

Allgemeiner Grundsatz

gesagt - getan
nicht gesagt - nicht getan

Würfel

Verwendet
werden W6.

Grundsatz

Je höher das Ergebnis, desto
besser für den Würfler.

Charakterkonzept

Das Charakterkonzept besteht nur aus ein bis drei charakterisierenden Sätzen. Sie sind die allgemeine Beschreibung des Charakters.

Charaktername

Der Name ist die Identität des Charakters. Ein guter Name klingt gut und transportiert das Bild, das man sich von dem Charakter macht.

Eckdaten des Charakters

| | |
|-----------------|----------------------------------|
| Pflicht | Name, Geschlecht, Spezies |
| Optional | Rasse, Alter, Kultur, Profession |

| Alter | Macht |
|----------|-----------------------|
| [20[| durchschnittlich |
| [18; 19] | unterdurchschnittlich |
| [16; 17] | lückenhaft |
| [14; 15] | dürftig |
| [12; 13] | dilettantisch |
| [9; 11] | ahnungslos |
| [7; 8] | schlecht |
| [3; 6] | miserabel |
|]2] | katastrophal |

Spielwerte

| | |
|------------------|------------|
| Alter | SL-Vorgabe |
| Macht | nach Alter |
| Kniffe | Alter |
| Erfahrung | 0 |
| Stufe | 0 |

| Wertestufen | W6 |
|-----------------------|--------------|
| Stufe | Modi. |
| unerreicht | 3 |
| perfekt | 3 |
| legendär | 3 |
| brilliant | 2 |
| erstaunlich | 2 |
| großartig | 2 |
| ausgezeichnet | 2 |
| hervorragend | 1 |
| gut | 1 |
| passabel | 1 |
| überdurchschnittlich | 0 |
| durchschnittlich | 0 |
| unterdurchschnittlich | 0 |
| lückenhaft | -1 |
| dürftig | -1 |
| dilettantisch | -1 |
| ahnungslos | -1 |
| schlecht | -2 |
| miserabel | -2 |
| katastrophal | -2 |

| Prüfungsarten | |
|---------------------------------|---------------------|
| Art | Durchführung |
| Ergebnis | |
| Wurf | Zahl |
| 1) Würfel werfen | |
| 2) Modifikatoren addieren | |
| Probe | gelingen/mislungen |
| 1) Wurf durchführen | |
| 2) Ergebnis mit MW vergleichen | |
| Messung | Qualität |
| 1) Wurf durchführen | |
| 2) besten geschafften MW suchen | |
| Vergleich | Rangfolge |
| 1) Messung durchführen | |
| 2) Rangfolge ermitteln | |

| Schwierigkeitstabelle | | | W6 |
|-----------------------|-----------|-----------------|----|
| Schwierigkeit | MW | Ergebnis | |
| unmöglich | 14 | wunderbar | |
| exorbitant | 12 | sagenhaft | |
| sehr schwer | 10 | sehr gut | |
| schwer | 8 | gut | |
| mittel | 6 | befriedigend | |
| leicht | 4 | ausreichend | |
| sehr leicht | 2 | mangelhaft | |
| trivial | 0 | ungenügend | |
| -- | -- | vermurkst | |

Kniffe

Jeder Kniff verwandelt sich durch seinen Einsatz in einen Erfahrungspunkt!

| Effekt | W6 | Wert |
|--------------------------|----|------|
| Würfel doppeln | | 1 |
| Prüfung um 1 erleichtern | | 2 |
| Prüfung um 2 erleichtern | | 5 |
| Prüfung um 3 erleichtern | | 9 |