

# *QuickWorlds*

**Das Schnelle Rollenspielsystem**

Mirco Adam

## **Basisregelwerk**

© 1995-2009 ChromeBlack Studios

<http://quickworlds.chromeblack.com>

Version 1.03

1. Auflage

## **Einleitung**

Was zur Hölle ist eigentlich dieses QuickWorlds RPG oder QW, wie wir es kurz nennen?

Nun, eigentlich ist es ein Spiel nach dem Motto „Back to the roots“ (zurück zu den Wurzeln). Wir begeben uns also wieder zurück an den Anfang aller Rollenspiele.

Rezept: Was wir brauchen ist zunächst Mal ein vernünftiger Würfel. Wir haben uns für einen zehneitigen Würfel (W10) entschieden, da er ganz gut in unser metrisches System hineinpaßt.

Dann der Charakter (SC für Spieler-Charakter, NSC für NichtSpieler-Charakter). Diese Figur braucht körperliche Daten und geistige Daten. Die Einen Funktionieren meist ohne die Anderen in nur eingeschränktem Maße, also machen wir das Eine vom Anderen in gewissen Bereichen abhängig.

Das Eine sind die Attribute, die körperlichen Daten, sie definieren den Character und legen seine Möglichkeiten fest.

Das Andere sind die Skills - die Fähigkeiten, oder geistigen Daten, sie definieren, was der Charakter mit seinem Dasein anzufangen weiß.

## **Attribute**

Die Attribute sind Stärke [STR], Geschick [GES], Wahrnehmung [WAH], Willensstärke [WIL], Intelligenz [INT] und das Aussehen [AUS].

**STÄRKE:** Die Stärke beschreibt in einer Skala von 0-5 welche Körperkraft, welche Widerstandskraft und welche Leistungsfähigkeit und damit Ausdauer der Körper eines Charakters hat. Ein normaler Wert liegt etwa bei 2-3.

**GESCHICK:** Das Geschick eines Charakters erstreckt sich, wie die Stärke und jedes andere Attribut, auf einer Skala von 0-5 mit normalen Werten zwischen 2-3. Es beschreibt sowohl die Geschicklichkeit bei Balanceakten, die Fingerfertigkeit bei fizzeliger Kleinarbeit als auch die Schnelligkeit mit der der Charakter reagiert oder sich bewegt.

**WAHRNEHMUNG:** Die Wahrnehmung eines Charakters beschreibt seine Fähigkeit zu hören, riechen, fühlen, tasten und sehen. Sie ist Basis dafür, ob der Charakter Dinge bewußt oder zufällig wahrnimmt und wird durch den Basis-Skill Wahrnehmen/Erkennen erweitert.

**WILLENSSTÄRKE:** Dieses Attribut beschreibt die Fähigkeit eines Charakters psychischem Druck standzuhalten, dazu zählen natürlich auch Folter und Drogen.

**INTELLIGENZ:** Die Intelligenz ist ein sehr komplizierter Begriff und wird je nach kulturellem Hintergrund unterschiedlich gewichtet. Dennoch benutzen wir den Begriff an dieser Stelle, weil er Interpretationen zuläßt. Er kann Klugheit aber auch Auffassungsgabe oder geistige Gewandheit bedeuten und ist genau deshalb für dieses Spiel besonders gut geeignet.

**AUSSEHEN:** Dieser Wert ist sehr amüsant, da er als einziger mit einem hohen Wert nicht unbedingt einen Vorteil beschreiben muß, wie das bei den andere Attributen der Fall ist. Ein Mensch mit AUS 5 ist zwar der schönste und interessanteste Mensch unter allen Menschen und einer mit AUS 0 so ziemlichder häßlichste und uninteressanteste, aber ein

Mensch mit AUS 5, der sich unter bizzaren Aliens bewegt, muß noch lange nicht vorteilhaft auf diese wirken. Grundsätzlich beschreibt Aussehen jedoch nicht nur die physische Schönheit, sondern auch das Geistige, also das Charisma eines Menschen.

Wie oben schon erwähnt reicht die Skala der Attribute von 0-5. Hat ein Charakter in irgend einer Situation über den Ausgang einer Aktion zu bestimmen, die nicht von erlernten Fähigkeiten, also Skills, wohl aber von einer Kombination aus Attributen abhängen, so kann der Spielleiter, bei QuickWorlds RPG einfach nur GM (Galaktischer Manager) genannt, diese Kombination an Stelle des üblichen Skill-Checks zulassen (zum Beispiel könnte ein Ausdauer-Check bei einem SC ohne den Skill Laufen eine Kombination aus Willenskraft und Stärke sein).

Für die Skills (Fähigkeiten) gibt es eine Basisliste, die jedoch beliebig erweiterbar ist. Diese Basisliste ist weiter unten aufgeführt.

## **Skills**

Die Skills oder Fähigkeiten gründen sich auf den Attributen. Die Basisliste unten kann beliebig vom GM (oder Spielern, die Vorschläge haben) erweitert werden. Ein Skill kann maximal den Wert 5 erreichen, der niedrigste Wert ist 0 (Null).

Die Skills werden zu den Attributen die jeweils in Frage kommen hinzuaddiert. Die Zugehörigkeit der Attribute ist nicht festgelegt, um Skills möglichst vielseitig anwenden zu können und die Liste möglichst kurz zu halten.

Je nach Situation kann ein Läufer durch Kraft sein Tempo steigern oder durch Agilität einem Hindernis ausweichen. Der GM fordert hier also einen Skill-Check, kurz Wurf genannt, der sich auf eine Fähigkeit beziehen kann, aber auf ein Attribut beziehen muß.

## **Der Wurf**

(der Skill-Check)

Jeder Wurf wird mit einem zehneitigen Würfel ausgeführt (1W10). Dieser Wurf muß immer unter der Summe aus:

Attribut + Skill + Modifikator

liegen, um ein Erfolg zu sein. Dieses gilt sowohl im Kampf als auch bei normalen Würfeln. Der Unterschied zwischen Würfeln im Kampf, bzw im normalen Spiel ist lediglich, daß der Kampf in sogenannte Kampfrunden eingeteilt ist. Jede Kampfrunde ist drei Sekunden lang. SC's mit einer Agilität von 0-2 erhalten 1 Aktion, solche mit AGL 3-4 erhalten 2 Aktionen und die mit AGL 5 erhalten 3 Aktionen.

Bionische „Verbesserungen“ können diese Würfe (natürlich) ebenfalls verändern, jedoch bedenke jeder, das der bestmögliche Modifikator (Mod1) +2 ist und der schlechtmöglichste -2. Da sich allerdings einzelne Modi ebenfalls addieren, können diese schnell zu einem Problem werden.

## **Der Kampf**

Ein Mensch (nicht nur in QuickWorlds) hat eine begrenzte Resistenz gegen körperlichen

Schaden, welche durch sogenannte Lebenspunkte (LP) dargestellt wird. Pro Schadenspunkt (SP), den ein SC abbekommt, verliert er einen LP. Natürlich schützt eine entsprechende Panzerung vor Schaden, da sie ihn um soviel Punkte reduziert, wie sie als Panzerungs-Faktor (PF) besitzt.

Da QuickWorlds ein ziemlich tödliches Spiel sein kann, besitzt jeder SC zudem Schicksalspunkte (XP), die einen Wurf, bzw dessen Ergebnis verändern können. Jeder SC hat zu Beginn des Spiels 10 XP, die sich NICHT regenerieren lassen. Sind alle verbraucht, so gibt es nur in seltenen Ausnahmefällen die Möglichkeit solche zurück zu bekommen, z.B. wenn der SC eine äußerst heroische Tat vollbracht hat, die die Geschicke der Galaxis zum Wohle Aller positiv beeinflusst hat, obwohl er nicht die geringste Aussicht auf Erfolg hatte und dabei sein Leben zu opfern bereit war. Der GM kann diesem SC dann einen XP zugestehen, aber sonst: „Hasta la vista, Baby!“

Die LP eines SC's richten sich nach seiner Stärke (STR) zuzüglich einem LP für Menschen über 195cm (abzüglich einem für Menschen unter 155cm) Größe, sowie einem zusätzlichen LP für Menschen über 120kg (abzüglich einem LP für Menschen unter 60kg) Gewicht. Der wirksame Schaden ist auch gleichzeitig der negative Mod für alle Aktivitäten des Verletzten Charakters!

## **Verletzungen**

Wird ein SC von einer Waffe getroffen, so wird er vermutlich auch verletzt, ausgenommen seine Panzerung ist stärker als die Waffe. Dabei gibt es jedoch ein paar Kleinigkeiten zu beachten. Betäubungswaffen und Feuer (z.B. von Flammenwerfern) machen nicht immer den gleichen Schaden.

Es ist daher sinnvoll den in der Tabelle angegebenen Schaden für solche Waffen (man erkennt sie an der Notierung des Schadens durch z.B. ein B oder ein F als ersten Buchstaben. dabei steht B für Betäubung und F für Feuer) durch 10 zu dividieren und mit 1W10 zu Würfeln.

Der Wurf wird jetzt mit dem dividierten Schaden multipliziert. Der Schaden einer Waffe ist mit einem Typindikator notiert. Mögliche Indikatoren sind T für tödlicher Schaden, E für Explosionsschaden, S für Stich- oder Schnitt-Schaden sowie die bereits erklärten Notierungen B und F. Manche Waffen erzielen Schaden dadurch, das sie geworfen werden (sollten), wie z.B. Speere oder Handgranaten.

Ein Charakter kann ein Objekt von etwa 1kg Gewicht STR x5 Meter weit schleudern oder werfen. Erhält ein SC/NSC mit einem Treffer mehr Schaden als seine Willenskraft hoch ist, so wird er bewusstlos. Schaden von mehr als der Menge von Lebenspunkten, die ein SC besitzt, sind oft tödlich (1W10 Minuten bis medizinische Behandlung erfolgen muss, sonst: „Bye bye, Baby“!

Pro LP der regeneriert wird, verbringt ein SC einen bzw. zwei Tage in einem Krankenhaus (oder Äquivalent). Nach 24 Stunden wird ein Punkt regeneriert, nach weiteren 48 Std. der Zweite, dann wieder nach 24 Std., usw. Der Letzte Punkt regeneriert sich erst nach 1W10/2 Tagen. Eine chirurgische Operation zum Einbau von Bionik-Elementen wird als ein Schaden von 5 Punkten gewertet und verheilt entsprechend Langsam.

## Skill-Liste

Antriebs-Technik	Athletik/Akrobatik
Ausweichen/Entkommen	Befragen/Interview
Beschatten/Verfolgen	Biologie
Bionik	Botanik
Chemie	Computer
Datensuche	Diplomatie
Einschüchtern	Elektrik/Elektronik
Energie-Technik	Exoskelett
Fahren (speziell)	Fallen
Filmen/Fotografieren	Geschichte (speziell)
Ingeneur (speziell)	Intrigieren/Verschwören
Jagen	Kälteschlaf-Technik
Kampfsport (speziell)	Kartographieren
Klettern	Klingenwaffen (speziell)
Kraftakt	Kraftfeld-Technik
Laufen	Lehren/Vermitteln
Malen/Zeichnen	Mathematik
Mechanik	Medizin (speziell)
Medizin-Technik	Menschenkenntnis
Navigation (speziell)	Pilot (speziell)
Psychologie	Raum-Technik
Reiten	Reparatur (speziell)
Schleichen	Schußwaffen (speziell)
Schwereelosigkeit	Schwimmen
Sensor-Technik	Sensorik
Sicherheits-Technik	Spielen
Sprachkenntnis (speziell)	Springen
Straßenwissen	Suchen
Taktik	Tarnen/Verstecken
Tauchen	Überzeugen/Belabern
Verhören	Verkleiden
Waffen-Technik	Wahrnehmen/Erkennen
Werfen	Xenologie
Zoologie	

Diese Skill-Liste ist nicht als vollständig anzusehen. Sie ist lediglich übersichtlich gehalten um der Einfachheit des Spielsystems Rechnung zu tragen

## Ausrüstung

Videocamera (2 Stunden)	500,-
VideoCamcorder (max 8 Stunden)	1000,-
Laptop-Computer	1500,-
Display-Brille (zum Anschluss an einen Computer)	500,-
Campingzelt (6 Personen)	400,-
Elektronik-Werkzeug	1000,-
Elektronikfernglas (IR, Laser-Rangefinder)	700,-
Fernglas	50,-
Kopfhörer/Mikrofon Set	30,-
Medi-Kit (inkl. Diagnosegerät)	500,-
Notrationen (für 1 Person und 7 Tage)	75,-
Auto (SUV, Roadster, hochwertiger PKW)	50000,-
Rucksack (25 Liter)	25,-
Schlafsack (-30°C bis +40°C)	500,-
Solarzellen-Platte (Batterie-Ladergerät)	200,-
Strahlenschutz-Anzug	10000,-
Tarnanzug (Overall in Tarnfarben mit vielen Taschen)	100,-
Taucher-Ausrüstung	1000,-
Tragbare Gefriertruhe (25 Liter Inhalt)	300,-
Tragbarer Generator (10 Kilowatt für 4 Stunden)	6000,-
Tragbares Telefon (inkl. Freischaltung, Prepaid)	50,-
Werkzeugkasten	200,-

## Waffenliste

### Handfeuerwaffen

Waffe/Hersteller	Preis	Schaden	Magazin	Rw.	ROF	Gew.	Handl.
.22 Derringer	100,-	T 2	2	10	2	0,3	+2
.25 Autopistol	50,-	T 1	6	10	4	0,3	+2
Colt Phyton .357	450,-	T 3	6	50	3	0,8	+1
S&W Model 29, .44	400,-	T 4	6	50	3	1,3	+1
S&W Model 57, .41	400,-	T 3	6	50	3	1,4	+0
XP-100 Target, .221	300,-	T 5	1	75	1	1,7	+0
Browning Hi-Pow, 9mm	400,-	T 3	13	50	4	1,1	+1
Walther PPK, .32	450,-	T 2	7	30	4	0,6	+2
H&K VP-70Z, 9mm	350,-	T 3	18	40	3	1,2	+1
Beretta 92-F, 9mm	600,-	T 3	15	45	4	1,2	+2
Makarov, 9mm	350,-	T 3	8	40	4	0,8	+1
.44 Auto Mag	500,-	T 4	7	60	4	1,9	+0
IMI Baby Eagle, 357	600,-	T 3	12	50	4	1,7	+0
IMI Desert Eagle, 357	650,-	T 4	12	50	4	1,6	+0
IMI Desert Eagle, 40 ACP	750,-	T 4	10	55	4	1,7	+0
IMI Desert Eagle, 50 AE	900,-	T 5	8	65	4	1,9	+0
Glock 19, 9mm	500,-	T 3	17	45	4	0,9	+1

### Maschinenpistolen/SMG

Waffe/Hersteller	Preis	Schaden	Magazin	Rw.	ROF	Gew.	Handl.
H&K VP-70, 9mm	350,-	T 3	18	45	6	1,2	+2
H&K MP5 A5, 9mm	800,-	T 3	30	45	15	2,5	+0
Uzi, 9mm	600,-	T 3	32	45	10	4,1	-1
Ingram M-10, 9mm	400,-	T 3	32	45	18	3,5	-1
Ingram M-11, .380	400,-	T 2	32	20	20	2,1	+0
Ares FMG, 9mm	800,-	T 3	20	35	11	2,0	+0

### Zivile Gewehre

Waffe/Hersteller	Preis	Schaden	Magazin	Rw.	ROF	Gew.	Handl.
Winchester M94, .30-30	300,-	T 7	6	75	0,5	3,0	-2
Ruger M-77, .458	500,-	T 8	3	75	0,5	4,1	-2
Browning M78, 6mm	300,-	T 8	1	80	0,3	3,9	-2
Ruger Mini-14, 5,56mm	300,-	T 7	30	80	4	3,3	-2
Calico M-100, .22	250,-	T 3	100	60	4	1,9	-1
Colt AR-15, 5,56mm	600,-	T 6	30	80	4	3,7	-2

### Millitrische Gewehre

Waffe/Hersteller	Preis	Schaden	Magazin	Rw:	ROF	Gew.	Handl.
Colt M-16 A2, 5,56mm	600,-	T 6	30	100	10	3,9	-2
AK-47, 7,62mm	400,-	T 7	30	100	10	5,3	-2
Galil SAR, 5,56mm	900,-	T 6	50	100	13	4,7	-2

# QUICKWORLDS

DAS SCHNELLE ROLLENSPIELSYSTEM

H&K G-3, 7,62mm	900,-	T 7	20	100	10	5,3	-2
Steyr AUG, 5,56mm	1000,-	T 6	42	100	11	4,0	-2
H&K G-11, 4,9mm	1500,-	T 8	50	100	12	3,9	-1

## Schrotgewehre

Waffe/Hersteller	Preis	Schaden	Magazin	Rw.	ROF	Gew.	Handl.
Remington 870, 12ga	300,-	T 5	7	30	1	4,1	-2
Winchester 1300Mar, 10ga	250,-	T 5	6	25	1	3,5	-2
Franchi SPAS-12, 12ga	500,-	T 5	7	30	2	4,7	-2
Daewoo USAS-12, 12ga	1200,-	T 5	28	30	6	6,5	-2
Witness Prot. Gun, 12ga	500,-	T 5	3	25	1	2,0	-2
Pancor Jackhammer, 12ga	700,-	T 5	10	30	4	5,6	-2
Olin/H&K CAW, 12ga	700,-	T 5	10	30	6	4,4	-2

## Spezielle Waffen

Waffe/Hersteller	Preis	Schaden	Magazin	Rw.	ROF	Gew.	Handl.
Elektroschock-Pistolen	80,-	B 8	30	5	1	0,5	+2
Handgranaten	50,-	E20	1	6	1	0,4	+1
Personenminen	80,-	E20	1	10	1	0,8	-
Raketenwerfer	5000,-	E45	2	500	2	8,2	-2
Lafetten-Rakwerfer	9500,-	E110	6	5000	6	46,5	-2
Flammenwerfer	250,-	F 3	10	20	1	5,2	-2
M2 Browning MG, .50cal	2500,-	T10	200	175	10	24,6	-2
20mm Autokanone	4000,-	T14	100	200	6	65,5	-2
30mm Autokanone	7500,-	T18	100	500	6	92,0	-2
Messer	50,-	S 2	-	-	-	0,1	+2
Dolch	100,-	S 4	-	-	-	0,2	+2
Axt	75,-	S 8	-	-	-	1,3	+0
Schwert	250,-	S 8	-	-	-	2,0	-1
Speer	50,-	S 6	1	-	-	1,2	+1

## Panzerung<sup>1</sup>

Panzerungstyp	Schutzfaktor	Gewicht	Handling	Preis
Klasse 1: Schußsichere Weste	T -3	2,0	-0	200,-
Klasse 2: Polizeipanzer	T -5	7,5	-0	1000,-
Klasse 3: Schwerer Polizeipanzer	T -6	12,0	-1	3500,-
Klasse 4: Panzeranzug	T -8	15,0	-1	6000,-
Klasse 5: Schwerer Panzeranzug	T-11	20,0	-2	10000,-
Klasse 6: Schußbarrieren	T-20	40,0	-2	12000,-
Klasse 7: Tragbarer Schutzschild	T -4	2,0	-1	100,-

<sup>1</sup>Alle Panzerungen ab Klasse 6 und höher sind Vollrüstungen mit Ausnahme der Schutzschirme. Vollrüstungen haben vollen Schutz gegen Betäubungswaffen und Explosionen, Teilrüstungen schützen nicht vor Betäubungswaffen und nur zu 50% gegen Explosionen.



# QUICKWORLDS

DAS SCHNELLE ROLLENSPIELSYSTEM

## SC-Datenblatt

-----  
Name : Alter :  
Spitzname : Geschlecht :  
Beruf : Rang :  
-----

Haare : Rasse :  
Augen : Herkunft :  
Haut : Status :  
Größe : Gewicht :  
-----

### ATTRIBUTE

Stärke [STR]: Intelligenz [INT]:  
Geschick [GES]: Willenskraft [WIL]:  
Wahrnehmung [WAH]: Aussehen [AUS]:  
-----

### SKILLS

1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27
13	28
14	29
15	30

  
-----

### AUSRÜSTUNG und BESITZ

1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27
13	28
14	29
15	30

  
-----

LP \_\_\_\_ : [0000000000] Notizen:  
XP \_\_\_\_ : [0000000000]

PF:[ ] Bionik :

Geldbesitz in Credit:

-----  
Designed by Mirco Adam [1995] Volume 1.02

Kopieren zur Nutzung mit Quickworlds gestattet!

## **Charakter-Erschaffung**

Name, Alter, Beruf, Spitzname, Haare, Augen, Haut, Rasse, Herkunft, Geschlecht, Rang frei wählbar, bzw. in Absprache mit dem GM.

Status = Entwicklungsstand der Rasse: R=Rückständig, D=Durchschnitt, F=Fortgeschritten.

Attribute:

3W10+3 zusammen addieren. Aus dem Pool die Punkte frei auf die Attribute verteilen. Kein Attribut darf Null betragen, nur eines darf fünf betragen.

Skills:

Die Summe der frei verteilbaren Skillpunkte ergibt sich aus Attribut-Pool + Alter + 10/20/30 (für Status R/D/F) + 1W10. Nur ein Skill darf fünf betragen, nur drei dürfen vier betragen, nur sechs dürfen drei betragen, Rest frei wählbar.

Ausrüstung und Besitz:

Da jeder Charakter vor Beginn des Spiels 10000,- Credit besitzt, darf er diese auch ausgeben. Der GM kann zusätzliche Ausrüstung je nach Abenteuer oder Hintergrundgeschichte des Charakters zulassen.

LP = siehe Kapitel DER KAMPF      Ankreuzen!

XP = 10      Ankreuzen!

PF : Panzerungs-Faktor Eintragen!

Bionik Alle Elemente aufführen!

Notizen Wissenswertes über den SC, wie z.B. Freunde und Feinde, Kontakte

## **Erfahrung und Verbesserung**

Pro erfüllten Auftrag: 1-3 Skill-Punkte (je nach Güte des Erfolgs)

Pro erfüllter Kampagne o. schweren Auftrag: 1 Attribut-Punkt

Pro Auftrag beliebig viel Geld (GM entscheidet)

Der GM kann das Erhöhen der Skills durch "studieren" gegen Bares erlauben, dann gilt: pro Skill-Punkt: 1 Monat Studium und 1000,- Credit.

Wird die Stärke gesteigert, erhöht sich der LP-Wert ebenfalls, wird ein Körpergewicht von 120 kg überschritten, so gibt es ebenfalls +1 LP.

Ein Attribut darf erst gesteigert werden, wenn alle anderen auf +/-1 des Niveaus des zu steigernden Attributes sind. Eine Differenz von mehr als 1 Attributpunkt darf nach der Charakter-Erschaffung nur vorübergehend bei einem einzigen Attribut entstehen, bis der Charakter auf die übrigen Attribute weiterentwickeln konnte!