



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

0

5

10

Willenspunkte
0 1 2 3 4

6 7 8 9

11 12 13 14

+2

LUPOS

Werwolf aus den Dunkelwäldern Rang 37

Sonderfähigkeit: Lupos kann sich in einen Werwolf verwandeln.
Dazu muss er 4 Willenspunkte abgeben und erhält temporär dafür
2 Stärkepunkte. Er verwandelt sich am nächsten Tag zurück.
Bis dahin kann er keine Gegenstände, Bauern, etc. befördern oder handeln/tauschen.
Vorhandene Gegenstände bleiben am Verwandlungsort zurück.
Als Werwolf kann er ein Nebelplättchen in Pfeilrichtung wittern.



Schon immer kursierten Gerücht, das weit im Süden in den Dunkelwäldern Bestien hausen sollen. Fürchterliche Geschichten erzähle man sich von diesen Wesen, halb Mensch halb Tier. Doch die meisten hielten dies für Ammenmärchen, die man gerne unartigen Kindern erzählt. Bis eines Tages ein Mann an der südlichen Grenze von Andor erschien ...



„Schon immer kursierten Gerücht, das weit im Süden in den Dunkelwäldern Bestien hausen sollen.

Fürchterliche Geschichten erzähle man sich von diesen Wesen, halb Mensch halb Tier. Doch die meisten hielten dies für Ammenmärchen, die man gerne unartigen Kindern erzählt.

Bis eines Tages ein Mann an der südlichen Grenze zu Andor erschien ...

Im Gegensatz zu diesen Gerüchten sind Werwölfe weder blutrünstig noch gefährlich (Es sei den man macht sich über ihre starke Behaarung lustig).

Lupos ist, wie viele seiner Art, losgezogen immer auf der Suche nach dem nächsten Abenteuer.

Erzählungen über gefährliche Kreaturen führten ihn schließlich in den Norden, wo er weitere Helden traf.

Regeln:

Lupos kann sich einmal am Tag in einen Werwolf verwandeln und gewinnt dadurch an Stärke.

Dazu muss er 4 Willenspunkte abgeben und erhält dafür temporär 2 Stärkepunkte.

Er bleibt für den Rest des Tages ein Werwolf und verwandelt sich am nächsten Tag zurück. Dabei wird die Stärke zurück gesetzt.

Bis dahin kann er keine Gegenstände, Bauern, etc. befördern oder handeln bzw. tauschen, Brunnen leeren.

Vorhandene Gegenstände bleiben am Verwandlungsort zurück.

Er kann sie nach der Rückwandlung wieder aufnehmen.

Lupos kann ein Nebelplättchen, auf das ein Pfeil zeigt, als Werwolf wittern. Es wird aufgedeckt (nicht ausgelöst).

Er kann keine großen Gegenstände wie Helm, Schild, etc. tragen.