

ICE JUMBLE Pen & Paper To Go



Dice Rumble

Regelwerk

Idee und Autor: Nicolas N.

Logo: SlugV (Freelancer auf Fiverr)

Layout, Grafikdesign, Umschlag: nikra.media (Freelancer auf Fiverr)

Illustration (8-Bit): Gerson Marcelo (Freelancer auf Fiverr)

Website: www.dicerumble.de

Kontakt: mail@dicerumble.de

Version 1.0

Freiburg im Breisgau, Dezember 2024

Hinweis: Dieses Regelwerk wurde mit einem druckerfreundlichen und tintesparenden Layout gestaltet. Um noch mehr Druckertinte zu sparen, könnt ihr auf den Druck der ersten Seite mit dem Logo verzichten oder das gekürzte Regelwerk auf der Dice Rumble-Website verwenden.

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	S. 1
2. Einführung	S. 1
3. Spielsystem	S. 3
I. Spielprinzip	S. 3
II. Attribute und Talente	S. 3
III. Maximalwerte	S. 4
IV. Individuelle Talentanpassung	S. 4
V. Würfelproben	S. 6
VI. Vergleichende Proben	S. 7
4. Charakterbogen und Charaktererstellung	S. 8
I. Abenteuer / Setting	S. 8
II. Name und Profession	S. 8
III. Notizen	S. 8
IV. Attribute und Talente	S. 9
V. Lebenspunkte, Mentale Gesundheit und Schicksalspunkte	S. 9
VI. Ausrüstung	S. 10
VII. Sonderregeln	S. 10
VIII. Kampfablauf	S. 10
IX. Optionales Blatt - Hintergrund und Persönlichkeit	S. 12
5. Kampfsystem und Ablauf	S. 13
I. Initiative würfeln	S. 13
II. Aktion ansagen	S. 13
III. Durchführung der Aktion	S. 13
IV. Schaden und Ende der Aktion	S. 14
V. Ende der Kampfrunde	S. 14
VI. Weitere Hinweise (Überraschungsangriff, Fernwaffen im Nahkampf, Kampfsystemvarianten)	S. 15
6. Vorschläge für optionale Sonderregeln	S. 16

1. Vorwort

Willkommen bei Dice Rumble! Schön, dass du da bist.

Das Eintauchen in fremde Welten und Rollen war schon immer irgendwie meine Leidenschaft. Angefangen in meiner Kindheit in den 90ern, als mein Nachbar Henni und ich uns abenteuerliche Geschichten im Wald ausdachten, über die ersten gesehenen Blockbuster im Kino, bis hin zu den verpixelten Point-and-Click-Adventures an unserem alten Familiencomputer. Später schlüpfte ich im Jugendalter in Theaterrollen und schließlich erlebte ich meine erste Begegnung mit Pen & Paper im Studium – das war der Moment, der irgendwie zur Quelle des Ganzen zurückkehrte: der Fantasie.

Jetzt, ein paar Jahre später (mittlerweile bin ich uralte und spießig geworden), hatte ich das Glück, viele Rollenspielsysteme ausprobieren zu dürfen. Dabei ist mir aufgefallen, dass viele dieser Systeme trotz ihrer großartigen und fantastischen Ansätze oft einen schwierigen Zugang bieten, der potenzielle Spieler*innen abschrecken kann – und das finde ich wirklich schade.

Ein bahnbrechendes Erlebnis waren für mich die Pen & Paper-Abenteuer von Rocket Beans von und mit Hauke Gerdes. Anfänglich mit seinem eigenen Regelwerk, später mit „howtobeahero.de“, hat er genau den Nerv getroffen, den ich im Rollenspieluniversum vermisst habe: Ein vereinfachtes Spielsystem mit klarem Fokus auf die Story, wie in Morriton Manor, Dysnomia und vielen anderen, gepaart mit fünf tiefsympathischen Teilnehmern. Ein großes Dankeschön an dieser Stelle!

Dieser Funke hat mich später dazu bewegt, ein eigenes Spielsystem zu entwickeln, das dasselbe Ziel verfolgt: Eine breitere Masse zu erreichen, damit mehr Würfel geworfen und mehr Stifte gespitzt werden.

In diesem Sinne: *Let's play some Dice Rumble!*

2. Einführung

Dice Rumble – Pen & Paper To Go!



Dieses Rollenspielsystem bietet schnelle, spannende Abenteuer mit einfachen und flexiblen Regeln. Es eignet sich sowohl für Einsteiger*innen als auch für erfahrene Spieler*innen und lässt sich mühelos auf verschiedene Settings wie Fantasy, Science-Fiction oder Horror anpassen. Wenn ihr auf der Suche nach einem noch einfacheren Rollenspielsystem seid, schaut euch gerne mal Dice Rumble Kids an, das sich sogar perfekt für Spiele mit Kindern eignet.

Hinweis: Hey, ich bin Niki, dein Regelwerknavigator! Ich werde dich durch das Regelwerk führen, indem ich dir Hinweise oder Beispiele gebe.

Was ist ein Pen & Paper-Rollenspiel?

In einem Pen & Paper-Rollenspiel schlüpfst du in die Rolle eines Charakters, den du nach deinen Vorstellungen gestaltest. Du entscheidest, welche Eigenschaften ihn ausmachen – ob er schlau, stark, geschickt oder redegewandt ist. Durch das Verteilen von Werten auf Attribute wie Stärke, Geschick, Verstand und Charisma und ihre dazugehörigen Talente wie z.B. Kraftakt, Akrobatik, Willenskraft und Überzeugen legst du fest, worin dein Charakter besonders gut ist und wo seine Schwächen liegen.

Gemeinsam mit deinen Mitspieler*innen begibst du dich auf eine aufregende Reise voller Abenteuer, Entscheidungen und Herausforderungen. Ob deine Handlungen erfolgreich sind, entscheidet oft das Würfeln, doch der Spaß, die Kreativität, die Vorstellungskraft und das gemeinsame Erzählen einzigartiger Geschichten stehen im Mittelpunkt.

Die Spielleitung fungiert dabei als Erzähler*in und beschreibt die Welt, in die ihr eintaucht. Sie spielt alle anderen Figuren, denen ihr begegnet (sogenannte „NPCs“ – Nicht-Spielbare Charaktere), und sorgt dafür, dass die Regeln fair und flexibel angewendet werden. So bleibt das Abenteuer spannend, und alle Mitspielenden sind aktiv in die erzählte Geschichte eingebunden.

Beispiel: Stell dir vor, du spielst einen Dieb in einem Fantasy-Abenteuer. Dein Ziel ist es, unbemerkt in eine Schatzkammer zu gelangen. Die Spielleitung beschreibt folgende Szene mit düsterer Stimme: „Du hörst zwei Wachen, die im Korridor patrouillieren. Es ist dunkel, aber das flackernde Licht einer Fackel erhellt die Umgebung hin und wieder. Nun kommen ihre Schritte auf dem steinigen Boden immer näher. Wie möchtest du vorgehen?“

Du entscheidest dich, leise an den Wachen vorbeischleichen zu wollen. Die Spielleitung fordert dich auf, eine Probe zu würfeln, um zu sehen, ob es dir gelingt, unbemerkt zu bleiben.

Du würfelst erfolgreich – geschafft! Die Spielleitung beschreibt, wie du dich leise in den Schatten hältst, den richtigen Moment abpasst und unbemerkt an den Wachen vorbeikommst. Jetzt kannst du dich sicher weiter in Richtung Schatzkammer bewegen!



Grundprinzip

- **Würfelsystem:** Es werden W10 (zehnsseitige 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.
- **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.



Hinweis: Übrigens, falls ihr lieber mit einem W20 oder W100 spielen wollt, ist das auch möglich. Ihr müsst einfach alle Werte verdoppeln (für W20) oder verzehnfachen (für W100). Das betrifft u.a. die Punkte zum Steigern von Talenten, eure Lebenspunkte, sowie die Ausrüstungswerte – insbesondere den Schaden und den Schutz von Gegenständen. Kritische Erfolge/Misserfolge treten mit einem W20 bei einer 1 (und 2, falls ihr wollt) und 20 (und 19, falls ihr wollt) auf, während kritische Erfolge/Misserfolge mit einem W100 bei 1-10 und 90-100 auftreten. Aber erst mal machen wir mit dem W10 weiter.

3. Spielsystem

I. Spielprinzip

In Dice Rumble werden Attribute (Stärke, Geschick, Verstand und Charisma) sowie dessen untergeordnete Talente (z.B. Kraftakt als Stärke-Talent) genutzt, um Herausforderungen zu meistern und Ziele zu erreichen. Attribute beschreiben die grundlegenden, allgemeinen Eigenschaften deines Charakters, während Talente die spezifischen Fähigkeiten widerspiegeln, die dein Charakter im Laufe der Zeit erlernt hat. Je höher deine Attributswerte und Talentstufen sind, desto größer ist die Chance, eine Probe erfolgreich abzuschließen (mehr dazu findest du im Abschnitt V. Würfelproben).

II. Attribute und Talente

Dice Rumble bietet eine Vielzahl von vorgefertigten Attributen und Talenten, die in folgende Kategorien unterteilt sind:

Stärke  Physische Kraft deines Charakters.	Geschick  Beweglichkeit und Präzision deines Charakters	Verstand  Mentale Stärke, Intelligenz, Wahrnehmung und Analysefähigkeit	Charisma  Soziale Fähigkeiten und Ausstrahlung
Nahkampf: Waffenloser, bewaffneter Kampf mit roher Kraft ODER schneller, präziser Nahkampf, bei dem Technik und geschickte Bewegungen entscheidend sind.*		Wahrnehmung: Erkennen von Details, Fallen oder versteckten Informationen in der Umgebung.	Überzeugen: Andere durch Argumente, Charme oder Manipulation zu beeinflussen oder zu verführen.
Kraftakt: Einsatz purer Körperkraft, z.B. Heben schwerer Objekte oder Durchbrechen von Hindernissen.	Ballistik: Einsatz von Fernkampfaffen wie Pfeil und Bogen, Pistolen oder Gewehre, aber auch das Werfen von Gegenständen.	Willenskraft: Beeinflusst Mentale Gesundheit und psychische Stärke gegen Stress, Schmerz oder Beeinflussung durch andere.	Menschenkenntnis: Fähigkeit, Emotionen, Absichten oder Motivationen anderer zu erkennen und richtig einzuschätzen.
Konstitution: Beeinflusst Lebenspunkte und die allgemeine Widerstandsfähigkeit gegen Erschöpfung oder Verletzungen.	Akrobatik: Geschicklichkeit bei körperlichen Bewegungen wie Klettern, Springen oder Ausweichen.	Heilkunde: Medizinisches Wissen, um Wunden zu versorgen oder Krankheiten und Verletzungen zu behandeln.	Lügen: Überzeugendes Verbergen von Unwahrheiten oder Täuschungen.
	Heimlichkeit: Unbemerkt Bewegungen, Schleichen oder das Vermeiden von Aufmerksamkeit.		

* Das Talent Nahkampf kann sowohl unter Stärke als auch unter Geschick gesteigert werden, je nachdem, ob dein Kampfstil auf Muskelkraft oder auf geschickten Bewegungen basiert.

III. Maximalwerte

Talente können bis zu 6 Punkte gesteigert werden (wie genau diese gesteigert werden, erfährst du unter 4. Charaktererstellung, V. Attribute und Talente), während die Attribute fest vorgegeben werden: Ein Attribut darf 3 Punkte haben, ein weiteres 2 Punkte, und die restlichen zwei Attribute jeweils 1 Punkt. Dies erlaubt eine individuelle Schwerpunktsetzung für deinen Charakter, während gleichzeitig eine Balance zwischen den Attributen erhalten bleibt.

Hinweis: Möchtest du deinen Charakter als besonders wendig und geschickt darstellen? Dann solltest du die 3 Punkte in das Attribut Geschick investieren. Wenn dein Charakter hingegen über ein umfassendes Allgemeinwissen und schnelle Auffassungsgabe verfügt, sind 3 Punkte in Verstand sinnvoll. Für einen Charakter, der durch Ausstrahlung besticht und andere leicht beeinflussen kann, wären 3 Punkte in Charisma ratsam. Und wenn dein Charakter durch überlegene körperliche Stärke dominiert, sollten 3 Punkte in Stärke deine Wahl sein.



IV. Individuelle Talentanpassung

Dice Rumble ist darauf ausgelegt, mehrere Talente zusammenzuführen (z.B. kann Heimlichkeit sowohl für Schleichen, Verstecken oder sogar Stehlen verwendet werden). Dennoch können in Absprache mit der Spielleitung zusätzliche Talente hinzugefügt oder bestehende Talente weiter ausdifferenziert werden, um den Charakter besser zu individualisieren. Hier sind einige Vorschläge für zusätzliche oder spezifischere Talente:

Stärke:

- **Spez. Nahkampf** (falls Nahkampf ausdifferenziert werden soll): Tiefgehende Begabung mit einer Nahkampfwaffe wie Messer, Schwerter, Keulen oder waffenloser Nahkampf etc.
- **Ausdauer** (falls Konstitution ausdifferenziert werden soll): Durchhaltevermögen bei körperlicher Anstrengung.
- **Resistenz** (falls Konstitution ausdifferenziert werden soll): Widerstandsfähigkeit gegen extreme Temperaturen oder Umwelteinflüsse.
- **Widerstand** (falls Konstitution ausdifferenziert werden soll): Widerstand gegen Krankheiten, Gifte und toxische Substanzen.
- **Heben/Tragen** (falls Kraftakt ausdifferenziert werden soll): Fähigkeit, schwere Lasten zu heben oder über längere Strecken zu transportieren.

Geschick:

- **Spez. Nahkampf** (falls Nahkampf ausdifferenziert werden soll): Tiefgehende Begabung mit einer Nahkampfwaffe wie Messer, Schwerter, Keulen oder waffenloser Nahkampf etc.
- **Spez. Ballistik** (falls Ballistik ausdifferenziert werden soll): Tiefgehende Begabung mit einer Fernkampfwaffe wie Pistolen, Gewehre, schwere Maschinengewehre etc.
- **Schießen** (falls Ballistik ausdifferenziert werden soll): Präzision im Umgang mit Fernkampfwaffen wie Bögen oder Pistolen.
- **Spez. Schießen** (falls Schießen ausdifferenziert werden soll): Tiefgehende Begabung mit einer Fernkampfwaffe wie Pistolen, Gewehre, schwere Maschinengewehre etc.
- **Schleichen** (falls Heimlichkeit ausdifferenziert werden soll): Unbemerkttes Bewegen in der Umgebung.

- **Verstecken** (falls Heimlichkeit ausdifferenziert werden soll): Fähigkeit, sich in der Umgebung zu tarnen oder unentdeckt zu bleiben.
- **Stehlen** (falls Heimlichkeit ausdifferenziert werden soll): Fingerfertigkeit, um unbemerkt Gegenstände zu entwenden.
- **Werfen** (falls Ballistik ausdifferenziert werden soll): Geschick im präzisen Werfen von Gegenständen oder Wurfwaffen.
- **Klettern** (falls Akrobatik ausdifferenziert werden soll): Sicheres und effizientes Klettern in schwierigem Terrain.
- **Springen** (falls Akrobatik ausdifferenziert werden soll): Fähigkeit über weite Entfernungen sicher zu springen.
- **Ausweichen** (falls Akrobatik ausdifferenziert werden soll): Fähigkeit, Angriffen oder Bedrohungen geschickt zu entkommen.
- **Fingerfertigkeit**: Geschick und Präzision bei Arbeiten, die feine Handbewegungen erfordern.
- **Schlossknacken** (falls Fingerfertigkeit ausdifferenziert werden soll): Fertigkeit, um Schlösser oder mechanische Sicherungen zu knacken.
- **Operieren/Behandeln** (falls Fingerfertigkeit ausdifferenziert werden soll): Geschick in der medizinischen Versorgung, insbesondere bei Operationen.
- **Steuern**: Kontrolle über Fahrzeuge oder Maschinen.
- **Reiten**: Fähigkeit, Tiere zu reiten und im Umgang mit ihnen geschickte Kontrolle zu bewahren.
- **Musizieren**: Kunst des Spielens von Musikinstrumenten.
- **Singen**: Fähigkeit, Melodien präzise und klangvoll zu singen.
- **Tanzen**: Beweglichkeit und Präzision beim Tanzen.
- **Malen/Zeichnen**: Kreatives Talent zur visuellen Darstellung von Kunstwerken.
- **Bauen/Reparieren**: Handwerkliche Fertigkeiten, um Gegenstände zu bauen oder zu reparieren.
- **Entschärfen**: Talent, um Fallen oder explosive Vorrichtungen zu entschärfen.

Verstand:

- **Analyse** (falls Wahrnehmung ausdifferenziert werden soll): Systematische Untersuchung, um tiefere Einsichten oder versteckte Informationen zu gewinnen.
- **Instinkt** (falls Wahrnehmung ausdifferenziert werden soll): Die Fähigkeit, Bedrohungen oder Veränderungen unbewusst wahrzunehmen und intuitiv zu reagieren.
- **Spez. Heilkunde** (falls Heilkunde ausdifferenziert werden soll): Tiefgehendes Wissen in einem bestimmten medizinischen Bereich wie Wunden, Krankheiten, Gifte oder Psyche.
- **Naturkunde**: Wissen im Umgang mit Pflanzen, Tieren und der Natur im Allgemeinen.
- **Tierkunde** (falls Naturkunde ausdifferenziert werden soll): Spezielles Wissen über Tierverhalten und -pflege.

- **Spurensuche** (falls Naturkunde ausdifferenziert werden soll): Fähigkeit, Fährten zu finden und zu deuten, um Bewegungen oder Anwesenheit von Tieren oder Menschen nachzuvollziehen.
- **Orientierung**: Fähigkeit, sich in unbekannten Umgebungen zurechtzufinden.
- **Kochkunst**: Talent, Speisen auf hohem Niveau zuzubereiten.
- **Spez. Wissen**: Tiefgehendes Wissen in einem bestimmten Bereich wie Technik, Geschichte, Religion, Computer, uvm.
- **Hacken**: Fähigkeit, Computersysteme zu manipulieren oder zu knacken.

Charisma:

- **Manipulieren** (falls Überzeugen ausdifferenziert werden soll): Menschen durch subtile Beeinflussung zu Handlungen bewegen.
- **Verführen** (falls Überzeugen ausdifferenziert werden soll): Andere durch Charme oder Attraktivität zu beeinflussen.
- **Einschüchtern** (falls Überzeugen ausdifferenziert werden soll): Durch Drohungen oder Furcht das Verhalten anderer zu beeinflussen.
- **Begeistern** (falls Überzeugen ausdifferenziert werden soll): Talent, andere durch Inspiration oder Motivation zu großen Leistungen zu bewegen.
- **Beruhigen** (falls Überzeugen ausdifferenziert werden soll): Fähigkeit, andere zu besänftigen und in stressigen Situationen zu beruhigen.
- **Schauspielern** (falls Überzeugen ausdifferenziert werden soll): Die Fähigkeit, in verschiedenen Rollen überzeugend aufzutreten oder Emotionen zu verbergen.
- **Etikette**: Fähigkeit, sich in formellen oder gehobenen Kreisen angemessen zu verhalten.

Dies war eine Liste zusätzlicher Talente und deren mögliche Ausdifferenzierung. Fühlt euch aber frei, auch eigene Talente hinzuzufügen, die zu eurem Charakter passen – sei es etwas Spezifisches wie z.B. Basketball, Kaligraphie, Unterrichten oder völlig neue Fertigkeiten, die eure Abenteuer bereichern!

U. Würfelproben

Um eine Probe durchzuführen, addierst du den Wert des Talents und des zugehörigen Attributs. Diese Summe bildet den Schwellenwert, den du mit einem Würfelwurf erreichen oder unterschreiten musst, um erfolgreich zu sein. Wenn du eine Probe durchführen sollst, obwohl du keine Talentpunkte in dem bestimmten Bereich hast, kann die Spielleitung dir eventuell erlauben nur den entsprechenden Attributswert als Schwellenwert zu benutzen.

Beispiel: Du möchtest eine schwere Kiste heben und führst eine Probe auf das Stärke-Talent Kraftakt durch. Du hast bei Kraftakt einen Talentwert von 4 und einen Stärke-Attributswert von 2. Der Schwellenwert für die Probe beträgt also 6 ($4 + 2$). Du musst eine 6 oder weniger würfeln, um die Kiste erfolgreich zu heben. Wenn du keine Talentpunkte in Kraftakt hast, könntest du versuchen, sofern es die Spielleitung erlaubt, nur auf das Attribut (in diesem Fall Stärke 2) zu würfeln, sodass dein Schwellenwert 2 ist.



VI. Vergleichende Proben

Wenn sich dein Ziel oder deine Aufgabe gegen eine andere Partei richtet, treten beide Seiten in einem Duell gegeneinander an und vergleichen ihre Würfe. Einige typische Vergleichswürfe sind:

- ▶ Überzeugen *vs.* Überzeugen
- ▶ Überzeugen *vs.* Willenskraft
- ▶ Lügen *vs.* Menschenkenntnis
- ▶ Heimlichkeit *vs.* Wahrnehmung
- ▶ Nahkampf *vs.* Nahkampf
- ▶ Nahkampf *vs.* Akrobatik (Ausweichen)
- ▶ Ballistik *vs.* Ballistik
- ▶ Ballistik *vs.* Akrobatik (Ausweichen)

Die Differenz der Würfe gibt der Spielleitung eine Grundlage, um den Erfolg oder Misserfolg zu interpretieren. Bedenke: Auch wenn du bei einem Vergleich besser würfelst, musst du dennoch auf oder unter deinem Schwellenwert (Attribut + Talent) bleiben, um erfolgreich zu sein.

Beispiel: Du versuchst, mit deinem Charakter einen Türsteher anzulügen, dass du von einem Vorgesetzten befähigt wurdest, durch die bewachte Tür zu treten. Der Türsteher versucht, deine Lüge zu durchschauen. Dein Charakter hat bei Lügen einen Gesamtwert von 7, der Türsteher einen Gesamtwert von 4 bei Menschenkenntnis. Beide würfeln. Du würfelst eine 6, der Türsteher eine 5. Obwohl sein Wurf eigentlich besser als deiner ist, liegt er über seinem Menschenkenntnis-Gesamtwert und ist somit fehlgeschlagen – da du deinen Wurf jedoch mit der 6 trotzdem geschafft hast, lässt er dich zähneknirschend passieren. Glück gehabt, du Lügner*in!



Wenn beide Parteien dasselbe Würfelerggebnis haben, gewinnt diejenige mit dem höheren Gesamtwert (Attribut + Talent). Sollte auch dieser Wert gleich sein, kommt es zu einer Pattsituation – es wird erneut gewürfelt, um den Ausgang zu bestimmen.

4. Charakterbogen und Charaktererstellung

Hier wird erklärt, wie man einen Charakter erstellt und wie der Charakterbogen von Dice Rumble aufgebaut ist:

The diagram shows a character sheet for 'Dice Rumble Pen & Paper To Go'. It includes sections for character information, notes, attributes, skills, equipment, and combat rules. Numbered callouts I-VIII point to specific sections:

- I. Abenteuer / Setting**: Points to the 'Abenteuer / Setting' field.
- II. Name und Profession**: Points to the 'Name' and 'Profession' fields.
- III. Notizen**: Points to the 'Notizen' section.
- IV. Lebenspunkte, Mentale Gesundheit, Schicksalspunkte**: Points to the 'Lebenspunkte', 'Mentale Gesundheit', and 'Schicksalspunkte' fields.
- V. Attribute und Talente**: Points to the 'Stärke', 'Geschick', 'Verstand', and 'Charisma' attributes and their corresponding skills.
- VI. Ausrüstung**: Points to the 'Ausrüstung' section.
- VII. Sonderregeln**: Points to the 'Sonderregel' section.
- VIII. Kampfablauf**: Points to the 'Kampfablauf' section.

The character sheet layout includes the following sections:

- Abenteuer / Setting**
- Name**
- Profession**
- Notizen**
- Lebenspunkte**
- Mentale Gesundheit**
- Schicksalspunkte**
- Stärke** (Muscle icon)
- Geschick** (Hand icon)
- Verstand** (Brain icon)
- Charisma** (Star icon)
- Nahkampf** (Melee combat)
- Wahrnehmung** (Perception)
- Überzeugen** (Persuade)
- Kraftakt** (Strength feat)
- Ballistik** (Ballistics)
- Willenskraft** (Willpower)
- Konstitution** (Constitution)
- Akrobatik** (Acrobatics)
- Heilkunde** (Medicine)
- Heimlichkeit** (Stealth)
- Menschenkenntnis** (Human knowledge)
- Lügen** (Lies)
- Ausrüstung** (Equipment)
- Sonderregel** (Special rule)
- Kampfablauf** (Combat flow)

I. Abenteuer / Setting

Die Spieler*innen tragen das Abenteuer und das Setting ein, in dem sich ihr Charakter befindet.

II. Name und Profession

Hier notieren die Spieler*innen den Namen ihres Charakters und die Profession.

III. Notizen

Die Spieler*innen haben hier die Möglichkeit nützliche Informationen während des Spiels aufzuschreiben.

IV. Attribute und Talente

Jede/r Spieler*in hat 40 Punkte, die frei auf Talente (bis zu einem Maximum von 6) verteilt werden können. Zur Erinnerung: 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.

Hinweis: In Absprache mit der Spielleitung könnt ihr auch entscheiden, die Punkteverteilung nach euren Bedürfnissen anzupassen (vor allem dann, wenn ihr die Talente weiter ausdifferenziert habt). Eine Möglichkeit ist, allen Attributen einen festen Wert von z.B. 2 oder 1 zu geben, um die Balance zu vereinfachen. Alternativ könnt ihr die Attribute auch komplett weglassen und nur die Talente verwenden: Verteilt dann anstatt 40 z.B. 50+ Punkte auf eure Talente und erhöht diese bis maximal 8 Punkte, sodass alle Würfelproben ausschließlich über die Talente abgewickelt werden. Falls ihr dann doch auf etwas würfeln müsst, ohne ein passendes Talent zu haben, kann die Spielleitung entscheiden, ob sie euch erlaubt, auf einen kritischen Erfolg zu würfeln, oder andere Anreize bietet. Durch das Weglassen wird das Spiel noch einfacher und zugänglicher!



V. Lebenspunkte, Mentale Gesundheit und Schicksalspunkte

- **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.



Hinweis: Fühlt euch frei, auch die Anzahl der Lebenspunkte, Mentale Gesundheit und Schicksalspunkte festzulegen oder anzupassen, um die Schwierigkeit des Spiels zu verändern, je nachdem, wie herausfordernd ihr euer Abenteuer gestalten möchtet. Außerdem könntet ihr die Schicksalspunkte auch kreativ einsetzen – zum Beispiel, um unerwartet nützliche Gegenstände zu finden oder bestimmte Situationen zu beeinflussen. Eure Spielleitung wird sicher gern darüber mit euch diskutieren! *Hihi...*

VI. Ausrüstung

Hier können spezifische Ausrüstungsgegenstände für die Charaktere notiert werden, die mit der Spielleitung im Voraus oder während des Spiels festgelegt werden. Auf der rechten Seite werden die genauen Effekte (Boni/Mali) näher erläutert. Vorschläge für konkrete Ausrüstungsgegenstände findest du auf der Website www.dicerumble.de, aber hier erst mal eine Auflistung von Standard-Gegenständen und deren möglichen Effekten:

Waffen:

- **Leichte Nahkampfwaffen (z.B. Dolche, Messer):** +1 Schaden
- **Mittelschwere Nahkampfwaffen (z.B. Schwerter, Äxte):** +2 Schaden
- **Schwere Nahkampfwaffen (z.B. Großäxte, Großschwerter):** +3 Schaden, benutzerdefinierter Malus*

- **Leichte Fernkampfwaffen (z.B. Pistole, Bogen):** +2 Schaden
- **Mittelschwere Fernkampfwaffen (z.B. Gewehre):** +3 Schaden
- **Schwere Fernkampfwaffen (z.B. schweres Maschinengewehr, Scharfschützengewehr):** +4 Schaden, benutzerdefinierter Malus*

Schilde:

- **Leichte Schilde:** Träger*in ist schwerer zu treffen; -1 auf Angriffswürfe für Angreifer*innen
- **Mittelschwere Schilde:** Träger*in ist schwerer zu treffen; -2 auf Angriffswürfe für Angreifer*innen
- **Schwere Schilde:** Träger*in ist schwerer zu treffen; -3 auf Angriffswürfe für Angreifer*innen, benutzerdefinierter Malus*

Rüstungen:

- **Leichte Rüstungen (z.B. dicker Mantel, Fellrüstung):** -1 eingehenden Schaden
- **Mittlere Rüstungen (z.B. Lederrüstung, Kettenhemd):** -2 eingehenden Schaden
- **Schwere Rüstungen (z.B. Metallplatte, Harnisch):** -3 eingehenden Schaden, benutzerdefinierter Malus*

Sonstiges:

- **Medikamente/Arzneien/Heiltränke:** Können zur Wiederherstellung von Lebenspunkten oder zur Heilung von Zuständen verwendet werden. Details hierzu legt die Spielleitung fest.

*Je besser manche Ausrüstungsgegenstände sind, desto stärker sollte ein entsprechender dazugehöriger Malus sein. Z.B. -2 auf Akrobatik- und Heimlichkeit-Würfe, da Waffen, Schilde, Rüstungen und andere Ausrüstungsgegenstände aufgrund ihrer Größe und Wuchtigkeit erhöhte Immobilität verursachen könnten etc.

Ausrüstungsgegenstände können in Absprache mit der Spielleitung situativ angepasst oder hinzugefügt werden. Eure Spielleitung hat aber immer das letzte Wort!

Beispiel: Z.B. in futuristischen Settings könnten technologische Ausrüstungsgegenstände Einfluss auf die Spielweise nehmen: So könnte es einen besonderen Schild wie im Dune-Universum geben, der zu starke Angriffe komplett negiert etc.



VII. Sonderregeln

Ähnlich wie bei Ausrüstung werden hier die Sonderregeln und deren Effekte aufgeschrieben. Vorschläge für Sonderregeln findest du unter 6. Vorschläge für optionale Sonderregeln.

VIII. Kampfablauf

Hier steht der zusammengefasste Kampfablauf. Wie genau ein Kampf abläuft, wird näher unter 5. Kampfsystem und -ablauf erläutert.



Hinweis: Im Grunde genommen habt ihr nun alles, um euren Charakter zu erstellen. Auf der Website www.dicerumble.de findet ihr aber auch vorgefertigte Charaktere, falls ihr das überspringen und direkt loslegen wollt: Es gibt Barbar*in, Jäger*in, Schurkin/Schurke, Magier*in, Bardin/Barde, Militär-Soldat*in, Techniker*in, Diplomat*in, Ärztin/Arzt, Detektiv*in und „Mrs./Mr. Durchschnitt“.

Hinweis: Okay, ich zeige dir mal wie mein Profil zu mir aussehen könnte:



Abenteurer / Setting
Dice Rumble-Abenteurer im, äh, Dice Rumble-Setting

Name
Niki

Profession
Regelwerk-Navigator



Notizen

Lebenspunkte
10

Mentale Gesundheit
10

Schicksalspunkte
2

Stärke 	Geschick 	Verstand 	Charisma 
1	2	1	3
Nahkampf 3	3	Wahrnehmung 3	Überzeugen 4
Kraftakt 3	Ballistik 1	Willenskraft 4	Menschenkenntnis 5
Konstitution 4	Akrobatik 3	Heilkunde 1	Lügen 2
	Heimlichkeit 3	Regelwissen 4	
	Schlagzeug 3		

Ausrüstung	Effekt
Laptop	+2 auf Überzeugen (beim Leiten von Spielen), +1 Schaden, wenn geworfen
Leichtes Regelwerk	+2 auf Regelwissen

Sonderregel	Effekt

Kampfablauf
I. Initiative würfeln (Niedrigster Wurf beginnt! Gleichstand? Ihr entscheidet!)
II. Ansage der Aktion (Passen? Reaktion?)
III. Durchführung der Aktion (Vergleichender Wurf?)
IV. Schaden und Ende der Aktion (Höchsthöherer Wurf fährt fort!)
V. Ende der Kampfrunde (Neue Kampfrunde? Initiative würfeln!)



IX. Optionales Blatt – Hintergrund und Persönlichkeit

Optionales Blatt

DICE RUMBLE 2nd Edition

Hintergrund

Notizen

Persönlichkeitswerte

Mut = 011111 (Bewusst)	Vorsicht = 000000 (Unachtsamkeit)	Übermut = 011111 (Übermut)	Angstlichkeit = 000000 (Furcht)
Temperament = 011111 (Impulsivität)	Disziplin = 000000 (Selbstkontrolle)	Optimismus = 011111 (Positivität)	Pessimismus = 000000 (Negativität)
Neugierde = 011111 (Neugierde)	Logik = 000000 (Rationalität)	Flüchtigkeit = 011111 (Impulsivität)	Stabilität = 000000 (Stabilität)
Gewilligkeit = 011111 (Abhängigkeit)	Unabhängigkeit = 000000 (Unabhängigkeit)		

* Bei Werten 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100

Auf der zweiten Seite/Rückseite habt ihr die optionale Möglichkeit euren Charakter noch tiefergehend zu gestalten. Zunächst könnt ihr einige Details und Notizen zu eurem Hintergrund schreiben und überlegen, was euren Charakter antreibt: Wo kommt sie/er her? Welche Bedürfnisse und Motive hat sie/er? Welche Ziele verfolgt der Charakter? Außerdem könnt ihr euch auf der Seite noch mehr Notizen machen, falls der Platz auf dem ersten Blatt nicht reichen sollte.

Zusätzlich können Spieler*innen ihren Charakteren optional Persönlichkeitswerte zuweisen, die zwischen zwei gegensätzlichen Merkmalen angesiedelt sind. Höhere Werte auf einer Seite bedeuten niedrigere Werte auf der gegenüberliegenden Seite. Jeder Persönlichkeitsanteil hat sowohl positive als auch negative Aspekte. Die Persönlichkeit deines Charakters wird dadurch facettenreicher und lebendiger.

Hinweis: Mut kann deinem Charakter helfen, Herausforderungen furchtlos anzunehmen, kann jedoch auch in Übermut umschlagen und zu riskanten Entscheidungen führen. Auf der anderen Seite kann Vorsicht helfen, unnötige Risiken zu vermeiden, doch übermäßige Ängstlichkeit kann deinen Charakter handlungsunfähig machen. Diese Polaritäten verleihen deinem Charakter Tiefe und machen ihn vielseitiger und interessanter. Du könntest deinem Charakter zum Beispiel „Mut 3“ und „Vorsicht 7“ geben, was bedeutet, dass dein Charakter normalerweise vorsichtig agiert, aber in bestimmten Momenten auch mutig sein kann.



In manchen Situationen kann es vorkommen, dass ihr (oder die Spielleitung verlangt es) auf einen der Persönlichkeitswerte würfeln müsst, um festzustellen, ob ein Anteil in bestimmten Situationen hervortritt. Sollte das Würfelergebnis gleich oder unter dem Schwellenwert liegen (ähnlich wie bei normalen Proben), wird der entsprechende Persönlichkeitsanteil getriggert und kann (oder muss) in eure Spielweise eingebaut werden. Sollte gar ein kritischer Erfolg gewürfelt werden, wird jedoch der negative Aspekt des Persönlichkeitsanteils getriggert werden (ein kritischer Erfolg auf z.B. Mut wird demnach zu Übermut). Sollte ein kritischer Misserfolg gewürfelt werden, wird der negative Aspekt des gegenüberliegenden Persönlichkeitsanteils getriggert (ein kritischer Misserfolg auf z.B. Mut wird demnach zu Ängstlichkeit).

Alternativ könnt ihr beide Persönlichkeitsanteile auch für einen vergleichenden Wurf heranziehen. Dabei „ringen“ die gegenüberliegenden Werte miteinander, um zu bestimmen, welcher Anteil dominiert; bei Gleichstand siegt der Persönlichkeitszug mit dem höheren Gesamtwert



Beispiel: Dein Charakter wird von einer aufgebrachten Dorfbewohnerin beschuldigt, etwas aus ihrem Korb gestohlen zu haben. Die Spielleitung fordert dich auf, entweder einen Wurf auf einen bestimmten Persönlichkeitsanteil oder einen vergleichenden Wurf zwischen zwei Persönlichkeitsanteilen zu machen, um zu entscheiden, ob dein Charakter ruhig bleibt oder impulsiv reagiert. (Niki, der von einer wütenden Dorfbewohnerin geschlagen wird).

Die Persönlichkeitswerte können auch vor jeder Sitzung angepasst werden, um die Entwicklung des Charakters widerzuspiegeln.

Hinweis: Es kann auch ohne Persönlichkeitswerte gespielt werden, aber die Nutzung hat großartige Vorteile: Es gibt euch ein praktisches Mittel, um euch immer wieder zu fragen: „Was würde mein Charakter wohl tun?“ Außerdem kann die Spielleitung euch unterschwellig wichtige Hinweise geben, indem sie von euch verlangt auf einen bestimmten Persönlichkeitsanteil zu würfeln, um somit einen Geistesblitz oder ein Bauchgefühl zu erklären, wenn ihr mal feststeckt. Das ist super hilfreich!



5. Kampfsystem und Ablauf

Kämpfe in Dice Rumble sind schnell und intensiv. Sie bestehen aus mehreren Kampfrunden, die jeweils wenige Minuten dauern, obwohl für die Charaktere im Spiel nur wenige Sekunden vergehen. Angriffe werden mit Nahkampf (+ Stärke/Geschick) oder Ballistik (+ Geschick; für Wurf- und Schusswaffen) ausgeführt. Ausweichen erfolgt über Akrobatik (+ Geschick). In Dice Rumble kommt es häufig vor, dass beide Parteien gleichzeitig vergleichend auf einen Angriff würfeln, um zu entscheiden, wer als Sieger*in aus dem Nahkampf-Duell oder Feuergefecht hervorgeht.

Kampfrundenablauf:

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.



Beispiel: Ein junger, nervöser Wachmann (NPC) erwischt euch bei einem Schlossknackversuch und eure Hände sind nun oben. Du versuchst ihn mit Überreden zu beruhigen, würfelst aber eine 10 – ein kritischer Misserfolg! Daraufhin schießt der Wachmann, und die Spielleitung entscheidet, dass der Wachmann den Kampf eröffnet und dreht seinen Initiative-Würfel automatisch auf 1, sodass er zuerst handelt. Außerdem bestimmt die Spielleitung, dass der Wachmann auf jeden Fall beginnt, selbst wenn jemand anderes dieselbe Initiative geworfen hat.

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.



Beispiel: Der nervöse Wachmann schießt auf dich, da du es warst, der ihn zum Schießen gebracht hast. Du hast die Möglichkeit zu reagieren und entscheidest dich, auszuweichen (mit einem Gegenangriff hättest du nicht reagieren können, denn schließlich waren deine Hände oben und außerdem stehst du für einen Nahkampfangriff mit Fäusten zu weit entfernt). Du fragst die Spielleitung, ob du während deines Ausweichversuchs deine eigene Pistole ziehen kannst, um in der nächsten Runde selbst angreifen zu können. Die Spielleitung erlaubt es dir.

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.

Beispiel: Der Wachmann würfelt auf Geschick + Ballistik (Gesamt: 6), du auf Geschick + Akrobatik (Gesamt: 5). Der Wachmann würfelt eine 3, du eine 4.



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).



Beispiel: Obwohl du erfolgreich ausgewichen bist, würfelt der Wachmann besser. Er verursacht 3 Schaden (1 Punkt Differenz + 2 Waffenschaden durch die Pistole). Unter Schmerzen kannst du dennoch deine Waffe ziehen, da es die Spielleitung erlaubt.

Schaden bei Nicht-Reaktion: 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.

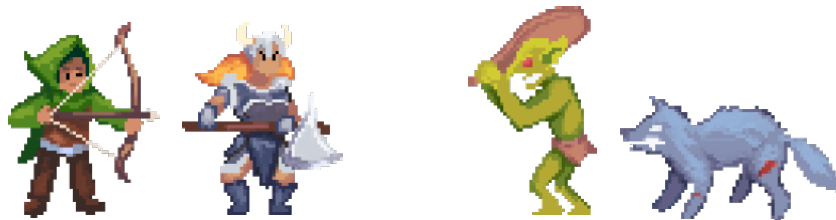
Nachdem die Aktion und ggf. die Reaktion abgeschlossen sind, wird die/der nächste Spieler*in oder NPC mit dem nächsthöheren Initiative-Wurf ausgewählt.

Beispiel: Dein/e Mitspieler*in entscheidet sich, zurückzutreten und ihre/seine Waffe zu ziehen, um in der nächsten Runde selbst agieren zu können.



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).

Beispiel: Lass uns das Ganze anhand eines neuen Kampfbeispiels verdeutlichen: Du als Barbarin und dein mitreisender Jäger, der wenige Meter hinter dir steht, habt eure Heimlichkeitswürfe verhaun und versehentlich einen Ork und seinen Wolf geweckt.



- **Initiative würfeln:** Alle Spieler*innen und NPCs würfeln einen W10 für die Initiative. Deine Barbarin würfelt eine 2, der Jäger eine 9, der Ork eine 2 und der Wolf eine 4. Da der Ork und deine Barbarin beide eine 2 geworfen haben, entscheidest du, dass du beginnst, gefolgt vom Ork.
- **Barbarin-Aktion:** Mit deiner Streitaxt möchtest du den Ork angreifen und teilst dies der Spielleitung mit. Du würfelst auf deinen Nahkampfwert (Gesamt: 7). Der Ork, ausgestattet mit einem Knüppel, möchte darauf mit einem Gegenangriff reagieren und würfelt auf seinen Nahkampfwert (Gesamt: 5).
- Du würfelst eine 3 – ein Erfolg!
- Der Ork würfelt eine 4 – ebenfalls ein Erfolg, aber deine Barbarin hat ein wenig besser geworfen.

- **Schaden:** Du verursachst aufgrund der Differenz (1) und deiner Streitaxt (+2 Schaden) insgesamt 3 Schaden. Da der Ork im Schlaf keine Rüstung trägt, bekommt er die vollen 3 Schaden ab. Er beginnt zu taumeln, ist aber noch nicht besiegt.
- **Ork-Aktion:** Der Ork wäre jetzt an der Reihe, doch er hat seine Aktion für einen Gegenangriff bereits aufgebraucht, um auf deinen Angriff zu reagieren. Also geht es mit dem Wolf weiter.
- **Wolf-Aktion:** Dieser möchte abwarten und dreht seinen Initiative-Würfel auf 10. Jetzt ist der Jäger (Initiative 9) an der Reihe.
- **Jäger-Aktion:** Der Jäger zielt mit seinem Bogen auf den Ork. Da er etwas weiter entfernt steht, kann er das problemlos tun. Die Spielleitung hat jedoch beschlossen, dass bei einem Fehlschuss die Barbarin getroffen werden könnte, da sie direkt beim Ork steht (siehe unter Punkt 6. Vorschläge für optionale Sonderregeln: „Friendly Fire“). Das Risiko ist dem Jäger zu groß, also zielt der Jäger auf den Wolf. Der Wolf hätte theoretisch die Möglichkeit, mit Akrobatik auszuweichen, verzichtet jedoch, um später eventuell noch eine Aktion auszuführen. Der Jäger würfelt auf seinen Ballistik-Wert (Gesamt: 6) und erhält eine 7 – ein Fehlschlag! Der Pfeil schießt am rechten Ohr des Wolfes vorbei.
- **Wolf-Aktion:** Jetzt ist der Wolf an der Reihe und entscheidet sich, deiner Barbarin in die Wade zu beißen. Sie darf nicht reagieren, da sie ihre Aktion bereits verbraucht hat. Der Wolf würfelt auf seinen Nahkampfwert (Gesamt: 5) und erzielt mit einer 3 einen Treffer.
- **Schaden:** Die messerscharfen Zähne (Stichwort „Messer“: +1 Schaden) verursachen insgesamt 3 Schaden (Differenz zwischen Wurf und Nahkampfwert und +1 durch die Zähne). Deine mittelschwere Rüstung (-2 eingehenden Schaden) reduziert den Schaden auf 1 Punkt, den deine Barbarin erleidet.
- **Ende der Runde:** Alle Anwesenden haben nun ihre Aktionen verbraucht. Eine neue Kampfrunde beginnt, und alle Spieler*innen und NPCs würfeln erneut für die Initiative.

Wie wird es wohl weitergehen?



VI. Weitere Hinweise

Überraschungsangriff: Sollte es einer/einem Spieler*in oder einem NPC gelingen, sich erfolgreich an jemanden anzuschleichen (eventuell mit einer Heimlichkeit-Probe) und/oder zu überraschen, erhält sie/er eine freie Aktion/Angriff, bevor der eigentliche Kampf beginnt. Ob die angegriffene Partei reagieren darf, liegt beim Ermessen der Spielleitung (eventuell mit einer Wahrnehmung-Probe).

Fernkampfwaffen im Nahkampf: Die Handhabung von Fernkampfwaffen im Nahkampf liegt im Ermessen der Spielleitung. Mögliche Optionen sind, das Nutzen solcher Waffen im Nahkampf zu verbieten oder der Partei mit der Fernkampfwaffe einen Malus aufzuerlegen, da diese im Nahkampf unhandlich sind. Die Spielleitung könnte auch verlangen, dass auf eine Nahkampfwaffe gewechselt wird oder bloße Fäuste verwendet werden müssen. In besonderen Fällen, wie bei der Verwendung kleiner, handlicher Waffen (z.B. einer Pistole), kann die Spielleitung jedoch entscheiden, keinen Malus zu verhängen, wenn es zur Situation passt.

Kampfsystemvarianten: Dice Rumble-Kämpfe lassen sich flexibel an euren Spielstil oder eure Bedürfnisse anpassen. In Absprache mit der Spielleitung könnt ihr beispielsweise den duellierenden Kampfstil weglassen, das Ausweichen auch dann erlauben, wenn keine Aktionen mehr verfügbar sind, oder andere Modifikationen einführen. Fühlt euch frei, euer eigenes Kampfsystem zu entwickeln und neue, dynamische Varianten auszuprobieren!

Hinweis: Wenn ihr das Gefühl habt, dass Kämpfe noch dynamischer werden sollen, könnt ihr vereinbaren, dass Spieler*innen (und ggf. NPCs) auch dann versuchen dürfen, Angriffen auszuweichen, selbst wenn sie keine Aktionen mehr übrig haben. Dies könnte je nach Absprache entweder einmalig pro Kampfrunde oder öfter möglich sein. Alternativ könnt ihr auch beschließen, dass ein erneuter Ausweichversuch sogar nach einem bereits abgewickelten Duell (Nah- oder Fernkampf) erfolgen darf, bevor der Schaden verteilt werden würde. Diese Varianten machen Kämpfe intensiver und eröffnen neue taktische Möglichkeiten.

Oder wollt ihr noch epischere Kämpfe mit mehr Action? Dann einigt euch doch darauf, dass Spieler*innen (und ggf. NPCs) mit zusätzlichen Initiative-Würfeln in den Kampf starten und so mehrere Aktionen pro Runde nutzen können. „Du kriegst mehr Kampfactionen! Und du kriegst mehr Kampfactionen!“



6. Vorschläge für optionale Sonderregeln

Dice Rumble ist darauf ausgelegt, sich an verschiedene Abenteuer und Settings anzupassen. Hier sind einige Vorschläge für optionale Sonderregeln, die du und die Spielleitung je nach Setting und Abenteuer einbauen könnt:

Sonderregeln:

- **Spezialfähigkeiten:** In Absprache mit der Spielleitung können einige Charaktere besondere Boni oder Mali durch ihre Profession, Herkunft oder spezielle Fähigkeiten erhalten. In besonderen Settings (z.B. wie Warhammer 40.000, Matrix etc.) könntet ihr euren Charakteren auch mit übernatürlichen Kräften ausstatten, sodass sie z.B. zusätzliche Aktionen im Kampf (also auch mehr Initiativwürfel) oder andere Sonderregeln erhalten. Tragt diese einfach in eure Tabelle für Sonderregeln ein. Falls ihr noch mehr Inspirationen für Spezialfähigkeiten benötigt, schaut gern auf der Website www.dicerumble.de vorbei.

Hinweis: Mein Freund Shinyu-X37 ist extra aus der Zukunft hier, um euch mit kreativen Ideen zu helfen. Er ist ein genmodifizierter Cyborg-Samurai und kann wirklich ALLES! Vielleicht könnt ihr euch von ihm etwas abgucken:



Sonderregel	Effekt
Schnell	Vor der Ausführung einer Aktion im Kampf darf der Charakter kostenlos eine Bewegung (wenige Meter) durchführen.
Super-Reflexe	Beim Initiative-Wurf darf der Charakter sein Ergebnis um 2 verringern (bis zu einem Minimum von 1).
Waffenmeister „Schwert“	Nutzt der Charakter ein Schwert im Kampf, werden Nahkampfangriffe um 1 erleichtert (+1), während die Angriffe des Ziels um 1 erschwert (-1) werden.
Kampfkunst des fließenden Wassers	Der Charakter erhält eine zusätzliche Aktion im Kampf, die nur für Akrobatik (Ausweichen) verwendet werden darf.
Agent der Fortuna	Der Charakter beginnt das Abenteuer mit einem Schicksalspunkt mehr.
Auge des Schützen	Sämtliche Ballistik-Ergebnisse dürfen nach dem Wurf um 1 reduziert werden (eine 2 wäre demnach aufgrund der Reduzierung bereits ein kritischer Erfolg).
Erbarmungslos	Beim Nahkampf kann der Charakter erzwingen, dass auf vergleichende Würfe verzichtet wird, nachdem das Ziel einen Gegenangriff ansagt. Das bedeutet, dass jede Partei für sich allein würfelt, als ob sie ohne eine Gegenaktion angreifen würde. Jede Partei agiert somit unabhängig und teilt Schaden aus, ohne die Handlungen der anderen Partei zu berücksichtigen.
Eiserner Wille	Würfe auf Willenskraft werden um 1 erleichtert (+1).
Verbesserter Geruchssinn	Wahrnehmungswürfe in Bezug auf Gerüche sind um 2 erleichtert (+2).
Katzenaugen	Wahrnehmungswürfe erhalten im Dunkeln keine Mali.
Harter Hund	Sollten die Lebenspunkte auf 0 oder darunterfallen, werden sie einmalig auf 2 wieder angehoben.
Hologramm-Technik	Ballistik-Würfe gegen den Charakter sind um 2 erschwert (-2).
Metallhaut	Reduziert eingehenden Schaden um 1.
Rüstungsgewöhnung	Kein Malus beim Tragen von schweren Rüstungen.
Stahlfäuste	Fügt bei waffenlosen Kämpfen +1 Schaden hinzu.
Meisterhafte „Heilkunde“	Würfe auf „Heilkunde“ werden mit zwei Würfeln durchgeführt; das bessere Ergebnis wird genommen.
Meisterhafte „Origami-Künste“	Würfe auf „Origami-Künste“ (Geschick-Talent) werden mit zwei Würfeln durchgeführt; das bessere Ergebnis wird genommen.
Schlaflos	Der Charakter benötigt keinen Schlaf, muss aber bei jedem kritischen Misserfolg einen Willenskraftwurf ablegen. Bei Fehlschlag muss er sofort einige Stunden ruhen.
Technokinese	Der Charakter kann einfache elektronische Geräte manipulieren (z.B. Türen öffnen, Kameras ausschalten), ohne sie zu berühren. Ein Wurf auf Geschick + Willenskraft entscheidet über den Erfolg.
Flinke Finger	Würfe auf Stehlen (Geschick-Talent) und Schlossknacken (Geschick-Talent) sind um 1 erleichtert (+1).
Knochenbrecher	Würfe nach jedem erfolgreichen Nahkampftreffer einen W10: Bei einer 1-5 ist das Ziel gelähmt und verliert in der nächsten Kampfrunde eine Aktion.
Berserker-Wut	Wenn der Charakter auf 3 oder weniger Lebenspunkte sinkt, erhält er einen Bonus von +2 auf Nahkampfwürfe und +2 auf Schaden, aber der nächste erhaltene Schaden senkt die Lebenspunkte sofort auf 0.
Doppelgänger beschwören	Um einen Doppelgänger zu beschwören, muss ein Wurf auf Willenskraft erfolgreich sein. Der Doppelgänger verschwindet, sollte er oder der Charakter Schaden erleiden oder durch Wahrnehmung enttarnt werden.
„そんなことは起こらなかった!“	Der Charakter darf einmal pro Kampf eine gegnerische Aktion komplett ignorieren, als wäre sie nie geschehen.
Charismatischer Redner	Der Charakter kann eine Ansprache halten, um Verbündete zu motivieren. Ein erfolgreicher Wurf auf Überzeugen gibt allen Verbündeten einen Bonus von +1 auf ihre nächsten Würfe.
Tarnmodus	Der Charakter kann sich für kurze Zeit unsichtbar machen. Nach jeder Probe muss ein Willenskraft-Wurf durchgeführt werden, um die Unsichtbarkeit aufrechtzuerhalten.
Telepathie	Der Charakter kann mit einem anderen Charakter in einem Umkreis von 10 Metern Gedanken austauschen. Es braucht keinen Laut, um zu kommunizieren, aber ein Willenskraft-Wurf ist notwendig, um die Verbindung herzustellen.
Angst vor Hamstern	Bei Begegnung mit Hamstern muss ein Willenskraft-Wurf gemacht werden. Bei Fehlschlag entscheidet die Spielleitung, was passiert.
Einschläfernde Stimme	Würfe auf Überzeugen sind um 2 erschwert (-2), wobei ein kritischer Erfolg das Ziel sofort zum Einschlafen bringt. Bei „Charismatischer Redner“ schlafen alle Verbündeten bei einem kritischen Misserfolg sofort ein.

- **Magie:** In Fantasy-Settings können Magieanwender*innen ihre Fähigkeiten durch einen Wurf auf Willenskraft (+ Verstand) einsetzen und damit auch Angriffe ausführen. Zauber könnt ihr unter „Notizen“ oder „Sonderregeln“ eintragen und so behandeln, als wären sie spezielle Fähigkeiten mit festgelegtem Schaden und Effekten. Alternativ könnt ihr Magie auch als Ausrüstungsgegenstände gestalten, falls euer Setting z.B. magische Zauberbücher umfasst, die weitergegeben werden können. Außerdem könntet ihr die Mentale Gesundheit als eine Art Mana-Pool nutzen, der sich nach bestimmten Regeln wieder auflädt. Vorschläge für konkrete Zauber findest du im gesonderten Dokument auf der Website von Dice Rumble (www.dicerumble.de).
- **Manöver:** Spezielle Manöver (z.B. gezielte Angriffe) könnten die Würfe erschweren, aber z.B. den Schadenswert erhöhen. Vorschläge für konkrete Manöver findest du im gesonderten Dokument auf der Website von Dice Rumble (www.dicerumble.de).



Hinweis: „Du möchtest gezielt die Rüstung des Feindes umgehen oder so zielen, dass du deinen Feind entwaffnen kannst? Ok, aber dann ist dein Angriffswurf um 2 erschwert.“ Das wäre ein typischer Satz, den die Spielleitung jetzt sagen könnte.

- **Deckung und Umgebung:** Deckung könnte Boni auf Schadensreduzierung geben (z.B. -2 eingehenden Schaden) oder Angriffe auf gedeckte Ziele erschweren.
- **Friendly Fire:** Wenn du in einen Nahkampf schießst, bei dem eine Mitspieler*in involviert ist, könnte dein Fehlschuss sie/ihn treffen. In diesem Fall erleidet sie/er den Schaden basierend auf der Differenz zwischen deinem Wurf und deines Geschicks- und Ballistikwertes (+ den Schaden deiner Waffe!)
- **Besondere Verletzungen:** Man kann nach einem erlittenen Schaden festlegen, wo genau der Charakter getroffen wurde, um zukünftige Mali hinzuzufügen. Je nach Trefferzone könnten folgende Auswirkungen auftreten: Beinverletzung: -1 auf Akrobatik, Armverletzung: -1 auf Angriffe, Verletzung am Torso: auf zukünftige Initiative-Würfe 2 dazu addieren, Kopfverletzung: -1 auf alle Würfe. Um die genaue Region der Verletzung zu bestimmen, kannst du entweder vorgefertigte Würfel verwenden oder den W10 nutzen: 1-3: Beine, 4-6: Arme, 7-9: Torso, 10: Kopf
- **Angst und psychische Belastungen:** In Horror-Settings könnten Willenskraft-Würfe regelmäßig notwendig sein, um Panik oder andere mentale Belastungen zu bewältigen. Bei Fehlschlag könnten sie z.B. Mali auf zukünftige Würfe und/oder einen Abzug auf mentale Gesundheit erhalten etc.

Hinweis: Ich will nach Hause... *schnüff*



- **Erschöpfung:** Überleben in gefährlichen Umgebungen könnte durch Erschöpfung erschwert werden. Würfe könnten durch z.B. Nahrung- oder Wassermangel erschwert werden.
- **Ressourcenmanagement:** Diese Regeloption ermöglicht es, den Überblick über Verbrauchsgüter wie Nahrung, Wasser oder Munition zu behalten und verleiht dem Abenteuer eine zusätzliche Überlebenskomponente. Die Spielleitung könnte bestimmte Ressourcen limitieren und Ereignisse einbauen, bei denen die Spieler*innen aktiv um Nachschub kämpfen müssen. In gefährlichen Umgebungen könnte das Überleben durch Erschöpfung erschwert werden, und der Mangel an Nahrung oder Wasser könnte weitere Proben zusätzlich erschweren.

- **Motivation und Hintergrund:** Charaktere könnten z.B. zusätzliche Schicksalspunkte erhalten, wenn sie Entscheidungen basierend auf ihren persönlichen Motiven oder Hintergrund treffen.
- **Kooperative Würfelproben:** Spieler*innen könnten einen Bonus auf Würfe erhalten, sollten sie Unterstützung erhalten und/oder könnten ihre Würfe kombinieren, um komplexe Aufgaben zu meistern etc.
- **Zwischenstufen bei Gesundheit:** Ein Charakter, der weniger als 50 % seiner Lebenspunkte hat, könnte durch Schmerzen und Erschöpfung Mali auf seine Aktionen erhalten.
- **Erfahrungspunkte:** Spieler*innen könnten Erfahrungspunkte erhalten, die sie verwenden können, um ihre Talente zu steigern.

Hinweis: Das sind nur einige der vielen Möglichkeiten, Dice Rumble auszubauen – fühlt euch frei, eure eigenen Regeln zu kreieren!

Wenn ihr euch weiter inspirieren lassen möchtet, findet ihr auf www.dicerumble.de eine Fülle an nützlichen Materialien, die euch im Abenteuer unterstützen: ein FAQ mit häufig gestellten Fragen, der Charakterbogen, ein gekürztes Regelwerk sowie zahlreiche Erweiterungen, darunter vorgefertigte Charaktere, Zauber, Manöver, weitere Spezialfähigkeiten, Ausrüstung und Spielleitungs-Tipps. Alle Inhalte werden regelmäßig aktualisiert.

Falls ihr eine eigene Regel, einen Zauber, ein Manöver, Spezialfähigkeit oder einen Ausrüstungsgegenstand teilen möchtet oder eine Frage habt, schreibt gern an mail@dicerumble.de!

Aber nun: Viel Spaß beim Spielen, ihr Heldinnen und Helden!

