



Rookie's Die v1.1

von Maximilian Auernhammer



Übersicht der Kapitel:

[Einführung](#)

[Charaktererstellung](#)

[Würfelproben](#)

[Inventar und Gegenstände](#)

[Kampf](#)

[Sonderfälle von Aktionen](#)

[Trivia](#)

[Lizenzrechtliches](#)

Einführung:

Rookie's Die ist ein einfaches, settingunabhängiges Pen-and-Paper-Regelwerk, welches an Einsteiger gerichtet ist.

Idealerweise sollte jeder Spieler und der Spielleiter jeweils einen eigenen Stift, Papier für Charakterbogen sowie Notizen und einen sechsseitigen Würfel besitzen.

Ein Pen and Paper ist eine Art interaktive Geschichte, die ein **Spielleiter** beschreibt und in die die Mitspieler direkt mit eigens kreierte Charakteren Einfluss nehmen können.

Andere Charaktere, die ebenfalls in der Geschichte existieren, aber nicht von Spielern gesteuert werden, werden als **NPC** bezeichnet.

Der sechsseitige Würfel ist ein zentrales Element, welcher grundsätzlich als **W6** bezeichnet wird.

Charaktererstellung:

Jeder Spieler spielt einen **Spielercharakter**, also eine Person, die innerhalb des Universums existiert, in dem das Abenteuer spielt.

Jeder Charakter ist mit Charakterwerten, sogenannten **Talenten**, ausgestattet, welche den Erfolg oder Misserfolg in gewissen Situationen, genannt **Proben**, beeinflussen.

In Rookie's Die ist die Menge der Talente übersichtlich gehalten, meist sind es etwa **15**.

Die Talente können mit Werten von 1 bis 5 belegt werden. Je höher der Wert, umso wahrscheinlicher sind Erfolge bei Proben. (Siehe Kapitel [Würfelproben](#).)

Verbreitet sind die folgenden Talente für die meisten Abenteuer:

- **Zähigkeit** bestimmt, wie widerstandsfähig der Charakter gegenüber Schaden ist. In Rookie's Die hat jeder Charakter 7 Trefferpunkte grundlegend, hiermit kann es auf bis zu 12 erhöht werden.
Die Formel lautet: $\text{Gesamtrefferpunkte} = 7 + \text{Zähigkeit}$
Fallen die Trefferpunkte des Charakters auf 0 oder weniger, so gilt dieser Charakter als besiegt und scheidet aus dem Spiel aus.
- **Fitness** umfasst die meisten sportlichen Proben, z. B. Klettern, Armdrücken, Springen, Ausdauerlauf, Ringen, etc.
- **Nahkampf** beschreibt Expertise im bewaffneten und unbewaffneten Nahkampf. Unbewaffneter Nahkampf hat jedoch einen sehr geringen Schadenswert.
- **Fernkampf** umfasst die Genauigkeit beim Werfen von Gegenständen und die Nutzung von Schusswaffen.
- **Wahrnehmung** umfasst sämtliche Sinne des Charakters zur Erkennung von nützlichen, ungewöhnlichen oder hilfreichen Elementen in der Spielwelt.
- **Geschick** bestimmt, wie gut die Körperbeherrschung des Charakter ist und wer in Reaktionssituationen als erstes agieren darf.
- **Menschenkenntnis** gibt eine oberflächliche Einschätzung über die Persönlichkeit eines anderen Charakters.
- **Überreden** ermöglicht andere Charaktere anzulügen, zu manipulieren oder sie durch Argumente vom eigenen Standpunkt zu überzeugen. Zudem umfasst es Beruhigen und Begeistern.

Soziale Talente sind auf einen anderen Spielercharakter nur mit der klaren Erlaubnis seines Spielers anwendbar. Spieler dürfen andere Spielercharaktere nicht übermäßig kontrollieren.

Die Menge der Talentpunkte, die vergeben werden können, ist begrenzt und abhängig von der Spielerzahl.

Bei 15 Talenten:

Bei 2 Spielern: 45 Punkte (davon 30 frei verteilbar)

Bei 3 Spielern: 35 Punkte (davon 20 frei verteilbar)

Bei 4 Spielern: 30 Punkte (davon 15 frei verteilbar)

Formel für Talentpunkte pro Spieler (bei anderer Spieler- oder Talentanzahl):

$\text{AnzTalente} * (\text{MaxTalentwert} - \text{MinTalentwert}) / \text{AnzSpieler} + \text{AnzTalente} * \text{MinTalentwert}$

Würfelproben:

Während des Spiels müssen die Charaktere Probleme lösen indem sie ihre Talente einsetzen. In diesem Fall wird auf das Talent gewürfelt, was zu einem **kritischem Erfolg, Erfolg, Misserfolg** oder **kritischem Misserfolg** führen kann.

Grundsätzlich gilt:

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

Beim Würfelergebnis "1" ist es ein kritischer Erfolg und "6" ein kritischer Misserfolg.

- **Kritischer Erfolg** bringt das vom Spieler gewünschte Ergebnis und noch zusätzliche Vorteile.
- **Erfolg** bringt das vom Spieler gewünschte Ergebnis.
- **Misserfolg** bringt ein vom Spieler unerwünschtes Ergebnis.
- **Kritischer Misserfolg** bringt ein vom Spieler unerwünschtes Ergebnis und zusätzliche Nachteile.

Kritische Ergebnisse sind immer kontextabhängig, dessen Konsequenzen muss man sich als Spielleiter meist spontan ausdenken.







Proben können durch gewisse Umstände vom Spielleiter erschwert oder erleichtert werden.

Die **Erleichterung** wird dem Talentwert hinzugefügt, die **Erschwernis** wird abgezogen.

Landet damit der Talentwert unter dem Wert 1, so ist ein Erfolg nicht mehr möglich.

Landet damit der Talentwert über dem Wert 5, so ist ein Misserfolg nicht mehr möglich.

Jede Probe läuft nach der folgenden Tabelle ab:

Würfeltabelle:							
Talentwert + Erschwernis/ Erleichterung:	<1	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss	KritM
	1	KritE	Miss	Miss	Miss	Miss	KritM
	2	KritE	Erfg	Miss	Miss	Miss	KritM
	3	KritE	Erfg	Erfg	Miss	Miss	KritM
	4	KritE	Erfg	Erfg	Erfg	Miss	KritM
	5	KritE	Erfg	Erfg	Erfg	Erfg	KritM
	>5	KritE	Erfg	Erfg	Erfg	Erfg	Erfg

Inventar und Gegenstände:

In jedem Abenteuer brauchen die Spieler Gegenstände zum Probleme lösen oder um sich zur Wehr zu setzen.

Jeder Charakter kann **maximal 5** Gegenstände tragen.

In Rookie's Die sind Gegenstände in zwei Größen unterteilt: klein und groß

- **Kleine Gegenstände** sind einhändig und können in Taschen verdeckt getragen werden. Diese Gegenstände sind **stapelbar**, dh. beliebig viele Gegenstände dieser Art können sich **denselben Inventarplatz teilen**.
- **Große Gegenstände** sind zweihändig und können nur offen getragen werden. Nur **höchstens einer** der Gegenstände die ein Charakter mit sich führt, darf **groß** sein.

Zusätzlich gibt es noch Gegenstände mit der Größe "Standard", diese Gegenstände verbrauchen keinen Platz. Zu diesen gehören zb Geldbörsen oder Mobiltelefone. **Standardgegenstände** sind in jedem Abenteuer separat aufgelistet.

Hinweis: Munition für Fernwaffen sind eine Eigenschaft dieser Waffe und kein eigener Gegenstand. Eine Waffe kann unbegrenzt viel Munition fassen und es gibt kein Nachladen als Aktion.

Kampf:

Manche Streitigkeiten kann man nur mit einem Kampf lösen, das Ziel ist hierbei die Trefferpunkte der Kontrahenten auf 0 oder niedriger zu senken.

Hinweis: Der Spielleiter sollte sich die Reihenfolge der Charaktere und die Trefferpunkte der Gegner aufschreiben damit er die Übersicht behält. In Rookie's Die sind die Trefferpunkte der Gegner für die Spieler geheim. Man kann den Spielern höchstens Auskünfte wie "*Der Gegner fängt an zu wanken*" geben.

Schaden (Richtwerte):		Normaler Treffer	Kritischer Treffer
unbewaffneter Nahkampf:		1	2
Bewaffneter Nah- oder Fernkampf mit...	...kleinem Gegenstand:	2	3
	...großem Gegenstand:	3	4

Kampf-Reihenfolge:

Der Kampf läuft rundenbasiert ab. Jeder Charakter der im Kampf verwickelt ist darf **eine Aktion pro Runde** ausführen. Eine Aktion ist meistens ein Angriff, jedoch können auch andere Dinge getan werden, je nach Kreativität der Spieler.

Der Charakter mit dem höchsten Geschickwert agiert zuerst. Danach agiert der Charakter mit dem zweithöchsten Geschickwert usw.

In einem durch einen **Überraschungsmoment** eröffneten Kampf beginnt der Charakter der den Kampf eröffnet mit der ersten Aktion.

Sollten mehrere Charaktere den **gleichen Geschickwert** haben, so darf der Spielleiter bestimmen wer beginnen darf. Diese Entscheidung gilt für den Rest des Kampfes.

Kampf-Aktionen:

Der Angriff ist die grundlegende Aktion in Kämpfen, der Spieler kann sich entscheiden, womit er angreift und würfelt dann auf das entsprechende Kampftalent. Erweiterte Taktiken, wie flankieren, müssen vom Spielleiter genehmigt werden.

Ein Charakter darf **zwei kleine Waffen gleichzeitig nutzen**. Hier darf für beide Attacken separat gewürfelt werden, allerdings sind beide Würfe um 2 erschwert.

Das **Wechseln von Waffen** ist eine kostenlose Aktion, aber nur vor dem Angriff erlaubt.

Andere Charaktere können jederzeit in Kämpfen angesprochen werden. Allerdings sind **Soziale Talente in Kämpfen** oft erschwert oder können gar nicht erst genutzt werden.

Gegner-Kampf-Aktionen:

Der Spielleiter steuert direkt die Gegner und entscheidet welchen der Spielercharaktere er angreift.

Gegner haben unter ihrem Profil im jeweiligen Abenteuerdokument oft eine Kampfaktion die sie ausführen können, seltener auch mehrere. Welche davon sie benutzen, ist dem Spielleiter selbst überlassen.

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

Flucht:

Läuft ein Kampf nicht so gut, so bleibt nur die Flucht. Der fliehende Charakter muss hierzu auf Geschick würfeln.

- **Kritischer Erfolg:** Die Flucht ist erfolgreich, der fliehende Charakter darf zusätzlich noch während der Flucht einen Fernangriff ausführen.
- **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. Der Fliehende hat eine Runde verschwendet.

Ein Ablenkungsmanöver würde den Wurf erleichtern. In Situationen ohne Fluchtmöglichkeit gibt es diese Option allerdings nicht.

Der Spielleiter muss entscheiden, wie die Gegner nach der Flucht der Spieler handeln. Sie könnten die Verfolgung aufnehmen oder Verstärkung holen.

Sonderfälle von Aktionen:

Die Spieler helfen sich gegenseitig:

Spieler können sich gegenseitig helfen, um eine einzelne Probe zu bestehen. Bei gegenseitigem Helfen muss der Spielleiter entscheiden, ob das erlaubt ist und wie stark der Wurf dann erleichtert wird.

Die Spieler behindern sich gegenseitig:

Manchmal können Spieler auch Proben gegeneinander würfeln. Beispielsweise können zwei Spieler miteinander Armdrücken oder ein Spieler könnte den anderen anlügen. In diesem Fall muss **nur einer der Spieler würfeln**, allerdings wird der Wurf vom Talent (hier: **Gegentalent**) des anderen erschwert bzw. erleichtert.

Wahrnehmung wäre beispielsweise ein Gegentalent zu Schleichen und Menschenkenntnis wäre ein Gegentalent zu Manipulieren.

Die Probe gestaltet sich dann folgendermaßen:

Das Gegentalent beträgt 5:	Erschwernis um 2
Das Gegentalent beträgt 4:	Erschwernis um 1
Das Gegentalent beträgt 3:	Keine Erschwernis oder Erleichterung
Das Gegentalent beträgt 2:	Erleichterung um 1
Das Gegentalent beträgt 1:	Erleichterung um 2

Fällt ein Charakter auf eine Scharade des anderen herein, so muss das auch von den Spielern ausgespielt werden.

Trivia:

Der Titel „Rookie’s Die“ bedeutet übersetzt „Der Würfel des Anfängers“. (Im englischen ist „die“ das Singular von „dice“.), was bedeutet, dass das Regelwerk für Anfänger gedacht ist.

Wenn man jedoch den Titel ausspricht, dann klingt es wie „Rookies die“, also „Anfänger werden sterben“, eine ironische Aussage, da die Abenteuer, die es nutzen, einfach sind.

Lizenzrechtliches:

Rookie’s Die ist ein simples Regelwerk für Pen-and-Paper-Einsteiger.

Copyright © 2021, Maximilian Auernhammer (rookies.die@gmail.com)



Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.