

Konfliktløsningstabel

| | 0 succeser | 1 succes | 2 succeser | 3 succeser | 4 succeser | 5 succeser |
|----------------------------|---|---|---|---|---|--|
| Pestramt galning | Undvige: Galningen rammer en SP i ryggen som mister 3 W. Kamp: Galningen bider fra sig og sårer to SP'er med 2 og 3 W. | Undvige: Gruppen slipper væk, men galningen rammer en SP med en flaske i hovedet. 1 W. Kamp: Galningen går amok og savler ud over 1 SP som bides for 2 W. | Undvige: Gruppen slipper væk. Kamp: Galningen nedkæmpes uden at nogen såres | Undvige: Gruppen slipper væk. Kamp: Galningen nedkæmpes uden at nogen såres | Undvige: Gruppen slipper væk. Kamp: Galningen nedkæmpes uden at nogen såres | Undvige: Gruppen slipper væk. Kamp: Galningen nedkæmpes uden at nogen såres |
| Tre-fire røvere | Undvige: Røverne følger efter og angriber gruppen bagfra, før den slipper væk. 2 SP'ere såres med 3 W. Kamp: Røverne er farlige og svære at nedkæmpe. 1 SP såres m. 5 W, 2 SP'ere 1 W. | Undvige: Røverne er hurtige og når at sende pile i 2 SP'ere der hver mister 2 W. Kamp: Røverne går amok. 2 SP'ere mister 3 W hver. | Undvige: Røverne kaster knive og rammer 1 SP i ryggen som mister 2 W. Kamp: Røverne er hurtigere end forventet og når at såre 2 SP'ere som mister hhv. 2 og 1 W. | Undvige: Gruppen slipper væk med overfladiske skrammer. Kamp: Røverne råber op, men er ikke farlige. De dør. | Undvige: Gruppen slipper væk med overfladiske skrammer. Kamp: Røverne råber op, men er ikke farlige. De dør. | Undvige: Gruppen slipper væk med overfladiske skrammer. Kamp: Røverne råber op, men er ikke farlige. De dør. |
| Tre mutanter | Undvige: Mutanterne er hurtige og indhenter gruppen. 1 SP mister 5 W, 2 SP'ere mister hver 3 W. Kamp: Det går forfærdeligt. 4 SP'ere mister hver 4 W og 1 SP mister sit våben | Undvige: Mutanterne bruger bissetricks og sårer 2 SP'ere for hver 3 W. Kamp: Mutanter ER farlige. 3 SP'ere mister 3 W. | Undvige: Mutanterne er lige ved at indhente gruppen og 1 SP mister 3 W. Kamp: Mutanterne bider godt fra sig og sårer 1 SP der mister 4 W. | Undvige: Mutanterne når at ramme 1 SP for 1 W. Kamp: En mutant får et heldigt slag ind og 1 SP mister 1 W. | Undvige: Gruppen slipper væk med få skrammer Kamp: Mutanterne har ikke en chance | Undvige: Gruppen slipper væk med få skrammer Kamp: Mutanterne har ikke en chance |
| Mindre dæmon | Undvige: Dæmoner er hurtige og angriber gruppen fra luften. 1 SP mister 6 W, 3 SP'ere mister hver 4 W. Kamp: Dæmonen flyver væk med 1 SP. Mister 10 W ved faldet. | Undvige: Dæmonen giver sig ikke og sårer 1 SP mister 4 W og 2 SP'ere mister 3 W. Kamp: Dæmonen griner før den dør. 1 SP mister 5 W, 2 andre mister hver 2 W. | Undvige: Det går næsten, men dæmonen angriber fra luften. 2 SP'ere mister 3 W Kamp: Næsten lige kamp. 2 SP'ere mister 2 W og 1 SP mister 1 W | Undvige: Dæmonen flyver og når at såre 3 SP'ere for 1 W hver. Kamp: Gruppen har overtaget. 2 SP'ere mister hver 2 W | Undvige: Gruppen narrer dæmonen, som kun når at såre 1 SP for 1 W. Kamp: Gruppen er effektiv. 1 SP såres for 1 W. | Undvige: Gruppen slipper væk. Kamp: Ingen får så meget som en skramme |
| Seks trænedede tyve | Undvige: Tyvene lægger sig i nyt baghold og narrer gruppen. 2 SP'ere mister 5 W, 3 andre mister 4 W Kamp: En katastrofe. 1 SP mister 10 W, to andre 5 W og to mister deres våben | Undvige: Tyvene er smartere. 4 SP'ere mister 4 W. Kamp: En ulige kamp, som gruppen dog vinder. 2 SP'ere mister 5 W, 2 andre mister 3 W. | Undvige: Tyve er svære at narre, og de sårer 1 SP for 4 W og to andre for 2 W Kamp: Det kunne gå meget bedre. 1 SP mister 5 W, en anden 3 W. | Undvige: Tyvene får sendt pile og knive af sted der sårer 1 SP for 3 W og to andre for 1 W. Kamp: Tyvene er farlige. 2 SP'ere mister 4 W før de er nedkæmpet. | Undvige: Det er lige ved at gå perfekt, men 1 SP mister 2 W pga. en pil Kamp: Hurtige og effektive. Tyvene nedkæmpes, men 2 SP'ere mister 2 W. | Undvige: Perfekt. Tyvene fatter intet og gruppen slipper væk. Kamp: Det er næsten uhyggeligt. Seks døde tyve og ingen i gruppen sårede. |
| Dæmon og mutanter | Undvige: Det går helt galt. Gruppen fanges i krydsild og 1 SP mister 8 W, resten mister 4 W og 1 SP mister sin taske med udrustning Kamp: Det er lige ved, at det går galt. 1 SP mister livet, to andre 5 W og de sidste 3 W | Undvige: Dæmoner er ikke nemme at narre. Flugten bliver hård. Alle SP'ere mister d6+1 wound. (Rul for hver). Kamp: En hård og lang kamp. 1 SP'ere mister 8 W, 3 mister 5 W | Undvige: Dæmonen ser jer, og flugten bliver svær. 2 SP'ere mister 4 W, to andre 2 W. Kamp: Kampheldet skifter og 2 SP'ere mister 5 W, to andre 2 W. | Undvige: Det går næsten, men ikke uden sår. 1 SP får et næb i ryggen og mister 4 W, 1 SP mister 2 W. Kamp: En lige kamp. 1 SP mister 5 W, to andre mister 3 W. | Undvige: Dæmonen sprøjter nåle. 1 SP mister 4 W. Kamp: I reagerer hurtigt og kæmper sammen. 1 SP mister 4 W, en anden mister 2W. | Undvige: Dæmonen skrider i vrede over, at I forsvandt. Kamp: Det kunne ikke gå bedre, men 1 SP mister alligevel 2 W. |

W= Wounds

SP= Spilperson

Det er op til spillelederen hvem af spilpersonerne, der bliver såret. Det er tilladt at vælge spilpersoner, der har flest wounds. Resultatet kan selvfølgelig modificeres til det pågældende spil.