

Klassen

Krieger & Zwerg:

Heldenwürfel & Heldentat: vor jedem Angriff spezielle Aktion ansagen, falls HW=3 gelingt Heldentat, HW wird zu Angriff und Schaden addiert

Krieger:

Volltreffer bei 19-20, w12 Lebenspunkte

Zwerg (Krieger):

jede Runde Schildstoß mit w14 als zweiter Angriff, w10 Lebenspunkte

Dunkelsicht, Gold/Edelsteine riechen, unterirdische Fallen entdecken

Zauberwurf:

1 ist Patzer => etwas Schlimmes passiert

2-11 Fehlschlag, Glückspunkt opfern oder Zauber für heute verloren

12+ funktioniert: von schwachem bis zu phänomenalen Effekt

Kleriker:

Heilen, Unheiliges vertreiben, 4+ Kleriker-Zauber, w8 Lebenspunkte, w20+Per+Stufe,

Ungnade: am Anfang Ungnade=1, Zauberwurf ≤ 12 => Ungnade+1

Zauberwurf \leq Ungnade => Ungnade-Tabelle: etwas Schreckliches passiert

Zauberer & Elb:

Zauberer-Zauber

1 bei Zauberwurf: Verderbnis=Effekt, fast immer permanent, selten tödlich

Zauberbrand: körperliche Attribute vor Zauberwurf opfern (Blutmagie)

Zauberer:

4+ Zauber, w4 Lebenspunkte, w20+Int+Stufe-Malus

Elb (Kämpfer/Zauberer):

3 Zauber, 2 Patronszauber, Angriff+1, w6 Lebenspunkte, w20+Stufe,

Dunkelsicht, Geheimtüren entdecken, immun Schlaf & Lähmung, eisenempfindlich

Dieb:

w6 Lebenspunkte, Glückswürfel für Glück verbrennen

im Schatten verstecken, lautlos schleichen, klettern, Schlösser knacken, stehlen, ...

hinterhältiger Angriff = immer Volltreffer, mehr Schaden bei Dolch, Garrote, Totschläger, Blasrohr

regeneriert Glück (1 pro Stufe pro Nacht)

Hobbit (Krieger/Dieb):

w6 Lebenspunkte, Glück verbrennen gibt je 2 Punkte, Glücksbringer für Gefährten

im Schatten verstecken, lautlos schleichen (kein hinterhältiger Angriff)

beidhändiger Kampf: 2x w16, 16 = Volltreffer, doppel-1 = Patzer

regeneriert Glück (1 pro Stufe pro Nacht), Dunkelsicht