HERO WARS

AUSRÜSTUNG

Tabelle des Einfachen Wettstreits

	Kritischer Erfolg	Erfolg	Fehlschlag	Patzer
Kritischer Erfolg	Erzähler bestimmt	**Geringer** Sieg	**Größerer** Sieg	**Vollständiger** Sieg
Erfolg	**Geringe** Niederlage	Niedrigerer Wurf erzielt **Knappen** Sieg, ein Unentschieden hat keine Wirkung	**Geringer** Sieg	**Größerer** Sieg
Fehlschlag	**Größere** Niederlage	**Geringe** Niederlage	Beide erleiden **Knappe** Niederlage; **Sonderfall**	**Geringer** Sieg
Patzer	**Vollständige** Niederlage	**Größere** Niederlage	**Geringe** Niederlage	Beide erleiden **Vollständige** Niederlage

Tabelle des Erweiterten Wettstreits

	Kritischer Erfolg	Erfolg	Fehlschlag	Patzer
Kritischer Erfolg	Erzähler bestimmt	Verlierer überträgt **1x**	Verlierer überträgt **2x**	Verlierer überträgt **3x**
Erfolg	Verlierer überträgt **1x**	Höherer Wurf verliert **1x**, ein Unentschieden bedeutet **0x**	Verlierer verliert **2x**	Verlierer verliert **3x**
Fehlschlag	Verlierer überträgt **2x**	Verlierer verliert **2x**	Beide verlieren **1x**; **Sonderfall**	Gewinner verliert **1x**; Verlierer verliert **2x**
Patzer	Verlierer überträgt **3x**	Verlierer verliert **3x**	Gewinner verliert **1x**; Verlierer verliert **2x**	Beide verlieren **2x**

Fähigkeitswurf

Würfelergebnis	**Höhe des Sieges**
Kritischer Erfolg	Vollständiger Sieg
Erfolg	Geringer Sieg
Fehlschlag	Geringe Niederlage
Patzer	Vollständige Niederlage

Tabelle der Gewöhnlichen und Heroischen Konsequenzen

Gewöhnlicher Test	**Heroischer Test**	**Höhe der Niederlage**
0 bis -10 AP	0 bis –1/2x der anfänglichen AP	Knapp
-11 bis -20 AP	weniger als –1/2x der anfänglichen AP	Gering
-21 bis -30 AP	weniger als –1x der anfänglichen AP	Größer
-31 oder mehr AP	weniger als –2x der anfänglichen AP	Vollständig