



**BEPPPO**  
 Halbling aus den südlichen Hainen Rang 20

**Sonderfähigkeit:** Im Kampf werden alle Würfel von Beppo auf die gegenüberliegende Seite gedreht, falls sich die Würfelwerte dadurch **verkleinern**. Überstunden während der Aktion „Laufen“ kosten Beppo keine Willenspunkte. Außerdem kann er verdeckte Nebel-, Schnee- und Höhlenplättchen auf seinem Feld ansehen und entscheiden, ob er sie aktiviert oder verdeckt zurücklegt.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

Willenspunkte

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

Falls vorhanden, kann Beppo auch mit 3 „dreiseitigen“ Würfeln (wie dem schwarzen Augenwürfel aus „Dunkle Helden“) gespielt werden. Für bestimmte Ereigniskarten, Legendenkarten etc. muss er dann aber einen gewöhnlichen sechsseitigen Würfel verwenden.



Beppo kann, wenn er auf einem Feld mit einem Nebel-, Schnee- oder Höhlenplättchen steht, das Plättchen aufdecken und ansehen. Er entscheidet sofort, ob er es aktivieren möchte oder nicht. Falls nicht, legt er das Plättchen verdeckt auf das Feld zurück. Er darf den anderen Helden sagen, was auf dem Plättchen aktiviert worden wäre. Dies entspricht der Fähigkeit einer Kapuze (siehe „Die letzte Hoffnung“).

**BEPPA**  
Halbling aus den südlichen Hainen Rang 20

**Sonderfähigkeit:** Im Kampf werden alle Würfel von Beppa auf die gegenüberliegende Seite gedreht, falls sich die Würfelwerte dadurch **verkleinern**. Überstunden während der Aktion „Laufen“ kosten Beppa keine Willenspunkte. Außerdem kann sie verdeckte Nebel-, Schnee- und Höhlenplättchen auf ihrem Feld ansehen und entscheiden, ob sie sie aktiviert oder verdeckt zurücklegt.

Ablage für beliebig viel Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

Willenspunkte

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

Falls vorhanden, kann Beppa auch mit 3 „dreiseitigen“ Würfeln (wie dem schwarzen Augenwürfel aus „Dunkle Helden“) gespielt werden. Für bestimmte Ereigniskarten, Legendenkarten etc. muss sie dann aber einen gewöhnlichen sechsseitigen Würfel verwenden.



Beppa kann, wenn sie auf einem Feld mit einem Nebel-, Schnee- oder Höhlenplättchen steht, das Plättchen aufdecken und ansehen. Sie entscheidet sofort, ob sie es aktivieren möchte oder nicht. Falls nicht, legt sie das Plättchen verdeckt auf das Feld zurück. Sie darf den anderen Helden sagen, was auf dem Plättchen aktiviert worden wäre. Dies entspricht der Fähigkeit einer Kapuze (siehe „Die letzte Hoffnung“).