

W6 Proben

Aus MeisterDerMagie Wiki

Ist es dem Spieler nicht möglich, den Spielleiter davon zu überzeugen, dass sein Charakter eine bevorstehende Situation bewältigen wird, so wird die Entscheidung mittels einer Probe getroffen. Hierbei wird zwischen normalen Proben und so genannte Komplexen Proben unterschieden.

Inhaltsverzeichnis

Proben

Ein Spielleiter benennt eine Eigenschaft mit Bezug auf die zu bewältigende Situation. Der Wert des Charakters in dieser Eigenschaft bestimmt die Anzahl der sechsseitigen Würfel (W6), die für die Probe verwendet werden dürfen. Durch geeignete Fertigkeiten und Hilfsmittel kann die Anzahl der Würfel für die konkrete Situation erhöht werden.

Grundsätzlich sind bei einer Probe zwei so genannte Erfolge gefordert, der Spielleiter kann jedoch nach Ermessen eine höhere Anzahl bestimmen. Als Erfolg gilt hierbei jeder Würfel, der eine Fünf oder eine Sechs zeigt. Wird mit dem Würfelwurf mindestens die geforderte Anzahl von Erfolgen erreicht, so gilt die Probe als gelungen und die Situation als gemeistert. Die Anzahl der erreichten Erfolge kann dabei Aufschluss über die Qualität des Gelingens geben; dies gilt entsprechend für nicht gelungene Proben.

Wenn es dem Spielleiter z. B. aufgrund widriger Umstände oder besonderer Herausforderungen angemessen erscheint, kann er für eine Probe eine Erschwerung festlegen. Die Erschwerung macht sich in einer deutlichen Verringerung der Anzahl der verwendbaren Würfel bemerkbar. Um den Spielfluss nicht weiter zu behindern, summiert der Spielleiter veranschlagte Abzüge oder benennt eine Erschwerung nach folgender vorgeschlagener Abstufung:

- **normal:** Keine Abzüge
- **anspruchsvoll:** - 3 W6
- **herausfordernd:** - 6 W6
- **schwer:** - 9 W6
- **sehr schwer:** - 12 W6
- **fast unmöglich:** - 15 W6

Die Erschwerung wird schließlich mit eventuell vorhandenen Fertigkeiten und Hilfsmitteln verrechnet, um die endgültige Anzahl an Würfeln zu ermitteln, die für die Probe zur Verfügung steht.

Beispiel

Die halblingische Diebin Finn Nirmi möchte ein Schloss knacken und hat GE 8. Ohne Erschwerung müsste sie mit den aus ihrem GE resultierenden 8 Würfeln 2 Erfolge schaffen, um das Schloss zu öffnen. Der Spielleiter beschreibt das Schloss jedoch als komplex und herausfordernd zu öffnen und zieht Finn dafür 6 Würfel von ihren GE-Würfeln ab - es handelt sich um eine herausfordernde Probe. Mit 2 Würfeln 2 Erfolge zu erreichen, ist nicht sehr wahrscheinlich. Da Finn aber einen Punkt in der Fertigkeit "Schlösser öffnen" hat, darf sie sich wieder 3 Würfel dazunehmen, hat also dann 5 Würfel, mit denen 2 Erfolge schon eher machbar sind. Außerdem hat Finn ein paar Dietriche dabei, für deren Einsatz der Spielleiter ihr nochmals 2 Würfel zusätzlich gewährt. Finn führt die Probe also schließlich mit 7 Würfeln aus.

Fertigkeiten und deren Boni

In der Regel sollten Fertigkeiten genau beschrieben sein, um einen Bezug zu eventuellen Proben deutlich zu machen. Allerdings gibt es auch Fertigkeiten, die zu mehreren Arten von Tätigkeiten und Proben passen. In einem solchen Fall sollte der Spielleiter nur in Ausnahmefällen den vollen Bonus von 3 Würfeln pro Punkt gewähren. Dies wird im folgenden Beispiel näher erläutert.

Beispiel

Der Nordländer Thorben hat in seiner Jugend eine Schreinerlehre gemacht und danach einige Zeit in der Wildnis gelebt. Thorben ist nun ein Jäger, der Spieler hat dem Helden jedoch aufgrund seiner Vergangenheit die Fertigkeit "Holzbearbeitung" mit einem Punkt gegeben. Diese Fertigkeit deckt einen sehr breiten Bereich ab, in dem Boni auf Proben möglich sind.

Der Spielleiter erklärt dem Spieler, dass er diese Fertigkeit für viele Proben nutzen kann, allerdings in den seltensten Fällen den vollen Bonus von 3 Würfeln erhalten wird. Um aber zu klären, in welchem Bereich der volle Bonus möglich ist, soll der Spieler Thorbens besondere Stärken und Schwächen in dieser Fertigkeit erläutern. Diese notiert sich der Spielleiter und hat so bei späteren Proben eine Grundlage für seine Entscheidungen.

Im Fall von Thorben würde der Spielleiter auf Drechseln den vollen Bonus gewähren, für sonstige Schreinerarbeiten nach Ermessen ein bis zwei Würfel. Da Thorben in seiner Ausbildung jedoch nie richtig gelernt hat, bewegliche Holzteile anzufertigen, wird er in diesem Bereich keine Boni bekommen.

Komplexe Proben

Manche komplexen Zusammenhänge lassen sich durch eine Probe mit nur einem Würfelwurf nicht angemessen darstellen. In solchen Fällen kann der Spielleiter mehrere separate Probenwürfe auf jeweils beliebig viele Erfolge fordern, auf die der Spieler die ihm zur Verfügung stehenden Würfel schon vor dem ersten Wurf verbindlich aufteilen muss. Diese so genannte Komplexe Probe gilt nur dann als vollständig gelungen, wenn in jedem einzelnen Probenwurf die jeweils geforderten Erfolge erzielt wurden. Ein Teilerfolg kann jedoch auch zu einer völlig neuen Situation führen, die wiederum eine neue Probe erfordert.

Auch eine Komplexe Probe kann zusätzlich erschwert werden. Der Würfelabzug bezieht sich auf die Gesamtzahl der Würfel und findet vor der Verteilung der Würfel auf die einzelnen Würfelwürfe statt. Alle diesbezüglichen Regeln für normale Proben kommen auch bei Komplexen Proben zur Anwendung.

Eine Komplexe Probe ist in jedem Fall regelgerecht auszuwürfeln (Aufteilung der Gesamtwürfel und Durchführen von mindestens zwei separaten Würfeln) und kann nicht durch ein schlichtes Abziehen von Würfeln zu einem einzigen Würfelwurf vereinfacht werden.

Beispiel

Martins und Gerald's Flucht endet abrupt vor einer gefährlichen Klippe unweit der Stadt Fergaborg. Die Meute von Bürgern aus der Stadt setzt alles daran, ihre Stadtkasse wieder zurückzuholen. Die Zeit drängt, der Mob ist nur noch wenige Schritte von den beiden entfernt, und unglücklicherweise wartet das rettende Boot gut 15 Schritte tiefer in einer kleinen Höhle. Kurzenschlossen schultert der Krieger Gerald seinen angeschlagenen Freund Martin, befiehlt ihm knapp, sich an seinen Schultern festzuhalten, und beginnt den waghalsigen Abstieg.

Die ohnehin schon schwere Probe auf Gewandtheit (die Steilküsten des Weiten Hügellandes sind alles andere als leicht zu besteigen) ist durch Martin auf der Schulter um nochmals 3 Würfel auf "sehr schwer" angewachsen. Zusätzlich entscheidet sich der Spielleiter, hier eine Komplexe Probe zu verlangen, und

zwar auf 3 UND 2 Erfolge auf Gewandheit (GW), damit beide das Boot sicher erreichen.

Gerald hat die Fertigkeit "Klettern" mit drei Punkten (+ 9) und GW 16. Nach dem Abzug von 12 Würfeln ("sehr schwer") bleiben ihm noch 13 Würfel übrig, die er sich in 8 Würfel für die 3 Erfolge und die übrigen 5 Würfel für 2 Erfolge aufteilt. Mit dem Donnern der ankommenden Wellen und dem Lauterwerden der wutentbrannten Bewohner in seinem Nacken beginnt der Abstieg. Die erste Probe mit 8 Würfeln gelingt mit 3 Erfolgen. Die folgende Probe jedoch misslingt Gerald nur knapp mit einem Erfolg. Der Spieler (im Angesicht des Todes) bekommt vom Spielleiter eine Kraftprobe, erschwert um 8 (Gewicht von Martin + generelle Situation), zugestanden. Die Kraftprobe gelingt, und Gerald kann sich gerade so mitten zwischen den Wellen und dem Mob an einer Felskante festhalten...

Konkurrierende Proben

Konkurrierende Proben werden gefordert, wenn mehrere Personen Einfluss auf die Entwicklung einer Situation haben können. Dabei gibt es zwei Vorgehensweisen: Zum einen können zwei Charaktere eine Probe auf dieselbe Eigenschaft würfeln (etwa zwei Charaktere beim Armdrücken – derjenige, der mehr Erfolge erreicht, gewinnt). Zum anderen kann eine Konkurrierende Probe auf verschiedene Eigenschaften gewürfelt werden: In diesem Fall würde zum Beispiel ein Taschendieb eine Probe auf Geschick würfeln, und das aufmerksame Opfer, das weiß, dass es in einer unsicheren Gegend gelandet ist, würde mit Wahrnehmung dagegen würfeln. Hat der Taschendieb mehr Erfolge, gelingt ihm der Diebstahl, gewinnt der Bestohlene, bemerkt er den Dieb und kann die Wachen rufen.

Selbstverständlich kann auch hier von Erschwerungen sowie Komplexen Proben Gebrauch gemacht werden, um so knifflige Situationen möglichst interessant darzustellen.

Von „http://atwilys.de/meisterdermagie/index.php/W6_Proben“

Kategorie: Spielregeln W6

-
- Diese Seite wurde zuletzt am 13. März 2008 um 13:21 Uhr geändert.
 - Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .