[sychromedia] präsentiert

Ein Freies Rollenspielsystem

XD
Rollenspiel mit Einsatz

Henning „[sychron]“ Lechner
Holger Christiansen

Inhaltsverzeichnis

1 Worum geht es? 4
Was man zum Spielen benötigt 4
Entwicklung 4
Der Name 4

2 Die Fertigkeiten 5

3 Test 6
Modifikatoren 6
Schwierigkeiten 6
Konflikte 7

4 Der Pool 8
Keine passende Fertigkeit 8

5 Kampf 9
Initiative 9
Handlungen im Kampf 10
Angriffe 11
Von Schaden Erholen 12

6 Einsatz von Kleidung 13
Kleidung und Pool 13
Kleidung entfernen 13

7 Regeln für Spielleiter 14
Pool 14
Freimarken 14

Worum geht es?

Was man zum Spielen benötigt

XD ist ein Rollenspiel. Deshalb benötigst Du zum Spielen zuallererst einmal ein paar Freunde. Ausgelegt ist das Spiel für vier bis sechs Spieler, weniger oder mehr Spieler sollten aber kein Problem darstellen.

Zusätzlich zu diesen Regeln benötigt jeder Stifte und etwas Papier. Ein Collegeblock für jeden, sowie Bleistifte und Radiergummis eignen sich hier am besten.

Außerdem werden mehrere zehnseitige Würfel benötigt („d10“).

Entwicklung

XD entstand 2012 im Rahmen von wirren Gedankengängen rund um das Rollenspiel-Blogmagazin „Teilzeithelden“.

Das System wurde entwickelt von zwei Teilzeithelden-Autoren, Henning Lechner und Holger Christiansen.

Einige der Ideen entstammen Hennings Rollenspielsystemen „Mystika“ und „Flair“. Das meiste wurde allerdings eigens für XD erdacht.

Der Name

Der Name „XD“ leitet sich her aus der Tatsache, daß man zum Spielen unterschiedlich viele zehnseitige Würfel benötigt, also ... „x d10“.

Die Fertigkeiten

Es gibt keine vordefinierte Fertigkeitsliste. Stattdessen schreibst Du für Deinen Charakter auf, was Du glaubst, was er können sollte.

Dir stehen 50 Punkte zur Verfügung, von denen Du Fertigkeiten kaufen kannst.

Je nachdem, wie eng oder breit eine Fertigkeit gefasst ist, ändern sich ihre Kosten und der Modifikator, den sie gibt. Je breiter eine Fertigkeit angelegt ist, desto teurer ist sie, und desto schlechter ist der Modifikator auf den Wurf.

Bei Tests, für die Dein Charakter keine passende Fertigkeit hat, ist er entsprechend benachteiligt – siehe weiter unten.

Fertigkeitstyp	breit	normal	eng
Kosten	3	2	1
Modifikator	-1	0	2
Beispiele	Bewegung	Athletik	Klettern
	Nahkampf	Schwerter	Langschwerter
	Naturwissenschaft	Chemie	Giftkunde

Tabelle 2.1: Enge und breite Fertigkeiten

Test

Für einen Test bestimmt der Spielleiter eine passene Fertigkeit. Der Fertigkeitswert Deines Charakters zeigt an, wie viele Würfel (d10) du für den Test würfelst.

Nach dem Wurf darfst Du einen beliebigen Würfel auswählen (üblicherweise den höchsten).

Modifikatoren

Modifikatoren verändern deinen Würfelwurf abhängig von der Situation. Beispielsweise bekommt Dein Charakter einen Bonus, wenn Du passendes Werkzeug einsetzt. Andererseits bekommt er auch einen Malus, wenn die Situation noch ungünstiger ist also üblich.

Um also eine extreme Aufgabe (beispielsweise das erklimmen einer senkrechten Wand) zu bewältigen, kann Dein Charakter geeignete Hilfsmittel benutzen, wie Kletterhaken und Seile. Wenn er dadurch einen Bonus von mindestens 5 erhält, kannst Du beim Wurf die Schwierigkeit 15 erreichen.

Je nach Auswahl der Fertigkeiten Deines Charakters geben die Fertigkeiten ebenfalls einen Modifikator auf den Wurf.

Der Modifikator gilt für alle Würfel eines Wurfes gleichermaßen. Die Summe aus der gewürfelten Zahl und dem Modifikator heißt im folgenden Ergebnis. Du wählst also genaugenommen nicht einen Würfel aus, der Dir gefällt, sondern ein Ergebnis, welches Dir am besten passt.

Schwierigkeiten

Der Spielleiter schätzt die Aufgabe ein, die Dein Charakter sich vorgenommen hat, und benennt eine Schwierigkeit. Du musst mit dem Test mindestens die Schwierigkeit erreichen, um Erfolgreich zu sein.

Trivial	0
Einfach	3
Durchschnitt	6
Anspruchsvoll	9
Extrem	15

Tabelle 3.1: Schwierigkeiten

Konflikte

Wenn Dein Charakter gegen einen anderen arbeitet, so würfelst Du nicht gegen eine feste Schwierigkeit, sondern direkt gegen Deinen Gegner. Derjenige, der das höhere Ergebnis hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der nöchsthöchste Würfel ausdem Wurf, und so weiter. Löst auch das den Gleichstand nicht (was sehr selten sein sollte), gewinnt derjenige, der die Handlung angesagt hat.

Der Pool

Dein Charakter hat einen Pool, in dem er Punkte sammelt. Mit diesen kann er Fertigkeitstests, die ihm wichtig sind, modifizieren.

Jeder Charakter startet jeden Spielabend mit 10 Punkten in seinem Pool.

Bei Fertigkeitstests kannst Du Punkte aus dem Pool ausgeben, um vor einem Test einen Bonus zu kaufen. Nach dem Wurf und dem Anrechnen der „normalen“ Modifikatoren werden die ausgegebenen Punkte zusätzlich hinzuaddiert. Dieser Bonus gilt nur für diesen einen Test.

Über Tests bekommst Du auch Pool-Punkte: Wenn Du einen Test nicht durch Einsatz von Pool veränderst und der Wurf gelingt, erhältst Du die Schwierigkeit des Tests als Punkte in den Pool Deines Charakters.

Der Einsatz des Pools ist in dieser Form nur bei Fertigkeitstests möglich, nicht bei Konflikten.

Keine passende Fertigkeit

Hat Dein Charakter keinen Wert in einer passenden Fertigkeit, darfst Du trotzdem einen einzigen Würfel werfen. Allerdings gelten in diesem Fall ein paar Einschränkungen:

- Du darfst keine Aufgaben versuchen, deren Schwierigket über durchschnittlich liegt.
- Du darfst auf diese Art keine Konflikte würfeln
- Du bekommst auf keinen Fall Pool für den Fertigkeitstest, selbst wenn der Wurf gelingt.
- Du erhältst zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren von -2 auf den Test.

Kampf

Initiative

Am Anfang jedes Kampfes bieten die Spieler für ihre Initiative.

Die Bietrunde beginnt bei demjenigen, der den Kampf eröffnet hat. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, wo die Bietrunde anfängt.

Wenn Du in der Bietrunde an der Reihe bist, gibst Du einen Punkt aus Deinem Pool aus, um weiter dabeizubleiben. Wenn Du nichts ausgeben willst oder kannst, wird dadurch deine Position in der Initiative-Reihenfolge festgelegt: Wer zuerst ausscheidet, handelt als letzter, wer bis zum Ende dabeibleibt, als erster.

Nach dem letzten Charakter ist die Kampfrunde zuende und der erste Charakter eröffnet die neue Kampfrunde.

Abwarten

Du darfst innerhalb einer Kampfrunde Deine Handlung verzögern und nach einem beliebigen anderen Charakter handeln, spätestens aber am Ende der Kampfrunde. Handelst Du auch am Ende der Kampfrunde nicht, verlierst Du die Handlung und die nächste Kampfrunde beginnt.

Unterbrechen

Wenn Du abwartest, kannst Du versuchen, die Handlung eines anderen Charakters zu unterbrechen.

Du kündigst die Unterbrechung an und bietest eine Anzahl von Poolpunkten. Der andere hat die Wahl, die Unterbrechung zu akzeptieren oder selbst das Gebot mit Poolpunkten zu erhöhen.

Es wird solange geboten, bis einer der Spieler aussteigt. Der Gewinner gibt die gebotenen Poolpunkte aus, der Verlierer die abgerundete Hälfte seines Gebotes.

Gewinnt der Unterbrecher, darf er sofort seine Handlungen ausführen. Ansonsten muss er seine Handlung nach dem gerade Handelnden nehmen.

Abfangen

Abfangen ist eine Sonderform des Unterbrechens.

- Wenn Dein Charakter einen anderen Charakter erfolgreich unterbrochen hat
- und in in seiner Handlung gegen den unterbrochenen Charakter vorgeht
- und den Konflikt gewinnt,

dann darf er statt der üblichen Auswirkungen seiner eigenen Handlung auch die Handlung des unterbrochenen Charakters für erfolglos beendet erklären.

Für fünf Punkte ganz nach oben

Du kannst am Anfang einer Kampfrunde 5 Poolpunkte ausgeben, damit Dein Charakter als erster handeln darf.

Wenn dies mehrere Spieler tun, handeln die so an den Anfang gesetzten Charaktere untereinander in Initiative-Reihenfolge. Danach folgen die Charaktere, die sich nicht an den Anfang der Runde gesetzt haben.

Tauschen

Du kannst Mitspieler (oder den Spielleiter) mit Poolpunkten bestechen, um mit ihnen für eine Kampfrunde die Initiative-Position zu tauschen. Das setzt natürlich vorraus, daß der angesprochene Mitspieler auf den Handel eingeht. In diesem Fall erhält er von Dir die Poolpunkte.

Dies kann jederzeit geschehen, solange beide Charaktere in der betreffenden Kampfrunde noch nicht gehandelt haben.

Abwarten zählt nicht als Handlung, deshalb kann Dein Charakter auch mit einem Charakter tauschen, der derzeit abwartet, beispielsweise wenn Du jemanden nachfolgend unterbrechen möchtest.

Handlungen im Kampf

Du kannst pro Kampfrunde einmal handeln. Dafür wählst Du eine Fertigkeit aus. Achtung: Diese Fertigkeit musst Du für die gesamte Kampfrunde benutzen, auch für eventuelle Verteidigungen.

Wird Dein Charakter angegriffen, bevor er selbst mit Handeln an der Reihe war, muß er die in dieser Kampfrunde verwendete Fertigkeit in genau diesem Moment festlegen.

Wählst Du eine Fertigkeit, mit der Dein Charakter sich nicht effektiv verteidigen kann (Beispielsweise etwas wie „Schlösser öffnen“),

kann Dein Charakter sich in dieser Kampfrunde auch nicht verteidigen. Im Zweifelsfall musst Du begründen, wie genau Dein Charakter sich mit der gewählten Fertigkeit zu verteidigen gedenkt.

Beispiele: Die Fertigkeit „Schwertkampf“ für Angriff oder Verteidigung zu benutzen, ist naheliegend. Allerdings ist es auch durchaus denkbar, die Fertigkeit „Schmieden“ in Verbindung mit einem Schmiedehammer, oder gar die Fertigkeit „Koch“ in Verbindung mit einem Nudelholz oder einer Bratpfanne einzusetzen.

Angriffe

Der Angreifer würfelt seine für diese Kampfrunde festgelegte Fertigkeit. Der Verteidiger würfelt entweder mit seiner Kampfrundenfertigkeit dagegen, oder aber er verteidigt sich nicht. Wenn er sich nicht verteidigt, gewinnt der Angreifer automatisch.

Schaden

Wenn Dein Charakter einem Angriff unterliegt, so nimmt er Schaden. Die Fertigkeit, die er für diese Kampfrunde gewählt hat, sinkt um einen Punkt. Wenn Dein Charakter sich nicht verteidigt hat, sinkt die Fertigkeit sogar um zwei Punkte.

Sinkt eine Fertigkeit auf oder unter 0, so ist Dein Charakter ausgeschaltet und kann am weiteren Kampf nicht mehr teilnehmen. Dabei spielt es keine Rolle, um welche Fertigkeit es sich handelt.

Position

Jedesmal, wenn Dein Charakter einen Konflikt verliert, erleidet er einen Modifikator von -2 für alle folgenden Tests. Dabei ist es unerheblich, ob er in dem Konflikt Angreifer oder Verteidiger war.

Dieser Modifikator ist kummulativ, das heißt bei drei verlorenen Konflikten ist der Gesamtmodifikator schon -6. Ein Konflikt gilt auch dann als verloren, wenn der Charakter sich nicht verteidigt hat.

Neu positionieren

Dein Charakter darf sich neu positionieren. Dies tut er anstelle seiner normalen Handlung (die er für diese Kampfrunde aufgibt). Das Neupositionieren entfernt den Positionsmodifikator restlos, egal wie hoch dieser zu dem Zeitpunkt ist.

Während er sich neu positioniert, darf Dein Charakter sich weiterhin normal verteidigen. Die Wahl der zur Verteidigung gewählten Fertigkeit ist dabei völlig frei, solange der Spielleiter zustimmt, daß der Charakter sich so verteidigen kann.

Pool gegen Positionsabzüge

Du darfst im Konflikt zwar keinen Pool einsetzen, um Würfe zu verbessern, aber du darfst Poolpunkte einsetzen, um die Positionsabzüge für eine Kampfrunde zu umgehen.

Das kostet einen Poolpunkt pro Punkt Positionsabzug und gilt ab dem Zeitpunkt der Ansage bis zum Ende der Kampfrunde. Du kannst Dich entscheiden, auch nur einen Teil der Positionsabzüge zu ignorieren.

Von Schaden Erholen

Wenn Dein Charakter einen Fertigkeitstest besteht, ohne dabei Pool einzusetzen, würde er normalerweise Poolpunkte gewinnen.

Hat die Fertigkeit jedoch im Kampf Punkte verloren, so erhältst Du keine Poolpunkte, sondern einen Punkt des Fertigkeitswertes zurück, bis der normale Fertigkeitswert wieder erreicht ist.

Diese Erhohlung ist nur außerhalb eines Kampfes möglich.

Fertigkeiten, die auf 0 gesenkt wurden, regenerieren sich nach dem Kampf auf den Wert 1 und können ab da normal erhohlt werden – im Kampf bleibt der Charakter vorerst ausgeschaltet.

Heilung

Natürlich ist es mit entsprechenden Fertigkeiten möglich, andere Charaktere zu heilen. In diesem Fall muss der heilende Charakter einen anspruchsvollen Fertigkeitest bestehen, um dem zu heilenden Charakter einen Fertigkeitspunkt zu heilen.

Einsatz von Kleidung

Die Besonderheit von XD ist, daß Du Deinem Charakter aktiv helfen kannst.

Kleidung und Pool

Du kannst jederzeit ein Kleidungsstück ablegen, um 5 Punkte für den Pool Deines Charakters Pool zu kaufen.

Das funktioniert auch andersherum: Wenn der Pool Deines Charakters voll genug ist, kannst Du für je 5 Punkte zuvor verkaufte Kleidungsstücke wieder zurückkaufen.

Kleidung entfernen

Wenn Du Kleidungsstücke entfernst, statt sie abzulegen, werden sie zur Seite gelegt und können auch nicht wieder zurückgekauft werden

Schaden verhindern

Du kannst Deine Kleidung benutzen, um die Rüstung Deines Charakters zu simulieren.

Du dafst ein Kleidungsstück entfernen, um nach einem Treffer im Kampf das Sinken eines Fertigkeitswertes zu verhindern. .

Dadurch bleibt der Treffer in der Rüstung des Charakters hängen (was einen Teil der Rüstung verbeult/zerstört) und senkt nicht die für die Verteidigung eingesetzte Fertigkeit.

Diese Option steht Dir bei jedem Treffer zur Verfügung, wendet allerdings auch jeweils nur einen Treffer ab.

Neupositionieren im Kampf

Du darfst im Kampf jederzeit ein Kleidungsstück entfernen, um Dich im Kampf neu zu positionieren, ohne dafür eine Handlung auszugeben.

Regeln für Spielleiter

Pool

Auch der Spielleiter hat einen Pool, den sich alle NSC teilen müssen.

Sein Pool startet zu Beginn jedes Spielabends mit 5 Pool-Punkten für jeden Charakter in der Spielrunde.

Dieser Pool wird nicht durch die poolfrei gelungenen Proben der NSC aufgefrischt. Stattdessen erhält der Spielleiter alle Poolpunkte, die die Spieler ausgeben.

Poolpunkte, die der Spielleiter ausgibt, wandern wiederum in einen allgemeinen Vorrat, aus dem die Spieler ihre Pool-Rückgewinne und auch die durch Kleidung gekauften Punkte erhalten.

Freimarken

Wenn die Spieler unterschiedlich viele Kleidungsstücke tragen (davon ist auszugehen), darf der Spielleiter den Leuten, die weniger anhaben, Freimarken ausstellen. Diese dürfen anstelle von Kleidungsstücken abgelegt, zurückgekauft oder entfernt werden.

Abspann

Konzept, Design und Basisregeln
Henning Lechner

Zusätzliches Design, Regel-Evaluation, Balancing
Holger Christiansen

Rechtlicher Hinweis

Der Inhalt dieses Dokumentes ist geistiges Eigentum von Henning Lechner und der genannten Mitautoren. Es genießt automatisch Uhrheberrecht nach deutschem Recht. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.

In unveränderter Form sind Weiterverbreitung, Nutzung und Kopien für nicht kommerzielle Zwecke gestattet. Bei ausschnittsweiser Nutzung ist stets die Quelle anzugeben.

Kommerzielle Verbreitung, insbesondere Verbreitung auf Datenträgern oder im Printbereich, bedarf vorheriger schriftlicher Genehmigung.

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/