

2d6 Quick & Dirty Roleplaying Game Rules

by Chris Garrison
chris@homebrew.net



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 3.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

0. Einleitung - 2W6 Q & D ist nur dafür da, ein schnelles Rollenspiel aus dem Stegreif zu spielen ... vielleicht bist du zwischen den Events auf einer Convention, vielleicht ist dein regulärer DM (Dungeon Master) diese Woche nicht vorbereitet, oder du möchtest vielleicht jemandem Neues beibringen Rollenspiel auf einfachste Art des interaktiven Storytelling zu spielen. Wenn Du das Gefühl hast weitere Optionen zu diesem "barebone systemlosen System" hinzufügen zu müssen, solltest Du wahrscheinlich ein RPG-Lite-Spiel spielen, das mehr entwickelt und durchdacht ist, wie z. B. *Risus* oder *Big Eyes, Small Mouth*.

1. Spielverlauf - Ein Spieler macht den Spielleiter (SL), der alle Nicht-Spieler-Charaktere, Monster und die Grundgeschichte und die Welt steuert, in der du spielst. Jedes Mal, wenn du etwas tun willst, das schief gehen könnte, wird dich der SL zwei sechsseitige Würfel (2W6) werfen lassen. Jede Eigenschaft, die du für die Aufgabe anwenden kannst, bringt dir +1 zu diesem Wurf. Wenn die Aufgabe wirklich nicht zu Deiner Klasse passt (siehe unten), wird der SL wahrscheinlich -2 vom Wurf Ergebnis abziehen lassen. Im Normalfall musst Du eine Zielzahl von 8 oder höher würfeln, um bei einer Aufgabe erfolgreich zu sein. Sehr schwierige Aufgaben können ein Zielzahl von 10 oder höher erfordern und beinahe unmögliche Aufgaben erfordern möglicherweise eine 12. Ein Wurf von 12 ist immer ein Erfolg, 2 ist immer ein Misserfolg.

Mit SL-Erlaubnis können Gegenstände auch als Eigenschaften verwendet werden, wie zum Beispiel Rüstungen oder Waffen oder Taschencomputer.

2. Charaktererstellung - Denke Dir zuerst die Art des Charakters aus, den Du spielen möchtest. Vielleicht möchtest du eine Haudrauf-Barbarin, mit geringfügigen schamanistischen Zauberkraften spielen. Fange zuerst an die Eigenschaften aufzulisten, die sie haben könnte. Super stark. Schwertkampf. Überleben in der Wildnis. Schamanistisches Mojo. Naiver Charme. Der SL sollte die erlaubte Anzahl der Charakterzüge eines Charakters zu Spielbeginn festlegen. Eine gute Anzahl für normale Helden ist 6.

Wenn Du zusätzliche "Pluspunkte" in einem Merkmal haben möchtest, musst Du es "kaufen", indem Du für jedes Plus zusätzliche Merkmale aufgibst. Dies hat den negativen Effekt der Überspezialisierung und des Verlusts der Vielseitigkeit. Es liegt beim SL zu entscheiden, ob eine Reihe von Eigenschaften zu mächtig oder zu einschränkend wird, aber warum sollte man überhaupt Power-Gaming in einem einfachen System wie diesem betreiben?

Welche Schwächen oder Merkwürdigkeiten könnte deinen Charakter vom stereotypischen Barbaren abheben? Liste ein oder zwei davon auf: Angst vor Schlangen. Rachsüchtig: Piraten haben deinen Vater getötet, als Du ein Kind warst.

Okay, nun hast du eine Beschreibung davon, wie sie ist, und kannst anfangen sie dir in deinem Kopf vorzustellen.

Wenn du das nicht schon getan hast, denke dir ein bis drei Wörter aus, die den Beruf oder Archetyp des Charakters definieren. Wir haben das schon gemacht, sie ist eine "Barbarische Schamanin". Dies ist die Klasse deines Charakters. Das erste Wort definiert immer den wichtigsten Aspekt des Charakters, worin er am besten ist, gefolgt von kleineren Beschreibungen.

3. Kampf - Alle gegnerischen Aktionen sind Kampf, ob Armdrücken, Schwerter schwingen, Zauber wirken, eine Schießerei oder Schach spielen. Jede Person, die an dem Konflikt beteiligt ist, würfelt zuerst 2W6 und fügt alle geeigneten Eigenschaften hinzu, um festzulegen, wie die Kampfordnung ist. Danach macht die erste Person einen Angriff, indem sie erklärt, welche Eigenschaften sie gegen den Verteidiger einsetzen wird. Der Verteidiger nennt alle Eigenschaften, die zu seiner Verteidigung verwendet werden. Beide

würfeln und fügen die jeweiligen Eigenschaften zum Ergebnis hinzu. Die höchste Summe bestimmt den Gewinner und wenn der Angreifer gewinnt, muss der Verteidiger eine Eigenschaft markieren. So markierte Eigenschaften gelten als beschädigt und dürfen nicht mehr verwendet werden bis sie geheilt sind. Wenn ein Kämpfer keine Eigenschaften mehr hat, ist er besiegt und der Gewinner kann über das weitere Schicksal des Verlierers bestimmen.

Beschädigte Eigenschaften heilen im Laufe der Zeit nach Ermessen des SL oder durch die Verwendung von heilenden Eigenschaften. Einige nicht-physische Schäden können sofort heilen, zum Beispiel nach einem Schachspiel oder einer verbalen Debatte. Eigenschaften von Gegenständen können "geheilt" werden, indem sie von Personen mit geeigneten Fähigkeiten und Werkzeugen repariert werden.

4. Fortschritt - Wenn du die Abenteuer deiner Charaktere mit "Quick & Dirty" fortsetzt, kann der SL das Hinzufügen von Eigenschaften erlauben, nachdem eine Sielsitzung vorbei ist. Optional kann der SL zulassen, dass ungenutzte Eigenschaften gegen neue ausgetauscht werden oder für zusätzliche Pluspunkte bei vorhandenen Eigenschaften gestrichen werden.

Beispiel Charakterblatt:

<p style="text-align: center;">Name: Faoui vom Gletscher Klasse: Barbarische Schamanin</p> <p style="text-align: center;">Fähigkeiten / Eigenschaften Super Stark. Schwertkampf. Überleben in der Wildnis. Schamanistisches Mojo. Naiver Charme.</p> <p style="text-align: center;">Besonderheiten Angst vor Schlangen. Rachsüchtig: Piraten haben ihren Vater getötet, als sie jung war.</p>
