



BJURR ORR

Krieger von den Vulkaninseln Rang 10

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Sonderfähigkeit: BJURR ORR wirft seine Würfel **immer** zusammen, er darf die Würfelwerte addieren, wenn er dabei den maximalen Würfelwert nicht überschreitet. Einmal am Tag kann er bei einem Kampf die **YRISCHE KRALLE** einsetzen, er darf dabei einen geworfenen Würfel des Gegners auf die Gegenseite drehen. BJURR ORR läuft abhängig von seinen Willenspunkten nur eine begrenzte Anzahl von Stunden an einem Tag (z.B. 3 Stunden bei 7 Willenspunkten). Weiteres Laufen ist nur durch Nutzen eines Trinkschlauches möglich. BJURR ORR ist immun gegen äußere Einflüsse, so sind z.B. der Trank der Hexe und die Fähigkeit des Zauberers bei ihm wirkungslos.

Stärkepunkte

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

Willenspunkte

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

Erklärungen Heldentableau und Sonderfähigkeit:

Angenommen BJURR ORR hat 11 Willenspunkte, dann darf er mit 3 Würfeln werfen, der maximale Würfelwert beträgt 10. Würfelt er z.B. nun 6-3-2, so darf er 6 und 3 zu 9 addieren, die 2 verfällt, denn sonst wäre die Summe 11 und der zulässige Würfelwert überschritten.

Die YRISCHE KRALLE trägt er ständig bei sich und hat dadurch nur noch 2 Ablagefelder für kleine Gegenstände. Setzt er im Kampf die YRISCHE KRALLE ein, so deckt diese mit einem roten Stern oder einem roten X ab.

Bei 11 Willenspunkten läuft er maximal 4 Stunden an einem Tag, markiert die gelaufenen Stunden mit einem Holzstein oder kleinem Pappmarker auf dem Heldentableau.

Bei Sonnenaufgang werden die Marker von den gelaufenen Stunden und der YRISCHEN KRALLE entfernt.