



Name

Beruf

Gesinnung

Initiative

Stufe

Erfahrung

Bewegung

Rüstung

Leben

Stärke

Geschick

Ausdauer

Persönlichkeit

Intelligenz

Glück

Malus

Krit.

Patzer

Angriff

Schaden

Nahkampf

Fernkampf

Aktionswürfel

Reflex

Zähigkeit

Willen

Sprachen

Schicksal

Waffen

Angriff Schaden

Reichweite Munition

Besitz

Gold

Silber

Kupfer

Spezialfähigkeiten Hobbits

Dunkelsicht 9 m, beidhändig (je w16, Volltreffer bei 16, Patzer nur bei doppel-1), +2 pro verbranntem Glück, Glücksbringer, +Stufe Glücksregeneration pro Nacht

Hobbit Stufe	Angriff	Volltrefferwürfel/Tabelle	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen	Schleichen & Verstecken
1	+1	w8/III	w20	+1	+1	+1	+3
2	+2	w8/III	w20	+1	+1	+1	+5
3	+2	w10/III	w20	+2	+1	+2	+7
4	+3	w10/III	w20	+2	+2	+2	+8
5	+4	w12/III	w20	+3	+2	+3	+9
6	+5	w12/III	w20+w14	+4	+2	+4	+11
7	+5	w14/III	w20+w16	+4	+3	+4	+12
8	+6	w14/III	2w20	+5	+3	+5	+13
9	+7	w16/III	2w20	+5	+3	+5	+14
10	+8	w16/III	2w20	+6	+4	+6	+15

Nahkampf: Kurzschwert w6, Streitkolben w6, Handaxt w6 3/6/9,
Knüppel w4, Stab w4, Dolch w4 3/6/9

Fernkampf: **2H:** Armbrust w6 24/48/72, Kurzbogen w6 15/30/45
1H: Wurfspeer w6 9/18/27, Schleuder w4 12/24/48

Patzer w8–w20

- 0- Du verfehlst dein Ziel, verursachst aber keinen anderen Schaden.
- 1 Deine Gefährten werden noch lange über diesen Schlag lachen.
- 2 Dein ungeschickter Angriff ermutigt deine Gegner dich zuerst anzugreifen.
- 3 Du verlierst dein Gleichgewicht und erleidest für 1 Runde RK-2.
- 4 Du stolperst, kannst dich aber mit Reflex 10 retten; andernfalls musst du die nächste Runde liegend (-1w/RK-2) verbringen.
- 5 Du beschädigst deine Waffe. Sie macht -1 Schaden bis du sie reparierst.
- 6 Du zögerst zu lange und verlierst deine Initiative. (letzter in nächster Runde)
- 7 Deine Waffe löst sich aus deiner Hand. Du greifst schnell um, bekommst die Waffe aber nicht richtig zu fassen. Nächster Angriff -2.
- 8 Deine Waffe ist schwer beschädigt: Eine Bogensehne reißt, ein Schwertgriff fällt ab oder ein Schussmechanismus klemmt. Die Waffe kann in 10 Minuten repariert werden, ist aber vorerst nutzlos.
- 9 Du stolperst, fällst und verschwendest diese Aktion. Du liegst am Boden und musst eine Aktion nutzen, um in der nächsten Runde aufzustehen.
- 10 Deine Waffe verheddert sich in deiner Rüstung. Du musst die nächste Runde nutzen, um sie zu entwirren. Zusätzlich wird deine Rüstklasse um 1 reduziert, bis du sie 10 Minuten lang in Ordnung bringst.
- 11 Du lässt deine Waffe fallen. Du musst sie aufheben oder bei deiner nächsten Aktion eine neue ziehen.
- 12 Du schlägst versehentlich deine Waffe gegen einen festen, unnachgiebigen Gegenstand (Stein, Mauer, Boden). Gewöhnliche Waffen sind ruiniert, magische Waffen sind nicht betroffen.
- 13 Du stolperst, was eine große Lücke in deiner Verteidigung öffnet. Der nächste Gegner, der dich angreift, erhält einen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf.
- 14 Du hättest deine Rüstung besser pflegen sollen! Die Gelenke verklemmen und du bleibst an Ort und Stelle stehen. Für 1w3 Runden kannst du dich nicht bewegen oder angreifen. Ungerüstete Charaktere sind davon nicht betroffen.
- 15 Dein wilder Schwung lässt dich aus dem Gleichgewicht geraten. Du erhältst einen Malus von -4 auf deinen nächsten Angriffswurf.
- 16 Du schlägst versehentlich nach einem zufällig bestimmten Gefährten in Reichweite. Wiederhole deinen Angriffswurf gegen diesen Gefährten.
- 17 Du stolperst übel und fällst hart: 1w3 Schaden und du liegst am Boden
- 18 Du rutschst aus und fällst auf den Rücken. Du musst die nächste Runde im Liegen kämpfen (-1w/RK-2), bevor du dich aufrichten kannst.
- 19 Du schaffst es irgendwie dich mit dem Angriff selbst zu verletzen.
- 20+ Du triffst dich versehentlich selbst und erhältst Schaden+1. Außerdem fällst du auf den Rücken und kannst nur mit Geschick 16 aufstehen.

Volltreffer Tabelle III für Kleriker, Hobbits, Krieger (1-2) und Zwerge (1-3)

- 0- Blinde Kampfwut! +2w8 Schaden, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Kraftvoller Schlag: +w6 Schaden.
- 2 Angriff wirft den Gegner zu Boden (Gegner am Boden: +2).
- 3 Gegner läuft genau in den Schlag: +w8 Schaden.
- 4 Schlag lässt den Gegner in die Knie gehen. Greife gleich nochmal an.
- 5 Nase explodiert in Wolke von Blut: +w6 Schaden, w4 Runden ohne Geruch
- 6 Brutaler Treffer, mehrere Rippen gebrochen! +w8 Schaden.
- 7 Treffer auf die Hand! Seine Waffe fliegt w6+1,5 m weit weg.
- 8 Schlag streift den Kopf! +1w6 Schaden und er ist für 6 Tage taub.
- 9 Oberschenkelhalsknochen zerschmettert! +2w6 Schaden und -3 m Bewegung bis geheilt.
- 10 Du zerschmetterst die Waffe des Gegners, Metallsplitter fliegen umher.
- 11 Bauchtreffer verursacht starke Blutung. Ohne Heilung in w5 Runden tot.
- 12 Treffer auf die Schläfe! Zähigkeit 10 + deine Stufe oder er wird bewusstlos.
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher: +w8 Schaden
- 14 Körpertreffer! +2w8 Schaden
- 15 Schulter ausgerenkt: +w8 Schaden und der Schildarm hängt kraftlos herab
- 16 Schlag zerschmettert die Waffenhand: -4 auf alle Angriffswürfe
- 17 Schlag schmettert Gegner zu Boden: greife gleich nochmal an.
- 18 Stirn getroffen, graue Pampe rinnt herab. +w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit
- 19 Brustkorb getroffen: +2w8 Schaden
- 20 Brust getroffen: +w8 Schaden und Betäubung für w3 Runden.
- 21 Bein zertrümmert: +2w6 Schaden, halbe Bewegung. Greife gleich nochmal an.
- 22 Waffenarm zertrümmert! Arm nicht mehr benutzbar, Waffe am Boden.
- 23 Loch im Kopf: +2w8 Schaden, -w4 Intelligenz und -w4 Persönlichkeit.
- 24 Volltreffer auf Kehlkopf: +2w8 Schaden und stolpert für w4 Runden umher.
- 25 Rippen durch die Lunge getrieben: Gegner verliert 50% der LP und kotzt Blut.
- 26 Gesicht zerschmettert, Augen zerstört: +2w8 Schaden und Gegner ist blind.
- 27 Volltreffer auf Brust: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder bewusstlos
- 28+ Wirbelsäulentreffer: +3w8 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder gelähmt