

Name *Zwerg:* Ozruk, Surtur, Brinnhild, Annikke, Jaro, Gorzata, Dimrud, Rundrig, Jarl, Aztoq *Elf:* Elohiir, Sharaseth, Hasrith, Shevaral, Cadeus, Eldar, Kithracet, Thelian *Halbling:* Finnegan, Oliva, Randel, Bartek, Alberada, Baldovin, Becca *Mensch:* Falk, Ruttgar, Greger, Bryanna, Woltan, Kastor, Shanna, Ajax, Randur

Aussehen

Wähle jeweils eines

Augen harter Blick, toter Blick oder eifriger Blick

Körper muskulöser Körper, geschmeidiger Körper oder gezeichneter Körper

Haar wildes Haar, kahlgeschoren oder zerbeulter Helm

Haut schwielige Haut, gebräunte Haut oder vernarbte Haut

Rüstung



Trefferpunkte

Deine maximalen TP sind 10+Konstitution.

Schaden

Dein Grundscha-den beträgt 1W10.



Gesinnung

Wähle eine Gesinnung

- ☐ Gut
Verteidige die Schwächeren.
- ☐ Neutral
Besiege einen würdigen Gegner.
- ☐ Böse
Töte einen Feind, der wehrlos ist oder sich ergeben hat.

Attribute

<input type="radio"/> Stärke <input type="radio"/> Schwach -1	<input type="radio"/> Geschicklichkeit <input type="radio"/> Zittrig -1	<input type="radio"/> Konstitution <input type="radio"/> Krank -1
<input type="radio"/> Intelligenz <input type="radio"/> Benommen -1	<input type="radio"/> Weisheit <input type="radio"/> Verwirrt -1	<input type="radio"/> Charisma <input type="radio"/> Verängstigt -1

Bande

Schreibe den Namen eines Gefährten in mindestens eine dieser Leerstellen

_____ verdankt mir sein/
ihr Leben, ob er/sie es zugibt oder nicht.
Ich habe geschworen, _____
zu beschützen.
Ich mache mir Sorgen, ob
_____ in der
Lage ist, im Dungeon zu überleben.
_____ ist weich, doch ich
werde ihn/sie so hart machen, wie ich es bin.

Spielzüge zu Beginn

Wähle ein Volk (du erhältst den zugehörigen Spielzug)

- ☐ Zwerg
Wenn du mit jemandem trinkst, darfst du KO statt CH nutzen, um mit ihm zu verhandeln.
- ☐ Elf
Wähle eine Waffe. Behandle Waffen dieser Art so, als hätten sie die Eigenschaft präzise.
- ☐ Halbling
Wenn du einer Gefahr trotzt und dabei deine geringe Größe zu deinem Vorteil nutzt, erhältst du +1 auf deinen Wurf.
- ☐ Mensch
Einmal pro Kampf kannst du einen einzelnen Schadenswurf wiederholen (deinen oder den von jemand anderem).

Du beginnst das Spiel außerdem mit diesen Spielzügen

- ☒ Stangen verbiegen, Gatter anheben
Wenn du rohe Kraft benutzt, um eine Sache zu zerstören, würfle+ST.
Bei einer 10+ wähle drei.
Bei 7-9 wähle zwei.
- ☒ Gerüstet
Du ignorierst bei von dir getragenen Rüstungen die Eigenschaft schwerfällig.
- ☒ Einzigartige Waffe
Dies ist deine Waffe. Es gibt viele wie sie, aber diese ist die Deine. Sie ist dein bester Freund. Sie ist dein Leben. Du meisterst sie, wie du auch dein Leben meistern musst. Ohne dich ist deine Waffe nutzlos. Ohne deine Waffe bist du nutzlos. Du musst deine Waffe wahrhaftig führen.

Wähle einen Grundtyp (alle haben 2 Gewicht)

- | | | |
|---|--|--|
| <input type="radio"/> Schwert | <input type="radio"/> Hammer | <input type="radio"/> Flegel |
| <input type="radio"/> Axt | <input type="radio"/> Speer | <input type="radio"/> Fäuste |
| <input type="radio"/> Hand | <input type="radio"/> Kurz | <input type="radio"/> Lang |
| <input type="radio"/> Haken und Stacheln (+1 Schaden, +1 Gewicht) | <input type="radio"/> Gezackte Klinge (+1 Schaden) | <input type="radio"/> Riesig (brutal, wuchtig) |
| <input type="radio"/> Scharf (Durchdringung +2) | <input type="radio"/> Leuchtet in Gegenwart einer Kreaturenart deiner Wahl | <input type="radio"/> Vielseitig (wähle eine zusätzliche Reichweite) |
| <input type="radio"/> Ausbalanciert (präzise) | | <input type="radio"/> Gut gearbeitet (-1 Gewicht) |

Wähle ihr Aussehen

- | | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> Altertümlich | <input type="radio"/> Verziert | <input type="radio"/> Unheimlich |
| <input type="radio"/> Makellos | <input type="radio"/> Blutverkrustet | |

Ausrüstung



Deine Tragkraft beträgt 12+ST.
Du beginnst das Spiel mit deiner Einzigartigen Waffe und Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht).

Wähle deine Rüstung

- ☐ Kettenpanzer (Rüstung 1, 1 Gewicht) und Abenteurerausrüstung (1 Gewicht)
- ☐ Schuppenpanzer (Rüstung 2, 3 Gewicht)



Wähle zwei

- ☐ Zwei Heiltränke (0 Gewicht)
- ☐ Schild (+1 Rüstung, 2 Gewicht)
- ☐ Gegengift (0 Gewicht), Rationen (5 Anwendungen, 1 Gewicht),
- ☐ Kräuter und Umschläge (1 Gewicht)
- ☐ 22 Münzen









Spielzüge für Fortgeschrittene

Wenn du eine Stufe von 2–5 erreichst, wähle aus den folgenden Spielzügen

- ☐ Gnadenlos
Wenn du Schaden verursachst, verursache +1W4 Schaden.
- ☐ Erbstück
Wenn du die in deiner Einzigartigen Waffe wohnenden Geister befragst, gewähren sie dir eine Einsicht bezüglich deiner aktuellen Situation. Vielleicht stellen dir die Geister auch Gegenfragen.
Würfle+CH.
 Bei einer 10+ wird der SL die Einsicht detailliert erklären.
 Bei 7–9 bekommst du nur einen oberflächlichen Eindruck.
- ☐ Rüstungsmeisterschaft
Wenn du deine Rüstung die Wucht eines Angriffes abfangen lässt, richtet der Angriff bei dir keinen Schaden an. Allerdings reduzierst du den Wert deiner Rüstung oder deines Schildes (deine Wahl) um 1. Der Wert wird jedes Mal reduziert, wenn du diese Wahl triffst. Wenn der Rüstungswert dadurch auf 0 sinkt, ist der Gegenstand zerstört.
- ☐ Verbesserte Waffe
Wähle eine zusätzliche Verbesserung für deine Einzigartige Waffe.
- ☐ Rotsehen
Wenn du während eines Kampfes Gewissheit erlangst, erhältst du +1 auf deinen Wurf.
- ☐ Verhörspezialist
Wenn du beim Verhandeln die Androhung von Gewalt als Druckmittel benutzt, darfst du +ST statt +CH würfeln.
- ☐ Blut gewittert
Wenn du einen Gegner haust & stichst, verursacht dein nächster Angriff gegen diesen Gegner +1W4 Schaden.
- ☐ Multitalent
Du erhältst einen Spielzug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.
- ☐ Eisenhaut
Du erhältst +1 Rüstung.
- ☐ Schmied
Wenn dir eine Schmiede zur Verfügung steht, kannst du die magischen Kräfte einer Waffe auf deine Einzigartige Waffe übertragen. Die andere Waffe wird dabei zerstört und deine Einzigartige Waffe erhält alle ihre magischen Fähigkeiten.

Wenn du eine Stufe von 6–10 erreichst, wähle einen Spielzug aus der folgenden Liste oder der Liste der Stufe-2–5

- ☐ Blutrünstig
Ersetzt: Gnadenlos
Wenn du Schaden verursachst, verursache +1W8 Schaden.
- ☐ Rüstungsperfektion
Ersetzt: Rüstungsmeisterschaft
Wenn du deine Rüstung die Wucht eines Angriffes abfangen lässt, richtet der Angriff bei dir keinen Schaden an und du erhältst einmalig +1 gegen den Angreifer. Allerdings reduzierst du den Wert deiner Rüstung oder deines Schildes (deine Wahl) um 1. Der Wert wird jedes Mal reduziert, wenn du diese Wahl triffst. Wenn der Rüstungswert dadurch auf 0 sinkt, ist der Gegenstand zerstört.
- ☐ Böser Blick
Voraussetzung: Rotsehen
Wenn du dich in den Kampf begibst, würfle+CH.
 Bei einer 10+ nimm 2 Punkte.
 Bei 7–9 nimm 1 Punkt.
Gib Punkte aus, um mit einem NSC Blickkontakt aufzunehmen. Dieser wird erstarren oder zurückweichen und kann nicht handeln, bis du deinen Blick abwendest.
 Bei einer 6- betrachten deine Gegner dich sofort als die größte Bedrohung.
- ☐ Blut geleck
Ersetzt: Blut gewittert
Wenn du einen Gegner haust & stichst, verursacht dein nächster Angriff gegen diesen Gegner +1W8 Schaden.
- ☐ Tausendsassa
Du erhältst einen Spielzug einer anderen Klasse. Behandle deine Stufe dabei so, als sei sie um 1 niedriger.
- ☐ Stahlhaut
Ersetzt: Eisenhaut
Du erhältst +2 Rüstung.
- ☐ Todesblick
Wenn du dich in den Kampf begibst, würfle+WE.
 Bei einer 10+ benenne jemanden, der leben wird und jemanden, der sterben wird.
 Bei einer 7–9 benenne jemanden, der leben wird oder jemanden, der sterben wird. Benenne NSC, keine Spielercharaktere. Der SL wird deine Vorahnung wahrwerden lassen, solange es auch im Entferntesten möglich ist.
 Bei einer 6- siehst du deinen eigenen Tod voraus und erhältst für den Rest des Kampfes dauerhaft -1.
- ☐ Ein Auge für Waffen
Wenn du die Bewaffnung eines Gegners musterst, frage den SL, wie viel Schaden er verursacht.
- ☐ Überlegener Krieger
Wenn du beim Hauen & Stechen eine 12+ würfelst, verursachst du deinen Schaden, vermeidest einen Gegenangriff und beeindruckst, entsetzt oder verängstigt deinen Gegner.