

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



SCHNELLEINSTIEG

DAS WELTBESTE FANTASY-MINIATURENSPIEL

Dieser Leitfaden wird dir das Austragen von Schlachten bei Warhammer Age of Sigmar erleichtern. Weitere Informationen findest du in den Grundregeln. Bei Warhammer Age of Sigmar bestehen Schlachten aus einer Reihe von Schlachtrunden. In jeder Schlachtrunde hat jeder Spieler einen Zug. Jeder Zug besteht aus einer Reihe von Phasen, die in einer festen Reihenfolge abgehandelt werden müssen.

REGELÜBERSICHT

FÄHIGKEITEN EINSETZEN

1. Fähigkeit **ansagen**
2. **Reaktionen** einsetzen: abwechselnd, beginnend mit dem aktiven Spieler
3. Effekt **abhandeln**

Jede Einheit kann pro Phase nicht mehr als 1 **BASIS**-Fähigkeit einsetzen.

Passive Fähigkeiten werden nicht angesagt. Die Effekte passiver Fähigkeiten werden immer angewendet, sofern die Bedingungen der Fähigkeit erfüllt sind, und müssen angewendet werden, wenn es möglich ist.

Jede Einheit kann zu jedem Zeitpunkt nicht mehr als einmal von derselben passiven Fähigkeit betroffen sein.

Befehle sind Fähigkeiten, die **Befehlspunkte** kosten (●). Um einen Befehl einzusetzen, musst du die angegebene Anzahl Befehlspunkte ausgeben.

Jede Einheit kann in jeder Phase nicht mehr als 1 Befehl einsetzen, und jede Armee kann jeden Befehl in jeder Phase nicht mehr als einmal einsetzen.

AUFSTELLUNGSPHASE

In jedem Schritt setzt der Spieler, der mit der Aufstellung beginnt, seine Fähigkeiten zuerst ein, danach ist sein Gegner an der Reihe.

1. **Fraktionsgeländestücke** durch den Einsatz von **GELÄNDEAUFSTELLUNG**-Fähigkeiten aufstellen
2. Einheiten durch den Einsatz von **AUFSTELLUNG**-Fähigkeiten aufstellen
3. Einsatz von **Aufstellungsphase**-Fähigkeiten, die weder **AUFSTELLUNG**- noch **GELÄNDEAUFSTELLUNG**-Fähigkeiten sind

Achtet darauf, dass ihr bei der Aufstellung der Armeen und des Fraktionsgeländes die Anweisungen im gespielten **Schlachtplan** beachtet.



AUFSTELLUNGSPHASE (EINE PRO SCHLACHT)

SCHLACHTRUNDEN 1-5

ENDE DER SCHLACHT

⚙ Aufstellungsphase

EINHEITENAUFSTELLUNG:

Ansage: Wähle eine **Einheit** deiner Armeeliste, die noch nicht **aufgestellt** wurde, als Ziel.

Effekt: Stelle die Zieleinheit vollständig innerhalb von befreundetem Territorium und weiter als 9" von feindlichem Territorium entfernt auf. Wenn du dies getan hast, ist die Einheit **aufgestellt**.

SCHLÜSSEL **AUFSTELLUNG**

⚙ Aufstellungsphase

FRAKTIONSSELÄNDEAUFSTELLUNG:

Ansage: Wähle ein befreundetes **Fraktionsgeländestück**, das noch nicht **aufgestellt** wurde, als Ziel.

Effekt: Stelle das Zielfraktionsgeländestück vollständig innerhalb von befreundetem Territorium und weiter als 3" von allen Zielen und allen anderen Geländestücken entfernt auf. Wenn du dies getan hast, ist das Geländestück **aufgestellt**.

SCHLÜSSEL **GELÄNDEAUFSTELLUNG**

⚙ Aufstellungsphase

REGIMENTSAUFSTELLUNG:

Ansage: Wähle ein **Regiment** deiner Armeeliste als Ziel. Keine Einheit jenes Regiments darf bereits **aufgestellt** sein.

Effekt: Setze **AUFSTELLUNG**-Fähigkeiten ein, ohne dich mit deinem Gegner abzuwechseln, bis alle Einheiten jenes Regiments **aufgestellt** sind. Du kannst als Ziel jener **AUFSTELLUNG**-Fähigkeiten keine Einheiten wählen, die nicht Teil jenes Regiments sind.

SCHLÜSSEL **AUFSTELLUNG**

Ein **Regiment** ist eine Sammlung aus Einheiten. Es handelt sich dabei um eines der Hauptelemente einer Armee (siehe „Armeezusammenstellung“ in den fortgeschrittenen Regeln).

Einige Fraktionen haben besondere **AUFSTELLUNG**-Fähigkeiten, etwa die Fähigkeit „Aus dem Sturm“ der Sturmgeschmiedeten Ewigen.

BEGINN DES ZUGS

Einmal pro Schlachtrunde, zu Beginn deines Zugs

TAKTISCHES WAGNIS:

Du kannst diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn du in der vorangegangenen Schlachtrunde den zweiten Zug hattest und in der gegenwärtigen Schlachtrunde den ersten Zug hast.

Effekt: Wähle 1 taktisches Vorhaben, das du noch nicht versucht hast. Du kannst versuchen, jenes taktische Vorhaben in diesem Zug zu erfüllen.

Beginn eines beliebigen Zugs

ORT DER MACHT AKTIVIEREN:

Ansage: Wähle einen befreundeten **HELDEN** innerhalb von 3" um mindestens einen **Ort der Macht**, der diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Wirf einen Würfel. Bei einer 1 füge jenem **HELDEN** W3 tödlichen Schaden zu. Bei 2+:

- Ist jener **HELD** ein **ZAUBERER** oder **PRIESTER**, addiere in diesem Zug 1 zu Zauberwürfen oder Gebetswürfen für jenen **HELDEN**.
- Ist jener Held weder **ZAUBERER** noch **PRIESTER**, kann er in diesem Zug die Fähigkeit „Bannen“ oder „Manifestation brechen“ einsetzen, als hätte er **ZAUBERER** (1).

SCHLÜSSEL

BASIS

HELDENPHASE

Beliebige Heldenphase

1

SAMMELN:

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die **nicht im Nahkampf** ist, die diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Führe 6 **Sammelwürfe** aus, indem du jeweils einen W6 wirfst. Für jede 4+ erhältst du 1 **Sammelpunkt**. Sammelpunkte können wie folgt ausgegeben werden:

- Heile** (1) jene Einheit für jeden ausgegebenen Sammelpunkt.
- Du kannst eine Anzahl Sammelpunkte in Höhe des Werts **Ausdauer** jener Einheit ausgeben, um ein getötetes Modell in jene Einheit **zurückzubringen**.

Du kannst die Sammelpunkte in beliebiger Kombination wie oben beschrieben ausgeben. Nicht ausgegebene Sammelpunkte verfallen.

Passiv

MUSIKER:

Effekt: Solange diese Einheit mindestens einen Musiker enthält, kannst du, wenn sie den Befehl „Sammeln“ einsetzt, mit einem W6 einen zusätzlichen **Sammelwurf** ausführen.

Deine Heldenphase

MANIFESTATION BRECHEN:

Ansage: Wähle einen befreundeten **ZAUBERER** oder **PRIESTER**, der diese Fähigkeit einsetzt; wähle eine Manifestation innerhalb von 30" um ihn als Ziel und führe dann mit 2W6 einen **Brechenwurf** aus.

Effekt: Ist der **Brechenwurf** gleich dem oder höher als der auf der Truppschriftrolle der Manifestation angegebene **Brechenwert**, wird sie **gebrochen** und aus dem Spiel entfernt. Du kannst dieselbe Manifestation nicht mehr als einmal pro Zug als Ziel für diese Fähigkeit wählen.

SCHLÜSSEL

BRECHEN

Reaktion: Gegner sagt eine ZAUBER-Fähigkeit an

BANNEN:

Eingesetzt von: Einem befreundeten **ZAUBERER** innerhalb von 30" um den feindlichen **ZAUBERER**, der den Zauber einsetzt.

Effekt: Führe mit 2W6 einen **Bannwurf** aus. Ist das Ergebnis höher als der **Zauberwurf** des Zaubers, wird der Zauber **gebannt** und sein Effekt wird nicht abgehandelt. Diese Reaktion kann je **Zauberwurf** nur einmal eingesetzt werden.

SCHLÜSSEL

BANNEN

Gegnerische Heldenphase

1

MAGISCHES EINGREIFEN:

Ansage: Wähle einen befreundeten **ZAUBERER** oder **PRIESTER**, der diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Jene befreundete Einheit kann eine **ZAUBER-** oder **GEBET-**Fähigkeit (wie zutreffend) wie in deiner Heldenphase einsetzen. Wenn du dies tust, subtrahiere 1 von **Zauberwürfen** und **Gebetswürfen**, die als Teil jener Fähigkeit ausgeführt werden.



PHASEN

Beginn
des Zugs

Helden-
phase

Bewegungs-
phase

Fernkampf-
phase

Angriffs-
phase

Nahkampf-
phase

Ende
des Zugs

BEWEGUNGSPHASE

➤ Deine Bewegungsphase

NORMALE BEWEGUNG:

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die **nicht im Nahkampf** ist, die diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Jene Einheit kann sich eine Entfernung bis zu ihrem **Bewegungswert** bewegen. Zu **keinem Punkt** jener Bewegung kann sie sich in den Nahkampf bewegen.

SCHLÜSSEL BASIS, BEWEGUNG

➤ Deine Bewegungsphase

RENNEN:

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die **nicht im Nahkampf** ist, die diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Führe einen **Rennenwurf** mit einem W6 aus. Jene Einheit kann sich eine Entfernung bis zu ihrem **Bewegungswert** plus **Rennenwurf** bewegen. Zu **keinem Punkt** jener Bewegung kann sie sich in den Nahkampf bewegen.

SCHLÜSSEL BASIS, BEWEGUNG, RENNEN

➤ Deine Bewegungsphase

RÜCKZUG:

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit **im Nahkampf**, die diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Füge jener Einheit **W3 tödlichen Schaden** zu. Jene Einheit kann sich eine Entfernung bis zu ihrem **Bewegungswert** bewegen. Jene Einheit **kann** sich durch die Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten bewegen, doch sie **kann** jene Bewegung **nicht** in Nahkampfreichweite einer feindlichen Einheit beenden.

SCHLÜSSEL BASIS, BEWEGUNG, RÜCKZUG

➤ Reaktion: Du sagst eine **RENNEN**-Fähigkeit an

IM LAUSCHRITT:

Eingesetzt von: Der Einheit, die jene **RENNEN**-Fähigkeit einsetzt

Effekt: Führe als Teil jener **RENNEN**-Fähigkeit keinen **Rennen-Wurf** aus. Addiere stattdessen **6"** auf den Wert **Bewegung** jener Einheit, um zu bestimmen, wie weit sich jedes Modell jener Einheit durch jene **RENNEN**-Fähigkeit bewegen kann.

➤ Gegnerische Bewegungsphase

NEUPOSITIONIERUNG:

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die **nicht im Nahkampf** ist, die diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Jedes Modell jener Einheit kann sich bis zu **W6 Zoll** weit bewegen. Jene Bewegung **kann nicht** durch die Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten verlaufen und nicht darin enden.

SCHLÜSSEL BEWEGUNG, RENNEN

➤ Passiv

FLIEGEN:

Effekt: Wenn sich diese Einheit bewegt, ignoriert sie andere Modelle, Geländestücke und Nahkampfreichweiten feindlicher Einheiten. Sie kann ihre Bewegung nicht im Nahkampf beenden, außer die zur Bewegung eingesetzte Fähigkeit erlaubt dies. Ignoriere bei der Bewegung dieser Einheit jede vertikale Entfernung.

FERNKAMPFPHASE

➤ Deine Fernkampfphase

FERNKAMPF:

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die in diesem Zug keine **RENNEN**- oder **RÜCKZUG**-Fähigkeit eingesetzt hat, die diese Fähigkeit einsetzt. Wähle dann mindestens eine feindliche Einheit als Ziel(e) für die **Attacken** jener Einheit (16.0).

Effekt: Handle **Fernkampfattacken** gegen die Zieleinheit(en) ab.

SCHLÜSSEL BASIS, ATTACKE, FERNKAMPF

➤ Gegnerische Fernkampfphase

DECKUNGSFEUER:

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die **nicht im Nahkampf** ist, die diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Handle für jene Einheit **Fernkampfattacken** ab, aber alle **Attacken** müssen die **nächste sichtbare feindliche Einheit** als Ziel haben und du **musst 1** von den **Trefferwürfen** jener **Attacken** subtrahieren.

SCHLÜSSEL FERNKAMPF, ATTACKE

ANGRIFFSPHASE

➤ Deine Angriffsphase

ANGRIFF:

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die **nicht im Nahkampf** ist und in diesem Zug keine **RENNEN**- oder **RÜCKZUG**-Fähigkeit eingesetzt hat, die diese Fähigkeit einsetzt. Führe dann einen **Angriffswurf** mit **2W6** aus.

Effekt: Jene Einheit kann sich eine Entfernung bis zum Ergebnis des **Angriffswurfs** bewegen. Jene Einheit **kann** sich durch die Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten bewegen und **musst** jene Bewegung innerhalb von **½"** um eine sichtbare feindliche Einheit beenden. Wenn sie dies tut, hat die Einheit, die diese Fähigkeit einsetzt, **angegriffen**.

SCHLÜSSEL BASIS, BEWEGUNG, ANGRIFF

➤ Reaktion: Du sagst eine **ANGRIFF**-Fähigkeit an

VORWÄRTS ZUM SIEG:

Eingesetzt von: Der Einheit, die jene **ANGRIFF**-Fähigkeit einsetzt

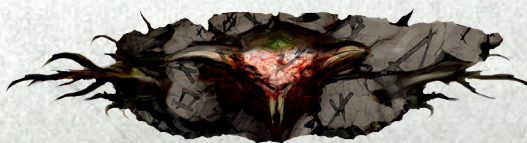
Effekt: Du kannst den **Angriffswurf** wiederholen.

➤ Gegnerische Angriffsphase

GEGENANGRIFF:

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die **nicht im Nahkampf** ist, die diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Jene Einheit kann eine **ANGRIFF**-Fähigkeit einsetzen wie in deiner Angriffsphase.



NAHKAMPFPHASE

✂ Beliebige Nahkampfphase

KÄMPFEN:

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die sich **im Nahkampf** befindet oder in diesem Zug **angegriffen** hat, die diese Fähigkeit einsetzt. Jene Einheit kann eine **Nachrücken-Bewegung** (siehe 15.4) ausführen. Sofern sich jene Einheit im Nahkampf befindet, musst du dann mindestens eine feindliche Einheit als Ziel(e) der Attacken jener Einheit wählen (siehe 16.0).

Effekt: Handle Nahkampfattacken gegen die Zieleinheit(en) ab.

SCHLÜSSEL

BASIS, ATTACKE, KÄMPFEN

✂ Passiv

CHAMPION:

Effekt: Addiere 1 auf den Wert **Attacken** der Waffen, die Champions dieser Einheit einsetzen.

ENDE DES ZUGS

● Passiv

STANDARTENTRÄGER:

Effekt: Solange diese Einheit mindestens 1 Standartenträger enthält, addiere 1 auf den **Kontrollwert** dieser Einheit.

⚙ Ende eines beliebigen Zugs

1

NIEDERWALZEN:

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die in diesem Zug angegriffen hat, die diese Fähigkeit einsetzt; dann musst du eine feindliche Einheit **im Nahkampf** mit ihr als Ziel wählen. Das Ziel muss einen geringeren Wert **Ausdauer** haben als die Einheit, die diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Füge dem Ziel **W3 tödlichen Schaden** zu. Anschließend kann sich die Einheit, die diese Fähigkeit einsetzt, eine Entfernung bis zu ihrem Wert **Bewegung** bewegen. Sie kann sich durch die Nahkampfreichweite von feindlichen Einheiten bewegen, mit denen sie zu Beginn der Bewegung im Nahkampf war, und die Bewegung in Nahkampfreichweite jener Einheiten beenden, sich aber nicht durch oder in die Nahkampfreichweite anderer feindlicher Einheiten bewegen. Sie muss die Bewegung nicht im Nahkampf beenden.

SCHLÜSSEL

BEWEGUNG

ATTACKEN

✂ Reaktion: Du sagst eine **ATTACKE**-Fähigkeit an

1

VOLLER ANGRIFF:

Eingesetzt von: Der Einheit, die jene **ATTACKE**-Fähigkeit einsetzt

Effekt: Addiere 1 auf für jene **ATTACKE**-Fähigkeit ausgeführte **Trefferwürfe**. Dies betrifft auch Waffen mit der Waffenfähigkeit **Begleiter**.

DEFENSIV

U Reaktion: Gegner sagt eine **ATTACKE**-Fähigkeit an

1

VOLLE VERTEIDIGUNG:

Eingesetzt von: Einer Einheit, die Ziel jener **ATTACKE**-Fähigkeit ist

Effekt: Addiere in dieser Phase 1 auf **Schutzwürfe** für jene Einheit.

U Passiv

RETTUNGSWURF:

Effekt: Führe in Schritt 1 der Schadensabfolge (18.0) für jeden **Schadenspunkt** im **Schadenspool** dieser Einheit einen **Rettungswurf** mit einem W6 aus. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der **Rettungswert** dieser Einheit, entferne jenen Schadenspunkt aus dem Schadenspool.

U Passiv

HELDENSCHUTZ:

Effekt: Wenn sich dieser **HELD** in Nahkampfreichweite einer befreundeten Einheit befindet, die **kein HELD** ist:

- subtrahiere 1 von **Trefferwürfen** für **Fernkampf-attacken** gegen diesen Helden.
- Ist dieser **HELD INFANTERIE**, kann er nicht als Ziel für **Fernkampfattacken** von Einheiten gewählt werden, die weiter als 12" von ihm entfernt sind.



REGELÜBERSICHT

BEGINN DER SCHLACHTRUNDE

- Aktiven Spieler bestimmen:** Wenn dies die **erste** Schlachtrunde ist, entscheidet der Spieler, der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig war, wer den ersten Zug hat (sofern nicht anders angegeben).

Ist dies **nicht** die erste Schlachtrunde, führen die Spieler einen **Prioritätswurf** aus, indem sie gegeneinander würfeln, und der Gewinner entscheidet, wer den ersten Zug hat. Ist der Prioritätswurf **unentschieden**, entscheidet der Spieler, der in der **vorherigen** Schlachtrunde den ersten Zug hatte, wer in der **gegenwärtigen** Schlachtrunde den ersten Zug hat.

Wenn ein Spieler am Zug ist, wird er unabhängig davon, ob er den ersten oder zweiten Zug einer Schlachtrunde hat, als der **aktive Spieler** bezeichnet.
- Den Außenseiter bestimmen:** Der Spieler mit den wenigsten Siegespunkten ist für diese Schlachtrunde der **Außenseiter**. Bei Gleichstand gibt es keinen Außenseiter, sofern nicht anders angegeben.
- Befehlspunkte erhalten** (siehe Befehle, 1.1): Zu Beginn jeder Schlachtrunde, nachdem der Außenseiter bestimmt wurde, erhält jeder Spieler **4 Befehlspunkte**. Falls es einen **Außenseiter** gibt, so erhält der Außenseiter **1 zusätzlichen Befehlspunkt**. Am Ende der Schlachtrunde werden die Befehlspunkte der Spieler auf 0 zurückgesetzt (nicht ausgegebene Befehlspunkte verfallen).
- Fähigkeiten zu Beginn der Schlachtrunde:** Der **aktive Spieler** kann zuerst etwaige Fähigkeiten zu **Beginn der Schlachtrunde** einsetzen. Danach ist sein Gegner damit an der Reihe.

ALLGEMEINE WAFFENFÄHIGKEITEN

Angriff (+1 Schaden): Addiere 1 auf den Wert **Schaden** dieser Waffe, wenn die attackierende Einheit in diesem Zug **angegriffen** hat.

Anti-X (+1 Wucht): Addiere 1 auf den Wert **Wucht** dieser Waffe, wenn das Ziel das Schlüsselwort nach „Anti-“ hat oder die Bedingung nach „Anti-“ erfüllt. Mehrere Versionen hiervon sind kumulativ. Hat eine Waffe etwa **Anti-Angriff (+1 Wucht)** und **Anti-HELD (+1 Wucht)**, addierst du 2 auf den Wert **Wucht** jener Waffe bei Attacken, deren Ziel ein **HELD** ist, der im selben Zug **angegriffen** hat.

Begleiter: Diese Waffe wird nicht von Fähigkeiten befreundeter Einheiten beeinflusst, die den Attackenwert oder die Attackenabfolge betreffen.

Krit. (2 Treffer): Wenn eine mit dieser Waffe ausgeführte Attacke einen **kritischen Treffer** erzielt, erzielt jene Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen **Verwundungswurf** aus.

Krit. (tödlich): Wenn eine mit dieser Waffe ausgeführte Attacke einen **kritischen Treffer** erzielt, fügt jene Attacke dem Ziel **tödlichen Schaden** in Höhe des Werts **Schaden** dieser Waffe zu und die Attackenabfolge endet.

Krit. (verwundet): Wenn eine mit dieser Waffe ausgeführte Attacke einen **kritischen Treffer** erzielt, verwundet jene Attacke das Ziel automatisch. Führe wie üblich einen **Schutzwurf** aus.

Nahbeschuss: Mit dieser Waffe können auch dann Fernkampfattacken ausgeführt werden, wenn die attackierende Einheit im Nahkampf ist.

ALLGEMEINE GELÄNDEFÄHIGKEITEN

Deckung: Subtrahiere 1 von **Trefferwürfen** für Attacken gegen eine Einheit, die sich hinter oder vollständig auf diesem Geländestück befindet, es sei denn, jene Einheit hat **angegriffen** oder hat das Schlüsselwort **FLIEGEN**.

Instabil: Modelle **können** sich über jeden Teil dieses Geländestücks bewegen, der höher als 1" ist, ihre Bewegung aber **nicht** darauf beenden und **nicht** darauf aufgestellt werden.

Ort der Macht: **HELDEN** innerhalb von 3" um dieses Geländestück können die Fähigkeit „Ort der Macht aktivieren“ einsetzen.

Unpassierbar: Modelle können sich durch keinen Teil dieses Geländestücks bewegen, keine Bewegung darauf beenden und nicht darauf aufgestellt werden.

Versperrt Sicht: Eine Einheit, die sich hinter oder vollständig auf diesem Geländestück befindet, kann nicht als Ziel für Fernkampfattacken gewählt werden, es sei denn, jene Einheit hat das Schlüsselwort **FLIEGEN**.

ZIELKONTROLLE

- Ein Zielmarker ist ein kreisrunder Marker mit 40 mm Durchmesser.
- Ein Modell **beansprucht** ein Ziel, wenn der Zielmarker innerhalb seiner Nahkampfreichweite ist.
- Ein Spieler erlangt die **Kontrolle** über ein Ziel, wenn die Summe der **Kontrollwerte** der befreundeten Modelle, die jenes Ziel beanspruchen, höher ist als die feindlicher Modelle.
- Prüfe zu Beginn der ersten Schlachtrunde und am Ende jedes Zugs, ob du die Kontrolle über Ziele erlangst.
- Ein Ziel bleibt unter deiner Kontrolle, bis dein Gegner die Kontrolle über es erlangt.
- Geländestücke werden wie Missionszielmarker kontrolliert, bleiben aber nicht unter deiner Kontrolle, wenn keine befreundeten Modelle sie beanspruchen.