

ROMOXOSCH SOHN DES DWAROSCH ZWERG



Diesen Helden solltest du spielen, wenn du ein starker und widerstandsfähiger Zwerg sein willst, der auf Abenteuersuche mit seiner mächtigen Axt für Eindruck sorgt und auch mit den Fähigkeiten eines geborenen Bergmanns glänzen kann.

Eigenschaftsprüfung

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

Modifizierte Eigenschaftsprüfung

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

Fertigkeitsprüfung

Eine Fertigkeitsprüfung auf Talente besteht aus drei Eigenschaftsprüfungen und wird deshalb auch 3W20-Prüfung 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-Prüfungen innerhalb der 3W20-Prüfung misslingen, darfst du das Würfelergebnis einer oder mehrerer 1W20-Prüfungen 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 Fertigkeitsprüfung für alle drei 1W20-Prüfungen ausreichen und dürfen nicht mehrfach ausgegeben werden. Hast du keine FP mehr zum Ausgleichen, ist die Prüfung misslungen. Die Fertigkeitspunkte verbrauchen sich durch den Einsatz in einer Prüfung nicht dauerhaft, sondern stehen bei jeder neuen Prüfung wieder voll zur Verfügung.

Modifizierte Fertigkeitsprüfung

Eine erleichterte Prüfung (+) vereinfacht das Gelingen. Das bedeutet, alle an der Prüfung beteiligten Eigenschaftswerte werden für diese Prüfung um den angegebenen Wert erhöht. Eine erschwerte Prüfung (-) beeinträchtigt hingegen das Gelingen. Das bedeutet, du musst alle an der Prüfung beteiligten Eigenschaftswerte für diese Prüfung 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 der Zwerg maximal eine Kettenrüstung (BE = 0) trägt, hat die BE aber keine Auswirkung auf ihn, da er die Kampfsonderfertigkeit Belastungsgewöhnung II 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.

Romoxosch besitzt den Vorteil Zwergennase und erhält darum bei Prüfungen auf *Sinnesschärfe* zur Entdeckung von Geheimtüren, Hohlräumen, versteckten Schubladen und Ähnlichem eine Erleichterung von +1.

Da Romoxosch die Sonderfertigkeit Fallen entschärfen besitzt, kann er Fallen mithilfe des Talents *Schlösser knacken* entschärfen.

Name Romoxosch Sohn des Dwarosch

Eigenschaften

MU	KL	IN	CH
13	10	12	9
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
13	11	15	15
FF	GE	KO	KK

Talente

Talent	Probe	BE	StF	Fertigkeitswert
Körpertalente				
Klettern	MU/GE/KK	✓	B	4
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	✓	D	2
Kraftakt	KO/KK/KK	✓	B	8
Schwimmen	GE/KO/KK	✓	B	0
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		D	8
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		D	4
Verbergen	MU/IN/GE	✓	C	4
Gesellschaftstalente				
Betören	MU/CH/CH		B	0
Einschüchtern	MU/IN/CH		B	6
Gassenwissen	KL/IN/CH		C	2
Menschenkenntnis	KL/IN/CH		C	2
Überreden	MU/IN/CH		C	3
Verkleiden	IN/CH/GE		B	2
Willenskraft	MU/IN/CH		D	10
Naturtalente				
Fährtensuchen	MU/IN/GE	✓	C	2
Orientierung	KL/IN/IN		B	4
Pflanzenkunde	KL/FF/KO		C	0
Tierkunde	MU/MU/CH	✓	C	0
Wildnisleben	MU/GE/KO	✓	C	0
Wissenstalente				
Geographie	KL/KL/IN		B	1
Geschichtswissen	KL/KL/IN		B	5
Götter & Kulte	KL/KL/IN		B	3
Kriegskunst	MU/KL/IN		B	4
Magiekunde	KL/KL/IN		C	0
Sagen & Legenden	KL/KL/IN		B	5
Handwerkstalente				
Alchimie	MU/KL/FF	✓	C	0
Handel	KL/IN/CH		B	8
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	✓	B	8
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	✓	D	8
Schlösser knacken	IN/FF/FF	✓	C	5

Heldentyp

Zwerg



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 (Sships)

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

Hohe Lebenskraft IV

Die LeP sind um 4 Punkte höher als üblich (bereits eingerechnet).

Höheres Startkapital

Der Zwerg konnte sich mehr und teurere Ausrüstung leisten.

Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I

Der Zwerg bekommt 1 zusätzlichen LeP bei jeder Regenerationsphase dazu.

Zwergennase

Der Zwerg erhält bei Proben zur Entdeckung von Geheimtoren, Hohlräumen, versteckten Schubladen und Ähnlichem (in der Regel eine Probe auf *Sinnesschärfe*, in Ausnahmefällen auch *Intuition*) eine Erleichterung von +1.

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

Nachteile

Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

In jeder Situation, in der die Goldgier des Zwergs angesprochen sein könnte, muss er eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um sich zu beherrschen. Gelingt ihm diese Probe, ist alles in Ordnung, ansonsten muss er sich besonders goldgierig verhalten.

Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Du solltest bei Misslingen der Probe deinen Helden z. B. beim Finden von Schätzen jede Vorsicht vergessen lassen oder er versucht, bei seinem Auftraggeber eine höhere Belohnung auszuhandeln. Die schlechte Eigenschaft muss nicht ständig angewandt werden, sondern nur, wenn es gut passt. Goldgier sollte nicht dazu benutzt werden, alle Schätze für sich selbst zu beanspruchen oder Streit unter den Helden anzuzetteln.

Sonderfertigkeiten

Fallen entschärfen

Durch die Sonderfertigkeit kann der Held Fallen mithilfe des Talents *Schlösserknacken* entschärfen. Üblicherweise gilt für das Entschärfen von Fallen ohne diese Sonderfertigkeit eine Erschwernis von 3, die durch diese Sonderfertigkeit aber wegfällt.

Sprachen & Schriften

Garethi (die Verkehrssprache der meisten Menschen Aventuriens)
Rogolan (die Sprache der Zwerge)

Romoxosch kann alle hier aufgeführten Sprachen 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 sechseckigen 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 dein Held 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 dein Held dem Angriff entgangen.

Angriff (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 dein Held 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 Paradowert hat dein Held den Angriff abgewehrt.

Trefferpunkte (TP)

Waffen verursachen TP. Würfle die Anzahl der sechsseitigen 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 dein Held 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 Fernkampfwaffe 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

12

Ausweichen

6

Geschwindigkeit

6



Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP
Felsspalter	13	6	2W6+4
Schwerer Dolch	11	5	1W6+2
Waffenlos	13	8	1W6+1



Fernkampfwaffen

Waffen	FK	Reichweite (Schritt)			Ladezeit
		Nah FK+2	Mittel 0	Weit FK-2	
Leichte Armbrust	13	10	/ 50	/ 80	8 Aktionen
Munition					
Munition					
Munition					

Kampfsonderfertigkeiten

Belastungsgewöhnung I+II	Wuchtschlag I+II (Manöver)



Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge
Kettenrüstung	4	0 (2)	



Lebenspunkte (LeP)

Max. Aktuell

42	
----	--

Kampftechnik	Schadensbonus	AT/PA-Modifikator
Zweihandhieb Waffen	KK 13	0/-2
Dolche	GE 14	0/-1
Raufen	GE/KK 14	0/0

TP	Kampftechnik	Munition
Nah TP+1	Mittel 0	Weit TP-1
1W+6	Armbrüste	15 Bolzen
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○

Kampftechniken

Kampftechniken	Leit-eigenschaft	StF	KTW	AT/FK	PA
Nahkampf	Dolche	GE	B 10	11	4
	Hieb Waffen	KK	C 6	7	3
	Kettenwaffen	KK	C 6	7	
	Raufen	GE/KK	B 12	13	4
	Schilder	KK	C 6		3
	Schwerter	GE/KK	C 6	7	5
	Stangenwaffen	GE/KK	C 6	7	5
	Zweihand-hieb Waffen	KK	C 12	13	8
Fernkampf	Zweihand-schwerter	KK	C 6	7	5
	Armbrüste	FF	B 12	13	
	Bögen	FF	C 6	7	
	Wurfwaffen	FF	B 6	7	

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 der Zwerg maximal eine Kettenrüstung (BE = 2) trägt, hat die BE aber keine Auswirkung auf ihn, da er die Kampfsonderfertigkeit Belastungsgewöhnung II besitzt.



Schadenspunkte (SP)

Nachdem von den Trefferpunkten 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 dein Held 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+II

Diese Kampfsonderfertigkeit sorgt dafür, dass der Zwerg keine Belastung erhält, solange er maximal eine Kettenrüstung trägt und keine schwerere Rüstung.

Wuchtschlag I+II (Manöver)

Der Zwerg kann seine AT um -2 (Stufe I) oder -4 (Stufe II) erschweren. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um +2 (Stufe I) oder +4 (Stufe II) 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 dein Held eine Kampftechnik beherrscht bestimmt, wie hoch seine 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?
Bolzen (15x)	Köcher	Wasserschlauch (2x)	Lederrucksack
Bolzenköcher	Am Gürtel	Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	Lederrucksack
Felsspalter	In der Hand	Zunder (25x)	Zunderdose
Feuerstein & Stahl	Lederrucksack		
Geldbeutel	Am Gürtel		
Kleidungsset	Am Körper		
Kettenrüstung	Am Körper		
Lampenöl, 12 Stunden Brenndauer	Lederrucksack		
Laterne	Lederrucksack		
Lederrucksack	Auf dem Rücken		
Leichte Armbrust	Auf dem Rücken		
Starker Heiltrank (1W6+4 LeP)	Lederrucksack		
Lederrucksack	Auf dem Rücken		
Verband (10x)*	Lederrucksack		
Waffenpflegeset	Lederrucksack		
Verfügbar ab KK 16			

- * 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			
6		1	
Dukaten		Heller	
7		8	
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 dein Held immer weiter und kann seine 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



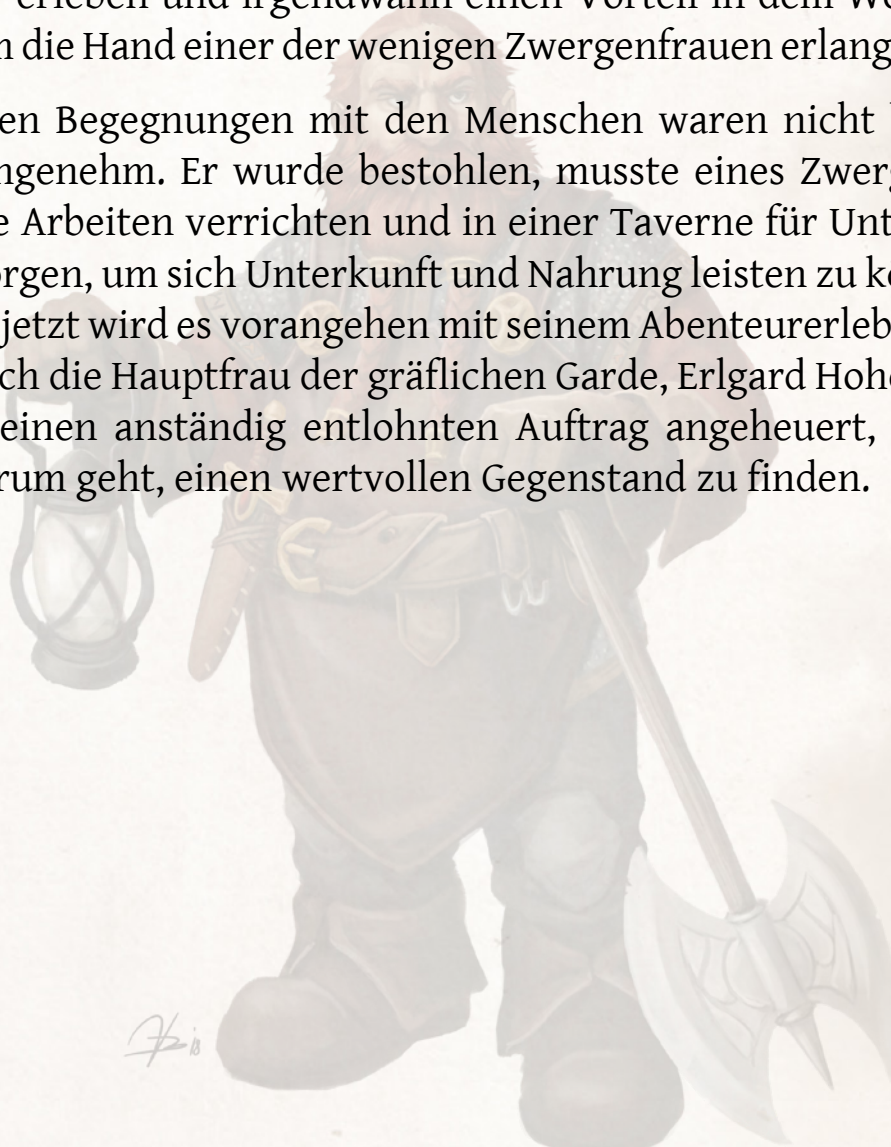
DIE BARONIEN DER HELDENTRUTZ



HINTERGRUND

Romoxosch Sohn des Dwarosch wuchs in den Stollen eines Bergwerks der Zwergenreiche auf. Nur selten verirren sich Zwerge an die Oberfläche Aventuriens, wo die großgewachsenen Menschen wohnen. Doch Romoxosch möchte mehr von der Welt sehen, Abenteuer erleben und irgendwann einen Vorteil in dem Wettbewerb um die Hand einer der wenigen Zwergenfrauen erlangen.

Seine ersten Begegnungen mit den Menschen waren nicht besonders angenehm. Er wurde bestohlen, musste eines Zwerges unwürdige Arbeiten verrichten und in einer Taverne für Unterhaltung sorgen, um sich Unterkunft und Nahrung leisten zu können. Doch jetzt wird es vorangehen mit seinem Abenteuerleben, hat ihn doch die Hauptfrau der gräflichen Garde, Erlgard Hohenwald, für einen anständig entlohnnten Auftrag angeheuert, bei dem es darum geht, einen wertvollen Gegenstand zu finden.



ICH WÜRDGE GERNE EINE ZWERGIN SPIELEN

Wenn du gerne eine starke Zwergin mit mächtiger Axt spielen möchtest, dann ändere einfach den Namen zu Romoxoscha Tochter der Dwaroscha. Zwerginnen werden sehr selten geboren und werden von den männlichen Zwergen sehr umworben und behütet, deshalb ziehen sie eher selten auf Abenteuerfahrt. Vielleicht möchte Romoxoscha aber eine Weile vor dieser Aufmerksamkeit fliehen oder ihren ganz eigenen Weg gehen.