



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

SAMIR

Assassine aus Alamut

Rang 36

Kombo-Bonus

Sonderfähigkeit: Die Würfel werden **nacheinander** geworfen. Ist der aktuelle Wurf **gleich hoch oder höher** als der vorherige, erhält der Assassine einen **Kombo-Punkt**. Ist der Wurf **kleiner** als der vorherige, darf er **nicht weiterwürfeln**. Durch Kombo-Punkte erhaltene Boni werden dem höchsten Wurf hinzuaddiert.

Lähmender Hieb: Zu einem Preis von **2 Stunden** kann der Assassine einer Kreatur, welche sich auf dem selben Feld wie er selbst befindet, einen lähmenden Hieb versetzen, sodass diese sich am **nächsten Morgengrauen nicht bewegen** kann.

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

Willenspunkte

0

1 2 3 4 5 6

7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20