

Een spel Opzetten

Moeilijkheidsgraden

- Iedere speler kiest (een prefab of zelfgemaakt) personage.
- Plaats het bord midden op tafel en leg daarnaast het *scorespoor*-bord.
- Verdeel de *rode* markers (blokjes) over de spelers en plaats *rode* markers op de *scoresporen* (en leg de *gele* en *groene* op het *proviand/bier*-spoor).
- Bouw de *noodlotstapel* op zoals in het *scenario* aangegeven.
- Plaats alle nodige *kaarten* overzichtelijk naast het bord.
- Plaats e.v.t. de *fiches* op het bord zoals in het *scenario* aangegeven.
- Ieder personage krijgt een bedrag zoals volgt uit de gekozen *moeilijkheidsgraad*.
- Eerst mogen de personages besluiten om *voedsel* of andere zaken te kopen op de *locatie* waar zij het spel beginnen. Daarna begint het spel volgens het *spelronde*-overzicht.

Een spel Afsluiten

- Bepaal de consequenties van het *verliezen* of *winnen* van het spel.
- Werk de *groeps*-status bij (*geld*, nieuwe *vijanden*/vrienden, etc...)
- Ieder personage stijgt een *niveau* (tot maximaal 6).
- Ieder personage mag een *vaardigheid* leren (en e.v.t. een *spreuk*) mits men deze betalen kan. Wie geen *spreuk* of *vaardigheid* heeft geleerd mag dit in de loop van het volgende spel alsnog proberen.
- Let op bij het opruimen van de *kaarten* en de *fiches* deze goed te sorteren. Plaats de *fiches* bijvoorbeeld in aparte zakjes.



Makkelijk

- Ieder nieuw *scenario* ontvangen de personages ieder hun *niveau x 3* aan *zilverstukken* (los van e.v.t. andere *bonussen*). Dit vertegenwoordigt hun economische activiteiten tussen *scenario's* door.
- Ieder nieuw *scenario* of *scenario-deel* beginnen de personages met volle *lp*, *bp* en *mp*.
- *Spreuken* en *vaardigheden* kosten hun *niveau x 2* in *zilverstukken* i.p.v. *goudstukken*.
- Verdubbel de *geldelijke buit* na gewonnen *gevechten*. (dit geldt dus niet voor *voorwerpen* etc...)
- Verdubbel *geldelijke beloningen* die aan het einde (of begin) van *scenario's* worden uitgerijkt.

Normaal

- Ieder nieuw *scenario* ontvangen de personages ieder hun *niveau x 2* aan *zilverstukken* (los van e.v.t. andere *bonussen*). Dit vertegenwoordigt hun economische activiteiten tussen *scenario's* door.
- *Spreuken* en *vaardigheden* kosten hun *niveau x 3* in *zilverstukken* i.p.v. *goudstukken*.
- Ieder nieuw *scenario-deel* mogen de personages de helft van de *schade* aan hun *lp*, *bp* en *mp* wegstrepen.
- Ieder nieuw *scenario* mogen de personages de helft van de *schade* aan hun *bp* en *mp* wegstrepen. Hun *lp* is weer helemaal vol.
- De *geldelijke buit* na gewonnen *gevechten* mag met *1½ vermenigvuldigd* worden (dit geldt dus niet voor *voorwerpen* etc...).
- Vermenigvuldig *geldelijke beloningen* aan het einde (of begin) van *scenario's* met *anderhalf*.

Pittig

- Zoals in het *regelboek* standaard voorgesteld. Geen extra *beloningen*. *Spreuken* en *vaardigheden* kosten hun *niveau* in *goudstukken*.
- Ieder nieuw *scenario* of *scenario-deel* beginnen de personages met hun volle *lp*.

N.B. Uiteraard kunnen specifieke *scenario's* altijd uitzonderingen opleveren. Deze overstijgen altijd de normale regels.