

# **DIE DSCHINNE**

**DIESE AUSDRUCKBAREN EINHEITENKARTEN WERDEN**

**DIR VON ARMALION-SCHLACHT BEREITGESTELLT.**

**SÄMTLICHE URHEBERRECHTE LIEGEN BEI FANPRO.**

**MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG VON FANPRO.**

**[WWW.FANPRO.DE](http://WWW.FANPRO.DE)**

**[WWW.ARMALIONSCHLACHT.DE](http://WWW.ARMALIONSCHLACHT.DE)**



# ARMALION

## KREATUR

### DSCHINN DES HUMUS



BW	20	WAFFEN	Elementarangriff	LE	4
		SEITENWAFFEN	keine	AE	-
AT	18	RÜSTUNG	Elementar (16)	MU	18
PA	0	SCHILD	keiner	GE	16
FK	-	TALENTE	keine	INI	0
TP	2	<b>BESONDERHEITEN</b> Erleidet doppelten LE-Verlust durch Feuer-/ Kälteschaden. Hat doppelte BW bei Regen. Verwandelt ein Vegetationsgeländeteil für eigene Seite in offenes Gelände mit voller Deckung auch in den Randbereichen. Bei großen Geländestücken, max. in 15 cm Radius.			
RS	16				

Punktekosten pro Figur: 100 Anzahl: 1



# ARMALION

## KREATUR

### DSCHINN DES FEUERS



BW	20	WAFFEN	Elementarangriff	LE	3
		SEITENWAFFEN	keine	AE	-
AT	18	RÜSTUNG	Elementar (16)	MU	18
PA	0	SCHILD	keiner	GE	16
FK	-	TALENTE	Fliegen (30 cm)	INI	0
TP	2	<b>BESONDERHEITEN</b> Erleidet: doppelten LE-Verlust durch Kälteschaden, beim Betreten von Wassergelände -1LE, bei "Regen/Kälte" -5 auf AT. Verursacht und ist immun gegen Feuerschaden. Kann sich bei AT für Feuerlohe entscheiden, er darf dann gegen jede Figur in Basenkontakt AT mit einem TP durchführen. Verschwindet in Endphase nur bei einer 20.			
RS	16				

Punktekosten pro Figur: 100 Anzahl: 1





# ARMALION 15

## KREATUR

### DSCHINN DES WASSERS



BW	30	WAFFEN	Elementarangriff	LE	3
AT	18	SEITENWAFFEN	keine	ΔE	-
PA	0	RÜSTUNG	Elementar (16)	MU	18
FK	-	SCHILD	keiner	GE	16
TP	2	TALENTE	Fliegen (20 cm)	INI	0
RS	16	<b>BESONDERHEITEN</b> Erleidet: doppelten LE-Verlust durch Feuerschaden, verwandelt Wassergeländeteil für eigene Seite in offenes Gelände. Bei größeren Geländestücken max. in 15 cm Radius. Erhält: bei Regen +5 BW, bei Regen+Sturm +15 BW. Kann sich bei AT für Wasserwirbel entscheiden, jede Figur in Basenkontakt erleidet bis zur nächsten Aktivierung -5 auf AT.			

Punktekosten pro Figur: 100 Anzahl: 1



# ARMALION 15

## KREATUR

### DSCHINN DES ERZES



BW	15	WAFFEN	Elementarangriff	LE	4
AT	15	SEITENWAFFEN	keine	ΔE	-
PA	0	RÜSTUNG	Elementar (18)	MU	18
FK	-	SCHILD	keiner	GE	14
TP	3	TALENTE	keine	INI	0
RS	18	<b>BESONDERHEITEN</b>			

Punktekosten pro Figur: 100 Anzahl: 1





# ARMALIONNS

## KREATUR

### DSCHINN DER LUFT



BW	25	WAFFEN	Elementarangriff	LE	2
AT	18	SEITENWAFFEN	keine	AE	-
PA	0	RÜSTUNG	Elementar (16)	MU	18
FK	-	SCHILD	keiner	GE	18
TP	1	TALENTE	Fliegen (50 cm)	INI	0
RS	16	<b>BESONDERHEITEN</b> Der Luftschinn kann einen noch nicht aktivierten Helden der eigenen Seite transportieren, der sich zu Beginn der Bewegung in Basenkontakt befindet, nach dem Transport wird er auch wieder dort platziert. Die Bewegung muss am Boden enden, wobei der Held aber nicht in unpassierbarem Gelände abgesetzt werden darf. Er darf sich nach dem Transport in dieser Runde nicht mehr bewegen aber noch handeln.			

Punktekosten pro Figur: 100 Anzahl: 1



# ARMALIONNS

## KREATUR

### DSCHINN DESEISES



BW	20	WAFFEN	Elementarangriff	LE	3
AT	18	SEITENWAFFEN	keine	AE	-
PA	0	RÜSTUNG	Elementar (16)	MU	18
FK	-	SCHILD	keiner	GE	16
TP	2	TALENTE	Fliegen (50 cm)	INI	0
RS	16	<b>BESONDERHEITEN</b> Verursacht und ist immun gegen Kälteschaden. Erleidet durch Feuer doppelten LE-Verlust. Bei Hitze erhält er -5 auf AT, bei Kälte + 10 BW. Kann sich bei AT für Eiswirbel entscheiden, er darf dann gegen jede Figur in Basenkontakt eine AT mit einem TP durchführen. Verschwindet in Endphase nur bei einer 20.			

Punktekosten pro Figur: 100 Anzahl: 1