

Zwergen Fertigkeitenbaum und Tabellen

|     | Offensiv                          | Defensiv               | Taktik                             | FP Kosten |    |
|-----|-----------------------------------|------------------------|------------------------------------|-----------|----|
| I   | +1 KN                             | Parade                 | +1 H      +1 W                     | 5         |    |
| II  | Wurfspezialist                    | Schildstoß      Abwehr | +1 H      +1 W                     | 8         | 7  |
| III | Zweihand Meister      Schildramme | Verteidiger      +1 V  | Taktiker      Gunst des Rates      | 9         | 8  |
| IV  | Wuchtschlag      Präzision        | Hart wie Stein         | Kein Rückzug!      Wahrer Anführer | 11        | 10 |

+1 KN – Mit dieser Fertigkeit darf nur der Kampfwert für den Nahkampf gesteigert werden, auch hier gilt das Maximum von 6.

Wurfspezialist – Der Held trifft mit Wurfäxten schon auf 3+ .

Zweihand Meister – Keine -1 Mali auf KN beim benutzen von Zweihandäxten.

Schildramme – Wenn der Held mit einem Schild angreift wirf einen W6, bei 3-6 wird das angegriffene Modell zu Boden geworfen und kämpft wie in „Modelle am Boden“ beschrieben.

Wuchtschlag – Wenn der Held mit einer Zweihandaxt angreift, darf er +1 auf den Schadenswurf addieren.

Präzision – Der Held darf Schadenswürfe wiederholen.

Parade – Der Gegner wird gezwungen einen W6 Wurf zum Gewinnen des Nahkampfes zu wiederholen, kostet 1 H.

Schildstoß – Schildblock lässt eine Attacke zu die Schaden zufügt.

Verteidiger – Der Held darf beim Einsatz von Schildblock von anderen Modellen unterstützt werden.

Abwehr – Der Held darf auch mit Zweihandäxten Schildblock durchführen.

Hart wie Stein – Der Held darf auf der Verwundungstabelle einen Wurf wiederholen.

Taktiker – Wenn ein feindlicher Held in 6“ Umkreis eine heroische Attacke ausruft darf der Held auch eine ausrufen die keinen Heldentumspunkt kostet.

Gunst des Rates – Der Held darf auf der Einflusstabelle seinen Wurf wiederholen.

Kein Rückzug! – Alle Krieger in 12“ Umkreis um den Helden bestehen automatisch alle Mutttests solange der Held sich nicht bewegt, nur einmal in jeder Schlacht anwendbar.

Wahrer Anführer – Der Wirkungskreis für „Haltet Stand!“ wird verdoppelt.

Zwerge Ausrüstung Optionen

|                 |   |
|-----------------|---|
| Zwergenbogen    | 1 |
| Zweihandaxt     | 1 |
| Wurfäxte        | 1 |
| Schild          | 1 |
| Schwere Rüstung | 2 |

Zwerge Einfluss Tabellen

|                                             |   |
|---------------------------------------------|---|
| Kein Effekt                                 | 1 |
| Krieger mit Zweihandaxt                     | 2 |
| Krieger mit Schild                          | 3 |
| Krieger mit Zwergenbogen                    | 4 |
| Wähle ein Ergebnis                          | 5 |
| Wirf einen W3 für die nebenstehende Tabelle | 6 |

|                   |   |
|-------------------|---|
| Eisenwache        | 1 |
| Zwergenwaldläufer | 2 |
| Khazâd-Wache      | 3 |

Zwerge Beförderungstabelle

|                                                  |
|--------------------------------------------------|
| Eisenwache – für Krieger mit Schilden            |
| Zwergenwaldläufer – für Krieger mit Zwergenbögen |
| Khazâd-Wache – für mit Zweihandäxten             |

Zwerge Starttrupp

- 2 Krieger mit Zwergenbögen
- 2 Krieger mit Zweihandwaffen
- 3 Krieger mit Schilden und Handäxten

Aus diesen Truppen: 1 Held mit +1 auf H/W/S  
1 Held mit +1 auf S

## Regelübersicht für Fertigkeitenbaum

### Fertigkeitenbaum:

- Alle Fertigkeiten, besonders Aufwertungen für Profilwerte, dürfen **nur einmal erlernt werden**.
- Der  gibt mögliche **Fortschrittswege** für bestimmte Fertigkeiten vor, zeigen zwei Pfeile diese Wege an darf nur einer gewählt werden.
- Die Fertigkeiten sind in **Stufen I – IV** unterteilt, die auch für die Wertigkeit der Fertigkeit stehen, höhere Stufen haben somit höhere FP Kosten. Zwei Fertigkeiten auf einer Stufe **schließen sich gegenseitig aus** und können nicht zusammen erlernt werden, vorhergehende Pfeile geben dann die einzige Möglichkeit an.
- Die **FP Kosten** werden schablonenhaft mit den Fertigkeiten verglichen, möchte man z.B. von zwei Fertigkeiten auf einer Stufe die Linke erlernen nimmt man den linken Wert bei den FP Kosten.

Formel für FP die der Held zur Verfügung hat:

**EP aus der letzten Schlacht erhalten + 3 + W3 = FP**

- Daraus resultierende FP dürfen sofort in Fertigkeiten **investiert werden**, oder, auf dem Datenblatt vermerkt, für spätere Aufstiege **gespart werden**.
- Der Held verdient wirklich **nur dann** FP wenn er auf der *allgemeinen Fertigkeiten Tabelle* **Spezial** gewürfelt hat. Dies symbolisiert dass der Held sich nur dann auf seine neuen Erfahrungen konzentriert.