

Regelsystem für das Disney-Abenteuer

Würfelproben

3 W6 + Attribut + Bonuspunkte

würfelt 3 6er-Würfel gleichzeitig

addiert zu diesem Ergebnis einen passenden Attributwert

addiert dazu falls möglich den Wert einer Spezialfähigkeit oder einen Bonus vom Spielleiter

Bsp.:

Rapunzel möchte ein Bild an eine Zimmerwand malen. Als geübte Malerin besitzt sie die Spezialfähigkeit *Malen* +3. Der Wurf wird mit Geschicklichkeit gewürfelt.

Sie würfelt:

$$3 + 4 + 2 + 3 \text{ (Geschicklichkeit)} + 3 \text{ (Spezialfähigkeit Malen)} = 15$$

Das Bild, welches Rapunzel malen möchte, ist sehr detailliert und kompliziert (Schwierigkeit von 15).

Rapunzel musste den Wert erreichen oder überbieten. Das hat sie somit geschafft.

Hätte Rapunzel einen niedrigeren Wert erreicht (z.B. 12), hätte sie die Probe nicht geschafft, was bedeutet hätte, dass sie z.B. sich bei ein paar Details vermalt hat oder mal leicht mit dem Pinsel abgerutscht ist.

SCHWIERIGKEITEN

... reichen normalerweise von 5 bis 20. Je höher die Schwierigkeit, desto schwerer ist sie durch einen Würfelprobe zu überbieten. Ist ein Spieler in einer Nachteilssituation oder z.B. in schlechter Verfassung, wird die Schwierigkeit eines Wurfes weiter erhöht.

Bsp.:

Pocahontas möchte einen Felsen hinaufklettern. → Schwierigkeit 11

Aber es ist nachts und somit dunkel. +2

Und der Felsen ist nass und somit rutschig. +2

Damit ist die Schwierigkeit, die normalerweise 11 beträgt, auf 15 angestiegen.

BONI

können durch besondere Fähigkeiten oder durch besondere Umstände zu einer Würfelprobe dazuaddiert werden.

Bsp.:

Rapunzel ist besonders gut im malen. Deshalb bekommt sie auf all ihre Malen-Würfe einen Bonus von +3.

Arielle möchte sich mit einer unbekanntem Prinzessin anfreunden. Da diese Prinzessin zuvor ihr Lied gehört hat und jetzt Arielles größter Fan ist, bekommt Arielle einen Bonus von +5 auf ihre Interagieren-Probe.

STUNTPUNKTE

Würfelt ihr einen Pasch, ergeben die Punkte auf dem übrigen Würfel sogenannte Stuntpunkte. Diese Punkte werden nicht zu eurem Würfelergebnis dazugezählt, geben euch aber die Chance auf eine besonders coole Aktion oder zusätzliche Optionen zu euren Handlungen.

Je nach Anzahl eurer Stuntpunkte könnte es z.B. sein, dass ihr z.B. mehr Schaden gegen einen Gegner macht, eine besonders beeindruckende Handlung ausführt, oder eine zusätzliche Information von einem NPC (Nichtspielercharakter) gewinnt (usw.).

Ein Stunt kann aber nur für die eben gewürfelte Probe genutzt werden und verfällt danach.

Bei einem sehr schlechten Wurf können Stuntpunkte meist nicht viel ausrichten, aber sagt die trotzdem immer an. ;)

Bsp.:

Arielle möchte den Festgästen ein Lied vorsingen.

Sie würfelt:

$$4 + 4 + 5 + 3 \text{ (Singen)} = 16$$

Arielle hat also zusätzlich zu ihrem Ergebnis von 16 (was schon super ist) 5 Stuntpunkte erreicht. Dadurch singt sie besonders schön und alle sind von ihrem Gesang wie verzaubert. Einige Leute hat sie sehr beeindruckt und diese werden jetzt besonders freundlich zu ihr sein.

BESONDERE WÜRFEL

3x ne 1 würfeln ist ein kritischer Misserfolg.

3x ne 6 würfeln ist ein legendärer Erfolg.

Kämpfen

INITIATIVE

Zuerst wird beim Kämpfen die Initiative ausgewürfelt. Dazu würfelt jeder Kampfteilnehmer einen W6 und addiert seine Geschwindigkeit (siehe im Charakterbogen unter *Kämpfen*) dazu.

Stehen alle Ergebnisse fest, wird ab dem Kämpfer mit dem höchsten Wert die Kampfreihenfolge erstellt. Diese legt fest, wer in einer Runde wann etwas tun darf.

Bsp.:

Elsa besitzt eine Geschwindigkeit von 9. Sie würfelt eine 2. Sie hat für diesen Kampf also eine Initiative von 11.

Bsp.:

Rapunzel	(14)
Soldat	(12)
Elsa	(11)

Rapunzel ist also als Erste dran, dann Maximus und zuletzt Flynn.

AKTION UND BONUS

Ist ein Kampfteilnehmer am Zug, hat er eine Aktion und eine sogenannte Bonusaktion. Es ist egal, ob man zuerst die Aktion oder die Bonusaktion durchführt. Bzw. man darf auch nichts tun oder nur eine von beiden Aktionen ausführen.

Aktionen sind:

- Angreifen (klar, oder)
- Verteidigen (bis zu deinem nächsten Zug bekommst du 2 Punkte mehr auf Verteidigung)
- einen Zauber wirken (auch klar, ne)

Bonusaktionen sind:

- einen Gegenstand benutzen (z.B. einen Heiltrank trinken, einen Schalter betätigen etc.)
- sich bewegen (z.B. ein paar Schritte auf einen Feind zulaufen)

WIE LÄUFT ALSO EINE RUNDE AB?

Bsp.:

Rapunzel ist zuerst dran und holt mit ihrer Bratpfanne gegen den Soldaten aus. Sie würfelt auf Geschicklichkeit (+2):

$1 + 1 + 3 + 2$ (Geschicklichkeit) = 7 Der Soldat besitzt eine Verteidigung von 11.
Das bedeutet, Rapunzel hat den Soldaten verfehlt, er duckt sich vor der Pfanne weg.

Der Soldat ist dran. Er versucht, Rapunzel zu schubsen. Er würfelt auf Körperkraft (+3):

$4 + 5 + 2 + 3$ (Körperkraft) = 14 Rapunzel besitzt eine Verteidigung von 12.

Der Soldat schafft es, Rapunzel zu schubsen. Sie fällt in den Seerosenteich hinter ihr.

Elsa ist dran. Sie rennt auf Rapunzel zu (Bonusaktion) und versucht, sie aus dem Wasser zu ziehen (Aktion). Sie würfelt auf Körperkraft (Schwierigkeit 10):

$2 + 6 + 3 + 0$ (Körperkraft) = 11

Sie schafft es und zieht ihre Freundin aus dem Teich.