Helden - Stufen

Anmerkungen

Nemeseis - Stufen - Kreuze

Vergeltungen

Gut

Böse

Spielelemente

erschaffen

Regeneration: Pro Held / Nemesis der Vorteile aus einer Regeneration zieht, eine Vergeltung für die Gegenseite. Eine weitere wenn Helfer / Monster ebenfalls regenerieren (unabhängig von der Anzahl).
Sammeln / Stehlen: Pro Stufe der benutzten Tabelle eine Vergeltung für die Gegenseite.
Artefakt: Artefaktgrad in Vergeltungen für die Gegenseite.
Ruhmwürfel: 3 Würfel für eine Vergeltung
Bauern: Eine Vergeltung für die Gegenseite pro Konfliktstufe des Bauern.
Asse: Entsprechend der Tabelle:

Stufe	Vergeltungen	Stufe	Vergeltungen
1	4	10	25
2	5	11	29
3	6	12	33
4	8	13	38
5	10	14	43
6	12	15	48
7	15	16	54
8	18	17	60
9	21	18	66

Rettungswürfe: Geforderte Erfolge minus die halbe Stufe der Figur in Vergeltungen.
-1 für jede zusätzliche Figur bei einem verknüpften Wurf.
Gnade: Bei Marktfremden Objekten eine Gnade pro Sechs volle Vergeltungen. Zusätzlich Probe auf den Restwert.

einsetzen

In HP umwandeln: 2 HP für die Stufe des Helden / Nemesis in Vergeltungen.
Nemesis aktivieren: Fünf Vergeltungen für eine neue Nemesis auf Stufe 1.

Kampfumgebung

Deckung: Eine Vergeltung für effektive Chancen auf leichte Deckung, zwei Vergeltungen für mittlere Deckung, drei für volle Deckung. Je -1 wenn die Deckung nicht genutzt wird aber in 6 Feldern erreicht werden kann.
Fluchtwege: Eine Vergeltung falls nur zwei Fluchtwege vorhanden sind. Zwei Vergeltungen für nur einen Fluchtweg. Eine weitere für jeden Fluchtweg, der vom Feind versperrt ist.
Höherer Boden: Eine Vergeltung für die Gegenseite für je 5 Meter, die eine Figur über der normalen Ebene steht.
Eine Vergeltung für die eigene Seite, für je 5 Meter, die eine Figur unter der normalen Ebene steht.
Helden / Nemesis: Eine Vergeltung für die Gegenseite pro Held oder Nemesis, der an einem Kampf teilnimmt. Eine weitere für je drei volle Stufen der entsprechenden Figuren.
Weitere Faktoren: Nochmal 1-12 Vergeltungen nach Absprache der gesamten Gruppe.

Notizen