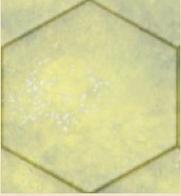
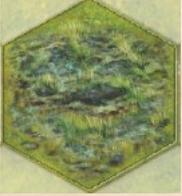
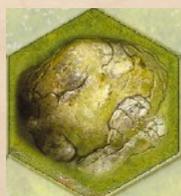


<p>WIESE/ EBENE</p>  <p>Bewegung: Keine Einschränkung</p> <p>Sichtlinie: keine Einschränkung</p> <p>Kampf: Keine Einschränkung</p>	<p>FELSWAND (=HÜGEL MIT FELSWAND)</p>  <p>Bewegung: keine Einschränkung, Seiten mit Felswand sind unpassierbar</p> <p>Sichtlinie: wie Hügel</p> <p>Kampf: kein Nahkampf über Seite mit Felswand</p> <p>↔:2W ↔:3W von Hügel zu Hügel 3W</p>	<p>PFÄHLE DER BOGENSCHÜTZEN</p>  <p>Bewegung: Einheit muss anhalten</p> <p>Sichtlinie: keine Einschränkung</p> <p>Kampf: Fernkämpfer keine Einschränkung, andere Einheiten kein Kampf nach Betreten</p> <p>Fernkämpfer ignorieren 1 BS im Nahkampf und sind mutig</p>
<p>WALD</p>  <p>Bewegung: Einheit muss anhalten</p> <p>Sichtlinie: blockiert</p> <p>Kampf: kann noch kämpfen</p> <p>↔:2W ↔:2W</p>	<p>SUMPFGEBIET</p>  <p>Bewegung: Einheit muss anhalten</p> <p>Sichtlinie: keine Einschränkung</p> <p>Kampf: kann noch kämpfen</p> <p>↔:2W ↔:2W</p>	<p>WÄLLE</p>  <p>Bewegung: Einheit muss anhalten</p> <p>Sichtlinie: blockiert, außer von verbundenen Wällen</p> <p>Kampf: kein Kampf nach Betreten, außer von verbundenen Wällen, Einheit ist mutig</p> <p>↔:2W ↔:2W</p>
<p>HÜGEL</p>  <p>Bewegung: Keine Einschränkung</p> <p>Sichtlinie: blockiert, außer von verbundenen Hügeln</p> <p>Kampf: kann noch kämpfen</p> <p>↔:2W ↔:3W von Hügel zu Hügel 3W</p>	<p>BRÜCKE</p>  <p>Bewegung: keine Einschränkung</p> <p>Sichtlinie: keine Einschränkung</p> <p>Kampf: Einheit auf der Brücke ist immer mutig</p> 	
<p>FLUSS</p>  <p>Bewegung: nicht betretbar, außer es ist etwas anderes angegeben</p> <p>Sichtlinie: keine Einschränkung</p> <p>Kampf: falls Fluss seicht = Furt</p>	<p>FURT</p>  <p>Bewegung: Einheit muss anhalten</p> <p>Sichtlinie: keine Einschränkung</p> <p>Kampf: kann noch kämpfen</p> <p>↔:2W</p>	

BEFEHLSHABER: FESTUNG



Spezial: Jede eigene Einheit, die mindestens an das Feld angrenzt ist mutig. Wenn vom Gegner besetzt eine Kommandokarte weniger.

Bewegung: Einheit muss anhalten

Sichtlinie: blockiert

Kampf: kein Kampf nach Betreten, Einheit ist mutig

↔:2W ↔:2W

KLERIKER: HEILENDE QUELLE



Spezial: Eine geschwächte Einheit wird vollständig geheilt, darf dann aber in selber Runde weder ziehen noch kämpfen. Nach 1. Verwendung wird Quelle entfernt.

Bewegung: Einheit muss anhalten

Sichtlinie: keine Einschränkung

Kampf: keine Einschränkung, Einheit ist mutig

BERGRIESE: FELSBROCKEN



Spezial: Riese kann von hier aus Felsen als Fernwaffe einsetzen: Reichweite 3 Felder, 3W, kein BS

Bewegung: Bergriese keine Einschränkungen, alle anderen Einheiten müssen anhalten
Sichtlinie: blockiert

Kampf: keine Einschränkung für Bergriese, alle anderen Einheiten kein Kampf nach Betreten, Einheit ist mutig

KRIEGER: AUSBILDUNGSLAGER



Spezial: Eine Nahkampfeinheit kann um eine Fahnenfarbe aufgewertet werden. Sie kann in dieser Runde weder ziehen noch kämpfen. Nach 1. Verwendung wird Ausbildungslager entfernt.

Bewegung: Einheit muss anhalten

Sichtlinie: blockiert

Kampf: kein Kampf nach Betreten, Einheit ist mutig

↔: 2W ↔:2W

ZAUBERER: MAGISCHES PENTAGRAMM



Spezial: +1 Machtplättchen für den, der das Pentagramm besetzt

Bewegung: keine Einschränkung

Sichtlinie: keine Einschränkung

Kampf: keine Einschränkung, Einheit ist mutig

SCHURKE: UNTERSCHLUPF & GEHEIMGANG



Spezial: Einheiten, die auf dem Feld stehen, können für 1 Machtplättchen auf geheimen Ausgang gesetzt werden (Einbahnsystem). Muss am Zielfeld anhalten, kann kämpfen

Bewegung: Einheit muss anhalten



Sichtlinie: blockiert

Kampf: kein Kampf nach Betreten, Einheit ist mutig

↔:2W ↔:2W

ERDELEMENT: BESCHWÖRUNGSKREIS



Spezial: Beschwörung: Aktivierte Truppen werfen wie für Nahkampf. Bei mind. 1 Machtsymbol wird Erdelement auf benachbartem Feld beschworen. Nach 1. geglückter Beschwörung wird Beschwörungskreis entfernt.

Bewegung: keine Einschränkung

Sichtlinie: keine Einschränkung

Kampf: keine Einschränkung, Einheit ist mutig

INFANTERIE	KURZSCHWERT (INFANTERIE)	BOGENSCHLEUDER	HELLEBARDE
<p>  Grün: 2 Felder ziehen und kämpfen, 2W</p> <p>  Blau: 1 Feld ziehen und kämpfen, 3W, oder 2 Felder ziehen und nicht kämpfen</p> <p>  Rot: 1 Feld ziehen und kämpfen, 4W</p> <p> Alle Infanterie- Einheiten können soeben geräumtes Feld besetzen</p>	<p>  Waffenart: Nahkampf</p> <p>  Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 2W - 4W</p> <p>  Bonusschlag: Ja, Kavallerie darf einen BS ignorieren</p> <p></p>	<p>  Waffenart: Nahkampf und Fernkampf bis zu 3 Felder</p> <p>  Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 3W</p> <p>Bonusschlag: Ja, außer bei Nahkampf</p> <p>Spezial: kein Kampf auf Marsch, keine Machtplättchen</p>	<p>  Waffenart: Nahkampf</p> <p> Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 4W</p> <p>Bonusschlag: Ja, kein Abzug gegen Kavallerie</p> <p>Spezial: Bei Gegenangriff 1W mehr</p>
KAVALLERIE	LANGSCHWERT (KAVALLERIE)	DUDELSACK	HORN (HORNBLÄSER)
<p>  Grün: 4 Felder ziehen und kämpfen, 2W</p> <p>  Blau: 3 Felder ziehen und kämpfen, 3W</p> <p>  Rot: 2 Felder ziehen und kämpfen, 4W</p> <p> Alle Kavallerie- Einheiten können über ein soeben geräumtes Feld 1 weiteres Feld hinaus ziehen und dürfen 2. Angriff durchführen</p>	<p>  Waffenart: Nahkampf</p> <p>  Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 2W - 4W</p> <p>  Bonusschlag: Ja</p> <p> Spezial: 2. Angriff, wenn gegnerisches Feld geräumt wurde</p>	<p>  Waffenart: Nahkampf und Fernkampf bis zu 3 Felder</p> <p>  Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 2W - 4W</p> <p>  Bonusschlag: Ja</p> <p> Spezial: Alle erzielten Treffer werden wie Flaggen gewertet</p>	<p>  Waffenart: Wird gegen dritte Figur einer menschlichen Infanterieeinheit getauscht</p> <p>Spezial: 1 benachbarte aktivierte Einheit darf zusammen mit Einheit des Hornbläusers gleichzeitig angreifen</p>
KOBOLDE	ARMBRUST	GROSSE TROMMEL (MUSIKANTEN)	KOBOLD - TROMMLER
<p>Alle Koboldeinheiten (auch rote und blaue) können vor einem Angriff 2 Felder ziehen und trotzdem angreifen.</p> <p>Alle Koboldeinheiten sind ängstlich: 2 Felder Rückzug pro gewürfelter Flagge, Gegner wirft 1W pro zurückgezogenem Feld, nur Helm der entsprechenden Farbe ist ein Treffer</p>	<p>  Waffenart: Nahkampf und Fernkampf bis zu 3 Felder</p> <p> Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 2W</p> <p>Bonusschlag: Ja, außer bei Nahkampf</p> <p>Spezial: -1W auf Marsch</p>	<p>  Waffenart: Nahkampf</p> <p>Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 2W</p> <p> Bonusschlag: Nein</p> <p>Spezial: Gibt eine Präsenzunterstützung für alle eigenen Einheiten im selben Bereich</p>	<p>  Waffenart: Wird gegen dritte Figur einer Koboldinfanterieeinheit getauscht</p> <p>Spezial: Macht Einheit mutig, solange er lebt</p>
ZWERGE	HYÄNENREITER	RINDERREITER	STAMMESFÜHRER
<p>Alle Zwerge sind mutig: dürfen 1 gegen sie gewürfelte Flagge ignorieren, Gegenangriff</p>	<p>  Kann bis zu <u>zwei</u> Felder über das soeben geräumte Feld hinaus ziehen, 2. Angriff möglich</p> <p> </p>	<p>  Nur 2 Felder Bewegung, kann <u>nicht</u> über soeben geräumtes Feld hinaus ziehen, 2. Angriff möglich</p> <p> </p>	<p>  Kann 2 Felder ziehen und kämpfen, 3W, +1W solange vollzählig</p> <p> </p>

LANZE DES RITTERS (RITTER)	SPEER (SPEERTRÄGER)	BERGRIESE	ERDELEMENT
<p> Waffenart: Nahkampf</p> <p> Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 4W</p> <p>Bonusschlag: Ja</p> <p>Spezial: Kann einen weiteren BS im Nahkampf ignorieren, Einheit ist mutig</p>	<p> Waffenart: Nahkampf</p> <p> Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 3W - 4W</p> <p> Bonusschlag: Ja</p> <p> Spezial: Kavallerie darf 1 BS ignorieren, bei Gegenangriff 1W mehr</p>	<p> Bewegung: 1 Feld und kämpfen oder 2 Felder und nicht kämpfen</p> <p>Rückzug: 2 Felder/Flagge</p> <p>Waffenart: Nahkampf, 3W, evtl. Fernkampf 3W</p> <p>Bonusschlag: Ja, außer bei Fernkampf</p> <p>Spezial: BS ist Treffer und wird nochmals gewürfelt, für jedes Machtsymbol 2 Felder Rückzug des Ziels</p>	<p> Bewegung: 1 Machtplättchen pro Feld, beliebig</p> <p>Rückzug: Niemals</p> <p>Waffenart: Nahkampf, 3W</p> <p>Bonusschlag: Ja</p> <p>Spezial: Alle umstehenden Einheiten 1 Feld Rückzug</p> <p>2 Machtplättchen: Alle umstehenden Einheiten 2 Felder Rückzug und -1 Figur</p>
REFLEXBOGEN (STRAUSSENREITER)	STREITAXT (AXTSCHWINGER)	RIESENSPINNE	TRIBOK
<p> Waffenart: Nahkampf und Fernkampf bis zu 3 Felder</p> <p> Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 2W</p> <p>Bonusschlag: Nein</p> <p>Spezial: Kein Abzug auf Marsch, keine Machtplättchen</p>	<p> Waffenart: Nahkampf</p> <p> Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 3W</p> <p>Bonusschlag: Ja</p> <p>Spezial: Kavallerie darf 1 BS ignorieren, bei mind. 1 gewürfeltem BS +1W</p>	<p> Bewegung: 4 Felder und kämpfen</p> <p>Rückzug: 2 Felder/Flagge</p> <p>Waffenart: Nahkampf, 2W</p> <p>Bonusschlag: Ja</p> <p>Spezial: Netz(1Machtplättchen) Gift(2Machtplättchen)</p> <p>Ziel kann nicht kämpfen/gehen Ziel verliert bei jedem geworfenen Machtsymbol 1 Figur</p>	<p> Bewegung: 1 Feld und nicht kämpfen</p> <p> Waffenart: Fernkampf 2 - 6 F.</p> <p>Schaden: Pro Helm der entspr. Farbe, 5W</p> <p> Bonusschlag: Ja</p> <p>Spezial: evtl. Schaden erst nach gegn. Zug ermitteln, Einheiten blockieren Sichtlinie nicht, keine Machtplättchen</p>
SCHLEUDER	LANGBOGEN (BOGEN AUFRÜSTEN)	GEWÖHNLICHER BOGEN	BALLISTE
<p> Waffenart: Nahkampf und Fernkampf bis zu 2 Felder</p> <p> Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 2W</p> <p>Bonusschlag: Nein</p> <p>Spezial: Kein Abzug auf Marsch</p>	<p> Waffenart: Nahkampf und Fernkampf bis zu 4 Felder</p> <p> Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 2W</p> <p>Bonusschlag: Ja, außer bei Nahkampf</p> <p>Spezial: -1W auf Marsch, keine Machtplättchen</p>	<p> Waffenart: Nahkampf und Fernkampf bis zu 4 Felder</p> <p> Schaden: Pro Helm der entsprechenden Farbe, 2W</p> <p>Bonusschlag: Nein</p> <p>Spezial: -1W auf Marsch</p>	<p> Bewegung: 1 Feld und kämpfen</p> <p> Waffenart: Nahkampf und Fernkampf bis zu 4 Felder</p> <p>Schaden: Pro Helm der entspr. Farbe, 3W</p> <p> Bonusschlag: Ja</p> <p>Spezial: kein Abzug auf Marsch</p>