

Würfelwürfe und Proben

Wie läuft eine Probe ab, optimistisches & pessimistisches würfeln, Erfolgswerte

Würfelwürfe und Proben

Bythos hat sich entschieden: Er nimmt es mit den Goblins auf. Zuerst muss er aber das Fallgitter, das ihn gegen die Wand drückt, zur Seite stemmen. Ist er dafür aber auch stark genug? Wie bei allen Aktionen ungewissen Ausgangs entscheidet ein Würfelwurf...

Würfelwürfe, die über das Gelingen einer Handlung entscheiden, werden als *Proben* (☺) bezeichnet. Ob es eine Tür einzutreten, Runen zu entziffern oder eine Illusion zu durchschauen gilt, Proben funktionieren immer gleich und werden mit dem W66 gewürfelt.

Der W66

Der **W66** besteht aus zwei verschiedenfarbigen, sechsseitigen Würfeln, die gemeinsam geworfen werden. Der dunklere gibt die Zehnerstelle des Ergebnisses an, der hellere die Einerstelle, was Werte von **11 bis 66** ergibt.

Würfelt Daniel eine „2“ (dunkel) und eine „6“ (hell), so lautet das Ergebnis auf dem W66 „26“.

	1	2	3	4	5	6
1	11	12	13	14	15	16
2	21	22	23	24	25	26
3	31	32	33	34	35	36
4	41	42	43	44	45	46
5	51	52	53	54	55	56
6	61	62	63	64	65	66

Proben

Verlangt der Spielleiter (SL) eine Probe, so nennt er jenes **Attribut**, das seiner Ansicht nach am meisten zum Gelingen benötigt wird. (Das Kapitel Attribute und die Schlagworte helfen anfänglich einzuschätzen, welche Handlungen unter welches Attribut fallen).

*In unserem Beispiel geht es um rohe Muskelkraft, weshalb der Spielleiter von Bythos eine Probe auf **STÄRKE/NATUR** verlangt.*

Damit die Probe gelingt, muss **mit dem W66 kleiner oder gleich dem Attributwert** gewürfelt werden.

Bythos' STR/NAT beträgt 34. Daniel würfelt „26“ - geschafft! Der SL beschreibt: „Mit aller Kraft stößt du das Gitter zurück in den Spalt, wo es hörbar wieder einrastet.“ Daniel: „Gut, und nun schreite ich bedrohlich grinsend auf die Goblins zu. Wenn ihnen da das Kichern nicht vergeht...“

Handelt es sich um ein besonders leichtes oder schwieriges Unterfangen, kann der Spielleiter die **Probe erleichtern** (+1, +2, +3) oder **erschweren** (-1, -2, -3). Das erhöht bzw. vermindert für diesen Würfelwurf die Zehnerstelle des ausschlaggebenden Attributes.

Hätte der Spielleiter (SL) die Probe um 1 erschwert, z.B. weil das Gitter besonders alt und schwergängig gewesen wäre, dann hätte Bythos nicht 11-34 würfeln dürfen, sondern 11-24 würfeln müssen.

Optimistisch und pessimistisch

Neben normalen Proben mit dem W66 gibt es folgende beiden Varianten:

Bei **optimistischen** Würfeln wird der Würfel mit dem niedrigeren Ergebnis als Zehnerstelle gelesen, wodurch sich die Erfolgschancen erhöhen. Bei **pessimistischen** Würfeln ist es umgekehrt: Hier gilt der höhere Sechseiter als Zehnerstelle (z.B. Verteidigung im Kampf).

Beide Varianten kommen nur dann zum Einsatz, wenn das Regelwerk sie explizit fordert.

Die **Folgen einer misslungenen Probe** ergeben sich entweder aus den Regeln oder aus der Situation. Der Spielleiter konkretisiert sie und lässt sich dabei von Logik, Realismus und

Sinn für Drama inspirieren. Meistens wird ein Misserfolg Unvermögen oder Zeitverlust bedeuten. Eine misslungene Probe kann aber auch dazu führen, dass ein Charakter Schaden erleidet (s. dazu Leben und Tod) oder die Probe zwar wiederholt werden darf, aber jeder weitere Versuch um (weitere) -1 eschwert ist.

Ein Misserfolg beim Stemmen des Gitters hätte bedeuten können, dass Bythos vorerst eingeklemmt bleibt (Zeitverlust) oder dass sich die Spitzen noch tiefer in seine Seite bohren (Schaden).

So richtig tief in die Trickkiste sollte der Spielleiter nur dann greifen, wenn eine Probe spektakulär gelingt bzw. scheitert. Das ist bei einem Ergebnis von 11 (**Glücksfall**) bzw. 66 (**Missgeschick**) der Fall.

Ein Patzer beim Kraftakt hätte bedeuten können, dass sich das Gitter verkeilt und Bythos dauerhaft eingezwängt hat (die Goblins hätten dann wohl leichtes Spiel mit ihm gehabt). Ein Glücksfall wiederum wäre gewesen, wenn Bythos das Gitter aus der Verankerung gerissen und den Goblins regelrecht um die Ohren gefegt hätte.

Erfolgswert

Die meisten Proben sind Ja-oder-Nein-Fragen, aber manchmal ist es wichtig, die Qualität eines Erfolgs zu kennen, z.B. um ihn mit drohendem Schaden oder mit dem Erfolg anderer Charaktere zu vergleichen.

Praktischerweise verrät der W66 nicht nur, ob eine Probe gelingt, sondern auch *wie gut* sie gelingt. Dazu werden die beiden Würfelwerte zum **Erfolgswert** (EW) aufsummiert. Der EW bewegt sich daher üblicherweise im Bereich 2 bis 12. Glücksfälle („11“) erzielen stets den höchstmöglichen Erfolgswert.

Bythos' EW beim Aufstemmen des Gitters beträgt 8, da er bei der Probe „26“ würfelte (2+6=8).

Vor allem im Kampf und bei Talenten kann der EW modifiziert werden; die Regeln beziehen sich dann oft nur auf den größeren (EW-g) oder kleineren (EW-k) der beiden Würfel.

Kräfte messen

Beim **Kräfte messen** stehen einander zwei Aktionen (Proben) gegenüber, z.B. Lügen vs. Durchschauen, Verstecken vs. Wahrnehmung oder Weglaufen vs. Nachlaufen. Jede Partei würfelt dabei ihre Probe. Wenn beide Proben gelingen, siegt diejenige mit dem höheren Erfolgswert (EW).

Den Goblins vergeht tatsächlich das Lachen; sie suchen ihr Heil in der Flucht. Gelingt es Bythos, sie einzuholen? Der SL würfelt für die Goblins eine Probe: „22“. Bythos würfelt „16“. Beide Proben gelingen, allerdings erreichen die Goblins nur EW 4 und Bythos EW 7. Er ist daher schneller als sie. Nun aber gnade ihnen Pakya...

Gruppenproben

Müssen mehrere SCs dieselbe Probe würfeln, um erfolgreich zu sein, und ist es denkbar, dass sie einander dabei helfen, so kann die Probe als Gruppenprobe ausgeführt werden. Damit müssen nicht alle, sondern mindestens die **Hälfte der Proben** gelingen. Jeder Erfolg kann also einen Misserfolg überstrahlen.

Von 4 SCs muss also zweien die Probe gelingen, bei einer Gruppe aus 5 SCs bereits dreien.

Erfolgswerte und Würfelvarianten

EW (Erfolgswert): Summe der beiden W6.

EW-k (kleiner Erfolgswürfel): Ergebnis des kleineren Sechsseiters bei gelungener Probe

EW-g (großer Erfolgswürfel): Ergebnis des größeren Sechsseiters bei gelungener Probe

xW: x sechseitige Würfel werden geworfen und die Ergebnisse zusammengezählt.

2W-k (von 2W der kleinere): 2 sechseitige Würfel werden geworfen, das niedrigere Ergebnis zählt

2W-g (von 2W der größere): 2 sechseitige Würfel werden geworfen, das höhere Ergebnis zählt

W3: Ein W6 wird geworfen: 1-2:1, 3-4:2, 5-6:3