

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



DIE REGELN





DIE REGELN

DIE REGELN: DOWNLOAD

Dieses Download-Dokument erklärt, wie du mit deinen Citadel-Miniaturen Warhammer Age of Sigmar spielen kannst. Es besteht aus 4 Sektionen:

GRUNDREGELN (Seite 5-27)

Die Grundregeln erläutern die Basisprinzipien des Spiels, darunter wie sich deine Einheiten bewegen und wie sie schießen, angreifen und kämpfen. Diese Regeln werden in allen Partien Warhammer Age of Sigmar angewandt.

FORTGESCHRITTENE REGELN (Seite 28-40)

Die fortgeschrittenen Regeln erklären, wie man besondere Einheitentypen wie etwa **ZAUBERER** und **PRIESTER** einsetzt, wie man eine Armeeliste zusammensetzt, wie man taktische Vorhaben abschließt, und mehr. Diese Sektion deckt zudem erweiterte Geländeregeln ab.

GLOSSAR (Seite 59-64)

Das Glossar ist eine alphabetische Liste wichtiger Regelbegriffe inklusive zusammengefasster Definitionen. Das macht es zu einer nützlichen Referenz, wenn du schnell nachschlagen musst, was eine bestimmte Regel bewirkt.

CITADEL-GELÄNDELISTE (Seite 65-66)

Die Citadel-Geländeliste führt den Geländetyp jedes Citadel-Geländestücks auf sowie aus wie vielen Geländeteilen das jeweilige Geländestück besteht.

Die Regeln sind durchnummeriert, was es leicht macht, eine Regel nachzuschlagen, auf die andernorts Bezug genommen wird. Wenn eine Regel etwa auf „Grundregeln, 1.0“ verweist, würdest du die Regel 1.0 in den Grundregeln nachschlagen, wo du die „Basiskonzepte“ findest.



SCHLACHTENSAMMLUNGEN

Die Regeln erläutern dir, wie man Warhammer Age of Sigmar spielt; Schlachtensammlungen erweitern hingegen jedes deiner Spiele um einzigartige Erfahrungen.

Die gewählte **Schlachtensammlung** gibt Auskunft darüber, welche fortgeschrittenen Regeln zum Einsatz kommen, und sie kann zusätzliche Sonderregeln einführen. Außerdem umfasst jede Schlachtensammlung eine Reihe Szenarios, sogenannte **Schlachtpläne**, die erläutern, wie Armeen aufgestellt werden und wie man die Schlacht gewinnt. Wir raten dazu, zuerst die Grundregeln zu lesen, um die Mechaniken des Spiels zu verinnerlichen, und dann eine Schlachtensammlung zum Spielen zu wählen.

SPEERSPITZE: FLAMME UND JADE (Seite 43-58)

Speerspitze ist der einfachste Weg, Warhammer Age of Sigmar zu spielen, bietet aber gleichzeitig taktischen Tiefgang und einen hohen Wiederspielwert. Speerspitze-Armeen sind fest zusammengestellt, du kannst also einfach in den nächsten Warhammer-Laden gehen und dir eine Speerspitze-Armee aus dem Regal kaufen.

Die Speerspitze-Schlachtensammlung „Flamme und Jade“ enthält Regeln für Schlachten in den wuchernden Dschungeln Ghyrans und den Lavaebenen Aqshys.

AUSGEWOGENES SPIEL: GRENZKRIEG (Seite 41-42)

Der Spielmodus des ausgewogenen Spiels bietet ein spielerisch ausgeglichenes Spielerlebnis mit gleichen Siegesbedingungen für beide Spieler. Das Schlachtenpaket „Grenzkrieg“ (eine gekürzte Fassung der Schlachtensammlung „In Blut getauft“ im Grundregelbuch) ist eine Einführung in das ausgewogene Spiel mit Bedingungen, die keine Seite bevorteilen, sodass ihr herausfinden könnt, wer von euch der cleverere Feldherr ist.



Manche Schlachtensammlungen legen den Fokus auf Spielbalance und kompetitives Spiel, andere eher auf die Geschichte, doch mit voll bemalten Armeen und Gelände ist einfach jede Partie Warhammer Age of Sigmar ein Spektakel!

DIE WICHTIGSTE ALLER REGELN

Während ihr Warhammer Age of Sigmar spielt, können Situationen auftreten, in denen ihr nicht sicher seid, wie genau die Regeln zu handhaben sind. Wenn ihr noch nicht so viel Erfahrung mit dem Spiel habt, raten wir dazu, die Situation zu besprechen und euch auf eine faire, vernünftige Lösung zu einigen, damit ihr das Spiel so bald wie möglich fortsetzen könnt. Ansonsten findet sich in der Sektion **Sonderregeln** genauere Anweisungen, wie mit solchen Situationen zu verfahren ist.

REGELUPDATES

Wir unterstützen die Regeln von Warhammer Age of Sigmar mit regelmäßigen, kostenlosen Updates auf Basis von Feedback aus der Community. Bitte besuche **warhammer-community.com**, um die aktuellen Updates und F&A herunterzuladen. In dieses Buch wurden alle zum Zeitpunkt der Drucklegung gültigen Korrekturen aufgenommen.

REGELZUSAMMENFASSUNGEN

- ◆ Auf vielen Seiten der Regeln findest du am Rand rote Kästchen wie dieses hier.
- ◆ Sie fassen wichtige Regeln kurz und bündig zusammen.
- ◆ Brauchst du die vollständige Regel, lies im Haupttext nach.

ANMERKUNGEN

Auf vielen Seiten findest du am Rand graue Kästchen wie dieses hier. Solche Kästchen enthalten Anmerkungen zu den Regeln oder zusätzliche Informationen. Sie bieten etwa weitere Verständnishilfen oder Kontext zu bestimmten Mechaniken, enthalten aber keine für das Spiel nötigen Regeln.

GRUNDREGELN

1.0 BASISKONZEPTE

Schlachten werden bei Warhammer Age of Sigmar auf einer Oberfläche ausgetragen, die als **Schlachtfeld** bezeichnet wird. Bei jeder Schlacht kommt ein Szenario zum Einsatz, das wir **Schlachtplan** nennen – hier wird beschrieben, wie das Schlachtfeld aufgebaut wird und wie der Gewinner bestimmt wird.

Jeder Spieler ist der **Befehlshaber** einer **Armee**. Jede Armee gehört einer **Fraktion** an und besteht aus Gruppen aus **Modellen**, die als **Einheiten** bezeichnet werden. Modelle und Einheiten deiner Armee werden als **befreundete** Modelle und Einheiten bezeichnet, während die Modelle und Einheiten der Armee deines Gegners **feindliche** Modelle und Einheiten genannt werden.

2.0 WERKZEUGE DES KRIEGES

Zum Austragen einer Schlacht benötigt ihr:

- ein Maßband
- eine geeignete Spielfläche (das Schlachtfeld)
- einige Würfel
- zwei Armeen aus Citadel-Miniaturen

2.1 ENTFERNUNGEN BESTIMMEN

Entfernungen werden bei Warhammer Age of Sigmar in **Zoll** (") gemessen, und zwar zwischen den einander nächsten Punkten der Bases der Modelle, zwischen denen du die Entfernung bestimmst. Du kannst Entfernungen messen, wann immer du möchtest. Um die Entfernung zwischen zwei Einheiten zu ermitteln, miss die Entfernung zwischen den einander nächsten Punkten der Bases derjenigen Modelle der zwei Einheiten, die einander am nächsten sind. Wenn ein Modell kein Base hat, miss stattdessen zum oder vom nächstgelegenen Punkt des Modells.

**2.1.1 INNERHALB UND VOLLSTÄNDIG INNERHALB**

Ein **Modell** befindet sich **innerhalb** einer bestimmten Entfernung von etwas (etwa einer anderen Einheit, einem Territorium oder einem Ziel), wenn sich ein beliebiger Teil seines Bases innerhalb jener Entfernung befindet. Ein **Modell** befindet sich **vollständig innerhalb** einer bestimmten Entfernung von etwas, wenn sich jeder Teil seines Bases innerhalb jener Entfernung befindet.

Eine **Einheit** befindet sich **innerhalb** einer bestimmten Entfernung um etwas, wenn sich ein beliebiger Teil eines beliebigen Modells der Einheit innerhalb von jener Entfernung befindet. Eine **Einheit** befindet sich **vollständig innerhalb** einer bestimmten Entfernung um etwas, wenn sich alle Teile aller Bases aller Modelle der Einheit innerhalb von jener Entfernung befinden.

2.2 WÜRFEL

Bei Warhammer Age of Sigmar werden sechsseitige Würfel verwendet (häufig als **W6** abgekürzt).

- Manche Regeln nehmen Bezug auf „2W6“, „3W6“ und so weiter – in solchen Fällen wirfst du eine Anzahl von Würfeln gleich der Zahl vor „W6“ und addierst die Ergebnisse.
- Mit einem Wurf von „2+“ ist ein Wurf von 2 oder höher gemeint, mit „3+“ einer von 3 oder höher und so weiter.
- Weist dich eine Regel an, einen **W3** zu werfen, wirf einen Würfel und halbiere das Ergebnis, wobei du aufrundest. Bei einem W3-Wurf bedeutet „2+“ ein Ergebnis von 2 oder höher, nachdem halbiert und aufgerundet wurde.
- Effekte, durch die Wurfresultate verändert werden, heißen **Modifikatoren**.
- Manche Regeln erlauben es dir, Würfelwürfe zu **wiederholen**, was bedeutet, dass du einen, einige oder alle geworfenen Würfel erneut werfen kannst. Der Wurf eines Würfels kann nie mehr als einmal wiederholt werden, und Wiederholungswürfe werden immer ausgeführt, bevor Modifikatoren auf den Wurf angewendet werden (sofern vorhanden).
- Sollt ihr **gegeneinander würfeln**, wirft jeder Spieler einen Würfel. Wer das höhere Ergebnis hat, gewinnt. Sofern nicht anders angegeben, würfeln die Spieler bei Gleichstand erneut, bis es einen eindeutigen Gewinner gibt.



3.0 FRAKTIONEN

Jede Armee gehört einer **Fraktion** an, etwa Sturmgeschmiedete Ewige oder Skaven. Zu jeder Fraktion gibt es ein Paket aus **Fraktionsregeln**, das **Kampf-eigenschaften**, **Kampfformationen**, **Verbesserungen** und **Lehren** beinhaltet. Du findest diese Regeln in verschiedenen Publikationen, üblicherweise aber im **Kriegsbuch** der Fraktion.

4.0 TRUPPENSCHRIFTROLLEN

Die Regeln jeder Einheit findest du auf ihrer **Truppschriftrolle**:

1 BEWEGUNG
9"

2 AUSDAUER
7

3 KONTROLLE
2

4 SCHUTZ
4+

Klaufenfürsten sind die tyrannischen Herrscher der Verminusclans, und sie können die Leben Tausender ihrer Untergebenen augenblicklich opfern. Es erfordert Gerissenheit und Ruchlosigkeit, um ihre hohe Position zu behaupten, und erfolgreiche Klaufenfürsten müssen bereit sein, sich zu jedem abscheulichen Mittel herabzulassen und wie in die Enge getriebene Tiere zu kämpfen, um den Aufstieg ihres Sterns zu sichern. Sich Gefälligkeiten der Mitglieder anderer Großer Clans zu verschern ist eine probate Art, dies zu erreichen, und daher reiten die mächtigsten Klaufenfürsten auf einer Nagbestie der Züchterclans – einer schlacksigen, kreischenden Abscheulichkeit, deren Hunger noch unersättlicher als der ihres Skaven-Herrn ist.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTRÖLLE •

**5 KLAUFENFÜRST
AUF NAGBESTIE**

7 FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Angreifen	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Rattlingpistole	10"	W6	3+	3+	1	1	Krit. (verwundet), Nahbeschuss

NAHKAMPFWAFFEN	Angreifen	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Warpgeschmiedete Hellebarde	5	3+	4+	1	2	-
Meißelzähne der Nagbestie	4	4+	3+	1	W3	Begleiter

8 **Passiv**

IN DIE ENGE GETRIEBEN: In der Angst um sein Leben kämpft ein Klaufenfürst mit tollwütiger Wildheit.

Effekt: Solange diese Einheit angeschlagen ist addiere 3 zum Angreifenwert ihrer Warpgeschmiedeten Hellebarde.



6 SCHLÜSSEL HELD, KAVALLERIE, RETTUNG (6+)

- 1** Der Wert **BEWEGUNG** gibt an, wie schnell sich die Einheit über das Schlachtfeld bewegen kann (15.0).
- 2** Der Wert **AUSDAUER** gibt an, wie viele Schadenspunkte einer Einheit zugewiesen werden können, bevor ein Modell jener Einheit getötet wird (18.2).
- 3** Der Wert **KONTROLLE** gibt an, wie gut jedes Modell einer Einheit Ziele beanspruchen kann (32.2).
- 4** Der Wert **SCHUTZ** gibt an, wie gut die Einheit gepanzert ist. Dieser Wert gibt ein Würfergebnis an, das du mindestens würfeln musst, um ein Modell vor Schaden zu bewahren; ein niedrigerer Wert ist also besser (17.0).
- 5** Der **EINHEITENTYP**
- 6** Die **SCHLÜSSELWÖRTER** der Einheit (5.1)
- 7** Die **WAFFEN**, mit denen die Einheit ausgerüstet ist. Waffen sind entweder **Nahkampfwaffen**, die für **Nahkampfattacken** eingesetzt werden, oder **Fernkampfwaffen**, die für **Fernkampfattacken** eingesetzt werden. Jede Waffe hat eigene Profilwerte (16.0).
- 8** Hier findest du etwaige besondere **FÄHIGKEITEN**, die die Einheit einsetzen kann (5.0).

6

Fähigkeitensymbole geben dir auf einen Blick eine Vorstellung davon, was für eine Art Effekt die Fähigkeit hat.

- Bewegungsfähigkeit
- ⚔ Offensivfähigkeit
- 🛡 Defensivfähigkeit
- 🏹 Fernkampffähigkeit
- ⚖ Moralfähigkeit
- ⚙ Sonderfähigkeit
- Kontrollfähigkeit

5.0 FÄHIGKEITEN

Das meiste, was Einheiten bei Warhammer Age of Sigmar tun können, wird als **Fähigkeit** bezeichnet. Hier siehst du ein Beispiel für eine Fähigkeit:

1	🏹 Deine Fernkampfphase
2	FERNKAMPF: <i>Die Krieger entfesseln eine Salve.</i>
3	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).
4	Effekt: Handle Fernkampfattacken gegen die Zieleinheit(en) ab.
5	SCHLÜSSEL BASIS, ATTACKE, FERNKAMPF

- 1 Zeitpunkt
- 2 Name und Beschreibung
- 3 Vorgaben zur Ansage
- 4 Effekt
- 5 Schlüsselwörter

5.1 SCHLÜSSELWÖRTER

Am unteren Rand von manchen Fähigkeiten findest du ein oder mehrere **Schlüsselwörter** in einer **Schlüsselleiste**. Die Fähigkeit „Fernkampf“ oben hat etwa die Schlüsselwörter **BASIS**, **ATTACKE** und **FERNKAMPF**. Auch auf den Truppenschriftrollen von Einheiten findest du eine Schlüsselleiste.

Schlüsselwörter geben Auskunft über die Fähigkeiten, die eingesetzt werden können, oder darüber, welche Einheiten als Ziel einer Fähigkeit gewählt werden können. Die Fähigkeit „Angriff“ etwa kann nur von einer Einheit eingesetzt werden, die zuvor im Zug keine Fähigkeit mit den Schlüsselwörtern **RENNEN** oder **RÜCKZUG** eingesetzt hat. Singularform und Pluralform sowie alle Geschlechterformen eines Schlüsselworts sind gleichbedeutend.

5.2 FÄHIGKEITEN EINSETZEN

Der **Zeitpunkt** einer Fähigkeit verrät dir, wann sie eingesetzt werden kann. Folge beim Einsatz einer Fähigkeit diesen Schritten:

1. **Fähigkeit ansagen:** Sage deinem Gegner, welche Fähigkeit eingesetzt wird. Wenn die Fähigkeit Vorgaben zur **Ansage** hat, handle sie in diesem Schritt ab.
2. **Reaktionen einsetzen:** Beginnend mit dem Spieler, der die Fähigkeit einsetzt, setzen die Spieler abwechselnd Fähigkeiten ein, die als **Reaktion** zu dem angegebenen Zeitpunkt eingesetzt werden können. Ein Spieler kann sich entscheiden, zu passen, anstatt eine Reaktion einzusetzen, doch sobald beide Spieler nacheinander gepasst haben, können keine weiteren Reaktionen auf jene Fähigkeit eingesetzt werden.
3. **Effekt abhandeln:** Folge den Anweisungen im Bereich **Effekt** der Fähigkeit.

5.3 DIE REGELN DER EINS

- Jede Einheit kann pro Phase nicht mehr als 1 **BASIS**-Fähigkeit einsetzen (14.0).
- Jede Einheit kann **dieselbe Fähigkeit** nicht mehr als einmal pro Phase einsetzen, sofern nicht anders angegeben.
- Jede Einheit kann zu jedem Zeitpunkt nicht mehr als einmal von derselben **passiven Fähigkeit** betroffen sein. Wenn sich eine Einheit beispielsweise innerhalb der Reichweite zweier verschiedener Geländestücke mit der passiven Fähigkeit „Deckung“ befindet, wird der Effekt nur einmal angewendet.

5.4 PASSIVE FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten mit dem Zeitpunkt **passiv** werden als **passive Fähigkeiten** bezeichnet. 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.



BEISPIEL FÜR FÄHIGKEITEN

Ben und Jes tragen eine Schlacht aus. Bens Rattenogors haben Jes' Liberatoren angegriffen. Ben ist an der Reihe, eine Einheit zu wählen, die kämpfen soll. Im folgenden Beispiel zeigen wir die eingesetzten Fähigkeiten. Mach dir nicht zu viele Gedanken über den exakten Wortlaut der Fähigkeiten; sie werden später in den Regeln noch genauer erläutert.

1

Ben setzt die Fähigkeit „Kämpfen“ ein. Der erste Schritt ist, die Vorgaben zur Ansage der Fähigkeit abzuhandeln. In diesem Fall wählt Ben seine Einheit Rattenogors, die die Fähigkeit einsetzen soll. Die Rattenogors führen ihre Nachrücken-Bewegung aus. Dann wählt Ben Jes' Einheit aus Liberatoren als Ziel aller Attacken seiner Rattenogors.

✘ Beliebige Nahkampfphase

KÄMPFEN: *Im mörderischen Getümmel schlagen die Krieger zu.*

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** ausführen. Sofern sich jene Einheit **im Nahkampf** befindet, musst du dann mindestens eine feindliche Einheit als Ziel(e) der Attacken jener Einheit wählen.

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

SCHLÜSSEL

BASIS, ATTACKE, KÄMPFEN



2

Nachdem die Fähigkeit angesagt wurde, hat Ben als Erster Gelegenheit, etwaige **Reaktionen** einzusetzen. Da „Kämpfen“ das Schlüsselwort **ATTACKE** hat, kann Ben die Fähigkeit „Voller Angriff“ einsetzen, um die Attacken der Rattenogors zu verbessern.

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

1

VOLLER ANGRIFF: *Die Krieger kämpfen wie wild.*

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

Effekt: Addiere 1 auf **Trefferwürfe** für Attacken, die als Teil jener **ATTACKE**-Fähigkeit ausgeführt werden. Dies betrifft auch Waffen mit der Waffenfähigkeit **Begleiter**.

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

1

VOLLE VERTEIDIGUNG: *Die Soldaten schließen die Reihen, um sich gegen den Ansturm zu schützen.*

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

Effekt: Addiere in dieser Phase 1 zu **Schutzwürfen** für jene Einheit.

„Voller Angriff“ und „Volle Verteidigung“ sind Beispiele für **fortgeschrittene Regeln** in bestimmten Schlachtensammlungen.

3

Da nun die Vorgaben zur Ansage abgehandelt sind und beide Spieler Gelegenheit zum Einsatz von Reaktionen hatten, kann Ben den **Effekt** der Fähigkeit abhandeln. 2 Liberatoren werden getötet (18.3).

✘ Beliebige Nahkampfphase

KÄMPFEN: *Im mörderischen Getümmel schlagen die Krieger zu.*

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** ausführen. Sofern sich jene Einheit **im Nahkampf** befindet, musst du dann mindestens eine feindliche Einheit als Ziel(e) der Attacken jener Einheit wählen.

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

SCHLÜSSEL

BASIS, ATTACKE, KÄMPFEN



◆ Wenn ein beliebiger Teil eines anderen Modells von einem beobachtenden Modell gesehen werden kann, sind sowohl das Zielmodell als auch seine Einheit für jenes beobachtende Modell **sichtbar**.

In einigen Fällen mag nicht sofort ersichtlich sein, ob ein Modell sichtbar ist. Tritt dieser Fall ein, beuge dich herab, um die Sichtbarkeit aus der Perspektive des beobachtenden Modells zu prüfen. Wenn ein beliebiger Teil des anderen Modells sichtbar ist, und sei es nur eine Speerspitze, dann ist jenes Modell im Sinne der Regeln sichtbar.

6.0 SICHTBARKEIT

Ein Zielmodell ist für ein anderes Modell (das „beobachtende Modell“) **sichtbar**, wenn du eine gerade Linie durch die Luft (ob horizontal, diagonal oder vertikal) von einem beliebigen Punkt des beobachtenden Modells zu einem beliebigen Punkt des Zielmodells ziehen kannst, ohne dass sie von irgendwelchen Objekten unterbrochen wird (ausgenommen andere Modelle der Einheit des beobachtenden Modells). Eine Zieleinheit ist für eine beobachtende Einheit sichtbar, wenn mindestens ein Modell der Zieleinheit für mindestens ein Modell der beobachtenden Einheit sichtbar ist. Ein Modell ist immer für sich selbst sichtbar.



Auch wenn nur die Hälfte dieses Liberators gesehen werden kann, gilt er als sichtbar. Ein Modell ist unabhängig davon sichtbar, wie viel oder wenig vom Modell sichtbar oder verdeckt ist; wenn ein beliebiger Teil des Modells gesehen werden kann, ist es sichtbar.



Das Sichtfeld eines beobachtenden Modells kann durch feindliche Modelle eingeschränkt sein. Der Seuchenhüter in diesem Bild ist für den Liberator nicht sichtbar, weil der Große Verpester im Weg ist.



Der Liberator im hinteren Bereich dieser Einheit kann durch seine Gefährten hindurchsehen. Modelle der eigenen Einheit schränken das Sichtfeld anderer Modelle derselben Einheit nicht ein – wir nehmen an, dass sie so kämpfen, dass sie sich nicht gegenseitig behindern.

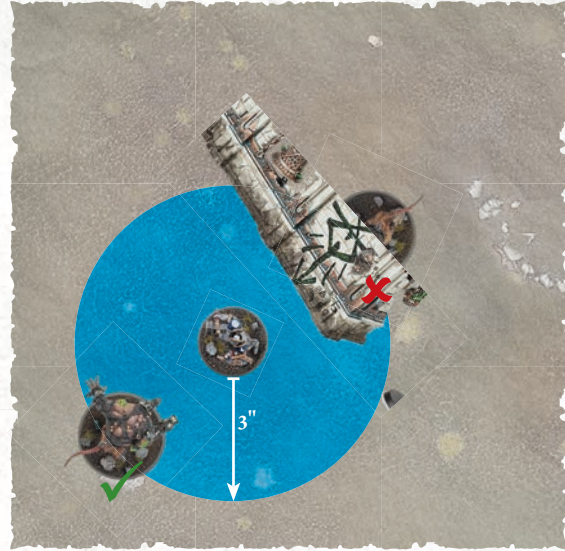
7.0 NAHKAMPFREICHWEITE

Jedes Modell hat eine **Nahkampfreichweite**, die von seinem Base aus horizontal 3" und vertikal eine unendliche Entfernung aus diesem Kreis heraus beträgt, sodass ein Zylinder entsteht. Die Nahkampfreichweite einer Einheit beträgt horizontal 3" und vertikal eine unendliche Entfernung von jedem Modell jener Einheit. Einheiten aus verfeindeten Armeen, die in Nahkampfreichweite voneinander und füreinander **sichtbar** sind, sind miteinander **im Nahkampf**. Wenn eine Einheit, die sich nicht im Nahkampf befindet, die Nahkampfreichweite einer sichtbaren feindlichen Einheit betritt, so **bewegt sie sich in den Nahkampf**. Ein Modell gilt als im Nahkampf mit einer feindlichen Einheit, wenn sich jene Einheit in Nahkampfreichweite jenes Modells befindet und für es sichtbar ist.

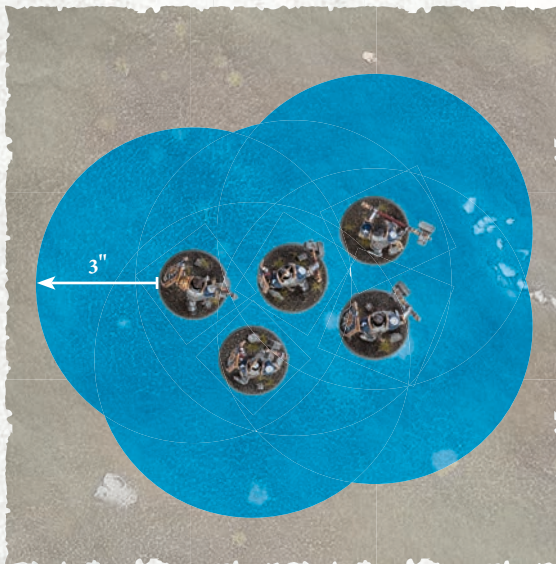
- ◆ Die Nahkampfreichweite einer Einheit erstreckt sich von allen ihren Modellen aus 3" in jede Richtung.
- ◆ Ist mindestens ein feindliches Modell in Nahkampfreichweite einer Einheit und für sie sichtbar, so ist jene Einheit im Nahkampf.



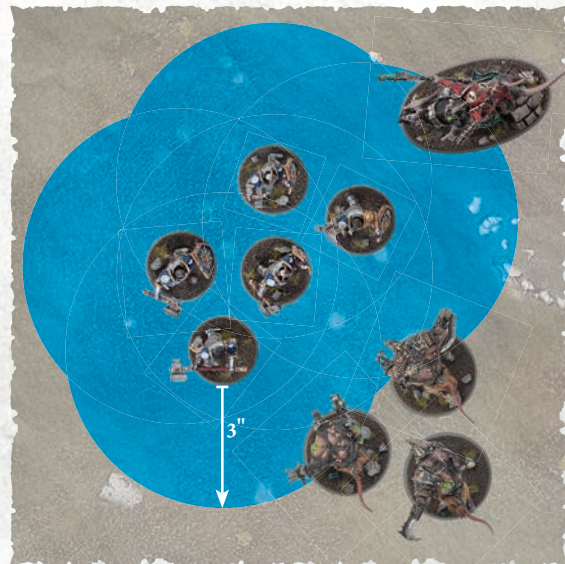
Die Nahkampfreichweite eines Modells beträgt horizontal 3" in alle Richtungen und ist vertikal unendlich. Beachte, dass die Nahkampfreichweite vom Baserand des Modells gemessen wird, nicht vom Mittelpunkt des Bases aus.



Beide Rattengors sind in Nahkampfreichweite um den Liberator, doch der Rattengor hinter der Mauer ist für den Liberator nicht sichtbar und daher nicht im Nahkampf.



Die Nahkampfreichweite einer Einheit beträgt horizontal 3" und vertikal eine unendliche Entfernung von allen Modellen der Einheit. Durch die Vereinigung der einzelnen Zylinder entsteht etwas, das aussieht wie eine Wolke.



Eine Einheit ist mit einer sichtbaren feindlichen Einheit im Nahkampf, wenn mindestens eines ihrer Modelle in Nahkampfreichweite jener feindlichen Einheit ist. Auch wenn ein Rattengor nicht in Nahkampfreichweite der Liberatoren ist, ist seine Einheit dennoch im Nahkampf.

Wenn nicht anders durch Schlachtensammlung oder Schlachtplan angegeben:

- ◆ Ziele platzieren
- ◆ Gelände platzieren
- ◆ Territorien bestimmen
- ◆ Armeen aufstellen
- ◆ Der Spieler, der den Wurf um die Wahl der Territorien verloren hat, entscheidet, wer mit der Aufstellung beginnt.

DIE SCHLACHT VORBEREITEN

8.0 ARMEEN

Bevor die Schlacht beginnt, brauchen beide Spieler eine **Armee**. Manche Schlachtensammlungen geben die Armeen genau vor, andere beinhalten Regeln, nach denen die Armeen zusammengestellt werden.

9.0 SCHLACHTPLÄNE

Vor jeder Schlacht müsst ihr einen **Schlachtplan** wählen. Eine Reihe unterschiedlicher Schlachtpläne sind in jeder **Schlachtensammlung** enthalten, und weitere Schlachtpläne findest du in anderen Publikationen. Jeder Schlachtplan ist ein spielbares Szenario und gibt Auskunft über **Territorien**, **Ziele** und **Siegesbedingungen** sowie über etwaige Sonderregeln, die für jene Schlacht gelten.

9.1 SCHLACHTFELDKARTE

Jeder Schlachtplan umfasst eine **Schlachtfeldkarte**, die in **Viertel** unterteilt ist. Die Karte zeigt, wo **Ziele** platziert werden und wo die **Territorien** der Spieler sind. Schlachtensammlungen und Schlachtpläne geben auch Auskunft über die empfohlene Schlachtfeldgröße für die jeweilige Spielgröße.



9.1.1 ZIELE UND GELÄNDESTÜCKE PLATZIEREN

Auf vielen Schlachtfeldern gibt es wichtige Orte, die wir **Ziele** nennen, und auf den meisten Schlachtfeldern gibt es zudem **Geländestücke** wie Gebäude, Ruinen und Wälder. Wenn nicht anders angegeben, sollten die Spieler zunächst Zielmarker an den durch goldene Kreise (●) auf der Schlachtfeldkarte markierten Stellen platzieren; anschließend platzieren sie auf eine Weise Geländestücke, mit der beide Spieler einverstanden sind. In vielen Schlachtensammlungen und Schlachtplänen finden sich zusätzliche Anweisungen zum Platzieren von Geländestücken.

9.1.2 TERRITORIEN

Wenn nicht durch Schlachtensammlung oder Schlachtplan anders angegeben, würfeln die Spieler gegeneinander, nachdem das Gelände platziert wurde. Der Gewinner entscheidet, welches Territorium welchem Spieler gehört. Sein Gegner entscheidet, welcher Spieler mit der Aufstellung beginnt.

- Eine Einheit befindet sich **innerhalb** eines Territoriums, wenn sich ein beliebiger Teil eines Bases eines beliebigen Modells jener Einheit innerhalb jenes Territoriums befindet.
- Eine Einheit befindet sich **vollständig innerhalb** eines Territoriums, wenn sich jeder Teil der Bases aller Modelle jener Einheit innerhalb jenes Territoriums befindet.
- Der Bereich des Schlachtfelds, der zu keinem Territorium der Spieler gehört, wird als **neutrales Territorium** bezeichnet.



10.0 DIE AUFSTELLUNGSPHASE

Wenn das Schlachtfeld vorbereitet ist, müssen die Spieler ihre Armeen **aufstellen**. Das geschieht in einer besonderen Phase, der sogenannten **Aufstellungsphase**. Die Aufstellungsphase findet einmal pro Schlacht statt, vor Beginn der ersten Schlachtrunde (12.0).

SCHRITT 1 – FRAKTIONSGELÄNDESTÜCKE AUFSTELLEN

Manche Fraktionen haben **Fraktionsgeländestücke**, die eigene Truppenschriftrollen haben und mittels **GELÄNDEAUFSTELLUNG**-Fähigkeiten aufgestellt werden. Der Spieler, der mit der Aufstellung beginnt, muss zuerst **GELÄNDEAUFSTELLUNG**-Fähigkeiten einsetzen, gefolgt von seinem Gegner.

SCHRITT 2 – ARMEEN AUFSTELLEN

Wenn nicht durch den Schlachtplan anders angegeben, setzen die Spieler abwechselnd **AUFSTELLUNG**-Fähigkeiten ein, um ihre Einheiten aufzustellen, beginnend mit dem Spieler, der mit der Aufstellung beginnt. Hat ein Spieler keine **AUFSTELLUNG**-Fähigkeiten mehr einzusetzen, muss sein Gegner weiter **AUFSTELLUNG**-Fähigkeiten einsetzen, bis er ebenfalls keine mehr einzusetzen hat.

SCHRITT 3 – AUFSTELLUNGSPHASE-FÄHIGKEITEN

Sind beide Spieler mit der Aufstellung ihrer Einheiten fertig, kann der Spieler, der mit der Aufstellung begonnen hat, in einer Reihenfolge seiner Wahl **Aufstellungsphase**-Fähigkeiten einsetzen, die **keine AUFSTELLUNG**- oder **GELÄNDEAUFSTELLUNG**-Fähigkeiten sind. Danach kann sein Gegner das Gleiche tun.

10.1 ALLGEMEINE AUFSTELLUNGSPHASE-FÄHIGKEITEN

⚙ Aufstellungsphase

EINHEITENAUFSTELLUNG: *Weitere Truppen gehen auf dem Schlachtfeld in Stellung.*

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

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

FRAKTIONSGELÄNDEAUFSTELLUNG: *Die Armee zieht nahe einem mächtigen Wahrzeichen in den Kampf.*

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

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 es **aufgestellt**.

SCHLÜSSEL **GELÄNDEAUFSTELLUNG**

⚙ Aufstellungsphase

REGIMENTSAUFSTELLUNG: *Ein machtvoller Held führt sein Gefolge in den Kampf.*

Ansage: Wähle als Ziel ein **Regiment** deiner Armeeliste. 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. Regimente zählen zu den wichtigsten Bausteinen von Armeen (siehe „Armeezusammenstellung“ in den fortgeschrittenen Regeln).

Einige Fraktionen haben besondere **AUFSTELLUNG**-Fähigkeiten, etwa die Fähigkeit „Das Celestische Reich“ der Sturmgeschmiedeten Ewigen.

- ◆ Der Spieler, der mit der Aufstellung beginnt, kann **GELÄNDEAUFSTELLUNG**-Fähigkeiten einsetzen, gefolgt von seinem Gegner.
- ◆ Die Spieler setzen abwechselnd **AUFSTELLUNG**-Fähigkeiten ein.
- ◆ Der Spieler, der mit der Aufstellung begonnen hat, setzt andere Aufstellungsphase-Fähigkeiten ein, danach ist sein Gegner damit an der Reihe.

- ◆ Die Schlacht geht über eine feste Anzahl von **Schlachtrunden**.
- ◆ Jede Schlachtrunde umfasst 2 **Züge**.
- ◆ Der Spieler, der am Zug ist, wird **aktiver Spieler** genannt.
- ◆ Jeder Zug umfasst 7 **Phasen**.
- ◆ In jeder Phase setzt zuerst der aktive Spieler Fähigkeiten ein, dann ist sein Gegner damit an der Reihe.



- ◆ Der aktive Spieler setzt Nahkampfphase-Fähigkeiten ein, die **keine KÄMPFEN**-Fähigkeiten sind, dann ist sein Gegner damit an der Reihe.
- ◆ Die Spieler wechseln sich ab, eine Einheit für den Einsatz einer **KÄMPFEN**-Fähigkeit zu wählen, beginnend mit dem aktiven Spieler.
- ◆ Jede Einheit **muss** eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einsetzen, wenn es ihr möglich ist.

DIE SCHLACHT

11.0 SCHLACHTABFOLGE

Jede Schlacht geht über eine Anzahl von **Schlachtrunden**, die durch den Schlachtplan festgelegt ist. In jeder Schlachtrunde hat jeder Spieler einen **Zug**. Jeder Zug ist in mehrere **Phasen** unterteilt (13.0).

12.0 BEGINN DER SCHLACHTRUNDE

Handelt zu Beginn jeder Schlachtrunde die folgenden Schritte ab:

1. **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 (wenn nicht durch Schlachtensammlung oder Schlachtplan 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.

2. **Außenseiter bestimmen:** Der Spieler mit den wenigsten Siegespunkten ist für diese Schlachtrunde der **Außenseiter**. Herrscht zwischen den Spielern Gleichstand (etwa in der ersten Schlachtrunde), gibt es keinen Außenseiter, sofern nicht anders angegeben.
3. **Fähigkeiten zu Beginn der Schlachtrunde:** Der aktive Spieler kann zuerst Fähigkeiten zu **Beginn der Schlachtrunde** einsetzen. Danach ist sein Gegner damit an der Reihe.

13.0 PHASEN EINES ZUGS

Der Zug jedes Spielers unterteilt sich wie links dargestellt in 7 **Phasen**. In jeder Phase kann der aktive Spieler beliebige Fähigkeiten mit den Zeitpunkten „**Deine** (...) -Phase“ oder „**Beliebige** (...) -Phase“ in einer Reihenfolge seiner Wahl einsetzen. In der **Bewegungsphase** etwa kann der aktive Spieler Fähigkeiten mit den Zeitpunkten **Deine Bewegungsphase** oder **Beliebige Bewegungsphase** einsetzen.

Ist der aktive Spieler fertig mit dem Einsetzen von Fähigkeiten, kann sein Gegner beliebige Fähigkeiten mit den Zeitpunkten „**Gegnerische** (...) -Phase“ oder „**Beliebige** (...) -Phase“ in einer Reihenfolge seiner Wahl einsetzen.

13.1 KÄMPFEN-FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten mit dem Schlüsselwort **KÄMPFEN** werden in einer anderen Abfolge eingesetzt. Wenn die Spieler wie unter 13.0 beschrieben **Nahkampfphase**-Fähigkeiten einsetzen, können sie dabei keine **KÄMPFEN**-Fähigkeiten einsetzen.

Nachdem die Spieler mit dem Einsatz von **Nahkampfphase**-Fähigkeiten, die **keine KÄMPFEN**-Fähigkeiten sind, fertig sind, müssen sie abwechselnd 1 infrage kommende Einheit wählen, die eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einsetzt, beginnend mit dem aktiven Spieler. Jede Einheit im Nahkampf **muss** eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einsetzen, wenn es ihr möglich ist.

Hat ein Spieler keine Einheiten mehr, die für den Einsatz einer **KÄMPFEN**-Fähigkeit infrage kommen, wählt der andere Spieler weiter Einheiten, die infrage kommen, eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einzusetzen, eine nach der anderen, bis es keine Einheiten mehr gibt, die infrage kommen, eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einzusetzen.

Nahkampfphase -
Fähigkeiten des
aktiven Spielers
(nicht KÄMPFEN)

Nahkampfphase -
Fähigkeiten
des Gegners
(nicht KÄMPFEN)

↻ Spieler setzen
abwechselnd **KÄMPFEN**-
Fähigkeiten ein,
beginnend mit aktivem
Spieler ↻

14.0 ALLGEMEINE BASIS-FÄHIGKEITEN

Die folgenden **BASIS**-Fähigkeiten kann jede Einheit einsetzen. Vergiss nicht, dass jede Einheit nicht mehr als 1 **BASIS**-Fähigkeit pro Phase einsetzen kann (5.3).

14.1 BEWEGUNGSPHASE

➤ Deine Bewegungsphase

NORMALE BEWEGUNG: *Die Krieger rücken über das Schlachtfeld vor.*

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. Jene Einheit kann sich zu **keinem Punkt** jener Bewegung in den Nahkampf bewegen.

SCHLÜSSEL BASIS, BEWEGUNG

➤ Deine Bewegungsphase

RENNEN: *Die Einheit eilt in Position.*

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

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

SCHLÜSSEL BASIS, BEWEGUNG, RENNEN

➤ Deine Bewegungsphase

RÜCKZUG: *Die Kämpfer lösen sich aus dem Kampf, sind dabei aber dem Feind ausgeliefert.*

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

14.2 FERNKAMPFPHASE

➤ Deine Fernkampfphase

FERNKAMPF: *Die Krieger entfesseln eine Salve.*

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 Ziel-einheit(en) ab.

SCHLÜSSEL BASIS, ANTACKE, FERNKAMPF

14.3 ANGRIFFSPHASE

➤ Deine Angriffsphase

ANGRIFF: *Mit einem mächtigen Schlachtruf stürmen diese Krieger in den Nahkampf mit dem Feind.*

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die **nicht im Nahkampf** ist und in diesem Zug keine **RENNEN-** und keine **RÜCKZUG-**Fähigkeit eingesetzt hat, die diese Fähigkeit einsetzt. Führe dann mit 2W6 einen **Angriffswurf** 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 **muss** jene Bewegung innerhalb von $\frac{1}{2}$ " um eine sichtbare feindliche Einheit beenden. Wenn sie dies tut, hat die Einheit, die diese Fähigkeit einsetzt, **angegriffen**.

SCHLÜSSEL BASIS, BEWEGUNG, ANGRIF

14.4 NAHKAMPFPHASE

➤ Beliebige Nahkampfphase

KÄMPFEN: *Im mörderischen Getümmel schlagen die Krieger zu.*

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** ausführen (15.3). Sofern sich jene Einheit dann **im Nahkampf** befindet, **musst** du mindestens eine feindliche Einheit als Ziel(e) der Attacken jener Einheit wählen (16.0).

Effekt: Handle **Nahkampfattacken** gegen die Ziel-einheit(en) ab.

SCHLÜSSEL BASIS, ANTACKE, KÄMPFEN



- ◆ Wenn du eine Einheit bewegst, bewege beliebige Modelle jener Einheit.
- ◆ Jedes Modell kann sich drehen und die Richtung ändern, doch kein Teil seines Bases kann sich weiter als die maximale Entfernung bewegen.
- ◆ Einheiten können sich eine beliebige Entfernung bis zum in der Fähigkeit angegebenen Maximum bewegen.
- ◆ Einheiten müssen ihre Bewegung in Formation beenden.

- ◆ Wenn eine Einheit eine Bewegung beendet, muss sie eine einzige Gruppe bilden.
- ◆ Die Formationsreichweite beträgt horizontal $\frac{1}{2}$ ".
- ◆ Jedes Modell muss sich in Formationsreichweite um ein anderes Modell derselben Einheit befinden.
- ◆ Solange eine Einheit aus 7+ Modellen besteht, muss sich jedes Modell in Formationsreichweite um 2 andere Modelle der Einheit befinden.

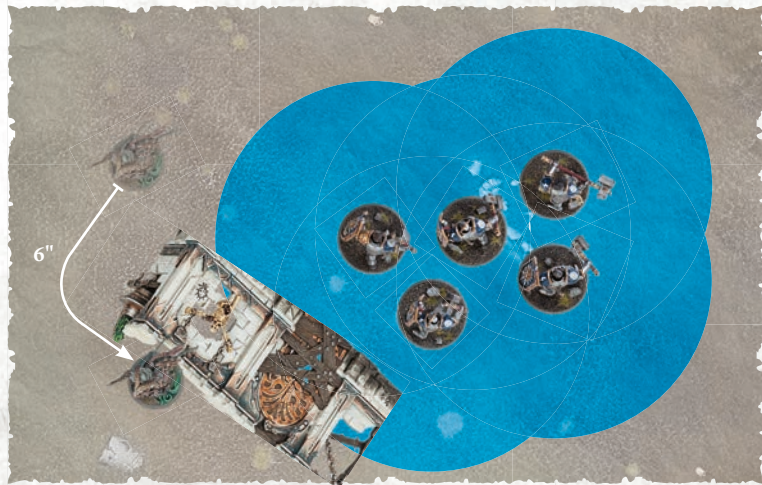
BEWEGUNG

15.0 BEWEGUNG

Einige Fähigkeiten erlauben einer Einheit, sich zu bewegen. Wenn sich eine Einheit bewegt, kann sich jedes Modell jener Einheit bewegen, eines nach dem anderen, in einer vom Befehlshaber jener Einheit bestimmten Reihenfolge.

Wenn sich ein Modell bewegt, kann es sich so oft auf der Stelle drehen oder die Richtung ändern, wie du möchtest, doch kein Teil des Bases jenes Modells kann sich weiter bewegen als die maximale Entfernung, die in der eingesetzten Fähigkeit angegeben ist. Modelle können sich nicht über die Schlachtfeldkante oder durch andere Modelle bewegen, und sie können eine Bewegung niemals auf einem anderen Modell stehend beenden (das Base zählt als Teil des Modells).

Es wird angenommen, dass das Base eines Modells während seiner Bewegung parallel zum Schlachtfeld bleibt. Beendet ein Modell seine Bewegung auf einer unebenen Oberfläche, muss es frei stehen können, wobei sein Base möglichst parallel zum Schlachtfeld sein muss (mit anderen Worten: Modelle können nicht auf dem Schlachtfeld liegen oder an Gelände gelehnt werden, um nicht umzufallen).



Dieser Graue Prophet setzt die Fähigkeit „Normale Bewegung“ ein. Kein Teil jener Bewegung kann durch die Nahkampfreichweite der Liberatoren verlaufen, also muss sich der Graue Prophet aus dem blau markierten Bereich heraushalten.

15.1 FORMATION

Jedes Mal, wenn eine Einheit **aufgestellt wird** oder **eine Bewegung beendet**, muss sie eine einzige Gruppe bilden. Eine Einheit gilt als Einheit in Formation, wenn sich jedes Modell jener Einheit horizontal in **Formationsreichweite** um **mindestens 1 anderes Modell** jener Einheit befindet (ignoriere Höhenunterschiede zwischen den beiden Modellen).

Für die meisten Einheiten beträgt die **Formationsreichweite $\frac{1}{2}$ "**, doch auf den Truppschriftrollen mancher Einheiten findest du eine größere Formationsreichweite vermerkt (etwa damit Einheiten aus größeren Modellen im Spiel einfacher zu handhaben sind). Solange eine Einheit aus **7 oder mehr** Modellen besteht, gilt jene Einheit als in Formation, wenn sich jedes Modell jener Einheit in Formationsreichweite um **mindestens 2 andere Modelle** jener Einheit befindet.

Kann eine Einheit eine Bewegung nicht als eine einzige Gruppe in Formation beenden, kann jene Bewegung nicht ausgeführt werden.

15.2 ÜBER GELÄNDE BEWEGEN

Wenn sich ein Modell bewegt, kann es sich über **Geländestücke** bewegen, aber nicht durch sie hindurch. Ein Modell kann sich über Geländestücke bewegen, die **1" oder niedriger** sind, als wären sie nicht da. Ein Modell kann vertikal bewegt werden, um an Geländestücken **hinauf- oder hinabzuklettern**, die höher sind als 1", wobei die vertikale Entfernung als Teil der Bewegung gezählt wird. Modelle können ihre Bewegung nicht kletternd beenden.

15.2.1 HINUNTERSPRINGEN

Wenn sich ein Modell bewegt, das sich auf einem Geländestück befindet, kann es vom Rand des Geländestücks **hinunterspringen**, um auf einem weiter unten gelegenen Teil desselben oder eines anderen Geländestücks oder auf dem Schlachtfeld zu landen. Um dies zu tun, musst du die Bewegung des Modells bis zum Rand des Geländestücks messen. Dann kann das Modell eine beliebige Entfernung hinunterspringen, doch dadurch endet seine Bewegung sofort. Modelle können keine Bewegung mitten im Sprung beenden – ist es dadurch nicht möglich, eine Bewegung zu beenden, kann jene Bewegung nicht ausgeführt werden.



Während sich ein Modell über Gelände bewegt, wird angenommen, dass sein Base in Kontakt mit dem Geländestück und parallel zum Schlachtfeld bleibt. Modelle können an Gelände hinauf- oder hinabklettern. Sie können auch hinunterspringen, doch dadurch endet ihre Bewegung sofort.

15.3 NACHRÜCKEN-BEWEGUNGEN

Manche Fähigkeiten, etwa **KÄMPFEN**-Fähigkeiten, erlauben einer Einheit eine **Nachrücken-Bewegung**, um sich besser zum Kämpfen zu positionieren:

Deine Einheit ist im Nahkampf: Wähle als **Ziel** der Nachrücken-Bewegung eine feindliche Einheit, mit der sich deine Einheit **im Nahkampf** befindet. Jedes Modell deiner Einheit kann sich bis zu 3" weit bewegen. Jene Bewegung kann durch die Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten verlaufen, aber **kein Modell** darf jene Bewegung **weiter vom Ziel entfernt** beenden. Am Ende der Bewegung muss sich deine Einheit immer noch mit allen Einheiten im Nahkampf befinden, mit denen sie sich zu Beginn der Bewegung im Nahkampf befand.

Deine Einheit ist nicht im Nahkampf: Jedes Modell deiner Einheit kann sich bis zu 3" weit in eine beliebige Richtung bewegen. Jene Bewegung kann durch die Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten verlaufen und kann darin enden.

15.4 FLIEGEN

Einheiten mit dem Schlüsselwort **FLIEGEN** haben folgende passive Fähigkeit:

➤ **Passiv**

FLIEGEN: Diese Einheit gleitet anmutig über dem Schlachtfeld dahin.

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

- ◆ Modelle können sich ohne Einschränkungen über Geländestücke bewegen, die 1" hoch oder niedriger sind.
- ◆ Modelle können an Geländestücken hinauf- oder hinabklettern und von höheren Kanten springen.
- ◆ Modelle können keine Bewegung mitten im Klettern oder Springen beenden.

- ◆ Nachrücken: bis zu 3".
- ◆ Wenn die Einheit im Nahkampf ist, muss sie die Bewegung näher an der feindlichen Zieleinheit oder in der gleichen Entfernung zu der feindlichen Zieleinheit beenden.

Wenn du eine fliegende Einheit bewegst, bewege sie horizontal in eine beliebige Richtung, wobei du im Weg befindliche Modelle und Gelände ignorierst. Platziere sie dann am gewünschten Zielort, sofern sie ihre Bewegung an jenem Punkt gemäß den Regeln beenden kann. Beachte, dass manche Einheiten das Schlüsselwort **FLIEGEN** haben, obwohl sie nicht tatsächlich fliegen können. Oft wird dadurch dargestellt, dass sie so beweglich über das Schlachtfeld hüpfen, sausen oder huschen, dass sie genauso gut fliegen könnten!

- ◆ Wähle Ziele für **alle** Attacken, wenn du eine **ATTACK**-Fähigkeit ansagst.
- ◆ Ist eine Einheit **im Nahkampf**, kann sie nur Einheiten attackieren, mit denen sie **im Nahkampf** ist und die für sie **sichtbar** sind.
- ◆ Beim Ausführen einer **Nahkampfattacke** muss das Ziel in **Nahkampfreichweite** des attackierenden Modells sein.
- ◆ Beim Ausführen einer **Fernkampfattacke** muss das Ziel für das attackierende Modell **sichtbar** sein und sich innerhalb der **Reichweite** der eingesetzten Waffe befinden.
- ◆ Eine Einheit, die **im Nahkampf** ist, kann **keine Fernkampfattacken** ausführen, es sei denn, es ist anders angegeben.

Kritische Treffer haben für sich keinen Effekt, aber sie lösen häufig zusätzliche Effekte aus (20.0, Waffenfähigkeiten).

Vermerke die Anzahl der Schadenspunkte in den Schadenspools der Zieleinheiten. Eine gute Methode hierfür ist, Würfel neben jenen Einheiten zu platzieren.

ATTACKIEREN

16.0 ZIELE WÄHLEN

Wenn du eine **ATTACK**-Fähigkeit für eine Einheit ansagst, musst du mindestens eine Zieleinheit für ihre **Attacken** wählen. Die Anzahl der Attacken, die jedes Modell ausführen kann, entspricht dem Wert **Attacken** der **Waffen**, die es einsetzt. In den meisten Fällen attackieren Modelle mit jeder Waffe auf ihrer Truppschiffrolle (Nahkampfwaffen für Nahkampfattacken, Fernkampfwaffen für Fernkampfattacken), manche Truppschiffrollen geben aber an, dass bestimmte Modelle einer Einheit mit besonderen Waffen ausgerüstet sind oder dass die Einheit sich zwischen verschiedenen Waffen entscheiden muss, wenn sie Attacken ausführt.

Wenn sich die Einheit **im Nahkampf** befindet, kann sie nur Einheiten als Ziel wählen, mit denen sie sich im Nahkampf befindet. Wenn ein Modell mehr als eine Attacke hat, kannst du die Attacken frei zwischen infrage kommenden Zielen aufteilen.

- **Nahkampfattacken** werden mit **Nahkampfwaffen** ausgeführt. Die Zieleinheit (oder die Zieleinheiten) muss sich in **Nahkampfreichweite** des attackierenden Modells befinden und für es **sichtbar** sein. Das Modell muss mit allen Nahkampfwaffen attackieren, mit denen es ausgerüstet ist.
- **Fernkampfattacken** werden mit **Fernkampfwaffen** ausgeführt. Die Zieleinheit (oder die Zieleinheiten) muss sich innerhalb einer Entfernung gleich dem Wert **Reichweite** der eingesetzten Waffe befinden und für das attackierende Modell **sichtbar** sein. Modelle können **keine Fernkampfattacken** ausführen, wenn ihre Einheit **im Nahkampf** ist, es sei denn, es ist anders angegeben (siehe 20.0, Waffenfähigkeiten).

17.0 DIE ATTACKENABFOLGE

Handle die Schritte 1-4 unten für jede Attacke gegen die Zieleinheit ab, eine nach der anderen. Wenn du mehr als eine Zieleinheit für die **ATTACK**-Fähigkeit gewählt hast, handle alle Attacken gegen eine Einheit ab, bevor du zur nächsten übergehst, in einer Reihenfolge deiner Wahl. Wenn du die Attackenabfolge verinnerlicht hast, kannst du dein Spiel mit „schnellem Würfeln“ (17.3) beschleunigen, wenn du möchtest.

1. **Trefferwurf:** Wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Wert **Treffen** der attackierenden Waffe, erzielt die Attacke einen **erfolgreichen Treffer**: Fahre mit dem nächsten Schritt fort. Andernfalls **misslingt** die Attacke und die Attackenabfolge endet. Unmodifizierte Trefferwürfe von 1 misslingen immer. Ist der unmodifizierte Trefferwurf für eine Attacke eine **6**, erzielt jene Attacke einen **kritischen Treffer**.
2. **Verwundungswurf:** Wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Wert **Verwunden** der attackierenden Waffe, erzielt die Attacke eine **erfolgreiche Verwundung**: Fahre mit dem nächsten Schritt fort. Andernfalls **misslingt** die Attacke und die Attackenabfolge endet. Unmodifizierte Verwundungswürfe von 1 misslingen immer.
3. **Schutzwurf:** Der Befehlshaber der **Zieleinheit** wirft einen Würfel und subtrahiert vom Wurf Ergebnis den Wert **Wucht** der attackierenden Waffe. Unmodifizierte Schutzwürfe von 1 misslingen immer. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Wert **Schutz** der Zieleinheit, **misslingt** die Attacke und die Attackenabfolge endet. Andernfalls ist sie eine **erfolgreiche** Attacke: Fahre mit dem nächsten Schritt fort.
4. **Schaden bestimmen:** Die Attacke **fügt** der Zieleinheit **Schadenspunkte** in Höhe des Werts **Schaden** der attackierenden Waffe zu. Zugefügte Schadenspunkte werden in einem temporären **Schadenspool** für die Zieleinheit gesammelt.

Nachdem du diese Schritte für alle Attacken abgeschlossen hast, die als Teil jener **ATTACK**-Fähigkeit ausgeführt werden, sind die Attacken für jene Fähigkeit **abgehandelt** und du kannst mit der **Schadensabfolge** fortfahren (18.0).

17.1 ATTACKENMODIFIKATOREN UND BEGRENZUNGEN

Modifikatoren für **Trefferwürfe**, **Verwundungswürfe** und **Schutzwürfe** sind **begrenzt**, um zu verhindern, dass Kombinationen verschiedener Fähigkeiten zu stark werden. Wenn du einen **Trefferwurf** oder **Verwundungswurf** ausführst, addiere alle positiven und negativen Modifikatoren, die für jenen Wurf gelten; dann begrenzt du das Ergebnis auf ein **Maximum von +1** (wenn es positiv ist) oder ein **Minimum von -1** (wenn es negativ ist).

Wenn du einen **Schutzwurf** ausführst, addiere alle positiven und negativen Modifikatoren, die für jenen Wurf gelten; begrenze das Ergebnis dann auf ein **Maximum von +1**. Beachte: Anders als bei **Trefferwürfen** und **Verwundungswürfen** ist **nicht begrenzt**, wie viel von **Schutzwürfen** **subtrahiert** werden kann.

17.2 TÖDLICHER SCHADEN

Manche Fähigkeiten verursachen **tödlichen Schaden**. Wenn eine Fähigkeit einer Einheit tödlichen Schaden zufügt, addiere die entsprechende Menge an Schadenspunkten zum Schadenspool der Einheit für jene Fähigkeit (18.2, Schaden zuweisen).

17.3 SCHNELLES WÜRFELN

Um das Spiel zu beschleunigen, kann man häufig mehrere Attacken zusammen ausführen. Dafür müssen alle Attacken die gleichen Werte **Treffen**, **Verwunden**, **Wucht** und **Schaden** sowie die gleichen **Waffenfähigkeiten** haben (falls vorhanden, 20.0) und sie müssen dieselbe Einheit als Ziel haben. Ist dies der Fall, führe alle Trefferwürfe, dann alle Verwundungswürfe und schließlich alle Schutzwürfe zusammen aus. Summiere dann alle der Zieleinheit zugefügten Schadenspunkte und gehe zur Schadensabfolge über (18.0).

Wenn die Attackenabfolge beim schnellen Würfeln für eine Attacke endet, endet sie nur für jene Attacke, nicht für alle anderen Attacken.



Der mutige Vorstoß der Sturmgeschmiedeten Ewigen erzürnt die Rattenogors und provoziert einen wutschäumenden Angriff. Die massigen Skaven wollen ihre Feinde voller Zorn überwältigen, bevor die Krieger der Ordnung einen Gegenangriff formieren.

18.0 DIE SCHADENSABFOLGE

Nachdem der Effekt einer beliebigen Fähigkeit abgehandelt wurde, die einer Einheit Schadenspunkte zufügt, handle folgende Schritte ab. Wenn die Fähigkeit mehr als einer Einheit Schadenspunkte zugefügt hat, handle die Schritte für jede jener Einheiten ab, eine nach der anderen. Jeder Befehlshaber weist seinen eigenen Einheiten Schaden in einer Reihenfolge seiner Wahl zu, beginnend mit dem aktiven Spieler.

1. Handle **Rettungswürfe** für alle Schadenspunkte im Schadenspool der Zieleinheit ab, falls zutreffend (17.0).
2. **Weise die Schadenspunkte** im Schadenspool der Einheit zu und entferne getötete Modelle (18.3).

18.1 RETTUNGSWÜRFE

Einheiten mit dem Schlüsselwort **RETTUNG** haben die passive Fähigkeit „Rettungswurf“. Die Zahl hinter dem Schlüsselwort **RETTUNG** gibt den **Rettungswert** des Rettungswurfs an. Hat eine Einheit beispielsweise **RETTUNG (5+)**, ist ihr Rettungswert 5. Hat eine Einheit mehr als einen Rettungswurf, gilt nur der Rettungswurf mit dem niedrigsten Wert; alle anderen haben keinen Effekt.

Passiv

RETTUNGSWURF: *Ob durch unheimliche Reflexe, widernatürliche Zähigkeit oder mystische Siegel, diese Krieger überstehen tödliche Attacken.*

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

18.2 SCHADEN ZUWEISEN

Nachdem der Effekt einer Fähigkeit abgehandelt wurde, die Schadenspunkte zufügt (ob durch Attacken, tödlichen Schaden oder beides), musst du die Schadenspunkte **zuweisen**.

Wenn du einer Einheit Schaden **zuweist**, werden ihr die Schadenspunkte in ihrem Schadenspool einer nach dem anderen zugewiesen. Jedes Mal, wenn die Anzahl der einer Einheit zugewiesenen Schadenspunkte dem Wert **Ausdauer** jener Einheit entspricht, wird 1 Modell jener Einheit **getötet** (und aus dem Spiel entfernt) und die Anzahl der jener Einheit zugewiesenen Schadenspunkte wird auf 0 gesetzt. Weise weiter Schadenspunkte zu, bis keine Schadenspunkte mehr im Schadenspool sind.

Wenn die Anzahl der einer Einheit zugewiesenen Schadenspunkte nicht ausreicht, um ein Modell zu töten, vermerke die Anzahl der Schadenspunkte, die der Einheit gegenwärtig zugewiesen sind (die meisten Spieler platzieren hierfür Würfel oder Marker neben der Einheit). Solange einer Einheit mindestens ein Schadenspunkt zugewiesen ist, ist jene Einheit **angeschlagen**.

18.3 GETÖTETE MODELLE

Der Befehlshaber einer Einheit muss wählen, welches Modell (oder welche Modelle) einer Einheit getötet wird. Allerdings muss die Einheit jedes Mal, nachdem ein getötetes Modell entfernt wurde, eine einzelne Gruppe in Formation bilden (15.1). Wenn das nicht möglich ist, entferne weiter ein Modell nach dem anderen, bis die Einheit eine einzelne Gruppe in Formation bildet. Dabei musst du Modelle auf eine Weise entfernen, durch die du so wenige Modelle wie möglich entfernst.

18.4 ZERSTÖRTE EINHEITEN

Wenn das letzte Modell einer Einheit getötet wird, ist jene Einheit **zerstört** und alle verbleibenden Schadenspunkte, die jener Einheit zugefügt sind, haben keinen weiteren Effekt. Umgekehrt gilt auch: Zerstört etwas eine Einheit, werden alle Modelle der Einheit getötet und aus dem Spiel entfernt.

DIAGRAMM: ATTACKEN



- ◆ Der Attackierende führt mit einem W6 einen **Trefferwurf** aus. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Wert **Treffen** der Waffe, ist dies ein **erfolgreicher Treffer**.
- ◆ Der Attackierende führt mit einem W6 einen **Verwundungswurf** aus. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Wert **Verwunden** der Waffe, ist dies eine **erfolgreiche Verwundung**.
- ◆ Der Verteidiger führt mit einem W6 einen **Schutzwurf** aus und subtrahiert den Wert **Wucht** der attackierenden Waffe. Ist das Ergebnis niedriger als der Wert **Schutz** der verteidigenden Einheit, ist dies eine **erfolgreiche Attacke**.
- ◆ Füge dem Ziel eine Anzahl **Schadenspunkte** gleich dem Wert **Schaden** der attackierenden Waffe zu.
- ◆ Führe Rettungswürfe aus.
- ◆ Weise Schadenspunkte zu.
- ◆ Unmodifizierte **Trefferwürfe**, **Verwundungswürfe** und **Schutzwürfe** von 1 misslingen immer.



BEISPIEL FÜR ATTACKEN

Eriks Sturmgeschmiedete Ewige kämpfen in einem spannenden Speerspitze-Spiel gegen Emmas Skaven. Eriks Liberatoren haben angegriffen (14.3); im Schritt **Ansage der Fähigkeit „Kämpfen“** sind sie näher an Emmas Klauenfürst nachgerückt (15.3) und haben jene Einheit als Ziel für all ihre **Attacken** gewählt (16.0). In diesem Beispiel setzen wir schnelles Würfeln ein, um das Spiel zu beschleunigen.

- 1 Eriks 4 Liberatoren mit Kriegshämmern attackieren zuerst. Sie können je 2 **Attacken** ausführen (da der Kriegshammer **Attackenwert** 2 hat), und Erik muss **Trefferwürfe** ausführen, deren Ergebnis gleich dem oder höher als ihr Wert **Treffen** von 3+ ist. Die Liberatoren erzielen bei 8 Attacken 5 erfolgreiche Treffer.



Eriks Trefferwürfe



⚔	Nahkampfwaffen	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Kriegshammer	2	3+	3+	1	1	Krit. (tödlich)

- 2 Erik führt nun für jeden der 5 Treffer einen **Verwundungswurf** aus. Der Wert **Verwunden** der Kriegshammer ist 3+. Die Liberatoren verwunden erfolgreich mit 3 ihrer Attacken.



Eriks Verwundungswürfe



- 3 Emma führt für jede der 3 erfolgreichen Verwundungen einen **Schutzwurf** aus. Der Wert **Schutz** ihres Klauenfürsten ist 4+, doch der Wert **Wucht** der Kriegshammer ist 1, also muss Emma von jedem Wurf 1 subtrahieren, was bedeutet, dass sie eine 5 oder höher würfeln muss.

Der Klauenfürst wehrt erfolgreich 1 von 3 Attacken ab; 2 Schadenspunkte werden seinem **Schadenspool** hinzugefügt (1 für jeden Kriegshammer, denn dessen Wert **Schaden** ist 1).



Emmas Schutzwürfe



2
Schadenspool des Klauenfürsten

4

Erik wiederholt den Vorgang mit dem letzten Liberator der Einheit, der einen mächtigen Großhammer führt. Er erzielt 2 Treffer, von denen einer ein **kritischer Treffer** ist (eine 6). Dieses Ergebnis löst die Fähigkeit **Krit. (tödlich)** der Waffe aus, die 2 tödlichen Schaden zufügt (17.2), was dem Schadenspool direkt 2 Schadenspunkte hinzufügt.



Eriks Trefferwürfe



Eriks Verwundungswurf

Erik führt dann einen Verwundungswurf für den anderen Treffer aus und **verwundet erfolgreich**.



Schadenspool des Klauenfürsten

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Großhammer	2	3+	2+	1	2	Krit. (tödlich)

5

Emma führt für die erfolgreiche Verwundung einen **Schutzwurf** aus, muss dabei wegen des Werts **Wucht** 1 des Großhammers aber erneut 1 subtrahieren. Zu ihrem Pech misslingt ihr **Schutzwurf**, sodass dem Schadenspool weitere 2 Schadenspunkte hinzugefügt werden, denn der Wert **Schaden** des Großhammers beträgt 2.

Die Attacken der Liberatoren sind **abgehandelt**, also muss Emma nun zur Schadensabfolge übergehen.



Emmas Schutzwurf



Schadenspool des Klauenfürsten

6

Der Klauenfürst ist in großer Gefahr, denn in seinem Schadenspool sind 6 Schadenspunkte (und er hat nur **Ausdauer** 7!). Zu seinem Glück hat er **RETTUNG** (6+), was ihm noch eine letzte Chance gibt, Schaden zu vermeiden. Emma führt für jeden der 6 Schadenspunkte einen **Rettungswurf** aus. 2 dieser Würfe ergeben je eine 6, was bedeutet, dass 2 Schadenspunkte aus dem Schadenspool entfernt werden.

Die restlichen 4 Schadenspunkte werden dem Klauenfürsten **zugewiesen**. Emma legt einen Würfel neben den Klauenfürsten, um die Schadenspunkte zu vermerken, die jener Einheit gegenwärtig zugewiesen sind.

Der Klauenfürst ist nun **angeschlagen** – zu Emmas Glück erlaubt ihm dies, seine Fähigkeit „In die Enge getrieben“ einzusetzen, um sich an den tollkühnen Liberatoren zu rächen ...



Emmas Rettungswürfe



Es können Situationen auftreten, in denen sich eine Einheit mit **KÄMPFT ZUERST** zu Beginn der Phase nicht im Nahkampf befindet, aber durch Bewegungen wie etwa Nachrücken-Bewegungen später in der Phase in den Nahkampf gerät. In solchen Fällen hat **KÄMPFT ZUERST** keinen Effekt auf jene Einheit, weil sie zu Beginn der Phase nicht im Nahkampf war.

Fähigkeiten, die einer Einheit erlauben, eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit unmittelbar nach einer anderen Einheit einzusetzen, können dadurch nicht die Bedingungen von **KÄMPFT ZUERST** oder **KÄMPFT ZULETZT** überschreiben; du kannst also nicht eine Einheit mit **KÄMPFT ZULETZT** wählen, damit sie unmittelbar nach einer Einheit mit **KÄMPFT ZUERST** kämpft.

Die Waffenfähigkeit **Begleiter** verhindert, dass Reittiere, Fahrzeuge und ähnliche Begleiter von den meisten Effekten profitieren, die eine Einheit stärken.

SONDERREGELN

19.0 KÄMPFT ZUERST UND KÄMPFT ZULETZT

Wenn sich mindestens eine **KÄMPFT-ZUERST**-Einheit im Nahkampf befindet, nachdem alle etwaigen Nicht-**KÄMPFEN**-Nahkampfphase-Fähigkeiten abgehandelt wurden, können andere Einheiten nicht für den Einsatz einer **KÄMPFEN**-Fähigkeit gewählt werden, bis jene Einheit(en) für den Einsatz einer **KÄMPFEN**-Fähigkeit gewählt wurde(n). Nachdem all jene **KÄMPFT-ZUERST**-Einheiten gekämpft haben, wählt der aktive Spieler als Nächster eine Einheit, die kämpft.

Wenn sich mindestens eine **KÄMPFT-ZULETZT**-Einheit im Nahkampf befindet, kann sie nicht für den Einsatz einer **KÄMPFEN**-Fähigkeit gewählt werden, solange es mindestens eine andere Einheit im Nahkampf gibt, die nicht **KÄMPFT ZULETZT** hat und noch keine **KÄMPFEN**-Fähigkeit eingesetzt hat.

Hat eine Einheit **KÄMPFT ZUERST** und **KÄMPFT ZULETZT**, behandle sie, als hätte sie keines von beidem.

20.0 WAFFENFÄHIGKEITEN

Manche Waffen haben eine oder mehrere der folgenden passiven **Waffenfähigkeiten**. Hat eine Waffe mehrere durch kritische Treffer ausgelöste Waffenfähigkeiten, muss der Befehlshaber des attackierenden Modells vor Beginn der Attackenabfolge 1 jener Fähigkeiten wählen, die er einsetzen möchte.

ALLGEMEINE WAFFENFÄHIGKEITEN

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.

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

Begleiter: Sofern nicht anders angegeben, wird diese Waffe nicht von befreundeten Fähigkeiten beeinflusst, die Werte der Waffe oder die Attackenabfolge betreffen, ausgenommen solche, die sie negativ modifizieren (wie zum Beispiel „Deckungsfeuer“).

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

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

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

21.0 HEILEN

Manche Fähigkeiten erlauben dir, eine Einheit zu **heilen**. Um eine Einheit zu heilen, entfernst du von ihr eine Anzahl Schadenspunkte gleich der Zahl in Klammern hinter „**Heilen**“, etwa **Heilen (2)**.



22.0 MODELLE ZURÜCKBRINGEN/HINZUFÜGEN

Manche Fähigkeiten erlauben dir, getötete Modelle in eine Einheit **zurückzubringen** oder einer Einheit neue Modelle **hinzuzufügen**. In beiden Fällen stellst du solche Modelle eines nach dem anderen (15.1) in Formationsreichweite um Modelle jener Einheit auf, die in diesem Zug nicht zurückgebracht oder hinzugefügt wurden. Besteht die Einheit aus mindestens 7 Modellen (einschließlich des Modells, das aufgestellt wird), muss das Modell in Formationsreichweite um mindestens 2 andere Modelle der Einheit aufgestellt werden, die in diesem Zug nicht zurückgebracht oder hinzugefügt wurden. Die neuen Modelle können nur dann im Nahkampf mit einer feindlichen Einheit aufgestellt werden, wenn ihre Einheit bereits im Nahkampf mit jener feindlichen Einheit war.

23.0 MARKER

Marker sind im Sinne der Regeln keine Modelle und können ignoriert und aus dem Weg bewegt werden, um Sichtlinien, Formation und Fähigkeiten zu bestimmen. Sie können nicht als Ziel für Fähigkeiten gewählt werden. Sie sind dazu da, anzuzeigen, dass für die Einheit, neben der sie liegen, ein bestimmter Effekt gilt. Platziere jedes Mal, wenn eine Einheit mit einem Marker eine Bewegung beendet oder aufgestellt wird, den Marker neben ihr.

24.0 EINHEITEN AUFSTELLEN

Manche Fähigkeiten ermöglichen es dir, eine Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen. Wenn du dies tust, musst du alle Modelle jener Einheit aufstellen. Wenn das nicht möglich ist, kannst du jene Fähigkeit nicht einsetzen. Eine Einheit, die in einer anderen Phase als der Aufstellungsphase auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann in der Bewegungsphase desselben Zuges keine **BEWEGUNG**-Fähigkeiten einsetzen.

24.1 RESERVEEINHEITEN

Manche Fähigkeiten ermöglichen dir, Einheiten **in Reserve** aufzustellen. Diese Einheiten werden nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt, sondern zur Seite gestellt. Zu Beginn der vierten Schlachtrunde werden alle Einheiten zerstört, die mittels einer **AUFSTELLUNG**-Fähigkeit in Reserve aufgestellt wurden und noch immer in Reserve sind.

24.2 ERSATZEINHEITEN

Manche Fähigkeiten erlauben dir, eine **Ersatzeinheit** aufzustellen. Wenn du jene Einheit aufstellst, sollten Truppenschriftrolle, Waffenoptionen und Anzahl der Modelle der ursprünglichen Einheit entsprechen, es sei denn, die Fähigkeit besagt etwas anderes. Viele dieser Fähigkeiten geben einen Anteil von Modellen für die Ersatzeinheit an (etwa die Hälfte der Modelle der ursprünglichen Einheit). In solchen Fällen kannst du aussuchen, welche Modelle der ursprünglichen Einheit aufgestellt werden.

Die Ersatzeinheit wird in allen anderen Belangen als neue Einheit behandelt; etwaige Schlüsselwörter oder Fähigkeiten, die die ursprüngliche Einheit im Lauf der Schlacht erlangt hat, sowie etwaige anhaltende Effekte, gelten für die Ersatzeinheit nicht. Jede Einheit kann nur einmal ersetzt werden, und du kannst keine Ersatzeinheiten ersetzen.

25.0 HELDENSCHUTZ

Alle **HELDEN**, die weder **MONSTER** noch **KRIEGSMASCHINEN** sind, haben die passive Fähigkeit „Heldenschutz“:

U Passiv

HELDENSCHUTZ: Seine Krieger schützen diesen Anführer, indem sie die Reihen schließen, um ihn vor Schaden zu bewahren.

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

- Subtrahiere 1 von **Trefferwürfen** für **Fernkampfattacken**, deren Ziel dieser **HELD** ist.
- Ist dieser **HELD** **INFANTERIE**, kann er nicht als Ziel für **Fernkampfattacken** gewählt werden, die Modelle ausführen, die weiter als 12" von ihm entfernt sind.

- ♦ Zurückgebrachte Modelle müssen **in Formation** mit den Modellen ihrer Einheit aufgestellt werden, die nicht durch jene Fähigkeit zurückgebracht wurden.
- ♦ Zurückgebrachte Modelle können nur dann **im Nahkampf** mit einer feindlichen Einheit aufgestellt werden, wenn ihre Einheit bereits mit jener im Nahkampf ist.

Diese Gryphkrähe ist ein Marker.



Da eine Ersatzeinheit als eine gänzlich neue Einheit behandelt wird, könnte sie zum Beispiel eine Fähigkeit „**einmal pro Schlacht**“ auf ihrer Truppenschriftrolle einsetzen, selbst wenn die Einheit, die sie ersetzt hat, jene Fähigkeit zuvor in der Schlacht bereits eingesetzt hat.

Verständlicherweise profitieren **MONSTER** und **KRIEGSMASCHINEN** nicht von der Fähigkeit „Heldenschutz“. Solche Einheiten sind auch inmitten ihrer Gefährten noch unübersehbare Ziele!



- ◆ Wenn du einen **zufälligen Profilwert** einsetzt, ermittle ihn jedes Mal, wenn er für eine Fähigkeit relevant ist.
- ◆ Wenn du **zufälligen Schaden** einsetzt, ermittle ihn für jede ausgeführte Attacke.

26.0 ZUFÄLLIGE PROFILWERTE

Auf manchen Truppschritrollen findest du einen **zufälligen Profilwertwurf** anstelle eines festen Werts. Wo dies der Fall ist, wird jener Profilwert jedes Mal vom Befehlshaber der entsprechenden Einheit ausgewürfelt, wenn jener Profilwert für eine Fähigkeit relevant ist.

Im Fall von zufälligen Waffenprofilwerten bestimmst du einen **zufälligen Attackenwert** für ein Modell der attackierenden Einheit jedes Mal, wenn du eine **ATTACK**-Fähigkeit ansagst, und bestimmst einen **zufälligen Schadenswert** jedes Mal, wenn du mit jener Waffe Schaden zufügst (würfle einmal für jede Attacke).

27.0 REIHENFOLGE VON MODIFIKATOREN

Die Effekte mancher Fähigkeiten modifizieren einen Profilwert oder ein Wurfresultat. Sofern nicht anders angegeben, kann ein Profilwert oder ein Wurfresultat nie auf unter 1 modifiziert werden. Die Ausnahme dabei bildet Wucht; dieser Wert kann auf 0 modifiziert werden („-“).

Wenn ein Profilwert einen **zufälligen Profilwertwurf** (siehe oben) hat, wende Profilwertmodifikatoren an, **nachdem** jener Profilwert ermittelt wurde.

Wird ein Profilwert oder Wurfresultat halbiert oder anders auf einen Wert gesetzt, der keine ganze Zahl ist, wird auf die nächste ganze Zahl **abgerundet**.

Wende Profilwertmodifikatoren in der folgenden Reihenfolge an:

1. Modifikatoren, die einen Profilwert auf einen bestimmten Wert **festlegen**.
2. Modifikatoren, durch die ein Profilwert **multipliziert** oder **dividiert** wird.
3. Modifikatoren, die auf einen Profilwert **addieren** oder von ihm **subtrahieren**.

Wenn es mehrere Modifikatoren desselben Typs gibt (etwa solche, die einen Profilwert festlegen), wende sie in Effektreihenfolge an (30.0).

Der Effekt mancher Fähigkeiten (z. B. „Exzess der Verkommenheit“) erlaubt dir, einen Wurf durch einen festen Wert zu ersetzen. Wenn du dies tust, musst du den Wurf ersetzen, bevor du den oder die Würfel für den Wurf wirfst.

28.0 FORTGESCHRITTENE REGELN ZU FÄHIGKEITEN

- Wenn nicht anders angegeben, müssen sich Einheiten auf dem Schlachtfeld befinden, um eine Fähigkeit einzusetzen oder als Teil der Regeln einer Fähigkeit gewählt zu werden.
- Wenn ein Effekt angibt, dass eine Einheit etwas tun **kann**, kann ihr Befehlshaber entscheiden, ob er jenen Teil des Effekts abhandeln möchte oder nicht.
- Wenn ein Effekt angibt, dass eine Einheit etwas tun **muss**, hat ihr Befehlshaber keine Wahl und muss jenen Teil des Effekts abhandeln. Ist dies nicht möglich, wird kein Teil des Effekts angewandt und die Fähigkeit wird dennoch als eingesetzt behandelt.



Die Technik der Skaven ist für ihre Unvorhersehbarkeit berüchtigt. Niemand kann sagen, ob ihre warpsteingetriebenen Waffen eine verheerende Salve oder bloß einen einzelnen Schuss abgeben – sie könnten auch ohne Vorwarnung explodieren!

- Wenn eine Fähigkeit in ihrem Text auf „diese Einheit“ Bezug nimmt (meist auf Truppschriftrollen), bezieht sich das auf die Einheit, die die Fähigkeit einsetzt.
- Wenn eine Fähigkeit mehr als eine Einheit betrifft, entscheidet der Spieler, der die Fähigkeit eingesetzt hat, über die Reihenfolge, in der die Einheiten von ihr betroffen werden.
- Wenn du einen Effekt abhandelst und dabei Würfelwürfe für mehrere betroffene Einheiten ausführen musst, würfle und handle den Effekt für eine Einheit vollständig ab, bevor du zur nächsten Einheit übergehst.
- Wenn dich eine Fähigkeit anweist, mehr als 1 Einheit zu wählen, muss jede gewählte Einheit eine andere Einheit sein, sofern nicht anders angegeben.

28.1 ANHALTENDE EFFEKTE

Manche Fähigkeiten haben Effekte, die nicht sofort abgehandelt werden (etwa „addiere für den Rest des Zugs 1 auf Schutzwürfe für diese Einheit“ oder „diese Einheit hat für den Rest des Zugs **RETTUNG** (5+)“). Solche Effekte gelten für den Zeitraum, in dem sie anhalten, als Effekt einer passiven Fähigkeit (5.4).

28.2 ZEITPUNKTE „EINMAL PRO“

Manche Fähigkeiten nennen als Zeitpunkt **einmal pro Phase**, **einmal pro Zug** oder **einmal pro Schlacht**. Wird die Fähigkeit von einer Einheit eingesetzt, kann jede Einheit, der jene Fähigkeit zur Verfügung steht, jene Fähigkeit maximal einmal in jener Phase, jenem Zug oder jener Schlacht einsetzen. Wird die Fähigkeit von einem Spieler eingesetzt, kann sie maximal einmal in jenem Zeitfenster von jenem Spieler eingesetzt werden.

Manche Fähigkeiten, die von Einheiten eingesetzt werden, nennen als Zeitpunkt **einmal pro Phase (Armee)**, **einmal pro Zug (Armee)** oder **einmal pro Schlacht (Armee)**. Solche Fähigkeiten können in jener Phase, jenem Zug oder jener Schlacht maximal einmal eingesetzt werden, unabhängig davon, wie vielen Einheiten der Armee jene Fähigkeit zur Verfügung steht.

29.0 SICH WIDERSPRECHENDE REGELN

Wenn sich zwei oder mehr Regeln widersprechen und eine jener Regeln angibt, dass etwas **nicht getan werden kann**, hat jene Regel Vorrang vor solchen Regeln, die angeben, dass dasselbe getan werden **kann** oder **muss**, es sei denn, letztere Regel überschreibt ausdrücklich die Einschränkung durch die erste Regel. Die Fähigkeit „Normale Bewegung“ etwa gibt an, dass du dich bei jener Bewegung nicht in den Nahkampf bewegen kannst, aber die Fähigkeit „Fliegen“ besagt ausdrücklich, dass du bei einer Bewegung die Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten ignorieren kannst.

Von dem oben Beschriebenen abgesehen hat der Effekt der zuletzt eingesetzten Fähigkeit Vorrang.

30.0 EFFEKTReihENFOLGE

Die Effekte passiver Fähigkeiten werden immer behandelt, als wären sie nach den Effekten anderer Fähigkeiten und Regeln eingesetzt worden.

Die Effekte der passiven Fähigkeiten des aktiven Spielers werden immer behandelt, als wären sie nach den Effekten der passiven Fähigkeiten seines Gegners eingesetzt worden, dessen passive Fähigkeiten immer behandelt werden, als wären sie nach Effekten neutraler passiver Fähigkeiten eingesetzt worden (etwa passive Fähigkeiten eines Geländestücks, das nicht Teil einer der Armeen der Spieler ist). Der aktive Spieler entscheidet über die Reihenfolge, in der neutrale passive Effekte Anwendung finden.

Der Effekt mancher Fähigkeiten tritt verzögert ein (Beispiel: „Jedes Mal, wenn eine befreundete Einheit eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einsetzt, **heile** (W3) jene Einheit, nachdem jene Fähigkeit abgehandelt wurde.“). Müsste mehr als ein solcher Effekt zur selben Zeit abgehandelt werden, handelt der aktive Spieler die verzögerten Effekte seiner Fähigkeiten zuerst ab, in einer Reihenfolge seiner Wahl, danach verfährt sein Gegner ebenso.

WER SETZT DIE FÄHIGKEIT EIN?

Die meisten Fähigkeiten sind auf Truppschriftrollen zu finden, doch manche findest du auch andernorts – ein gutes Beispiel dafür sind die allgemeinen Basisfähigkeiten (14.0).

Fähigkeiten auf Truppschriftrollen werden immer von der Einheit eingesetzt, auf deren Truppschriftrolle sie stehen. Es gibt aber auch Fähigkeiten, die nicht auf Truppschriftrollen stehen und die angeben, dass du eine Einheit wählen sollst, die die Fähigkeit einsetzt. In beiden Fällen sollte klar sein, welche Einheit die Fähigkeit einsetzt.

Manche Fähigkeiten, die nicht auf Truppschriftrollen erscheinen – ein gutes Beispiel sind Verbesserungen (Armeezusammenstellung, 4.1) –, werden bestimmten Einheiten deiner Armee gegeben. In einem solchen Fall ist die Einheit, der die Verbesserung gegeben wurde, die Einheit, die die Fähigkeit einsetzt.

Fähigkeiten, die weder auf einer Truppschriftrolle stehen noch dich anweisen, eine Einheit zu wählen, die sie einsetzt, werden von dir eingesetzt, dem Spieler.

Wenn eine Regel Bezug darauf nimmt, dass ein Spieler eine Fähigkeit einsetzt, umfasst das im Sinne der Regeln in dieser Sektion auch Fähigkeiten, die Einheiten der Armee jenes Spielers einsetzen.

- ◆ Ein Zielmarker ist ein kreisrunder Marker mit einem Durchmesser von 40 mm.
- ◆ Ein Modell **beansprucht** ein Ziel, wenn sich das Ziel in seiner Nahkampfreichweite befindet.
- ◆ Ein Spieler **erlangt Kontrolle** über ein Ziel, wenn die Summe der Werte **Kontrolle** der befreundeten Modelle, die jenes Ziel beanspruchen, höher ist als die Summe feindlicher Modelle.
- ◆ Prüfe zu Beginn der ersten Schlachtrunde und am Ende jedes Zugs, ob du Kontrolle über Ziele erlangst.
- ◆ Ein Ziel bleibt unter deiner Kontrolle, bis dein Gegner die Kontrolle darüber erlangt.
- ◆ Geländestücke werden auf die gleiche Weise kontrolliert wie Zielmarker, bleiben aber nicht unter deiner Kontrolle, wenn keine befreundeten Modelle sie beanspruchen.

Manchmal werden Zielmarker aus Versehen etwas verschoben, während sich Modelle bewegen. Das ist in Ordnung – denkt nur daran, den Marker wieder zurück an die korrekte Position zu legen, bevor Kontrolle über die Ziele bestimmt wird.

ENDE DES ZUGS

31.0 ENDE DES ZUGS: ÜBERSICHT

Handelt am Ende des Zugs folgende Schritte ab:

1. Der aktive Spieler kann Fähigkeiten mit dem Zeitpunkt **Ende deines Zugs** oder **Ende eines beliebigen Zugs** in einer Reihenfolge seiner Wahl einsetzen; dann kann sein Gegner Fähigkeiten mit dem Zeitpunkt **Ende des gegnerischen Zugs** oder **Ende eines beliebigen Zugs** in einer Reihenfolge seiner Wahl einsetzen.
2. Bestimmt für jedes Ziel (falls vorhanden), welcher Spieler es **kontrolliert**.
3. Der aktive Spieler erhält wie im Schlachtplan beschrieben **Siegespunkte**.

32.0 ZIELE

Viele Schlachtpläne vergeben Siegespunkte für das Kontrollieren von **Zielen**, die durch **Zielmarker** dargestellt werden. Wenn nicht anders angegeben, sind Zielmarker kreisrund mit 40 mm Durchmesser. Modelle können sich über Zielmarker bewegen und ihre Bewegung darauf beenden. Wenn ein Zielmarker an der Grenze zwischen Territorien liegt, ist er innerhalb all jener Territorien, aber in keinem jener Territorien vollständig. Zielmarker blockieren nie Sichtbarkeit.

32.1 ZIELE BEANSPRUCHEN

Wenn nicht anders angegeben, wird ein Ziel von einem Modell **beansprucht**, wenn sich das Ziel in Nahkampfreichweite jenes Modells befindet. Beansprucht mindestens ein Modell einer Einheit ein Ziel, so beansprucht jene Einheit jenes Ziel.

Bei der Ermittlung der Zielkontrolle (siehe 32.2) kann jede Einheit nicht mehr als ein Ziel beanspruchen. Bevor die Kontrolle über Ziele ermittelt wird, muss der aktive Spieler für jede seiner Einheiten, die mindestens zwei Ziele beansprucht, entscheiden, welches jener Ziele die Einheit beansprucht. Dann verfährt sein Gegner ebenso.

Anmerkung: Wenn es nicht darum geht, die Kontrolle über Ziele zu ermitteln, kann eine Einheit mehr als ein Ziel beanspruchen.

32.2 ZIELKONTROLLE

Zu **Beginn der ersten Schlachtrunde** und am **Ende jedes Zugs** wird in einer vom aktiven Spieler bestimmten Reihenfolge für **jedes Ziel** folgende Abfolge abgehandelt:

1. Beginnend mit dem aktiven Spieler bestimmt jeder Spieler den **Kontrollwert** jeder seiner Einheiten, die jenes Ziel beansprucht. Der Kontrollwert einer Einheit ist die Summe des Werts **Kontrolle** aller Modelle jener Einheit, die jenes Ziel beanspruchen. Manche Fähigkeiten modifizieren den Kontrollwert einer Einheit, aber er kann nie unter 1 reduziert werden.
2. Jeder Spieler errechnet die Summe der Kontrollwerte all seiner Einheiten, die jenes Ziel beanspruchen. Dies ist sein **Armee-Kontrollwert** für jenes Ziel.
3. Die Spieler vergleichen ihre Armee-Kontrollwerte für jenes Ziel. Ist der Wert eines Spielers höher, **erlangt er die Kontrolle** über jenes Ziel. Hat ein Spieler die Kontrolle über ein Ziel erlangt, **bleibt es unter seiner Kontrolle**, bis sein Gegner die Kontrolle darüber erlangt.

32.3 GELÄNDEKONTROLLE

Bei manchen Schlachtplänen muss man Kontrolle über ein Geländestück erlangen. Geländestücke werden auf die gleiche Weise wie Ziele kontrolliert, aber Geländestücke **bleiben nicht unter deiner Kontrolle**, wenn deine Einheiten sie nicht mehr beanspruchen. Jede Einheit kann gleichzeitig bis zu 1 Ziel und bis zu 1 Geländestück beanspruchen.

33.0 ENDE DER SCHLACHTRUNDE

Am Ende jeder Schlachtrunde kann der aktive Spieler etwaige Fähigkeiten am **Ende der Schlachtrunde** einsetzen; danach ist sein Gegner damit an der Reihe. Jeder Schlachtplan legt eine Anzahl an Schlachtrunden fest, die ausgetragen werden sollten. Wenn ihr die Anzahl der im Schlachtplan angegebenen Schlachtrunden gespielt habt, endet die Schlacht und ihr bestimmt anhand der im Schlachtplan angegebenen Regeln den Gewinner.

FORTGESCHRITTENE REGELN

Jede Sektion der fortgeschrittenen Regeln ist modular angelegt, sodass jede Schlachtensammlung leicht darauf verweisen kann, welche fortgeschrittenen Regeln zur Anwendung kommen. Dieses Buch umfasst folgende Sektionen zu **fortgeschrittenen Regeln**:

BEFEHLE (Seite 29-30)

Diese Regeln erläutern, wie du **Befehlspunkte** erhalten kannst, um mächtige **Befehle** einzusetzen, die dir ermöglichen, auf Fähigkeiten zu reagieren und im Zug deines Gegners zu handeln. Wenn ihr die Regeln für **Befehle** nicht verwendet, ignoriert alle Fähigkeiten, in deren Ecke das Befehlspunktsymbol zu sehen ist.

GELÄNDE (Seite 31-32)

In diesen Regeln wird im Detail beschrieben, wie deine Modelle mit Geländestücken interagieren, etwa wie sie arkane Knotenpunkte erobern oder sogar Kraft aus ihnen ziehen können.

MAGIE (Seite 33-34)

Wenn du in deinen Schlachten Zugriff auf die mystische Macht von **ZAUBERERN**, **PRIESTERN** und **Manifestationen** haben willst, siehe **Magie**.

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG (Seite 35-38)

Wenn du bereit bist, eine eigene **Armeeliste** zu verfassen und deiner Armee mit **Regimentern**, **Kampfformationen** und **Verbesserungen** deinen eigenen Stempel aufzudrücken, findest du Informationen unter **Armeezusammenstellung**.

KOMMANDOMODELLE (Seite 39)

Hier findest du Regeln für besondere Modelle: die **Champions**, **Standartenträger** und **Musiker**, die sich in vielen Einheiten bei Warhammer Age of Sigmar finden.

TAKTISCHE VORHABEN (Seite 40)

Mit den **taktischen Vorhaben** genannten Sekundärzielen ergänzst du deine Spiele um eine spannende Herausforderung.

EIGENE SCHLACHTENSAMMLUNGEN

Es gibt viele Arten, Warhammer Age of Sigmar zu spielen, von den Schlachtensammlungen zu **Pfad des Ruhms**, die sich durch mit einer Kampagne verbundene erzählerische Schlachten auszeichnen, bis hin zu den Schlachtensammlungen für **Speerspitze** und das **ausgewogene Spiel**, die Spielbalance und kompetitiven Wettstreit in den Mittelpunkt stellen.

Zusätzlich zu den offiziellen Schlachtensammlungen möchten wir dich auch ermutigen, die Regeln dieser Sektion als Werkzeuge zu nutzen, mit denen du verschiedene Elemente frei mischen kannst, um eigene Schlachtpläne oder Schlachtensammlungen für deine Spiele zu entwerfen.

Willst du zum Beispiel deine gesamte Sammlung ins Feld führen oder wissen, welches Monster das stärkste ist? Vielleicht willst du eigene Schlachtpläne und Sonderregeln schreiben oder die Dinge vereinfachen, um das Spiel deinen jüngeren Geschwistern beizubringen. Diese Regeln geben dir einen Rahmen, um all das zu ermöglichen.

Hier sind ein paar Ideen für den Anfang:

- Statt die fortgeschrittenen Regeln für die Armeezusammenstellung zu benutzen, stelle eine Armee auf Basis deiner liebsten Black-Library-Geschichte oder eines von dir erfundenen spannenden Szenarios zusammen. Wie würde sich etwa eine Gruppe aus 5 verschiedenen Helden der Sturmgeschmiedeten gegen ein Paar massiger Chaosmonstrositäten schlagen?
- Entwirf deinen eigenen Schlachtplan, indem du Teile des Schlachtfelds zu den Territorien der Spieler ernennst, Ziele platzierst und dir eine tolle Wendung für die Schlacht ausdenkst. Experimentiere ruhig mit verschiedenen Ideen. Ihr könntet die Ziele abwechselnd frei aufstellen, statt sie festen Positionen zuzuweisen, oder sogar zwei Schlachtfelder durch Reichsforten verbinden.
- Lerne die fortgeschrittenen Regeln, indem du ein Modul nach dem anderen in deine Schlachten einführst – beginne zunächst mit Befehlen zu experimentieren, ergänze sie dann um Magie und führe schließlich alles zusammen und lerne, deinen Gegner mit taktischen Vorhaben zu überlisten.

BEFEHLE

- ◆ Jede Fähigkeit mit Befehls-punktkosten (●) ist ein **Befehl**.
- ◆ Jeder Spieler erhält zu Beginn der Schlachtrunde 4 Befehls-punkte.
- ◆ Der **Außenseiter** erhält 1 zusätzlichen Befehls-punkt.
- ◆ Jede Einheit kann pro Phase nur 1 Befehl einsetzen.
- ◆ Jeder Befehl kann pro Armee pro Phase nur einmal eingesetzt werden.
- ◆ Du musst die Befehls-punktkosten bezahlen, um einen Befehl einsetzen zu können.

1.0 ÜBERSICHT: BEFEHLE

Manche Fähigkeiten, sogenannte **Befehle**, verlangen von dir, einen oder mehrere **Befehls-punkte** (●) für ihren Einsatz auszugeben. Jede Fähigkeit, die **Befehls-punktkosten** hat (in der oberen rechten Ecke der Fähigkeit), ist ein Befehl.

1.1 BEFEHLS-PUNKTE ERHALTEN

Zu Beginn jeder Schlachtrunde, nachdem der **Außenseiter** bestimmt wurde, erhält jeder Spieler **4 Befehls-punkte**. Falls es einen **Außenseiter** gibt, so erhält der Außenseiter 1 zusätzlichen Befehls-punkt. Am Ende der Schlachtrunde werden die Befehls-punkte der Spieler auf 0 zurückgesetzt (nicht ausgegebene Befehls-punkte verfallen).

1.2 BEFEHLE EINSETZEN

Befehle werden auf ähnliche Weise wie alle anderen Fähigkeiten eingesetzt. Allerdings kann jede Einheit in jeder Phase nur 1 Befehl einsetzen, jeder Befehl kann nur einmal pro Armee pro Phase eingesetzt werden und du musst eine Anzahl Befehls-punkte in Höhe seiner **Befehls-punktkosten** ausgeben.

2.0 BEFEHLE: HELDENPHASE

Beliebige Heldenphase

1

SAMMELN: *Verwundete Soldaten kommen noch einmal auf die Beine und neue Truppen ersetzen die Gefallenen.*

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.

Gegnerische Heldenphase

1

MAGISCHES EINGREIFEN: *Ein mystisch begabter Krieger stört die Pläne des Feindes mit einem Flüstern.*

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.

3.0 BEFEHLE: BEWEGUNGSPHASE

Gegnerische Bewegungsphase

1

NEUPOSITIONIERUNG: *Diese Krieger ergreifen die Initiative und reagieren zügig auf Feindbewegungen.*

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**

Reaktion: Du hast eine RENNEN-Fähigkeit angesagt

1

IM LAUFSCHRITT: *Auf den Befehl ihres Generals hin eilen diese Krieger auf eine Schlüsselposition zu.*

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.

4.0 BEFEHLE: FERNKAMPFPHASE

↗ Gegnerische Fernkampfphase 1

DECKUNGSFEUER: Die Krieger decken eine nahe Feindeinheit mit Geschossen ein, bevor diese angreift.

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die **nicht im Nahkampf** ist und in diesem Zug keine **RENNEN**-Fähigkeit eingesetzt hat, die diese Fähigkeit einsetzt, dann wähle als Ziel die (jener Einheit) nächste feindliche Einheit, die als Ziel für Fernkampfattacken gewählt werden kann. Du kannst weder **MANIFESTATIONEN** noch Fraktionsgeländestücke als Ziel für diese Fähigkeit wählen.

Effekt: Handle für die Einheit, die diese Fähigkeit einsetzt, Fernkampfattacken gegen das Ziel ab. Du musst von den Trefferwürfen für jene Attacken 1 subtrahieren.

SCHLÜSSEL FERNKAMPF, ATTACKE

5.0 BEFEHLE: ANGRIFFSPHASE

↗ Gegnerische Angriffsphase 2

GEGENANGRIFF: Diese Krieger sehen, dass nun entschlossen gehandelt werden muss, und stürmen voran, um den Feind zurückzudrängen oder abzufangen.

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.

↗ Reaktion: Du hast eine ANGRIFF-Fähigkeit angesagt 1

VORWÄRTS ZUM SIEG: Als ihr Angriff erlahmt, verleiht diesen Kriegern ein aufmunternder Befehl neue Kraft.

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

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

6.0 BEFEHLE: ATTACKEN (FERNKAMPF UND NAHKAMPF)

↗ Reaktion: Du hast eine ATTACKE-Fähigkeit angesagt 1

VOLLERANGRIFF: Die Krieger kämpfen wie wild.

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**.

7.0 BEFEHLE: DEFENSIV

↗ Reaktion: Gegner hat eine ATTACKE-Fähigkeit angesagt 1

VOLLE VERTEIDIGUNG: Die Soldaten schließen die Reihen, um sich gegen den Ansturm zu schützen.

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

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

8.0 BEFEHLE: ENDE DES ZUGES

⚙ Ende eines beliebigen Zuges 1

NIEDERWALZEN: Diese Krieger setzen ihre schiere Masse ein, um durch eine Gruppe geringerer Feinde zu wüten und nichts als gebrochene Leiber zu hinterlassen.

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



Die Citadel-Geländeliste (Seite 65) umfasst eine Liste von Geländestücken für Warhammer Age of Sigmar, die dir verrät, welche Geländefähigkeiten jedes von ihnen hat.

GELÄNDE

1.0 GELÄNDE: ÜBERSICHT

Geländestücke lassen das Schlachtfeld bedeutsam und taktisch herausfordernd wirken. Der verwendete Schlachtplan oder die verwendete Schlachtensammlung gibt Auskunft darüber, wie das Gelände aufgebaut werden sollte.

1.1 VOLLSTÄNDIG AUF GELÄNDE UND HINTER GELÄNDE

Ein Modell befindet sich **vollständig auf einem Geländestück**, wenn sich sein Base auf jenem Geländestück befindet und kein Teil seines Bases über den Rand jenes Geländestückes ragt. Eine Einheit befindet sich **vollständig auf einem Geländestück**, wenn sich jedes ihrer Modelle vollständig auf jenem Geländestück befindet.

Wenn eine Einheit Ziel einer Attacke ist, gilt sie als **hinter einem Geländestück**, wenn es nicht möglich ist, eine gerade Linie von einem Modell der attackierenden Einheit zu einem Modell der Zieleinheit zu ziehen, die nicht über jenes Geländestück verläuft. Ignoriere Teile des Geländestücks, die in Nahkampfreichweite der attackierenden Einheit sind, wenn du bestimmst, ob sich die Zieleinheit hinter jenem Geländestück befindet.

1.2 ALLGEMEINE GELÄNDEFÄHIGKEITEN

Jedes Geländestück hat eine oder mehrere der folgenden passiven Fähigkeiten:

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 in diesem Zug **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 (siehe rechts).

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

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

1.3 GELÄNDEGRÖSSEN

- Gelände, das in eine Fläche passt, die nicht größer ist als 7" × 7", ist **klein**.
- Gelände, das nicht klein ist und in eine Fläche passt, die nicht größer ist als 7" × 12", ist **mittel**.
- Gelände, das zu groß ist für eine Fläche von 7" × 12", ist **groß**.

1.4 GELÄNDETYPEN

Jedes **Geländestück** bei Warhammer Age of Sigmar gehört einem der folgenden Typen an:

- **Hindernis**
- **Sichtbarriere**
- **Geländezone**
- **Ort der Macht**
- **Fraktionsgelände**

🌀 Beginn eines beliebigen Zuges

ORT DER MACHT AKTIVIEREN: *Der Held zieht Kraft aus einem mythischen Wahrzeichen.*

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**

Vor Beginn der Schlacht müssen sich die Spieler einigen, welches Geländestück welchem Typ angehört.

1.4.1 HINDERNISSE

Beispiele: Ruinen, Trümmer, Statuen, Barrikaden
Geländefähigkeiten: Deckung, Instabil

1.4.2 SICHTBARRIEREN

Beispiele: Wildhain, Festungsmauer
Geländefähigkeiten: Deckung, Versperrt Sicht, Instabil

1.4.3 GELÄNDEZONEN

Beispiele: Hügel, Sturmgewölbe
Geländefähigkeiten: Deckung

1.4.4 ORTE DER MACHT

Beispiele: Reichspforte, Reinigender Aquilith, Nexusbrunnen
Geländefähigkeiten: Deckung, Ort der Macht, Instabil

1.5 FRAKTIONSGELÄNDE

Manche Fraktionen haben besondere Geländestücke, sogenannte **Fraktionsgeländestücke**. Fraktionsgeländestücke haben ihre eigenen Truppenschriftrollen. Sie gelten nicht als Einheiten, mit den folgenden Ausnahmen:

- In der Nahkampfphase werden sie in Hinblick auf Bewegung, Nahkampfreichweite und darauf, ob Einheiten im Nahkampf sind, als Einheiten behandelt. Einheiten können eine Angriffsbewegung innerhalb von $\frac{1}{2}$ " um ein feindliches Fraktionsgeländestück beenden, als wäre dieses eine Einheit.
- Sie können wie Einheiten als Ziel für gegnerische Fähigkeiten gewählt werden. Sie sind nicht von gegnerischen Fähigkeiten betroffen, für die keine Ziele gewählt werden.
- Ihnen können Schadenspunkte zugewiesen werden, als wären sie Einheiten, und sie können zerstört werden.
- Solange ein Fraktionsgeländestück **besetzt** ist, ist es eine Einheit (siehe 1.5.1). Fraktionsgeländestücke (ob besetzt oder nicht) können keine Ziele beanspruchen.
- Hat ein Geländestück Nahkampf- oder Fernkampfwaffen, kann es die **BASIS**-Fähigkeiten „Kämpfen“ und „Fernkampf“ wie eine Einheit einsetzen.
- Geländestücke mit Bewegungswert 0“ („-“) können sich nicht bewegen (beachte, dass eine Nachrücken-Bewegung auch eine Art Bewegung ist).

Manche Fraktionsgeländestücke erlauben dir, eine Einheit darauf zu platzieren (dies ist in den Regeln jenes Geländestücks ausdrücklich angegeben). Wenn du dies tust, werden Entfernungen und Sichtbarkeit für die Einheit auf jenem Geländestück nicht zu oder von der Einheit aus ermittelt, sondern zu oder von dem Geländestück. Sofern nicht anders angegeben, können Einheiten auf einem Fraktionsgeländestück keine **KÄMPFEN**-Fähigkeiten einsetzen.

Wird eine auf einem Geländestück platzierte Einheit von ihm entfernt (z. B. wenn eine Fähigkeit die Einheit vom Schlachtfeld entfernt), hat jene Einheit jenes Geländestück verlassen und verliert jegliche besonderen Rollen oder Vorzüge, die es dadurch hatte, dass es auf dem Geländestück platziert wurde.

1.6 EINHEITEN AUF GELÄNDESTÜCKEN ANGREIFEN

Es gibt Fälle, in denen es nicht möglich ist, eine Einheit, die sich vollständig auf einem Geländestück befindet (etwa im obersten Stockwerk eines Turms), mit einer **ANGREIFEN**-Fähigkeit zu erreichen, da die angreifende Einheit ihre Bewegung nicht auf halbem Weg das Geländestück hinauf beenden kann und auf dem Gelände nicht genug Platz zum Platzieren der angreifenden Modelle ist. In solchen Fällen kann die Einheit ihren Angriff **stattdessen innerhalb von $\frac{1}{2}$ " um jenes Geländestück** beenden, wenn dies dazu führt, dass die angreifende Einheit ihre Bewegung **im Nahkampf** mit mindestens einer feindlichen Einheit beendet, die sich vollständig auf einem Geländestück befindet.

1.7 GELÄNDETEILE

Manche Geländestücke, etwa Wildhaine oder Sammlungen kleinerer altertümlicher Ruinen, haben mehrere **Geländeteile**. Jedes Geländeteil, das zum selben Geländestück gehört, muss auf eine Weise mit den anderen Teilen aufgestellt werden, die der Größe des Geländestücks entspricht (1.3). Die vollständige Sammlung dieser Teile wird als ein einziges Geländestück behandelt.



Auf der Citadel-Geländeliste (Seite 65) steht die Anzahl von Geländeteilen, aus denen jedes Geländestück bestehen kann. Wenn ihr Geländestücke verwendet, die nicht auf jener Liste aufgeführt sind, einigt euch vor dem Aufbau des Schlachtfelds, aus wie vielen Geländeteilen jedes Geländestück bestehen kann.

Auf diesem Schlachtfeld ist Citadel-Gelände aufgebaut, also entnehmen die Spieler die Geländetypen der jeweiligen Geländestücke einfach der Citadel-Geländeliste (Seite 65).

- ❶ Zerstörtes Domizil (Hindernis)
- ❷ Domizil-Rohbau (Hindernis)
- ❸ Wächterstatue (Hindernis)
- ❹ Reinigender Aqualith (Ort der Macht)
- ❺ Nexusbrunnen (Ort der Macht)
- ❻ Wildhain (Sichtbarriere)

- ◆ **ZAUBERER** können Zauber wirken; **PRIESTER** können Gebete sprechen.
- ◆ Jeder **ZAUBERER** und **PRIESTER** kann pro Phase eine Anzahl von Zaubern und Gebeten entsprechend seiner Machtstufe einsetzen.
- ◆ Jeder **ZAUBERER** kann pro Phase eine Anzahl von **BANNEN**-Fähigkeiten in Höhe seiner Machtstufe einsetzen.
- ◆ Jeder Zauber und jedes Gebet kann nur einmal pro Zug eingesetzt werden.

BEISPIEL FÜR EINEN ZAUBER

U Deine Heldenphase

6

MYSTISCHER SCHILD:

Unirdisches Licht legt sich schützend um die Verbündeten des Zauberers.

Ansage: Wähle eine sichtbare befreundete Einheit vollständig innerhalb von 12" um diesen **ZAUBERER** als Ziel und führe mit 2W6 einen **Zauberwurf** aus.

Effekt: Die Einheit hat für diesen Zug **RETTUNG (6+)**.

SCHLÜSSEL ZAUBER

BEISPIEL FÜR EIN GEBET

Einmal pro Schlacht, deine Heldenphase

7

AUFERSTEHUNG: *Ein gefallener Held wird vor Lebenskraft strotzend von den Toten zurückgeholt.*

Ansage: Führe mit einem W6 einen **Gebetswurf** aus.

Effekt: Wähle einen getöteten befreundeten **INFANTERIE-HELDEN** und bringe ihn auf das Schlachtfeld zurück. Stelle jenen **HELDEN** vollständig innerhalb von 3" um diesen **PRIESTER** auf.

SCHLÜSSEL GEBET

MAGIE

1.0 ZAUBERER UND PRIESTER

ZAUBERER sind besondere Einheiten, die **Zauber** wirken können, und **PRIESTER** sind besondere Einheiten, die **Gebete** sprechen können. Zauber und Gebete sind mächtige **Fähigkeiten**, die eine Schlacht auf drastische Art beeinflussen können.

1.1 MACHTSTUFE

Für alle **ZAUBERER** und **PRIESTER** ist in Klammern nach dem Schlüsselwort eine **Machtstufe** angegeben, etwa **ZAUBERER (2)**. Die Machtstufe eines **ZAUBERERS** oder **PRIESTERS** bestimmt die Anzahl von **ZAUBER**-, **GEBET**- oder **BRECHEN**-Fähigkeiten, die er pro Phase einsetzen kann (in beliebiger Kombination). Eine **ZAUBERER (2)**-Einheit könnte etwa in der Heldenphase ihres Befehlshabers 1 **ZAUBER**- und 1 **BRECHEN**-Fähigkeit einsetzen.

2.0 ZAUBER

Der Ansage-Schritt jedes Zaubers verlangt, dass du mit 2W6 einen **Zauberwurf** ausführst. Ist das Ergebnis **kleiner** als der **Zauberwert** jenes Zaubers (in dessen oberer rechter Ecke), misslingt der Zauber und der Effekt wird nicht abgehandelt.

Zeigen im unmodifizierten Zauberwurf **mindestens 2 Würfel eine 1**, ist dies ein **Zauberpatzer**: Der Zauber misslingt, sein Effekt wird nicht abgehandelt, dem **ZAUBERER**, der ihn eingesetzt hat, wird **W3 tödlicher Schaden** zugefügt und jener **ZAUBERER** kann in jener Phase keine weiteren Zauber einsetzen.

Feindliche Reaktionen können nur dann eingesetzt werden, wenn der **Zauberwurf** gleich dem oder größer als der **Zauberwert** des Zaubers ist. Sofern der Zauber nicht **gebannt** wird (siehe 4.0), ist er dann **erfolgreich gewirkt**: Handle seinen **Effekt** ab.

3.0 GEBETE

Der Ansage-Schritt jedes Gebets verlangt, dass du mit einem W6 einen **Gebetswurf** ausführst. Bei einem unmodifizierten Gebetswurf von 1 misslingt das Gebet, sein Effekt wird nicht abgehandelt und du musst **W3 Ritualpunkte** vom **PRIESTER** entfernen, der das Gebet einsetzt.

Bei einem unmodifizierten **Gebetswurf** von **mindestens 2** wähle einen der folgenden Effekte:

- Gib dem **PRIESTER** eine Anzahl **Ritualpunkte** in Höhe des Gebetswurfs (Ritualpunkte können über mehrere Züge hinweg gesammelt werden).
- Addiere die Ritualpunkte des **PRIESTERS** zum Gebetswurf. Ist der Gebetswurf gleich dem oder höher als der **Gebetswert** des Gebets (in dessen oberer rechter Ecke), wird es **erhört**: Handle den **Effekt** des Gebets ab und setze dann die Ritualpunkte des **PRIESTERS** auf 0.

4.0 ZAUBER BANNEN

Jeder **ZAUBERER** kann die Reaktion „Bannen“ pro Phase so oft einsetzen, wie seine **Machtstufe** angibt. Dies ist eine Ausnahme zu den Regeln der Eins (Grundregeln, 5.3).

⚙ **Reaktion:** Gegner hat eine **ZAUBER**-Fähigkeit ngesagt

BANNEN: *Der Zauberer lässt die Kraft eines feindlichen Zaubers erlöschen und macht dessen Effekt zunichte.*

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

5.0 ABGÜNSTIGE MAGIER, WANKELMÜTIGE GÖTTER

In jedem Zug kann nicht mehr als 1 befreundeter **ZAUBERER** den gleichen Zauber zu wirken versuchen, mit Ausnahme von Zaubern mit dem Schlüsselwort **UNBEGRENZT**. Ebenso kann in jedem Zug nicht mehr als 1 befreundeter **PRIESTER** das gleiche Gebet zu sprechen versuchen, mit Ausnahme von Gebeten mit dem Schlüsselwort **UNBEGRENZT**. Bedenke auch, dass jede Einheit jede Zauber- oder Gebetsfähigkeit nur einmal pro Phase einsetzen kann (siehe Die Regeln der Eins, Grundregeln, 5.3).

6.0 ZAUBER UND GEBETE KENNEN

ZAUBERER und **PRIESTER** können nur Zauber und Gebete einsetzen, die sie **kennen**. Jeder **ZAUBERER** und **PRIESTER** kennt etwaige Zauber oder Gebete auf seiner Truppschifftrolle sowie **alle** Zauber und Gebete der **Magielehren**, **Manifestationslehren** und **Gebetslehren**, die du für deine Armee wählst (siehe Modul Armeezusammenstellung).

7.0 MANIFESTATIONEN

Es gibt zwei Typen von **Manifestationen**: **Endloszauber**, die von **ZAUBERERN** beschworen werden, und **Anrufungen**, die von **PRIESTERN** beschworen werden. Jede Manifestation hat ihre eigene Truppschifftrolle, und in der entsprechenden Manifestationslehre findest du den Zauber oder das Gebet, um jene Manifestation zu beschwören. In jedem Zug kann nicht mehr als 1 befreundeter **ZAUBERER** oder **PRIESTER** die gleiche Manifestation zu beschwören versuchen, und ein befreundeter **ZAUBERER** oder **PRIESTER** kann nicht versuchen, eine befreundete Manifestation zu beschwören, die im selben Zug aus dem Spiel entfernt wurde. Manifestationen gelten nicht als Einheiten, mit den folgenden Ausnahmen:

- In Hinblick auf Bewegung, Nahkampfreichweite, Aufstellung anderer Einheiten und darauf, ob Einheiten im Nahkampf sind, werden sie als Einheiten behandelt. Einheiten können eine Angriffsbewegung innerhalb von ½" um eine Manifestation beenden, als wäre diese eine Einheit.
- Falls sie Nahkampf- oder Fernkampfwaffen haben, können sie wie Einheiten die **BASIS**-Fähigkeiten „Kämpfen“ und „Fernkampf“ einsetzen.
- Falls sie einen höheren Bewegungswert als 0" („-“) haben, können sie wie Einheiten **BASIS-BEWEGUNG**-Fähigkeiten einsetzen.
- Sie können wie Einheiten als Ziel für gegnerische Fähigkeiten gewählt werden. Sie sind nicht von gegnerischen Fähigkeiten betroffen, für die keine Ziele gewählt werden.
- Ihnen können Schadenspunkte zugewiesen werden, als wären sie Einheiten, und sie können zerstört werden.
- Manifestationen mit Bewegungswert 0" („-“) können sich nicht bewegen. In Hinblick auf Bewegung, Nahkampfreichweite, Aufstellung anderer Einheiten und darauf, ob Einheiten im Nahkampf sind, werden sie nur in der Nahkampfphase als Einheiten behandelt. Einheiten können eine Angriffsbewegung innerhalb von ½" um eine feindliche Manifestation mit Bewegungswert 0" („-“) statt innerhalb von ½" um eine feindliche Einheit beenden.
- Modelle können sich durch Manifestationen bewegen, können aber keine Bewegung darauf beenden.

7.1 GETRENNTE VERBINDUNG

Wird der **ZAUBERER** oder **PRIESTER**, der eine Manifestation beschworen hat, getötet, so wird jene Manifestation vom Schlachtfeld entfernt.

7.2 MANIFESTATIONEN BRECHEN

Alle **ZAUBERER** und **PRIESTER** können die folgende Fähigkeit einsetzen:

☉ Deine Heldenphase

MANIFESTATION BRECHEN: *Der Zauberer oder Priester löst die arkanen Mächte auf, die eine Manifestation in der Realität binden.*

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. Addiere 1 auf den Brechenwurf für jede weitere feindliche **MANIFESTATION** auf dem Schlachtfeld nach der ersten.

Effekt: Ist der **Brechenwurf** gleich dem oder höher als der auf der Truppschifftrolle 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**

ABER KHORNE HASST ZAUBEREI!

Zauberer und Priester bedienen sich sehr verschiedener Kraftquellen – Erstere nutzen Konzentrationen von Magiepartikeln, die überall in den Reichen zu finden sind, während Letztere um göttlichen Beistand beten –, doch die durchschnittliche Person in den Reichen der Sterblichen erkennt die feineren Unterschiede dabei für gewöhnlich nicht. Im Sinne der Regeln werden die wundersamen Fähigkeiten von Zauberern und Priestern beide im Modul Magie behandelt.



Die aktuellen Punktwerte findest du in der App zu Warhammer Age of Sigmar. Auf warhammer-community.com findest du ebenfalls die aktuellen Punktwerte.

Schlachtprofile werden regelmäßig aktualisiert, um die Spielbalance zu verbessern. Wenn wir sie neu veröffentlichen, überschreibt die neue Fassung alle Versionen mit einem früheren Veröffentlichungsdatum oder ohne Veröffentlichungsdatum.

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

1.0 WIE MAN LOSLEGT

1.1 ARMEELISTE

Die folgenden Regeln erläutern, wie du eine **Armeeliste** in Vorbereitung auf eine Schlacht zusammenstellst. Eine Armeeliste zum Ausdrucken findest du zum Download auf warhammer-community.com.

1.2 PUNKTGRENZE

Bevor du mit dem Ausfüllen deiner Armeeliste beginnst, solltest du dich mit deinem Gegner auf eine **Punktgrenze** für die Schlacht einigen. Ihr könnt eine beliebige Punktgrenze wählen, aber häufig werden 1000 Punkte, 2000 Punkte oder irgendetwas dazwischen benutzt. Für keine Einheit deiner Armee darfst du mehr als die Hälfte deiner Punkte ausgeben.

1.2.1 PUNKTGRENZE UNTERSCHRITTEN

In vielen Fällen wird der Gesamtpunktwert der Einheiten deiner Armee nicht genau die Punktgrenze erreichen, aber dir fehlen Punkte für eine weitere Einheit. Wenn der Gesamtpunktwert deiner Armee **mindestens 50 Punkte niedriger ist** als die Punktgrenze der Schlacht, erhältst du **zu Beginn der ersten Schlachtrunde 1 zusätzlichen Befehlspunkt**.

1.3 SCHLACHTPROFILE

Die nötigen Informationen für die Zusammenstellung deiner Armeeliste findest du in den **Schlachtprofilen** jeder Einheit. Schlachtprofile für alle Einheiten findest du auf warhammer-community.com.

2.0 FRAKTIONEN

Beim Zusammenstellen deiner Armeeliste wählst du als Erstes eine **Fraktion** (etwa Sturmschmiedete Ewige oder Skaven).

Jede Fraktion hat eigene Truppschriftrollen, Schlachtprofile und Fraktionsregeln. Du findest sie in verschiedenen Publikationen, meist aber im **Kriegsbuch** der jeweiligen Fraktion.

2.1 KAMPFFORMATIONEN

Viele Fraktionen umfassen eine oder mehrere **Kampfformationen**. Jede Kampfformation verleiht deiner Armee einzigartige Vorteile. Etwaige Kampfformationen findest du in den **Fraktionsregeln** deiner Fraktion.

2.2 BERÜHMTE ARMEEN

Manche Fraktionen haben Zugriff auf Regeln für Themenarmeen, sogenannte **Berühmte Armeen**. Wenn du entscheidest, eine Berühmte Armee einzusetzen, ersetzen die Regeln jener Berühmten Armee die normalen Fraktionsregeln jener Armee.

3.0 EINHEITEN HINZUFÜGEN

3.1 REGIMENTER

Armeen bestehen aus einem oder mehreren **Regimentern**, die je von einem **HELDEN** angeführt werden. Deine Armee muss **mindestens 1** Regiment enthalten und kann **maximal 5** Regimenter enthalten. Um deiner Armee ein Regiment hinzuzufügen, wähle **1 HELDEN** deiner Fraktion und wähle dann bis zu **3** Einheiten, die keine **HELDEN** sind, die ihn begleiten.

Im Schlachtprofil jedes **HELDEN** steht, welche Einheiten seinem Regiment hinzugefügt werden können, und im Schlachtprofil jeder Nicht-**HELDEN**-Einheit stehen deren etwaige Schlüsselwörter. Im Schlachtprofil mancher **HELDEN** (etwa mancher namhafter Persönlichkeiten) kann stehen, dass sie dem Regiment eines anderen **HELDEN** hinzugefügt werden können.



3.2 DER GENERAL

Du musst als **General 1 HELDEN** deiner Armee wählen, der ein Regiment anführt. Wenn Einheiten deiner Armee das Schlüsselwort **KRIEGSHERR** haben, musst du eine jener Einheiten als deinen General wählen. Das **Regiment** deines Generals kann neben deinem General zusätzlich bis zu **4 Nicht-HELDEN-Einheiten** enthalten.

3.3 VERSTÄRKTE EINHEITEN

Wenn du deiner Armeeliste eine Einheit hinzufügst, kannst du sie als **verstärkte Einheit** hinzufügen. Eine verstärkte Einheit hat **zweimal so viele Modelle** wie in ihrer Mindestgröße angegeben und kostet **zweimal so viele Punkte**. Hat eine Einheit Mindestgröße 1, kann sie nicht verstärkt werden.

3.4 EINZIGARTIGE EINHEITEN

Du kannst dieselbe **EINZIGARTIGE** Einheit nicht mehr als einmal in deine Armee aufnehmen. **EINZIGARTIGE** Einheiten können nicht verstärkt werden.

3.5 BERÜHMTE REGIMENTER

Neben deinen eigenen Regimentern kannst du auch Punkte ausgeben, um **1 Berühmtes Regiment** in deine Armee aufzunehmen. Berühmte Regimenter sind vorgefertigte Regimenter mit besonderen Fähigkeiten. Die Regeln für jedes Berühmte Regiment geben an, welche Fraktionen es aufnehmen können. Eine Einheit eines Berühmten Regiments kann nicht dein General sein, selbst wenn sie ein **KRIEGSHERR** ist.

- Du kannst in deine Armee nicht mehr als ein Berühmtes Regiment aufnehmen, es sei denn, es ist im Schlachprofil jenes Regiments anders angegeben.
- Einheiten eines Berühmten Regiments können keine Fraktionsregeln, einschließlich Verbesserungen und Lehren, der Fraktion einsetzen, mit der sie durch Aufnahme in die Armee verbündet werden (können aber als Ziele dafür gewählt werden, wenn sie ansonsten infrage kommen).
- Wenn dir eine Fähigkeit erlaubt, eine Ersatzeinheit (Grundregeln, 24.2) für eine Einheit eines Berühmten Regiments aufzustellen, zählt jene Einheit ebenfalls als Teil jenes Berühmten Regiments.

3.6 ZUSATZEINHEITEN

Zusatzeinheiten ermöglichen dir, beliebige Einheiten deiner Fraktion ohne die Einschränkung durch Regimenter zu wählen, doch du könntest deinem Gegner dadurch einen Vorteil geben. Du kannst der Sektion Zusatzeinheiten deiner Armeeliste beliebig viele Zusatzeinheiten hinzufügen, doch der Spieler mit den wenigsten Zusatzeinheiten auf seiner Armeeliste erhält **zu Beginn jeder Schlachtrunde 1 zusätzlichen Befehlspunkt** (haben beide Spieler gleich viele Zusatzeinheiten, erhält kein Spieler den zusätzlichen Befehlspunkt). **HELDEN** mit verpflichtenden Regimentsoptionen können nicht als Zusatzeinheiten gewählt werden.

3.7 FRAKTIONSGELÄNDESTÜCKE

Wenn deine Fraktion ein **Fraktionsgeländestück** oder eine Zusammenstellung aus Fraktionsgeländestücken hat, kannst du **1** wählen und in deine Armeeliste aufnehmen. Fraktionsgeländestücke kosten keine Punkte.

4.0 ABSCHLIESSENDE FEINHEITEN

4.1 VERBESSERUNGEN

Deine Fraktionsregeln umfassen eine Reihe von **Verbesserungen**, die du Einheiten geben kannst, etwa **Heldeneigenschaften**, **Reittiereigenschaften** und **Artefakte der Macht**. Du kannst von **jeder** Fraktionstabelle deiner **Fraktionsregeln 1 Verbesserung** wählen. Jede Verbesserungstabelle führt auf, welche Einheiten für jene Verbesserung infrage kommen. **EINZIGARTIGE** Einheiten können keine Verbesserungen erhalten.

Manche Fähigkeiten ermöglichen dir, zusätzliche Verbesserungen zu wählen; dieselbe Einheit kann nie mehr als 1 Verbesserung desselben Typs erhalten und du kannst dieselbe Verbesserung nie mehr als einmal in der Armee haben.

4.2 LEHREN

Du kannst **1 Magielehre** wählen, die deiner Fraktion zur Verfügung steht. Tust du das, kennen **alle ZAUBERER** deiner Armee **alle** Zauber jener Lehre.

Du kannst **1 Gebetslehre** wählen, die deiner Fraktion zur Verfügung steht. Tust du das, kennen **alle PRIESTER** deiner Armee **alle** Gebete jener Lehre.

Du kannst **1 Manifestationslehre** wählen, die deiner Fraktion zur Verfügung steht. Tust du das, kennen **alle ZAUBERER** deiner Armee **alle** Zauber jener Lehre und **alle PRIESTER** deiner Armee kennen **alle** Gebete jener Lehre.

- ♦ Wähle eine Punktgrenze: 1000 Punkte oder 2000 Punkte oder einigt euch auf eine andere Punktgrenze.
- ♦ Wähle deine Fraktion.
- ♦ Wähle deine Kampfformation (falls zutreffend).
- ♦ Bilde Regimenter. Jedes Regiment besteht aus **1 HELDEN** und 0-3 Nicht-HELDEN-Einheiten (0-4 im Fall des Regiments deines Generals).
- ♦ Wähle Zusatzeinheiten (falls zutreffend). Zusatzeinheiten sind Einheiten, die nicht Teil eines Regiments sind. Wenn dein Gegner mehr Zusatzeinheiten hat als du, erhältst du in jeder Schlachtrunde **1** zusätzlichen Befehlspunkt.
- ♦ Füge Fraktionsgeländestücke hinzu (falls zutreffend).
- ♦ Wähle Verbesserungen (1 von jeder verfügbaren Verbesserungstabelle).
- ♦ Wähle bis zu **1 Magielehre**, **1 Gebetslehre** und **1 Manifestationslehre**.

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG: ÜBERSICHT


Diese Seiten bieten eine Übersicht über die Zusammenstellung einer Armeeliste. Du brauchst eine leere Armeeliste, die du von warhammer-community.com herunterladen kannst. Die Seiten 35-36 erklären jeden dieser Schritte genauer.

1. AUF PUNKTGRENZE EINIGEN

1000 PUNKTE

 1-2 STUNDEN

2000 PUNKTE

 2+ STUNDEN

ANDERE
SPIELGRÖSSE

(mit dem Gegner vereinbaren)



2. FRAKTION UND KAMPFFORMATION WÄHLEN

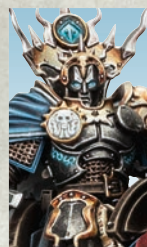



FRAKTION
Sturmgeschmiedete
Ewige



**KAMPF-
FORMATION**
Vorhutflügel

3. REGIMENTER BILDEN



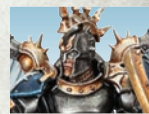
Fürst Vigilant auf
Schattengryph
 General



5 Liberatoren



10 Liberatoren
verstärkt




3 Prosecutoren




5 Vindictoren

1-5 REGIMENTER PRO ARMEE

 1 HELD muss als General gewählt werden

Jedes Regiment besteht aus:

 • 1 HELD

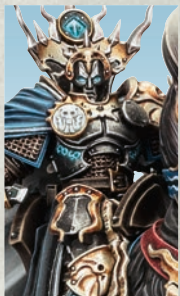
 • 0-3 Nicht-HELDEN-Einheiten
(0-4 wenn HELD der General ist)

Verstärken: Doppelte Einheitengröße
für doppelte Punktkosten

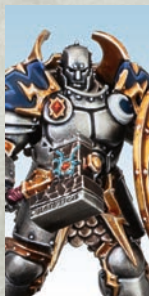
4. ZUSATZEINHEITEN UND FRAKTIONS- GELÄNDE HINZUFÜGEN



Sturm- drachengarde



Fürst Vigilant auf Schattengryph



Annihilatoren

Füge zusätzliche Einheiten deiner Fraktion als **Zusatzeinheiten** hinzu



Wenn dein Gegner mehr **Zusatzeinheiten** hat als du, erhältst du jede Schlachtrunde 1 zusätzlichen **Befehlspunkt**



Wenn deine Armee **Fraktionsgelände- stücke** hat, kannst du deiner Armee- liste 1 hinzufügen

5. VERBESSERUNGEN WÄHLEN



Wähle 1 **Verbesserung** von jeder **Verbesserungs- tabelle**, die deiner Armee zur Verfügung steht

6. LEHREN WÄHLEN



Wähle 1 für deine Fraktion verfü- bare **Magielehre** (falls zutreffend)



Wähle 1 für deine Fraktion verfü- bare **Gebetslehre** (falls zutreffend)



Wähle 1 für deine Fraktion verfügbare **Manifestationslehre** (falls zutreffend)

Ist in der Schlüsselleiste einer Einheit beispielsweise **CHAMPION (1/10)** aufgeführt, so kann für je 10 Modelle jener Einheit 1 Modell ein Champion sein.

Informiere deinen Gegner darüber, welche Modelle einer Einheit Champions, Musiker und Standartenträger sind, wenn es nicht ohnehin durch die Miniaturen zweifelsfrei ersichtlich ist.

KOMMANDOMODELLE

1.0 CHAMPIONS

Einheiten mit dem Schlüsselwort **CHAMPION** haben eines oder mehrere **Champion**-Modelle. Wenn hinter dem Schlüsselwort **CHAMPION** eine Zahl aufgeführt ist, gibt sie den Anteil der Modelle jener Einheit an, die Champions sein können. In jedem anderen Fall kann 1 Modell der Einheit 1 Champion sein. Einheiten mit dem Schlüsselwort **CHAMPION** haben die folgende Fähigkeit:

Passiv

CHAMPION: Ein Veteran führt den Angriff an.

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

2.0 MUSIKER

Einheiten mit dem Schlüsselwort **MUSIKER** haben eines oder mehrere **Musiker**-Modelle. Wenn hinter dem Schlüsselwort **MUSIKER** eine Zahl aufgeführt ist, gibt sie den Anteil der Modelle jener Einheit an, die Musiker sein können. In jedem anderen Fall kann 1 Modell der Einheit 1 Musiker sein. Einheiten mit dem Schlüsselwort **MUSIKER** haben die folgende Fähigkeit:

Passiv

MUSIKER: Der Rhythmus der Trommel oder ein schallendes Horn treiben die Soldaten stetig voran.

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

3.0 STANDARTENTRÄGER

Einheiten mit dem Schlüsselwort **STANDARTENTRÄGER** haben eines oder mehrere **Standartenträger**-Modelle. Wenn hinter dem Schlüsselwort **STANDARTENTRÄGER** eine Zahl aufgeführt ist, gibt sie den Anteil der Modelle jener Einheit an, die Standartenträger sein können. In jedem anderen Fall kann 1 Modell der Einheit 1 Standartenträger sein. Einheiten mit dem Schlüsselwort **STANDARTENTRÄGER** haben die folgende Fähigkeit:

Passiv

STANDARTENTRÄGER: Im Durcheinander der Schlacht scharen sich die Krieger um diese Standarte.

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



Champion der Clanrats



Musiker der Clanrats



Standartenträger der Clanrats

TAKTISCHE VORHABEN

1.0 ÜBERSICHT: TAKTISCHE VORHABEN

Während einer Schlacht kann jeder Spieler durch das Abschließen von **taktischen Vorhaben** zusätzliche **Siegespunkte** erhalten.

2.0 TAKTISCHE VORHABEN WÄHLEN

Taktische Vorhaben werden mit der Fähigkeit „Taktisches Wagnis“ gewählt:

⚙ **Einmal pro Schlachtrunde, zu Beginn deines Zuges**

TAKTISCHES WAGNIS: *Du befehlst deinen Truppen, eine Gelegenheit zu ergreifen, die sich im Lauf der Schlacht eröffnet hat.*

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.

2.1 TAKTISCHE VORHABEN ERFÜLLEN

Wenn du am Ende deines Zuges das taktische Vorhaben erfüllt hast, das du in diesem Zug zu erfüllen versuchst, erhältst du **4 Siegespunkte**.

3.0 ALLGEMEINE TAKTISCHE VORHABEN

STANDHAFT BLEIBEN: *Wir dürfen an keiner Front nachgeben. Bleibt tapfer und haltet den Feind im Zaum.*

Du schließt dieses taktische Vorhaben am Ende deines Zuges ab, wenn in diesem Zug mindestens 2 befreundete Einheiten gekämpft haben und keine befreundeten Einheiten in diesem Zug zerstört wurden.

GEFOLGE TÖTEN: *Indem du Mitglieder der Leibwache des feindlichen Befehlshabers ausschaltest, machst du diesen verwundbar.*

Wähle eine Einheit im Regiment des gegnerischen Generals. Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn jene Einheit in diesem Zug zerstört wird.

ZWEIFRONTENKRIEG: *Teilen und erobern lautet die Devise: Um zu siegen, musst du den Feind aus zwei Richtungen zugleich bedrängen.*

Du schließt dieses taktische Vorhaben am Ende deines Zuges ab, wenn du mindestens 2 Ziele kontrollierst, die du zu Beginn deines Zuges nicht kontrollierst, und mindestens 1 jener Ziele zu Beginn deines Zuges dein Gegner kontrollierte.

EROBERT IHR TERRITORIUM: *Sichere einen stabilen Brückenkopf im Feindgebiet.*

Wähle ein Geländestück, das sich ganz oder teilweise innerhalb von feindlichem Territorium und vollständig außerhalb von befreundetem Territorium befindet. Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn du jenes Geländestück am Ende deines Zuges kontrollierst.

DAS ZENTRUM EINNEHMEN: *Kämpfe eine starke, zentrale Position frei, von der aus deine Truppen den Lauf der Schlacht bestimmen können.*

Du schließt dieses taktische Vorhaben am Ende deines Zuges ab, wenn sich mindestens 2 befreundete Einheiten innerhalb von 3" um die Schlachtfeldmitte und nicht im Nahkampf befinden.

FLANKENANGRIFF: *Umzingelt den Feind und schlägt dann zu.*

Du schließt dieses taktische Vorhaben am Ende deines Zuges ab, wenn du mindestens 1 befreundete Einheit innerhalb von 6" um jede kurze Schlachtfeldkante hast, sich keine jener Einheiten vollständig innerhalb deines Territoriums befindet und keine jener Einheiten in diesem Zug aufgestellt wurde.

- ◆ Taktische Vorhaben werden mit der Fähigkeit „Taktisches Wagnis“ zu Beginn deines Zuges gewählt und werden am Ende deines Zuges abgeschlossen.
- ◆ Jedes taktische Vorhaben ist **4 Siegespunkte** wert.



FORTGESCHRITTENE REGELN

Neben den Grundregeln verwendet „Ausgewogenes Spiel: Grenzkrieg“ folgende fortgeschrittene Regeln:

- Befehle (Seite 29)
- Gelände (Seite 31)
- Magie (Seite 33)
- Armeezusammenstellung (Seite 35)
- Kommandomodelle (Seite 39)
- Taktische Vorhaben (Seite 40)

SCHLACHTFELDGRÖSSE

Für eine 1000-Punkte-Schlacht empfehlen wir ein Schlachtfeld mit den Maßen 30" x 44" und 4 Geländestücken.

Für eine 2000-Punkte-Schlacht empfehlen wir ein Schlachtfeld mit den Maßen 44" x 60" und 8 Geländestücken.

Habt ihr euch auf eine andere Punktgrenze geeinigt, passt die Schlachtfeldgröße und Anzahl der Geländestücke entsprechend an.

SCHLACHTENSAMMLUNG DES AUSGEWOGENEN SPIELS GRENZKRIEG

1. ARMEEN WÄHLEN

Jeder Spieler stellt seine Armee gemäß den Regeln für Armeezusammenstellung (Seite 35) zusammen.

2. DAS SCHLACHTFELD AUFBAUEN

Die Spieler würfeln gegeneinander. Der Gewinner entscheidet, welcher Spieler der **Angreifer** ist und welcher Spieler der **Verteidiger** ist.

Als Nächstes platziert der Verteidiger **Ziele** an den Orten, die auf der Schlachtfeldkarte durch goldene Kreise markiert sind: ●. Dann platziert der Verteidiger **Geländestücke**. Jedes Geländestück muss weiter als 3" von der Schlachtfeldkante, weiter als 6" von allen anderen Geländestücken und weiter als 3" von allen Zielen platziert werden.

Nachdem die Ziele und das Gelände platziert wurden, wählt der **Angreifer**, welches Territorium sein Territorium ist. Das andere Territorium ist das Territorium des **Verteidigers**. Die Spieler handeln dann die **Aufstellungsphase** ab. Der Angreifer **beginnt mit der Aufstellung** (Grundregeln, 10.0).

SIEGESPUNKTE

Jeder Spieler erhält am Ende jedes seiner Züge wie folgt **Siegespunkte**:

- Du erhältst **2 Siegespunkte**, wenn du mindestens 1 Ziel kontrollierst.
- Du erhältst **2 Siegespunkte**, wenn du mindestens 2 Ziele kontrollierst.
- Du erhältst **2 Siegespunkte**, wenn du mehr Ziele als dein Gegner kontrollierst.



DAUER DER SCHLACHT

Grenzkrieg-Schlachten gehen über 4 Schlachtrunden.

GLORREICHER SIEG

Der Spieler, der **am Ende der Schlacht die meisten Siegespunkte hat**, erringt einen **großen Sieg**.

Haben die Spieler am Ende der Schlacht gleich viele Siegespunkte und es hat nur der General eines der Spieler überlebt, so erringt jener Spieler einen **knappen Sieg**. Haben die Spieler am Ende der Schlacht gleich viele Siegespunkte und beide Generäle haben überlebt oder sind beide tot, endet die Schlacht **unentschieden**.

SCHLACHTPLAN GRENZKRIEG

Zwei Armeen sind entschlossen, wichtiges Gebiet zu erobern, das zwischen ihren Territorien liegt. Von hier aus könnten sie tief ins Feindesland vorstoßen.

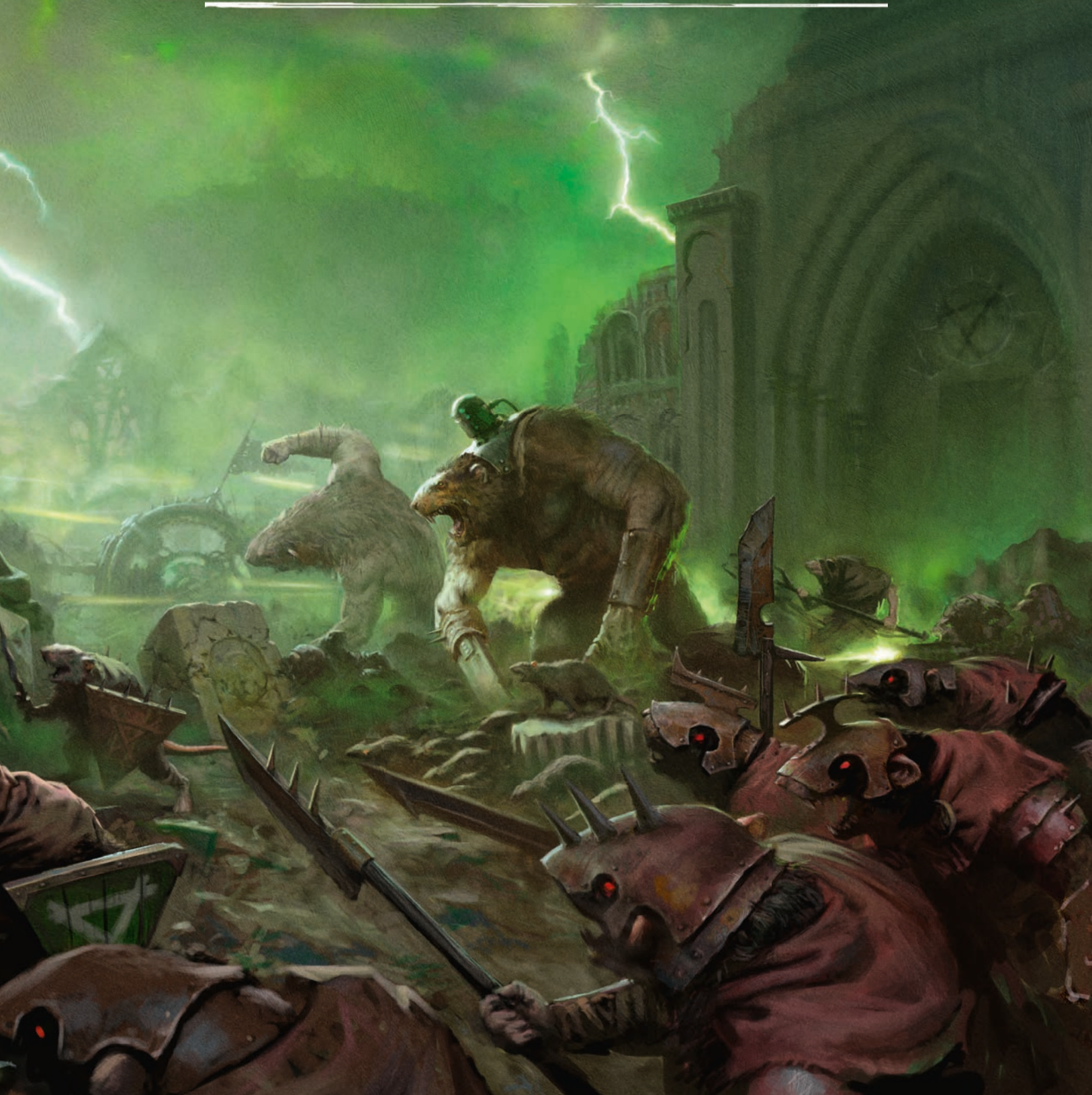
WENDUNG: Du erhältst 2 zusätzliche Siegespunkte, wenn du das Ziel kontrollierst, das vollständig im gegnerischen Territorium liegt. Wenn es einen **Außenseiter** gibt, erhält dieser 1 zusätzlichen Siegespunkt für jedes Ziel in den Territorien beider Spieler, das er kontrolliert.



Durch ihre von den Göttern selbst gefertigte Rüstung sind die Sturmgeschmiedeten Ewigen beinahe unbezwingbar, doch für jeden strahlenden Krieger wetzt ein halbes Dutzend Skaven im Schatten die Messer ...



SPEERSPITZE



SPEERSPITZE

Das Zeitalter des Sigmar gerät aus den Fugen. An fernen Horizonten machen sich die Streitkräfte des Chaos bemerkbar und drohen, die Reiche der Sterblichen einmal mehr mit Tod und Verderben zu überziehen. In Anbetracht dieser verzweifelten Tage werden überall in den Reichen Speerspitze-Streitmächte entsandt, um uralte Orte der Macht zu sichern, die tief in der unerforschten Wildnis verborgen sind. Wirst du dem Ruf zu den Waffen folgen und deine eigene Speerspitze zum Sieg führen?

Willkommen in der Welt von Speerspitze – einem Spielmodus, in dem Einsteiger und Veteraninnen gleichermaßen ihr taktisches Können in Schlachten in kleinerem Maßstab messen. Jede Speerspitze-Armee ist als vollständige Streitmacht in einer Box erhältlich, sodass es kinderleicht ist, eine Streitmacht aufzustellen. Außerdem wird Speerspitze auf einem kleinen Schlachtfeld gespielt, das nicht viel Platz benötigt. Bei Speerspitze kommen maßgeschneiderte Regeln zum Einsatz, die jede Schlacht spannend bis zu den letzten Augenblicken machen.

SPEERSPITZE-BOXEN

Es gibt nichts Einfacheres, als eine Speerspitze-Schlacht auszutragen. Jeder Spieler sucht seine Armee aus, indem er eine der vielen erhältlichen **Speerspitze-Boxen** wählt. In jeder dieser Boxen findest du eine vollständige Armee mit allen Miniaturen, die du zum Spielen einer Schlacht benötigst. Die Regeln für 25 verschiedene Speerspitze-Boxen sind als Download auf warhammer-community.com verfügbar, sodass du loslegen kannst, sobald deine Modelle gebaut sind.



SPEERSPITZE-SCHLACHTENSAMMLUNGEN

Erfahrene Spieler werden Ähnlichkeiten zwischen den Regeln auf Speerspitze-Truppschritrollen und jenen in ihren Kriegsbüchern entdecken. Diese Regeln wurden eigens für Speerspitze angepasst. Das bedeutet auch, dass für das Spielen von Speerspitze kein Kriegsbuch nötig ist – alle Regeln, die ihr benötigt, sind kostenlos als Download auf warhammer-community.com verfügbar. Das macht Speerspitze zum idealen Format für den Einstieg in Warhammer Age of Sigmar; zudem ist es ein toller Spielmodus für Spieler, die auf der Suche nach einem schnellen und zwanglosen Format mit hohem Wiederspielwert und taktischem Tiefgang sind.

SPEERSPITZE UND DARÜBER HINAUS

Wenn du deine Speerspitze-Armee erst gemeistert hast, siehst du dich vielleicht nach einer neuen Herausforderung um. Manche Spieler sammeln eher „breit gefächert“ – sie besorgen sich also verschiedene Speerspitze-Boxen, um damit die Speerspitze-Schlachtensammlungen zu spielen. Vielleicht willst du sehen, wie sich verschiedene **Faktionen** bei Speerspitze spielen, oder du willst eine Speerspitze-Armee aus jedem der vier Großen Bündnisse sammeln: **Ordnung, Chaos, Tod und Zerstörung**.

Andere Spieler sammeln lieber „fokussiert“. Sie besorgen sich weitere Einheiten aus der Fraktion ihrer Speerspitze-Armee, um mit ihrer Sammlung auch andere Schlachtensammlungen auszuprobieren, etwa Pfad des Ruhms oder das ausgewogene Spiel. Wenn dies dein Weg ist, solltest du dir zuerst das **Kriegsbuch** deiner Armee kaufen.

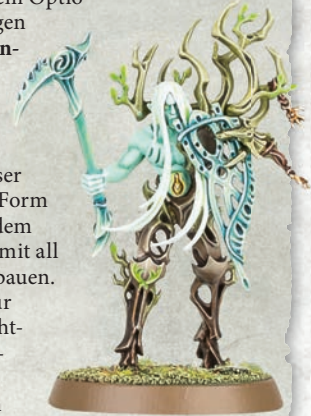
KRIEGSBÜCHER

Kriegsbücher sind die ultimativen Leitfäden zu den verschiedenen Fraktionen der Reiche der Sterblichen. Jedes Buch ist voll mit Hintergrund, Artwork und fantastischen Miniaturengalerien. Der wichtigste Spielinhalt dieser Bücher sind die **Fraktionsregeln** und **Truppschriftrollen**, die du für die meisten Spiele brauchst.

WIE BAUE ICH MEINE MODELLE?

Wenn du die Modelle deiner Speerspitze-Box baust, wirst du manchmal verschiedene Optionen für unterschiedliche Einheiten vorfinden. Schau in die Speerspitze-Regeln deiner Armee, um zu sehen, welche Variante du bauen solltest.

Viele Einheiten haben zudem Optionen wie etwa das Hinzufügen von **Champion, Standarten-träger und Musiker** oder vielleicht die ein oder andere besondere Waffenoption. Bei Speerspitze sind die meisten dieser Optionen in vereinfachter Form vorhanden; wir raten in jedem Fall dazu, deine Einheiten mit all diesen Zusatzoptionen zu bauen. Dadurch sehen sie nicht nur fantastisch auf dem Schlachtfeld aus, du wirst auch Vorteile aus den zusätzlichen Regeln der entsprechenden Optionen ziehen können, wenn du deine Armee mit anderen Schlachtensammlungen einsetzt.



Musiker der Wehrhaften Waldgeister
Sylvaneth



Dank Speerspitze war es noch nie schneller oder einfacher möglich, gemeinsam eine Partie Warhammer Age of Sigmar aufzubauen. Stelle einfach deine Speerspitze-Streitmacht auf den Tisch, mische deine Karten und lege mit dem Spiel los!

DER EINSTIEG

Im Folgenden findest du eine nützliche schrittweise Anleitung, die dir helfen soll, dich auf deine ersten Speerspitze-Spiele vorzubereiten. Indem du diesen Schritten einem nach dem anderen folgst, wirst du den Ablauf von Speerspitze in Windeseile verinnerlicht haben!

1. WÄHLE EINE SPEERSPITZE-ARMEE

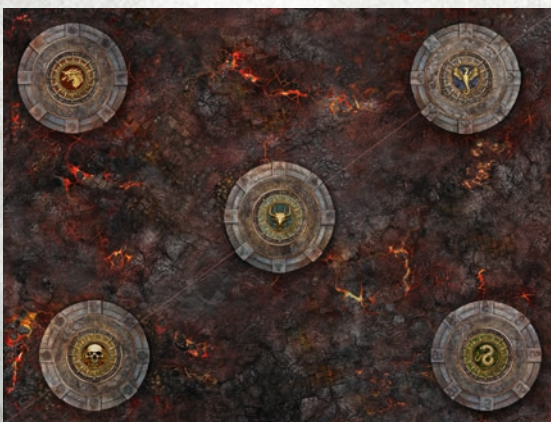
Bei Speerspitze setzen die Spieler eine feste Einheitenauswahl ein, eine sogenannte **Speerspitze-Armee**, die eigene Regeln und **Truppschifffrollen** hat. Zu jeder solchen Armee ist eine Box erhältlich, die alle nötigen Modelle enthält.



- Jede Speerspitze-Armee hat eine **Speerspitze-Box** und eigene Speerspitze-Regeln. Die Regeln für 25 verschiedene Speerspitze-Armeen können kostenlos von warhammer-community.com heruntergeladen werden.
- Die Speerspitzen stammen aus den vielen verschiedenen **Faktionen** von Warhammer Age of Sigmar; daher hat jede Speerspitze nicht nur sehr unterschiedliche Miniaturen, auch die Themen und Spielstile unterscheiden sich stark.
- Auf der ersten Seite der **Speerspitze-Regeln** einer Armee findest du Informationen zu ihrem Hintergrund und zu ihren Einheiten. Außerdem wird hier eine Beispiellarmee präsentiert, die von jemandem hier aus dem Studio gebaut und bemalt wurde. Diese Fotos sollen veranschaulichen, wie du mit einfachen, aber effektiven Bemaltechniken deine eigene glorreiche Armee zusammenstellen kannst!

2. WÄHLE EIN REICHSCHLACHTFELD

Speerspitze-Schlachten werden auf **Reichschlachtfeldern** ausgetragen. Jede Seite eines Reichschlachtfeldes ist thematisch an eines der acht **Reiche der Sterblichen** angelehnt (siehe **Reichschlachtfelder**, Seite 50).



DIE GRUNDREGELN

Um ein Spiel mit dieser Schlachtensammlung zu spielen, brauchst du die **Grundregeln**. Die Grundregeln von Warhammer Age of Sigmar erläutern die Grundlagen des Spiels, etwa wie du deine Einheiten bewegst und Fähigkeiten einsetzt. Du findest die Grundregeln auf Seite 5-27.

Die fortgeschrittenen Regeln brauchst du nicht für diese Schlachtensammlung.

ZAUBERER UND PRIESTER BEI SPEERSPITZE

Manche Einheiten bei Speerspitze haben das Schlüsselwort **ZAUBERER** oder **PRIESTER**. Falls du auch andere Schlachtensammlungen kennst, beachte bitte, dass bei Speerspitze das Modul **Magie** aus den fortgeschrittenen Regeln nicht verwendet wird. Daher gibt es (unter anderem) keine Bannwürfe und keine Zauberpater. Zauber und Gebete werden wie jede andere Fähigkeit abgehandelt.

SPEERSPITZE-SCHLACHTENSAMMLUNG FLAMME UND JADE

1. SPEERSPITZE-ARMEEN

In einer Speerspitze-Schlacht ist jeder Spieler der **Befehlshaber** einer **Speerspitze-Armee**. Eine Speerspitze-Armee ist eine festgelegte Zusammenstellung aus Einheiten mit eigenen **Regeln** und **Truppenschriftrollen**. Die Regeln für 25 verschiedene Speerspitze-Armeen sind als kostenlose Downloads auf warhammercommunity.com verfügbar.

1.1 ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

Auf der ersten Seite der Regeln einer Speerspitze-Armee findest du ihre **Armeezusammenstellung**. Sie führt auf, welche Einheiten Teil der Speerspitze-Armee sind und wer ihr **General** ist. Anders als bei anderen Armeen von Warhammer Age of Sigmar ist die Zusammenstellung einer Speerspitze-Armee festgelegt und kann nicht verändert werden.

1.2 KAMPFEIGENSCHAFTEN

Jede Speerspitze-Armee hat eine oder mehrere **Kampfeigenschaften**. Dies sind mächtige und am Thema der Armee orientierte Fähigkeiten, die für manche oder alle Einheiten der Armee gelten. Die Kampfeigenschaft „Heilige Orden“ etwa erlaubt den Sturmgeschmiedeten Ewigen, einmal pro Schlacht mächtige Fähigkeiten einzusetzen, während die Kampfeigenschaft „Nagloch-Überfall“ den Skaven ermöglicht, das Schlachtfeld hinter den feindlichen Linien zu erreichen.

1.3 REGIMENTSFÄHIGKEITEN

Jede Speerspitze-Armee hat die Wahl zwischen 2 **Regimentsfähigkeiten**, von denen jede der Armee für die Schlacht eine andere Stärke verleiht.

1.4 VERBESSERUNGEN

Jede Speerspitze-Armee hat die Wahl zwischen 4 **Verbesserungen**. Diese werden den **General** der Armee auf verschiedene Weisen auf.

1.5 SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLEN

Die **Truppenschriftrollen** für die Einheiten jeder Speerspitze-Armee sind in den Regeln jener Armee enthalten. **Speerspitze-Truppenschriftrollen** mögen jenen aus Kriegsbüchern ähneln, wurden aber für Speerspitze angepasst und können nicht in anderen Schlachtensammlungen eingesetzt werden.

BEWEGUNG
W6+8"

AUSWAHR
2

ZIHIPS
6+

KONTROLLE
1

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

SQUIGHOPPA

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Schneida	2	4+	5+			
Squigmaul voller Zähne	3	4+	3+	1	1	Begleiter

Squighoppa helfen wie von Sinnen in den Kampf und bringen Tod und Verderben über alles, was in ihrem Weg steht. An den Rücken jedes überläufigen Squig klammern sich ein lebendes Grot, der wild nach nahen Feinden schlägt, während er vergeblich versucht, sein Reiterack mit anatzweise zu lecken. Nur völlig verrückte Grot versuchen sich den hapfiredigten Reihen der Squighoppa anzuschließen, denn die rötlichbewehrten Kreaturen sind schlichtweg nicht zu klabner – als Reiter muss man sich einfach an das hümmartige Ungeheuer klammern und darauf hoffen, im folgenden Durchmarsch nicht abgeworfen zu werden.

Beliebige Bewegungsphase
BOING! BOING! BOING! Squighoppa können schon durch ihr wildes Gehops über das Schlachtfeld beträchtlichen Schaden unter ihren Feinden anrichten.

Ansage: Wähle als Ziel eine feindliche Einheit, über die sich in dieser Phase mindestens ein Modell dieser Einheit bewegt hat; wirf dann einen Würfel für jedes Modell dieser Einheit, das sich über jene feindliche Einheit bewegt hat.

Effekt: Für jede 4+ füge dem Ziel 1 tödlichen Schaden zu.



SCHLÜSSEL
KAVALLERIE, FLIEGEN

2. REICHSCHLACHTFELDER

Speerspitze-Schlachten werden auf **Reichschlachtfeldern** ausgetragen. Wenn die Spieler ihre Speerspitze-Armeen gewählt haben, müssen sie sich als Nächstes auf ein Reichschlachtfeld einigen. Zu jedem Reichschlachtfeld gehören ein **Speerspitze-Deck** und ein **Schlachtplan**, der erläutert, wie auf jenem Reichschlachtfeld gekämpft wird.

Ein **Reichschlachtfeld** hat die Maße **30" x 22"** und ist beidseitig bedruckt, wobei jede Seite ein Schlachtfeld in einem anderen **Reich der Sterblichen** zeigt. Das erste Reichschlachtfeld ist **Flamme und Jade**, bei dem eine Seite das Reich des Feuers **Aqshy** repräsentiert, die andere **Ghyran**, das Reich des Lebens.

3. SPEERSPITZE-DECKS

Speerspitze-Decks sind Kartensets, die bei Speerspitze-Schlachten verwendet werden. Jedes Reichschlachtfeld hat ein eigenes Speerspitze-Deck. Jedes Speerspitze-Deck besteht aus **2 Wendungsdecks** (eines für jede Seite des Reichschlachtfeldes) und **2 Taktikvorhabendecks** (eines für jeden Spieler).

3.1 WENDUNGSKARTEN

Jedes **Wendungsdeck** besteht aus **Wendungskarten**. Eine **Wendung** ist eine Sonderregel, die für die gespielte Schlachtrunde gilt. Jedes Deck aus Wendungskarten passt zu einer bestimmten Seite des Reichschlachtfeldes.

3.2 TAKTIKVORHABENDECK

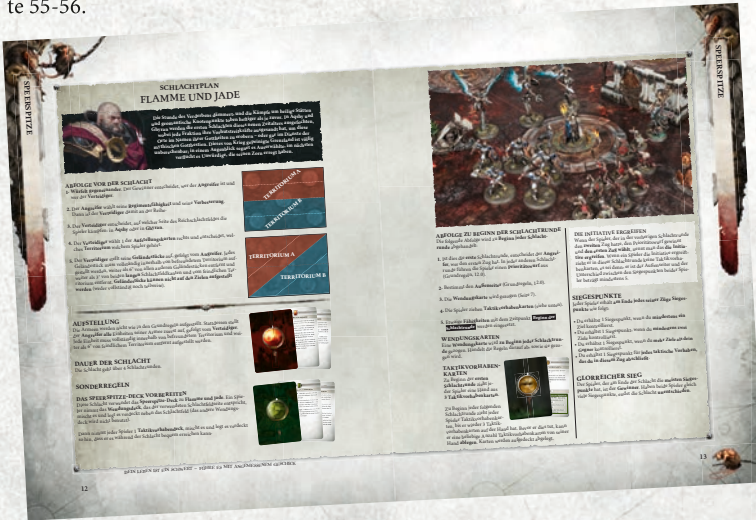
Jedes **Taktikvorhabendeck** besteht aus **Taktikvorhabenkarten**. Die Regeln auf jeder jener Karten sind in 2 Bestandteile aufgeteilt: ein **taktisches Vorhaben** und ein **Befehl**. Du kannst entweder das taktische Vorhaben am **Ende deines Zuges** abschließen, wenn du die Bedingungen erfüllst (um **Siegespunkte** zu erhalten), oder du kannst den Befehl auf der Karte für einen unmittelbaren Vorteil einsetzen. Es geht aber nicht beides, entscheide also weise!

Jeder Befehl gibt an, **wann du ihn einsetzen kannst** und was sein **Effekt** ist. Nachdem der Effekt abgehandelt wurde, wird die Karte **abgelegt**. Du kannst derselben Einheit in derselben Phase mehrere Befehle geben.

4. SPEERSPITZE-SCHLACHTPLÄNE

Jedes Reichschlachtfeld hat einen zugehörigen **Schlachtplan**. Der Schlachtplan besteht aus einer Reihe von Anweisungen dazu, wie die Schlacht ausgetragen und wie der **Gewinner** bestimmt wird.

Den Schlachtplan für das Reichschlachtfeld **Flamme und Jade** findest du auf Seite 55-56.



Aqshy-Wendungsdeck



Ghyran-Wendungsdeck



Taktikvorhabendeck



5. GELÄNDE

In jeder Speerspitze-Schlacht kämpfen die Armeen zwischen 2 **großen Geländestücken** und 2 **kleinen Geländestücken**.

Bevor die Armeen aufgestellt werden, stellt jeder Spieler 1 großes und 1 kleines Geländestück vollständig innerhalb seines Territoriums auf. Jedes Geländestück hat, gemessen an seiner Größe, bestimmte passive Fähigkeiten:

Großes Geländestück: Deckung, Versperrt Sicht, Instabil

Kleines Geländestück: Deckung, Instabil

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**.

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**.

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.



*Zerstörtes Domizil
(Großes Geländestück)*



*Entweihter Schrein
(Kleines Geländestück)*



*Entweihter Schrein
(Kleines Geländestück)*



*Zerstörtes Domizil
(Großes Geländestück)*

6. ZIELE

In Speerspitze-Schlachten sind die **Ziele** auf die Oberfläche jedes Reichschlachtfeldes aufgedruckt (das Ziel ist dabei der vollständige Kreis, nicht bloß das Symbol im Zentrum).

6.1 ZIELE BEANSPRUCHEN

In Speerspitze-Schlachten **beansprucht** ein Modell ein Ziel, solange es sich vollständig oder teilweise darauf befindet.

Jedes Ziel ist nach einer mythischen **Gottbestie** benannt, wie hier zu sehen:



7. VERSTÄRKUNG

Manche Einheiten haben das Schlüsselwort **VERSTÄRKUNG**. Diese Einheiten können als **Ersatzeinheiten** (Grundregeln, 24.2) zurückgebracht werden, nachdem sie zerstört wurden.

Wenn mindestens eine deiner Einheiten das Schlüsselwort **VERSTÄRKUNG** hat, kannst du die folgende Fähigkeit einsetzen:

Einmal pro Zug, deine Bewegungsphase

VERSTÄRKUNG RUFEN: *Eine zweite Welle an Truppen stürzt sich in den Kampf und ersetzt jene, die den Mühlen der Schlacht zum Opfer fielen.*

Ansage: Wähle eine befreundete **VERSTÄRKUNG**-Einheit, die zerstört wurde.

Effekt: Stelle eine identische Ersatzeinheit auf dem Schlachtfeld auf, vollständig innerhalb von befreundetem Territorium, vollständig innerhalb von 6" um die Schlachtfeldkante und nicht im Nahkampf.

Jede **VERSTÄRKUNG**-Einheit kann nur einmal ersetzt werden. Ersatzeinheiten können nicht ersetzt werden.

SCHLÜSSEL BASIS

Einheiten mit dem Schlüsselwort **VERSTÄRKUNG** haben der Einfachheit halber dieses Symbol oben rechts auf ihrer Truppenschriftrolle.



EINE SPEERSPITZE-SCHLACHT

Auf dieser Doppelseite kannst du eine laufende Speerspitze-Schlacht sehen. Auf den verbrannten Ebenen der Großen Dörre in Aqshy trifft eine Streitmacht der Sturmgeschmiedeten Ewigen auf einen Schwarm niederträchtiger Skaven, die einen Außenposten der Boten des Morgens zerstören wollen.

1 Fliegende Einheiten wie diese Prosecutoren können über andere Modelle und Gelände hinwegsausen, sodass sie sich hervorragend eignen, Ziele im letzten Moment zu erobern.

10 Diese Einheit Clanratten wurde zerstört, kann aber auf das Schlachtfeld zurückkehren, da ihre Truppschiftrolle das Schlüsselwort **VERSTÄRKUNG** hat.



9 Normalerweise werden die taktischen Vorhaben eines Spielers vor dem Gegner geheim gehalten.

8 Die großen Geländestücke versperren Sicht, also können sich Einheiten dahinter verstecken – aber nicht vor Einheiten mit **FLIEGEN!**

2 Die Einheit Liberatoren beansprucht das Dracothion-Ziel in der Schlachtfeldmitte, doch die Clanratten in ihrer Flanke sind in einer vorteilhaften Position, um anzugreifen und das Ziel zu überrennen.

3 Jede Speerspitze-Armee hat einen General, eine mächtige Einheit mit Zugriff auf Verbesserungen. Hier kämpft ein Fürst Vigilant auf Schattengryph gegen einen hinterlistigen Klauenfürsten, der eine Nagbestie reitet.

4 Jeder Spieler hat eine Hand mit Taktikvorhabenkarten, die ihm verraten, was er zu erreichen versuchen sollte. Diese Karten können jedoch auch für einen direkteren Effekt als Befehle eingesetzt werden.



5 Das Wendungsdeck wird so neben das Schlachtfeld gelegt, dass beide Spieler es erreichen können. In jeder Schlachtrunde wird eine Wendungskarte gezogen, die für jeden Spieler große Chancen, aber auch Gefahren bereithalten kann. Meist begünstigen diese Karten den Außenseiter.

7 Sechseckige Würfel und Messhilfen (oder ein Maßband) sind für jede Partie Warhammer Age of Sigmar unverzichtbare Werkzeuge. Die 3"-Messhilfe ist ideal für das Ausmessen der Nahkampfreichweite.

6 Da der Warlock-Techniker eine Fernkampf-Waffe hat (seine Warpstein-Muskete), kann er sich im Hinterland versteckt halten und von dort schießen, während er ein Ziel beansprucht.



SCHLACHTPLAN FLAMME UND JADE



Die Stunde des Verderbens dämmert, und die Kämpfe um heilige Stätten und geomantische Knotenpunkte toben heftiger als je zuvor. In Aqshy und Ghyran werden die ersten Schlachten dieses neuen Zeitalters ausgefochten, wobei jede Fraktion ihre Vorhutstreitkräfte ausgesandt hat, um diese Orte im Namen ihrer Gottheiten zu erobern – oder gar im Dienste der mythischen Gottbestien. Dieses von Krieg gepeinigte Grenzland ist völlig unberechenbar; in einem Augenblick segnet es Auserwählte, im nächsten verflucht es Unwürdige, die seinen Zorn erregt haben.

ABFOLGE VOR DER SCHLACHT

1. **Würfelt gegeneinander.** Der Gewinner entscheidet, wer der **Angreifer** ist und wer der **Verteidiger**.
2. Der **Angreifer** wählt seine **Regimentsfähigkeit** und seine **Verbesserung**. Dann ist der **Verteidiger** damit an der Reihe.
3. Der **Verteidiger** entscheidet, auf welcher Seite des Reichschlachtfeldes die Spieler kämpfen: in **Aqshy** oder in **Ghyran**.
4. Der **Verteidiger** wählt 1 der **Aufstellungskarten** rechts und entscheidet, welches **Territorium** welchem Spieler gehört.
5. Der **Verteidiger** stellt seine **Geländestücke** auf, gefolgt vom **Angreifer**. Jedes Geländestück muss vollständig innerhalb von befreundetem Territorium aufgestellt werden, weiter als 6" von allen anderen Geländestücken entfernt und weiter als 3" von beiden **langen** Schlachtfeldkanten und vom feindlichen Territorium entfernt. **Geländestücke können nicht auf den Zielen aufgestellt werden** (weder vollständig noch teilweise).



AUFSTELLUNG

Die Armeen werden nicht wie in den Grundregeln aufgestellt. Stattdessen stellt der **Angreifer alle** Einheiten seiner Armee zuerst auf, gefolgt vom **Verteidiger**. Jede Einheit muss vollständig innerhalb von befreundetem Territorium und weiter als 6" von feindlichem Territorium entfernt aufgestellt werden.

DAUER DER SCHLACHT

Die Schlacht geht über 4 Schlachtrunden.

SONDERREGELN

DAS SPEERSPITZE-DECK VORBEREITEN

Diese Schlacht verwendet das **Speerspitze-Deck zu Flamme und Jade**. Ein Spieler nimmt das **Wendungsdeck**, das der verwendeten Schlachtfeldseite entspricht, mischt es und legt es verdeckt neben das Schlachtfeld (das andere Wendungsdeck wird nicht benutzt).

Dann nimmt jeder Spieler 1 **Taktikvorhabendeck**, mischt es und legt es verdeckt so hin, dass er es während der Schlacht bequem erreichen kann.





ABFOLGE ZU BEGINN DER SCHLACHTRUNDE
Die folgende Abfolge wird zu **Beginn jeder Schlachtrunde** abgehandelt:

1. Ist dies die **erste** Schlachtrunde, entscheidet der **Angreifer**, wer den ersten Zug hat. In jeder anderen Schlachtrunde führen die Spieler einen **Prioritätswurf** aus (Grundregeln, 12.0).
2. Bestimmt den **Außenseiter** (Grundregeln, 12.0).
3. Die **Wendungskarte** wird gezogen (Seite 50).
4. Die Spieler ziehen **Taktikvorhabenkarten** (siehe unten).
5. Etwaige **Fähigkeiten** mit dem Zeitpunkt **Beginn der Schlachtrunde** werden eingesetzt.

WENDUNGSKARTEN

Eine **Wendungskarte** wird zu **Beginn jeder Schlachtrunde** gezogen. Handelt die Regeln darauf ab, sowie sie gezogen wird.

TAKTIK-VORHABEN-KARTEN

Zu Beginn der **ersten Schlachtrunde** zieht jeder Spieler eine Hand aus **3 Taktikvorhabenkarten**.

Zu Beginn jeder folgenden Schlachtrunde zieht jeder Spieler Taktikvorhabenkarten, bis er wieder 3 Taktikvorhabenkarten auf der Hand hat. Bevor er dies tut, kann er eine beliebige Anzahl Taktikvorhabenkarten von seiner Hand **ablegen**. Karten werden aufgedeckt abgelegt.



DIE INITIATIVE ERGREIFEN

Wenn der Spieler, der in der vorherigen Schlachtrunde den **zweiten** Zug hatte, den **Prioritätswurf** gewinnt und den **ersten** Zug wählt, nennt man das **die Initiative ergreifen**. Wenn ein Spieler die Initiative ergreift, zieht er in dieser Schlachtrunde keine Taktikvorhabenkarten, es sei denn, er ist der Außenseiter und der Unterschied zwischen den Siegespunkten beider Spieler beträgt mindestens 5.

SIEGESPUNKTE

Jeder Spieler erhält **am Ende jedes seiner Züge Siegespunkte** wie folgt:

- Du erhältst 1 Siegespunkt, wenn du **mindestens ein** Ziel kontrollierst.
- Du erhältst 1 Siegespunkt, wenn du **mindestens zwei** Ziele kontrollierst.
- Du erhältst 1 Siegespunkt, wenn du **mehr Ziele als dein Gegner** kontrollierst.
- Du erhältst 1 Siegespunkt für **jedes taktische Vorhaben, das du in diesem Zug abschließt**.

GLORREICHER SIEG

Der Spieler, der am Ende der Schlacht die **meisten Siegespunkte** hat, ist der **Gewinner**. Haben beide Spieler gleich viele Siegespunkte, endet die Schlacht **unentschieden**.

SPEERSPITZE-REFERENZ

ABFOLGE VOR DER SCHLACHT

- Würfelt gegeneinander. Der Gewinner entscheidet, wer **Angreifer** und wer **Verteidiger** ist.
- Der **Angreifer** wählt seine Regimentsfähigkeit und seine Verbesserung, dann wählt der **Verteidiger**.
- Der **Verteidiger** wählt die Seite des Reichschlachtfeldes: **Aqshy** oder **Ghyran**.
- Der **Verteidiger** wählt die Aufstellungskarte (horizontal oder diagonal) und sein Territorium.
- Der **Verteidiger** stellt 1 großes und 1 kleines Geländestück auf, danach ist der **Angreifer** damit an der Reihe. Jedes Geländestück muss vollständig innerhalb von befreundetem Territorium aufgestellt werden, weiter als 6" von allen anderen Geländestücken entfernt und weiter als 3" von beiden langen Schlachtfeldkanten und vom feindlichen Territorium entfernt. Geländestücke können nicht auf den Zielen aufgestellt werden.

AUFSTELLUNG

Der **Angreifer** stellt seine Armee zuerst auf, gefolgt vom **Verteidiger**. Jede Einheit muss vollständig innerhalb von befreundetem Territorium und weiter als 6" von feindlichem Territorium entfernt aufgestellt werden.

DIE INITIATIVE ERGREIFEN

Wenn der Spieler, der in der vorherigen Schlachtrunde den **zweiten** Zug hatte, den **Prioritätswurf** gewinnt und in der gegenwärtigen Schlachtrunde den **ersten Zug** wählt, zieht er in dieser Schlachtrunde keine **Taktikvorhabenkarten**, es sei denn, er ist der Außenseiter und der Unterschied zwischen den Siegespunkten beider Spieler beträgt mindestens 5.

TAKTIKVORHABENKARTEN

- **Zu Beginn der ersten Schlachtrunde:** Ziehe 3 **Taktikvorhabenkarten**.
- **Zu Beginn der zweiten und jeder folgenden Schlachtrunde:** Lege beliebige **Taktikvorhabenkarten** aus deiner Hand ab, falls du möchtest. Hast du dann weniger als 3 **Taktikvorhabenkarten** auf der Hand, ziehe, bis zu 3 hast.

SIEGESPUNKTE

Am Ende jedes deiner Züge erhältst du:

- 1 Siegespunkt, wenn du mindestens ein Ziel kontrollierst,
- 1 Siegespunkt, wenn du mindestens zwei Ziele kontrollierst,
- 1 Siegespunkt, wenn du mehr Ziele kontrollierst als dein Gegner, und
- 1 Siegespunkt für jedes taktische Vorhaben, das du in diesem Zug abgeschlossen hast.

ABFOLGE ZU BEGINN DER SCHLACHT- RUNDE

- **Erste Schlachtrunde:** **Angreifer** entscheidet, wer den ersten Zug hat. Folgende Schlachtrunden: **Prioritätswurf** ausführen (Grundregeln, 12.0).
- **Außenseiter** ermitteln (Grundregeln, 12.0).
- **Wendungskarte** ziehen.
- Die Spieler ziehen **Taktikvorhabenkarten** (links).
- Fähigkeiten zu **Beginn der Schlachtrunde** einsetzen.

GELÄNDE

Großes Geländestück: Deckung, Versperrt Sicht, Instabil

Kleines Geländestück: Deckung, Instabil

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**.

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 **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.

Einmal pro Zug, deine Bewegungsphase

VERSTÄRKUNG RUFEN

Ansage: Wähle eine befreundete **VERSTÄRKUNG** Einheit, die zerstört wurde.

Effekt: Stelle eine identische Ersatzeinheit auf dem Schlachtfeld auf, vollständig innerhalb von befreundetem Territorium, vollständig innerhalb von 6" um die Schlachtfeldkante und nicht im Nahkampf.

Jede **VERSTÄRKUNG**-Einheit kann nur einmal ersetzt werden. Ersatzeinheiten können nicht ersetzt werden.

SCHLÜSSEL BASIS

ALLGEMEINE BASIS-FÄHIGKEITEN

➤ 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. Jene Einheit kann sich zu **keinem Punkt** jener Bewegung 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. Jene Einheit kann sich zu **keinem Punkt** jener Bewegung 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

➤ 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 Ziel-einheit(en) ab.

SCHLÜSSEL BASIS, ATTACKE, FERNKAMPF

➤ 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 $\frac{1}{2}$ " um eine sichtbare feindliche Einheit beenden. Wenn sie dies tut, hat die Einheit, die diese Fähigkeit einsetzt, angegriffen.

SCHLÜSSEL BASIS, BEWEGUNG, ANGRIFF

✂ 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 ausführen. Sofern sich jene Einheit im Nahkampf befindet, **musst** du dann mindestens eine feindliche Einheit als Ziel(e) der Attacken jener Einheit wählen.

Effekt: Handle **Nahkampfattacken** gegen die Ziel-einheit(en) ab.

SCHLÜSSEL BASIS, ATTACKE, KÄMPFEN

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: Sofern nicht ausdrücklich angegeben, wird diese Waffe nicht von befreundeten Fähigkeiten beeinflusst, die Waffenwerte oder die Attackenabfolge betreffen, außer von solchen, die sie negativ modifizieren (z. B. „Deckungsfeuer“).

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.

GLOSSAR

In diesem Glossar findest du eine alphabetisch sortierte Liste von Regeldefinitionen für den Fall, dass du schnell nachschlagen möchtest, wie eine Regel funktioniert, oder eine kurze Zusammenfassung zu einem Spielbegriff brauchst. Es ist nicht als umfassende Liste präziser Definitionen gedacht – wenn du eine vollständige Regel nachlesen willst, findest du sie im entsprechenden Regelmodul. Falls du einen Widerspruch zwischen Glossareintrag und Regelmodul feststellst, hat das Regelmodul Vorrang.

Aktiver Spieler: Der Spieler, der gerade am Zug ist. In einer Schlachtrunde gibt es 2 Züge. Der aktive Spieler kann Fähigkeiten mit dem Zeitpunkt „Deine Phase“ einsetzen. (Grundregeln, 12.0)

Angeschlagen: Eine Einheit ist angeschlagen, wenn ihr gerade Schadenspunkte zugewiesen sind (etwa weil die ihr zugewiesenen Schadenspunkte nicht ausreichen, um ein Modell der Einheit zu töten). Manche Fähigkeiten können angeschlagene Einheiten heilen. (Grundregeln, 18.2)

Angreifen: Deine Heldenphase, Angriffswurf mit 2W6. Bewegung der Einheit muss innerhalb von $\frac{1}{2}$ um mindestens eine sichtbare feindliche Einheit enden, um erfolgreich zu sein, ansonsten muss die Einheit bleiben, wo sie ist. (Grundregeln, 14.3)

Angriff (+1 Schaden): Waffenfähigkeit. +1 Schaden, wenn die attackierende Einheit angegriffen hat. (Grundregeln, 20.0)

Anhaltende Fähigkeiten: Fähigkeiten, deren Effekt für eine bestimmte Dauer gilt, etwa: „Addiere bis zum Beginn deines nächsten Zuges 1 auf Verwundungswürfe für Attacken dieser Einheit.“

Anrufung: Ein von einem **PRIESTER** beschworener Typ Manifestation. (Magie, 7.0)

Ansage: Der Schritt jeder Fähigkeit, nach dem Spieler Reaktionen einsetzen können, aber bevor der Effekt abgehandelt wird. (Grundregeln, 5.2)

Anti-X (+1 Wucht): Waffenfähigkeit. +1 Wucht für Attacken, deren Ziel eine Einheit ist, die die Bedingungen nach „Anti-“ erfüllt. (Grundregeln, 20.0)

Armee: Alle Einheiten eines Spielers werden zusammen als seine Armee bezeichnet. (Grundregeln, 1.0)

Armeeliste: Die Liste der Einheiten einer Armee eines Spielers, die auch sonstige wichtige Informationen umfasst, etwa Verbesserungen. Spieler dürfen jederzeit die Armeeliste ihres Gegners einsehen. (Armeezusammenstellung, 1.1)

Armeezusammenstellung: Der Schritt vor einer Schlacht, in dem die Spieler ihre Armeen zusammenstellen. Die verwendete Schlachtensammlung kann Anweisungen enthalten, was eine Armee enthalten muss oder nicht enthalten darf.

Artefakt der Macht: Verbesserung. Du kannst 1 **HELDEN** deiner Armee ein Artefakt der Macht geben. (Armeezusammenstellung, 4.1)

Attackenabfolge: Trefferwurf ausführen, Verwundungswurf ausführen, Schutzwurf ausführen, zugefügte Schadenspunkte bestimmen. (Grundregeln, 17.0)

Aufstellen: Wenn eine Einheit aufgestellt wird, müssen alle Modelle der Einheit aufgestellt werden; ansonsten kann die Fähigkeit nicht eingesetzt werden. Eine Einheit, die in einer anderen Phase als der Aufstellungsphase auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann in der Bewegungsphase desselben Zuges keine **BEWEGUNG**-Fähigkeiten einsetzen. (Sonderregeln, 24.0)

Aufstellungsblöcke: Diese Zahl gibt an, wie oft ein Spieler mindestens eine **AUFSTELLUNG**-Fähigkeit einsetzen muss, um seine Armee aufzustellen. Meistens ist diese Zahl gleich der Anzahl der Regimenter in der Armee plus der Anzahl an Zusatzeinheiten in der Armee. (Grundregeln, 10.1)

Aufstellungsphase: Phase, in der die Spieler **AUFSTELLUNG**-Fähigkeiten einsetzen, um ihre Armeen aufzustellen. (Grundregeln, 10.0)

Aus dem Spiel entfernt/vom Schlachtfeld entfernt: Wenn ein Modell oder eine Einheit vom Schlachtfeld entfernt wird, hat das Modell beziehungsweise die Einheit keinerlei Effekt mehr auf die Schlacht, kann aber noch relevant sein, falls Fähigkeiten Modelle zurückbringen oder Einheiten ersetzen können.

Ausdauer: Der Wert Ausdauer gibt an, wie viele Schadenspunkte einer Einheit zugewiesen werden können, bevor ein Modell der Einheit getötet wird. (Grundregeln, 4.0)

Außenseiter: Der Spieler mit den wenigsten Siegespunkten. Bei Gleichstand gibt es in dieser Schlachtrunde keinen Außenseiter. (Grundregeln, 12.0)

Bannen: Reaktion auf eine **ZAUBER**-Fähigkeit. Führe mit 2W6 einen Bannwurf aus. Wenn das Ergebnis höher als der Zauberwurf ist, misslingt jene **ZAUBER**-Fähigkeit. (Magie, 4.0)

BASIS: Eine Basisfähigkeit, die von jeder Einheit einmal pro Phase eingesetzt werden kann, etwa Bewegung, Fernkampf, Kämpfen. (Grundregeln, 5.1)

Beanspruchen: Modelle beanspruchen Ziele in ihrer Nahkampfreichweite (3"). Wenn Kontrolle über Ziele ermittelt wird, kann jede Einheit zur selben Zeit nicht mehr als 1 Ziel beanspruchen; der Spieler muss wählen, wenn sich mehr als 1 Ziel in Reichweite befindet. (Grundregeln, 32.1)

Befehle: Fähigkeiten, für deren Einsatz du eine bestimmte Anzahl Befehlspunkte ausgeben musst. (Befehle, 1.0)

Befehlshaber: Du bist der Befehlshaber deiner Armee und all ihrer Bestandteile (Einheiten, Modelle usw.).

Befehlspunkte: Zu Beginn der Runde erhält jeder Spieler 4 Befehlspunkte. Der Außenseiter erhält 1 zusätzlich. (Befehle, 1.0)

Befreundete Modelle/Einheiten: Modelle/Einheiten deiner Armee. (Grundregeln, 1.0)

Begleiter: Waffenfähigkeit. Waffe bekommt keinen Bonus durch befreundete Fähigkeiten, die Attacken betreffen. Grundregeln, 20.0)

Beliebige (...) -Phase: Zeitpunkt. Beide Spieler können Fähigkeiten mit diesem Zeitpunkt einsetzen, unabhängig davon, wer der aktive Spieler ist. (Grundregeln, 13.0)

Berühmte Armee: Ein besonderer Typ Armee, der modifizierte Fraktionsregeln verwendet. (Armeezusammenstellung, 2.2)

Berühmtes Regiment: Ein vorgefertigtes Regiment mit eigenen Regeln, wie du es in deine Armee aufnehmen kannst; es kann auch besondere Fähigkeiten haben. (Armeezusammenstellung, 3.5)

Beschwören: Manifestationen werden mit dem Zauber oder Gebet auf ihrer Truppschifftrolle auf das Schlachtfeld beschworen. (Magie, 7.0)

Bewegung: Der Wert Bewegung bestimmt die Anzahl von Zoll, die sich eine Einheit über das Schlachtfeld bewegen kann, wenn sie bestimmte Fähigkeiten einsetzt (meist „Normale Bewegung“). (Grundregeln, 4.0)

Champion: Die Waffen dieses Modells haben +1 auf ihren Wert Attacken. (Kommandomodelle, 1.0)

Deine (...) -Phase: Zeitpunkt. Nur der aktive Spieler kann Fähigkeiten mit diesem Zeitpunkt einsetzen. (Grundregeln, 13.0)

Deckung: -1 auf Trefferwürfe für Attacken, deren Ziel eine Einheit hinter oder vollständig auf diesem Geländestück ist, es sei denn, jene Einheit hat **angegriffen** oder hat **FLIEGEN**. (Gelände, 1.2)

Deckungsfeuer: Befehl, 1 BP. In der gegnerischen Fernkampfphase schießen, jedoch mit -1 auf Trefferwürfe; Attacken müssen nächste feindliche Einheit als Ziel haben. (Befehl, 4.0)

Effekt: Fähigkeiten haben Effekte, die nach den Schritten Ansage und Reaktion abgehandelt werden. Wenn der Effekt auf etwas angewendet wird, so sagt man, es ist von jenem Effekt betroffen. (Grundregeln, 5.2)

Eingesetzt: Eine Fähigkeit wurde **eingesetzt**, sobald sie angesagt wurde, unabhängig davon, ob ihr Effekt erfolgreich abgehandelt wurde. (Grundregeln, 5.2)

Einheit: Eine Gruppe aus Modellen, die gemeinsam kämpft. Eine Armee besteht aus mehreren Einheiten. Jede Einheit hat eine Truppschifftrolle, auf der du ihre Profilwerte und Fähigkeiten findest.

EINZIGARTIG: Eine Einheit mit diesem Schlüsselwort kann nur einmal in deine Armee aufgenommen werden. (Armeezusammenstellung, 3.4)

Einzigartige Verbesserung: Eine besondere Art Verbesserung, auf die manche Fraktionen Zugriff haben. Solchen Verbesserungen sind Regeln beigefügt, die darüber informieren, welchen Einheiten sie gegeben werden können.

Endloszauber: Ein von einem **ZAUBERER** beschworener Typ Manifestation. (Magie, 7.0)

Ersatzeinheit: Eine Einheit, die auf das Schlachtfeld zurückgebracht wurde, nachdem sie zerstört wurde. Auch wenn dieselben Miniaturen verwendet werden, zählt die Einheit im Sinne der Regeln wenn nicht anders angegeben als gänzlich neue Einheit. (Grundregeln, 24.2)

Fähigkeiten: Dinge, die Einheiten im Spiel tun können. Manche Fähigkeiten, etwa „Normale Bewegung“ und „Kämpfen“, stehen allen Einheiten zur Verfügung; andere sind Besonderheiten bestimmter Einheiten und auf ihren Truppschifftrollen zu finden. Manchmal setzen die Spieler selbst Fähigkeiten ein. (Grundregeln, 5.0)

Feindliche Modelle/Einheiten: Modelle/Einheiten in der Armee deines Gegners. (Grundregeln, 1.0)

FLIEGEN: Ein Schlüsselwort. Einheiten, die fliegen können, ignorieren meist andere Modelle und Gelände im Weg ihrer Bewegung. (Grundregeln, 15.4)

Formation: Wenn eine Einheit aufgestellt wird oder eine Bewegung beendet, muss jedes Modell der Einheit in Formationsreichweite sein. (Grundregeln, 15.1)

Formationsreichweite: Horizontal in $\frac{1}{2}$ " und vertikal in beliebiger Entfernung von mindestens 1 anderem Modell der Einheit, wenn sie aus 6 oder weniger Modellen besteht, oder mindestens 2, wenn die Einheit aus 7+ Modellen besteht. (Grundregeln, 15.1)

Fraktion: Die Einheiten deiner Armee müssen alle derselben Fraktion angehören (ausgenommen Berühmte Regimenter). Die meisten Fraktionen bei Warhammer Age of Sigmar haben ein eigenes Kriegsbuch, das Regeln für die Einheiten der Fraktion sowie Kampfeigenschaften und Verbesserungen für jene Fraktion enthält.

Fraktionsregeln: Diese teilen sich auf Kampfeigenschaften und Verbesserungen auf. Kampfeigenschaften sind meist armeeweite Fähigkeiten, während Verbesserungen bestimmten Einheiten gegeben werden.

Gebet: Eine besonderer Typ Fähigkeit; kann nur von **PRIESTERN** eingesetzt werden. (Magie, 3.0)

Gebetslehre: Wird eine solche Lehre gewählt, kennen alle infrage kommenden **PRIESTER** deiner Armee alle Gebete jener Lehre. (Armeezusammenstellung, 4.2)

Gegenangriff: Befehl, 2 BP. In der gegnerischen Angriffsphase angreifen. (Befehle, 5.0)

Gegeneinander würfeln: Jeder Spieler wirft einen W6; wer das höhere Ergebnis hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand wird erneut gegeneinander gewürfelt, bis ein Gewinner ermittelt wurde. (Grundregeln, 2.2)

Gegnerische (...) -Phase: Zeitpunkt. Eine Phase, in der dein Gegner der aktive Spieler ist. (Grundregeln, 13.0)

Gekämpft: Eine Einheit hat gekämpft, wenn sie im selben Zug mindestens eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit eingesetzt hat.

Geländestück: Modelle, die die Beschaffenheit und Umgebung des Schlachtfelds darstellen. Sie haben oft eigene Regeln. (Gelände, 1.0)

General: Du musst 1 **HELDEN** deiner Armee als deinen General wählen. Manche Regeln interagieren mit deinem General. (Armeezusammenstellung, 3.2)

Gerade Linie: Wenn eine Regel verlangt, dass du eine gerade Linie zwischen zwei Punkten ziehst, wird angenommen, dass dies eine imaginäre, gerade, 1 mm dicke Linie ist.

Getötet: Jedes Mal, wenn einer Einheit Schadenspunkte in Höhe ihres Werts Ausdauer zugewiesen sind, wird ein Modell getötet. Jedes Mal, wenn ein Modell getötet wird, wird die Anzahl der seiner Einheit zugewiesenen Schadenspunkte auf 0 zurückgesetzt. Wenn sich noch Schadenspunkte im Schadenspool befinden, werden sie der Einheit weiter zugewiesen und es werden weiter getötete Modelle entfernt, bis keine Schadenspunkte mehr übrig sind. (Grundregeln, 18.2)

Getötet von: Man sagt, ein Modell wurde von einer Einheit getötet, wenn eine Attacke oder Fähigkeit jener Einheit verursacht hat, dass jenes Modell getötet wurde.

Getötetes Modell zurückbringen: Stelle das getötete Modell in Formation mit seiner Einheit und ohne zugewiesene Schadenspunkte auf. Es kann nur im Nahkampf aufgestellt werden, wenn sich seine Einheit bereits im Nahkampf befindet. (Grundregeln, 22.0)

Heilen: Entferne so viele Schadenspunkte, die einer Einheit zugewiesen sind, wie die Zahl in Klammern hinter „Heilen“ angibt. (Grundregeln, 21.0)

Heldeneigenschaft: Verbesserung, die einem **HELDEN** deiner Armee gegeben werden kann. (Armeezusammenstellung, 4.1)

Heldenschutz Passive Fähigkeit, die alle **HELDEN** haben. Wenn sich ein **HELD** innerhalb von 3" um eine befreundete Nicht-**HELDEN**-Einheit befindet, haben Fernkampfattacken gegen jenen **HELDEN** -1 auf ihren Trefferwurf; ist der **HELD INFANTERIE**, kann er zudem nicht als Ziel für **Fernkampfattacken** von Einheiten gewählt werden, die weiter als 12" von ihm entfernt sind. (Grundregeln, 25.0)

Hinter einem Geländestück:

Beschreibt, dass es unmöglich ist, eine Linie von einem Modell der attackierenden Einheit zu einem Modell der Zieleinheit zu ziehen, ohne dass sie über das Geländestück verläuft. (Gelände, 1.1)

Hinunterspringen: Modelle können sich von einem Geländestück durch die Luft direkt auf den Schlachtfeldboden bewegen. Sie können dies über eine beliebige Entfernung hinweg tun, doch ihre Bewegung endet dadurch. (Grundregeln, 15.2.1)

Im Laufschrift: Befehl, 1 BP, Reaktion. Addiere 6 auf die Bewegung, statt einen Rennen-Wurf auszuführen. (Befehle, 3.0)

Im Nahkampf: Eine Einheit befindet sich im Nahkampf, wenn sich feindliche Modelle in ihrer Nahkampfreichweite befinden (innerhalb von 3"). (Grundregeln, 7.0)

INFANTERIE: Ein Einheiten-Schlüsselwort für Modelle zu Fuß. **INFANTERIE** bildet das Rückgrat der meisten Armeen und ist meist gut im Beanspruchen von Zielen.

Innerhalb (Einheit): *Einheit X* befindet sich innerhalb einer Entfernung von *Y*, wenn sich ein beliebiger Teil des Bases von mindestens einem Modell von *Einheit X* innerhalb jener Entfernung von *Y* befindet.

Innerhalb (Modell): *Modell X* befindet sich innerhalb einer Entfernung von *Y*, wenn sich ein beliebiger Teil des Bases von *Modell X* innerhalb jener Entfernung von *Y* befindet.

Instabil: Modelle können sich über Teile dieses Geländestücks bewegen, die höher als 1" sind, aber ihre Bewegung nicht darauf beenden noch darauf aufgestellt werden. (Gelände, 1.2)

KAVALLERIE: Ein Einheiten-Schlüsselwort für Modelle, die auf dem Rücken verschiedener Kreaturen reiten. **KAVALLERIE** ist schnell und schlägt hart zu, ist aber meist gegenüber zermürbenden Nahkämpfen verwundbar.

Kampfeigenschaft: Eine Art Fraktionsregel, die üblicherweise deine Armee als Ganzes betrifft und darstellt, wie deine Fraktion kämpft, im Gegensatz zu Regeln mit Bezug auf einzelne Einheiten.

Kämpfen: Die **BASIS**-Fähigkeit, die Einheiten einsetzen, um einander im Nahkampf zu attackieren. (Grundregeln, 14.4)

KÄMPFT ZUERST: Einheiten mit diesem Schlüsselwort setzen **KÄMPFEN**-Fähigkeiten **VOR** Einheiten ohne dieses Schlüsselwort ein. Wenn beide Spieler Einheiten mit **KÄMPFT ZUERST** haben, wechseln sie sich ab, mit jenen Einheiten zu kämpfen, bevor andere Einheiten kämpfen können, beginnend mit dem aktiven Spieler. Nachdem jene Einheiten gekämpft haben, wählt der aktive Spieler die nächste Einheit, die kämpft. (Grundregeln, 19.0)

KÄMPFT ZULETZT: Einheiten mit diesem Schlüsselwort setzen **KÄMPFEN**-Fähigkeiten **NACH** Einheiten ohne dieses Schlüsselwort ein. (Grundregeln, 19.0)

Klettern: Vertikale Bewegung an der Oberfläche eines Geländestücks hinauf oder hinab. Während der Bewegung wird angenommen, dass das Base des Modells in Kontakt mit dem Geländestück und parallel zum Schlachtfeldboden bleibt. (Grundregeln, 15.2)

Kontrolle: Dieser Wert gibt an, wie gut eine Einheit im Beanspruchen von Zielen ist (siehe auch „Kontrollieren“). (Grundregeln, 4.0)

Kontrollieren: Wird zu Beginn der ersten Schlachtrunde und am Ende jedes Zuges bestimmt. Ziele werden von dem Spieler kontrolliert, der für das entsprechende Ziel den höchsten Armee-Kontrollwert hat. (Grundregeln, 32.2)

Kontrollwert: Der Kontrollwert einer Einheit ist die Summe der Profilwerte Kontrolle aller Modelle der Einheit, die das jeweilige Ziel beanspruchen. Der Kontrollwert einer Armee für jenes Ziel ist die Summe der Kontrollwerte aller Einheiten der Armee, die jenes Ziel beanspruchen. (Grundregeln, 32.2)

Krit. (2 Treffer): Waffenfähigkeit. Unmodifizierter Trefferwurf von 6 erzielt 2 Treffer beim Ziel. (Grundregeln, 20.0)

Krit. (tödlich): Waffenfähigkeit. Unmodifizierter Trefferwurf von 6 fügt tödlichen Schaden in Höhe des Werts Schaden der Waffe zu und die Abfolge endet. (Grundregeln, 20.0)

Krit. (verwundet): Waffenfähigkeit. Unmodifizierter Trefferwurf von 6 überspringt den Schritt Verwundungswurf. (Grundregeln, 20.0)

Kritischer Treffer: Unmodifizierter Trefferwurf von 6. (Grundregeln, 17.0)

Machtstufe: Die Zahl in Klammern hinter dem Schlüsselwort **ZAUBERER** oder **PRIESTER**. Sie bestimmt die Anzahl der Zauber oder Gebete, die pro Phase gewirkt/gebannt werden können. (Magie, 1.1)

Magielehre: Wird eine solche Lehre gewählt, kennen alle infrage kommenden **ZAUBERER** deiner Armee alle Zauber jener Lehre. (Armeezusammenstellung, 4.2)

Magisches Eingreifen: Befehl, 1 BP. **ZAUBERER** oder **PRIESTER** kann in der gegnerischen Heldenphase zaubern oder beten, aber mit -1 auf den Zauber-/Gebetswurf. (Befehle, 2.0)

Manifestationen: Arkane oder heilige Erscheinungen oder Phänomene mit eigenen Miniaturen, die von **ZAUBERERN** oder **PRIESTERN** auf das Schlachtfeld beschworen werden. (Magie, 7.0)

Manifestation brechen: Deine Heldenphase, 30", Brechenwurf mit 2W6. Ergebnis muss gleich oder höher sein als der Brechenwert der Manifestation, um sie aus dem Spiel zu entfernen. (Magie, 7.2)

Manifestationslehre: Wird eine solche Lehre gewählt, kennen alle infrage kommenden **ZAUBERER** deiner Armee alle Zauber jener Lehre und alle infrage kommenden **PRIESTER** deiner Armee alle Gebete jener Lehre. (Armeezusammenstellung, 4.2)

Marker: Marker werden im Sinne der Regeln nicht als Modelle behandelt. Ihr Hauptzweck ist, als Erinnerung für anhaltende Effekte auf einer Einheit zu dienen. Ansonsten werden sie ignoriert und können beliebig bewegt werden, wenn sie im Weg sind. (Grundregeln, 23.0)

Mit der Aufstellung beginnen: Über den Spieler, der während der Aufstellungsphase zuerst eine **AUFSTELLUNG**-Fähigkeit einsetzen kann, sagen wir, er beginnt mit der Aufstellung. Im Schlachtplan ist angegeben, welcher Spieler dies ist. (Grundregeln, 10.0)

Modelle: Die Krieger deiner Armee werden Modelle genannt und sind in Einheiten gruppiert. Manche Einheiten bestehen nur aus 1 Modell.

Modifikatoren (auf Profilwerte): Profilwerte können nicht unter 0 modifiziert werden. Runde alle Brüche ab. Lege den Wert erst fest, multipliziere/dividiere anschließend und addiere/subtrahiere zum Schluss (sofern mehrere Modifikatoren angewendet werden). (Grundregeln, 27.0)

Modifikatoren (auf Würfelwürfe): Viele Regeln erlauben dir, das Ergebnis eines Würfelwurfs zu verändern. Manchmal greifen mehrere Modifikatoren beim selben Wurf. Modifikatoren auf bestimmte Wurfarten wie Treffer- und Verwundungswürfe unterliegen Beschränkungen.

MONSTER: Ein Einheiten-Schlüsselwort. **MONSTER** sind große und beeindruckende Einheiten, die oft nur aus einem einzigen Modell bestehen, das alleine großen Einfluss auf das Spiel hat.

Musiker: Solange eine Einheit mindestens einen Musiker enthält, führe mit einem W6 einen zusätzlichen Sammelwurf aus, wenn sie den Befehl „Sammeln“ einsetzt. (Kommando-modelle, 2.0)

Nachrücken: Eine kurze Bewegung, üblicherweise 3", die einer Einheit, die eine **KÄMPFEN**-Fähigkeit einsetzt, erlaubt, näher an die Einheit(en) zu gelangen, mit der (oder denen) sie im Nahkampf ist. (Grundregeln, 15.3)

Nahbeschuss: Waffenfähigkeit. Die Waffe kann auch zum Ausführen von Fernkampfattacken verwendet werden, wenn sich die attackierende Einheit im Nahkampf befindet. (Grundregeln, 20.0)

Nahkampfattacke: Eine mit einer Nahkampfwaffe ausgeführte Attacke. (Grundregeln, 16.0)

Nahkampfreichweite: Die Nahkampfreichweite eines Modells = horizontal 3" und vertikal beliebig von jenem Modell. Die Nahkampfreichweite einer Einheit = horizontal 3" und vertikal beliebig von allen Modellen jener Einheit aus. Eine Einheit ist im Nahkampf, wenn sich mindestens ein feindliches Modell in ihrer Nahkampfreichweite befindet. (Grundregeln, 7.0)

Neupositionierung: Befehl, 1 BP. W6"-Bewegung in gegnerischer Bewegungsphase. (Befehle, 3.0)

Neutrales Territorium: Der Bereich des Schlachtfelds, der nicht zu einem der Territorien der Spieler gehört. (Grundregeln, 9.1.2)

Normale Bewegung: Bewege jedes Modell der Einheit eine Entfernung in Zoll bis zu ihrem Wert Bewegung; Modelle können sich dabei nicht in den Nahkampf bewegen. (Grundregeln, 14.1)

Passive Fähigkeiten: Die Effekte passiver Fähigkeiten werden immer angewendet, wenn ihre Bedingungen erfüllt sind. Du kannst keine Reaktionen als Antwort auf passive Fähigkeiten einsetzen. (Grundregeln, 5.4)

Phasen: Es gibt in jedem Zug 7 Phasen: Beginn des Zuges, Heldenphase, Bewegungsphase, Fernkampfphase, Angriffsphase, Nahkampfphase, Ende des Zuges. Zeitpunkte für den Einsatz von Fähigkeiten können etwa „Deine Phase“ (du bist der aktive Spieler), „gegnerische Phase“ (dein Gegner ist der aktive Spieler), oder „beliebige Phase“ (es ist egal, wer der aktive Spieler ist) sein. (Grundregeln, 13.0)

PRIESTER: Einheit, die Gebete einsetzen kann. (Magie, 1.0)

Punktgrenze: Die Summe der Punktkosten der Einheiten deiner Armee darf nicht die Punktgrenze für die Schlacht überschreiten. Üblicherweise einigen sich die Spieler vor der Schlacht auf eine Punktgrenze. Je nach Schlachtensammlung kann es auch eine festgelegte Punktgrenze geben. (Armeezusammenstellung, 1.2)

Reaktion: Nachdem eine Fähigkeit angesagt wurde, wechseln sich die Spieler ab, Reaktionen einzusetzen, falls sie wünschen. Anschließend wird der Effekt der Fähigkeit abgehandelt. (Grundregeln, 5.2)

Regiment: Eine Gruppe aus Einheiten, inklusive eines **HELDEN**, die bei der Armeezusammenstellung gemeinsam gewählt wird. Regimenter erlauben oft mehreren Einheiten, gemeinsam zur selben Zeit aufgestellt zu werden. (Armeezusammenstellung, 3.1)

Reichweite: Der Wert Reichweite kommt am häufigsten in Waffenprofilen vor (abgekürzt als „Reichw.“) und gibt an, wie nah etwas sein muss, damit es ein infrage kommendes Ziel ist. (Grundregeln, 16.0)

Reittiereigenschaft: Verbesserung, die einem berittenen **HELDEN** gegeben werden kann. (Armeezusammenstellung, 4.1)

Rennen: Wirf einen W6 und addiere ihn auf den Bewegungswert der Einheit; bewege sie dann bis zu dieser Entfernung. Sie kann später im Zug weder **FERNKAMPF-** noch **ANGRIFF-**Fähigkeiten einsetzen. (Grundregeln, 14.1)

Reserven/in Reserve: Eine Einheit, die in Reserve aufgestellt wird, wird jenseits des Schlachtfelds gehalten und zu einem bestimmten Zeitpunkt im Lauf der Schlacht auf dem Schlachtfeld aufgestellt. (Grundregeln, 24.1)

RETTUNG: Bevor du einer Einheit mit diesem Schlüsselwort einen zugefügten Schadenspunkt zuweist, kannst du einen Rettungswurf ausführen. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Wert in Klammern hinter **RETTUNG**, wird jener Schadenspunkt verhindert und ignoriert. (Grundregeln, 18.1)

Sammeln: Befehl. Beliebige Heldenphase, 1 BP. Wirf 6 Würfel; für jede 4+ erhältst du 1 Sammelpunkt. Für jeden Sammelpunkt kannst du die Einheit heilen (1), oder du gibst eine Anzahl Sammelpunkte in Höhe ihres Werts Ausdauer aus, um 1 getötetes Modell in die Einheit zurückzubringen. (Befehle, 2.0)

Schaden: Der Wert Schaden bestimmt die Anzahl der Schadenspunkte, die durch eine erfolgreiche Attacke zugefügt werden. (Grundregeln, 17.0)

Schadenspunkte: Schadenspunkte werden durch erfolgreiche Attacken und durch tödlichen Schaden zugewiesen. Schadenspunkte wandern zunächst in einen Schadenspool, von wo aus sie der Zieleinheit einer nach dem anderen zugewiesen werden. Jedes Mal, wenn die Anzahl der einer Einheit zugewiesenen Schadenspunkte ihren Wert Ausdauer erreicht, wird ein Modell der Einheit getötet. (Grundregeln, 17.0)

Schadenspool: Zugefügte Schadenspunkte werden im Schadenspool des Ziels gesammelt, bis alle Schadenspunkte, die durch die Fähigkeit zugefügt wurden, berechnet wurden. Dann müssen jene Schadenspunkte einer nach dem anderen der Zieleinheit zugewiesen werden. (Grundregeln, 17.0)

Schießen: Attacke mit Fernkampfwaffen. Einheiten können nicht schießen, wenn sie sich im Nahkampf befinden. (Grundregeln, 14.2)

Schlachtfeld: Die flache Oberfläche, auf der die Schlacht ausgetragen wird. Üblicherweise hat es 2 lange und 2 kurze Kanten, die gelegentlich zusammen als „Schlachtfeldkante“ bezeichnet werden. Das Schlachtfeld ist in 4 große Viertel unterteilt, die wiederum in 4 kleine Viertel unterteilt sind (also effektiv in Sechzehntel).

Schlachtplan: Eine Sammlung aus Regeln, die das Szenario der Schlacht beschreibt und bestimmt, wo die Armeen aufgestellt werden, wo Ziele platziert werden und wie man die Schlacht gewinnt. (Grundregeln, 9.0)

Schlachtprofil: Informationen zu einer Einheit, die du benötigst, wenn du sie in deine Armee aufnehmen willst, etwa Punktwerte und Mindestgröße. (Armeezusammenstellung, 1.3)

Schlachtrunde: Die Schlacht geht über eine durch den Schlachtplan definierte Anzahl Runden. Jede Schlachtrunde hat 2 Züge (1 je Spieler); jeder Zug hat 7 Phasen. (Grundregeln, 11.0)

Schlüsselwort: Ein Begriff im **SCHLÜSSELWORTFORMAT**, das dem so markierten Objekt eine Bezugnahme durch andere Regeln ermöglicht. In Fähigkeitenkästen oder auf Truppen-schriftrollen oft als „Schlüssel“ abgekürzt. (Grundregeln, 5.1)

Schutz: Der Wert, den du beim Schutzwurf für die Einheit erreichen oder übertreffen musst. Attacken, die verhindert werden, fügen keine Schadenspunkte zu. (Grundregeln, 4.0)

Schutzwurfmodifikatoren: Schutzwurfmodifikatoren sind auf +1 beschränkt, aber es gibt keine Beschränkung für negative Schutzwurfmodifikatoren. (Grundregeln, 17.1)

Sichtbar: Ein beobachtendes Modell kann ein Zielmodell sehen, wenn du eine gerade Linie von einem beliebigen Teil des beobachtenden Modells zum Zielmodell ziehen kannst, ohne dass sich durch andere Objekte verläuft (ausgenommen andere Modelle der Einheit des beobachtenden Modells). Ein Modell ist immer für sich selbst sichtbar. (Grundregeln, 6.0)

Standartenträger: Addiere 1 auf den Kontrollwert einer Einheit, die mindestens einen Standartenträger enthält. (Kommandomodelle, 3.0)

Taktisches Vorhaben: Durch den Einsatz der Fähigkeit „Taktisches Wagnis“ zu Beginn deines Zuges versuchen. Am Ende des Zuges abschließen, um 4 Siegespunkte zu erhalten. (Taktische Vorhaben, 1.0)

Taktisches Wagnis: Du musst diese Fähigkeit zu Beginn deines Zuges einsetzen, um ein taktisches Vorhaben zu versuchen. (Taktische Vorhaben, 2.0)

Territorien (innerhalb/vollständig innerhalb): Eine Einheit befindet sich innerhalb eines Territoriums, wenn sich ein beliebiger Teil des Bases eines beliebigen Modells jener Einheit innerhalb von jenem Territorium befindet. Eine Einheit befindet sich vollständig innerhalb eines Territoriums, wenn sich alle Teile der Bases aller Modelle jener Einheit innerhalb jenes Territoriums befinden. (Grundregeln 9.1.2)

Tödlicher Schaden: Wird tödlicher Schaden zugefügt, addiere einfach die entsprechende Menge Schadenspunkte auf den Schadenspool. (Grundregeln, 17.2)

Trefferwurfmodifikatoren: Addiere alle Modifikatoren auf einen Trefferwurf und begrenze das Ergebnis dann auf +1, wenn die Summe positiv ist, oder auf -1, wenn die Summe negativ ist. (Grundregeln, 17.1)

Truppenschriftrolle: Jede Einheit hat eine Truppenschriftrolle, die alle wichtigen Informationen über die Eigenschaften der Einheit auf dem Schlachtfeld enthält. (Grundregeln, 4.0)

Verbesserungen: Ein Typ Fraktionsregel. Du kannst 1 Verbesserung jeden Typs für deine Armee wählen; du kannst dieselbe Verbesserung nicht mehr als einmal wählen; du kannst derselben Einheit nicht mehr als 1 Verbesserung desselben Typs geben. (Armeezusammenstellung, 4.1)

Versperrt Sicht: Einheiten hinter oder vollständig auf diesem Geländestück können nicht als Ziel einer Fernkampfattacke gewählt werden, es sei denn, sie haben **FLIEGEN**. (Gelände, 1.2)

Verstärkte Einheit: Eine Einheit, deren Mindestgröße und Punktkosten verdoppelt werden, wenn du sie in deine Armee aufnimmst. Einheiten mit Mindestgröße 1 kannst du nicht verstärken. (Armeezusammenstellung, 3.3)

Verwundungswurfmodifikatoren: Addiere alle Modifikatoren auf einen Verwundungswurf und begrenze das Ergebnis dann auf +1, wenn die Summe positiv ist, oder auf -1, wenn die Summe negativ ist. (Grundregeln, 17.1)

Voller Angriff: Befehl, 1 BP, Reaktion. Attackierende Einheit addiert 1 auf Trefferwürfe. (Befehle, 6.0)

Volle Verteidigung: Befehl, 1 BP, Reaktion. Zieleinheit addiert 1 auf Schutzwürfe. (Befehle, 7.0)

Vollständig auf einem Geländestück: Eine Einheit befindet sich vollständig auf einem Geländestück, wenn sich alle Teile aller Bases aller Modelle der Einheit auf demselben Geländestück befinden. (Gelände, 1.1)

Vollständig innerhalb (Einheit): *Einheit X* befindet sich vollständig innerhalb von *Y*, wenn sich **alle** Teile aller Bases aller Modelle von *Einheit X* innerhalb jener Entfernung von *Y* befinden.

Vollständig innerhalb (Modell): *Modell X* befindet sich vollständig innerhalb einer Entfernung von *Y*, wenn sich **alle** Teile des Bases von *Modell X* innerhalb jener Entfernung von *Y* befinden.

Vorwärts zum Sieg: Befehl, 1 BP, Reaktion. Wiederhole einen Angriffswurf. (Befehle, 5.0)

W3: Wirf einen W6 und halbiere das Ergebnis (aufgerundet). (Grundregeln, 2.2)

Waffenfähigkeit: Eine passive Fähigkeit, die Attacken mit einer Waffe betrifft, die jene Waffenfähigkeit hat. (Grundregeln, 20.0)

Wucht: Subtrahiere den Wert Wucht einer Waffe von den Schutzwürfen der Zieleinheit. (Grundregeln, 17.0)

Zauber: Eine besonderer Typ Fähigkeit; kann nur von **ZAUBERERN** eingesetzt werden. (Magie, 2.0)

ZAUBERER: Einheit, die Zauber einsetzen kann. (Magie, 1.0)

Zauberpatzer: Ein Magiewurf, der zwei oder mehr 1en enthält, ist ein Zauberpatzer (W3 tödlicher Schaden, Versuch misslingt und der Zaubernde kann in jener Phase keine weiteren Zauber zu wirken versuchen). (Magie, 2.0)

Zeitpunkt: Der Teil einer Fähigkeit, der angibt, wann sie eingesetzt werden kann. Üblicherweise findest du ihn in der farbkodierten Leiste, die den oberen Rand des Fähigkeitenkastens bildet. (Grundregeln, 5.2)

Zerstört: Eine Einheit wird zerstört, wenn ihr letztes Modell getötet wird. (Grundregeln, 18.4)

Zerstört von: Man sagt, dass eine Einheit von einer anderen Einheit zerstört wurde, wenn eine Attacke oder eine Fähigkeit, die jene Einheit eingesetzt hat, dafür sorgte, dass das letzte Modell der Zieleinheit getötet wurde.

Ziel (von Attacken): Du musst die Ziele aller Attacken einer Einheit ansagen, bevor du die Attackenabfolge für jene Einheiten abhandelst; du kannst Attacken beliebig zwischen infrage kommenden Zieleinheiten aufteilen. (Grundregeln, 16.0)

Ziele: Viele Schlachtpläne weisen die Spieler an, die Kontrolle über bestimmte Schlachtfeldareale zu erlangen, um zu siegen. Ziele werden durch kreisrunde Marker (Durchmesser 40 mm) dargestellt. Modelle können sich über Zielmarker hinwegbewegen und auch ihre Bewegung darauf beenden. (Grundregeln, 32.0)

Zufälliger Wert: Ermittle den Wert, bevor Modifikatoren angewendet werden, und jedes Mal, wenn er für eine Fähigkeit gebraucht wird. Zufällige Attackenwerte werden je **ATTACKE**-Fähigkeit ermittelt; andere zufällige Waffenwerte werden je **Attacke** mit der Waffe ermittelt. (Grundregeln, 26.0)

Zufügen: Erfolgreiche Attacken fügen Schaden zu. Zufügen ist nicht dasselbe wie Zuweisen. Gegen zugefügte Schadenspunkte können Rettungswürfe ausgeführt werden, bevor sie zugewiesen werden. (Grundregeln, 17.0)

Züge: Jede Schlachtrunde besteht aus 2 Zügen (1 pro Spieler), die jeweils aus 7 Phasen bestehen. Der Spieler, der gerade am Zug ist, ist der aktive Spieler. (Grundregeln, 11.0)

Zurückziehen: Füge der Einheit W3 tödlichen Schaden zu und bewege sie dann aus dem Nahkampf. Kann später im Zug nicht die Fähigkeiten „Schießen“ und „Angreifen“ einsetzen. (Grundregeln, 14.1)

Zusatzeinheit: Eine Einheit deiner Armeeliste, die nicht Teil eines Regiments ist. (Armeezusammenstellung, 3.6)

Zuweisen: Schadenspunkte werden einer nach dem anderen zugewiesen, nachdem alle einer Einheit zugefügten Schadenspunkte in ihrem Schadenspool gesammelt wurden. (Grundregeln, 18.2)

CITADEL-GELÄNDELISTE

In dieser Liste steht der Geländetyp jedes Citadel-Geländestücks und aus wie vielen Geländeteilen das jeweilige Geländestück besteht (Gelände, 1.7). Wenn neue Geländestücke erscheinen, werden sie dieser Geländeliste hinzugefügt – die aktuelle Fassung dieser Liste findest du auf warhammer-community.com. Beachte, dass nicht alle aufgeführten Geländestücke erhältlich sind; sie sind für Spieler aufgeführt, die sie bereits in ihrer Sammlung haben. Einige Geländestücke, deren Bezeichnung nie übersetzt wurde, sind zur besseren Identifizierbarkeit mit der englischen Bezeichnung aufgeführt, unter der sie verkauft wurden. Wenn für ein Geländestück eine variable Größe oder eine variable Anzahl an Geländeteilen angegeben ist, legt diese fest, bevor das Geländestück platziert wird.

Geländestück	Geländetyp	Geländeteile je Geländestück	Größe
Arcane Ruins	Hindernis	1-3	Klein-Groß
Altar des Slaanesh	Fraktionsgeländestück	1	Klein
Azyrite Ruined Chapel	Hindernis	1-2	Klein-Groß
Azyrite Shattered Plaza	Hindernis	1-2	Klein-Groß
Azyritische Ruinen	Hindernis	2	Klein-Groß
Beinerer Thron	Fraktionsgeländestück	1	Klein
Beständiges Sturmgewölbe	Geländezone	1	Groß
Blutgruft	Hindernis	1-3	Klein-Mittel
Chaos Dreadhold Crucible	Geländezone	1	Groß
Chaos Dreadhold Helfort	Geländezone	1	Groß
Chaosnexus	Fraktionsgeländestück	1	Mittel
Corpsewrack Mausoleum	Hindernis	1-3	Klein-Groß
Deathknell Watch	Sichtbarriere	1	Mittel
Dominion of Sigmar: Altertümliche Ruinen (Ruinen)	Hindernis	1-3	Klein
Dominion of Sigmar: Altertümliche Ruinen (Statue des Sigmar)	Hindernis	1	Klein
Dominion of Sigmar: Geweihter Sturmthron	Geländezone	1	Groß
Dominion of Sigmar: Zertrümmerter Tempel	Geländezone	1	Groß
Domizil-Rohbau	Hindernis	1	Klein
Dorniger Giftginster	Hindernis	1-3	Klein-Groß
Dragonfate Dais	Ort der Macht	1	Mittel
Dreadfire Portal	Ort der Macht	1	Mittel
Dreadstone Blight	Sichtbarriere	1	Groß
Erwachter Wildhain	Fraktionsgeländestück	1-3	Klein-Groß
Eternity Stair	Ort der Macht	1	Klein
Fortified Manor	Hindernis	1	Groß
Garden of Morr	Hindernis	1-3	Klein
Gefräßige Knarreiche	Hindernis	1	Klein
Gespentisches Schiffswrack	Fraktionsgeländestück	1-2	Klein
Großer Schlundkessel	Fraktionsgeländestück	1	Mittel
Herdenstein	Fraktionsgeländestück	1	Klein
Hexenfluchzitadelle	Sichtbarriere	1	Mittel
Idol der Alten	Ort der Macht	1	Klein
Jäger und Beute	Hindernis	1-3	Klein-Mittel

Geländestück	Geländetyp	Geländeteile je Geländestück	Größe
Kampf um die Schuppen	Hindernis	1-3	Klein-Mittel
Kapelle	Ort der Macht	1	Klein
Knarrwald-Wachlager	Hindernis	1-3	Klein
Knochenribut-Nexus	Fraktionsgeländestück	1	Groß
Kriegsseherzitadelle	Ort der Macht	1	Groß
Luminor-Schrein	Fraktionsgeländestück	1	Klein
Magewrath Throne	Ort der Macht	1	Klein
Magma-Kampfschmiede	Fraktionsgeländestück	1	Klein
Mauern und Zäune	Hindernis	1-3	Klein-Groß
Nagloch	Fraktionsgeländestück	1	Klein
Nexusbrunnen	Ort der Macht	1	Klein
Numinous Occulum	Ort der Macht	1	Mittel
Ophidian Archway	Hindernis	1	Mittel
Pit Dredger Camp	Hindernis	1-3	Klein
Podium des Sigmar	Ort der Macht	1	Groß
Ravaged Shrine	Hindernis	1-2	Klein
Reichsformermaschine	Fraktionsgeländestück	1	Klein
Reichslandschaft: Megadroth-Überreste	Hindernis	1-2	Klein
Reinigender Aqualith	Ort der Macht	1	Mittel
Schattenquellmaschine	Ort der Macht	1	Klein
Schädelaltar	Fraktionsgeländestück	1	Klein
Schlundgrube	Fraktionsgeländestück	1	Mittel
Schuppen von Talaxis	Hindernis	1-3	Klein-Mittel
Sigmarite Mausoleum	Hindernis	1-3	Klein-Groß
Splittertangstachel	Hindernis	1-3	Klein-Groß
Sturmweite-Portal	Fraktionsgeländestück	1	Klein
Tempel der Schädel	Geländezone	1	Groß
Unheilvolle Reichspforte	Ort der Macht	1	Klein
Varanite Syphon Camp	Hindernis	1-3	Klein-Groß
Wachturm	Sichtbarriere	1	Klein
Wächterstatue	Hindernis	1	Klein
Wahnschrein des Bös'n Mondes	Fraktionsgeländestück	1	Mittel
Wildhain	Sichtbarriere	1-3	Klein-Groß
Wuchernde Schlundrinde	Fraktionsgeländestück	1	Klein
Zerstörter Brutteich	Hindernis	1-2	Klein-Mittel
Zerstörter Reichsformer (Knarreichen)	Hindernis	1-3	Klein-Mittel
Zerstörter Reichsformer (Reichsformermaschine)	Ort der Macht	1	Klein
Zerstörtes Domizil	Hindernis	1-2	Mittel-Groß