

Die letzte Hoffnung – Kreaturen

Das Graue Gebirge

	Wargor	Skelett*	Bergskral	Troll
Willenspunkte	6	9	10	14
Stärke	2	3	6	14
6er Würfel	2	2	3	3
mögliche Kampfkraft	4 - 14	5 - 15	8 - 24	16 - 32
erwartete Kampfkraft	7,06	9,31	12,31	20,31
Würfel bei ≤ 6 WP		1	2	2
mögliche Kampfkraft		4 - 9	8 - 18	16 - 26
erwartete Kampfkraft		6,5	11,06	19,06
Sieg in 1.Runde	13	17	22	34
Belohnung	3 WP	(1 kl. Gegenst.)	6 WP / 1 SP	10 W / 2 SP

Krahd

	Skelett *	Wachtroll	Corion	Undavahr	Tuavahr	Gonhar
Willenspunkte	9	8	6	10	12	20
Stärke	3	12	8	10	16	12
Würfel	2x weiß	3x rot	1 x grau	2 x grau	2 x grau	3 x grau
mögliche Kampfkraft	5 - 15	14 - 30	12 - 18	16 - 30	22 - 36	20 - 42
erwartete Kampfkraft	9,31	18,31	15	20	26	25,04
Würfel bei ≤ 6 WP	1x weiß	2x rot		1 x grau	1 x grau	1 x grau **
mögliche Kampfkraft	4 - 9	14 - 24		14 - 20	20 - 26	16 - 22
erwartete Kampfkraft	6,5	17,06		17	23	19
Sieg in 1.R.	17	26	22	30	38	44
Belohnung	(1 kleiner Gegenst.)	8 WP / 1 SP	6 WP / 1 SP	8 WP / 1 SP	12 WP oder 3 SP	10 WP oder 3SP

* Sonderregeln bei Skeletten

** zwischen 7 und 14 WP: 2 graue Würfel