

DIE THORWALER

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



ARMALION

EINHEIT

THORWALER PIRATEN



BW	10	WAFFEN	Axt	LE	1
AT	14	SEITENWAFFEN	keine	AE	-
PA	12	RÜSTUNG	Krötenhaut	MU	13
FK	-	SCHILD	Rundschild	GE	12
TP	1	TALENTE	Aberglaube, Seekämpfer	INI	+1
RS	7	BESONDERHEITEN	keine.		

Das Schwarze Auge

Punktekosten pro Figur: 31 Anzahl: 5-10



ARMALION

EINHEIT

THORWALER VETERANEN



BW	10	WAFFEN	Axt	LE	2
AT	15	SEITENWAFFEN	keine	AE	-
PA	13	RÜSTUNG	Krötenhaut	MU	14
FK	-	SCHILD	Rundschild	GE	12
TP	1	TALENTE	Aberglaube, Selbstbeherrschung, Seekämpfer	INI	+1
RS	8	BESONDERHEITEN	keine.		

Das Schwarze Auge

Punktekosten pro Figur: 36 Anzahl: 5-10

ARMALION 15

EINHEIT THORWALER VETERANEN MIT ZWEIHANDWAFFEN

BW	10	WAFFEN	Zweihandwaffe	LE	2
AT	15	SEITENWAFFEN	keine	AE	-
PA	8	RÜSTUNG	Krötenhaut	MU	14
FK	-	SCHILD	keiner	GE	12
TP	2	TALENTE	Aberglaube, Selbstbeherrschung, Seekämpfer	INI	+1
RS	6	BESONDERHEITEN	keine.		

Das Schwarze Auge

Punktekosten pro Figur: 36 Anzahl: 5-10

ARMALION 15

EINHEIT THORWALER PLÄNKLER

BW	11	WAFFEN	Schneidzahn	LE	1
AT	11	SEITENWAFFEN	Handaxt	AE	-
PA	10	RÜSTUNG	Krötenhaut	MU	14
FK	12	SCHILD	keiner	GE	15
TP	1	TALENTE	Aberglaube, Eleganz, Seekämpfer	INI	+1
RS	4	BESONDERHEITEN	Die Thorwaler Plänkler müssen niemals die Erschwerungen auf den Fernkampf, wegen halber oder voller Bewegung (+4/+6), mit einrechnen.		

Das Schwarze Auge

Punktekosten pro Figur: 43 Anzahl: 5-10



ARMALION

EINHEIT

SWAFNIR-KINDER



BW	10	WAFFEN	Axt	LE	1
AT	15	SEITENWAFFEN	Axt	AE	-
PA	10	RÜSTUNG	Krötenhaut	MU	13
FK	-	SCHILD	keiner	GE	12
TP	1	TALENTE	Aberglaube, Beidhändig, Walwut, Seekämpfer	INI	+1
RS	5	BESONDERHEITEN Müssen niemals MU-Proben wegen Verlusten, Furcht oder Schrecken ablegen. Wenn sie von einem Swafnir-Geweihten angeführt werden, können sie sich in jeder Endphase entscheiden ob sie in Walwut verfallen wollen. Entscheidet sie sich dafür, gelten ab sofort für alle Mitglieder der Einheit außer dem Swafnir-Geweihten die Auswirkungen der Walwut.			

Das Schwarze Auge

Punktekosten pro Figur: 40 Anzahl: 5-10



ARMALION

EINHEIT

THORWALER-JÄGER

JÄGER



BW	12	WAFFEN	Langbogen	LE	1
AT	11	SEITENWAFFEN	Speer	AE	-
PA	10	RÜSTUNG	Lederkleidung	MU	12
FK	12	TALENTE	Wildnisgang, Später Einsatz, Schleichen	GE	14
TP	1	BESONDERHEITEN Jeder Jäger hat automatisch einen Jagdhunde bei sich. Die Jagdhunde und die Treiber bilden eine Einheit mit einem der Jäger als Anführer. Nur Jäger können das Kommando über die Einheit innehaben. Werden alle Jäger der Einheit ausgeschaltet, fliehen die Hunde und werden sofort vom Spielfeld genommen. Die Jäger dürfen nur dann keinen FK-Angriff durchführen, wenn sich ein Jäger im Nahkampf befindet, die Hunde zählen dafür nicht.			
RS	4				

JAGDHUND

BW	12	WAFFEN	Biss (-2)	LE	1
AT	12	SEITENWAFFEN	keine	AE	-
PA	4	RÜSTUNG	Fell	MU	12
FK	-	SCHILD	keiner	GE	14
TP	1	TALENTE	Wildnisgang, Später Einsatz, Schleichen	INI	X
RS	2	BESONDERHEITEN Die Hunde müssen nicht in Kommandoreichweite zum Anführer der Jägerinheit bleiben. Stattdessen genügt es, wenn sie sich in Kommandoreichweite zu einem beliebigen Jäger der Einheit befinden.			

Das Schwarze Auge

Punktekosten pro Figur: 55 Anzahl: 3-5 Jäger