

DIE ZWERGE

DIESE AUSDRUCKBAREN EINHEITENKARTEN WERDEN


DIR VON ARMALION-SCHLACHT BEREITGESTELLT.

SÄMTLICHE URHEBERRECHTE LIEGEN BEI FANPRO.

MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG VON FANPRO.



WWW.FANPRO.DE

WWW.ARMALIONSCHLACHT.DE



EINHEIT

DRACHENTÖTER

BW	6	WAFFEN	Drachentöter	LE	4
AT	14	SEITENWAFFEN	keine	AE	-
PA	7	RÜSTUNG	Kettenhemd, Armschienen, Helm	MU	14
FK	-	SCHILD	keiner	GE	8
		TALENTE	Selbstbeherrschung	INI	-2
TP	3	BESONDERHEITEN Beide Zwerge werden wie eine Figur behandelt: Die LE ist die Summe der LE beider Zwerge, und erst wenn sie auf 0 fällt, werden beide Zwerge gleichzeitig vom Spielfeld entfernt. Während des Spiels stehen sie auf einer 2x4 cm Base, gelten jedoch nicht als berittene Figur.			
RS	7				



Punktekosten pro Figur: 60 Anzahl: 2-4 (4-8 Köpfe)



EINHEIT

ZWERGENKRIEGER




BW	6	WAFFEN	Zwergenschlägel oder Felsspalter	LE	2
AT	13	SEITENWAFFEN	keine	AE	-
PA	7	RÜSTUNG	Schweres Kettenhemd, Helm	MU	14
FK	-	SCHILD	keiner	GE	11
		TALENTE	Selbstbeherrschung	INI	-2
RS	9	BESONDERHEITEN	keine.		



Punktekosten pro Figur: 46 Anzahl: 5-10



ARMALION

EINHEIT

ZWERGISCHE ARMBRÜSTSCHÜTZEN



BW	6	WAFFEN	Schwere Armbrust	LE	2
AT	11	SEITENWAFFEN	Kurzschwert (-1)	AE	-
PA	9	RÜSTUNG	Kettenhemd, Helm	MU	13
FK	13	SCHILD	keiner	GE	10
TP	1	TALENTE	keine	INI	-1
RS	6	BESONDERHEITEN	keine.		

Das Schwarze Auge

Punktekosten pro Figur: 46 Anzahl: 5-10



ARMALION

EINHEIT

ZWERGISCHE SAPPEURE



BW	6	WAFFEN	Einhandwaffe	LE	2
AT	11	SEITENWAFFEN	keine	AE	-
PA	10	RÜSTUNG	Kettenhemd, Helm	MU	13
FK	-	SCHILD	keiner	GE	10
TP	1	TALENTE	Sappeur	INI	-1
RS	6	BESONDERHEITEN	Je nach gespieltem Szenario.		

Das Schwarze Auge

Punktekosten pro Figur: 45 Anzahl: 5-10



EINHEIT

HORNISSE




BW	6	WAFFEN	Kurzschwert (-1)	LE	2	
AT	10	SEITENWAFFEN	Keine	AE	-	
PA	9	RÜSTUNG	Lederkleidung	MU	13	
FK	14	SCHILD	keiner	GE	8	
TP	1/(3)	TALENTE	keine	INI	-1	
RS	4	BESONDERHEITEN Die Hornisse verfügt über eine Zweiköpfige Geschützmannschaft. Ihre Reichweite beträgt 60 cm. Treffer können nicht durch Schilde abgewehrt werden. Sie verursacht 3 TP - es gelten die Regeln für Schwere Waffen.				

Punktekosten: 90 Anzahl: 2 (Geschützbediener)



EINHEIT

LEICHTE ROTZE




BW	6	WAFFEN	Kurzschwert (-1)	LE	2	
AT	10	SEITENWAFFEN	Keine	AE	-	
PA	9	RÜSTUNG	Lederkleidung	MU	13	
FK	14	SCHILD	keiner	GE	8	
TP	1/(4)	TALENTE	keine	INI	-1	
RS	4	BESONDERHEITEN Die I. Rotze verfügt über eine Dreiköpfige Geschützmannschaft. Ihre Reichweite beträgt 100 cm. Treffer können nicht durch Schilde abgewehrt werden. Sie verursacht 4 TP - es gelten die Regeln für Schwere Waffen. Bei misslungener FK-Probe tritt die Abweichungsregel in Kraft.				

Punktekosten: 135 Anzahl: 3 (Geschützbediener)