

ConDice - Regeln

Runde: Eine Runde besteht aus den Zügen der Spieler und des Spielleiters. Die Reihenfolge der Spieler bestimmt der Spielleiter.

Zug: Ein Zug besteht aus einer Bewegung und einer Aktion. Du darfst selbst festlegen ob du zuerst mit der Aktion oder der Bewegung startest. Aber du musst das Eine erst abschließen bevor du mit dem Anderen starten darfst.

Bewegung: Die Anzahl der Felder, die du dich mit einer Bewegung fortbewegen kannst, steht auf deinem Charakterbogen neben Bewegung. Du kannst dich auch diagonal bewegen.

Aktionen: Eine Aktion kann ein Angriff, eine Spezialfähigkeit oder auch das Einsetzen eines Gegenstands sein. Auch andere Handlungen können Aktionen sein. Ihr Ablauf wird individuell vom Spielleiter geregelt. Du kannst auch deine Aktion in eine zweite Bewegung in deiner Runde umwandeln.

Erfolge: Für fast jede Aktion benötigst du Erfolge, die du mit Würfeln erzielen kannst. Wie viele Würfel dir für eine Aktion zur Verfügung stehen und wie viele Erfolge du benötigst, hängt von der Aktion ab. Einen Erfolg auf einem Würfel erzielst du, wenn du eine Vier oder Fünf würfelst, eine Sechs zählt sogar als zwei Erfolge. Eine Eins, Zwei oder Drei ist kein Erfolg.

Attribute: Als Attribute werden die Begriffe auf dem Charakterbogen bezeichnet in die ihr Punkte legen könnt. Dazu gehören Angriff, Verteidigung, Leben, Mentale Resistenz, Bewegung und Spezialfähigkeiten.

Angriff: Eine Aktion um physischen Schaden zu verursachen. Dein Ziel muss auf einem Feld neben dir (auch diagonal), oder auf einem Feld innerhalb der angegebenen Reichweite deines Angriffs stehen. Die Anzahl der Würfel, die dir für den Angriff zur Verfügung stehen und die Reichweite des Angriffs findest du auf deinem Charakterbogen neben dem entsprechenden Angriff. Die Anzahl der gewürfelten Erfolge wird gegen die Verteidigung des Gegners gerechnet und die verbleibende Differenz von seinen Lebenspunkten abgezogen.

Verteidigung: Bist du das Ziel eines Angriffs, der physischen Schaden verursacht, kannst du den Schaden des Angriffs um die Anzahl der Punkte in Verteidigung reduzieren.

Leben: Erleidest du Schaden, musst du diesen von deinen Lebenspunkten abziehen. Werden deine Lebenspunkte auf 0 reduziert, kannst du in deinem Zug nur noch eine Aktion ODER eine Bewegung ausführen und du verlierst Punkte in einem Attribut. In welchem Attribut du die Punkte verlierst, wird zufällig mit einem Würfelwurf vom Spielleiter bestimmt: 1 = Bewegung, 2 = eine Angriffsart, 3 = Verteidigung, 4 = Leben, 5 = Mentale Resistenz, oder 6 = ein Spezialangriff. Wie

viele Punkte (1-6) du verlierst, wird zufällig mit einem zweiten Würfelwurf vom Spielleiter bestimmt. Deine Lebenspunkte können niemals unter 0 fallen. Solltest du wieder über 0 geheilt werden kannst du wieder eine Bewegung UND eine Aktion ausführen, aber deine verlorenen Punkte in dem Attribut bleiben bis zum Ende des Abenteuers erhalten. Solltest du bereits auf 0 sein und erleidest nochmal Schaden, die auf deine Lebenspunkte gehen würden, verlierst du weitere Punkte in einem zufälligen Attribut.

Mentale Resistenz: Mentale Resistenz ist deine Verteidigung gegen mentale Angriffe. Mentale Angriffe versuchen deinen Geist zu beeinflussen, dich gegen deinen Willen zu steuern, oder dir stattdessen Schaden zuzufügen. Bist du das Ziel eines mentalen Angriffes der keinen physischen Schaden verursacht, darfst du so viele Würfel würfeln, wie auf deinem Charakterbogen neben Mentale Resistenz steht.

Würfelst du gleich viele oder mehr Erfolge als der Angreifer, wehrst du einen mentalen Angriff, der keinen direkten Schaden verursacht, vollständig ab.

Fügt ein mentaler Angriff stattdessen direkten Schaden zu, kannst du den Schaden für jeden Punkt in Mentaler Resistenz um 1 reduzieren, wie bei Verteidigung.

Spezialfähigkeit: Dein Charakter kann über verschiedenste Spezialfähigkeiten verfügen, die ihn einzigartig machen. Beispiele dazu findest du am Ende der Erstellung eines Charakters. Du kannst dir auch eigene Fähigkeiten ausdenken solange sie mit unserem Team abgesprochen sind!

Mentaler Angriff: Spezialfähigkeiten, die versuchen den Geist des Gegners zu beeinflussen, ihn gegen seinen Willen zu steuern, oder ihm stattdessen mentalen Schaden zuzufügen, sind mentale Angriffe. Dein Ziel muss auf einem Feld neben dir (auch diagonal), oder innerhalb der Reichweite deines Angriffs stehen. Die Anzahl der Würfel, die dir für den Angriff zur Verfügung stehen und die Reichweite des Angriffs findest du auf deinem Charakterbogen neben der entsprechenden Spezialfähigkeit. Die Anzahl deiner gewürfelten Erfolge wird gegen die Anzahl der Erfolge des Gegners verrechnet. Ein Mentaler Angriff, ohne Schaden, ist erfolgreich, wenn der Angreifer mehr erfolge gewürfelt hat als der Verteidiger. Verursacht dein Angriff Schaden, werden deine Erfolge gegen die allgemeine mentale Resistenz des Gegner gerechnet und die Differenz als Schaden abgezogen.

Gegenstände: Im Laufe des Abenteuers hast du die Möglichkeit Gegenstände zu erhalten, die du als Aktion einsetzen kannst. Ihr Effekt ist auf der entsprechenden Gegenstandskarte beschrieben.

Spielleiter: Der Spielleiter beschreibt die Welt und die Ereignisse um die Charaktere der Spieler. Er entscheidet bei Regelfragen, Meinungsverschiedenheiten und anderen Problemen.

Erstellung eines Charakters:

Bei der Erstellung deines Charakters stehen dir 30 Punkte zur Verfügung, die du auf die Bereiche Angriff, Verteidigung, Leben, Mentale Resistenz, Bewegung und Spezialfähigkeiten verteilen kannst.

Angriff: Jeder hier eingesetzte Punkt erhöht die dir für diesen Angriff zur Verfügung stehende Anzahl an Würfeln, oder die Reichweite des Angriffs über direkt angrenzende Felder hinaus, um eins.

Beispiel: Ein Angriff hat 2 Punkte in Reichweite und 4 Punkte in Würfeln. Damit hat dieser Angriff eine Reichweite von 3 Feldern und verwendet 4 Würfel.

Das Aussehen dieser Angriffe ist ganz euch überlassen. Ein Angriff auf Entfernung kann auch aus Feuer, Eis, Elektro oder pinken, fliegenden Einhornregenbogenpiranhas die Juan heißen bestehen.

Verteidigung: Jeder hier eingesetzte Punkt erhöht deine Verteidigung um eins.

Leben: Jeder hier eingesetzte Punkt erhöht deine Lebenspunkte um zwei.

Mentale Resistenz: Jeder hier eingesetzte Punkt erhöht die dir für Mentale Resistenz zur Verfügung stehende Anzahl an Würfeln, bzw. den Wert, um eins.

Bewegung: Jeder hier eingesetzte Punkt erhöht deine Bewegung um eins.

Spezialfähigkeiten: Das Nutzen einer Spezialfähigkeit ist eine Aktion, es sei denn etwas Anderes ist vermerkt. Die Reichweite jeder Spezialfähigkeit kann erhöht werden. Die Erhöhung kostet pro Feld Reichweite einen zusätzlichen Punkt, es sei denn, es ist etwas Anderes vermerkt.

Beispiele für Spezialfähigkeiten:

Zaubern (Kosten: 1 Punkt):

Der Charakter kann einen nicht kampfrelevanten Zauber anwenden, der z.B. Licht, oder Gegenstände, die keinen Kampfvorteil bringen, oder Illusionen die nicht Kampfbezogen sind, erschafft. Auch passiver Schaden, wie durch das Erschaffen von Gegenständen über den Köpfen der Gegner und dergleichen ist nicht möglich.

Durch Wände gehen (Kosten: 1 Punkt pro Feld):

Der Charakter kann sich in seiner Bewegung durch so viele Felder massive Wand bewegen, wie Punkte investiert wurden. Diese Fähigkeit ist keine Aktion, sondern wirkt dauerhaft.

Mindcontrol (Kosten: 1 Punkt pro Angriffswürfel):

Der Charakter führt einen mentalen Angriff gegen einen Gegner durch. Jeder Punkt erhöht die für den Angriff zur Verfügung stehenden Würfel um 1. Hat der Angriff Erfolg, kann der Charakter den Gegner in dessen folgenden Zügen kontrollieren. Der Gegner kann jede Runde seine Aktion oder Bewegung opfern um einen erneuten Versuch zu erhalten, den Angriff abzuwehren. Dazu werden Angriff und mentale Resistenz neu gewürfelt. Man kann nur einen Gegner gleichzeitig kontrollieren.

Aggro ziehen (Kosten: 1 Punkt pro Angriffswürfel und 1 Punkt pro zusätzliches Ziel):

Der Charakter führt einen mentalen Angriff gegen einen Gegner durch. Jeder Punkt erhöht die für den Angriff zur Verfügung stehenden Würfel um 1, und jeder zusätzliche Punkt erlaubt ein weiteres Ziel. Es werden zuerst die Gegner betroffen, die dem Charakter am nächsten stehen. Sollten zwei Gegner gleich weit entfernt sein, darf der Charakter sich aussuchen, wer zuerst betroffen wird. Hat der Angriff Erfolg, müssen die betroffenen Gegner in ihren folgenden Zügen den Charakter angreifen, oder falls der Charakter nicht in Reichweite ist, sich nähern. Die Gegner können jede Runde ihre Aktion oder Bewegung opfern um einen erneuten Versuch zu erhalten, den Angriff abzuwehren. Dazu werden Angriff und mentale Resistenz neu gewürfelt.

Heilung (Kosten: 2 oder mehr Punkte):

Du kannst dich selbst oder einen Charakter auf einem angrenzenden Feld heilen. Um die Anzahl der geheilten Lebenspunkte zu bestimmen, würfelst du einen Würfel. Die gewürfelte Augenzahl ist die Anzahl der geheilten Lebenspunkte. Du kannst für jeden zusätzlich investierten Punkt einen weiteren Charakter in Reichweite um dieselbe Menge Lebenspunkte heilen.

Teleportieren (Kosten: 2 Punkte pro Feld):

Der Charakter kann sich als Bewegung oder Aktion pro 2 Punkte ein Feld teleportieren.

Portal erschaffen (Kosten: 2 Punkte pro Feld und 1 Punkt pro zusätzliche Person):

Der Charakter kann ein Portal auf einem angrenzenden Feld erschaffen, das bei Betreten dieses Feldes zu einem Ort innerhalb deiner Sicht- und Reichweite teleportiert. Das Portal verschwindet, nachdem es von der maximalen Anzahl an Personen betreten wurde. Die Reichweite des Portals ist 1 Feld pro 2 Punkte und die maximale Anzahl an Personen ist 1 plus 1 pro zusätzlich investiertem Punkt.

Flächenkontrolle (Kosten: 2 Punkte pro Feld)

Der Charakter kann ein angrenzendes Feld so verändern, dass sich jeder darauf schlechter oder besser darauf bewegen kann. Entweder man benötigt zwei Bewegungspunkte um ein solches Feld zu betreten, oder man benötigt nur einen Bewegungspunkt um sich über zwei solche Felder zu bewegen.

Beispiele: Spinnennetz, Schmierseife

Größe ändern (Kosten: 2 Punkte oder mehr):

Der Charakter kann sich selbst, oder einen anderen Charakter, oder einen Gegner vergrößern oder verkleinern. Dies wirkt sich auf Attribute des Ziels aus (siehe unten). Wird diese Spezialfähigkeit gegen den Willen des Ziels verwendet, zählt sie als mentaler Angriff. Jeder zusätzliche Punkt erhöht die für den Angriff zur Verfügung stehenden Würfel um 1.

Vergrößern: Angriff +2, Verteidigung -4, Bewegung +1

Verkleinern: Angriff -4, Verteidigung +4, Bewegung -1

Leben transferieren (Kosten: 2 Punkte pro transferiertem Lebenspunkt):

Der Charakter kann Lebenspunkte von sich auf einen anderen oder die Lebenspunkte eines anderen auf sich transferieren. Die Anzahl der transferierten Lebenspunkte ist 1 Lebenspunkt pro 2 Punkte. Wird diese Spezialfähigkeit gegen den Willen des Ziels verwendet, zählt sie als mentaler Angriff. Für den Angriff wird 1 Würfel pro 2 Punkte verwendet. Die Anzahl der gewürfelten Erfolge wird gegen die mentale Resistenz des Gegners gerechnet. Die verbleibende Differenz wird transferiert.

Wurf wiederholen (Kosten: 4 Punkte):

Diese Spezialfähigkeit kann direkt nach einem Würfelwurf eingesetzt werden (einmal pro Zug) um diesen Wurf zu wiederholen. Diese Spezialfähigkeit ist selbst keine Aktion und kann nur einmal pro Kampf eingesetzt werden.

Explosion (Kosten: 4 Punkte):

Der Charakter fügt sich selbst Schaden zu und kann gegen alle auf angrenzenden Feldern einen Angriff durchführen. Der Schaden, den sich der Charakter zufügt entspricht der Anzahl an Würfeln, die er für den Angriff nutzen kann. Dabei darf er seine eigenen Lebenspunkte auf nicht weniger als 1 reduzieren.

Aura (Kosten: 4 Punkte):

Du wählst dir ein Attribut (Angriff, Verteidigung, Leben, Mentale Resistenz oder Bewegung) aus. Bei allen Charakteren in den acht Feldern um dich herum ist das entsprechende Attribut um zwei Punkte erhöht. Bei der Charaktererstellung muss ein Attribut gewählt werden.

Boost/Debuff für andere (Kosten: 4 Punkte):

Du kannst die Attribute eines anderen Charakters erhöhen oder eines Gegners senken. Dazu muss der andere Charakter auf einem angrenzenden Feld stehen. Für jedes weitere gleichzeitig betroffene Ziel steigen die Kosten um einen Punkt. Wird diese Spezialfähigkeit zum Senken von Attributen verwendet, zählt sie als mentaler Angriff. Du wählst, je nach Variante, Attribute (Angriff, Verteidigung, Leben, Mentale Resistenz und Bewegung) aus und die ausgewählte Anzahl an Attributen wird dann um die ausgewählte Anzahl an Runden um den entsprechenden Wert erhöht bzw. gesenkt.

Variante:	I	II	III
Dauer der Erhöhung in Runden:	4	4	2
Anzahl der erhöhten/gesenkten Attribute:	2	4	4
Erhöhung der Attribute um:	4	2	4

Fliegen (Kosten: 4 Punkte):

Der Charakter kann die Anzahl seiner Punkte in Bewegung fliegen. Diese Fähigkeit ist keine Aktion, sondern wirkt dauerhaft.

Flächenangriff (Kosten: 4 Punkte pro Feld und 4 Punkte pro zusätzlichen Schaden, 1 Punkt pro Entfernung über die angrenzenden Felder hinaus):

Der Charakter fügt allem auf einem angrenzenden Feld automatisch einen Schadenspunkt zu. Für jeweils weitere 4 Punkte, kann der Schaden auf allen Feldern um 1 erhöht werden, oder auf einem zusätzlichen Feld, das angrenzend zu einem vorherigen Feld liegen muss, derselbe Schaden verursacht. Die Verteidigung wird bei diesem Angriff ignoriert.

Boost (Kosten: 6 Punkte):

Du kannst deine Attribute temporär erhöhen.

Du wählst dir, je nach Variante, Attribute (Angriff, Verteidigung, Leben, Mentale Resistenz und Bewegung) aus und die ausgewählte Anzahl an Attributen wird dann um die ausgewählte Anzahl an Runden um den entsprechenden Wert erhöht. Bei der Charaktererstellung muss eine der sechs Varianten gewählt werden:

Es gibt mögliche 6 Varianten:

Variante:	I	II	III	IV	V	VI
Dauer der Erhöhung in Runden:	2	2	6	6	4	4
Anzahl der erhöhten Attribute:	4	6	2	4	2	6
Erhöhung der Attribute um:	6	4	4	2	6	2