

Bildung des Würfelvorrats

Kernwürfelvorrat bilden Eigenschaftswert und Fertigkeitswert. Der höhere Wert der beiden legt die Anzahl an Begabungswürfel  fest. Der niedrigere Wert wertet die entsprechende Anzahl in Trainingswürfel  auf.

Die Schwierigkeit des Wurfes wird durch eine entsprechende Anzahl an Schwierigkeitswürfel  festgelegt. Diese entspringt der Aktion oder dem Entscheid des Spielleiters.

Besondere Talente, Einsatz von Schicksalspunkten oder widrige Umstände können eine Anzahl an Schwierigkeitswürfeln zu Herausforderungswürfel  aufwerten.

Andere Umstände (aufgrund von Ausrüstung oder dem Fehlen derselben, Witterung, Sympathie/-Antipathie der Spezies gegenüber, vorangegangenen Erlebnissen oder ähnliche Ereignissen) können noch Verstärkungswürfel  oder Komplikationswürfel  dem Wurf hinzufügen.

Wird jemand in seinem Vorhaben unterstützt, so wird der Kernwürfelvorrat aus dem jeweils höchsten Attributswert und Fertigkeitswert der beiden gebildet. Verfügt der Unterstützende über keinen höheren Fertigkeit- oder Attributswert, ist Hilfe aber dennoch möglich, so erhält der Ausführende einen  hinzu. Ebenso bei jedem zusätzlichem Helfer nach dem ersten (SL-Entscheid, ob Unterstützung durch mehrere Personen möglich ist).

Auswertung des Wurfs

Erfolgssymbole  werden durch **Fehlschlagsymbole**  negiert.

Die **Vorteilssymbole**  negieren sich durch **Bedrohungssymbole** .

Triumphsymbole  zählen wie jeweils 1 Erfolgssymbol  und können zudem noch eingesetzt werden, um mächtige, positive Konsequenzen auszulösen. Sie werden nicht durch Verweiflungssymbole negiert .

Verzweiflungssymbole  hingegen zählen wie jeweils ein Fehlschlagsymbol  und negiert entsprechend Erfolge . Zudem können auch diese eingesetzt werden, um machtvollen, schlechte Auswirkungen auszulösen.