



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.

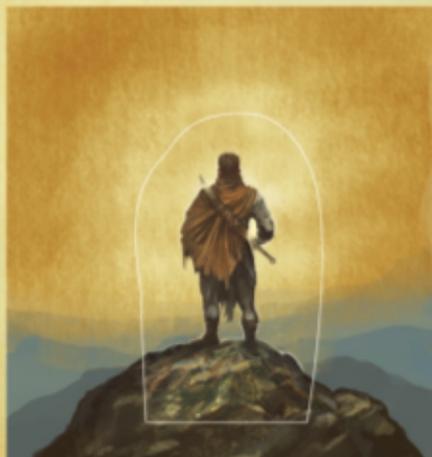
Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

Willenspunkte

Würfelwert x1		1	2	3	4	5	6
Würfelwert x2	7	8	9	10	11	12	13
Würfelwert x3	14	15	16	17	18	19	20



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.



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.

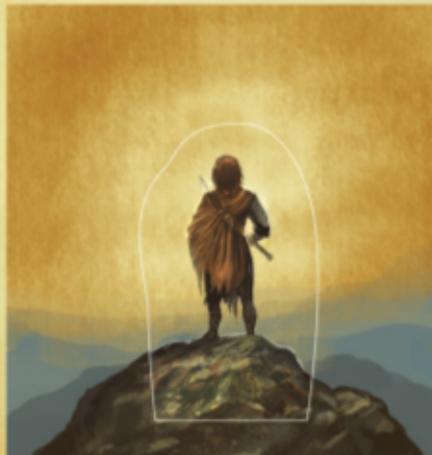
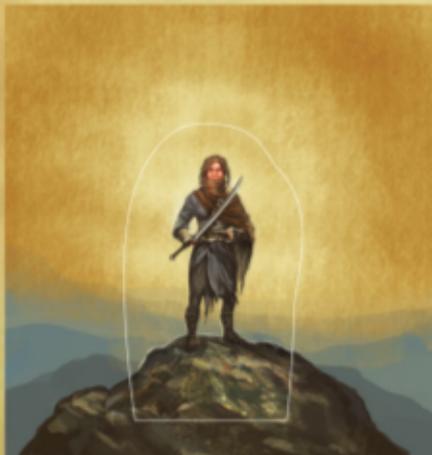
Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

Willenspunkte

	Würfelwert x1		1	2	3	4	5	6
	Würfelwert x2		7	8	9	10	11	12
	Würfelwert x3		14	15	16	17	18	19



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.