

PROBEN AUF EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

DIE FUDGE SKALA

Die Werte von Eigenschaften und Fertigkeiten, die Schwierigkeit einer Probe und auch deren Ergebnisse werden mit Hilfe der FUDGE Skala ausgedrückt.

*Beispiel: Imber Finlachs Mut ist **sehr gut**, und sie beherrscht das Talent SCHWERTKAMPF **gut**. Um sich den Kampf gegen einen Untoten zu stellen, muss sie eine **normale** Probe auf Mut schaffen (die Schwierigkeit), und für ihren ersten Angriff würfelt sie eine **ausgezeichnete** Probe auf SCHWERTKAMPF (das Ergebnis).*

Jede Stufe der FUDGE Skala kann auch durch eine Zahl angegeben werden. **Normal** entspricht der Null, **Gut** der +1, **Mittelmäßig** der -1, usw.

Ergebnisse über **Legendär** oder unter **Miserabel** sind möglich und werden als **Legendär+X** bzw. **Miserabel-X** ausgedrückt.

DIE PROBE

Um eine Probe abzulegen, würfelt der Spieler 4 FUDGE-Würfel. Ausgehend vom **Wert** der Eigenschaft oder Fertigkeit, auf die die Probe abgelegt wird, geht er auf der FUDGE Skala für jedes gewürfelte „+“ einen Schritt nach oben und für jedes „-“ einen Schritt nach unten. Das Endresultat ist das **Ergebnis** der Probe.

Der Einfachheit halber kann man jedes gewürfelte Paar „+“ und „-“ ignorieren, da sie sich gegenseitig aufheben.

*Beispiel: Elan würfelt eine Probe auf seine **ausgezeichnete** Geschicklichkeit. Er würfelt drei „-“ und ein „+“. Ausgehend von **Ausgezeichnet**, geht er zwei Stufen nach unten und landet bei **Gut**. Er hat eine **gute** Geschicklichkeitsprobe erzielt.*

DIE SCHWIERIGKEIT

Die Schwierigkeit einer Probe gibt an, welches Resultat notwendig ist, um sie zu schaffen. Erreicht das Ergebnis der Probe mindestens den geforderten Wert auf der FUDGE Skala, war die Probe erfolgreich.

Die Schwierigkeit einer Probe kann entweder vom Spielleiter festgelegt sein (feste Proben), sich aus einer anderen Probe ergeben (entgegengesetzte Proben), oder gar nicht festgelegt sein (offene Proben).

FUDGE Skala

Legendär (+4)
Ausgezeichnet (+3)
Sehr Gut (+2)
Gut (+1)
Normal (0)
Mittelmäßig (-1)
Schlecht (-2)
Miserabel (-3)

Feste Proben

Häufig legt der Spielleiter die Schwierigkeit einer Probe nach den Absichten des Spielers und den Umständen fest.

Beispiel: Elan Alessos will im Dunkel der Nacht eine Burgmauer erklettern. Die Mauer ist steil, hat aber einige Spalten und Ritzen, die als Griffe dienen können. Es ist dunkel und hat kürzlich geregnet, so dass der Stein der Mauer noch feucht ist.

*Der Spielleiter entscheidet, dass die eigentlich **normale** Schwierigkeit der Probe durch die Umstände (dunkel und nass) auf **sehr gut** steigt. Elan ist ein **guter** Kletterer, er braucht also mindestens ein „+“, um erfolgreich zu sein.*

Entgegengesetzte Proben

Manchmal befinden sich zwei Charaktere im direkten Wettstreit miteinander. In diesem Fall würfeln beide eine Probe auf die entsprechende Fertigkeit oder Eigenschaft, und der Charakter mit dem besseren Ergebnis ist erfolgreich.

*Beispiel: Suleika Caravita versucht, einem Verehrer ein pikantes Geheimnis zu entlocken. Sie legt eine Probe auf ihr **normales** Talent BETÖREN ab. Der Verehrer, ein Kusliker Patrizier, würfelt dagegen auf seine **mittelmäßige** SELBSTBEHERRSCHUNG. Solange Suleikas Spielerin nicht schlechter würfelt als der Spielleiter, wird sie mit der Probe erfolgreich sein.*

Offene Proben

Insbesondere bei Proben auf Wissensfertigkeiten, ist es manchmal eher interessant, wie gut eine Probe ausgefallen ist, als ob sie eine bestimmte Schwierigkeit erreicht hat. In einem solchen Fall legt der Charakter einfach eine Probe ab. Die Höhe des Ergebnisses bestimmt welchen Effekt sie hat, zum Beispiel wie viel der Charakter über ein Thema weiß.

*Beispiel: Der Musiker Cusberto Stein spielt im Orchester der Halle der Schönen Künste die zweite Gambe. Bei der Aufführung will er wissen, wie gut sein Spiel und wie beeindruckt das kunstsinnige Publikum ist. Sein Talent MUSIZIEREN ist **gut**.*

*Cusbertos Spieler würfelt ein „+“ für ein **sehr gutes** Ergebnis, was offensichtlich eine beeindruckende Vorstellung darstellt. Der Spielleiter teilt ihm mit, dass er den Zuhörern mit Musikverstand auf jeden Fall sehr positiv aufgefallen ist.*

Modifikatoren

Verschiedene Umstände können das Ergebnis einer Probe positiv oder negativ beeinflussen. Dies wird

durch Modifikatoren auf den Würfelwurf umgesetzt. Boni (positive Modifikatoren) werden als zusätzlich „+“ Ergebnisse zum Wurf hinzugezählt, Mali (negative Modifikatoren) als „-“ abgezogen.

Beispiel: Elan versucht einen Meuchelmörder in den engen Gassen von Aldtenküsllich einzuholen. Beide würfeln auf ihr Talent ATHLETIK.

Da Elan aber in der vorhergehenden Messerstecherei am Bein verwundet wurde, muss er einen Modifikator von -1 hinnehmen. Sein Würfelwurf zählt, als ob er ein zusätzliches „-“ gewürfelt hätte.

ERFOLGSGRAD

Manchmal ist es wichtig, wie gut eine feste oder entgegengesetzte Probe geschafft ist. In diesem Fall vergleicht man das Ergebnis der Probe mit ihrer Schwierigkeit. Der Abstand zwischen den beiden auf der FUDGE Skala ist der Erfolgsgrad, üblicherweise eine Zahl zwischen -7 und 7 (sie kann aber auch größer sein).

*Beispiel: Imber kämpft gegen einen Piraten und legt eine **sehr gute** Schwertkampfprobe hin. Die Schwierigkeit der Probe war die **mittelmäßige** Säbelfechterei des Piraten.*

*Von **mittelmäßig** bis **sehr gut** sind es drei Schritte auf der FUDGE Skala. Imber hat die Probe mit einem Erfolgsgrad von 3 geschafft.*

HILFE

Grundsätzlich kann ein Charakter einen anderen bei vielen Talent- und manchen Eigenschaftsproben helfen. Dafür muss der helfende Charakter erst selbst eine passende Probe ablegen, meistens gegen eine niedrigere Schwierigkeit als die Hauptprobe.

Gelingt die Hilfsprobe, gibt der helfende Spieler dem geholten einen seiner Würfel für die Hauptprobe. Dieser wirft nun 5 Würfel anstatt 4 und darf nach dem Wurf einen beliebigen davon entfernen (auch den Helferwürfel).

Es können durchaus auch mehrere Charaktere gleichzeitig helfen, aber mehr als zwei Helfer sind selten effektiv.

Beispiel: Arkasius und Orlando wollen in der Bibliothek des Hesindetempels nach Informationen über einen alten Schlangenkult suchen. Anstatt getrennt zu forschen, entschließen sie sich zusammen zu arbeiten. Arkasius wird die Hauptprobe übernehmen, während Orlando ihm zuarbeitet.

*Die benötigten Informationen zu finden erfordert eine **sehr gute** Probe auf GÖTTER UND KULTE, aber schon ein **guter** Erfolg kann helfen.*

*Orlando beginnt mit der Hilfsprobe und erzielt ein **sehr gutes** Ergebnis, genug um Arkasius effektiv zu helfen. Arkasius Spieler würfelt für die Hauptprobe, und seine eigenen Würfel zeigen zwei*

*„+“ und ein „-“. Der Hilfswürfel zeigt ein „+“, und daher entscheidet er sich natürlich, das eine gewürfelte „-“ zu entfernen. Das Endergebnis sind drei „+“, was bei Arkasius **gutem** Talent GÖTTER UND KULTE einen **legendären** Erfolg ergibt.*