

Quick Charakter Creating System, 2. Edition - Quickrules, © 1995-2002 U.we M.undt

Quickrules - also "Schnellregeln" von einem Mini-Universalsystem? Ein Unding? Ich denke nicht, denn das mittlerweile über 60 Seiten starke QCCS-Grundregelwerk enthält weitaus mehr Informationen, als zum Spiel eigentlich notwendig sind. Hier gibt es nun die abgespeckten Basisregeln, die zusammen mit dem Charakterblatt und Tabellenblatt von QCCS zum Spielen ausreichen sollten.

Charaktererschaffung

Fangen Sie ihren Charakter mit Vergabe eines **Namens**, einer **Kultur**, und der Festlegung der **Rasse/Typus/Abstammung** an. In Sachen Kultur, Rasse und Typus (Klasse) ist der Spielleiter die Referenz und hat in jedem Fall ein Veto-Recht. Von den entsprechenden Beschreibungen des Grundregelwerks kann der Spieler sich inspirieren lassen. Das Feld **Körperliche Erscheinung** kann man auch zum Schluß ausfüllen. Je nach Art des Charakters wird der Spielleiter dem Charakter ein oder mehrere Ausrüstungs-Pakete zugänglich machen.

Ein QCCS-Charakter besteht aus 23 **Attributen**. Es gibt die acht körperliche Attribute: Ausdauer, Balance, Erscheinungsbild, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution, Reflexe, Stärke. Zu den mentalen Attribute gehören: Ausstrahlung, Bildung, Ehrgeiz, Ehrlichkeit, Gedächtnis, Glaube, Intuition, Koordination, Logik, Menschlichkeit, Neugierde, Schnelligkeit, Toleranz, Wahrnehmung, Willenskraft. Attribute werden im Spiel direkt eingesetzt oder dienen als Basis für neue Fertigkeiten.

Zu den Eigenschaften des Charakters gehören auch Fertigkeiten, deren Art und Anzahl vom Spieler bestimmt werden kann. In die Felder **Erlerntes & Angeborenes** und **Waffenkünste** können die Namen dieser Fertigkeiten eingetragen werden. Unter **Übersinnliches** und **Magieformen** finden sich bereits feste Einträge.

Jeder Eigenschaft kann der Spieler zu Beginn eine von sechs Stufen (1=Mies bis 6=Übermenschlich) zuordnen und als Zahl in die Spalte neben dem Namen eintragen. Werte der Stufen 1-3 sind nicht begrenzt. Die Menge der höheren Werte ist dagegen limitiert (siehe Richtwerte am unteren Blattrand). Überdurchschnittliche Werte sind etwas Besonderes und sollten entsprechend Kultur und Klasse eingesetzt werden. Auch **Magische Gegenstände** und **Verbündete** lassen sich mit diesen limitierten Werten kaufen.

Wenn alle Eigenschaften festgelegt sind werden die Abhängigen Eigenschaften bestimmt. Dazu gehören die **Magiequellen**, **Abwehr** und **Trefferzonen**. Zur Bestimmung der Magiequellen werden je ein Attribut und eine Übersinnliche Eigenschaft multipliziert. Die Abwehr errechnet sich aus der Summe von Gewandtheit, Koordination und Reflexe. Die Trefferzonen haben je einen Faktor, einen Rüstung- und einen Trefferwert. **Rüstung** - sofern vorhanden - wird aus Materialkonstitution x Faktor ermittelt. Einige Materialwerte finden sich am unteren Blattrand. Der **Trefferwert** beschreibt "Haut & Knochen" und errechnet sich aus Konstitution x Faktor.

Spielregeln

Die Regeln sind denkbar einfach: Immer wenn eine Probe mit den Würfeln ermittelt werden soll, werden zwei zehseitige Würfel (W100 oder W%) verwendet. Daraus läßt sich ein Wert zwischen 1 und 100 ablesen. Dieser Wert wird zur entsprechenden Fertigkeit addiert und sollte über der vom Spielleiter vorgegebenen Schwierigkeit (zwischen 50=leicht und 190=absurd) oder dem Ergebnis des Gegners liegen. Besondere Würfelresultate sind 1-5 (schlecht) und 95-100 (gut), die man als "kritisch" bezeichnet. Waffen haben eigene untere Wertebereiche zwischen 1-3 und 1-15 (s. Tabellenblatt).

In besonders heiklen Situationen wird eine rundenbasierte Zeitrechnung eingesetzt. Eine Runde dauert 10 Sekunden und ermöglicht etwas Bewegung und eine Aktion. Welche Figur als erste handeln darf entscheidet die Koordination, Bewegungsweite, getragene Last und eingesetzte Waffe. Die Stufe der Koordination wird zur Initiative der eingesetzten Waffe addiert und der Wert der Traglast (abhängig von der Bewegungsweite) abgezogen. Die Figur mit dem höchsten Wert handelt als erste.

Kampf

Angriffen mit Waffen oder elementarer Magie kann das Opfer mit einem Schild (**Block**, $Fertigkeit+W\% > 100$), durch Ausweichen (**Abwehr**+ $W\% > \text{Angriff}$) oder **Reflexen** ($\text{Bonus}+W\% > \text{Angriff}$) begegnen. Gelingt der Angriff wird die Trefferzone ermittelt.

Angesagte Ziele werden bei Unterwürfeln einer Prozentchance ($\text{Gewandtheit} \times \text{Faktor}$) getroffen oder zufällig ermittelt - wobei am wahrscheinlichsten Torso, Arme und Beine getroffen werden. Der **Schaden** wird mit einer Anzahl W10 bestimmt, die der Spielleiter anhand der Kombination aus Waffe und Rüstung bestimmt (s.TB). Der Schaden wird von der getroffenen Körperstelle abgezogen. Trifft die Waffe auf ein Rüstungsteil "schluckt" diese 75% des Schadens und nur 25% erreichen den Körper. Sinken Rüstung oder Körperteil-Trefferpunkte auf 0 Punkte verlieren sie ihre Funktion.

Magie

Magieanwender nutzen das Magiepotential aus ihren Quellen **Gnade**, **Energie** oder **Charisma** und modellieren diese mit einer oder mehreren **Magieformen**. Ein für den Charakter durchschnittlicher Zauber benötigt ca. 100 Quellenpunkte (s.TB).

Auch Mischungen mehrerer **Quellen** und Kooperation verschiedener Magier sind möglich. Der Spieler beschreibt seinen Zauber und klärt mit dem Spielleiter die notwendigen Magieformen und Punktekosten ab. Setzt der Charakter passende **Verbrauchsmaterialien** oder **Fokusse** ein senkt sich die Schwierigkeit und/oder der Punkteverbrauch. Auch ein besonders zuträgliches Gebaren kann der Spielleiter entsprechend belohnen.

Magische Gegenstände haben vom Spielleiter festgelegte Eigenschaften und werden mit der übersinnlichen Fertigkeit **Artefakte** benutzt. Vollmagische Charaktere zaubern direkt über ihre Magieformen. Halbmagier benötigen einen Fokus und sind auf Spruchmagie beschränkt. Bei nichtmagischen Charakteren beschränkt sich die Magie auf eine übernatürliche Fähigkeit pro Magieform.

Magiepunkte regenerieren einmal pro Tag durch 8 Stunden Schlaf. Artefakte können nur mit einer passenden Quelle und Thaumaturgie aufgeladen werden.

Erfahrung

Charaktere steigern ihre Fertigkeiten durch Anwendung - im täglichen Leben oder unter Anweisung eines Lehrmeisters. Eine Fertigkeit kann bei erfolgreicher Anwendung (mit passendem Attribut-Bonus) mit 20% oder Bonus als Startwert (mit Lehrmeister, sonst 1/2 Bonus) neu gelernt werden. Weitere Übung steigert diesen Wert bis zur 3. Stufe um je +1%. Beobachtung oder Anwendung mit kritischem Erfolg erhöht die Fertigkeit unabhängig von der Stufe um 1%. Besonders hohe Attribute und Fertigkeiten, die während eines Abenteurers nicht gepflegt werden, sinken um einen Prozentpunkt.