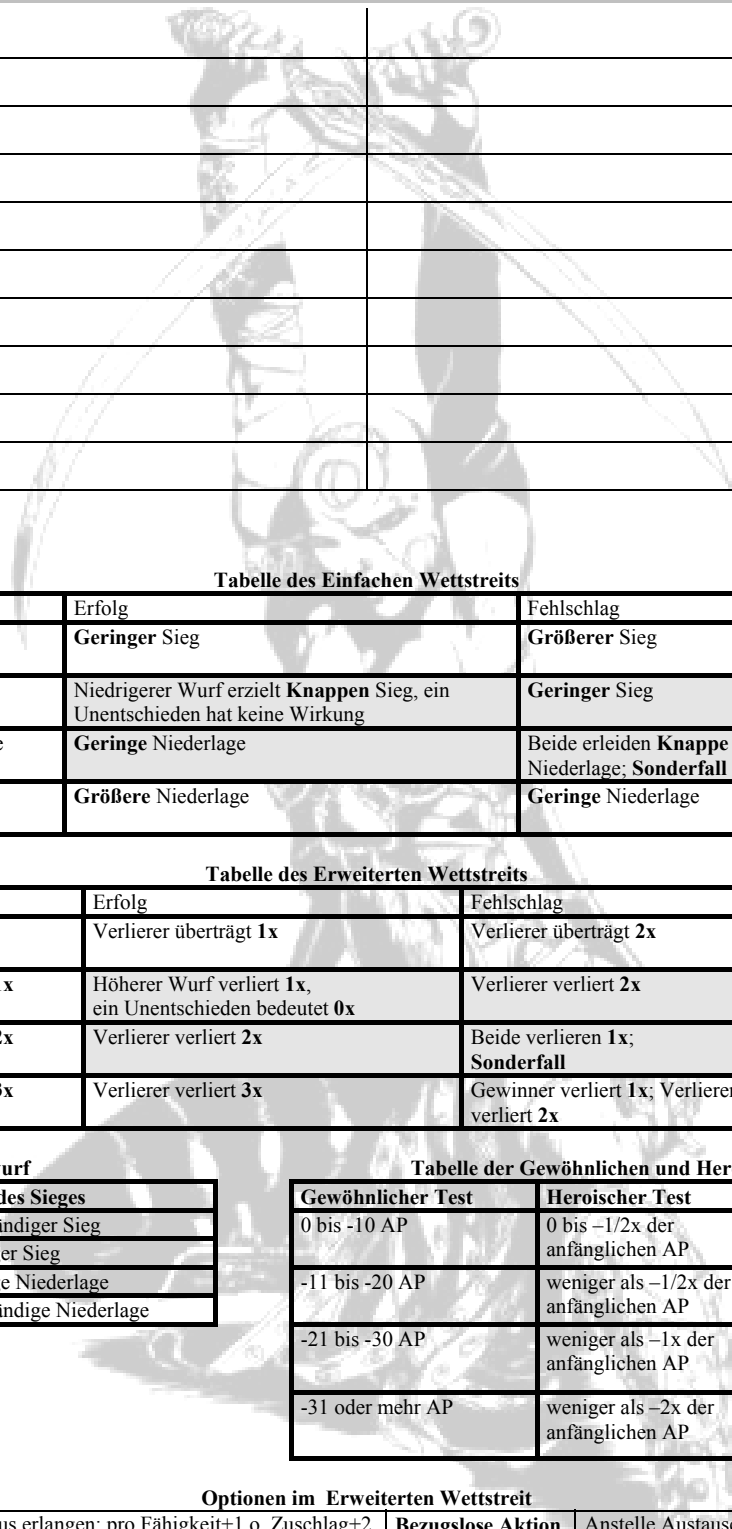


HERO WARS

AUSRÜSTUNG



Wohlstand:

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 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 [Benommen]
-11 bis -20 AP	weniger als -1/2x der anfänglichen AP	Gering [Verletzt]
-21 bis -30 AP	weniger als -1x der anfänglichen AP	Größer [Verwundet]
-31 oder mehr AP	weniger als -2x der anfänglichen AP	Vollständig [Sterbend]

Optionen im Erweiterten Wettstreit

Aufwertung	Bonus erlangen: pro Fähigkeit+1 o. Zuschlag+2 Wettstreit gegen Widerstand von je 5	Bezugslose Aktion	Anstelle Austausch eine nicht Wettstreit bezogene Handlung unternehmen
AP - Verleih	Wettstreit benutzte Fähigkeit gegen Widerstand in Höhe verliehener AP	Abschiedsschlag / Coup de Grâce	Zusätzlicher letzter Austausch NACHDEM der Gegner schon auf <= 0 AP reduziert wurde
AP gegen Mali	Austauschgewinner tauscht 7 AP Verlust des Gegners gegen -1 Würfelmalus für Gegner	Letzte Aktion	Nach AP<=0 Fähigkeitswurf für letzte Aktion u. evtl. Wettstreit fortsetzen
Verzweigungseinsatz	Held kann maximal AP-Anfangssumme bieten	Vorher agieren	Kosten: 5 AP oder mehr [jeder weitere +3 AP]