oder Bedingungen der Aufgabe können Proben erleichtern oder erschweren, indem sie das gewürfelte Ergebnis modifizieren. Die Probe auf Intellekt und endogenes Training, um eine Grundschulmatheaufgabe zu lösen, würde mit einer erheblichen Senkung des Ergebnisses einhergehen, während eine Hochschulmathematik Klausur im Gegenteil, etliche Punkte Addition verlangt.

Die Kämpfe

Manchmal lassen sich gewalttätige Auseinandersetzungen nicht vermeiden – und selbst in einem Erzählrollenspiel kann deren Ausgang dem Willen des Schicksals unterworfen sein. Dieses System bietet keine detaillierten Regeln für komplexe taktische Begegnungen, sondern lediglich eine grundlegende und einfache Mechanik zur Abwicklung der Kämpfe. Die Ausgestaltung der Einzelheiten obliegt der Phantasie der Spieler und des Spielleiters. Folgende Richtlinien sind zu beachten:

- Der Einfachheit halber sind die Helden prinzipiell immer vor ihren Feinden dran, solange sie nicht überrascht werden. Die Reihenfolge der Handlungen kann bei Bedarf durch einen Würfelwurf festgelegt werden – z.B. mit einem zwanzigseitigen Würfel, nicht oder mit den Werten in motorischem Training modifiziert.
- Die Länge einer Kampfrunde sollte vom Spielleiter festgelegt werden; mein Vorschlag sind drei Sekunden. Der Umfang einer Aktion sollte durch gesunden Menschenverstand begrenzt werden. Als Faustregel gilt: pro Kampfrunde ist nur eine, in Ausnahmesituationen zwei Proben auf aggressive Handlungen möglich.
- Um einen Gegner mit einer Waffe (oder Faust; Fuß, Krallen etc.) zu treffen, muss einem Charakter die Probe auf Geschick plus motorisches Training gelingen. Rüstungen, Deckung, irritierendes quantenobjektähnliches Verhalten können diese Probe um einen fixen oder ad hoc gewählten Wert erschweren – hilfloses Feststecken, Ahnungslosigkeit des Gegners hingegen gewähren eine Erleichterung.
- Ein Spielercharakter verfügt über einen Gesundheitsvorrat, der seinem Widerstandswert entspricht. NSC sind nicht an diese Regel gebunden – für eine Schießerei im Stil von „Star Wars“ läge es z.B. nahe, dass der Spielleiter die Fußsoldaten mit einem bis zwei Lebenspunkten ausstattet.
- Kleine und mittlere Nah- und Fernkampfwaffen (Messer bis Säbel, Bögen bis Pistolen) richten für gewöhnlich einen Punkt Gesundheitsschaden an; große Waffen (Zweihandschwerter, Lanzen, Sturmgewehre) verursachen zwei Punkte. Bei einer gewürfelten 1 auf die Trefferprobe wird der Schaden um einen Punkt erhöht. Optional können bestimmte Nahkampfwaffen ab einem gewissen Stärke-Wert einen zusätzlichen Punkt Schaden verursachen.



Erfahrung und Steigerung

Ein jeder Charakter entwickelt sich im Laufe des Spiels weiter und wird in einigen Gebieten besser, auch „spieltechnisch“. Im vorliegenden System wird dies durch das Ansammeln von Erfahrungspunkten dargestellt, die für Steigerungen ausgegeben werden können. Alle Werte können gesteigert werden, jedoch zu unterschiedlichen Kosten:

- Attribute: 3 Erfahrungspunkte für 1 Punkt Steigerung
- Trainingsarten: 2 Erfahrungspunkte für 1 Punkt Steigerung
- Spezialisierungen: 1 Erfahrungspunkt für 1 Punkt Steigerung.

Natürlich steht es einem Charakter frei, eine neue Spezialisierung zu erlernen. Wenn er im Spiel einen Weg hat, sich neue Kenntnisse anzueignen, so lässt es sich auch in den Werten widerspiegeln: Für zwei Erfahrungspunkte darf der Charakter eine neue Spezialisierung einschlagen – gesteigert wird diese allerdings wie die alten Spezialisierungen für einen EP pro Punkt.

Da die Erfahrungspunkte eher überschaubare Werte annehmen, sollte der Spielleiter sie eher vorsichtig verteilen. Als Richtlinie gilt – ein durchschnittlicher vierstündiger Spielabend, an dem die Charaktere ihr gegenwärtiges Ziel erreichen oder ihm signifikant näher kommen, ist zwei Erfahrungspunkte wert. Dauert der Abend länger oder haben die Helden etwas wirklich Außergewöhnliches oder Umfangreiches vollbracht, können es auch mehr EP werden; kommt die Geschichte nicht voran oder die Spieler bekommen nichts gebacken und quatschen über letzten Sonntag, darf der Spielleiter knauserig sein.



Adaptation

Da dieses System gedacht ist, für jede erdenkliche Spielwelt einsetzbar zu sein, bedarf es eigentlich keiner größeren Anpassungen. Ob klassische Fantasy, historische Kampagne, moderne Welt oder Science-Fiction, das simple Regelgerüst dürfte überall gleich gut funktionieren.

Das heißt allerdings nicht, dass keine spezielle Anpassung möglich ist. Im Gegenteil, und einfach zu bewerkstelligen. Dabei bieten Spezialisierungen die beste Methode: zum Beispiel könnte der Spielleiter in einer Welt, in der es mehrere spielbare Völker gibt, jedem Charakter je nach Volk eine besondere Bonus-Spezialisierung zu erlauben. So würden Gimli der Zwerg und Hilda die Zwergin beide „Zechen“ zusätzlich zu den drei frei wählbaren Spezialisierungen bekommen. Oder „unverschämte Ausdauer“. Oder „Dickschädel“. Oder was auch immer der Spielleiter als passend ansieht – am besten sicherlich mit Zustimmung der ganzen Gruppe.

Bei Bedarf kann auch an den Attributen und Trainingsarten gedreht werden: vielleicht einem Kroger einen Extrapunkt auf Widerstand gewähren und dafür einen vom Intellekt abziehen. Hauptsache, die Änderungen ufern nicht aus – Zahlenspielerereien liegen nicht im Fokus des Systems.