

Warhammer Referenzbogen



Spielphasen
1. Beginn
2. Bewegung
3. Magie
4. Schußphase
5. Nahkampf

Bewegungsphase
1. Angriffe ansagen
2. Fliehende Truppen sammeln
3. Pflichtbewegungen
4. Angreifer bewegen
5. Restliche Bewegung
Drehungen (90° oder 180°) kosten 1/4 der Bewegungsfähigkeit

Magiephase	Tabelle für max. EnergieW.		Energiewürfel	
1. Energiewürfel und Bannwürfel generieren			der aktive Spieler generiert wie folgt E. Würfel	
2. Zaubern	Magiestufe	max Würfel	Basis	2
3. Bannen	Magier Stufe 1	2	jederStufe 1 Zauberer:	1
4. Zauber gelingt oder misslingt	Magier Stufe 2	3	jederStufe 2 Zauberer:	2
5. Wiederhole Schritte 1-4	Magier Stufe 3	4	jederStufe 3 Zauberer:	3
6. Im Spiel befindliche Zauber bannen	Magier Stufe 4	5	jederStufe 4 Zauberer:	4
Bannwürfel		Zauberpatzertabelle		
Der passive Spieler generiert wie folgt Bannwürfel		2W6	Ergebnis	
Basis	2	2	der Z. ist ausgelöscht, Alle Modelle direkter Kontakt (incl. Reittiere) erleiden Treffer S=10, (keine RW)	
Zwerge	+2	3-4	Der Z. + alle Modelle im direkten Kontakt erleiden einen Treffer St. 6 (keine RW)	
Jeder Runenschmied	+1	5-6	Der Gegner darf sofort einen eig. Zauber sprechen,, gelingt automatisch, kann aber gebannt werden.	
Jeder Runenmeister	+2	7	Der Z. erleidet einen Treffer St.2 (keine RW) und verliert in dieser Magiephase seine EnergieW.	
Jeder Stufe 1 Zauberer	+1	8-9	Der Z. erleidet einen T. St.4 (keine RW), alle aktiven Z. werden gebannt, Magiephase endet	
Jeder Stufe 2 Zauberer	+1	10-11	Der Z. erleidet einen Treffer St.8 (keine RW) und verliert eine Magiestufe (der verlorene Zauber ist der, der gerade versucht wurde)	
Jeder Stufe 3 Zauberer	+2	12	Der Spruch wird mit Totaler Energie gesprochen und dann für den Rest des Spiels vergessen.	
Jeder Stufe 4 Zauberer	+2			

Schussphase
1. Schussentfernung für Schätz Waffen ansagen
2. Beschuss der Schätz Waffen durchführen
3. Andersartige Beschuss durchführen
4. Gegner muss evntl. Panikteste ablegen

7+ zum Treffen	benöt. TW	benöt. Wurfergebnis
	7	6 gefolgt v. 4,5 oder 6
	8	6 gefolgt v. 5 oder 6
	9	6 gefolgt v. 6
	10	unmöglich

Fernkampf										
BF	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mindestw.	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
Widerstand des Ziels										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Stärke der Waffe	1	4	5	6	6	N	N	N	N	N
	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
	3	2	3	4	5	6	6	N	N	N
	4	2	2	3	4	5	6	6	N	N
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	N
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3

Trefferwurfmodifikationen	Ergebnis
+1	Schießen auf ein großes Ziel
-1	Schießen in Bewegung
-1	Schießen auf einen Angreifer
-1	Schießen auf lange Reichweite
-1	Schießen auf Einzelmodelle und Plänker
-1	Ziel hinter weicher Deckung
-2	Ziel hinter harter Deckung

Fernwaffentabelle			
Waffe	max. Reich.	Stärke	Sonderegeln
Kurzbogen	16 Zoll	3	
Bogen	24 Zoll	3	
Langbogen	30 Zoll	3	
Armbrust	30 Zoll	4	Bewegen o.schießen
Muskete	24 Zoll	4	Bewegen o.schießen, rüstungsbr.
Pistole	8 Zoll	4	rüstungsbr, immer Stehen & Schießen
Repetierarmbrust	24 Zoll	3	Mehrfache Schüsse 2
Schleuder	18 Zoll	3	Mehrfache Schüsse 2, wenn ≤ 9 Zoll
Wurfspeer	8 Zoll	Werfer	Wurfwaffe
Wurfaxt	6 Zoll	Werfer	Wurfwaffe, Stärke +1
Wurfstern/-messer	6 Zoll	Werfer	Wurfwaffe


Warhammer Hilfsbogen
 © 2009 by Axes of Aix
 / Marcel Wilsdorf

Notizen:



Nahkampfphase	Standarte: +1 auf das Kampfergebnis
1. Kämpfen (bei sich über mehreren Spielzügen hinziehenden Nahkämpfen Initiativreihenfolge beachten)	Musiker: +1 auf Sammeltest, bei unentschieden gewinnt Einheit mit Musiker
2. Kampfergebnis	
3. Aufriebtest	Boni auf das Kampfergebnis
4. Paniktests	Gliederbonus (min. 5 Modelle je Glied)
5. Fliehen	Zahlenmäßig überlegen
6. Verfolgen	Standarte
7. Formation wiederherstellen	Armeestandarte



Warhammer Hilfsbogen
© 2009 by Axes of Aix
/ Marcel Wilsdorf

Höhere Position
Flankenangriff
Angriff im Rücken (+2)
Overkill

Nahkampf		Kampfgeschick des Gegners									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
KG des Attackierenden	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

		Widerstand des Ziels									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Stärke des Attackierenden	1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
	3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
	4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Nahkampfaffen	
Handwaffe:	Mit zweiter HW oder Schild kombinierbar
Zweihandwaffe:	2 Hände, zuletzt schlagen, S=+2 (Infanterie), S=+1 (Kavallerie)
Hellebarde:	2 Hände, Stärke +1
Speer (Infant.):	Aus 2 Gliedern einsetzbar
Speer (Kaval.):	Stärke +1 erste Phase beim Angriff
Lanze:	Stärke +2 erste Phase beim Angriff
Morgenstern:	Stärke +1 erste Phase
Pistole:	wie einfache Handwaffe
Flegel:	2 Hände, Stärke +2 erste Phase

Rüstungswurfmodifikationen	
Stärke Treffer	Reduktion RW
≤ 3	Keine!
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9	-6

Rüstung	
Rüstung	RW
keine	kein RW
leichte Rüstung	6+
schwere Rüst.	5+
Schild im NK	+2
Schild im FK	+1
Roßharnisch	+1
Beritten	+1

Hass: verpatzte Trefferwürfe in der ersten Phase des Nahkampfes darf 1x wiederholt werden, verfolgen immer wenn Gegner fliehen

Notizen: