

LEOMARA BÄRENHERZ KRIEGERIN



Diese Heldin solltest du spielen, wenn du eine tapfere Kriegerin sein möchtest, dir Mut und Ehre im Kampf sehr wichtig sind und du dich mit Schwert und Schild deinen Gegnern entgegenstellen willst.

Eigenschaftspröbe

Eine Eigenschaftspröbe wird auf eine der acht Eigenschaften abgelegt. Für die Pröbe wird ein zwanzigseitiger Würfel (1W20) benutzt. Wenn die gewürfelte Zahl dem Eigenschaftswert entspricht oder kleiner ist, ist dir die Pröbe gelungen. Zeigt der Würfel eine höhere Zahl, als dein Eigenschaftswert beträgt, so ist die Pröbe misslungen.

Modifizierte Eigenschaftspröbe

Eine erleichterte Pröbe (+) vereinfacht das Gelingen. Das bedeutet, der Eigenschaftswert wird für diese Pröbe um den angegebenen Wert erhöht. Eine erschwerte Pröbe (-) beeinträchtigt hingegen das Gelingen. Das bedeutet, du musst den Eigenschaftswert für diese Pröbe um den angegebenen Wert reduzieren.

Fertigkeitspröbe

Eine Fertigkeitspröbe auf Talente besteht aus drei Eigenschaftspröben und wird deshalb auch 3W20-Pröbe genannt. Die beteiligten Eigenschaften sind jeweils beim Talent angegeben. Du kannst Fertigkeitspunkte (FP) deines Fertigkeitswerts (FW) zum Ausgleich einsetzen. Sollten dir eine oder mehrere 1W20-Pröben innerhalb der 3W20-Pröbe misslingen, darfst du das Würfelergebnis einer oder mehrerer 1W20-Pröben jeweils solange um 1 senken, wie dir noch FP zur Verfügung stehen. Das Absenken des Würfelergebnisses um einen Punkt kostet dich dabei jeweils einen FP. Die FP, die du zum Absenken der Würfelergebnisse verwendest, müssen innerhalb einer Fertigkeitspröbe für alle drei 1W20-Pröben ausreichen und dürfen nicht mehrfach ausgegeben werden. Hast du keine FP mehr zum Ausgleichen, ist die Pröbe misslungen. Die Fertigkeitspunkte verbrauchen sich durch den Einsatz in einer Pröbe nicht dauerhaft, sondern stehen bei jeder neuen Pröbe wieder voll zur Verfügung.

Modifizierte Fertigkeitspröbe

Eine erleichterte Pröbe (+) vereinfacht das Gelingen. Das bedeutet, alle an der Pröbe beteiligten Eigenschaftswerte werden für diese Pröbe um den angegebenen Wert erhöht. Eine erschwerte Pröbe (-) beeinträchtigt hingegen das Gelingen. Das bedeutet, du musst alle an der Pröbe beteiligten Eigenschaftswerte für diese Pröbe um den angegebenen Wert reduzieren.

Belastung

Belastung (BE) entsteht durch das Tragen von Rüstungen. Die Belastung ist eine Erschwernis für alle Talente, bei denen ein Häkchen bei Belastung in der entsprechenden Spalte eingetragen ist. Außerdem beeinträchtigt sie einige Kampfwerte. Solange die Kriegerin maximal einen Wattierten Waffenrock (BE = 0) trägt, hat die BE aber keine Auswirkung auf sie, da sie die Kampfsonderfertigkeit Belastungsgewöhnung I besitzt.

Steigerungsfaktor

Anhand des Steigerungsfaktors (StF) kann man auf der Steigerungstabelle (siehe Seite 7) ablesen, wie viele Abenteurpunkte zum Verbessern einer Fähigkeit benötigt werden. Der Steigerungsfaktor wird von A bis E bemessen, wobei A sehr günstig und E sehr teuer ist.

Die Kriegerin hat den Vorteil Vertrauenerweckend, deshalb sind Pröben auf *Überreden* und *Handel* für sie üblicherweise um +1 erleichtert.

Name

Eigenschaften

MU	KL	IN	CH
14	11	13	11
<i>Mut</i>	<i>Klugheit</i>	<i>Intuition</i>	<i>Charisma</i>
<i>Fingerfertigkeit</i>	<i>Gewandtheit</i>	<i>Konstitution</i>	<i>Körperkraft</i>
10	13	14	14
FF	GE	KO	KK

Talente

Talent	Pröbe	BE	StF	Fertigkeitswert
Körpertalente				
Klettern	MU/GE/KK	✓	B	8
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	✓	D	8
Kraftakt	KO/KK/KK	✓	B	6
Schwimmen	GE/KO/KK	✓	B	4
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		D	8
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		D	5
Verbergen	MU/IN/GE	✓	C	2
Gesellschaftstalente				
Betören	MU/CH/CH		B	0
Einschüchtern	MU/IN/CH		B	4
Gassenwissen	KL/IN/CH		C	0
Menschenkenntnis	KL/IN/CH		C	7
Überreden	MU/IN/CH		C	8
Verkleiden	IN/CH/GE		B	0
Willenskraft	MU/IN/CH		D	6
Naturtalente				
Fährtensuchen	MU/IN/GE	✓	C	4
Orientierung	KL/IN/IN		B	4
Pflanzenkunde	KL/FF/KO		C	3
Tierkunde	MU/MU/CH	✓	C	4
Wildnisleben	MU/GE/KO	✓	C	5
Wissenstalente				
Geographie	KL/KL/IN		B	3
Geschichtswissen	KL/KL/IN		B	4
Götter & Kulte	KL/KL/IN		B	4
Kriegskunst	MU/KL/IN		B	7
Magiekunde	KL/KL/IN		C	0
Sagen & Legenden	KL/KL/IN		B	6
Handwerkstalente				
Alchimie	MU/KL/FF	✓	C	0
Handel	KL/IN/CH		B	3
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	✓	B	0
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	✓	D	5
Schlösserknacken	IN/FF/FF	✓	C	0

Heldentyp

Kriegerin



Abenteuerpunkte (AP)

AP gesammelt AP ausgegeben

Schicksalspunkte

Wert

Aktuell

3

Abenteuerpunkte (AP)

Abenteuerpunkte (AP) sammelt dein Held durch bestandene Abenteuer. Sie werden dazu verwendet, neue Fähigkeiten zu erlernen und bestehende zu verbessern.

Schicksalspunkte (Schips)

Schicksalspunkte sind ein Maß für das Glück des Helden und können für folgende Optionen eingesetzt werden. Für jede Option kann jeweils nur 1 Schip pro Handlung/Probe eingesetzt werden:

- **Erster im Kampf:** Der Held kann in einer Runde zuerst handeln.
- **Probe wiederholen:** Beliebige viele Würfel einer Probe dürfen erneut gewürfelt werden, dies gilt sowohl für 1W20-Proben wie auch für 3W20-Proben.
- **Schadenswurf wiederholen:** Bei der Ermittlung der Trefferpunkte (TP) durch einen Angriff des Helden kann 1W6 neu gewürfelt werden.
- **Verteidigung:** Der Verteidigungswert des Helden (PA und AW) steigt für die aktuelle Runde um 4.

Vorteile

Herausragende Kampftechnik Schilde und Schwerter

Durch den Vorteil Herausragende Kampftechnik ist die Kriegerin in diesen beiden Kampftechniken besonders gut, was sich in einem hohen Kampftechnikwert äußert.

Hohe Lebenskraft V

Die LeP sind um 5 Punkte höher als üblich (bereits eingerechnet).

Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II

Die Kriegerin bekommt 2 zusätzliche LeP bei jeder Regenerationsphase dazu.

Vertrauenerweckend

Proben auf *Überreden* und *Handel* sind üblicherweise um +1 erleichtert.

Die Regeln für Regeneration und Heilung findest du auf Seite 7 in diesem Heldenbogen.

Nachteile

Prinzipientreue (Ehrenkodex der Krieger) II

Verstößt die Kriegerin gegen den Ehrenkodex der Krieger, erleidet sie eine Erschwerung von -1 auf alle Fertigungsproben. Dieser Zustand dauert mindestens eine Stunde an, über die genaue Länge entscheidet der Meister unter Berücksichtigung der Schwere des Verstoßes.

Unter die Prinzipientreue bei Kriegerinnen fällt vor allem ehrenhaftes Verhalten im Kampf, aber auch die Ablehnung des Plünderns von Leichen oder Grabkammern.

Sonderfertigkeiten

Sprachen & Schriften

Garethi (die Verkehrssprache der meisten Menschen Aventuriens)

Leomara kann diese Sprache nicht nur sprechen und verstehen, sondern auch lesen und schreiben.

Initiative (INI)

Die INI bestimmt, wer in einem Kampf zuerst handelt. Zum angegebenen Basiswert wird noch das Ergebnis eines sechsseitigen Würfels (1W6) addiert. Derjenige mit dem höchsten Gesamtergebnis fängt an. Bei Gleichstand zählt zunächst der höhere Basiswert. Ist auch dieser Wert gleich, entscheidet ein Wurf mit dem W6 (der höhere Wurf gewinnt).

Geschwindigkeit (GS)

Die GS gibt an, wie viele Schritt (Meter) sich deine Heldin innerhalb von 1 Runde bewegen kann. Wenn zusätzlich auch eine Aktion für die Bewegung eingesetzt wird, kann deine Heldin sich bis zu der doppelten Distanz in Schritt bewegen.

Ausweichen (AW)

Um einem Angriff zu entgehen, kann man eine Probe auf AW würfeln. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Ausweichenwert ist deine Heldin dem Angriff entgangen.

Attacke (AT)

Um einen Angriff durchzuführen, muss eine Probe auf AT gelingen. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Attackewert hat deine Heldin einen erfolgreichen Angriff gestartet, dem das Ziel aber durch eine Parade oder Ausweichen entgehen kann.

Parade (PA)

Um einen Angriff zu blocken, kann man eine Probe auf PA würfeln. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Paraderwert hat deine Heldin den Angriff abgewehrt.

Trefferpunkte (TP)

Waffen verursachen TP. Würfle die Anzahl der sechs-seitigen Würfel (W6), die bei der Waffe angegeben sind, und addiere den Wert, der zusätzlich angegeben ist. Das Ergebnis sind die TP eines Angriffs.

Fernkampf (FK)

Um einen Fernkampfangriff durchzuführen, muss eine Probe auf FK gelingen. Würfle mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20): Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem Fernkampfwert hat deine Heldin einen erfolgreichen Angriff gestartet. Eine Verteidigung ist nur durch eine Schilde-Parade oder Ausweichen möglich, diese ist jedoch um -2 (bei Wurfaffen) oder -4 (bei Armbrüsten und Bögen) erschwert.

Ladezeit (LZ)

Die Ladezeit gibt an, wie lange es dauert, eine Fernkampf-Waffe zu laden. Je größer diese Zahl, desto länger dauert es, bis die Waffe für einen Fernkampfangriff einsatzbereit ist.

Reichweite

Die Angabe Reichweite zeigt an, bis zu welcher Distanz das Ziel als nah/mittel/weit gilt. Die Reichweite hat Einfluss auf die TP und die Modifikatoren der FK-Probe.

➔ **Besondere Kampfwerte**

Initiative

15

Ausweichen

7

Geschwindigkeit

8



Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP
Langschwert & Schild	15	11	1W6+4
Langschwert	15	9	1W6+4
Schwerer Dolch	12	5	1W6+2
Waffenlos	12	7	1W6



Fernkampfswaffen

Waffen			FK	Reichweite (Schritt)						Ladezeit		
				Nah FK+2	Mittel 0	Weit FK-2						
Munition	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Munition	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Munition	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Kampfsonderfertigkeiten

Belastungsgewöhnung I	Finte I (Manöver)
Kampfreflexe I	Verteidigungshaltung
Wuchtschlag I (Manöver)	



Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge
Gambeson	2	0 (1)	



Lebenspunkte (LeP)

Max. Aktuell

38	
----	--

Kampftechnik	Schadensbonus	AT/PA-Modifikator
Schwerter & Schilde	GE/KK 15	0/+1 (x 2)
Schwerter	GE/KK 15	0/0
Dolche	GE 14	0/-1
Raufen	GE/KK 14	0/0

TP	Kampftechnik	Munition
Nah TP+1	Mittel 0	Weit TP-1

Kampftechniken

Kampftechniken	Leit-eigenschaft	StF	KTW	AT/FK	PA
Nahkampf	Dolche	GE	B 10	12	6
	Hieb Waffen	KK	C 6	8	5
	Ketten Waffen	KK	C 6	8	
	Raufen	GE/KK	B 10	12	7
	Schilde	KK	C 13		9
	Schwerter	GE/KK	C 13	15	9
	Stangen Waffen	GE/KK	C 6	8	5
	Zweihand-hieb Waffen	KK	C 6	8	5
Fernkampf	Zweihand-schwerter	KK	C 10	12	7
	Armbrüste	FF	B 6	6	
	Bögen	FF	C 6	6	
	Wurfwaffen	FF	B 6	6	

Rüstungsschutz (RS)

Rüstungen schützen mit ihrem RS vor Schaden. Nachdem Trefferpunkte (TP) durch einen Angriff ermittelt wurden, wird von diesen der RS abgezogen, um den endgültigen Schaden, die sogenannten Schadenspunkte (SP), zu bestimmen (TP - RS = SP).

Belastung (BE)

Belastung entsteht durch das Tragen von Rüstungen. Die Belastung ist eine Erschwernis für alle Talente, bei denen ein Häkchen bei Belastung in der entsprechenden Spalte eingetragen ist. Außerdem beeinträchtigt sie einige Kampfwerte. Solange die Kriegerin maximal einen Gambeson (BE = 0) trägt, hat die BE aber keine Auswirkung auf sie, da sie die Kampfsonderfertigkeit Belastungsgewöhnung I besitzt.



Schadenspunkte (SP)

Nachdem von den Treffern der Rüstungsschutz abgezogen wurde (falls vorhanden), sind die verbliebenen Punkte SP, die von den Lebenspunkten des Ziels des Angriffs abgezogen werden.

Lebenspunkte (LeP)

Deine LeP geben an, wie es um deine Gesundheit bestellt ist. Immer, wenn du Schadenspunkte erleidest, sinken deine LeP um den entsprechenden Betrag. Hast du keine LeP mehr, dann liegt deine Heldin im Sterben.

Kampftechnik

Jede Waffe wird unter einer Kampftechnik geführt. Der Einfluss der Kampftechnik wurde bei den Spielwerten bereits berücksichtigt.



Schadensbonus

Hat ein Held einen höheren Wert in der beim Schadensbonus angegebenen Eigenschaft, erhält er für jeden Punkt über diesem Wert +1 auf TP mit dieser Waffe. Sind zwei Eigenschaften angegeben, zählt nur der Wert mit dem höchsten Bonus. Der Schadensbonus wurde bei den Spielwerten bereits berücksichtigt.



AT/PA-Modifikator

Jede Waffe verfügt über einen AT/PA-Modifikator, der den AT- und PA-Wert um den angegebenen Betrag verändert. Der AT/PA-Modifikator wurde bei den Spielwerten bereits berücksichtigt.



Belastungsgewöhnung I

Diese Kampfsonderfertigkeit sorgt dafür, dass die Kriegerin keine Belastung erhält, solange sie maximal einen Gambeson trägt und keine schwerere Rüstung.

Finte I (Manöver)*

Die Kriegerin kann mit diesem Manöver ihre eigene Attacke um -1 erschweren, was beim Gelingen die Verteidigung des Gegners um -2 erschwert. Nur mit Nahkampftechniken bis auf Kettenwaffen einsetzbar.

Kampfrelexe I

Der Basiswert der INI steigt um 1 (bereits eingerechnet).

Verteidigungshaltung

Mit dieser Sonderfertigkeit kann man für die aktuelle Runde seine Verteidigungswerte (PA und AW) um +4 erhöhen. Dafür kann man diese Runde keine Aktionen mehr ausführen. Verteidigungshaltung muss am Anfang der Runde angesagt werden. Nur mit Nahkampftechniken einsetzbar.

Wuchtschlag I (Manöver)*

Die Kriegerin kann ihre Attacke um -2 erschweren. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um +2 erhöht. Nur mit Nahkampftechniken bis auf Dolche einsetzbar.

*) Pro Runde kann nur eine Kampfsonderfertigkeit eingesetzt werden, die als Manöver gekennzeichnet ist.

Kampftechniken

Alle Nah- und Fernkampfwaffen sind einer Kampftechnik zugeordnet. Wie gut deine Heldin eine Kampftechnik beherrscht bestimmt, wie hoch ihre Spielwerte AT, PA und FK sind. Der Einfluss der Kampftechniken wurde in den Spielwerten deiner Heldin bereits berücksichtigt.



Ausrüstung

Gegenstand	Wo getragen?	Gegenstand	Wo getragen?
Feuerstein & Stahl	Lederrucksack	Papier, 1 Blatt	Lederrucksack
Gambeson	Am Körper	Schwerer Dolch	Am Gürtel
Geldbeutel	Lederrucksack	Verband (10x)**	Lederrucksack
Heiltrank (1W6 LeP)	Lederrucksack	Waffenpflegeset	Lederrucksack
Heiltrank (1W6 LeP)	Lederrucksack	Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	Lederrucksack
Holzschild	Umgehängt	Zunder (25x)	Zunderdose
Kleidungsset	Am Körper		
Kletterseil, 10 Meter*	Lederrucksack		
Kohlestift	Lederrucksack		
Kriegerbrief	Lederrucksack		
Lampenöl, 8 Stunden Brenndauer	Lederrucksack		
Langschwert	Am Gürtel		
Lederrucksack	Auf dem Rücken		
Öllampe	Lederrucksack		
Verfügbar ab KK 15			
Verfügbar ab KK 16			

- * Ein Kletterseil erleichtert Proben auf Klettern um +1.
- ** Ein Verband erleichtert Proben auf Heilkunde Wunden zur Versorgung von Verletzungen um +1.

Jeder Gegenstand (auch Waffen und Rüstungen) wird unter Ausrüstung in das Heldendokument eingetragen. Wenn alle Zeilen belegt sind, kann der Held keine weiteren Gegenstände mehr tragen. Er muss dann erst einen Gegenstand ablegen, um einen Zeilenplatz für einen neuen Gegenstand zur Verfügung zu stellen. Es gibt einige Gegenstände, von denen mehrere in einen einzelnen Zeilenplatz eingetragen werden können. Dazu zählen Verbände, Zunder und Munition wie Pfeile und Bolzen. Von diesen Gegenständen können jeweils 25 Stück in eine Zeile eingetragen werden.

Für jeden Punkt Körperkraft verfügt der Held zum Tragen von Ausrüstung über eine Zeile (mit jeweils zwei Zeilenplätzen). Eine grau unterlegte Zeile ist für den Helden zu Spielbeginn noch nicht nutzbar und steht erst zur Verfügung, nachdem sein KK-Wert gesteigert wurde (pro zusätzlichem Punkt KK kommt eine weitere Zeile mit zwei Zeilenplätzen dazu).

Besonderer Gegenstand	
Gegenstand	Wo getragen?
Wirkung	

Geldbeutel			
1		4	
Dukaten		Heller	
3		0	
Silbertaler		Kreuzer	
Umrechnungskurs			
1 Dukat	10 Silbertaler	100 Heller	1.000 Kreuzer

Abkürzungsverzeichnis

Abenteuerpunkt	AP	Gewandtheit	GE	Reichweite	RW
Astralenergie	AE	Initiative	INI	Rüstungsschutz	RS
Astralpunkt	AsP	Intuition	IN	Schadenspunkt	SP
Angriff	AT	Kampftechnikwert	KTW	Schicksalspunkte	Schips
Ausweichen	AW	Klugheit	KL	Steigerungsfaktor	StF
Belastung	BE	Konstitution	KO	Trefferpunkt	TP
Charisma	CH	Körperkraft	KK	Verteidigungswert	VW
Fernkampf	FK	Ladezeiten	LZ	Wirkungsdauer	WD
Fertigkeitspunkt	FP	Lebensenergie	LE	Würfel mit sechs Seiten	W6
Fertigkeitswert	FW	Lebenspunkt	LeP	Würfel mit zwanzig Seiten	W20
Fingerfertigkeit	FF	Mut	MU	Zauberdauer	ZD
Geschwindigkeit	GS	Parade	PA		

STEIGERUNG

Im Laufe des Heldenlebens entwickelt sich deine Heldin immer weiter und kann ihre Fähigkeiten mittels erworbener Abenteuerpunkte (AP) verbessern. Die Kostentabelle gibt die jeweiligen Kosten in Abenteuerpunkten für den neuen Wert an. Die Kosten zur Steigerung müssen für jeden Punkt einzeln gezahlt werden. Gesteigerte Spielwerte kannst du in den dafür vorgesehenen leeren Feldern auf dem Heldenbogen eintragen.

Einige einfache Zauber werden nach Spalte A gesteigert, die meisten Talente, Zauber und alle Kampftechnikwerte nach Spalte B oder C und einige besonders wichtige Talente, mächtige Zauber sowie Lebens- und Astralpunkte nach Spalte D. Eigenschaftswerte werden sogar nach Spalte E gesteigert.

Steigerung

Wert/Fähigkeit	Maximalwerte oder maximaler Zukauf	Kosten
Lebenspunkte	KO	StF D
Astralpunkte	Magier: KL, Elfe: IN	StF D
Fertigkeiten	höchste beteiligte Eigenschaft +2	StF A-D
Kampftechnikwert	Leiteigenschaft +2	StF B oder C
Sonderfertigkeit	–	je nach Sonderfertigkeit
Zauber	14	StF A-C

Kostentabelle (Steigerung mit Abenteuerpunkten)

Aktivierung auf	Steigerungsfaktor				
	A	B	C	D	E
0	1	2	3	4	–
1-12	1	2	3	4	15
13	2	4	6	8	15
14	3	6	9	12	15
15	4	8	12	16	30
16	5	10	15	20	45
17	6	12	18	24	60
18	7	14	21	28	75
19	8	16	24	32	90
20	9	18	27	36	105

REGENERATION UND HEILUNG

Regeneration

- Eine Regenerationsphase ist eine Ruhe- und Schlafphase von mindestens 6 Stunden Dauer.
- Pro Tag können bis zu zwei Regenerationsphasen genutzt werden.
- Normalerweise beträgt die Regeneration 1W6. Eine Heldin würfelt für Lebens- und Astralpunkte einzeln, verrechnet das Ergebnis mit den Mali und Boni ihrer augenblicklichen Situation und addiert dann den Wert zu ihrem aktuellen Wert. Negative Ergebnisse werden als 0 gewertet.
- Keine Heldin kann Punkte über den Höchstwert ihrer Lebens- oder Astralpunkte hinaus ansammeln.
- In der Regenerationsphase muss das Ausruhen allerdings auch möglich sein. Ist die Umgebung unruhig, nass oder kalt, halbiert sich die Regeneration. Bei besonders schlechten Bedingungen, wie in einem Sturm oder auf einen Pferderücken gebunden, fällt die Regeneration ganz aus.

Heilung

- Die erste Möglichkeit der Heilung ist Regeneration durch das Ausheilen von Wunden.
- Zusätzlich kann durch den Einsatz des Talents *Heilkunde Wunden* die Heilung beschleunigt werden. Hierzu reicht eine Probe ohne Modifikator, wobei bei Gelingen 3 LeP bei der nächsten Regenerationsphase zusätzlich zur normalen Regeneration zu den Lebenspunkten hinzuaddiert werden. Eine solche Behandlung dauert 15 Minuten. Eine Heldin kann pro Regenerationsphase nur einmal von einer

solchen Behandlung profitieren, mehrere gelungene Proben auf *Heilkunde Wunden* fügen also nicht weitere LeP zu den 3 zusätzlich zurückgewonnenen Punkten hinzu.

- Bei der zweiten Möglichkeit kommen Heilmagie, wie der Zauber BALSAM SALABUNDE oder alchimistisch hergestellte Heiltränke ins Spiel. Sie können sofort Lebenspunkte zurückgeben.

Letzte Rettung und Tod

Wenn die Lebenspunkte einer Heldin auf 0 oder darunter sinken, wird sie handlungsunfähig und darf keine weiteren Proben ablegen, außerdem droht der unwiederbringliche Tod der Heldin.

- Die Heldin verliert dann pro Runde einen weiteren Lebenspunkt.
- Fällt ihre Lebensenergie unter –10 LeP, stirbt die Heldin augenblicklich.
- Sind die Lebenspunkte einer Heldin auf 0 oder darunter gesunken, kann der Tod der Heldin vermieden werden, wenn eine Probe auf *Heilkunde Wunden* gelingt, die um die halben Lebenspunkte unter 0 erschwert ist. Jede Probe dauert 2 Runden. Bei Misslingen kann die Probe auf *Heilkunde Wunden* wiederholt werden, aber sie wird durch den weiteren Verlust an LeP immer schwerer. Die Lebensenergie der Heldin steigt bei einer gelungenen Probe auf 1 LeP. Dieser Vorgang wird „Stabilisieren“ genannt.
- Es ist möglich eine sterbende Heldin mit einem Heiltrank zu stabilisieren, solange ihre LeP dadurch auf mindestens 1 LeP steigen.

NOTIZEN



NOTIZEN



NOTIZEN



DIE BARONIEN DER HELDENTRUTZ



HINTERGRUND

Leomara Bärenherz wurde an einer ehrwürdigen Kriegerakademie ausgebildet. Die Abgänger solcher Akademien sind hervorragende Kämpfer und zeichnen sich durch tugendhaftes und ehrenvolles Verhalten aus. Als Zeugnis darüber erhalten sie zum Ende ihrer Ausbildung einen Kriegerbrief, der es ihnen unter anderem erlaubt, mächtige Zweihandschwerter zu führen. Krieger sind sehr hoch angesehen, und Leomara strebt danach, den hohen Erwartungen an sie gerecht zu werden.

Leomara ist zwölgöttergläubig, was unter den Menschen der am meisten verbreitete Glaube ist. Unter den Göttern steht sie Rondra, der Göttin von Ehre, Kampf und Mut, besonders nahe. Heimtücke, Feigheit und Hinterlist verabscheut sie besonders, widersprechen diese doch den Prinzipien, denen sie sich tief verbunden fühlt.

Eine Möglichkeit, ihre Ehre und ihre Kampfeskraft unter Beweis zu stellen, ergibt sich für Leomara, als die Kriegerin von der Hauptfrau der gräflichen Garde, Erlgard Hohenwald, angeheuert wird, eine Diebesbande zu stellen.

ICH WÜRDTE GERNE EINEN KRIEGER SPIELEN

Wenn du zwar gerne einen tapferen, mutigen Krieger spielen möchtest, dieser aber ein Mann sein soll, dann ist das kein Problem. Ändere einfach den Namen zu Leomar Bärenherz, und fertig ist dein neuer Krieger!