



Name	_____			Stufe	_____
Beruf	_____			Erfahrung	_____
Gesinnung	_____	Initiative	_____	Bewegung	_____
		Malus	_____	Heldenwürfel	_____
Rüstung	_____			Krit.	_____
Leben	/ _____			Patzer	_____
Stärke	_____			Angriff Schaden	
Geschick	_____	Reflex	_____	Nahkampf	_____
Ausdauer	_____	Zähigkeit	_____	Fernkampf	_____
Persönlichkeit	_____	Willen	_____	Lieblingswaffe	_____
Intelligenz	_____	Sprachen	_____		
Glück	_____	Schicksal	_____		

Nahkampfwaffen	Angriff	Schaden	
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Fernkampfwaffen	Angriff	Schaden	Reichweite -/-2/-w
_____	_____	_____	/ / /
_____	_____	_____	/ / /
_____	_____	_____	/ / /

Ausrüstung	_____ Gold	_____ Silber	_____ Kupfer

Beispiele für Heldenwürfel = 3, eigene Vorschläge sind erwünscht, aber kein Zusatzschaden

Zurückstoßen normal großes Wesen oder Objekt Bewegung/3 zurück (auch über Abhang)

Umreißen Reflex gegen Angriffswurf oder am Boden (RK -2, aufstehen=Aktion)

Springen Bewegung/3 über Abgrund/in Deckung (-2)/auf erhöhte Position (-1)

Entwaffnen Zähigkeit gegen Angriffswurf/2 oder Waffe am Boden (aufheben=Aktion)

Festhalten Zähigkeit gegen Angriffswurf, dann Stärkevergleich pro Runde (Angriffe +d)

Blenden nächster Angriff -2

Schützen 1 Gefährte RK +HW

Verteidigungshaltung nächste Runde RK+1

„Attacke!“ 2 Gefährten nächster Angriff+1

„Nicht aufgeben!“ alle Gefährten 2. Moralwurf

„Flieht oder Sterbt!“ Gegner Moralwurf gegen 13

Ablenken Hinterhalt ermöglichen

Präzision kleines Objekt treffen/zerstören

Folgeangriff wenn tödlich 2. Angriff sofort

Rüstung beschädigen RK -1

Halstreffer alle Zauberwürfe -2

Rundumschlag 1/2 Schaden gegen 2 Gegner

„Standhalten!“ 2 Gefährten nächste Runde RK+1

„Wir siegen!“ alle Gefährten Moral +2

Betäuben 1 Runde bewusstlos wenn 0 Leben

Beintreffer Bewegung halbiert

Wüten ganzer Kampf Angriff & Schaden +3, RK -3

Bluten Zähigkeit 13 oder w3 Schaden pro Runde

Beispiele für Heldenwürfel = 4

Zurückstoßen normal großes Wesen oder Objekt Bewegung/2 Schritt zurück (auch über Abhang)

Umreißen am Boden (RK -2, aufstehen=Aktion)

Springen Bewegung/2 über Abgrund/in Deckung (-2)/auf erhöhte Position (-1)

Entwaffnen Zähigkeit gegen Angriffswurf oder Waffe am Boden (aufheben=Aktion)

Festhalten Zähigkeit gegen Angriffswurf, dann Stärkevergleich+2 pro Runde (Angriffe +d)

Blenden nächster Angriff -4

Rüstung beschädigen RK -2

Schützen 2 Gefährten RK +HW

Halstreffer alle Zauberwürfe -4

Verteidigungshaltung nächste Runde RK+2

Rundumschlag 1/2 Schaden gegen 2 Gegner

„**Attacke!**“ alle Gefährten nächster Angriff+1

„**Standhalten!**“ alle Gefährten nächste Runde RK +1

„**Nicht aufgeben!**“ alle Gefährten 2. Moralwurf +2

„**Wir siegen!**“ alle Gefährten Moral +4

„**Flieht oder Sterbt!**“ Moralwurf gegen Angriffsw. **Betäuben** 4 Runden bewusstlos wenn 0 Leben

Ablenken Hinterhalt ermöglichen

Beintreffer Bewegung/3

Präzision kleines Objekt treffen/zerstören

Wüten ganzer Kampf Angriff & Schaden +4, RK -4

Folgeangriff wenn tödlich 2./3. Angriff sofort

Bluten Zähigkeit 16 oder w3 Schaden pro Runde

Merkmale Zwerg

w10 Leben/Stufe; **Schildstoß w14**; **Dunkelsicht** 18 m; Bewegung **6 m**;

unterirdische Fallen entdecken +1; schräge Gänge +1; sich verschiebende Wände +1;

Lieblingswaffe + Glücksmodifikator; **riecht Gold und Edelsteine** auf 12 – 30 m;

Heldenwürfel: Heldentat vor Wurf ansagen, Heldenwürfel zu Angriff und Schaden addieren, wenn Angriff erfolgreich und Heldenwürfel ≥ Ansage: Heldentat gelingt;

Lieblingswaffe: darf eine auswählen, Glücks-Modifikator (fest) addiert

Nahkampf

2H: Zweihandschwert w10 Kriessaxt w10

1H: Langschwert w8

Kriegshammer w8

Speer w8 3/6/9

Kurzschwert w6

Streitkolben w6

Handaxt w6 3/6/9

Knüppel 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

Zwergen Stufe	Helden-würfel	Volltreffer-würfel/Tabelle	Aktions-würfel	Reflex	Zähigkeit	Willen
1	w3	w10/III	w20	+1	+1	+1
2	w4	w12/III	w20	+1	+1	+1
3	w5	w14/III	w20	+1	+2	+1
4	w6	w16/IV	w20	+2	+2	+2
5	w7	w20/IV	w20+w14	+2	+3	+2
6	w8	w24/V	w20+w16	+2	+4	+2
7	w10+1	w30/V	2w20	+3	+4	+3
8	w10+2	2w20/V	2w20	+3	+5	+3
9	w10+3	2w20/V	2w20	+3	+5	+3
10	w10+4	2w20/V	2w20+w14	+4	+6	+4