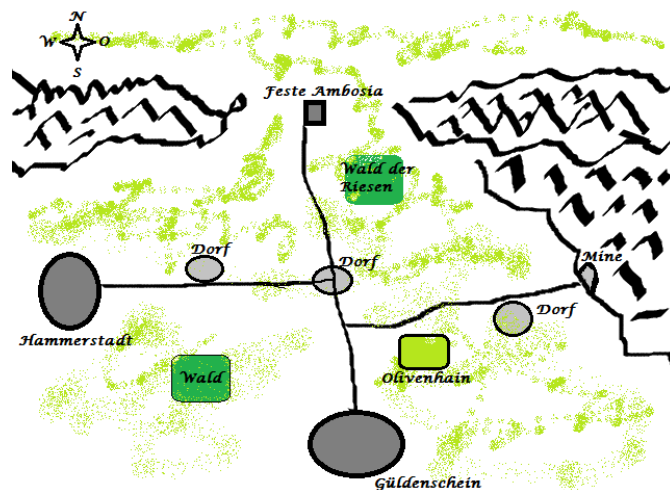


## Für den Zwergenspieler

*„Der Hammer fällt, die Harfe schlägt wenn das Goldene Tal reiche Früchte trägt!“*

Herbst im goldenen Tal – die reiche Ernte ist eingebracht, die Scheunen und Kammern sind prall gefüllt. Jetzt beginnt eine glückliche Zeit und stolz blicken die Zwerge auf die prall gefüllten Kammern mit Korn und die Schatzkammern die Ihren Wohlstand vergrößern.

Das war ein gutes Jahr im goldenen Tal!



### Der Wald der Riesen / der alte Baumgeist:

Kein Zwerg traut sich in den Wald, denn dort wohnen 2 Riesen (Irr Gi S) die sehr ungehalten sind wenn man sie stört oder sich unerlaubt in Ihrem Wald bewegt.

Falls der Orkspieler den Wald betritt darf der Zwergenspieler die 2 Riesen wie aus dem Hinterhalt in Kontakt mit dem Gegner stellen. Es gibt immer der Zwergengeneral, der den Riesen am nächsten ist Pip`s für die Bewegung aus.

Allerdings können/wollen die Riesen ihren Wald nicht verlassen und bleiben am Waldrand stehen.

Falls die Riesen vernichtet werden zählen sie als spent.

Der andere Wald zwischen Hammerstadt und Göldenschein wird von einem alten Baumgeist bewohnt (Irr Gi S), der auch nur dann erscheint wenn die Orks den Wald betreten.

- Für ihn gelten auch die gleichen Sonderregeln wie bei den Riesen

### **Verstärkungen aus Hammerstadt:**

Hammerstadt ist sehr nahe – darum wird dieses Kommando wie ein „Delayed Command“ gespielt

### **Verstärkungen aus Güldenschein:**

Da der Weg aus Güldenschein sehr weit ist, wird die Ankunft dieses Kommandos wie ein Flankenmarsch gespielt

### **Schickt Nachricht mit dem Gleiter!**

Erreicht der Gleiter/Flieger aus der Feste Ambosia die südliche Spielfeldkante gibt es ein +1 auf alle Flankenmarsch und Delayed Würfelwürfe

# Armeeliste Zwerge:

---

## Garnison aus Ambosia:

1x General Thorken Hammerfaust	Reg Bd ( S )
5x Torwachen	Reg Bd ( S )
8x Armbrustschützen	Reg Bw ( O )
3x Donnerbüchsenträger	Reg Art ( I )
1x Fledermausgleiter	Irr Fl ( O )

131 AP      21 Me`s

$\frac{1}{4} = 5,25$	$\frac{1}{3} = 7$	$\frac{1}{2} = 10,5$
----------------------	-------------------	----------------------

## Verstärkungen aus Hammerstadt:

Internal Allied Command:

1x General Festa Drauf	Reg Bd ( S )
9x Klankrieger	Reg Bd ( O )
3x Crossbows	Reg Ps ( O )
8x Orkschlächter	Irr Wb ( S )

128 AP      22,5 Me`s

$\frac{1}{4} = 5,6$	$\frac{1}{3} = 7,5$	$\frac{1}{2} = 11,25$
---------------------	---------------------	-----------------------

## Verstärkungen aus Güldenschein

Internal Allied Command

1x General Trinkhart Eichenfaß	Reg Kn ( H )
4x Wildschweinreiter	Reg Kn ( O ) Chariot
6x Minenwerfer	Reg Ps ( X )

95 AP 15 Me`s

$\frac{1}{4} = 3,75$	$\frac{1}{3} = 5$	$\frac{1}{2} = 7,5$
----------------------	-------------------	---------------------