



Warhammer: Age of Sigmar macht dich zum Befehlshaber über eine Streitmacht aus mächtigen Kriegern, Monstern und Kriegsmaschinen. Auf diesem Regelbogen findest du alles, was du wissen musst, um in fremdartigen, magischen Welten zu kämpfen, mächtige Zauber zu entfesseln, den Himmel mit Pfeilen zu verdunkeln und deine Feinde im blutigen Nahkampf zu zerschmettern.

ARMEEN

Bevor die Kampfhandlungen beginnen, versammeln die rivalisierenden Kriegsherren ihre mächtigsten Krieger.

Um spielen zu können, musst du zuerst aus den Miniaturen deiner Sammlung eine Armee zusammensetzen. Eine Armee kann so groß sein, wie du möchtest, und du kannst so viele Modelle deiner Sammlung verwenden, wie du willst. Je mehr Einheiten du einsetzt, desto länger wird das Spiel dauern und desto spannender wird es sein. Ein Spiel mit etwa hundert Miniaturen pro Seite füllt typischerweise einen Spielabend.

WARSCROLLS & EINHEITEN

Alle Modelle werden durch Warscrolls beschrieben, auf denen alle Regeln für ihren Einsatz im Spiel zu finden sind. Für die Modelle, die du einsetzen willst, benötigst du also Warscrolls.

Modelle kämpfen in Einheiten. Eine Einheit kann aus einem Modell oder mehreren Modellen bestehen, darf aber nicht Modelle von verschiedenen Warscrolls enthalten. Eine Einheit muss als eine einzige Gruppe von Modellen aufgestellt werden, wobei sich jedes Modell innerhalb von 1" um mindestens ein weiteres Modell der Einheit befinden muss, und eine Einheit muss auch jede Art von Bewegung so beenden. Wenn Teile einer Einheit im Verlauf der Schlacht aus irgendeinem Grund von anderen getrennt werden, muss sich die Einheit wieder richtig formieren, wenn sie sich das nächste Mal bewegt.

WERKZEUG DES KRIEGES

Um eine Schlacht austragen zu können, benötigst du ein Maßband und einige Würfel.

Entfernungen werden in *Warhammer: Age of Sigmar* in Zoll gemessen (dargestellt durch dieses Zeichen: "). Gemessen wird immer der kleinste Abstand zwischen den Modellen oder Einheiten, zwischen denen du misst. Du darfst jederzeit beliebige Entfernungen messen. Das Base eines Modells ist kein Teil des Modells, sondern dient nur dazu, dass das Modell nicht umfällt. Daher wird es beim Messen von Entfernungen nicht berücksichtigt.

Warhammer: Age of Sigmar benutzt sechsseitige Würfel (oft abgekürzt als D6). Wenn eine Regel verlangt, dass du einen D3 würfelst, würfelst du mit einem Würfel und halbiest das Wurfresultat, wobei du aufrundest. Einige Regeln erlauben es dir, einen Würfelwurf zu wiederholen, was heißt, dass du mit einem oder mehreren geworfenen Würfeln erneut würfeln darfst. Ein Würfelwurf darf höchstens einmal wiederholt werden.

Wiederholungswürfe werden immer durchgeführt, bevor Modifikatoren (sofern vorhanden) auf den Wurf angewandt werden.

SCHLACHTFELD

Die Reiche sind voll von wunderschönen Orten und tödlichen Hindernissen.

In *Warhammer: Age of Sigmar* werden Schlachten in der unendlichen Vielfalt aufregender Landschaften der Reiche der Sterblichen ausgetragen, auf öden Vulkanebenen und in gefährlichen Himmelstempeln, in grünen Dschungeln und zyklischen Ruinen. Das Chaos herrscht über alles, und nichts ist vom Fluch des Krieges verschont geblieben. In *Warhammer: Age of Sigmar* kannst du diese fantastischen Landschaften auf deinem eigenen Spielfeld erleben.

Der Spieltisch, das Spielfeld und das Gelände, das du verwendest, bilden dein Schlachtfeld. Ein Schlachtfeld kann jede flache Oberfläche sein, auf der die Modelle stehen können, wie etwa ein Esstisch oder der Fußboden. Es kann jede beliebige Form haben, sofern es mindestens 36" mal 36" groß ist.

Zunächst solltet ihr entscheiden, in welchem der sieben Reiche der Sterblichen die Schlacht stattfindet. Ihr könntet beispielsweise entscheiden, dass eure Schlacht im Reich des Feuers stattfindet. Diese Wahl kann beim Einsatz mancher Fähigkeiten von Bedeutung sein. Wenn ihr euch nicht auf ein Reich einigen könnt, werft jeder einen Würfel, und wer höher würfelt, entscheidet.

Die besten Schlachten werden auf wunderschön gestalteten und gebauten Landschaften ausgetragen, doch ob du sehr viel Gelände oder nur einige wenige Geländestücke hast, spielt keine Rolle. Eine gute Richtlinie ist mindestens ein Geländestück für jeden 24" mal 24" großen Bereich des Spielfelds, weniger ist aber auch in Ordnung und mehr kann zu wirklich interessanten Schlachten führen.

Um beim Platzieren des Geländes zu helfen, kannst du für jeden 24" mal 24" großen Bereich deines Spielfelds zwei Würfel werfen, die Wurfresultate addieren und auf der folgenden Tabelle nachsehen:

Wurf	Geländestücke
2-3	Keine Geländestücke
4-5	2 Geländestücke
6-8	1 Geländestück
9-10	2 Geländestücke
11-12	Wähle: 0 bis 3 Geländestücke

GEHEIMNISVOLLES GELÄNDE

Die Landschaften der Reiche der Sterblichen können deinen Kriegern sowohl eine Hilfe als auch ein Hindernis sein. Sofern nicht anders angegeben, kann ein Modell über Gelände hinwegbewegt werden, aber nicht hindurch (du kannst ein Modell also nicht durch eine durchgehende Mauer oder durch einen Baum bewegen, du könntest es aber darauf oder darüber hinwegklettern lassen). Sobald das gesamte Gelände auf dem Schlachtfeld platziert ist, würfelst oder wählst du für jedes Geländestück eine Regel aus:

GELÄNDETABELLE

Wurf Gelände

- 1 Verdammt:** Wenn sich Einheiten von dir in deiner Heldenphase innerhalb von 3" um dieses Geländestück befinden, kannst du eine davon wählen, die ein Opfer bringt. Tust du dies, so erleidet die gewählte Einheit D3 tödliche Verwundungen, aber du darfst bis zu deiner nächsten Heldenphase zu allen Trefferwürfen der Einheit 1 addieren.
- 2 Arkan:** Wenn sich ein Wizard innerhalb von 3" um dieses Geländestück befindet, addiert er 1 zum Ergebnis jedes Zauberwurfs und jedes Bannwurfs.
- 3 Ermutigend:** Alle Einheiten innerhalb von 3" um dieses Geländestück addieren 1 auf ihren Bravery-Wert.
- 4 Tödlich:** Wirf einen Würfel für jedes Modell, das eine Rennbewegung oder Angriffsbewegung durch dieses Geländestück durchführt oder darauf beendet. Bei einer 1 stirbt das Modell.
- 5 Mystisch:** Wirf in deiner Heldenphase für jede deiner Einheiten, die sich innerhalb von 3" um dieses Geländestück befindet, einen Würfel. Bei einer 1 ist die Einheit verwirrt und kann bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht gewählt werden, wenn du Einheiten wählst, die zaubern, sich bewegen oder attackieren sollen. Bei 2-6 ist die Einheit verzaubert und du kannst für die Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase misslungene Verwendungswürfe wiederholen.
- 6 Düster:** Alle deine Einheiten, die sich in deiner Heldenphase innerhalb von 3" um dieses Geländestück befinden, verursachen bis zu deiner nächsten Heldenphase Angst. Jede Einheit, die sich innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit befindet, die Angst verursacht, zieht 1 von ihrem Bravery-Wert ab.

DIE SCHLACHT BEGINNT

Donner grollt am Himmel, während die Armeen das Schlachtfeld betreten.

Nun seid ihr bereit für den Beginn der Schlacht, doch zuvor müsst ihr noch eure Armeen für den Kampf aufstellen.

AUFSTELLUNG

Bevor die Armeen aufgestellt werden, werfen beide Spieler je einen Würfel; bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt. Der Spieler, der höher gewürfelt hat, muss das Schlachtfeld in zwei gleich große Hälften unterteilen; der Gegner wählt dann eine dieser Hälften als sein Territorium. Einige Beispiele hierfür sind unten abgebildet.



Beginnend mit dem Spieler, der den Würfelwurf gewonnen hat, stellen die Spieler dann abwechselnd eine Einheit nach der anderen auf. Jedes Modell muss in seinem eigenen Territorium und mehr als 12" vom feindlichen Territorium entfernt aufgestellt werden.

Du kannst so lange weiter Einheiten aufstellen, bis du alle Einheiten aufgestellt hast, von denen du willst, dass sie an der Schlacht teilnehmen, oder bis dir der Platz ausgeht. Das ist deine Armee. Zähle die Anzahl der Modelle in deiner Armee – diese Anzahl wird später womöglich noch benötigt. Alle restlichen Einheiten bleiben in Re-

serve und spielen keine Rolle in der folgenden Schlacht, es sei denn das Schicksal will es so.

Der Gegner darf ebenfalls fortfahren, Einheiten aufzustellen. Wenn auch er fertig ist, ist die Aufstellung beendet. Der Spieler, der zuerst mit der Aufstellung fertig ist, wählt immer, wer in der ersten Schlachtrunde den ersten Zug hat.

DER GENERAL

Sobald du alle deine Einheiten fertig aufgestellt hast, ernennst du eines der Modelle, die du aufgestellt hast, zu deinem General. Dein General hat eine Befehlsfähigkeit, die in den Regeln für die Heldenphase gegenüber beschrieben ist.

RUHMREICHER SIEG

In den Reichen der Sterblichen sind Schlachten brutal und gnadenlos, und sie werden bis zum bitteren Ende ausgefochten. Eine Seite kann den Sieg für sich in Anspruch nehmen, wenn sie ihren Feind vernichtet hat oder sich keine feindlichen Krieger mehr auf dem Schlachtfeld befinden. Der Sieger erringt damit sofort einen **großen Sieg** und alle Ehre, die damit einhergeht, während der Besiegte in sein Lager zurückhinken muss, um in Schande seine Wunden zu lecken.

Wenn es nicht möglich war, die Schlacht bis zu ihrem Ende auszufechten oder der Ausgang nicht offensichtlich ist, kann eine Art Ergebnis bestimmt werden, indem für jede Armee die Anzahl der aus dem Spiel genommenen Modelle mit der Anzahl der für die Schlacht aufgestellten Modelle verglichen wird. Indem man diese in Prozentwerten ausdrückt, lässt sich auf einfache Weise ein Sieger ermitteln. Ein solcher Sieg ist nie mehr als ein **knapper Sieg**. Wenn beispielsweise ein Spieler 75 % seiner anfänglichen Modelle verloren hat und der andere Spieler 50 %, so kann der Spieler, der nur 50 % seiner Modelle verloren hat, einen knappen Sieg für sich in Anspruch nehmen.

Modelle, die während des Spiels deiner Armee hinzugefügt werden (zum Beispiel Verstärkungen, beschworene oder wiederbelebte Modelle), zählen nicht zur Anzahl der Modelle in der Armee; wenn unter ihnen aber Verluste entstehen, so zählen diese zu deinen Verlusten.

SOFORTIGER SIEG

Unter bestimmten Umständen möchte ein Spieler vielleicht auf einen sofortigen Sieg drängen. Wenn ein Spieler mindestens ein Drittel mehr Modelle hat als sein Gegner, darf der Spieler, dessen Armee in der Unterzahl ist, ein Ziel von der Sofortiger-Sieg-Tabelle (rechts) wählen, nachdem die Generäle bestimmt wurden. Wenn der in Unterzahl befindliche Spieler das gewählte Ziel erreicht, hat er sofort gewonnen, und ein solcher Sieg ist immer ein **großer Sieg**.

TRIUMPHE

Nachdem etwaige Sofortiger-Sieg-Ziele gewählt wurden und wenn deine Armee in ihrer vorherigen Schlacht einen großen Sieg errungen hat, würfelst du mit einem Würfel auf der Triumph-tabelle rechts.

SOFORTIGER SIEG

Attentat: Der feindliche Spieler wählt eine Einheit mit dem Keyword **HERO**, **WIZARD**, **PRIEST** oder **MONSTER** in seiner Armee. Vernichte diese Einheit.

Eroberung: Wähle ein Geländestück in feindlichem Territorium. Am Ende der vierten Schlachtrunde musst du mindestens ein befreundetes Modell innerhalb von 3" um dieses Geländestück haben.

Vernichtung: Der feindliche Spieler wählt eine Einheit in seiner Armee, die fünf oder mehr Modelle enthält. Vernichte diese Einheit.

Widerstand: Am Ende der sechsten Schlachtrunde musst du noch mindestens ein Modell im Spiel haben, das das Spiel auch auf dem Spielfeld begonnen hat.

TRIUMPH

Wurf Triumph

- 1-2 Gesehnet:** Ein einziges Mal in dieser Schlacht darfst du das Würfergebnis eines einzelnen Würfels zu einem Ergebnis deiner Wahl verändern.
- 3-4 Inspiriert:** In einer einzigen Nahkampfphase dieser Schlacht darfst du alle misslungenen Trefferwürfe einer einzigen Einheit in deiner Armee wiederholen.
- 5-6 Machtvoll:** Addiere 1 zum Wounds-Wert deines Generals.

SCHLACHTRUNDEN

Mächtige Armeen prallen aufeinander. Blut spritzt und Magie fegt über das Schlachtfeld.

Warhammer: Age of Sigmar wird in einer Reihe von Schlachtrunden gespielt, von denen jede aus zwei Zügen besteht – ein Zug für jeden Spieler. Zu Beginn jeder Schlachtrunde werfen beide Spieler je einen Würfel; bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Der Spieler, der höher gewürfelt hat, entscheidet, wer in dieser Schlachtrunde den ersten Zug hat. Jeder Zug besteht aus den folgenden Phasen:

1. Heldenphase

Setze Zauber und heroische Fähigkeiten ein.

2. Bewegungsphase

Bewege Einheiten über das Schlachtfeld.

3. Fernkampfphase

Attackiere mit Missile Weapons (Fernkampfwaffen).

4. Angriffsphase

Stürme mit Einheiten in den Nahkampf.

5. Nahkampfphase

Rücke nach und attackiere mit Melee Weapons (Nahkampfwaffen).

6. Kampfschockphase

Angeschlagene Einheiten testen auf Bravery.

Sobald der erste Spieler mit seinem Zug fertig ist, handelt der zweite Spieler seinen Zug ab. Wenn auch der zweite Spieler fertig ist, ist die aktuelle Schlachtrunde vorüber und die nächste beginnt.

FÄHIGKEITEN VOR DER SCHLACHT

Einige Warscrolls erlauben es dir, eine Fähigkeit einzusetzen, „nachdem die Aufstellung beendet ist“. Diese Fähigkeiten werden vor der ersten Schlachtrunde eingesetzt. Wenn beide Armeen solche Fähigkeiten haben, würfeln beide Spieler je einen Würfel; bei Gleichstand wird erneut gewürfelt. Wer höher gewürfelt hat, setzt seine Fähigkeiten zuerst ein, danach setzt sein Gegner seine ein.

HELDENPHASE

Während die Armeen einander näher kommen, setzen ihre Anführer Zauber ein, opfern den Göttern oder brüllen Befehle.

In deiner Heldenphase kannst du Wizards deiner Armee Zauber wirken lassen (siehe die Regeln für Wizards auf der letzten Seite).

Außerdem haben vielleicht andere Einheiten in deiner Armee Fähigkeiten auf ihren Warscrolls, die in der Heldenphase eingesetzt werden können. Im Allgemeinen können diese nur in deiner eigenen Heldenphase eingesetzt werden. Doch wenn die Beschreibung einer Fähigkeit besagt, dass sie in jeder Heldenphase eingesetzt werden kann, so kann sie in der Heldenphase des Gegners und in deiner eigenen eingesetzt werden. Wenn in einer Heldenphase beide Spieler Fähigkeiten einsetzen können, setzt der Spieler, dessen Zug gerade läuft, alle seine Fähigkeiten zuerst ein.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

In deiner Heldenphase kann dein General eine einzige Befehlsfähigkeit einsetzen. Alle Generäle haben die Befehlsfähigkeit *Ermutigende Gegenwart*, und manche haben noch weitere auf ihrer Warscroll.

Ermutigende Gegenwart: Wähle eine Einheit deiner Armee, die sich innerhalb von 12" um deinen General befindet. Die gewählte Einheit muss bis zu deiner nächsten Heldenphase keinen Kampfschocktest durchführen.

BEWEGUNGSPHASE

Vor dem blutigen Morden bewegen sich die Armeen in Position, und der Boden bebzt unter den Schritten marschierender Krieger.

Beginne deine Bewegungsphase, indem du eine deiner Einheiten wählst und jedes Modell in der gewählten Einheit bewegst, bis du alle Modelle bewegt hast, die du bewegen möchtest. Dann darfst du die nächste Einheit wählen, um sie zu bewegen, bis du so viele Einheiten bewegt hast, wie du möchtest. In einer Bewegungsphase darf kein Modell mehr als einmal bewegt werden.

BEWEGEN

Ein Modell darf in jede Richtung bewegt werden und dabei maximal einen Weg zurücklegen, der dem Move-Wert auf seiner Warscroll entspricht. Das Modell darf vertikal bewegt werden, um Gelände zu erklimmen oder es zu überqueren, es darf sich aber nicht über andere Modelle hinwegbewegen. Kein Teil des Modells darf weiter bewegt werden als der Move-Wert des Modells.

FEINDLICHE MODELLE

Ein Modell darf sich in der Bewegungsphase nicht innerhalb von 3" um feindliche Modelle bewegen. Modelle aus deiner Armee sind befreundete Modelle, und Modelle aus der gegnerischen Armee sind feindliche Modelle.

Einheiten, die die Bewegungsphase innerhalb von 3" um feindliche Einheiten beginnen, müssen entweder stehen bleiben oder sich zurückziehen. Wenn sich die Einheit zurückzieht, muss sie ihre Bewegung mehr als 3" entfernt von allen feindlichen Einheiten beenden. Wenn sich eine Einheit zurückzieht, so darf sie später im Zug nicht mehr schießen und nicht mehr angreifen (siehe unten).

RENNEN

Wenn du in der Bewegungsphase eine Einheit wählst, die sich bewegen soll, kannst du ansagen, dass die Einheit rennen soll. Wirf einen Würfel und addiere das Würfergebnis für die Dauer der Bewegungsphase zum Move-Wert aller Modelle der Einheit. Eine Einheit, die rennt, darf später im Zug nicht mehr schießen und nicht mehr angreifen.

FLIEGEN

Wenn die Warscroll des Modells besagt, dass das Modell fliegen kann, so kann es sich über andere Modelle und Gelände hinwegbewegen, als gäbe es diese nicht. Dennoch darf es seine Bewegung in der Bewegungsphase nicht innerhalb von 3" um einen Feind beenden und kann sich, wenn es sich bereits innerhalb von 3" um einen Feind befindet, nur zurückziehen oder stehen bleiben.

FERNKAMPFPHASE

Ein tödlicher Sturm bricht über der Schlacht aus, als Pfeile und die Geschosse mächtiger Kriegsmaschinen vom Himmel regnen.

In deiner Fernkampfphase kannst du mit Modellen schießen, die mit Missile Weapons (Fernkampfwaffen) bewaffnet sind.

Wähle eine deiner Einheiten. Du darfst keine Einheit wählen, die in diesem Zug gerannt ist oder sich zurückgezogen hat. Jedes Modell der Einheit attackiert mit allen Missile Weapons (Fernkampfwaffen), mit denen es bewaffnet ist (siehe Attackieren). Nachdem alle Modelle der Einheit geschossen haben, kannst du eine weitere Einheit wählen, die schießen soll, bis alle Einheiten, die schießen können, geschossen haben.

ANGRIFFSPHASE

Die Kämpfer werfen sich auf den Feind, um mit Klinge, Hammer und Klaue zu töten.

Jede deiner Einheiten, die sich in deiner Angriffsphase innerhalb von 12" um den Feind befindet, kann eine Angriffsbewegung durchführen. Wähle eine Einheit, die dafür in Frage kommt, und wirf zwei Würfel. Jedes Modell der Einheit kann sich die gewürfelte Summe in Zoll weit bewegen. Du darfst keine Einheit wählen, die in diesem Zug gerannt ist oder sich zurückgezogen hat,

und keine Einheit, die sich innerhalb von 3" zum Feind befindet.

Das erste Modell, das du bewegst, muss seine Bewegung innerhalb von ½" zu einem feindlichen Modell beenden. Wenn das unmöglich ist, schlägt der Angriff fehl und es darf sich kein einziges Modell der angreifenden Einheit bewegen. Sobald du alle Modelle der Einheit bewegt hast, darfst du die nächste zulässige Einheit wählen und mit dieser einen Angriff durchführen, bis alle Einheiten, die angreifen sollen, dies getan haben.

NAHKAMPFPHASE

Das Blutvergießen beginnt, und die verfeindeten Armeen reißen sich gegenseitig in Stücke.

Jede Einheit, die angegriffen hat oder die Modelle innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit hat, kann in der Nahkampfphase mit ihren Melee Weapons (Nahkampfwaffen) angreifen.

Der Spieler, dessen Zug gerade läuft, wählt eine Einheit, mit der er attackiert. Danach attackiert der Gegner mit einer Einheit. Die Spieler wechseln sich so lange ab, bis jede Einheit beider Seiten, die dazu in der Lage ist, attackiert hat. Wenn eine Seite zuerst mit all ihren Attacken fertig ist, handelt die andere Seite alle restlichen Attacken ab, eine Einheit nach der anderen. In einer Nahkampfphase darf keine Einheit mehr als einmal zum Attackieren gewählt werden. Eine Attacke besteht aus zwei Schritten: Zuerst rückt die Einheit nach, dann führst du mit den Modellen der Einheit Attacken durch.

Schritt 1: Wenn du nachrückst, darfst du jedes Modell der Einheit bis zu 3" auf das nächste feindliche Modell zubewegen. Dies gestattet den Modellen der Einheit, näher an den Feind heranzukommen, um diesen zu attackieren.

Schritt 2: Jedes Modell der Einheit attackiert mit allen Melee Weapons (Nahkampfwaffen), mit denen es bewaffnet ist (siehe Attackieren).

KAMPFSCHOCKPHASE

Selbst der Tapferste kann verzagen, wenn die Schrecken der Schlacht ihren Preis fordern.

In der Kampfschockphase müssen beide Spieler Kampfschocktests für Einheiten aus ihrer Armee ablegen, die während des Zuges Modelle verloren haben. Der Spieler, dessen Zug läuft, testet zuerst.

Um einen Kampfschocktest abzulegen, würfelst du einen Würfel und addierst zum Würfergebnis die Anzahl der Modelle der Einheit, die in diesem Zug getötet wurden. Für jeden Punkt, um den die Summe den höchsten Bravery-Wert in der Einheit übersteigt, muss ein Modell der Einheit fliehen und wird aus dem Spiel genommen. Beim Ablegen des Tests addierst du für je zehn Modelle, die sich zum Zeitpunkt des Tests in der Einheit befinden, 1 auf den benutzten Bravery-Wert.

Für Einheiten, die du befehlighst, bestimmst du, welche Modelle fliehen.

ATTACKIEREN

Hiebe prasseln auf den Feind ein und schlagen blutige Wunden.

Wenn eine Einheit attackiert, wählst du zuerst Zieleinheiten für die Attacken der Modelle der Einheit, dann führst du alle Attacken durch und schließlich fügst du den entstandenen Schaden den Zieleinheiten zu.

Wie viele Attacken ein Modell durchführen kann, hängt von den Waffen ab, mit denen es bewaffnet ist. Welche Waffenoptionen ein Modell hat, steht in seiner Beschreibung auf seiner Warscroll. Missile Weapons (Fernkampfwaffen) können in der Fernkampfphase eingesetzt werden, Melee Weapons (Nahkampfwaffen) in der Nahkampfphase. Die Anzahl der Attacken, die ein Modell durchführen kann, entspricht dem Attacks-Wert der Waffen, die es einsetzen kann.

ZIELE WÄHLEN

Als Erstes musst du Zieleinheiten für die Attacken wählen. Um eine feindliche Einheit attackieren zu können, muss ein feindliches Modell dieser Einheit in Reichweite der attackierenden Waffe (d. h. innerhalb der maximalen Entfernung in Zoll, die dem Range-Wert der Waffe entspricht) und für den Attackierenden sichtbar sein (im Zweifelsfall beuge dich über das Schlachtfeld, um dies aus dem Blickwinkel des Modells zu überprüfen). Ein attackierendes Modell kann durch andere Modelle seiner eigenen Einheit hindurchsehen.

Wenn ein Modell mehr als eine Attacke hat, kannst du seine Attacken frei zwischen zulässigen Zieleinheiten aufteilen. Wenn ein Modell seine Attacken auf zwei oder mehr feindliche Einheiten aufteilt, musst du zuerst alle Attacken gegen eine Einheit abhandeln, bevor du dich mit der nächsten Einheit befasst.

ATTACKEN DURCHFÜHREN

Attacken können eine nach der anderen durchgeführt werden; manchmal kannst du auch die Würfel der Attacken auf einmal würfeln. Eine einzelne Attacke wird anhand des folgenden Attackenvorgangs abgehandelt:

1. Trefferwurf: Wirf einen Würfel. Wenn das Wurfresultat größer oder gleich dem To-Hit-Wert der attackierenden Waffe ist, so trifft die Attacke und du musst einen Verwundungswurf ablegen. Wenn nicht, schlägt die Attacke fehl und der Attackenvorgang endet.

2. Verwundungswurf: Wirf einen Würfel. Wenn das Wurfresultat größer oder gleich dem To-Wound-Wert der attackierenden Waffe ist, so verursacht die Attacke Schaden und der Gegner muss einen Schutzwurf ablegen. Wenn nicht, schlägt die Attacke fehl und der Attackenvorgang endet.

3. Schutzwurf: Der Gegner wirft einen Würfel und modifiziert den Wurf um den Rend-Wert der attackierenden Waffe. Wenn die Waffe beispielsweise einen Rend-Wert von -1 hat, wird 1

vom Schutzwurf abgezogen. Wenn das Ergebnis größer oder gleich dem Save-Wert der Modelle der Zieleinheit ist, ist die Verwundung verhindert und der Attackenvorgang endet. Wenn nicht, ist die Attacke erfolgreich und du musst den Schaden an der Zieleinheit ermitteln.

4. Schaden ermitteln: Sobald alle Attacken einer Einheit durchgeführt wurden, verursacht jede erfolgreiche Attacke eine Anzahl Verwundungen entsprechend dem Damage-Wert der Waffe. Die meisten Waffen haben einen Damage-Wert von 1, manche aber verursachen 2 oder mehr Verwundungen, was selbst dem mächtigsten Feind arge Verletzungen beibringen oder mit nur einem Hieb gleich mehrere Feinde auf einmal spalten kann!

Um mehrere Attacken gleichzeitig durchführen zu können, müssen alle diese Attacken den gleichen To-Hit-, To-Wound-, Rend- und Damage-Wert haben und gegen dieselbe feindliche Einheit gerichtet sein. Ist das der Fall, führst du zuerst alle Trefferwürfe gleichzeitig durch, dann alle Verwundungswürfe; dann führt der Gegner alle Schutzwürfe durch, dann addierst du die Anzahl der verursachten Verwundungen auf.

SCHADEN ZUFÜGEN

Nachdem alle Attacken einer Einheit durchgeführt wurden, teilt der Spieler, der die Zieleinheit befiehlt, alle verursachten Verwundungen Modellen der Zieleinheit zu, wie er es für richtig hält (die Modelle müssen nicht in Reichweite oder für die attackierende Einheit sichtbar sein). Wenn einer Einheit Schaden zugefügt wird und du einem Modell eine Verwundung zuteilst, musst du fortfahren, diesem Modell Verwundungen zuzuteilen, bis es entweder tot ist oder keine weiteren Verwundungen mehr zugeteilt werden müssen.

Wenn die Anzahl von Verwundungen, die ein Modell in der Schlacht erlitten hat, seinen Wounds-Wert erreicht hat, wurde das Modell getötet. Lege das Modell zur Seite – es wird aus dem Spiel genommen. Auf einigen Warscrolls sind Fähigkeiten zu finden, die Verwundungen heilen können. Eine geheilte Verwundung hat keinen weiteren Effekt. An einem getöteten Modell kann man keine Verwundungen heilen.

TÖDLICHE VERWUNDUNGEN

Manche Attacken verursachen tödliche Verwundungen. Für eine tödliche Verwundung wird kein Trefferwurf, kein Verwundungswurf und kein Schutzwurf abgelegt. Teile einfach nur die Verwundungen wie oben beschrieben Modellen der Zieleinheit zu.

DECKUNG

Wenn sich alle Modelle einer Einheit in oder auf einem Geländestück befinden, kannst du 1 auf alle ihre Schutzwürfe addieren. Das stellt die Deckung dar, die ihnen das Gelände bietet. In der Nahkampfphase kommt dieser Modifikator nicht zur Anwendung, wenn die Einheit, für die du Schutzwürfe ablegst, im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

WIZARDS

Die Reiche sind von Magie durchdrungen, und diese ist ein brodelnder Quell der Macht für jeden, der versteht, sie einzusetzen.

Bei einigen Modellen ist auf der Warscroll angegeben, dass es sich um einen Wizard (Zauberer) handelt. Du kannst einen Wizard in deiner Heldenphase Zauber wirken und in der gegnerischen Heldenphase Zauber bannen lassen. Wie viele Zauber ein Wizard in jedem Zug zu wirken oder zu bannen versuchen kann, steht auf seiner Warscroll.

ZAUBER WIRKEN

Jeder Wizard kann, zusätzlich zu allen auf seiner Warscroll angegebenen Zaubern, die unten beschriebenen Zauber einsetzen. In einem Zug kann ein Wizard jeden Zauber nicht mehr als einmal zu wirken versuchen.

Um einen Zauber zu wirken, wirfst du zwei Würfel. Ist die Summe größer oder gleich dem Zauberwert des Zaubers, so wurde der Zauber erfolgreich gewirkt.

Wenn ein Zauber gewirkt wurde, kann sich der Gegner entscheiden, einen beliebigen seiner Wizards, der sich innerhalb von 18" um den Urheber des Zaubers befindet und diesen sehen kann, versuchen zu lassen, den Zauber zu bannen, bevor dessen Wirkung eintritt. Um einen Zauber zu bannen, wirfst du zwei Würfel. Wenn die Summe höher ist als der Wurf, mit dem der Zauber gewirkt wurde, so tritt die Wirkung des Zaubers nicht ein. Pro Zauber darf nicht mehr als ein Bannversuch unternommen werden.

ARKANES GESCHOSS

Arkane Geschoss hat einen Zauberwert von 5. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Wizard, die der Wizard sehen kann. Die gewählte Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen.

MYSTISCHER SCHILD

Mystischer Schild hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du den Wizard oder eine befreundete Einheit innerhalb von 18" um den Wizard, die der Wizard sehen kann. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du 1 zu allen Schutzwürfen der gewählten Einheit addieren.

DIE WICHTIGSTE REGEL

In einem Spiel, das so detailliert und umfangreich ist wie *Warhammer: Age of Sigmar*, kann es geschehen, dass man nicht ganz sicher ist, wie eine bestimmte Spielsituation zu regeln ist. Wenn dies geschieht, besprich dich kurz mit deinem Gegner. Wendet dann die Lösung an, die euch am sinnvollsten erscheint (oder die euch am meisten Spaß macht!). Wenn ihr euch nicht unmittelbar auf eine Lösung einigen könnt, solltet ihr beide jeweils einen Würfel werfen, und der Spieler, der höher würfelt, entscheidet, was geschieht. Dann könnt ihr den Kampf fortsetzen!