



## Marf, Tarf und Narf

Die Zwergenbrüder aus Silberhall ~ Rang 21

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

**M** Stärkepunkte

1 2 3 4 T 1 2 3 4 N 1 2 3 4

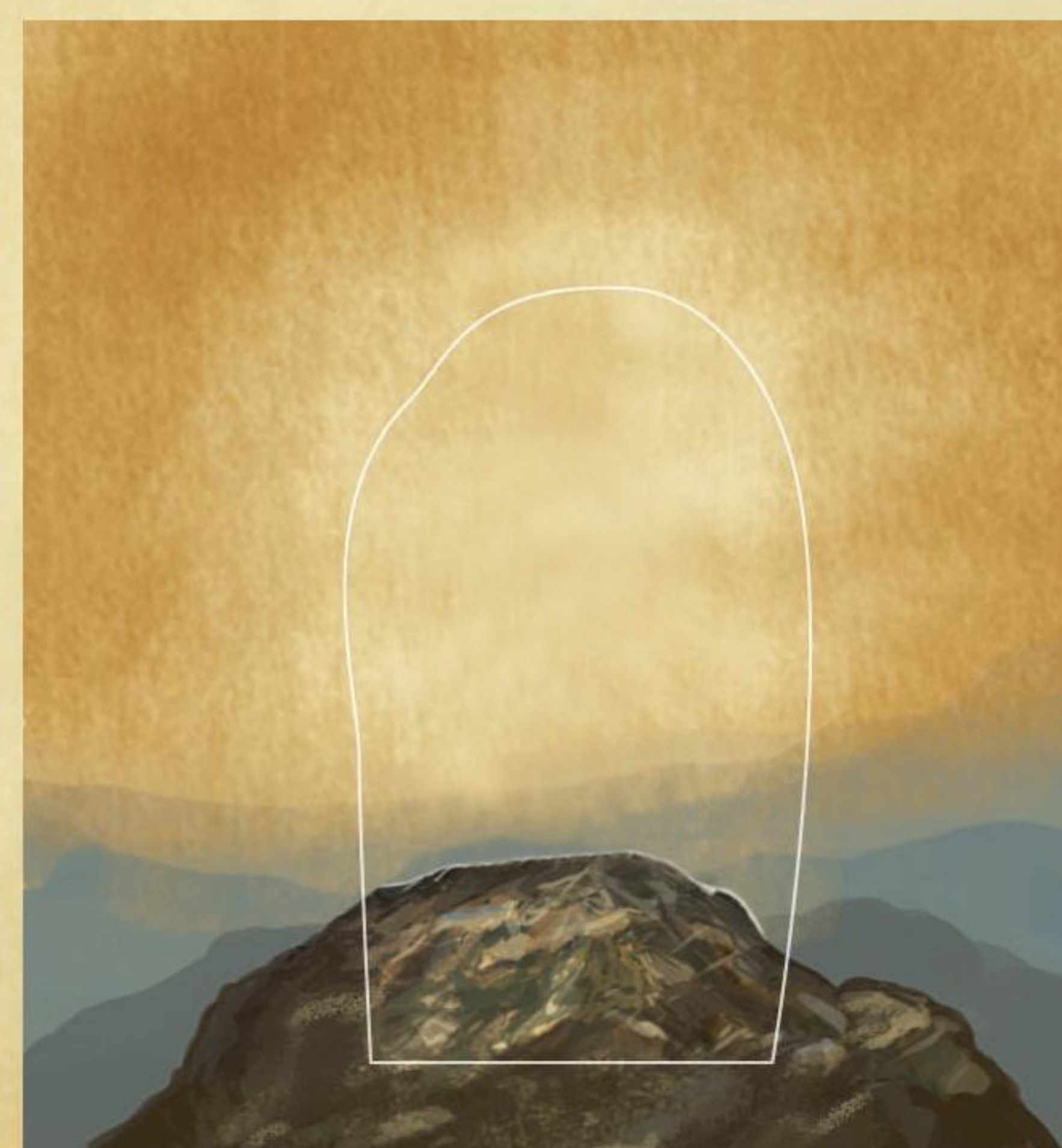
**Sonderfähigkeit:** Marf, Tarf und Narf sind jeweils eigene Kämpfer und haben deshalb eigene Werte. Jeder von ihnen hat seine eigenen Willenspunkte, seine eigenen Stärkepunkte und seinen eigenen Würfel. In einem Kampf kämpfen sie zusammen. Fällt einer der drei Zwerge auf Null Willenspunkte, verliert er keinen Stärkepunkt, sondern nimmt so lange nicht mehr an Kämpfen teil, bis er wieder Willenspunkte hat.

**M** Willenspunkte

**T**

**N**

0	1	2	3	4	5	6
0	1	2	3	<u>4</u>	5	6
0	1	2	3	<u>4</u>	5	6
0	1	2	3	<u>4</u>	5	6



Als Figur wird die Figur mti den drei Silberzwerge verwendet.

Jeder der Drei startet mit 4 Willenspunkten und einem Stärkepunkt. Immer wenn der Spieler Willenspunkte oder Stärkepunkte erhält, wählt er, welcher der Drei wieviel erhält. Gold oder Gegenstände gelten für alle Drei und können beliebig eingesetzt oder verteilt werden.

*Bsp: Nutzt der Spieler einen Trank der Hexe, kann er einen beliebigen Würfel verdoppeln.*

*Bsp: Hat der Spieler ein 4er Heilkraut, kann er Tarf und Narf jeweils einen Willenspunkt und Marf zwei Willenspunkte geben.*

Besitzt der Spieler alle drei Runensteine, so tauscht er **alle** Würfel gegen **einen** schwarzen Würfel ein. Alle Zwerge mit Willenspunkten kämpfen; wenn ein Zwerg 0 Willenspunkte hat, kann er nicht kämpfen. Sollte der Spieler Willenspunkte erhalten, kann er diese dem "erschöpften" Zwerg geben und ab sofort ist dieser wieder voll einsatzbereit.

*Bsp: Marf hat 3 SP und 0 WP, Tarf hat 2 SP und 3 WP und Narf hat 1 SP und 5 WP. In einem Kampf können nur Tarf und Narf kämpfen. Der Spieler hat nun 3 SP und würfelt mit zwei Würfeln. Als Belohnung nimmt er Willenspunkte. Die Willenspunkte gibt er Marf, damit dieser im nächsten Kampf wieder teilnehmen kann.*

Im Kampf werden die Stärkepunkte aller mitkämpfenden Zwerge addiert, die Würfel werden zusammen geworfen und der höchste wird ausgewählt.

*Bsp: Alle drei Zwerge haben über 0 WP und nehmen deshalb an einem Kampf teil. Marf hat 3 SP, Tarf 2 SP und Narf 3 SP. Sie haben also einen SP-Wert von 8. Nun würfelt Tarf eine 3, Marf eine 5 und Narf eine 3. Ihr Kampfwert ist also 5.*

Den Zwergen ist es nicht möglich, einen Helm zu tragen.

Besitz ein Zwerg eine bestimmte Anzahl an Willenspunkten, so schalter er eine weiterFähigkeit frei.

Marf: Marf hat ab sechs WP zwei anstatt einem Würfel.

Tarf: Der Spieler hat immer ein Fernrohr, wenn Tarf min. fünf WP hat.

Narf: Hat Narf sechs WP, so werden alle schlechten Effekte von Ereigniss- oder Sturmkarten automatisch abgewehrt.