

Die Gebirgsvölker des südlichen Meerlands

© 2016 Dirk Schönberger & Bernd Lehnhoff



Mit diesen Countern können (mindestens) die folgenden drei Armeen aufgestellt werden:

1. Häuptling mit Gefolge – B(ii) + Hi(IV/3) @ 32 Pk., 1 × Drachendämon als Schöpfer und Herr der Steinwesen – Gf(IV/3) + H(iii) @ 74 Pk., 1 × riesenhafte, intelligente Steinwesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk., 1 × kleinere, intel-

ligente Steinwesen – AS(IV/4) @ 36 Pk., 1 × nicht intelligente Steinwesen jeder Größe – Be(IV/3) @ 40 Pk., 5 × besser ausgerüstete Krieger mit Wurfspeeren– Hi(IV/3) @ 20 Pk., 12 × andere Krieger mit Wurfspeeren– Hi(IV/2) @ 16 Pk., 3 × Schamanen bei Krieger – Z(ii) @ +16 Pk., 1 × Plänkler mit Schleudern – LI(III/3) @ 18 Pk., 1 × Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.

2. Häuptling mit Gefolge – B(ii) + Hi(IV/3) @ 32 Pk., 1 × Drachendämon als Schöpfer und Herr der Steinwesen – Gf(IV/3) + H(iii) @ 74 Pk., 1 × riesenhafte, intelligente Steinwesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk., 2 × kleinere, intelligente Steinwesen – AS(IV/4) @ 36 Pk., 1 × nicht intelligente Steinwesen jeder Größe – Be(IV/3) @ 40 Pk., 4 × besser ausgerüstete Krieger mit Wurfspeeren– Hi(IV/3) @ 20 Pk., 12 × andere Krieger mit Wurfspeeren– Hi(IV/2) @ 16 Pk., 2 × Schamanen bei Krieger – Z(ii) @ +16 Pk., 1 × Plänkler mit Schleudern – LI(III/3) @ 18 Pk., 1 × Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.
3. Häuptling mit Gefolge – B(ii) + Hi(IV/3) @ 32 Pk., 1 × Drachendämon als Schöpfer und Herr der Steinwesen – Gf(IV/3) + H(iii) @ 74 Pk., 1 × riesenhafte, intelligente Steinwesen – Rw(IV/3) @ 45 Pk., 1 × kleinere, intelligente Steinwesen – AS(IV/4) @ 36 Pk., 2 × nicht intelligente Steinwesen jeder Größe – Be(IV/3) @ 40 Pk., 7 × besser ausgerüstete Krieger mit Wurfspeeren– Hi(IV/3) @ 20 Pk., 10 × andere Krieger mit Wurfspeeren– Hi(IV/2) @ 16 Pk., 1 × Plänkler mit Schleudern – LI(III/3) @ 18 Pk., 1 × Plänkler mit Wurfspeeren – LI(III/2) @ 15 Pk.