

## Was Du wissen musst

### Attribute

Resonanz

Schwundwiderstandsattribut

### Fertigkeiten

Kompilieren

### Optionen

Art des Sprites

Gewünschte Stufe des Sprites

Verletzungsmodifikator

### Variablen

Eigene Erfolge

Erfolge des Sprites

Schwund



## Was Du tun musst

1. Wähle die Art und gewünschte Stufe des Sprites welches du kompilieren möchtest.

2. Addiere dein Resonanz-Attribut zu deinem Würfelpool.

3. Addiere deine Kompilieren-Fertigkeit zum Pool.

4. Subtrahiere jegliche Verletzungsmodifikatoren von deinem Würfelpool

5. Würfle mit deinem Würfelpool. Addiere die Erfolge. Würfelst du einen Patzer informiere den Spielleiter.

6. Der Spielleiter würfelt mit der Stufe des Sprites und addiert die Erfolge

7. Subtrahiere die Erfolge des Sprites von deinen Erfolgen. Hast du Null oder weniger Erfolge, erscheint kein Sprite. Falls Du Erfolge übrig hast zählt jeder Erfolg als Dienst, den dir das Sprite schuldet.

8. Nimm die Erfolge des Sprites mal zwei. Dies ist dein Schwund, er beträgt immer mindestens zwei.

9. Addiere dein Schwundwiderstandsattribut, je nach gewählter Resonanzströmung zu einem neuen Pool.

10. Addiere deine Resonanz zum Würfelpool.

11. Würfle deinen Würfelpool, subtrahiere eins für jeden Erfolg vom Schwund.

12. Falls es dir nicht gelang den Schwund auf Null zu reduzieren, mach dir entsprechend viele Kreuzchen auf dem Schadensmonitor. Körperlichen Schaden, wenn die Stufe des Sprites höher war als deine Resonanz, ansonsten geistigen.

