

The Little Plastic Soldier RPG

Formelles

Das Little Plastic Soldier RPG darf gerne in gedruckter oder elektronischer Form weiter gegeben werden.

Die Rechte verbleiben aber beim Autor Jochen Schröder.

Für Anregungen, Verbesserungsvorschläge oder Hinweise auf neue Quellen bin ich unter arkam@gmx.net zu erreichen.

Was spielt man?

Man spielt einen der allseits beliebten Plastiksoldaten.

Nah gut man kann auch eine Überraschungsei Figur, eine Barbie Puppe oder ansonsten irgendeine Plastikfigur spielen.

Die Regeln gehen aber davon aus das sie einen kleinen Plastiksoldaten spielen.

Was sind die Aufträge?

Nun ja die Aufträge können höchst unterschiedlich sein. Bei einem guten Besitzer könnte der Auftrag lauten: "Findet und bergt die Autoschlüssel." Bei einem weniger gut könnte der Auftrag lauten: "Bergt Sergeant Jonsen aus der Spielzeugkiste ohne den Killerteddy zu reizen." Bei einem ganz schlechten Besitzer könnte der Auftrag lauten: "Wir sind die letzten die nicht von IHM geröstet, gesprengt oder zerhackt worden sind und wir werden IHN töten! Für unsere Kameraden."

Attribute

Grundattribute

Jeder Soldat beginnt mit einem Wert von 2 Punkten in jedem Attribut. Am Anfang kann jeder Soldat zwei Punkte beliebig auf seine Grundattribute verteilen.

Mut

Nur ein mutiger Soldat wird sich all den Herausforderungen stellen denen er sich gegenüber sieht. Bei größeren Figuren wächst der Mut jeweils um einen Punkt gegenüber dem nächst kleineren Maßstab.

Geschicklichkeit

Egal ob man das Bücherregal ersteigen will oder einem Fuß ausweicht hier spielt das Geschick eine Rolle.

Fernkampf

Egal ob Pistole oder Panzerfaust alles wird mit diesem Attribut abgefeuert.

Nahkampf

Genau wenn du die Entschlossenheit in den Augen deines Gegners siehst dann solltest du dieses Attribut besitzen.

Widerstand

Wenn man dich mal wieder an einen Böller anbindet kannst du mit diesem Attribut dem Schaden widerstehen.

Abgeleitete Attribute

Lebenspunkte

Jeder Soldat besitzt Lebenspunkte in Höhe seines Widerstands mal 3.

Skills

Es gibt verschiedene Skills deren Wert jeweils auf das passende Attribut addiert werden.

Je nachdem wie selten der Skill ist sind die Punktekosten verschieden hoch. Jeder Soldat hat am Anfang 3 Punkte zur Verfügung.

1 Punkte Skills

Pistole, Gewehr, Handwaffen, Nahkampf, Rudern, Commander (Mut)

2 Punkte Skills

Klettern, Tauchen, Panzer bedienen, Flammenwerfer, Bazooka, Mörser

3 Punkte Skills

Fallschirmspringen (Geschicklichkeit), Hubschrauber bedienen (Schnitt aus Geschicklichkeit und Fernkampf),

4 Punkte Skills

Flugzeug bedienen (Schnitt aus Geschicklichkeit und Fernkampf)

5 Punkte Skills

Schlachtschiff bedienen (Schnitt aus Mut und Fernkampf)

Commander: Dieser Skill Kann statt Dem Attribut Mut verwendet werden. Im Kampf legt der Charakter mit dem höchsten Commando Skill fest wann welcher Soldat seiner Truppe handelt.
Fahrzeug Skills; Die Skills umfassen auch das Abfeuern der jeweiligen Waffen.

Ausrüstung

Jeder Soldat bringt die Ausrüstung mit die an der Figur zu sehen ist. Zudem ist alles zulässig was sich während des Abenteuers an militärischen Modellen findet. Zu beachten ist dabei stets das der Soldat den passenden Maßstab haben muss und damit eventuell Nachteile durch eine Größenänderung erhält, siehe Maßstab.

Maßstab

Kleinst

Das ist alles unterhalb eines Maßstabes von 1:72. Also alles was kleiner ist als der typische kleine Plastiksoldat. Soldaten die diesen Maßstab annehmen reduzieren ihren Mut um 2 Punkte und ihre Lebenspunkte um 3 Punkte. Dafür können sie dann aber auch wirklich schweres Geschütz wie etwa ein Schlachtschiff bedienen.

Normal

Der normale Maßstab beträgt 1:72.

Groß

Der große Maßstab ist 1:32. Neben dem erwähnten, siehe Attribute, Mut Zuwachs addiert der Soldat nochmal seinen Widerstand zu seinen Lebenspunkten.

Sehr groß

Die Lebenspunkte errechnen sich aus Widerstand mal 10. Dieser Maßstab entspricht etwas der Größe einer Big Jim oder Baby Puppe.

Extrem Groß

Die meisten größeren Stofftiere fallen in diese Kategorie. Die Lebenspunkte berechnen sich wie bei sehr großen Dingen zusätzlich wird der Widerstand verfünffacht.

Lebend

Die Lebenspunkte berechnen sich wie bei sehr großen Dingen. Der Widerstand verzehnfacht sich.

Vorteile eines kleineren Maßstabs

Mit einem kleineren Maßstab kann man entsprechende Modelle bedienen die besonders viel Schaden verursachen.

Selbstverständlich schützen derartige Strukturen auch besonders gut.

Kampf

Initiative

Der Soldat mit dem höchsten Mut bestimmt die Handlungsreihenfolge seiner Truppe wenn kein Soldat den Skill Commander besitzt.

Besitzt ein Soldat das Skill Commander so führt er die Truppe. Besitzen mehrere Soldaten diesen Skill so leitet derjenige mit dem höchsten Skillwurf die Operation.

Das heißt das der leitende Soldat die Reihenfolge und die geplante Handlung seiner Soldaten festlegt. Gelingt ihm ein Wurf mit Mut und eventuellem Commando Skill so darf er seine Befehle geben nachdem der gegnerische Kommandant seine Befehle gegeben hat.

Waffen

<u>Waffentabelle</u>			
<u>Nahkampfwaffen</u>			
	Schaden	Reichweite	Skill
Körper		Kontakt	Nahkampf
Messer		Kontakt	Handwaffen
Handgranate		Geschicklichkeit*2	Hamdwaffen
<u>Schußwaffen</u>			
	Schaden	Reichweite	Skill
Pistole	4	5	
Maschinenpistole	5	5	
Gewehr	6	10	
Maschinengewehr	7	10	
<u>Spezialwaffen</u>			
	Schaden	Reichweite	Skill
Bazooka		15	
Mörser		15	
Flammenwerfer	6	2-4 siehe Text	
<u>Fahrzeuge</u>			
Bomber			
Schlachtschiff			
Panzer			
Mech			

Fahrzeuge