

Klassen

Krieger & Zwerg:

Heldenwürfel & Heldentat: vor jedem Angriff spezielle Aktion ansagen

HW wird immer zu Angriff und Schaden addiert, falls HW=3 Heldentat gelingt

Krieger

Krit bei 19-20, w12 Lebenspunkte

Zwerg (Krieger):

jede Runde Schildstoß mit w14 als zweiter Angriff, w10 Lebenspunkte

Dunkelsicht (wie Katze), Gold/Edelsteine riechen, unterirdische Fallen entdecken

Zauberwürfe (Grad 1)

1 ist Patzer => etwas Schlimmes passiert

2-11 Fehlschlag, Zauber für heute verloren, Zauberbrand holt ihn aber zurück

12-32 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

Gesinnung & Gott sind relevant

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 (wie Katze), Geheimtüren entdecken, immun gegen Schlaf & Lähmung, eisenempfindlich (1 Schaden pro Stunde)

Dieb

w6 Lebenspunkte, Glückswürfel für Glück verbrennen

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

hinterhältiger Angriff = immer Krit, mehr Schaden bei Dolch, Garrote, Totschläger, Blasrohr regeneriert Glück (1 pro Stufe pro Nacht)

Gesinnung ist relevant

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=Krit, doppel-1=Patzer

regeneriert Glück (1 pro Stufe pro Nacht), Dunkelsicht (wie Katze)