

							Schlagkraft									
Art der Magie	Rasse	Gesinnung	Kampfgeschick	Rüstung	Wunden	Bewegung	kleine Waffe	Anzahl Figuren	MP-Kosten	normale Waffe	Anzahl Figuren	MP-Kosten	Schusswaffe	Anzahl Figuren	MP-Kosten	Besonderheit
Chaosmagie	Chaoselfen	N	14	1	4	8	4	3	80	6	2	70	4	1	60	Kampfgeschick +1 gegen Elfen
Chaosmagie	Chaoskrieger	B	15	2	6	6				6	2	70				Kampfgeschick -3 gegen Gegner mit guter Gesinnung
Chaosmagie	Dämon	B	13	3	8	8				7	1	140				Gegner erhält Kampfgeschick +2; kann pro Runde/Aktion 1 Chaoskrieger erschaffen oder angreifen
Chaosmagie	Harpieri	B	12	1	4	10	4	2	90							Können Hindernisse überfliegen
Chaosmagie	Medusen	G	15	1	6	6							5	1	70	Können mit ihrem Blick Gegner in 20 cm Entfernung für eine Runde paralysieren
Chaosmagie	Minotaurus	N	12	2	6	6				6	1	90				Kann mit beiden Aktionen (2xBewegung min 10 cm) einen Rammangriff machen (KS -2; SK x2)
Einfache Magie	Drache	N	13	2	8	8							8	1	200	Oderwaffe SK 8; Feueratem
Einfache Magie	Elfen	G	15	1	4	7	3	3	90	5	2	80	5	1	70	Im Nahkampf Kampfgeschick 13; Kampfgeschick +1 gegen Chaoselfen
Einfache Magie	Goblins	N	13	1	5	8	4	3	90	6	2	80	4	1	70	Gegner erhält Kampfgeschick -1
Einfache Magie	Krieger	N	14	1	6	7	4	3	90	6	2	80	4	1	70	
Einfache Magie	Riesen	G	12	2	8	5				6	1	105	6	1	100	Gegner Kampfgeschick +1; Fernkampfreichweite 50 cm
Einfache Magie	Trolle	N	12	2	8	7				7	1	120				Gegner erhält Kampfgeschick +1; heilt pro Runde eine Wunde
Einfache Magie	Zwerge	G	13	2	6	5	4	3	90	7	2	80	3	1	70	Erhalten +3 Kampfgeschick gegen Chaoswesen
Einfache Magie	Gargoyle	B	13	4	3	10	4	1	90							Können Hindernisse überfliegen
Nekromantie	Ghule	N	14	1	5	6	5	4	90							Guhle können sich nur bewegen oder angreifen wenn der Zauberer direkte Sichtlinie zu ihnen hat
Nekromantie	Mumien	B	12	1	6	5							4	2	90	Feuer macht doppelten Schaden; Giftatem ignoriert Rüstung; Folgeschaden 1 Pro Runde; Zauberer sind immun
Nekromantie	Skelette	N	12	1	4	6	4	3	90							Immun gegen Fernkampfwaffen
Nekromantie	Vampire	B	14	2	6	6	4	3	90	6	2	80				Können sich durch gemachten Schaden heilen
Nekromantie	Zombies	B	10	0	4	6	4	2	90							Erhalten doppelten Schaden durch Feuer; Treffer verwandel Gegner in Zombies
Schamanismus	Amazonen	G	14	1	5	7	4	3	90	6	2	80	4	1	70	
Schamanismus	Barbaren	N	16	0	6	8				6	2	80				Bekommen +1 Kampfgeschick und Schlagkraft wenn sie einem Nahkampf beitreten
Schamanismus	Echsen	N	15	1	7	7	4	3	90	6	2	80				Gegner Fernkampf -1
Schamanismus	Oger	N	13	2	6	5	5	2	90	7	1	80				
Schamanismus	Orks	B	15	1	5	6	4	3	90	6	2	80	4	1	70	Fernkampfgeschick 13
Schamanismus	Werwölfe	G	13	0	6	7				6	2	100				heilt pro Runde eine Wunde; ab dem dritten Werwolf erhöht sich die SK um 1 pro Werwolf (max. SK 17)
Beschwörung	Coiphit, Feuer	N						1	60							
Beschwörung	Coiphit, Wasser	N						1	60							
Beschwörung	Coiphit, Luft	N						1	60							
Beschwörung	Coiphit, Holz	N						1	60							
Beschwörung	Coiphit, Erde	N						1	60							
Beschwörung	Golem, Lava	N	10	2	4	3	4	1	80							Kann nicht im Nahkampf angegriffen werden
Beschwörung	Golem, Eisen	N	10	2	4	3	4	1	80							Primärziel; Immun gegen Waffen mit SK 4
Beschwörung	Golem, Knochen	N	10	2	4	3	4	1	80							Skelette absorbieren; Angst
Beschwörung	Golem, Erde	N	10	2	4	3	4	1	80							Erdbeben erzeugen
Beschwörung	Familiar, Eule	N						1	80							
Beschwörung	Familiar, Kröte	N						1	80							
Beschwörung	Familiar, Schildkröte	N						1	80							
Beschwörung	Familiar, Rabe	N						1	80							
Beschwörung	Familiar, Schlange	N						1	80							

Korrektur der Werte

Neue Kreatur