



Willkommen in der RiftRoamers.net Community, willkommen bei RiftRoamers - Dystopia. RiftRoamers ist ein klassisches (old school) Pen&Paper Rollenspiel welches in einer fernen Zukunft im 4. Jahrtausend spielt. Das Spielsystem gliedert sich in zwei Regelwerkserien die sich durch einen farblich unterschiedlich designten Einband in Chrom und Schwarz unterscheiden lassen.

Inhaltlich bieten sich die Bücher der Chrom-Serie als Regelwerke für Einsteiger und Freunde schneller Spielmechaniken an, wohingegen die Bücher der Schwarzen Serie ein komplexes Regelwerk für fortschrittliche Spieler und Freunde simulationslastiger Spielmechaniken anbieten. Beide Serien verwenden das CentAction System. Ein freies Regelsystem das durch seinen modularen Ansatz einen schrittweisen Einstieg auch in komplexere Themen des Rollenspiels ermöglicht. Natürlich werden wir Euch hier im Webseitentext nicht das komplette Regelwerk zum Lesen abdrucken. Für diesen Zweck kann das Regelwerk im Downloadbereich herunter geladen werden. Anhand von Auszügen jedoch wollen wir einen kleinen Einblick bieten.

Würfekonventionen

RiftRoamers verwendet das ChromeBlack System, bei dem ausschließlich zehenseitige Würfel verwendet werden. Jeder Spieler sollte drei zehenseitige Würfel besitzen oder zur Verfügung haben.

Zwei dieser Würfel sollten wie ein normaler Prozentwürfelsatz aus zwei gut unterscheidbaren zehenseitigen Würfeln bestehen. Empfohlen ist ein gleichfarbiger Würfelsatz mit entsprechender Bedruckung. Einer ist mit den Ziffern von 0-9 und der Zweite mit zweistelligen Ziffern von 00-90 bedruckt (alternativ kann auch ein zweiter zehenseitiger Würfel mit den Ziffern 0 bis 9 verwendet werden, wenn er eine deutlich andere Farbe besitzt als der erste. Im Spiel stellt dann eine Farbe immer die Einer und die Andere immer die Zehner dar). Der dritte Würfel sollte sich deutlich von diesem Prozentwürfelsatz unterscheiden. Alle Würfel sollten zudem für alle beteiligten gut lesbar sein (das ist für die Geschwindigkeit des Spielablaufs von Vorteil und erleichtert dem Spielleiter die Arbeit ungemein).

Spieler mit nur einem einzigen zehenseitigen Würfel würfeln immer zuerst die Zehnerstelle und anschließend die Einerstelle.

Der Prozentwurf mit Aktionswürfel ist der Standardwurf in RiftRoamers, wenn also der Spielleiter nach einem Wurf verlangt und dieser nicht näher spezifiziert wird, so ist ein Prozentwurf mit Aktionswürfel durchzuführen.

Bewertung des Effektes

Der jeweilige Effekt sagt etwas über die Güte eines Wurfes aus. Je höher der Effekt desto besser der Erfolg. Genauso ergeben negative Effekte Mißerfolge und die Höhe der negativen Zahl besagt etwas über die Stärke der Konsequenzen des Effektes.

Das ChromeBlack Würfelsystem, erlaubt es dem Spieler auf einfachste Weise, die Expertise seines Charakters in jeder Situation abzuschätzen. Bei diesem besonderen W100-System stellt

Copyright 1991-2024: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com

All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



ein Fähigkeitsniveau oder Skill-Niveau von 100 das höchstmögliche Ergebnis eines menschlichen Charakters dar. Da in Rollenspielen jedoch früher oder später ein gewisses Heldentum unter den Charakteren zu beobachten ist, können die Fähigkeiten bzw. Skills und auch die Attribute weit über die magische 100 hinaus gesteigert werden. Allerdings sind die Kosten an Erfahrungspunkten für derartige Skill-Niveaus so exorbitant hoch, daß sie wohl kaum innerhalb der durchschnittlichen Lebensspanne eines Rollenspiel-Charakters über 125 steigen dürften und dann ist der Spieler wahrscheinlich schon in Ehren ergraut.

Dieser Text wird momentan überarbeitet!