

# Dice Rumble – Gekürztes Regelwerk

## Grundprinzip

- **Würfelsystem:** Es werden W10 (zehneitige Würfel) verwendet. Ein Würfel genügt für den Anfang! Wichtig: Die „0“ auf einem W10 stellt die „10“ dar.
- **Erfolgreiche Aktion:** Eine Aktion gilt als erfolgreich, wenn die gewürfelte Zahl **kleiner oder gleich** dem Wert des **Attributs + Talent** ist (das ist der sogenannte „**Schwellenwert**“, den man würfeln oder unterwürfeln muss; dazu später mehr unter 3. *Spielsystem, V. Würfelproben*).
- **Vergleichende Würfelproben:** In *Dice Rumble* werden Würfelproben oft miteinander verglichen, um den Ausgang einer Interaktion zu bestimmen. Dieser **duellierende Stil** ist ein Markenzeichen von *Dice Rumble*. Bei Gleichstand gewinnt die Partei mit dem höheren Gesamtwert (Attribut + Talent). Ist dieser auch gleich, wird erneut gewürfelt. Die **Differenz der Würfe** gibt der Spielleitung eine Grundlage, um den Erfolg oder Misserfolg zu interpretieren.
- **Kritischer Erfolg:** Eine „1“ bedeutet immer einen **kritischen Erfolg** mit besonders vorteilhaften Folgen.
- **Kritischer Misserfolg:** Eine „10“ bedeutet immer einen **kritischen Misserfolg** mit besonders nachteiligen Folgen.
- **Eine wichtige Regel: Die Spielleitung hat immer das letzte Wort!** Sie entscheidet über die genauen Auswirkungen von kritischen Erfolgen und Misserfolgen (situativ oder im Voraus), was möglich ist und was nicht, kann Würfelproben erschweren oder erleichtern (indem sie z.B. den **Schwellenwert** ändert), uvm.



## Charaktererstellung

- **Attribute und Talente:** Jede/r Spieler\*in hat **40 Punkte**, die frei auf **Talente** (bis zu einem Maximum von 6) verteilt werden können. Die **Attribute** (Stärke, Geschick, Verstand und Charisma) werden **nicht direkt gesteigert**, sondern werden fest vorgegeben: **Ein Attribut darf 3 Punkte haben, ein weiteres 2 Punkte, und die restlichen zwei Attribute jeweils 1 Punkt.**
- **Lebenspunkte:** Werden aus der Summe von **Stärke + Konstitution + 5** berechnet. Sinkt dieser Wert auf 0 oder weniger, entscheidet die Spielleitung über den Zustand deines Charakters (z.B. Bewusstlosigkeit, Tod).
- **Mentale Gesundheit:** Wird aus **Verstand + Willenskraft + 5** berechnet. Sinkt die mentale Gesundheit auf 0 oder weniger, entscheidet die Spielleitung über den Zustand des Charakters (z.B. Panik, Flucht).
- **Schicksalspunkte:** Jede/r Spieler\*in erhält zu Beginn des Abenteuers **2 Schicksalspunkte**, die verwendet werden können, um Würfe zu wiederholen oder das Schicksal auf andere Weise zu beeinflussen.

## Kampfsystem und Ablauf

**I. Initiative würfeln:** Zu Beginn eines Kampfes würfeln alle Spieler\*innen und NPCs einen W10, um die Zugreihenfolge festzulegen. Der **niedrigste Wurf beginnt**, und die/der **Besitzer\*in** nutzt den Initiative-Würfel, um eine Aktion, wie z.B. einen **Angriff**, auszuführen (ein Initiative-Würfel repräsentiert also sowohl die Reihenfolge als auch die verfügbaren Aktionen). Bei gleichen Initiative-Würfen entscheiden die Spieler\*innen (oder die Spielleitung), wer zuerst handelt. **In besonderen Fällen kann die Spielleitung festlegen, dass ein bestimmter NPC oder Charakter unabhängig vom gewürfelten Ergebnis den ersten Zug erhält.**

**II. Ansage der Aktion:** Die/Der aktive Spieler\*in oder NPC **beschreibt klar die geplante Aktion**, wie z.B. „*Ich warne meine Mitspieler\*innen*“, „*Ich weiche aus und ziehe dabei meine Waffe*“ oder „*Ich greife mit meinem Schwert an*“ und wählt dabei ggf. ein Ziel aus. Alternativ kann auch **gepasst/abgewartet** werden, wodurch der Initiative-Würfel auf **10** gedreht wird.

**Reaktion des Ziels:** Das Ziel der Aktion kann entweder ebenfalls mit einer **Aktion reagieren** (z.B. **Ausweichen** oder einen **Gegenangriff** starten) oder **verzichten**, um keine Aktion zu verbrauchen, denn **eine Gegenreaktion verbraucht auch einen eigenen Initiative-Würfel/eine Aktion.**

**III. Durchführung der Aktion:** Beide Parteien (sofern reagiert wurde) würfeln auf ihre Attribute und Talente (z.B. **Nahkampf** oder **Ballistik** für einen Angriff und **Akrobatik** für Ausweichen). Es **findet ein Duell statt (auch bei vergleichenden Ballistikwürfen!)**, um herauszufinden, wer als Sieger\*in hervorgeht.

**IV. Schaden und Ende der Aktion:** Die Würfelergebnisse werden verglichen. Der/die Spieler\*in oder NPC mit dem niedrigeren erfolgreichen Wurf gewinnt, und die Differenz kann als Schadenswert verwendet werden (plus Waffenschaden).

Falls das Ziel **nicht reagiert** (z.B. weil es passt, keine Aktionen mehr übrig hat oder es jemandem gelungen ist, sich erfolgreich an das Ziel heranzuschleichen und/oder es zu überraschen, bevor der eigentliche Kampf beginnt), findet **kein vergleichender Wurf** statt. In diesem Fall würfelt die/der aktive Spieler\*in oder NPC allein, und der Schaden wird direkt aus der Differenz zwischen dem Würfelergebnis und dem Schwellenwert (der Summe des Attributs und Talents) des aktiven Charakters oder NPCs (plus Waffenschaden) berechnet.

Nachdem die Aktion und ggf. die Reaktion abgeschlossen sind, wird die/der nächste Spieler\*in oder NPC mit dem nächsthöheren Initiative-Wurf ausgewählt.

**V. Ende der Kampfrunde:** Nachdem alle Spieler\*innen und NPCs ihre Initiative-Würfel verbraucht haben, wird **erneut gewürfelt**, falls der Kampf weitergeht (siehe Schritt 1. *Initiative würfeln*).