



Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

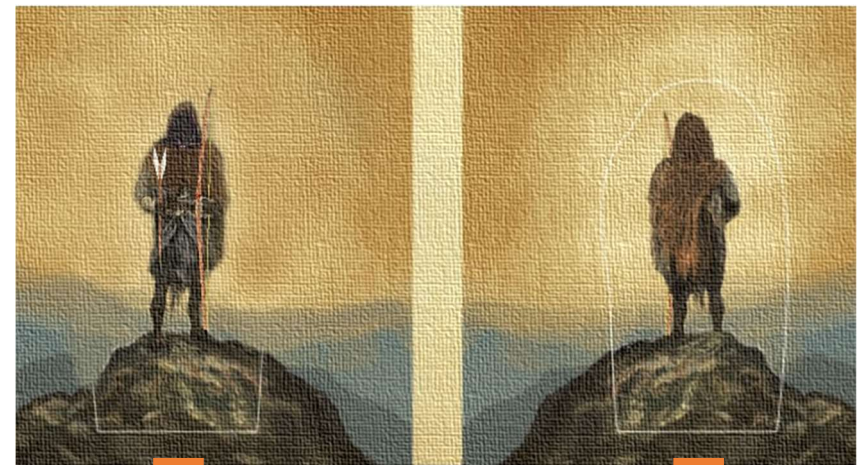


### Anchor

Der Bogner vom Waldrand    Rang 54

Als Bogenschütze wirft er die Würfel nacheinander und entscheidet wann er aufhört. Auf dem gleichen Feld wie eine Kreatur, Würfelanzahl wie WP-Leiste. Kampf über eine Feldgrenze hinweg, einen Würfel, über zwei Feldgrenzen zwei Würfel weniger. Für ein komplettes **Methorn** erhöht sich der Kampfwert um zwei Punkte. Für ein Halbes, je einen Punkt. Es wird bei Tagesende gefüllt, durch Drehen des Plättchens. Jeder Methorneinsatz kostet 1 WP (auch bei einer Komplettleerung).







## Archiri

Die Bognerin vom Waldrand    Rang 54

Als Bogenschützin wirft sie die Würfel nacheinander und entscheidet wann sie aufhört. Auf dem gleichen Feld wie eine Kreatur, Würfelanzahl wie WP-Leiste. Kampf über eine Feldgrenze hinweg, einen Würfel, über zwei Feldgrenzen zwei Würfel weniger. Für ein komplettes **Methorn** erhöht sich der Kampfwert um zwei Punkte. Für ein Halbes, je einen Punkt. Es wird bei Tagesende aufgefüllt, durch Drehen des Plättchens. Jeder Methorneinsatz kostet 1 WP (auch bei einer Komplettleerung).

Ablage für  
beliebig viel  
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte



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

Willenspunkte





Archiri ist absichtlich „gesichtslos“ damit sich eine metfeste Bogenschützin ihr Paßbild einfügen kann. Damit ist sie personalisierbar 😊



## **Anchor (Archiri), der/die Bogner(in) vom Waldrand. Rang 54**

Keine großen Gegenstände und keine zusätzlichen Waffen kein Helm.

Kann zwei kleine Gegenstände tragen. Der dritte Platz ist dauerhaft für das Methorn reserviert.

Als Bogenschützen würfeln sie nacheinander und entscheiden wann aufhört wird.

Auf dem gleichen Feld wie eine Kreatur, stehen alle Würfel zur Verfügung entspr. WP-Leiste.

Kämpft Anchor/Archiri über eine Feldgrenze, haben sie einen Würfel weniger und über zwei Feldgrenzen zwei Würfel weniger. Demnach können sie mit weniger als 7 WP nicht mehr über zwei Feldgrenzen kämpfen.

### **Methorn.**

Durch Leeren des vollen Hornes erhöht sie der Kampfwert temporär um 2 Punkte oder zwei Mal ein Halbes, dann je um einen Kampfpunkt.

Dann ist es leer, füllt sich aber beim Tagesende. Das Plättchen wird dann auf das volle Methorn gedreht.

Jeder Methorneinsatz kostet 1 WP, ob das Horn komplett oder halb geleert wurde.