

Helden Verwundungen

2	Tot – Der Held ist komplett zu entfernen.
3	Gefallen – Der Held wird so früh wie möglich wie ein Objekt für das Szenario „Take the high Ground“ behandelt. Gewinnt seine Truppe wird er komplett wiederhergestellt, andernfalls ist er Tot .
4	Armwunde – Der Held darf nur noch eine Handwaffe benutzen. Eine weitere Armwunde lässt ihn verbluten, er ist Tot .
5	Beinwunde – Der Held erhält ein Malus von -1“ auf seine Bewegung. Eine weitere Beinwunde lässt ihn verbluten, er ist Tot .
6	Wiederhergestellt – er darf an weiteren Schlachten teilnehmen.
7	Wiederhergestellt – er darf an weiteren Schlachten teilnehmen.
8	Ist doch nur'n Kratzer! - Der Held fällt für eine Schlacht aus, oder er würfelt auf dieser Tabelle neu.
9	Fleischwunde - Der Held fällt für eine Schlacht aus.
10	Empfindliche Wunde – Wirf vor weiteren Schlachten einen W6, bei einer 1 kann er an der Schlacht nicht teilnehmen. Mehrere dieser Wunden erzwingen mehrere Würfe.
11	Die Wunden eines Helden! - Seine Truppe ist dermaßen von der Aufopferung ihres Helden beeindruckt das sie +W6 Einflusspunkte erhalten, zusätzlich ist der Held Wiederhergestellt .
12	Schutz der Valar – Durch den Schutz der Valar, oder durch andere dunkle Mächte, wird der Held Wiederhergestellt und erhält +1 Schicksal.

Krieger Verwundungen

1	Tot – Das Abenteuer des Kriegers endet hier.
2 – 3	Verwundet – Der Krieger kann den nächsten Schlag nicht treffen.
4 – 6	Wiederhergestellt – Der Krieger kann normal weiterkämpfen.

Helden erhalten einen **Erfahrungspunkte** für folgende Tätigkeiten:
=> Für jeden Lebenspunkt den er einem feindlichem Modell abzieht, selbst wenn dieser bei Helden durch Schicksal wiederhergestellt wird.
=> Für jedes gespieltes Szenario.
=> Für jeden Sieg seiner Truppe.

Wenn der Held dadurch **5 EP oder mehr** erreicht darf auf der **allgemeinen Fertigkeiten Tabelle** gewürfelt werden.

1	Kampf/Schuss – K darf für Nahkampf oder Fernkampf um +1 erhöht werden. Max. 6/3
2	Stärke/Verteidigung – S oder V dürfen +1 erhöht werden. Nur einmal steigerbar.
3	Mut – Der M Wert darf +1 gesteigert werden. Max. 6
4	Attacken/Leben – A oder L darf um +1 gesteigert werden. Nur einmal steigerbar.
5	Spezial - Es dürfen Fertigkeiten von deiner Rassen Fertigkeitstabelle erlernt werden!
6	Wählen – Wähle ein Ergebnis aus der Tabelle

Helden die **Spezial** gewürfelt haben und somit neue Fertigkeiten ihrer Rasse erlernen dürfen, erhalten **Fertigkeitspunkte**, diese ergeben sich wie folgt:
EP aus der letzten Schlacht erhalten + 3 + W3 = FP
Fertigkeitspunkte können sofort in Fertigkeiten investiert werden, oder für den Erwerb größerer Fertigkeiten gespart werden.
Alle Fertigkeiten dürfen nur einmal erlernt werden!

Krieger verdienen Erfahrungspunkte wie Helden, nur erhalten sie keine EP durch den Sieg der Truppe. Dürfen aber **auch bei 5 EP oder mehr** auf ihrer **Aufstiegs Tabelle** würfeln.

1	Beförderung! - Der Krieger erhält eine Beförderung nach den Möglichkeiten seiner Rasse.
2 - 5	Kein Effekt! - Der Krieger bleibt bei seinem normalem Status.
6	Held! - Der Krieger hat sich als Held bewiesen und startet mit 1 Heldentumspunkt. Seine EP werden auf 0 gesetzt.

Der Trupp erhält auch **Einflusspunkte** auf folgende Weise:

=> 2 Für jedes gespielte Szenario

=> +1 Für Unentschiedene Schlachten.

=> +2 Für Siege.

Alle Rassen haben dann ihre eigenen Tabellen für Verstärkung und Ausrüstung.

Jeder Wurf auf der Tabelle für Verstärkung kostet **3 Punkte**,

das Ergebnis lässt sich auch mit den EfP modifizieren.

Punktekosten für Helden ermitteln

Grundpreis des Kriegermodells bevor es zum Helden wurde.	Normale Punktekosten nach Regelbuch
H/W/S jede Aufwertung	Jeweils +5
K, S, V, M jede Aufwertung	Jeweils +5
A, L jede Aufwertung	Jeweils +10
Fertigkeiten jede erworbene	FP Kosten der Fertigkeiten
Ausrüstung	Siehe <u>Punkte für Ausrüstung Tabelle</u>

Krieger werden normal mit den Punkten für ihren Truppentyp aus dem Regelbuch Berechnet.

Wenn eine Truppe einen geringeren Punktwert als die gegnerische hat darf sie für **jeden 15 Punkte großen Unterschied** einen Würfelwurf in der Schlacht wiederholen und erhält in gleichem Maße nach der Schlacht zusätzliche Einflusspunkte.

Attacken + Lebenspunkte < 3	
Handwaffe	gratis
Warg/ Pferd	6
Gerüstetes Pferd	9
Speer/ Pike/ Zweihandwaffe	1
Wurfwaffe	1
Lanze	1
Bogen/ Orkbogen/ Zwergenbogen	1
Armbrust/ Langbogen	2
Schild	1
Attacken + Lebenspunke > 2	
Handwaffe	gratis
Warg/ Pferd	10
Gerüstetes Pferd	15
Speer/ Pike/ Zweihandwaffe	5
Wurfwaffe	5
Lanze	5
Bogen/ Orkbogen/ Zwergenbogen	5
Armbrust/ Langbogen	5
Schild	5