



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

**Stärkepunkte**

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Würfelwert x1

Willenspunkte

0

1

2

3

4

5

6

Würfelwert x2

7

8

9

10

11

12

13

Würfelwert x3

14

15

16

17

18

19

20

## Laurin

Halbling-Meisterdieb aus dem Seental  
Rang 29

Hinterhältiger Angriff: Laurin würfelt stets mit 2 Würfeln. Gezählt wird nur ein Würfel. Bei einem Pasch wird dieser Würfelwert je nach Willenspunkten vervielfacht.

Diebstahl: Laurin unternimmt einen Diebstahl bei einem Händler

Fallen stellen: Laurin kann Fallen stellen, um Feinde zu verlangsamen.



**Diebstahl:** Ein Diebstahl erfolgt bei einem Händler (keiner Hexe) und dauert 1 Stunde. Eine Würfelprobe entscheidet über den Erfolg.

1 & 2 Erwischt! Laurin wird für 3 Stunden festgenommen und verliert 1 Willenspunkt.

3 & 4 Erfolg! Laurin stiehlt einen Gegenstand seiner Wahl.

5 & 6 Fette Beute! Laurin erbeutet 2 Goldstücke.

**Fallen stellen:** Eine Falle wird immer auf dem aktuellen Feld gestellt und verbraucht eine Stunde der Tageszeit. Betritt ein Feind das Feld der Falle, kann er sich in der nächsten Runde nicht bewegen. Danach verschwindet die Falle und der Feind setzt seinen Weg fort.





Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine



Stärkepunkte

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



Würfelwert x1



Willenspunkte

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



Würfelwert x2



Würfelwert x3

## Eleonore

Halbling-Meisterdiebin aus dem Seental  
Rang 29

Hinterhältiger Angriff: Eleonore würfelt stets mit 2 Würfeln. Gezählt wird nur ein Würfel. Bei einem Pasch wird dieser Würfelwert je nach Willenspunkten vervielfacht.

Diebstahl: Eleonore unternimmt einen Diebstahl bei einem Händler

Fallen stellen: Eleonore kann Fallen stellen, um Feinde zu verlangsamen.



Diebstahl: Ein Diebstahl erfolgt bei einem Händler (keiner Hexe) und dauert 1 Stunde. Eine Würfelprobe entscheidet über den Erfolg.

1 & 2 Erwischt! Eleonore wird für 3 Stunden festgenommen und verliert 1 Willenspunkt.

3 & 4 Erfolg! Eleonore stiehlt einen Gegenstand ihrer Wahl.

5 & 6 Fette Beute! Eleonore erbeutet 2 Goldstücke.

Fallen stellen: Eine Falle wird immer auf dem aktuellen Feld gestellt und verbraucht eine Stunde der Tageszeit. Betritt ein Feind das Feld der Falle, kann er sich in der nächsten Runde nicht bewegen. Danach verschwindet die Falle und der Feind setzt seinen Weg fort.