Wenn die Würfel fallen!

Beispiele: Vom Wurf zum Ergebnis

Einfache Probe

weiß W2, weiße Wiederholung, rot W6, roter Vorteil

Würfelwurf



Modifikatoren

- der weiße W2 wird neu gewürfelt, da er eine 1 zeigt.
- der Wert des roten W6 wird um 1 erhöht: 5 ➳ 6

-Wurf



Erfolgszahl

6 der rote W6 erzielt den höchsten Wert ➳ 6 gilt als EZ.

Ergebnis

Du legst die Probe erfolgreich mit einer Erfolgszahl von 6 ab.

Farbige Eins:
Durch die weiße Wiederholung konnte eine weiße Eins vermieden werden.

Probe gegen Schwierigkeit

(Spieler) gegen (Schwierigkeit)

weiß W2, weiße Wiederholung, rot W6, roter Vorteil gegen weiß W4

Spieler

Würfelwurf



Modifikatoren

- der weiße W2 wird neu gewürfelt, da er eine 1 zeigt.
- der Wert des roten W6 wird um 1 erhöht: 4 ➳ 5

-Wurf



Erfolgszahl

5 der rote W6 erzielt den höchsten Wert ➳ 5 gilt als EZ.

Ergebnis

Der *Spieler* legt die Probe erfolgreich mit einer Erfolgszahl von 1 ab.

Das Ergebnis von 5 wurde um das Ergebnis der Schwierigkeit (4) reduziert.

Farbige Eins:
Der *Spieler* erzielt eine weiße Eins

Farbige Siege:
Der *Spieler* erzielt einen roten Sieg

Bei Proben gegen Schwierigkeit spielen farbige Siege meistens keine Rolle (siehe hierzu die Infobox auf der nächsten Seite)

Schwierigkeit

Würfelwurf



Modifikatoren

Erfolgszahl

4 der weiße W4 ist der einzige Würfel im Würfelsatz.

Sein Wert (4) gilt als Erfolgszahl der Schwierigkeit.

Konkurrierende Probe

(Spieler A) gegen (Spieler B) gegen (Spieler C)

weiß W2, weiße Wiederholung, rot W6, roter Vorteil gegen weiß W2, blau W8 gegen weiß W2, weiße Wiederholung, weißer Vorteil, blau W4

Spieler A

Würfelwurf



Modifikatoren

- der weiße W2 wird nicht neu gewürfelt, da er keine 1 zeigt.
- der Wert des roten W6 wird um 1 erhöht: 6 ➳ 7

-Wurf

Erfolgszahl

7 der rote W6 erzielt den höchsten Wert ➳ 7 gilt als EZ.

Ergebnis

Spieler A gewinnt die Probe mit einer Erfolgszahl von 7

Farbige Eins:
Spieler B erzielt eine weiße Eins

Farbige Siege:
Spieler A erzielt den roten Sieg

Spieler C erzielt den weißen Sieg

Ein blauer Sieg wird nicht vergeben.

Kein Spieler konnte mit seinem blauen Würfeln einen eindeutigen Sieg erzielen: B und C weisen beide eine blaue 3 auf.

Spieler B

Würfelwurf



Modifikatoren

-Wurf

Erfolgszahl

3 der blaue W8 erzielt den höchsten Wert ➳ 3 gilt als EZ.

Spieler C

Würfelwurf



Modifikatoren

- der weiße W2 wird nicht neu gewürfelt, da er keine 1 zeigt.
- der Wert des weißen W2 wird um 1 erhöht: 2 ➳ 3

-Wurf

Erfolgszahl

3 beide Würfel zeigen den Wert 3 ➳ 3 gilt als EZ.

Offensive Probe

(Angreifer) gegen (Abwehr)

weiß W2, weiße Wiederholung, rot W6, roter Vorteil, grau W6 gegen weiß W2, rot W4, blau W8, orange W4, grau W2, graue Wiederholung

Angreifer

Würfelwurf



Modifikatoren

- der weiße W2 wird nicht neu gewürfelt, da er keine 1 zeigt.
- der Wert des roten W6 wird um 1 erhöht: 3 ➳ 4

-Wurf

Erfolgszahl

4 der rote W6 erzielt den höchsten Wert ➳ 4 gilt als EZ.

Ergebnis

Der *Angreifer* gewinnt die offensive Probe mit einer Erfolgszahl von 1

Das Ergebnis von 4 wurde um das Ergebnis der Abwehr (3) reduziert.

Farbige Siege:
Der *Angreifer* erzielt den roten und den grauen Sieg

Ein weißer Sieg wird nicht vergeben.

Angreifer und Abwehr haben mit ihrem weißen Würfel jeweils eine 2 erzielt.

Abwehr

Würfelwurf



Modifikatoren

- der graue W2 wird nicht neu gewürfelt, da er keine 1 zeigt.

Erfolgszahl

3 der rote W6 erzielt den höchsten Wert ➳ 3 gilt als EZ.

Regel der Farbbindung:
Die Abwehr darf nur mit würfeln, da dies die Farben sind, die der Angreifer vorgibt.

Offensive Probe gegen mehrere Teilnehmer

(Angreifer) gegen (Abwehr A) gegen (Abwehr B)

weiß W2, weiße Wiederholung, rot W6, roter Vorteil, grau W6 gegen
weiß W2, rot W4, blau W8, orange W4, grau W2, graue Wiederholung und weiß W2, rot W6, blau W4, orange W6, grau W6, grauer Vorteil

Angreifer

Würfelwurf



Modifikatoren

- der weiße W2 wird nicht neu gewürfelt, da er keine 1 zeigt.
- der Wert des roten W6 wird um 1 erhöht: 5 ➳ 6

-Wurf

Erfolgszahl

6 der rote W6 erzielt den höchsten Wert ➳ 6 gilt als EZ.

Ergebnis

Der *Angreifer* erzielt einen teilweisen Erfolg:

Gegen *Abwehr A* ist der Angriff mit EZ von 2 erfolgreich.

Angreifer: *EZ 6*
Abwehr A: *EZ 4*
➳ *6 - 4 = EZ 2*

Gegen *Abwehr B* ist der Angriff nicht erfolgreich.

Angreifer: *EZ 6*
Abwehr B: *EZ 7*
➳ *6 - 7 = EZ kleiner 0*

Farbige Eins:
Abwehr A und *Abwehr B* erzielen jeweils eine weiße Eins

Abwehr A erzielt eine graue Eins

Farbige Siege:
Der *Angreifer* erzielt den weißen und den roten Sieg

Abwehr B erzielt den grauen Sieg

Abwehr A

Würfelwurf



Modifikatoren

- der graue W2 wird neu gewürfelt, da er eine 1 zeigt.

-Wurf



Erfolgszahl

4 der rote W4 erzielt den höchsten Wert ➳ 4 gilt als EZ.

Abwehr B

Würfelwurf



Regel der Farbbindung:
Die Abwehr darf nur mit / würfeln, da dies die Farben sind, die der Angreifer vorgibt.

Modifikatoren

- der Wert des grauen W6 wird um 1 erhöht: 6 ➳ 7

-Wurf

Erfolgszahl

7 der graue W6 erzielt den höchsten Wert ➳ 7 gilt als EZ.

Wann farbige Einsen und farbige Siege ermittelt werden

In diesen Beispielen wurden alle farbigen Einsen und farbigen Siege der Vollständigkeit halber ermittelt:
Die volle Auswertung einer Probe umfasst die Ermittlung der höchsten Augenzahl (Erfolgszahl EZ), welcher Teilnehmer in welcher Farbe das höchste Ergebnis erzielt hat (farbige Siege) und ob bestimmte Würfel Einsen zeigen (farbige Einsen). Beachte bitte, dass im normalen Spielfluss diese besonderen Werte nur dann ermittelt werden, wenn eine bestimmte Regel dies ausdrücklich fordert. Du musst farbige Einsen und Siege also meistens nicht ermitteln!

Beispiel: Exotische Waffen (siehe Seite) verfügen über eine Sonderregel, die besagt: Wenn Du eine Attacke mit dieser Waffe ausführst und beim Angriffswurf eine weiße Eins erzielst, verlierst Du sofort 1 Aktionspunkt (AP).