

## Ablauf

### Spielerämter

- Spielleiter
- Anführer
- Chronist
- Zeugmeister

Der amtierende Anführer ernennt seinen Nachfolger und wird zum Spielleiter; der amtierende SL wird zum Chronisten, der Chronist wird Zeugmeister.

- 1) Beginne mit dem ersten Abschnitt!
- 2) Lies den Abschnitt!
- 3) Folge den Anweisungen darin!
- 4) Triff am Ende eine Entscheidung!
- 5) Gehe zu dem Abschnitt, der Deiner Entscheidung entspricht!
- 6) Wiederhole die Punkte 2) bis 5)!

## Wertestufen

| Stufe                 | W6 | 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/misslungen |
|           | 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

| Schwierigkeit | MW | Ergebnis     | W6 |
|---------------|----|--------------|----|
| 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    |    |

## Prädikate

| positiv           | W6 | negativ            |
|-------------------|----|--------------------|
| Prüfungsbonus +1  |    | Prüfungsmalus -1   |
| Einmal-Gegenstand |    | Verlust Gegenstand |

## Charaktererschaffung

|                  |                  |
|------------------|------------------|
| Name             | frei wählbar     |
| Macht            | durchschnittlich |
| Alter, Kniffe    | je 20            |
| Erfahrung, Stufe | je 0             |

## 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    |

## Lerngelegenheiten

| Lerngelegenheiten | Spielwerte | Anstiege | Erneuerungen |
|-------------------|------------|----------|--------------|
| klein             | 1          | 1        | 2            |
| mittel            | 3          | 1        | 4            |
| groß              | 6          | 1        | 8            |

### Stufenformel

(nächste Stufe + 1) x nächste Stufe x 5 EP

| Spielwert | EP-Kosten  |
|-----------|------------|
| Stufe     | neue Stufe |
| Macht     | 2500       |
| Prädikate | 5          |

| EP  | Stufe |
|-----|-------|
| 0   | 0     |
| 10  | 1     |
| 30  | 2     |
| 60  | 3     |
| 100 | 4     |
| 150 | 5     |
| 210 | 6     |
| 280 | 7     |
| 360 | 8     |
| 450 | 9     |
| 550 | 10    |
| 660 | 11    |
| 780 | 12    |

