

Die Wilden Hühner

Yolo - You only Live once, doch für die meisten Hühner ist das Leben eine Mischung aus Deprimiert sein und Panik schieben! ist dies schlimm? Nein, denn daraus entstehen auch gute Sachen!

Du spielst ein Huhn und dein Ziel ist es z.B. aus einer Farm, einer Küche oder futuristischen Casino auszubrechen. Ein Tapetenwechsel tut dir bestimmt sehr gut. Geleitet wirst du von der HL (Hühnchenleitung), die die Welt beschreibt und die Herausforderungen stellt.

Spielprinzip

Jedes Huhn hat **einen Gemütswert von 1 bis 10** und schwankt zwischen einem deprimiert Modus, in dem es sich gar nicht bewegt, und einer Panikattacke, in der es wild hin und her flitzt. Das Ziel ist es einen guten Mittelwert zu haben oder so zu schwanken, dass du nicht in einen Extremen feststeckt.

Es geht in diesem Spiel nur darum zu schauen, Erfolg zu haben. Bei jeder Probe würfelst du mit 1W10, die 0 ist hierbei die 10. Wenn du etwas **Körperliches** schaffen möchtest, wie eine Kiste bewegen oder eine Wache angreifen, so musst du **unter deinen Gemütswert** würfeln. Wenn du etwas **Geistiges** schaffen möchtest, wie dich an den Weg erinnern oder ein Zahlencode knacken, so musst du **über deinen Gemütswert** würfeln **Bei Erfolg verschiebt sich dein Gemütswert in die entsprechende Richtung, bei Fehlschlag in die gegenteilige.**

Du kannst deinen Gemütswert auch um 1 in beide Richtungen verschieben, in dem du entweder deprimierende (-1) oder

panische (+1) Kommentare in dein Rollenspiel einfließen lässt. Die HL entscheidet darüber, wann du verschieben darfst.

Pass aber auf!

Wenn dein Gemütswert auf 1 sinkt, siehst du in dem Ausbruch keinen Sinn und wartest auf dein Ende. Du scheidest für den Rest des Spiels aus.

Wenn dein Gemütswert auf 10 ansteigt, bist du so panisch, dass du wild hin und her flitzt, bis du gegen einen soliden Gegenstand wie ein Baum, eine Wand oder ein anderes Huhn rennst und deinen Kopf so sehr stößt, sodass du das Bewusstsein verlierst. Du scheidest ebenfalls für den Rest des Spiels aus.

Charaktererstellung

Was bist du für ein Huhn?

- A. Kräftiges Huhn (Startwert 6)
- B. Schlaues Huhn (Startwert 4)
- C. Ein Huhn halt (Startwert 5)

Welche besondere Fähigkeit hat dein Huhn?

- A. **Unterhaltungshuhn** - Sei charismatisch und du darfst zweimal würfeln!
- B. **Wuthuhn** - Sei wütend und impulsiv und du darfst zweimal würfeln!
- C. **Speedhuhn** - Sei schnell und flink und du darfst zweimal würfeln!
- D. **Muttihuhn** - Sei ein helfender Flügel und du darfst zweimal würfeln!
- E. **Magiehuhn** - Nutze die Magie (oder Technik) und du darfst zweimal würfeln!
- F. **Gans** - Deine Tarnung darf nicht auffallen. Sei geschickt und pffiffig und du darfst zweimal würfeln!



Kampfsystem

Es gibt zwei Phasen. Anvisierungsphase und Schadensphase.

In der Anvisierungsphase zählt der HL (Die Hühnchenleitung) von drei runter. Jeder Feind wird mit einer Nummer bestückt. In diesen drei Sekunden musst du ohne dich abzusprechen auf ein Ziel einigen. Je mehr das gleiche Ziel angreifen, desto mehr Schaden kann ein einzelnes Huhn verursachen:

Anzahl der Hühner	Schadenswürfel
1 Huhn	1W4
2 Hühner	1W6
3 Hühner	1W8
4 Hühner	1W10
5 Hühner	1W12
Alle Hühner	1W20

Um deinem Feind dann zu schädigen, treffe einen körperlichen Angriff. Wenn du Erfolg hast, würfel auf Schaden. Dein Gemütswert dabei an gibt an, wann du mit dem Angriff dran bist. Je niedriger dein Gemütswert desto früher bist du dran.