

ZWERGE

Hammerträger

Hammerträger	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Hammerträger	3	5	3	6	4	1	*3*	1	9	4+/5+
Zweihändiger Kriegshammer (2) Standartenträger (34) & Musiker (34)										

KOSTEN: Anzahl(16)x Einzelkosten(17)= Gesamtkosten(340) Gebiet(Regiment)

Armeestandarte	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Standartenträger	3	5	4	6	4	1	*3*	2	9	4+/5+
Schwere Rüstung (3), Schild (1), Zweihändiger Kriegshammer (2)										

KOSTEN: Anzahl(1)x Einzelkosten(104)= Gesamtkosten(104) Gebiet(Charakter)

General	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
General	3	7	6	6	5	3	*5*	4	10	4+/5+
Schwere Rüstung (3), Schild (1), Zweihändiger Kriegshammer (2)										

KOSTEN: Anzahl(1)x Einzelkosten(166)= Gesamtkosten(166) Gebiet(Charakter)

Zwergenkrieger

Zwergenkrieger	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Zwergenkrieger	3	4	3	3	4	1	2	1	9	5+
Standartenträger (22) & Musiker (22)										

KOSTEN: Anzahl(19)x Einzelkosten(11)= Gesamtkosten(264) Gebiet(Regiment)

Champion	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Champion	3	5	4	4	4	1	3	2	9	5+
Leichte Rüstung (2), Schild (1)										

KOSTEN: Anzahl(1)x Einzelkosten(51)= Gesamtkosten(51) Gebiet(Charakter)

Speerträger

Speerträger	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Speerträger	3	4	3	3	4	1	2	1	9	5+
Speer (1) Standartenträger (24) & Musiker (24)										

KOSTEN: Anzahl(12)x Einzelkosten(12)= Gesamtkosten(192) Gebiet(Regiment)

Champion	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Champion	3	5	4	4	4	1	3	2	9	5+
Leichte Rüstung (2), Schild (1), Speer (1)										

KOSTEN: Anzahl(1)x Einzelkosten(52)= Gesamtkosten(52) Gebiet(Charakter)

Slayer

Trollslayer	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Trollslayer	3	4	3	3+	4	1	2	1+1	9	-
Zweite Handwaffe (1) Standartenträger (24) & Musiker (24)										

KOSTEN: Anzahl(16)x Einzelkosten(12)= Gesamtkosten(240) Gebiet(Regiment)

Drachenslayer	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Drachenslayer	3	6	5	4	5	2	4	3+1	10	-
Zweite Handwaffe (1)										

KOSTEN: Anzahl(1)x Einzelkosten(136)= Gesamtkosten(136) Gebiet(Charakter)

Armburstschützen

Armbrustschütze	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Armbrustschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	6
Armbrust: RW: 30" Stärke: 4, kann sich nicht bewegen und schießen										

KOSTEN: Anzahl(8)x Einzelkosten(13)= Gesamtkosten(104) Gebiet(Regiment)

Musketenschützen

Musketenschütze	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Musketenschütze	3	4	3	3	4	1	2	1	9	6
Muskete: RW: 24" Stärke: 4, RW: -2, kann sich nicht bewegen und schießen, eine Runde nachladen										

KOSTEN: Anzahl(8)x Einzelkosten(13)= Gesamtkosten(104) Gebiet(Regiment)

Orgelkanone

Orgelkanone	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Mannschaft	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Orgelkanone					7	1				
Reichweite: 24 Zoll; Stärke: 10; Schaden W3; Save: keiner										

KOSTEN: Anzahl(1)x Einzelkosten(64)= Gesamtkosten(64) Gebiet(Kriegsgerät)

Kanone

Kanone	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Mannschaft	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Kanone					7	3				
Reichweite: 48 Zoll; Stärke: 10 pro Glied; Schaden W4; Save: keiner										

KOSTEN: Anzahl(1)x Einzelkosten(104)= Gesamtkosten(10) Gebiet(Kriegsgerät)

Steinschleuder

Kleine Steinschleuder	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Mannschaft	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Steinschleuder					7	3				
Reichweite: 48 Zoll; Stärke: 7; Schaden W3; Save: keiner										

KOSTEN: Anzahl(1)x Einzelkosten(74)= Gesamtkosten(74) Gebiet(Kriegsgerät)

Speerschleuder

Speerschleuder	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	SAVE
Mannschaft	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Steinschleuder					7	3				
Reichweite: 48 Zoll; Stärke: 5 -1 pro Glied; Schaden W4; Save: keiner										

KOSTEN: Anzahl(2)x Einzelkosten(54)= Gesamtkosten(108) Gebiet(Kriegsgerät)

GESAMTKOSTEN

<i>Kategorie</i>	<i>Punkte</i>	<i>Anteil</i>
Charakter	509	0% - 50%
Regimenter	1.233	25% - 100%
Kriegsgerät	350	0% - 25%

Gesamtkosten der Armee: 2.092