



07.02.2021

# Rookie's Die Cheat Sheet v1.0

von Maximilian Auernhammer



## **Einführung:**

Rookie's Die ist ein einfaches Pen-and-Paper-Regelwerk, welches an Einsteiger gerichtet ist. Der sechsseitige Würfel ist ein zentrales Element, welcher grundsätzlich als **W6** bezeichnet wird.

## **Charaktererstellung:**

Jeder Charakter ist mit **Talenten** ausgestattet, welche den Erfolg oder Misserfolg bei Proben beeinflussen. Es gibt immer **15 Talente**, diese können mit den **Werten von 1 bis 5 belegt** werden. Es gibt:

- **Fitness, Nahkampf, Fernkampf, Wahrnehmung, Geschick, Menschenkenntnis, Überreden.**
- **Zähigkeit** (In Rookie's Die hat jeder Charakter 7 Trefferpunkte grundlegend, mit diesem Talent kann es auf bis zu 12 erhöht werden)

Die verteilbaren Talentpunkte sind abhängig von der Spielerzahl:

Bei **2 Spielern: 45 Punkte;**

Bei **3 Spielern: 35 Punkte;**

Bei **4 Spielern: 30 Punkte**

## **Würfelproben:**

**Man muss kleiner oder gleich seinem Talentwert würfeln für einen Erfolg.**

Beim Würfelergebnis "**1**" ist es ein kritischer Erfolg und "**6**" ein kritischer Misserfolg. Proben können durch gewisse Umstände vom Spielleiter erschwert oder erleichtert werden.

## **Inventar und Gegenstände:**

Jeder Charakter kann maximal 5 Gegenstände tragen.

- **Kleine Gegenstände** sind einhändig und können in Taschen verdeckt getragen werden. Gleichnamige Gegenstände teilen sich denselben Platz.
- **Große Gegenstände** sind zweihändig und können nur offen getragen werden. Auf 1 begrenzt.
- **Standard Gegenstände** verbrauchen keinen Platz.

## **Kampf:**

Ziel im Kampf ist die Trefferpunkte der Gegner auf 0 oder niedriger zu senken.

- Unbewaffneter Nahkampf macht 1 Schaden.
- Eine kleine Waffe macht 2 Schaden.
- Eine große Waffe macht 3 Schaden.

Kritischen Erfolge erhöhen den Schaden um 1.

## **Kampf-Reihenfolge:**

Der Kampf läuft rundenbasiert ab. Der Charakter mit dem höchsten Geschickwert agiert zuerst, danach agiert der mit dem zweithöchsten Geschickwert usw. In einem durch einen **Überraschungsmoment** eröffneten Kampf beginnt der Charakter der den Kampf eröffnet hat.

## **Gegner-Kampf-Aktionen:**

Das Kampftalent heißt bei Gegnern "**AtkTalent**", auf dieses Talent muss der Spielleiter würfeln. Schaden und Kritischer Schaden sind in dessen Profilen aufgeführt.

## **Flucht:**

Ein fliehender Spieler muss auf Geschick würfeln.

- **Kritischer Erfolg:** Die Flucht ist erfolgreich, + ein Fernangriff.
- **Erfolg:** Die Flucht ist erfolgreich.
- **Misserfolg:** Die Flucht ist erfolgreich, jedoch darf einer der Gegner (sobald er an der Reihe ist) noch einen Fernangriff auf den Fliehenden ausführen.
- **Kritischer Misserfolg:** Die Flucht scheitert.

## **Sonderfälle:**

Spieler können sich gegenseitig helfen um eine einzelne Probe zu bestehen.

Spieler gegeneinander würfeln, um sich herauszufordern. In diesem Fall muss nur einer der Spieler würfeln, allerdings wird der Wurf vom Talent (hier: **Gegentalent**) des anderen erschwert bzw. erleichtert.