

Regeln (Kurzversion)

Würfelproben

3W6 + Attribut + Spezialfähigkeit **VS** Schwierigkeit

Das heißt: Für eine Würfelprobe ...

- würfelst du drei Sechser-Würfel,
- addierst den Wert von einem bestimmten Attribut,
- addierst den Wert von einer Spezialfähigkeit, wenn sie zu dem Wurf passt (!)
- und vergleichst die Gesamtsumme mit der Schwierigkeit.

Attribute

Attribute sind Werte, die bestimmte **Basis-Eigenschaften** eines Charakters abbilden, also z.B. ob jemand besonders stark oder schlau ist. Sie sind meistens nicht sehr konkret, dafür sollten sie aber auf viele Situationen anwendbar sein.

Welches Attribut für eine Probe verwendet wird, entscheidet der Spielleiter.

Spezialfähigkeiten

Spezialfähigkeiten geben an, worin ein Charakter **besonders gut** ist. Sie beschreiben spezielle Fertigkeiten, wie z.B. Kochen, Klettern, Basteln, Überreden usw.

Schwierigkeit

= der Wert, der bei einer Würfel-Probe erreicht oder überboten werden muss; liegt normalerweise zwischen 5 und 20

Befindet sich ein Charakter in einer Nachteilssituation oder z.B. in schlechter Verfassung, wird die Schwierigkeit eines Wurfes erhöht. Befindet sich ein Charakter hingegen in einer Vorteilssituation oder in besonders guter Verfassung wird die Probe erleichtert, d.h. der Schwierigkeitswert wird gesenkt.

Stunts & Stuntpunkte

Wird ein Pasch gewürfelt, dann ist das ein sogenannter **Stunt**. Ein Stunt bringt einen oder mehrere zusätzliche Vorteile für die aktuelle Probe, der je nach Situation unterschiedlich ausfallen kann. Dabei spielen die **Stunt-Punkte** eine Rolle. Wenn man den Pasch würfelt, hat man so viele Stunt-Punkte, wie der dritte Würfel (der nicht zum Pasch gehört) Würfelaugen anzeigt.

Beispiel:

Linda möchte eine Kletterwand hinaufklettern.

Sie würfelt 4+4+5 und addiert ihre Stärke (+2).

Sie erzielt also einen Wert von 15 für ihre Probe und 5 Stunt-Punkte.

Was man alles durch einen **Stunt** auslösen kann, ist abhängig vom Setting, vom Abenteuer und vom Spielleiter.

Beispiel 1:

Durch ihre 5 Stunt-Punkte gelingt es Linda, beim Klettern besonders cool auszusehen und dadurch ihren Rivalen René mächtig zu beeindrucken.

Beispiel 2:

Durch ihre 5 Stunt-Punkte gelingt es Linda, besonders effizient zu klettern, weshalb sie danach nicht erschöpft ist - im Gegensatz zu ihrem Rivalen René.

Besondere Würfelwürfe

Drei Einsen zählen immer als **kritischer Fehlschlag**.

Drei Sechsen zählen immer als **legendärer Erfolg**.

Besondere Arten von Proben

Vergleichende Proben

Es kann im Spiel vorkommen, dass zwei oder mehr Spieler in einer Situation konkurrieren. Sei es, dass zwei Charaktere beide um die Aufmerksamkeit einer schönen Frau buhlen oder dass sie Gegenstände tauschen wollen und sich nicht auf einen guten Tausch einigen können oder dass sie einfach mal in einer Taverne ein Armdrücken machen wollen.

In solchen Fällen kann man eine **vergleichende Probe** durchführen: Jeder Spieler, der an der vergleichenden Probe beteiligt ist, macht eine Würfel-Probe. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Sollte es zu Gleichstand kommen, kann man ein Stechen würfeln.

Beispiel:

Linda und Thorsten machen ein Wettrennen. Sie würfeln eine vergleichende Probe mit dem Attribut *Geschicklichkeit*.

Linda erreicht insgesamt 9, während Thorsten mit seinem Ergebnis eine 12 erreicht. Thorsten gewinnt also das Wettrennen.

Wenn ein Spieler einen anderen Spieler beeinflussen will, wird ebenfalls eine vergleichende Probe gewürfelt. Das betrifft Fälle, in denen ein Charakter einen anderen belügen oder überreden will, aber auch körperliche Aktionen, wie z.B. wenn ein Charakter einen anderen Charakter festhalten möchte und dieser sich dagegen wehrt.

Beispiel:

René und Thorsten spielen ein Kartenspiel. René schummelt ein wenig. Thorsten wirft ihm vor, zu schummeln, René streitet das ab.

René würfelt nun eine Probe auf *Lügen* und Thorsten eine Probe auf *Lügen erkennen*. René erreicht den Wert 13, Thorsten aber erreicht sogar eine 16 und 4 Stunt-Punkte, wodurch er Renés Wert übertrifft und die Lüge durchschaut. Er konfrontiert René damit und dieser gibt zu, dass er geschummelt hat.

Gruppen-Proben

Bei **Gruppen-Herausforderungen** müssen mehrere (oder sogar alle) Spieler jeder für sich eine Probe ablegen. Die Ergebnisse aller Spieler werden zusammenaddiert. Erreichen oder übertreffen sie die vom Spielleiter bestimmte Schwierigkeit, bestehen sie die Probe. Falls nicht, scheitern sie gemeinsam.

Beispiel:

Eine Spielergruppe möchte an einem schlafenden Drachen vorbeischleichen. Die Schwierigkeit für die Gruppen-Probe liegt bei 40. Die Spieler würfeln nun alle eine Schleichen-Probe:

Linda erreicht eine 15, René eine 12, Thorsten aber leider nur eine 7. Die Spieler erreichen also gemeinsam einen Wert von 34, das heißt ihre Probe scheitert. Der Spielleiter erzählt, wie Thorsten über einen leicht aus dem Boden hervorstehenden Stein stolpert und in einen Haufen Goldmünzen fällt, wodurch der Drache erwacht.

Kämpfen

Initiative + Kampfreihenfolge

1W6 + Geschwindigkeit = Initiative

Bevor der Kampf losgeht, wird die **Initiative** aller Kampfteilnehmer (sowohl Spieler als auch NPCs) ermittelt.

Dazu würfelt jeder Kampfteilnehmer einen 6er-Würfel und addiert seine Geschwindigkeit dazu. Die Geschwindigkeit steht im Charakterbogen unter dem Punkt *Kampf*.

Stehen alle Ergebnisse fest, wird daraus die **Kampf-Reihenfolge** erstellt. Sie beginnt mit dem Charakter, der den höchsten Zahlenwert erreicht hat.

Kampfrunden

In jeder Runde ist jeder Kampfteilnehmer **ein Mal am Zug**. Zuerst dran ist, wer in der Kampf-Reihenfolge als erstes steht (und somit die höchste Initiative hat). Danach wird diese Reihenfolge durchgegangen, bis der letzte Teilnehmer am Zug war. Die Runde ist damit beendet und die nächste Runde startet wieder bei dem Ersten in der Kampf-Reihenfolge.

Aktionen

1 Zug = 1 Aktion + 1 Bonusaktion

Ist ein Kampfteilnehmer am Zug, kann er jeweils eine **Aktion** und eine sogenannte **Bonus-Aktion** durchführen. Dabei ist egal, ob man zuerst die Aktion oder die Bonus-Aktion durchführt. Außerdem darf man natürlich auch nichts tun oder nur eine der beiden Aktionen ausführen.

Was gilt als Aktion?

- ein Angriff
- das Wirken von Zaubern
- sich verteidigen (bis zu deinem nächsten Zug bekommst du +2 Verteidigung)
- und vergleichbare Handlungen

Was gilt als Bonus-Aktion?

- einen Gegenstand benutzen (z.B. Heiltrank trinken, Hebel betätigen)
- sich über das Kampffeld bewegen