

Referenzblatt A

Element- typ	Grund- typ	Basen- tiefe (mm)	Punkte		Bewegungswerte in Zoll:				Element- typ	Nahkampfwerte gegen:				Fernkampfwerte gegen:				Widerst. Fern- waffen	Reich- weite (Zoll)	
			ohne Fernw.	mit Fernw.	normal. Gelände	schwier. Gelände	Wasser	Straße		Fußtr.	Berit.	Flieg.	Scha.	Fußtr.	Berit.	Flieg.	Scha.			
Drache	Fliegende	60	24	40	12	12	12	12	Drache	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5
Dämon	Fliegende	40	19	35	7	7	2	7	Dämon	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5
Flugbestie	Fliegende	60	15	26	5	5	5	5	Flugbestie	5	5	5	5	3	4	4	2	5	5	
Flieger	Fliegende	30	18	25	12	12	12	12	Flieger	2	2	3	2	2	3	3	4	2	4	
Held fl.	Fliegende	60	26	37	12	12	12	12	Held fl.	5	5	5	5	3	4	4	2	5	4	
Held ber.	Berittene	30	17	30	5	3	1	5	Held ber.	5	5	5	5	3	4	4	2	5	5	
Paladin	Berittene	30	15	n.v.	5	2	1	5	Paladin	6	6	6	6	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	6	n.v.	
Ritter	Berittene	30	9	17	3	2	1	4	Ritter	3(5)	4(6)	2	2	2	3	3	1	3	4	
Reiter	Berittene	30	9	18	5	2	1	5	Reiter	3	3	2	2	3	4	4	2	3	4	
Gigant	Berittene	40	10	19	3	2	1	4	Gigant	4	5	3	4	3	4	4	2	4	4	
Lindw.	Berittene	60	14	30	4	3	2	5	Lindw.	6	6	6	6	6	6	6	7	6	5	
Meute	Berittene	40	9	n.v.	4	4	1	4	Meute	3	4	1	1	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	3	n.v.	
Streitwag.	Berittene	60	9	19	4	1	n.v.	4	Streitwag.	3(6)	4(6)	2	1	3	4	4	2	3	4	
Klingen	Fußtrup.	15	9	17	2	1,5	1	4	Klingen	5	3	2	5	2	3	3	2	4	4	
Hellebard.	Fußtrup.	15	9	n.v.	2	1,5	1	4	Hellebard.	4	5	2	3	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	4	n.v.	
Speertr.	Fußtrup.	15	10	n.v.	2	1,5	1	4	Speertr.	4(5)	4(5)	2	3	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	4	n.v.	
Pikentr.	Fußtrup.	15	10	n.v.	2	1,5	1	4	Pikentr.	4	4	2	3	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	3	n.v.	
Kr'haufen	Fußtrup.	20	8	16	2	2	1	4	Kr'haufen	3(4)	3(4)	2	3	2	3	3	3	3	4	
Horde	Fußtrup.	30	6	n.v.	2	2	1	4	Horde	2	2	2	2	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	2	n.v.	
Scout	Fußtrup.	20	10	25	3	3	2	4	Scout	4	3	2	5	3	4	4	3	5	5	
Magier	Fußtrup.	40	n.v.	23	5	2	1	5	Magier	3	3	2	3	4	4	4	4	3	6	
Kleriker	Fußtrup.	30	9	n.v.	2	2	1	4	Kleriker	4	4	2	4	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	3	n.v.	
Bogensch.	Fußtrup.	20	n.v.	18	2	2	1	4	Bogensch.	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5	
Armbrusts.	Fußtrup.	20	n.v.	12	2	2	1	4	Armbrusts.	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5	
Artillerie	Fußtrup.	40	n.v.	15	2	1	n.v.	3	Artillerie	2	2	2	2	3	4	4	5	2	7	
s. Artillerie	Fußtrup.	60	n.v.	19	2	n.v.	n.v.	3	s. Artillerie	2	2	2	2	3	4	3	6	2	9	
Festung	Schanze	120	11	25	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	Festung	6	6	6	n.v.	5	5	5	5	6	5	

Taktische Faktoren :		Besondere Elementeeigenschaften:	
Das Element ist das Generalelement der Armee:	+1	Scout-Element:	- darf alle andere Elemente ohne zusätzliche IP's durchdringen; - darf sich in der Nähe von Feindelementen (<= 2 Zoll) ohne zusätzlichen Aufwand von IP's beliebig bewegen; - darf im Wald Fernwaffen einsetzen; kein Halt vor linear. Hindernissen
Das Element ist der Oberbefehlshaber mehrerer Armeen:	+1	Held-Element:	- plus 1 auf das Würfelergebnis (W6) beim Test auf Vernichtung; - plus 1 auf Nahkampfwerte für befreundete Elem. in Basenkontakt
Kriegshaufen-Element beim Angriff auf Fußtr., Beritt. u. Schanze:	+1	Paladin-Element:	- plus 1 auf das Würfelergebnis (W6) beim Test auf Vernichtung;
Ritter bei Angriff in normalem Gelände auf Fußtruppen u. Berittene	+2	Speerträger-Elem.:	- Unterstützung durch ein 2. Speerträger-Element in normalem Gelände (W8 darf dann zweimal geworfen werden)
Streitwagen bei Angriff in normalem Gelände auf Fußtr., Beritt.:	+2	Pikenträger-Elem.:	- Unterstützung durch 2. bzw. 3. Pikenträger-Element in normalem Gelände (W8 darf dann zweimal oder dreimal geworfen werden)
Speerträger bei der Verteidigung in normalem Gelände:	+1	Armbrusts.-Elem.:	- Dürfen nicht schießen, wenn sie im gleichen Zug bewegt wurden
Das Element hat im Nahkampf die höhere Position:	+1		
Scouts und Meuten beim Kampf in schwierigem Gelände	+1		
Das Element verteidigt ein Hindernis im Nahkampf:	+1		
Das Element verteidigt ein festes Hindernis im Nahkampf:	+1		
Das Element wird beschossen und befindet sich in Deckung	+1		
Das Element wird beschossen und befindet sich in guter Deckung:	+1		

**Referenzblatt B**

Element- typ	Grund- typ	Basen- tiefe (mm)	Punkte		Bewegungswerte in Zoll:				Element- typ	Nahkampfwerte gegen:				Fernkampfwerte gegen:				Widerst. Fern- waffen	Reich- weite (Zoll)	
			ohne Fernw.	mit Fernw.	normal. Gelände	schwier. Gelände	Wasser	Straße		Fußtr.	Berit.	Flieg.	Scha.	Fußtr.	Berit.	Flieg.	Scha.			
<b>Armbrusts.</b>	Berittene	30	n.v.	12	5	2	1	5	<b>Armbrusts.</b>	3	3	2	2	3	4	4	2	3	4	
<b>Berserker</b>	Fußtrup.	30	9	n.v.	2	2	1	4	<b>Berserker</b>	4(5)	4(5)	3	4	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	2	n.v.	
<b>Gespent</b>	Fußtrup.	30	10(15)	n.v.	4	4	4	4	<b>Gespent</b>	4	3	3	2	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	6	n.v.	
<b>Rammbock</b>	Schanze	60	9	n.v.	2	1	n.v.	3	<b>Rammbock</b>	3	3	3	4	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	4	n.v.	
<b>Belag.turm</b>	Schanze	60	11	20	2	1	n.v.	3	<b>Belag.turm</b>	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	
<b>Mauer</b>	Schanze	5	6	n.v.	5	5	5	5	<b>Mauer</b>	6	6	6	6	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	6	n.v.	
<b>Tor</b>	Schanze	5	5	n.v.	12	12	12	12	<b>Tor</b>	5	5	5	5	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	5	n.v.	
<b>Pavese</b>	Schanze	15	4	n.v.	Bewegung schiebendes Element -1				<b>Pavese</b>	3	3	3	3	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	3	n.v.	
<b>Feldbefest.</b>	Schanze	15	3	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	<b>Feldbefest.</b>	3	3	3	3	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	3	n.v.	
<b>Barrikade</b>	Schanze	10	2	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	<b>Barrikade</b>	1	1	1	1	n.v.	n.v.	n.v.	n.v.	2	n.v.	
<b>Zaubersprüche der Magier</b>									<b>Punkte</b>	<b>Besondere Elementeigenschaften:</b>										
<b>Verrat</b>	Ein feindl. Element wechselt die Seiten, wenn es einen Test mit W6 nicht besteht. Test ist bestanden wenn Ergebnis W6 größer 4. Reichweite 12 Zoll								2 * Wert verhextes Element	Berserker-Elem.: - weicht nicht zurück; Test auf Vernichtung mit -2 - flieht nicht (wenn Regel "Flucht" eingesetzt wird) Gespenster-Elem.: - Fluchttest für zurückweichende Feindelemente (wenn Regel "Flucht" eingesetzt wird, ausser Paladin, Held, Drache, Dämon, Berserker)										
<b>Feuer- wand</b>	Erschafft Feuerwand (40 mm breit, max. 5 Zoll entfernt). Durchdringende Elemente (außer Fliegende) führen Nahkampf gegen einen Nahkampfwert von 6; Wand ist festes Hindernis; undurchdringl. f. Fernwaf.								12	<b>Besondere Waffen: Repetierarmbrust u. Mehrfachgeschütz</b> - W8 darf zweimal geworfen werden (höchstes Ergebnis zählt) - Der Elementpunktwert erhöht sich um das 1,5 fache - Die Reichweite vermindert sich um 1 Zoll										
<b>Blut- rausch</b>	Verwandelt Element in Basenkontakt in Berserker (Nahkampf +2; Test auf Vernichtung -2)								10	<b>Rassenspezifische Eigenschaften:</b>										
<b>Feuer- sturm</b>	Verleiht dem Zauberer einen Fernkampfwert von 6 gegen alle anderen Elemente. Unterlegene Elemente sind automatisch zerstört.								8	Hochelfen :	Nahkampf + 1; Initiativwurf + 1									
<b>Zaubersprüche der Magier und Kleriker</b>									<b>Punkte</b>	Waldelfen :	Fernwaffen im Wald (Reichw. = 3 Zoll); Initiativwurf + 1									
<b>Teleportat.</b>	Versetzt den Zauberer an eine beliebige Stelle der Spielfläche								24	Zwerge :	Nahkampf + 1 (Verteidigung); Bewegung Fußt.- 0,5 Zoll									
<b>Beschwör.</b>	Erschafft einen Dämon in Basenkontakt mit dem Zauberer								19 bzw. 34	Orks :	Nahkampf - 1; Initiativwurf - 1									
<b>Levitation</b>	Verleiht einem Element in Basenkontakt mit d. Zauberer die Fähigkeit zu fliegen (Bewegungswerte = 12; Elementgrundtyp = Fliegender)								12	Untote :	Initiativwurf - 1; Bewegung - 0.5 Zoll; kein Zurückweichen									
<b>Antizauber.</b>	Hebt einen anderen Zauberspruch bei gelungenem Test (Ergebnis W6 größer als 2) auf; Reichweite 12 Zoll								Wert aufge- hob. Spruch	Reptilien :	Nahkampf + 1 (Verteidigung); Bewegung Fußt.+ 0,5 Zoll									
<b>Zaubersprüche der Kleriker</b>									<b>Punkte</b>	Chaos :	Nahkampf + 1; Initiativwurf - 1									
<b>Wieder- belebung</b>	Wiederbelebung eines verlorenen Elementes bei gelungenem Test (Ergebnis W6 größer 2); Element erscheint neben Kleriker								Wert des Elements											
<b>Energie- barriere</b>	Erschafft eine undurchdringliche Energiewand (40 mm breit; max. 5Zoll entfernt), die nicht überflogen werden kann.								12											
<b>Dimensi- onstor</b>	Erschafft zwei Tore im einem Abstand von je 12 Zoll vom Kleriker die von Freund u. Feind benutzbar sind; Elemente ziehen in ein Tor hinein und tauchen am anderen Tor wieder auf; Durchquerung wie Überwinden von linearen Hindernissen; Nahkämpfe durch Tore sind möglich								24											
<b>Verwirrung</b>	Ein Feindelement in max.12 Zoll Entfernung wird entsprechend seines Bewegungswerts in beliebiger Richtung bewegt; Durchdringen möglich								2 * Beweg.- wert Elem.											

