



Gaudium
 Ludendi

Chan  cen

Carlos Schramer



© 2020 Carlos Schramer

Alle Rechte auf gewerbliche Verwertung vorbehalten. Druck, Vervielfältigung und Weitergabe, auch in digitaler Form, zu privaten Zwecken gestattet und ausdrücklich erwünscht.

Herstellung: Carlos Schramer
Umschlag- und Rahmengestaltung: Carlos Schramer
Satz und Layout: Carlos Schramer
Lektorat: Marion Schramer
Kontakt: info@gaudiumludendi.de
Internet: www.gaudiumludendi.de



Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4	Glückstreffer/Missgeschick	21
		Erfolgswürfe	21
Einfache Erfolgswürfe . .	5	Teilerfolge	22
Erfolgschancen	5	Kräftemessen	25
unbekannte Modifikatoren	6		
		Abkürzungen	28
Teilerfolgen	9		
Kräftemessen	14	Index	31
Grundregeln	14		
Erweiterungsregeln	16		



Vorwort

Willkommen, lieber Leser, bei *Gaudium Ludendi – Chancen*, einer Ergänzung zu *Gaudium Ludendi – Das kompakte Rollenspielsystem*.

Wie in den meisten Rollenspielen können die Charaktere, d. h. die Spielfiguren, auch in diesem System die verschiedensten Handlungen ausführen. Und wie in vielen anderen Regelsystemen werden auch hier Würfel verwendet, um den Zufall zu simulieren, welcher das Ergebnis dieser Aktionen beeinflusst.

Um entscheiden zu können, ob ihre Helden eine bestimmte Aktion wagen sollen oder nicht, wünschen sich viele Spieler, die Erfolgchancen für den entsprechenden Würfelwurf besser abschätzen zu können. Doch dies ist manchmal gar nicht so leicht. Vor allem, wenn man noch nicht viel

Erfahrung mit dem jeweiligen Regelsystem und dessen Würfelmechanismen hat.

Hier kommt nun dieses kleine Heftchen ins Spiel. Es listet detailliert die Erfolgswahrscheinlichkeiten für die verschiedenen Würfelwürfe auf, je nach verwendetem Detailgrad der Regeln.

Um jedoch all diese Erläuterungen zu verstehen, wirst du vermutlich das vollständige Regelbuch von *Gaudium Ludendi* benötigen.

Es ist bei *BoD – Books on Demand* erschienen und kann unter www.bod.de bestellt werden. In ihm findest du alle Informationen und Regeln im Detail beschrieben, mit zusätzlichen Hintergrundinformationen und vielen ausführlichen Erläuterungen und Beispielen.

So, und nun genug geplaudert. Legen wir endlich los...



Einfache Erfolgswürfe

Der grundlegende Mechanismus zur Ermittlung des Ergebnisses von durchgeführten Aktionen wird in *Gaudium Ludendi* als **Erfolgswurf (EW)** bezeichnet. Er besteht aus einer Zahl, die angibt, wie einfach oder schwer es ist, erfolgreich zu sein, sowie einem Würfelwurf mit einem hundertseitigen Würfel (**W100**), der eine zufällige Zahl zwischen 0 und 99 generiert. Beides wird addiert und ist das Ergebnis größer oder gleich 100, so war die Aktion erfolgreich, andernfalls eben nicht.

Wie sieht es nun hierbei mit den Erfolgchancen aus?

Erfolgchancen

Eigentlich ist es gar nicht so schwer, die Erfolgchancen für einen Erfolgswurf bei *Gaudium Ludendi* abzuschätzen.

Der eingesetzte Mechanismus sieht vor, dass zunächst eine Zahl ermittelt wird. Sie basiert auf der Erfahrung des Charakters in den entsprechenden Tätigkeiten und wird je nach Situation durch zusätzliche, positive oder negative Modifikatoren vergrößert oder verkleinert. Je größer diese Zahl ist, desto wahrscheinlicher ist es, dass der Charakter erfolgreich sein wird.

Zu dieser so entstandenen Zahl wird das Ergebnis des Würfelwurfes addiert. Ist das Ergebnis größer oder gleich 100, zählt die Aktion als erfolgreich durchgeführt.

Diese Rahmenbedingungen sorgen dafür, dass die vorher ermittelte Zahl genau der Wahrscheinlichkeit entspricht, mit welcher das Endergebnis größer oder gleich 100, also ein Erfolg sein wird.



Einfache Erfolgswürfe

Aus diesem Grund wird diese Zahl bei *Gaudium Ludendi* auch als **Erfolgschance (EC)** bezeichnet (auch wenn Erfolgswahrscheinlichkeit vielleicht mathematisch korrekter wäre).

Ergibt sich also beispielsweise vor dem Würfeln die Zahl 25, so bedeutet dies, dass der Charakter eine Chance von 25:75 besitzt, seine Handlung erfolgreich auszuführen, d. h. eine Wahrscheinlichkeit von 25%. Bei einer 50 wäre es damit eine Chance von 50:50, also eine Wahrscheinlichkeit von 50%, und so weiter.

Um diese direkte Zuordnung der Zahlen zu den Wahrscheinlichkeiten hervorzuheben, werden Erfolgswahrscheinlichkeiten bei *Gaudium Ludendi* in der Regel auch gleich als Prozentzahl dargestellt, genauso wie die Zahlen, aus welchen sich die Erfolgswahrscheinlichkeiten berechnen, d. h. die Erfahrungsstufen der Charaktere, sowie die situationsbedingten Modifikatoren.

Musst du als Spieler also einen *Erfolgswurf mit einer Erfolgswahrscheinlichkeit von 60%* ausführen, weißt du sofort, dass du dabei eine Chance von 60:40 hast, al-

so dass dein Charakter in 60% aller Versuche erfolgreich sein wird.

unbekannte Modifikatoren

In manchen Situationen kann es vorkommen, dass der Spielleiter die Modifikatoren für einen durchzuführenden Erfolgswurf geheim halten möchte, aus welchen Gründen auch immer.

Dann wird es für dich als Spieler natürlich schwieriger, deine Erfolgswahrscheinlichkeiten genau einzuschätzen, und du solltest gut überlegen, ob du deinen Charakter die zugehörige Handlung ausführen lassen willst, bzw. ob dein Charakter es selbst wagen würde oder nicht.

Was du in der Regel aber kennen wirst, ist die Erfahrung deines Charakters auf dem jeweiligen Gebiet. Und diese hat einen erheblichen Anteil an der Erfolgswahrscheinlichkeit. Die der Erfahrung zugeordneten Zahlen orientieren sich dabei immer daran, wel-



che Erfolgchance eine entsprechend geübte Person in einer typischen Aktion unter typischen Normalbedingungen haben würde, ein Erfolgswurf also, bei welchem keinerlei sonstige Modifikatoren mit eingerechnet werde würden.

Handelt es sich um eine solche Situation, in welcher sich dein Charakter gerade befindet, so kennst du damit auch schon deine Erfolgchance. Hört sich die Aktion schwieriger an, als üblich, so wird deine Chance wohl schlechter ausfallen. Wirkt die Aktion einfacher, ist auch deine Chance größer.

Hör einfach auf dein Bauchgefühl und vertrau deinem Spielleiter. Auch wenn er dir nicht alle Modifikatoren mitteilt, sollte er dich dennoch nicht einfach ins Messer laufen lassen, sondern die Situation auf faire Weise beschreiben.

Im Folgenden werden noch einmal die verschiedenen grundlegenden Erfolgchancen aufgelistet, wie sie sich allein bezogen auf die Erfahrung eines Charakters in typischen Standardsituationen ergeben.

Tabelle 1: *Erfolgchancen* entstammt dabei den Basisregeln und orientiert sich am Typ des betroffenen Wissensgebietes (**Kultur/Spezies (K/S)**, **Hauptbeschäftigung (HB)**, **Nebenbeschäftigung (NB)**) und der Alterskategorie des Charakters.

Umstand	EC
Baby, Tierbaby	0%
Tätigkeit Teil einer NB	50%
Tätigkeit Teil der HB	
- Jugendl. Personen, Jungtiere	50%
- Alte Personen, alte Tiere	50%
- Sonstige Charaktere	100%
Tätigkeit Teil von K/S	
- (Klein-)Kinder, Tierkinder	50%
- Alte Personen, alte Tiere	50%
- Sonstige Charaktere	100%

Tabelle 1: *Erfolgchancen*

Werden die Erweiterungsregeln oder Hard-Core-Regeln verwendet, entspricht die Erfolgchance stattdessen direkt der **Erfahrungsstufe (ES)**, welche der Charakter in dem jeweiligen Wissensgebiet besitzt. Tabelle 2: *Erfahrungsstufen* listet die wichtigsten Erfahrungsstufen auf.



Einfache Erfolgswürfe

K/S	ES	HB/NB	ES
Jugendlicher, Erwachsener, Tier	100%	Legende	175%
Kind, Greis, altes Tier, Jungtier	75%	Großmeister	150%
Kleinkind, Tierkind	50%	Meister	125%
Baby, Tierbaby	0%	Profi	100%
		Amateur	75%
		Fortgeschrittener	50%
		Anfänger	25%
		unfähig	0%

Tabelle 2: *Erfahrungsstufen*

Wenn ihr nach den Grundregeln spielt und es sich bei deinem Charakter um ein Kind handelt, welches eine (für Erwachsene) typische Tätigkeit aus seinem Kulturraum ausführt, so weißt du damit, dass du eine Erfolgschance von 50% hast, zumindest dann, wenn der Spielleiter keine weiteren geheimen Modifikatoren anrechnet.

Verwendet ihr stattdessen die Erweiterungsregeln und spielst du einen Meister auf seinem Gebiet, so kannst du davon ausgehen, dass dieser ty-

pische Handlungen mit 125% Wahrscheinlichkeit, also sicher erfolgreich ausführen wird. Und selbst wenn es noch einen negativen Modifikator geben sollte, sind seine Chancen immer noch ganz gut.

Auch wenn eventuelle sonstige Modifikatoren unbekannt sind, stellt die Erfahrung also eine gute Entscheidungshilfe dar, ob der Charakter die Aktion durchführen soll oder nicht, immer natürlich vorausgesetzt, er hat überhaupt eine Wahl und wird nicht zum Handeln gezwungen.



Teilerfolgen

Kommt es zu einem Erfolgswurf mit **Teilerfolgen (TE)**, so wird es etwas schwieriger mit der Berechnung der Wahrscheinlichkeiten.

Die generelle Chance, den Wurf mit Erfolg zu bestehen, kann auf die gleiche Weise ermittelt werden, wie im vorangegangenen Kapitel beschrieben, denn auch hier zählen alle Ergebnisse, die größer oder gleich 100 sind, als Erfolg.

Würfelst du also einen *Erfolgswurf mit Teilerfolgen und einer Erfolgschance von 75%*, so hast du selbstverständlich auch hier eine Chance von 75:25 auf einen vollständigen Erfolg, d. h. eine Wahrscheinlichkeit von 75%.

Im Gegensatz zu normalen Erfolgswürfen zählen jedoch Ergebnisse zwischen 75 und 99 nicht als Misserfolg, sondern als Teilerfolg. Der Charakter

hat zwar sein Ziel nicht vollständig erreicht, ist aber auf dem besten Weg dorthin und kann das Ergebnis bei nachfolgenden Würfeln weiter verbessern, bis er die 100 erreicht hat.

Erfolgswurf	Erfolg
$\infty-100$	100%
99-97	90%
96-94	80%
93-91	70%
90-88	60%
87-85	50%
84-82	40%
81-79	30%
78-77	20%
76-75	10%
74-- ∞	0%

Tabelle 1: *Teilerfolg*

Somit kann es für dich als Spieler von Interesse sein, wie groß deine Chance ist, min-

Teilerfolgen

destens einen bestimmten Teilerfolg zu erzielen. Vielleicht hast du dein Ziel ja schon zu 50% erreicht und willst nun wissen, mit welcher Wahrscheinlichkeit du im nächsten Wurf auch noch die fehlenden 50% schaffst.

In Tabelle 1: *Teilerfolg* ist noch einmal die Zuordnung von gewürfeltem Ergebnis zu Erfolg, Teilerfolg und Misserfolg dargestellt.

Diese Teilchancen hängen zwar von der oben beschriebenen, generellen Erfolgswahrscheinlichkeit ab, sind jedoch nicht vollständig linear auf den Würfelwurf verteilt und somit etwas schwieriger im Kopf auszurechnen. Deshalb werden sie in Tabelle 2: *Erfolgswahrscheinlichkeiten, Teilerfolge* aufgelistet, ausgehend für die jeweils zugrunde liegende generelle Erfolgswahrscheinlichkeit.

EC	Wahrscheinlichkeit für mindestens Teilerfolg x									
	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
99%	99%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
98%	98%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
97%	97%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
96%	96%	99%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
95%	95%	98%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
94%	94%	97%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
93%	93%	96%	99%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
92%	92%	95%	98%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
91%	91%	94%	97%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
90%	90%	93%	96%	99%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
89%	89%	92%	95%	98%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
88%	88%	91%	94%	97%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
87%	87%	90%	93%	96%	99%	100%	100%	100%	100%	100%
86%	86%	89%	92%	95%	98%	100%	100%	100%	100%	100%
85%	85%	88%	91%	94%	97%	100%	100%	100%	100%	100%
84%	84%	87%	90%	93%	96%	99%	100%	100%	100%	100%
83%	83%	86%	89%	92%	95%	98%	100%	100%	100%	100%
82%	82%	85%	88%	91%	94%	97%	100%	100%	100%	100%
81%	81%	84%	87%	90%	93%	96%	99%	100%	100%	100%
80%	80%	83%	86%	89%	92%	95%	98%	100%	100%	100%

Tabelle 2: *Erfolgswahrscheinlichkeiten, Teilerfolge*



EC	Wahrscheinlichkeit für mindestens Teilerfolg x									
	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
79%	79%	82%	85%	88%	91%	94%	97%	100%	100%	100%
78%	78%	81%	84%	87%	90%	93%	96%	99%	100%	100%
77%	77%	80%	83%	86%	89%	92%	95%	98%	100%	100%
76%	76%	79%	82%	85%	88%	91%	94%	97%	99%	100%
75%	75%	78%	81%	84%	87%	90%	93%	96%	98%	100%
74%	74%	77%	80%	83%	86%	89%	92%	95%	97%	99%
73%	73%	76%	79%	82%	85%	88%	91%	94%	96%	98%
72%	72%	75%	78%	81%	84%	87%	90%	93%	95%	97%
71%	71%	74%	77%	80%	83%	86%	89%	92%	94%	96%
70%	70%	73%	76%	79%	82%	85%	88%	91%	93%	95%
69%	69%	72%	75%	78%	81%	84%	87%	90%	92%	94%
68%	68%	71%	74%	77%	80%	83%	86%	89%	91%	93%
67%	67%	70%	73%	76%	79%	82%	85%	88%	90%	92%
66%	66%	69%	72%	75%	78%	81%	84%	87%	89%	91%
65%	65%	68%	71%	74%	77%	80%	83%	86%	88%	90%
64%	64%	67%	70%	73%	76%	79%	82%	85%	87%	89%
63%	63%	66%	69%	72%	75%	78%	81%	84%	86%	88%
62%	62%	65%	68%	71%	74%	77%	80%	83%	85%	87%
61%	61%	64%	67%	70%	73%	76%	79%	82%	84%	86%
60%	60%	63%	66%	69%	72%	75%	78%	81%	83%	85%
59%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	77%	80%	82%	84%
58%	58%	61%	64%	67%	70%	73%	76%	79%	81%	83%
57%	57%	60%	63%	66%	69%	72%	75%	78%	80%	82%
56%	56%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	77%	79%	81%
55%	55%	58%	61%	64%	67%	70%	73%	76%	78%	80%
54%	54%	57%	60%	63%	66%	69%	72%	75%	77%	79%
53%	53%	56%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	76%	78%
52%	52%	55%	58%	61%	64%	67%	70%	73%	75%	77%
51%	51%	54%	57%	60%	63%	66%	69%	72%	74%	76%
50%	50%	53%	56%	59%	62%	65%	68%	71%	73%	75%
49%	49%	52%	55%	58%	61%	64%	67%	70%	72%	74%
48%	48%	51%	54%	57%	60%	63%	66%	69%	71%	73%
47%	47%	50%	53%	56%	59%	62%	65%	68%	70%	72%
46%	46%	49%	52%	55%	58%	61%	64%	67%	69%	71%
45%	45%	48%	51%	54%	57%	60%	63%	66%	68%	70%
44%	44%	47%	50%	53%	56%	59%	62%	65%	67%	69%
43%	43%	46%	49%	52%	55%	58%	61%	64%	66%	68%
42%	42%	45%	48%	51%	54%	57%	60%	63%	65%	67%
41%	41%	44%	47%	50%	53%	56%	59%	62%	64%	66%
40%	40%	43%	46%	49%	52%	55%	58%	61%	63%	65%

Tabelle 3: Erfolgchancen, Teilerfolge



Teilerfolgen

EC	Wahrscheinlichkeit für mindestens Teilerfolg x									
	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
39%	39%	42%	45%	48%	51%	54%	57%	60%	62%	64%
38%	38%	41%	44%	47%	50%	53%	56%	59%	61%	63%
37%	37%	40%	43%	46%	49%	52%	55%	58%	60%	62%
36%	36%	39%	42%	45%	48%	51%	54%	57%	59%	61%
35%	35%	38%	41%	44%	47%	50%	53%	56%	58%	60%
34%	34%	37%	40%	43%	46%	49%	52%	55%	57%	59%
33%	33%	36%	39%	42%	45%	48%	51%	54%	56%	58%
32%	32%	35%	38%	41%	44%	47%	50%	53%	55%	57%
31%	31%	34%	37%	40%	43%	46%	49%	52%	54%	56%
30%	30%	33%	36%	39%	42%	45%	48%	51%	53%	55%
29%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	47%	50%	52%	54%
28%	28%	31%	34%	37%	40%	43%	46%	49%	51%	53%
27%	27%	30%	33%	36%	39%	42%	45%	48%	50%	52%
26%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	47%	49%	51%
25%	25%	28%	31%	34%	37%	40%	43%	46%	48%	50%
24%	24%	27%	30%	33%	36%	39%	42%	45%	47%	49%
23%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	46%	48%
22%	22%	25%	28%	31%	34%	37%	40%	43%	45%	47%
21%	21%	24%	27%	30%	33%	36%	39%	42%	44%	46%
20%	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	43%	45%
19%	19%	22%	25%	28%	31%	34%	37%	40%	42%	44%
18%	18%	21%	24%	27%	30%	33%	36%	39%	41%	43%
17%	17%	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	40%	42%
16%	16%	19%	22%	25%	28%	31%	34%	37%	39%	41%
15%	15%	18%	21%	24%	27%	30%	33%	36%	38%	40%
14%	14%	17%	20%	23%	26%	29%	32%	35%	37%	39%
13%	13%	16%	19%	22%	25%	28%	31%	34%	36%	38%
12%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	30%	33%	35%	37%
11%	11%	14%	17%	20%	23%	26%	29%	32%	34%	36%
10%	10%	13%	16%	19%	22%	25%	28%	31%	33%	35%
9%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	30%	32%	34%
8%	8%	11%	14%	17%	20%	23%	26%	29%	31%	33%
7%	7%	10%	13%	16%	19%	22%	25%	28%	30%	32%
6%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	29%	31%
5%	5%	8%	11%	14%	17%	20%	23%	26%	28%	30%
4%	4%	7%	10%	13%	16%	19%	22%	25%	27%	29%
3%	3%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	26%	28%
2%	2%	5%	8%	11%	14%	17%	20%	23%	25%	27%
1%	1%	4%	7%	10%	13%	16%	19%	22%	24%	26%
0%	0%	3%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	23%	25%

Tabelle 4: Erfolgchancen, Teilerfolge



Wenn du also zum Beispiel einen *Erfolgswurf mit Teilerfolgen und einer EC von 70%* durchführst, hast du eine Wahrscheinlichkeit von 91%, mindestens einen dreißigprozentigen Teilerfolg zu erzielen oder eine Wahrscheinlichkeit von 82%, mindestens einen sechzigprozentigen.

Bei all den Prozentzahlen musst du nur darauf achten,

welche davon eine Erfolgchance ist, die für einen Erfolgswurf berechnet wurde (*kursiv* eingetragen), welche davon den erzielten Teilerfolg darstellt, der als Ergebnis des Erfolgswurfes entstanden ist (**fett** eingetragen), und welche die Wahrscheinlichkeit repräsentiert, mit welcher es zu diesem Ergebnis kommt (in Normalschrift eingetragen).



Kräftemessen

Die nächste Hürde beim Abschätzen der Erfolgswahrscheinlichkeiten stellt der Regelmechanismus dar, der für das Ermitteln des Ergebnisses verwendet wird, wenn zwei Charaktere gegeneinander arbeiten. Bei *Gaudium Ludendi* ist dies das **Kräftemessen (KM)**.

Da in diesem Fall beide Seiten einen Erfolgswurf durchführen und ihre Ergebnisse gegeneinander verrechnet werden, kommen hier zwei Zufallskomponenten ins Spiel. Und je nach dem, ob ihr nach den Grundregeln oder nach den Erweiterungsregeln spielt, müssen die Wahrscheinlichkeiten auf unterschiedliche Weise berechnet werden.

Grundregeln

Das Kräftemessen in den Grundregeln ist relativ simpel.

Für beide Kontrahenten wird jeweils lediglich zwischen Erfolg und Misserfolg unterschieden. Zwei Ergebnisse der einen Seite mal zwei Ergebnisse der anderen, ergibt zusammen vier Kombinationen für das Endergebnis des gesamten Kräftemessens. Diese werden in Tabelle 1: *Grundregeln* aus der Sicht deines Charakters dargestellt. Sein Sieg ist die Niederlage seines Gegners und umgekehrt.

		EW Gegner	
		0-99	100-∞
EW Charakter	100-∞	Sieg	Unentschieden (Win-Win)
	0-99	Unentschieden	Niederlage

Tabelle 1: *Grundregeln*



Die Wahrscheinlichkeit für den Sieg hängt damit sowohl von deiner Chance ab, größer oder gleich 100 zu würfeln, als auch von der deines Gegners.

Ein Aspekt verkompliziert die Berechnungen noch: laut Regeln wird die grundlegende Erfolgchance jedes Teilnehmers eines Kräftemessens halbiert. Dies trägt der Situation Rechnung, dass ein Charakter sich in diesem Fall nicht nur um seine eigene Aktion kümmern kann, sondern auch noch den Gegner im Auge behalten

und dessen Aktionen vereiteln muss. Er muss seine Aufmerksamkeit und Konzentration also auf zwei Dinge aufteilen.

Tabelle 2: *Erfolgchancen, Grundregeln* listet nun alle sich ergebenden Wahrscheinlichkeiten in Abhängigkeit von den wichtigsten, in den Grundregeln vorkommenden Erfolgchancen für den Erfolgswurf deines Charakters und dessen Gegner auf. Die angegebenen Erfolgchancen sind dabei die noch nicht halbierten Ausgangswerte.

EC des eigenen Charakters (EC _C) und des Gegners (EC _G)	EC _C EC _G	Sieg	Wahrscheinlichkeit für Unentschieden	Niederlage
	150%	150%	19%	62%
100%		38%	50%	12%
50%		56%	38%	6%
0%		75%	25%	0%
100%	150%	12%	50%	38%
	100%	25%	50%	25%
	50%	38%	50%	12%
	0%	50%	50%	0%
50%	150%	6%	38%	56%
	100%	12%	50%	38%
	50%	19%	62%	19%
	0%	25%	75%	0%
0%	150%	0%	25%	75%
	100%	0%	50%	50%
	50%	0%	75%	25%
	0%	0%	100%	0%

Tabelle 2: *Erfolgchancen, Grundregeln*



Geht dein Charakter also mit einer Erfolgchance von 100% in das Kräftemessen und sein Kontrahent mit 50%, so wird dein Held in 38% aller Fälle siegreich sein, in 12% aller Fälle verlieren und in 50% aller Fälle genauso gut sein, wie der Gegner.

Erweiterungsregeln

Spielt ihr nach den Erweiterungsregeln und fließen auch noch Erfolgswürfe mit Teilerfolgen in das Kräftemessen mit ein, wird es noch etwas komplizierter. Die erzielten Teilerfolge werden dann gegeneinander aufgerechnet und

das Gesamtergebnis des Kräftemessens besteht nicht mehr nur aus vier Kombinationen, sondern aus elf mal elf, also 121, die teilweise jedoch das selbe Endergebnis repräsentieren.

Tabelle 3: *Erweiterungsregeln* listet all diese Kombinationen auf. Positive Prozentzahlen stellen dabei einen Teilerfolg oder vollständigen Erfolg (bei 100%) für deinen Charakter dar, 0% entspricht einem Unentschieden und negative Prozentzahlen bedeuten eine Niederlage und damit automatisch einen entsprechenden, positiven Teilerfolg oder Erfolg für den Gegner).

	EW Gegner											
	0-74	75-76	77-78	79-81	82-84	85-87	88-90	91-93	94-96	97-99	100-∞	
100-∞	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	
97-99	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	-10%	
94-96	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	-10%	-20%	
91-93	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	-10%	-20%	-30%	
88-90	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	-10%	-20%	-30%	-40%	
85-87	50%	40%	30%	20%	10%	0%	-10%	-20%	-30%	-40%	-50%	
82-84	40%	30%	20%	10%	0%	-10%	-20%	-30%	-40%	-50%	-60%	
79-81	30%	20%	10%	0%	-10%	-20%	-30%	-40%	-50%	-60%	-70%	
77-78	20%	10%	0%	-10%	-20%	-30%	-40%	-50%	-60%	-70%	-80%	
75-76	10%	0%	-10%	-20%	-30%	-40%	-50%	-60%	-70%	-80%	-90%	
0-74	0%	-10%	-20%	-30%	-40%	-50%	-60%	-70%	-80%	-90%	-100%	

Tabelle 3: *Erweiterungsregeln*



Die Tabelle mit Wahrscheinlichkeiten für das Entstehen obiger Ergebnisse wird nun ebenfalls deutlich umfangreicher. Schließlich ist auch die Anzahl der Ergebnisse gestiegen, sowie die möglichen Erfolgchancen, mit welchen dein Charakter und dessen Gegner in das Kräftemessen gehen. Denn in den Erweiterungsregeln können ja für Erfahrungsstufen und Modifikatoren beliebige Prozentzahlen vorkommen.

Um Tabelle 4: *Erfolgchancen, Erweiterungsregeln* und Tabelle 5: *Erfolgchancen, Erweiterungsregeln* auf den folgenden Seiten nicht völlig explodieren zu lassen, werden nur die häufigsten Erfolgchancen miteinander verglichen, mit welchen die Charaktere in das Kräftemessen gehen. Und auch bei ihnen handelt es sich um die noch nicht halbierten Ausgangswerte.

Hat dein Charakter z. B. eine Erfolgchance von 125% und sein Gegner von 100%, so bedeutet das für deinen Charakter laut Tabelle eine Wahrscheinlichkeit von 22%, einen

Teilerfolg von 70% oder mehr zu erzielen, oder eine Wahrscheinlichkeit von 16%, den Gegner vollständig zu besiegen (100%).

Sind die Erfolgchancen nicht unter den aufgeführten Zahlen vorhanden, so kannst du dennoch ungefähr die Wahrscheinlichkeiten für bestimmte Ergebnisse abschätzen, indem du die Erfolgchancen aus der Tabelle heraussuchst, zwischen welchen die tatsächlichen Erfolgchancen liegen. Dann liest du die kleinste und die größte Wahrscheinlichkeit ab, indem den niedrigeren Wert deines Charakters mit dem höheren seines Gegners kreuzt, bzw. den höheren Wert deines Charakters mit dem niedrigeren seines Gegners. Deine tatsächliche Wahrscheinlichkeit liegt dann irgendwo dazwischen.

Hat dein Charakter etwa eine Erfolgchance von 87%, so ist die darüber liegende, gelistete Zahl in der Tabelle 100% und die darunter liegende 75%. Für eine gegnerische Erfolgchance von 110%, wären es die Zahlen 125% und 100%.

EC _C	EC _G	Wahrscheinlichkeit für mindestens Teilerfolg x											
		100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	
200%	200%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
	175%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	4%	7%	10%	13%	100%
	150%	0%	2%	4%	7%	10%	13%	16%	19%	22%	25%	28%	100%
	125%	13%	15%	17%	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	100%
	100%	25%	27%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	47%	50%	53%	100%
	75%	38%	40%	42%	45%	48%	51%	54%	57%	60%	63%	66%	100%
	50%	50%	52%	54%	57%	60%	63%	66%	69%	72%	75%	78%	100%
	25%	63%	65%	67%	70%	73%	76%	79%	82%	85%	88%	91%	100%
	0%	75%	77%	79%	82%	85%	88%	91%	94%	97%	100%	100%	100%
175%	200%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	88%
	175%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	3%	6%	9%	12%	15%	88%
	150%	0%	2%	4%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	90%
	125%	11%	13%	15%	18%	22%	25%	28%	31%	34%	37%	40%	92%
	100%	22%	24%	27%	30%	34%	37%	40%	43%	46%	49%	52%	93%
	75%	33%	36%	39%	42%	46%	50%	53%	56%	59%	62%	65%	95%
	50%	44%	47%	50%	55%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	77%	96%
	25%	55%	58%	62%	67%	71%	75%	78%	81%	84%	87%	90%	98%
	0%	66%	70%	74%	79%	84%	87%	90%	93%	96%	99%	99%	99%
150%	200%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	75%
	175%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	3%	5%	7%	10%	13%	76%
	150%	0%	2%	3%	5%	8%	10%	13%	16%	19%	22%	25%	78%
	125%	9%	11%	13%	16%	19%	22%	25%	28%	31%	34%	37%	82%
	100%	19%	21%	23%	26%	30%	33%	36%	40%	43%	47%	50%	85%
	75%	28%	31%	33%	37%	41%	44%	48%	52%	55%	59%	62%	88%
	50%	38%	41%	44%	47%	51%	55%	60%	64%	68%	72%	75%	91%
	25%	47%	50%	54%	58%	62%	67%	71%	76%	80%	84%	88%	94%
	0%	56%	60%	64%	68%	73%	78%	83%	88%	92%	97%	97%	97%
125%	200%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	63%
	175%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2%	4%	6%	8%	10%	63%
	150%	0%	1%	3%	5%	7%	9%	11%	13%	16%	18%	20%	66%
	125%	8%	9%	11%	13%	16%	19%	21%	24%	27%	29%	32%	71%
	100%	16%	18%	20%	22%	25%	28%	31%	34%	37%	40%	43%	75%
	75%	23%	26%	28%	31%	35%	38%	41%	45%	48%	51%	54%	80%
	50%	31%	34%	37%	40%	44%	48%	51%	55%	59%	62%	65%	85%
	25%	39%	42%	45%	49%	53%	57%	61%	66%	69%	73%	77%	89%
	0%	47%	50%	54%	58%	63%	67%	71%	76%	80%	84%	88%	94%
100%	200%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	50%
	175%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	2%	3%	5%	7%	9%	51%
	150%	0%	1%	2%	4%	5%	7%	9%	11%	13%	15%	17%	53%
	125%	6%	8%	9%	11%	13%	15%	18%	20%	22%	25%	27%	60%
	100%	13%	14%	16%	18%	21%	23%	26%	29%	31%	34%	37%	66%

Tabelle 4: Erfolgchancen, Erweiterungsregeln



EC _C	EC _G	Wahrscheinlichkeit für mindestens Teilerfolg x											
		100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	
100%	75%	19%	21%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	43%	72%	
	50%	25%	28%	30%	33%	36%	40%	43%	47%	50%	53%	78%	
	25%	31%	34%	37%	41%	44%	48%	52%	55%	59%	62%	85%	
	0%	38%	41%	44%	48%	52%	56%	60%	64%	68%	72%	91%	
75%	200%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	38%	
	175%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	3%	4%	5%	38%	
	150%	0%	1%	2%	3%	4%	6%	7%	9%	10%	12%	41%	
	125%	5%	6%	7%	9%	10%	12%	14%	16%	18%	20%	49%	
	100%	9%	11%	12%	14%	17%	19%	21%	23%	26%	28%	57%	
	75%	14%	16%	18%	20%	23%	25%	28%	31%	33%	36%	64%	
	50%	19%	21%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	43%	72%	
	25%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	42%	45%	48%	51%	80%	
0%	28%	31%	34%	38%	41%	45%	49%	53%	56%	59%	88%		
50%	200%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	25%	
	175%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	2%	3%	4%	26%	
	150%	0%	1%	1%	2%	3%	4%	5%	6%	8%	9%	28%	
	125%	3%	4%	5%	6%	8%	9%	10%	12%	14%	15%	38%	
	100%	6%	8%	9%	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	47%	
	75%	9%	11%	13%	15%	17%	19%	21%	24%	26%	28%	57%	
	50%	13%	15%	17%	19%	21%	24%	27%	29%	32%	34%	66%	
	25%	16%	18%	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	40%	75%	
0%	19%	22%	24%	27%	31%	34%	37%	41%	44%	47%	85%		
25%	200%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	13%	
	175%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	2%	2%	13%	
	150%	0%	0%	1%	1%	2%	2%	3%	4%	5%	6%	16%	
	125%	2%	2%	3%	4%	5%	6%	7%	8%	9%	11%	27%	
	100%	3%	4%	5%	6%	8%	9%	11%	12%	14%	15%	38%	
	75%	5%	6%	7%	9%	11%	13%	15%	16%	18%	20%	49%	
	50%	6%	8%	10%	12%	14%	16%	18%	21%	23%	25%	60%	
	25%	8%	10%	12%	14%	17%	20%	22%	25%	27%	29%	71%	
0%	9%	12%	14%	17%	20%	23%	26%	29%	32%	34%	82%		
0%	200%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	
	175%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	
	150%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%	2%	2%	3%	3%	
	125%	0%	0%	1%	1%	2%	3%	3%	4%	5%	6%	16%	
	100%	0%	1%	2%	2%	3%	4%	6%	7%	8%	9%	28%	
	75%	0%	1%	2%	4%	5%	6%	8%	9%	11%	12%	41%	
	50%	0%	2%	3%	5%	6%	8%	10%	12%	14%	15%	53%	
	25%	0%	2%	4%	6%	8%	10%	12%	15%	17%	18%	66%	
0%	0%	2%	5%	7%	9%	12%	15%	17%	19%	22%	78%		

Tabelle 5: Erfolgchancen, Erweiterungsregeln



Kräftemessen

Vergleicht man nun in der Tabelle die kleinere Zahl 75% deines Helden mit der größeren Zahl 125% seines Gegners, so ergibt sich für einen 100%igen Erfolg eine Wahrscheinlichkeit von 5%. Für die größere Zahl 100% deines Hel-

den und die kleinere Zahl 100% des Gegners findet man als Wahrscheinlichkeit 13%. Die tatsächliche Wahrscheinlichkeit wird also wohl irgendwo zwischen 5% und 13% liegen. Mathematisch und empirisch wären es 8%.



Glückstreffer/Missgeschick

Das letzte Thema, das wir betrachten wollen, sind die Erweiterungsregeln zu **Glückstreffern (GT)** und **Missgeschicken (MG)**.

Diese Regeln sorgen dafür, dass bei Erfolgswürfen immer eine gewisse Wahrscheinlichkeit besteht, erfolgreich bzw. nicht erfolgreich zu sein, egal wie niedrig oder hoch die Erfolgchance auch ist, mit der dein Charakter in den Wurf geht.

Allerdings hat dies auch zur Folge, dass die ganzen Tabellen aus den vorangegangenen Kapitel etwas angepasst werden müssen, sobald diese Regeln zum Tragen kommen.

Erfolgswürfe

Bei einfachen Erfolgswürfen ist der Unterschied bei den Wahrscheinlichkeiten noch re-

lativ klein, im Vergleich zu den Zahlen, die ohne diese Zusatzregeln gelten.

Da ein Glückstreffer bei einem unveränderten Würfelwurf von 95 bis 99 eintritt, ändern sich im Wesentlichen nur die Wahrscheinlichkeiten für Erfolgswürfe, die mit einer Erfolgchance von kleiner gleich 4 durchgeführt werden, denn für alle anderen bedeutet ein Wurf von 95 bis 99 ohnehin einen Erfolg, auch ohne die Regel des Glückstreffers.

Entsprechendes gilt für Missgeschicke. Sie entstehen bei einem unveränderten Würfelwurf von 0 bis 4. Damit ändern sie nur die Wahrscheinlichkeiten für Erfolgswürfe, die mit einer Erfolgchance von 96 und mehr durchgeführt werden, denn für alle anderen bedeutet ein Wurf von 0 bis 4 ohnehin einen Misserfolg,



auch ohne die Regel des Missgeschicks.

Egal wie groß die Erfolgchance also ist, mit der dein Charakter in einen Erfolgswurf geht, bei Verwendung dieser Regeln kann die Wahrscheinlichkeit für einen Erfolg niemals kleiner als 5% und niemals größer als 95% sein.

Teilerfolge

Wegen des im vorherigen Abschnitt Gesagten, verändert sich auch die Tabelle mit Wahrscheinlichkeiten für Erfolgswürfe, bei welchen als Ergebnis auch Teilerfolge zählen (siehe Tabelle 1: *Erfolgchancen, Teilerfolge*).

EC	Wahrscheinlichkeit für mindestens Teilerfolg x									
	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
100%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
99%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
98%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
97%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
96%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
94%	94%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
93%	93%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
92%	92%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
91%	91%	94%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
90%	90%	93%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
89%	89%	92%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
88%	88%	91%	94%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
87%	87%	90%	93%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
86%	86%	89%	92%	95%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
85%	85%	88%	91%	94%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
84%	84%	87%	90%	93%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
83%	83%	86%	89%	92%	95%	95%	95%	95%	95%	95%
82%	82%	85%	88%	91%	94%	95%	95%	95%	95%	95%
81%	81%	84%	87%	90%	93%	95%	95%	95%	95%	95%
80%	80%	83%	86%	89%	92%	95%	95%	95%	95%	95%

Tabelle 1: *Erfolgchancen, Teilerfolge*



EC	Wahrscheinlichkeit für mindestens Teilerfolg x									
	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
79%	79%	82%	85%	88%	91%	94%	95%	95%	95%	95%
78%	78%	81%	84%	87%	90%	93%	95%	95%	95%	95%
77%	77%	80%	83%	86%	89%	92%	95%	95%	95%	95%
76%	76%	79%	82%	85%	88%	91%	94%	95%	95%	95%
75%	75%	78%	81%	84%	87%	90%	93%	95%	95%	95%
74%	74%	77%	80%	83%	86%	89%	92%	95%	95%	95%
73%	73%	76%	79%	82%	85%	88%	91%	94%	95%	95%
72%	72%	75%	78%	81%	84%	87%	90%	93%	95%	95%
71%	71%	74%	77%	80%	83%	86%	89%	92%	94%	95%
70%	70%	73%	76%	79%	82%	85%	88%	91%	93%	95%
69%	69%	72%	75%	78%	81%	84%	87%	90%	92%	94%
68%	68%	71%	74%	77%	80%	83%	86%	89%	91%	93%
67%	67%	70%	73%	76%	79%	82%	85%	88%	90%	92%
66%	66%	69%	72%	75%	78%	81%	84%	87%	89%	91%
65%	65%	68%	71%	74%	77%	80%	83%	86%	88%	90%
64%	64%	67%	70%	73%	76%	79%	82%	85%	87%	89%
63%	63%	66%	69%	72%	75%	78%	81%	84%	86%	88%
62%	62%	65%	68%	71%	74%	77%	80%	83%	85%	87%
61%	61%	64%	67%	70%	73%	76%	79%	82%	84%	86%
60%	60%	63%	66%	69%	72%	75%	78%	81%	83%	85%
59%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	77%	80%	82%	84%
58%	58%	61%	64%	67%	70%	73%	76%	79%	81%	83%
57%	57%	60%	63%	66%	69%	72%	75%	78%	80%	82%
56%	56%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	77%	79%	81%
55%	55%	58%	61%	64%	67%	70%	73%	76%	78%	80%
54%	54%	57%	60%	63%	66%	69%	72%	75%	77%	79%
53%	53%	56%	59%	62%	65%	68%	71%	74%	76%	78%
52%	52%	55%	58%	61%	64%	67%	70%	73%	75%	77%
51%	51%	54%	57%	60%	63%	66%	69%	72%	74%	76%
50%	50%	53%	56%	59%	62%	65%	68%	71%	73%	75%
49%	49%	52%	55%	58%	61%	64%	67%	70%	72%	74%
48%	48%	51%	54%	57%	60%	63%	66%	69%	71%	73%
47%	47%	50%	53%	56%	59%	62%	65%	68%	70%	72%
46%	46%	49%	52%	55%	58%	61%	64%	67%	69%	71%
45%	45%	48%	51%	54%	57%	60%	63%	66%	68%	70%
44%	44%	47%	50%	53%	56%	59%	62%	65%	67%	69%
43%	43%	46%	49%	52%	55%	58%	61%	64%	66%	68%
42%	42%	45%	48%	51%	54%	57%	60%	63%	65%	67%
41%	41%	44%	47%	50%	53%	56%	59%	62%	64%	66%
40%	40%	43%	46%	49%	52%	55%	58%	61%	63%	65%

Tabelle 2: Erfolgchancen, Teilerfolge



Glückstreffer/Missgeschick

EC	Wahrscheinlichkeit für mindestens Teilerfolg x									
	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
39%	39%	42%	45%	48%	51%	54%	57%	60%	62%	64%
38%	38%	41%	44%	47%	50%	53%	56%	59%	61%	63%
37%	37%	40%	43%	46%	49%	52%	55%	58%	60%	62%
36%	36%	39%	42%	45%	48%	51%	54%	57%	59%	61%
35%	35%	38%	41%	44%	47%	50%	53%	56%	58%	60%
34%	34%	37%	40%	43%	46%	49%	52%	55%	57%	59%
33%	33%	36%	39%	42%	45%	48%	51%	54%	56%	58%
32%	32%	35%	38%	41%	44%	47%	50%	53%	55%	57%
31%	31%	34%	37%	40%	43%	46%	49%	52%	54%	56%
30%	30%	33%	36%	39%	42%	45%	48%	51%	53%	55%
29%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	47%	50%	52%	54%
28%	28%	31%	34%	37%	40%	43%	46%	49%	51%	53%
27%	27%	30%	33%	36%	39%	42%	45%	48%	50%	52%
26%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	47%	49%	51%
25%	25%	28%	31%	34%	37%	40%	43%	46%	48%	50%
24%	24%	27%	30%	33%	36%	39%	42%	45%	47%	49%
23%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	44%	46%	48%
22%	22%	25%	28%	31%	34%	37%	40%	43%	45%	47%
21%	21%	24%	27%	30%	33%	36%	39%	42%	44%	46%
20%	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	41%	43%	45%
19%	19%	22%	25%	28%	31%	34%	37%	40%	42%	44%
18%	18%	21%	24%	27%	30%	33%	36%	39%	41%	43%
17%	17%	20%	23%	26%	29%	32%	35%	38%	40%	42%
16%	16%	19%	22%	25%	28%	31%	34%	37%	39%	41%
15%	15%	18%	21%	24%	27%	30%	33%	36%	38%	40%
14%	14%	17%	20%	23%	26%	29%	32%	35%	37%	39%
13%	13%	16%	19%	22%	25%	28%	31%	34%	36%	38%
12%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	30%	33%	35%	37%
11%	11%	14%	17%	20%	23%	26%	29%	32%	34%	36%
10%	10%	13%	16%	19%	22%	25%	28%	31%	33%	35%
9%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	30%	32%	34%
8%	8%	11%	14%	17%	20%	23%	26%	29%	31%	33%
7%	7%	10%	13%	16%	19%	22%	25%	28%	30%	32%
6%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	27%	29%	31%
5%	5%	8%	11%	14%	17%	20%	23%	26%	28%	30%
4%	5%	7%	10%	13%	16%	19%	22%	25%	27%	29%
3%	5%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	24%	26%	28%
2%	5%	5%	8%	11%	14%	17%	20%	23%	25%	27%
1%	5%	5%	7%	10%	13%	16%	19%	22%	24%	26%
0%	5%	5%	6%	9%	12%	15%	18%	21%	23%	25%

Tabelle 3: Erfolgchancen, Teilerfolge



Auch hier erkennt man, dass die Wahrscheinlichkeit jedes einzelnen Teilerfolgs nie kleiner als 5% und nie größer als 95% sein kann.

Kräftemessen

Einen deutlich größeren Unterschied machen die Regeln für Glückstreffer und Missgeschicke, wenn es um das Kräftemessen geht.

Dein Charakter gewinnt ein Kräftemessen ganz automatisch mit 100%, wenn er einen Glückstreffer landet, sein Gegner aber nicht. Dabei ist es egal, wie gut das rechnerische Ergebnis beider Erfolgswürfe eigentlich wäre. Lediglich wenn beide Parteien einen Glücks-

treffer landen, zählt das Ergebnis als ein Unentschieden.

Ein Missgeschick deines Charakters hat dagegen nicht automatisch den Sieg des Gegners zur Folge. Es reduziert lediglich die Leistung deines Charakters auf 0%. Das Endergebnis hängt dann allein vom Wurf des Gegners ab.

Beide Charaktere haben auf diese Weise zusätzliche Möglichkeiten, mit ihrem Wurf 0% bzw. 100% zu erzielen. Und in Kombination verändern sich damit auch die Wahrscheinlichkeiten für das Eintreten der verschiedenen Endergebnisse beim Kräftemessen. Die neuen Werte werden in Tabelle 4: *Erfolgschancen, Kräftemessen* aufgeführt.

Glückstreffer/Missgeschick

EC_C	EC_G	Wahrscheinlichkeit für mindestens Teilerfolg x										
		100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%
200%	200%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%
	175%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	11%	13%	16%	91%
	150%	9%	9%	9%	11%	14%	16%	19%	22%	25%	27%	91%
	125%	16%	18%	20%	22%	25%	28%	30%	33%	36%	39%	91%
	100%	27%	29%	31%	34%	36%	39%	42%	44%	47%	50%	92%
	75%	39%	40%	42%	45%	48%	50%	53%	56%	58%	61%	92%
	50%	50%	52%	53%	56%	59%	61%	64%	67%	70%	72%	93%
	25%	61%	63%	65%	67%	70%	73%	75%	78%	81%	84%	94%
	0%	72%	74%	76%	79%	81%	84%	87%	89%	90%	90%	94%
175%	200%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	84%
	175%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	10%	13%	16%	84%
	150%	9%	9%	9%	11%	13%	16%	19%	21%	24%	27%	85%
	125%	15%	17%	19%	22%	25%	27%	30%	33%	35%	38%	87%
	100%	25%	28%	30%	33%	36%	39%	41%	44%	47%	49%	88%
	75%	36%	38%	41%	44%	47%	50%	52%	55%	58%	61%	90%
	50%	46%	49%	52%	56%	58%	61%	64%	66%	69%	72%	91%
	25%	56%	60%	63%	67%	70%	72%	75%	78%	80%	83%	93%
	0%	67%	71%	74%	78%	81%	84%	86%	89%	90%	90%	94%
150%	200%	8%	8%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	9%	73%
	175%	8%	8%	9%	9%	9%	9%	9%	10%	12%	15%	73%
	150%	8%	8%	9%	10%	12%	15%	17%	20%	22%	25%	75%
	125%	14%	15%	17%	20%	22%	25%	28%	31%	34%	36%	78%
	100%	22%	24%	27%	30%	33%	36%	39%	42%	45%	47%	81%
	75%	31%	34%	36%	39%	43%	46%	50%	53%	56%	59%	84%
	50%	40%	43%	46%	49%	53%	57%	61%	65%	67%	70%	87%
	25%	49%	52%	55%	59%	63%	68%	72%	76%	79%	81%	90%
	0%	57%	61%	65%	69%	74%	78%	83%	87%	88%	89%	93%
125%	200%	8%	8%	8%	8%	8%	8%	9%	9%	9%	9%	62%
	175%	8%	8%	8%	8%	8%	8%	9%	10%	11%	13%	62%
	150%	8%	8%	8%	9%	11%	13%	15%	18%	20%	22%	64%
	125%	12%	13%	15%	17%	20%	22%	24%	27%	30%	32%	68%
	100%	19%	21%	23%	26%	28%	31%	34%	37%	40%	43%	72%
	75%	26%	29%	31%	34%	37%	40%	43%	47%	50%	53%	77%
	50%	34%	36%	39%	42%	46%	49%	53%	56%	60%	63%	82%
	25%	41%	44%	47%	51%	54%	58%	62%	66%	70%	73%	87%
	0%	48%	51%	55%	59%	63%	67%	72%	76%	79%	81%	91%
100%	200%	7%	7%	7%	7%	8%	8%	8%	8%	8%	8%	50%
	175%	7%	7%	7%	7%	8%	8%	8%	9%	10%	12%	51%
	150%	7%	7%	7%	8%	10%	12%	13%	15%	17%	19%	53%
	125%	10%	12%	13%	15%	17%	19%	21%	23%	25%	28%	57%
	100%	16%	18%	19%	22%	24%	26%	29%	31%	34%	36%	64%

Tabelle 4: Erfolgchancen, Kräfteressen



EC _C	EC _G	Wahrscheinlichkeit für mindestens Teilerfolg x											
		100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%	10%	0%	
100%	75%	22%	24%	26%	28%	31%	34%	37%	40%	42%	45%	70%	
	50%	27%	30%	32%	35%	38%	41%	45%	48%	51%	54%	76%	
	25%	33%	36%	38%	42%	45%	49%	52%	56%	59%	63%	82%	
	0%	39%	42%	45%	49%	52%	56%	60%	64%	67%	69%	89%	
75%	200%	6%	7%	7%	7%	7%	7%	7%	7%	8%	8%	39%	
	175%	6%	7%	7%	7%	7%	7%	7%	8%	9%	10%	39%	
	150%	6%	7%	7%	7%	9%	10%	11%	13%	14%	16%	41%	
	125%	9%	10%	11%	12%	14%	16%	17%	19%	21%	23%	47%	
	100%	13%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	28%	30%	55%	
	75%	17%	19%	21%	23%	25%	27%	30%	33%	35%	37%	63%	
	50%	21%	23%	25%	28%	31%	33%	36%	39%	42%	44%	71%	
	25%	25%	28%	30%	33%	36%	39%	43%	46%	49%	52%	78%	
0%	29%	32%	35%	38%	42%	45%	49%	53%	55%	57%	86%		
50%	200%	6%	6%	6%	6%	6%	7%	7%	7%	7%	7%	28%	
	175%	6%	6%	6%	6%	6%	7%	7%	7%	8%	9%	28%	
	150%	6%	6%	6%	7%	7%	8%	9%	10%	12%	13%	30%	
	125%	7%	8%	9%	10%	11%	12%	14%	15%	17%	18%	37%	
	100%	10%	11%	12%	14%	15%	17%	19%	20%	22%	24%	46%	
	75%	12%	14%	15%	17%	19%	21%	23%	25%	27%	29%	56%	
	50%	15%	17%	19%	21%	23%	26%	28%	31%	33%	35%	65%	
	25%	17%	20%	22%	24%	27%	30%	33%	36%	38%	41%	74%	
0%	20%	22%	25%	28%	31%	34%	38%	41%	43%	45%	84%		
25%	200%	5%	5%	5%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	6%	17%	
	175%	5%	5%	5%	6%	6%	6%	6%	6%	7%	7%	17%	
	150%	5%	5%	5%	6%	6%	7%	7%	8%	9%	10%	19%	
	125%	6%	6%	7%	8%	8%	9%	10%	11%	12%	13%	27%	
	100%	7%	8%	8%	10%	11%	12%	13%	15%	16%	18%	37%	
	75%	8%	9%	10%	12%	13%	15%	17%	18%	20%	22%	48%	
	50%	9%	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	59%	
	25%	9%	11%	14%	16%	18%	20%	23%	26%	28%	30%	70%	
0%	10%	13%	15%	18%	21%	23%	26%	29%	31%	33%	81%		
0%	200%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	6%	6%	6%	10%	
	175%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	6%	6%	6%	10%	
	150%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	6%	6%	6%	7%	11%	
	125%	5%	5%	5%	5%	6%	6%	7%	8%	8%	9%	19%	
	100%	5%	5%	5%	6%	7%	8%	8%	10%	10%	11%	31%	
	75%	5%	5%	5%	6%	7%	9%	10%	12%	13%	14%	43%	
	50%	5%	5%	5%	7%	8%	10%	12%	14%	15%	16%	55%	
	25%	5%	5%	5%	7%	9%	11%	13%	16%	17%	19%	67%	
0%	5%	5%	6%	8%	10%	13%	15%	18%	19%	21%	79%		

Tabelle 5: Erfolgchancen, Kräftemessen



Abkürzungen

- AA** **Aufwändige Aktion:** Aufwändige Tätigkeit, die dein Charakter nicht innerhalb einer einzigen Aktionsrunde abschließen kann
- AK** **Aktion:** Tätigkeit, die dein Charakter während einer gewissen Zeitspanne ausführt, und die erfolgreich oder nicht erfolgreich sein kann
- AR** **Aktionsrunde:** Zeitraum, in welchem jeder Charakter einmal die Möglichkeit hat, zu handeln (unabhängig von der zeitlichen Größenordnung der Situation)
- AW** **Abnutzungswurf:** Erfolgswurf zur Ermittlung der aufgetretenen Abnutzung eines Gegenstands bei regelmäßiger Verwendung
- BS** **Besonderheit:** Merkmal, welches besondere, häufig angebotene Fähigkeiten/Einschränkungen deines Charakters definiert
- EC** **Erfolgschance:** Wahrscheinlichkeit, mit welcher dein Charakter seine Tätigkeit erfolgreich ausführt
- ES** **Erfahrungsstufe:** Wissen und Übung, welche sich dein Charakter innerhalb eines Wissensgebietes angeeignet hat
- ESW** **Erschöpfungswurf:** Erfolgswurf zur Ermittlung der erlittenen Erschöpfung eines Charakters bei Ausführung einer anstrengenden Aktion
- EW** **Erfolgswurf:** Würfelwurf zur Ermittlung von Erfolg oder Misserfolg deines Charakters bei der Ausführung einer Aktion



- GA Gleichzeitige Aktion:** Mehrere Tätigkeiten, auf die sich dein Charakter in einer Runde gleichzeitig konzentrieren muss, um sie auszuführen
- GK Größenklasse:** Klassifizierung von Objekten und Charakteren nach deren physikalischer Größe
- GT Glückstreffer:** Sicherer und spektakulärer Erfolg bei der Ausführung eines Erfolgswurfs
- HB Hauptbeschäftigung:** Wissensgebiet, welches die Hauptbeschäftigung deines Charakters beschreibt, normalerweise dessen Beruf bzw. dessen Lebensweise
- ID Ideale Distanz:** Entfernung zum Gegner, für welche die eigene Waffe ohne Malus verwendet werden kann
- KA Koordinierte Aktion:** Gleichzeitig ablaufende Aktionen mehrerer Charaktere, die gezielt zusammenarbeiten, um ein besseres Ergebnis zu erzielen
- KM Kräftemessen:** Gleichzeitig ablaufende Aktionen, mit welchen zwei Parteien versuchen, die Ziele der jeweils anderen zu vereiteln und die eigenen Interessen durchzusetzen
- K/S Kultur/Spezies:** Wissensgebiet, welches die Kultur/Spezies deines Charakters beschreibt
- LARP Live Action Role-Playing Game:** Rollenspielvariante, bei der sich die Spieler als ihre Charaktere verkleiden und in meist durch Veranstalter organisierten Kulissen ihre Abenteuer erleben
- MA Massenaktion:** Gemeinsame Aktion einer ganzen Gruppe von Charakteren, die als eine Einheit handeln
- MF Modifikator:** Anzahl der Prozentpunkte, um welche die Erfolgchance eines Erfolgswurfs abhängig von den Umständen der Situation angepasst wird
- MG Missgeschick:** Sicherer und spektakulärer Misserfolg bei der Ausführung eines Erfolgswurfs
- MM Merkmal:** Einzelner, beliebiger Teil der Beschreibung deines Charakters



Abkürzungen

- NB Nebenbeschäftigung:** Wissensgebiet, welches eine Nebenbeschäftigung deines Charakters beschreibt, normalerweise ein Hobby bzw. ein Interessengebiet
- NSC Nicht-Spieler-Charakter:** Alle Charaktere, die durch den Spielleiter verkörpert werden
- QT Qualität:** Besonderheit eines Gegenstands, welches ein Maß für die Verarbeitungsqualität angibt
- RO Rolle:** Zusammenfassung der wichtigsten Wissensgebiete, Aspekte und Besonderheiten, die deinen Charakter ausmachen
- SC Spielercharakter:** Charakter, der durch einen Spieler verkörpert wird
- TB Temporäre Besonderheit:** Besonderheit, welche nach einer gewissen Zeit wieder verschwindet
- TE Teilerfolg:** Aktion, bei der das gewünschte Ziel nur zum Teil erreicht wird, aufgrund eines Erfolgswurfes unter 100%
- W% Prozentwürfel:** Zwei zehneitige Würfel, die zusammen Zahlen zwischen 0 bis 99 darstellen
- W10 Zehneitiger Würfel:** Würfel, mit den Zahlen 0 bis 9
- W100 Hundertseitiger Würfel:** Zwei zehneitige Würfel, die zusammen Zahlen zwischen 0 bis 99 darstellen
- WD Wirkungsdauer:** Zeitliche Größenordnung nach welcher ein temporäres Merkmal seine Wirkung teilweise oder ganz verliert
- WF Widerstandsfähigkeit:** Modifikator, der die passiven Fähigkeiten eines Charakters repräsentiert, sich dem Einfluss eines Erfolgswurfes zu widersetzen, der sich gegen ihn richtet
- WG Wissensgebiet:** Ansammlung von Fertigkeiten und Themen in einem bestimmten Bereich des Lebens, mit welchen sich dein Charakter auskennt
- ZS Zeitspanne:** Größenordnung für die Dauer eine Aktion



Index

Abkürzungen, 28

Erfahrungsstufen, 6

Erfolgschancen, 5

Erfolgswürfe, 5, 21

Glückstreffer, 21

Kräftemessen, 14, 25

Missgeschick, 21

Teilerfolge, 9, 22

Wissensgebiete

Hauptbeschäftigung, 6

Kultur/Spezies, 6

Nebenbeschäftigung, 6