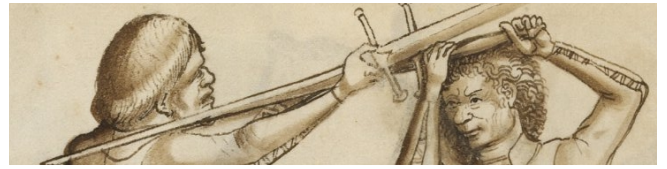


Krieger



Name

Beruf

Gesinnung

Initiative

Stufe

Erfahrung

Bewegung

Heldenwürfel

Krit.

Patzer

Rüstung

Leben

Stärke

Geschick

Ausdauer

Persönlichkeit

Intelligenz

Glück

Malus

Angriff

Schaden

Nahkampf

Fernkampf

Aktionswürfel

Lieblingswaffe

Waffen

Angriff Schaden

Reichweite Munition

Besitz

Gold

Silber

Kupfer

Spezialfähigkeit: Heldentat

Heldentat vor Wurf ansagen, Heldenwürfel zu Angriff und Schaden addieren wenn Angriff erfolgreich und Heldenwürfel = 3: Heldentat gelingt

Beispiele für Heldenwürfel (HW) = 3:

über Abhang schubsen; Gegner 3m zurückstoßen; über Abgrund springen; auf erhöhte Position/in Deckung springen, Angriff+2; umstoßen, Reflex gegen Angriffswurf oder am Boden; aus dem Gleichgewicht bringen, Angriff-HW; Rüstung beschädigen, RK-2; Schild zerschmettern; defensiv, RK+HW; schützen, Gefährten-RK+HW; Rundumschlag, 1/n Schaden für n Gegner; Kampfschrei, Gefährten Angriff+1; Objekt treffen/zerstören; entwaffnen, Zähigkeit Angriffswurf; weiterer Angriff-2; Hinterhalt ermöglichen; ...

Krieger Stufe	Heldenwürfel	Volltrefferwürfel/Tabelle	Volltrefferbereich	Aktionswürfel	Reflex	Zähigkeit	Willen
1	w3	w12/III	19-20	w20	+1	+1	+0
2	w4	w14/III	19-20	w20	+1	+1	+0
3	w5	w16/IV	19-20	w20	+1	+2	+1
4	w6	w20/IV	19-20	w20	+2	+2	+1
5	w7	w24/V	18-20	w20+w14	+2	+3	+1
6	w8	w30/V	18-20	w20+w16	+2	+4	+2
7	w10+1	w30/V	18-20	2w20	+3	+4	+2
8	w10+2	2w20/V	18-20	2w20	+3	+5	+2
9	w10+3	2w20/V	17-20	2w20	+3	+5	+3
10	w10+4	2w20/V	17-20	2w20+w14	+4	+6	+3

Nahkampf:

2H: Reiterlanze 2w12, Stangenwaffe w10, Zweihänder w10, Kriegsaxt w10

1H: Langschwert w8, Kriegshammer w8, Speer w8 3/6/9,
 Kurzschwert w6, Streitkolben w6, Flegel w6, Handaxt w6 3/6/9,
 Knüppel w4, Stab w4, Dolch w4 3/6/9

Fernkampf:

2H: Armbrust w6 24/48/72, Langbogen w6 21/42/63, Kurzbogen w6 15/30/45

1H: Wurfspeer w6 9/18/27, Schleuder w4 12/24/48, Wurfpeil w4 6/12/18

Lieblingswaffe: auf Stufe 1 auswählen, Glücks-Modifikator (fest) addiert

Initiative: +Stufe

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

Volltreffer Tabelle IV für Krieger (3-4) und Zwerge (4+)

- 0- Blinde Kampfwut: +2w8 Schaden, aber w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Herkules wäre stolz: +2w12 Schaden
- 2 Waffenhand amputiert: +w12 Schaden
- 3 Gegner zu Boden geschmettert: +w12 Schaden und greife den Gegner am Boden gleich nochmal an (+2).
- 4 Hammerschlag treibt Nasenrücken ins Gehirn: +w12 Schaden und -w6 INT
- 5 Waffe zerschmettert oder w12 Schaden falls Gegner keine Waffe hat. *
- 6 Brustbein zerschmettert: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder bewusstlos.
- 7 Treffer treibt Gegner zurück: +2w12 Schaden, Gegner verliert nächsten Angriff.
- 8 Betäubender Schlag! +w8 Schaden und greife gleich nochmal an.
- 9 Kehlkopftreffer: +2w12 Schaden und der Gegner ist für w4 Wochen stumm
- 10 Schläfentreffer: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder w4 Runden blind.
- 11 Gesicht zu Matsch geschlagen: +2w12 Schaden kann keine harten Konsonanten mehr artikulieren.
- 12 Du siehst rot: +1w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 13 Unterkiefer gebrochen! Blut und Zähne fliegen umher: +w8 Schaden.
- 14 Körpertreffer püriert kleinere Organe: +2w12 Schaden.
- 15 Gegner liegt in seinem Blut und krümmt sich für w4 Runden am Boden.
- 16 Wuchtschlag! +2w12 Schaden, verliert Schild oder ist für w4 Runden betäubt.
- 17 Kniescheibe explodiert: +2w12 Schaden, kann nicht mehr laufen und greife gleich nochmal an.
- 18 Vorderhirn weg: +w12 Schaden, w4 Runden betäubt und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er verliert sein Gedächtnis.
- 19 Waffenarm ins eigene Gesicht getrieben: Dreifacher Schaden und ist für w4 Runden betäubt.
- 20 Wirbelsäulentreffer: +3w12 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist gelähmt.
- 21 Organe zertrümmert! Gegner stirbt in w8 Runden.
- 22 Gegner ausgeweidet, Innereien liegen auf dem Boden: stirbt in w6 Runden.
- 23 Treffer ins Herz: +3w12 Schaden und Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er stirbt.
- 24+ Schädel platzt wie eine Melone: +3w12 Schaden und Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er stirbt in w3 Runden.

Volltreffer Tabelle V für Krieger (5+) und Zwerge (6+)

- 0- Blinde Kampfwut: +3w8 Schaden, aber auch w4 Schaden für deinen nächsten Gefährten.# [Kampfwut: +w12 Schaden je PER oder INT]
- 1 Waffe zerschmettert oder 3w12 Schaden wenn Gegner keine Waffe hat.*
- 2 Wütender Angriff: Gegner wird w3 m zurückgetrieben und andere Gegner treffen versehentlich ihn.
- 3 Ohr zu Brei geschlagen: +w12 Schaden und Gegner ist taub.
- 4 Magentreffer: Zähigkeit 20 + deine Stufe oder er kotzt für 2 Runden.
- 5 Gegner wirft Waffe weg und winselt um Gnade: +w12 Schaden und greife gleich nochmal an.
- 6 Kopf skalpiert! Blut läuft übers Gesicht und Gegner ist blind bis geheilt.
- 7 Gegner durch deine Waffe behindert: RK-6 und greife gleich nochmal an.
- 8 Du siehst rot: +w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 9 Kehlkopftreffer: +2w12 Schaden und der Gegner ist für w4 Wochen stumm.
- 10 Schläfentreffer: Zähigkeit 15 + deine Stufe oder er ist für w4 Runden blind.
- 11 Gesicht zu Matsch geschlagen: +2w12 Schaden und er kann keine harten Konsonanten mehr artikulieren.
- 12 Du siehst rot: +w12 Schaden und du wirst von Kampfwut überwältigt.#
- 13-14 Treffer treibt Waffenarm ins Gesicht: Vierfacher Schaden und Gegner lässt Waffe fallen.
- 15 Wuchtschlag: +2w12 Schaden und Gegner verliert Schild oder Zähigkeit 20+deine Stufe um nicht bewusstlos zu werden.
- 16 Wirbelsäule gestaucht: Gegner wird 15 cm kleiner und RK-4
- 17 Gegner ausgeweidet, Innereien liegen auf dem Boden! Gegner stirbt.
- 18 Gesicht zerschmettert: Gegner ist blind (RK-2) und taub und kann nur noch gurgelnde Geräusche machen
- 19 Schädeldecke entfernt: Gegner stirbt in 3w3 Runden.
- 20 Schildarm abgeschlagen: +2w12 Schaden, ab heute nur noch Einhandwaffen.
- 21 Eleganter Doppelschlag: +3w12 Schaden, falls Gegner stirbt greife einen zweiten innerhalb 3 m an.
- 22 Bein amputiert: +2w12 Schaden, Gegner jault w4 Runden vor Schmerzen, kann nicht mehr laufen.
- 23 Schädeltreffer: w4+1 Runden betäubt (+1w), -w12 Intelligenz und greife gleich nochmal an.
- 24 Waffenarm amputiert! +2w12 Schaden, der Arm ist ab und die Waffe weg.
- 25 Organe zerquetscht: Gegner verliert 50% LP und alle Würde.
- 26 Kehle zerschmettert: Gegner ertrinkt in w4 Runden im eigenem Blut.
- 27 Wirbelsäule getroffen: +4w12 Schaden, Gegner ist gelähmt.
- 28+ Gegner geköpft: greife andere Gegner innerhalb 3 m an bis du verfehlst.