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
Verzweiflungseinsatz	Held kann maximal AP-Anfangssumme bieten	**Vorher agieren**	Kosten: 5 AP oder mehr [jeder weitere +3 AP]