



Ablage für
beliebig viel
Gold und Edelsteine

Stärkepunkte

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

Willenspunkte

 <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">()</div> <div style="margin: 0 5px;">/</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">()</div> </div>	5	6	7	8	9
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">()</div> <div style="margin: 0 5px;">/</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">()</div> </div>	10	11	12	13	14
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">()</div> <div style="margin: 0 5px;">/</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">()</div> </div>	15	16	17	18	19

AHSAB

Speermann der westlichen Hügelstämme - Rang 18

Widerhaken: Übertrifft Ahsabs höchster Würfelwert den höchsten des Gegners, **kann** er den Speer steckenlassen. Dann verliert der Gegner **sofort** den **betreffenden** Würfel für **alle** Kampfunden, jedoch Ahsab auch den Speer.

Schleudern: Ahsab würfelt mit dem **großen, weißen Würfel** und kann von einem **angrenzen** Feld angreifen, aber **verliert** dabei den Speer.

Ohne den Speer verliert Ahsab für **alle folgenden** Kampfunden einen kleinen und den großen Würfel.

Aufspeißen: Ahsab würfelt mit dem **großen, weißen Würfel**.

