

# **DIE SHIKANYDAD**

**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

## EINHEIT

### INFILTRATOREN



BW	10	WAFFEN	Wurfdiskus	LE	1			
		SEITENWAFFEN	Schnitter oder Tuzakmesser (2TP)	AE	-			
AT	15	RÜSTUNG	Hartholzarnisch, Helm	MU	13			
PA	6	TALENTE	Wildnisgang, Schleichen, Später Einsatz, Selbstbeherrschung, Dschungelkämpfer	GE	15			
FK	12	<b>BESONDERHEITEN</b> Der Wurfdiskus gilt wie eine Wurfaxt mit 15 cm Reichweite und wirkt auch gegen Skelette und Golems. Die Infiltratoren erleiden keine FK-Erschwerungen wegen halber oder voller Bewegung. Ihre Waffen gelten das ganze Spiel über als mit Gift beschichtet. Bei einem Treffer wirft das Opfer für jeden LE ein W20. Fällt dabei keine 12 oder darunter, verliert es in jeder Endphase einen LP bis es ausgeschaltet oder geheilt wird.			INI	+1		
TP	1							
RS	6							

Punktekosten: 52 Anzahl: 5-10





# ARMALION

## EINHEIT

### REBELLEN



BW	10	WAFFEN	Wurfdiskus	LE	1	
		SEITENWAFFEN	Schnitter oder Tuzakmesser (2TP)	AE	-	
AT	14	RÜSTUNG	Hartholzarnisch, Helm	MU	12	
PA	5	SCHILD	keiner	GE	13	
FK	8	TALENTE	Wildnisgang, Dschungelkämpfer	INI	0	
TP	1	<b>BESONDERHEITEN</b> Der Wurfdiskus gilt wie eine Wurfaxt mit 15 cm Reichweite und wirkt auch gegen Skelette und Golems.				
RS	6					

Punktekosten: 36 Anzahl: 5-10







# EINHEIT

## DISKUSWERFER




BW	10	WAFFEN	Wurfdiskus	LE	1
AT	10	SEITENWAFFEN	Nachtwind	AE	-
PA	8	RÜSTUNG	Lederrüstung, Helm	MU	12
FK	13	SCHILD	keiner	GE	14
		TALENTE	Wildnisingang, Dschungelkämpfer	INI	+1
TP	1	BESONDERHEITEN Der Wurfdiskus gilt wie eine Wurfaxt mit 15 cm Reichweite und wirkt auch gegen Skelette und Golems. Wenn sich die Diskuswerfer in einer Runde nicht bewegen, beträgt die Reichweite ihrer Diskusse 40 cm.			
RS	5				



Punktekosten: 36 Anzahl: 5-10



# EINHEIT


## ASPYRDAGGORIM




BW	10	WAFFEN	Aspyrdagg (3TP)	LE	1
AT	10	SEITENWAFFEN	Nachtwind	AE	-
PA	8	RÜSTUNG	Lederrüstung, Helm	MU	12
		SCHILD	keiner	GE	14
FK	15	TALENTE	Wildnisingang, Dschungelkämpfer	INI	+1
TP	1	BESONDERHEITEN Die Einheit kann 1 Aspyrdagg (60 cm Reichweite) pro Runde verschießen, wenn sie sich in der Runde nicht bewegt hat und alle Mitglieder in Kommandoreichweite sind. Bei nur noch 4 Figuren sinkt der FK auf 12, bei nur noch 3 FK=7, bei nur noch 2 oder einer kann kein Geschoss mehr abgefeuert werden.			
RS	5				




Punktekosten: 150 Anzahl: 5




# ARMALIONNS

## EINHEIT

### ROTE SCHWESTERN



BW	10	WAFFEN	Stich (-3)	LE	3
AT	14	SEITENWAFFEN	keine	AE	-
PA	0	RÜSTUNG	Fell	MU	18
FK	-	SCHILD	keiner	GE	14
TP	1	TALENTE	Wildnisgang, Später Einsatz	INI	0
RS	4	<b>BESONDERHEITEN</b> Bei einem Treffer mit LE-Verlust durch die Tarantel wirft das Opfer für jeden verbleibenden LE einen W20. Fällt dabei keine 3 oder weniger, verliert es in jeder Endphase 2LE bis es ausgeschaltet oder geheilt wird.			



Punktekosten: 30 Anzahl: 3-5