



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

REN

Meisterdieb aus dem Steppenland
Rang 32

Sonderfähigkeit: Ren kann zu Beginn eines Kampfes den Gegner beklauchen. Hierzu würfelt er mit einem Heldenwürfel: 1-2 = missglückt; 3-4 = +1 Goldstück; 5-6 = +2 Goldstücke. Das Beklauchen zählt wie eine Kampfrunde und kostet eine Stunde.



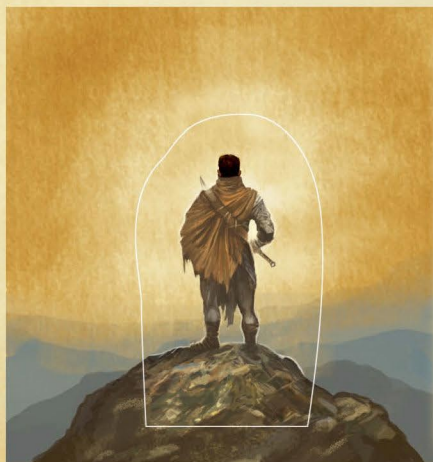
Stärkepunkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----



Willenspunkte

					0	1	2	3	4	5	6
					7	8	9	10	11	12	13
					14	15	16	17	18	19	20



Ren wuchs als Mitglied einer erfolgreichen Diebesgilde in den östlichen Steppenländern Andors auf und wurde schon von Kindesbeinen an in den Künsten ihrer Gilde unterrichtet.

Natürlich bringt das Beklauchen kein „Extra-Gold“ – wenn es gelingt, ein oder sogar zwei Goldstücke zu erbeuten, werden diese vom eigentlichen Schatzwert der jeweiligen Kreatur abgezogen.

Bsp: Ein Gorr wird von Ren erfolgreich um 2 Goldstücke erleichtert und schließlich besiegt. Jetzt muss Ren als Lohn die 2 Willenspunkte nehmen, da er das Gold ja bereits hat.

Als mögliche vereinfachte Abwandlung von der 4. Legende kann Ren beim Aufheben eines Edelsteins ebenfalls eine Würfelprobe machen, wobei bei einer sechs (oder nach Belieben bei noch einer Zahl) der Feuerstoß ausbleibt.



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

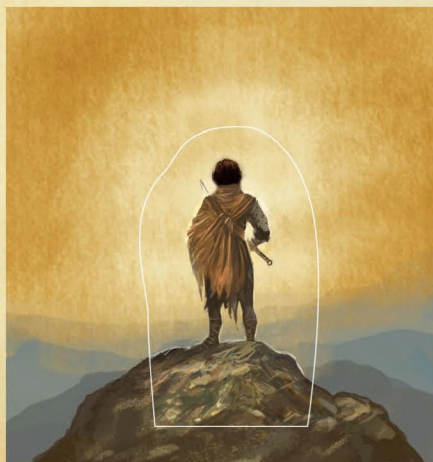
LYNN
Meisterdiebin aus dem Steppenland
Rang 32

Sonderfähigkeit: Lynn kann zu Beginn eines Kampfes den Gegner beklauen. Hierzu würfelt sie mit einem Heldenwürfel: 1-2 = missglückt; 3-4 = +1 Goldstück; 5-6 = +2 Goldstücke. Das Beklauen zählt wie eine Kampfrunde und kostet eine Stunde.

Willenspunkte



0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20



Lynn wuchs als Mitglied einer erfolgreichen Diebesgilde in den östlichen Steppenländern Andors auf und wurde schon von Kindesbeinen an in den Künsten ihrer Gilde unterrichtet.

Natürlich bringt das Beklauen kein „Extra-Gold“ – wenn es gelingt, ein oder sogar zwei Goldstücke zu erbeuten, werden diese vom eigentlichen Schatzwert der jeweiligen Kreatur abgezogen.

Bsp: Ein Gorr wird von Lynn erfolgreich um 2 Goldstücke erleichtert und schließlich besiegt. Jetzt muss Lynn als Lohn die 2 Willenspunkte nehmen, da sie das Gold ja bereits hat.

Als mögliche vereinfachte Abwandlung von der 4. Legende kann Lynn beim Aufheben eines Edelsteins ebenfalls eine Würfelprobe machen, wobei bei einer sechs (oder nach Belieben bei noch einer Zahl) der Feuerstoß ausbleibt.