

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

GELÄNDE



**WARSCROLLS
KOMPENDIUM**

EINLEITUNG

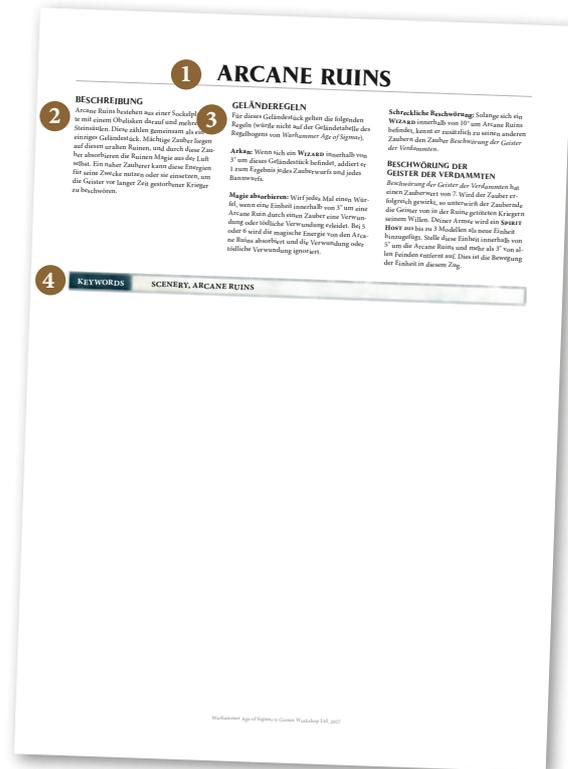
Das Chaos dehnt seine Herrschaft über die Reiche der Sterblichen aus. Aus einst stolzen Städten sind unheimliche Ruinen geworden, durch die sich fremdartige magische Energien winden wie ruhelose Schlangen. Burgen erheben sich leer und tot über Aasfeldern, die sich bis an den

Horizont erstrecken. Portale erstrahlen in andersweltlichem Licht, und unter dem Blätterdach dunkler Wälder flüstern die Schatten. Inmitten dieser arkanen Ruinen und verfluchten Lande tragen die Armeen des Zeitalters des Sigmar ihre Kämpfe aus.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name oder die Bezeichnung des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, für welches Modell die Gelände-Warscroll benutzt wird.
- 3. Geländeregeln:** Die Geländeregeln werden verwendet, um den Teil der Effekte des Geländestücks auf das Spiel zu beschreiben, den die normalen Regeln des Spiels nicht abdecken.
- 4. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste mit Schlüsselbegriffen, sogenannten Keywords. Gelegentlich wird dir eine Regel sagen, dass sie nur bei Modellen zur Anwendung kommt, auf deren Warscroll ein bestimmtes Keyword aufgeführt ist.



ARCANE RUINS

BESCHREIBUNG

Arcane Ruins bestehen aus einer Sockelplatte mit einem Obelisken darauf und mehreren Steinsäulen. Diese zählen gemeinsam als ein einziges Geländestück. Mächtige Zauber liegen auf diesen uralten Ruinen, und durch diese Zauber absorbieren die Ruinen Magie aus der Luft selbst. Ein naher Zauberer kann diese Energien für seine Zwecke nutzen oder sie einsetzen, um die Geister vor langer Zeit gestorbener Krieger zu beschwören.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Arkan: Wenn sich ein **WIZARD** innerhalb von 3" um dieses Geländestück befindet, addiert er 1 zum Ergebnis jedes Zauberwurfs und jedes Bannwurfs.

Magie absorbieren: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn eine Einheit innerhalb von 3" um eine Arcane Ruin durch einen Zauber eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei 5 oder 6 wird die magische Energie von den Arcane Ruins absorbiert und die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

Schreckliche Beschwörung: Solange sich ein **WIZARD** innerhalb von 10" um Arcane Ruins befindet, kennt er zusätzlich zu seinen anderen Zaubern den Zauber *Beschwörung der Geister der Verdammten*.

BESCHWÖRUNG DER GEISTER DER VERDAMMTEN

Beschwörung der Geister der Verdammten hat einen Zauberwert von 7. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, so unterwirft der Zaubernde die Geister von in der Ruine getöteten Kriegerern seinem Willen. Deiner Armee wird ein **SPIRIT HOST** aus bis zu 3 Modellen als neue Einheit hinzugefügt. Stelle diese Einheit innerhalb von 5" um die Arcane Ruins und mehr als 3" von allen Feinden entfernt auf. Dies ist die Bewegung der Einheit in diesem Zug.

KEYWORDS

SCENERY, ARCANE RUINS

CHAPEL

BESCHREIBUNG

Eine Chapel besteht aus einem einzelnen Gebäude. Diese Relikte der Zivilisation inspirieren Sigmars Gefolgsleute zu Akten großen Mutes und ermöglichen es Priestern, um wundersame Heilung zu beten.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Schrein des Sigmar: Für Einheiten der **ORDER**, die eine Chapel bemannt oder sich innerhalb von 6" um eine Chapel befinden, werden keine Kampfschocktests abgelegt.

Garnison: Eine Einheit kann eine Chapel bemannt, wenn sich alle Modelle der Einheit zu Beginn ihrer Bewegungsphase innerhalb von 6" von der Chapel befinden oder wenn sie während der Aufstellung für die Schlacht innerhalb von 6" von der Chapel aufgestellt werden könnten. Entferne die bemanntende Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie zur Seite.

Eine Einheit, die ein Gebäude bemannt, kann normal attackieren und attackiert werden, mit der Ausnahme, dass Reichweiten und Sichtbarkeit für Modelle im Gebäude vom Gebäudemodell aus ermittelt werden. Wenn die Garnison attackiert wird, gilt sie als in Deckung befindlich.

Ein **HERO** und eine weitere Einheit können eine Chapel bemannt. Modelle können kein Gebäude betreten, das vom Feind bemannt ist.

Eine bemanntende Einheit kann ein Gebäude in einer zukünftigen Bewegungsphase mit ihrer Bewegung verlassen. Um dies zu tun stellst du sie so auf, dass sich die Einheit innerhalb von 6" vom Gebäude und mehr als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt befindet.

Heiliges Gebet: Wenn ein **PRIEST** eine Chapel bemannt oder sich innerhalb von 6" um eine Chapel befindet, kann er in deiner Heldenphase ein Gebet der Heilung sprechen. Wenn er dies tut, wählst du ein Modell innerhalb von 3" und wirfst einen Würfel; bei 2 oder mehr werden bei dem Modell D3 Verwundungen geheilt.

KEYWORDS

SCENERY, CHAPEL

DEATHKNELL WATCH

BESCHREIBUNG

Eine Deathknell Watch besteht aus einem einzelnen Gebäude mit einer komplizierten Signalstation, die benutzt werden kann, um den Beschuss feindlicher Einheiten zu koordinieren.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Signalstation: Wenn dieses Gebäude von Modellen deiner Armee bemannt ist, kannst du in deiner Heldenphase eine feindliche Einheit wählen, die von diesem Gebäude aus sichtbar ist. In deiner nächsten Fernkampfphase darfst du alle Trefferwürfe gegen die gewählte Einheit wiederholen.

Garnison: Eine Einheit kann eine Deathknell Watch bemannt, wenn sich alle Modelle der Einheit zu Beginn ihrer Bewegungsphase innerhalb von 6" von der Deathknell Watch befinden oder wenn sie während der Aufstellung für die Schlacht innerhalb von 6" von der Deathknell Watch aufgestellt werden könnten. Entferne die bemanntende Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie zur Seite.

Eine Einheit, die ein Gebäude bemannt, kann normal attackieren und attackiert werden, mit der Ausnahme, dass Reichweiten und Sichtbarkeit für Modelle im Gebäude vom Gebäudemodell aus ermittelt werden. Wenn die Garnison attackiert wird, gilt sie als in Deckung befindlich.

Ein **HERO** und eine weitere Einheit können eine Deathknell Watch bemannt. Modelle können kein Gebäude betreten, das vom Feind bemannt ist.

Eine bemanntende Einheit kann ein Gebäude in einer zukünftigen Bewegungsphase mit ihrer Bewegung verlassen. Um dies zu tun stellst du sie so auf, dass sich die Einheit innerhalb von 6" vom Gebäude und mehr als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt befindet.

Zinnen: Modelle, die eine Deathknell Watch bemannt, dürfen auf ihren Zinnen aufgestellt werden. Du kannst einfach beliebige Modelle der Garnison auf die Zinnen stellen, wenn du möchtest – sie gelten in allen Belangen als Teil der Garnison, aber es so lässt sich gut zeigen, welche Einheit das Gebäude bemannt und dass du es kontrollierst. Das hindert feindliche Modelle nicht daran, die Zinnen anzugreifen (natürlich vorausgesetzt es gibt dort genug Platz, um die Modelle zu platzieren).

KEYWORDS

SCENERY, DEATHKNELL WATCH

DREADFIRE PORTAL

BESCHREIBUNG

Ein Dreadfire Portal besteht aus einem einzelnen Modell. Es ist eine schmale Treppe, die zu einem großen Podest führt, auf dem zwei magische Säulen stehen, um die mystische Flammen lodern. Von Dreadfire Portals geht eine Aura der Furcht aus, und Kriegsherren von ausreichender Macht können diese Macht in sich aufnehmen und nutzen. Zauberer, die auf dem Dreadfire Portal stehen, können zwischen seinen brennenden Säulen hindurch Feuer auf den Feind schleudern.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Aura des Schreckens: Ein **HERO**, der sich auf der oberen Plattform des Dreadfire Portals befindet, kann in deiner Heldenphase versuchen, dessen Aura des Schreckens seinem Willen zu unterwerfen. Wenn er dies tut, wirf einen Würfel. Bei einer 1 hat der Held versagt und erleidet eine tödliche Verwundung. Bei 2 oder mehr hatte er Erfolg; für den Rest des Spiels müssen feindliche Einheiten, die sich in der Kampf-schockphase innerhalb von 3" um ihn befinden, 1 von ihrem Bravery-Wert abziehen.

Schreckensfeuer: Ein **WIZARD** auf der oberen Plattform eines Dreadfire Portals kennt zusätzlich zu seinen anderen Zaubern den Zauber *Schreckensfeuer*.

SCHRECKENSFEUER

Der Zauberer bedient sich der Macht des Dreadfire Portals, um eine mystische Feuerwand gegen den Feind zu schicken. *Schreckensfeuer* hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine feindliche Einheit, die der Zaubernde sehen kann. Diese Einheit wird von magischem Feuer umhüllt und erleidet D6 tödliche Verwundungen. Wirf dann einen Würfel für jede andere Einheit (Freund wie Feind), die sich innerhalb von 3" um die Einheit befindet. Bei einer 4 oder mehr springen Flammen auch auf diese Einheit über und sie erleidet 1 tödliche Verwundung.

KEYWORDS

SCENERY, DREADFIRE PORTAL

DREADSTONE BLIGHT

BESCHREIBUNG

Ein Dreadstone Blight besteht aus einem einzelnen Modell. Diese arkanen Orte wurden einst benutzt, um magische Energien zu bändigen, sind aber seit langer Zeit verfallen. Mittlerweile sind sie befleckt vom Blut Tausender Opfer und verdorben von den Ritualen jener, die bereit waren, im Austausch für unermessliche Macht einen Pakt mit bösen Geistern einzugehen.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Arkan: Wenn sich ein **WIZARD** innerhalb von 3" um dieses Geländestück befindet, addiert er 1 zum Ergebnis jedes Zauberwurfs und jedes Bannwurfs.

Verfluchtes Geschoss: Wenn ein **WIZARD** sich innerhalb von 3" um ein Dreadstone Blight befindet und den Zauber *Arkane Geschoss* mit einem Zauberwurf von 7 oder mehr wirkt, verursacht der Zauber D6 tödliche Verwundungen statt D3. Beträgt der Zauberwurf 9 oder mehr, so verursacht der Zauber stattdessen 6 tödliche Verwundungen.

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.

KEYWORDS

SCENERY, DREADSTONE BLIGHT

ETERNITY STAIR

BESCHREIBUNG

Eine Eternity Stair besteht aus einem einzelnen Modell. Jeder dieser uralten Knotenpunkte der Macht besteht aus einer hohen Säule, um die sich eine lange Wendeltreppe windet. An der Spitze der Treppe befindet sich eine mystische, runenverzierte Plattform. Diese magischen Runen können einem Krieger Macht verleihen oder ihn an den Rand des Wahnsinns treiben. Ein berühmter Krieger, der eine Eternity Stair erklimmt, kann seine Götter bitten, den Feind mit ewigen Schmerzen zu strafen.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Mystisch: Wirf in deiner Heldenphase für jede deiner Einheiten, die sich innerhalb von 3" um dieses Geländestück befinden, 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 Verwundungswürfe wiederholen.

Ewige Schmerzen: Wenn sich ein **HERO** deiner Armee in deiner Heldenphase auf der obersten Ebene der Eternity Stair befindet, kann er seine Götter bitten, den Feind mit ewigen Schmerzen zu strafen. Wenn er dies tut, wählst du eine feindliche Einheit, die der Held sehen kann, und wirfst einen Würfel. Addiere 1, falls es sich bei dem Helden um einen **PRIEST** handelt. Bei einer 5 oder mehr wird die gewählte Einheit von Schmerzen gepeinigt; für den Rest der Schlacht muss dein Gegner für diese Einheit Trefferwürfe von 6 wiederholen.

KEYWORDS

SCENERY, ETERNITY STAIR

GARDEN OF MORR

BESCHREIBUNG

Ein Garden of Morr besteht aus drei Mausoleen, einer Statue, einem Tor und mehreren Mauersektionen, die gemeinsam als ein einzelnes Geländestück zählen. Ein Garden of Morr ist ein unheimlicher, trostloser Ort und trägt einen mächtigen Fluch, der jenen Macht verleiht, die die Magie des Todes einsetzen.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Domäne der Toten: In deiner Heldenphase wird bei jedem Modell mit dem Schlüsselwort (Keyword) **DEATH** deiner Armee, das sich innerhalb von 3" um einen Garden of Morr befindet, 1 Verwundung geheilt.

Monument des Shyish: Alle **WIZARDS** mit dem Schlüsselwort (Keyword) **DEATH**, die sich innerhalb von 3" um die Statue eines Gardens of Morr befinden, addieren 1 zu ihren Zauber- und Bannwürfen.

Erwachen der Toten: Solange sie sich innerhalb von 3" um einen Garden of Morr befinden, kennen **WIZARDS** deiner Armee zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den folgenden Zauber.

TOTE ERWECKEN

Tote erwecken hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, darfst du eine Einheit aus bis zu 20 **ZOMBIES** aufstellen. Stelle diese Einheit innerhalb von 5" um den Garden of Morr und mehr als 3" von allen Feinden entfernt auf. Dies ist die Bewegung der Einheit in diesem Zug.

KEYWORDS

SCENERY, GARDEN OF MORR

TEMPLE OF SKULLS

BESCHREIBUNG

Ein Temple of Skulls besteht aus einem einzelnen Modell. Er ist ein Schrein der Götter des Chaos, die jenen Macht verleihen, die bereit sind, Opfer zu bringen, und ihre finsternen Champions stärken, falls es diesen gelingt, den Schrein zu erreichen. Diese Tempel werden auch eigens an Orten errichtet, wo Helden auf dem verfallenen Plateau für Götter und ihre Anhänger weithin deutlich sichtbar sind.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Verfallenes Plateau: Wenn ein **TOTEM** deiner Armee auf einem Temple of Skulls steht, verdoppelst du die Reichweite aller seiner Fähigkeiten. Wenn dein General auf einem Temple of Skulls steht, verdoppelst du die Reichweite seiner Befehlsfähigkeit *Ermutigende Gegenwart*.

Schrein des Chaos: Für jeden **HERO** des **CHAOS**, der auf einem Temple of Skulls steht, kannst du misslungene Trefferwürfe wiederholen, denn der wachsame Blick seines Meisters ruht auf ihm. Zusätzlich kann jeder **WIZARD** des **CHAOS**, der auf einem Temple of Skulls steht, in jeder Heldenphase einen Zauber- oder Bannwurf wiederholen.

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.

KEYWORDS

SCENERY, TEMPLE OF SKULLS

WALLS AND FENCES

BESCHREIBUNG

Ein Set Walls and Fences besteht aus vier Mauern, fünf Zäunen und zwei Wegweisern. Diese Teile können als ein einziges Geländestück gemeinsam oder als mehrere Geländestücke verteilt aufgestellt werden. Mauern und Zäune sind überall zu finden, wo Sterbliche siedeln, und in der Schlacht können sie als Barrikaden dienen.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Barrikade: Wenn sich alle Modelle einer Einheit innerhalb von 3" um eine Mauer oder einen Zaun und auf derselben Seite davon befinden, so erhält die Einheit die Vorzüge von Deckung gegen Attacken von Modellen, die sich auf der anderen Seite der Mauer oder des Zauns befinden.

Wegweiser in den Krieg: Einheiten, die ihre Bewegungsphase innerhalb von 6" um einen Wegweiser beginnen, können sich in dieser Phase 1" weiter bewegen.

KEYWORDS

SCENERY, WALLS AND FENCES

WATCHTOWER

BESCHREIBUNG

Ein Watchtower besteht aus einem einzelnen Gebäudemodell. Ein Watchtower ist eine mächtige Bastion gegen feindliche Attacken und eignet sich ideal, um von ihm aus Gegenangriffe zu befehlen.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Befehlsturm: Wenn ein **HERO** deiner Armee einen Watchtower bemannt, kannst du 6" zur Reichweite jeder seiner Befehlsfähigkeiten addieren. Außerdem kann er zu Beginn deiner Angriffsphase einen Gegenangriff befehlen. Für den Rest der Phase kannst du für Einheiten, die sich innerhalb von 18" um den Watchtower befinden, Angriffswürfe wiederholen.

Garnison: Eine Einheit kann einen Watchtower bemannen, wenn sich alle Modelle der Einheit zu Beginn ihrer Bewegungsphase innerhalb von 6" von dem Watchtower befinden oder wenn sie während der Aufstellung für die Schlacht innerhalb von 6" von dem Watchtower aufgestellt werden könnten. Entferne die bemannde Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie zur Seite.

Eine Einheit, die ein Gebäude bemannt, kann normal attackieren und attackiert werden, mit der Ausnahme, dass Reichweiten und Sichtbarkeit für Modelle im Gebäude vom Gebäudemodell aus ermittelt werden. Wenn die Garnison attackiert wird, gilt sie als in Deckung befindlich.

Ein **HERO** und eine weitere Einheit können einen Watchtower bemannen. Modelle können kein Gebäude betreten, das vom Feind bemannt ist.

Eine bemannde Einheit kann ein Gebäude in einer zukünftigen Bewegungsphase mit ihrer Bewegung verlassen. Um dies zu tun stellst du sie so auf, dass sich die Einheit innerhalb von 6" vom Gebäude und mehr als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt befindet.

Zinnen: Modelle, die einen Watchtower bemannen, dürfen auf seinen Zinnen aufgestellt werden. Du kannst einfach beliebige Modelle der Garnison auf die Zinnen stellen, wenn du möchtest – sie gelten in allen Belangen als Teil der Garnison, aber es so lässt sich gut zeigen, welche Einheit das Gebäude bemannt und dass du es kontrollierst. Das hindert feindliche Modelle nicht daran, die Zinnen anzugreifen (natürlich vorausgesetzt es gibt dort genug Platz, um die Modelle zu platzieren).

KEYWORDS

SCENERY, WATCHTOWER

WITCHFATE TOR

BESCHREIBUNG

Ein Witchfate Tor besteht aus einem einzelnen Modell. In diesem verlassenen Magierturm sind immer noch einige Artefakte zu finden, und ein schlauer Zauberer kann diese für seine eigenen Zwecke nutzen.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Garnison: Eine Einheit kann einen Witchfate Tor bemannen, wenn sich alle Modelle der Einheit zu Beginn ihrer Bewegungsphase innerhalb von 6" davon befinden oder wenn sie während der Aufstellung für die Schlacht innerhalb von 6" davon aufgestellt werden könnten. Entferne die bemannde Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie zur Seite.

Eine Einheit, die ein Gebäude bemannt, kann normal attackieren und attackiert werden, mit der Ausnahme, dass Reichweiten und Sichtbarkeit für Modelle im Gebäude vom Gebäudemodell aus ermittelt werden. Wenn die Garnison attackiert wird, gilt sie als in Deckung befindlich.

Ein **HERO** und eine weitere Einheit können einen Witchfate Tor bemannen. Modelle können kein Gebäude betreten, das vom Feind bemannt ist.

Eine bemannde Einheit kann ein Gebäude in einer zukünftigen Bewegungsphase mit ihrer Bewegung verlassen. Um dies zu tun stellst du sie so auf, dass sich die Einheit innerhalb von 6" vom Gebäude und mehr als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt befindet.

Zinnen: Modelle, die einen Witchfate Tor bemannen, dürfen auf seinen Zinnen aufgestellt werden. Du kannst einfach beliebige Modelle der Garnison auf die Zinnen stellen, wenn du möchtest – sie gelten in allen Belangen als Teil der Garnison, aber es so lässt sich gut zeigen, welche Einheit das Gebäude bemannt und dass du es kontrollierst. Das hindert feindliche Modelle nicht daran, die Zinnen anzugreifen (natürlich vorausgesetzt es gibt dort genug Platz, um die Modelle zu platzieren).

Arkane Bibliothek: Addiere 1 zu allen Zauber- und Bannwürfen eines **WIZARDS**, der einen Witchfate Tor bemannt. Jedes Mal, wenn irgendein **WIZARD** auf dem Schlachtfeld einen Zauber wirkt, kann ein **WIZARD**, der einen Witchfate Tor bemannt, die Bibliothek besuchen und versuchen, den Zauber auch zu erlernen. Wirf einen Würfel. Bei 4 oder mehr lernt der Wizard den Zauber und kennt ihn für den Rest der Schlacht. Bei einem Wurf von 1, 2 oder 3 schlägt der Wizard versehentlich einen verfluchten Folianten auf und erleidet 1 tödliche Verwundung.

KEYWORDS

SCENERY, WITCHFATE TOR

SKULLVANE MANSE, LAIR OF THE ASTROMÄNCER

BESCHREIBUNG

Ein Skullvane Manse besteht aus einem einzelnen Gebäudemodell. Es ist aus Holz und Stein zusammengeschnitten und wurde einst als Behausung für einen mächtigen Astromanten gebaut, im Laufe der Jahrhunderte aber immer wieder um- und ausgebaut. Manche Skullvane Mansen haben noch immer ihre Sternenspektatorien – Speicher für arkanen Ausrüstungsgegenstände, die bei Wahrsagern und Astro-Sehern sehr begehrt sind –, andere hingegen wurden zu militärischen Gebäuden umfunktioniert und erhielten Wehrgänge und Zinnen. Ob es nun an dem guten Überblick über das Schlachtfeld liegt, den Generäle darauf genießen, oder an dem mystischen Wissen, das ihnen von der uralten Magie gewährt wird, sie stellen eine verblüffende strategische Fähigkeit zur Schau, wenn sie sich auf den Zinnen eines Skullvane Mansen befinden.

GELÄNDEREGELN

Für dieses Geländestück gelten die folgenden Regeln (würfle nicht auf der Geländetabelle des Regelbogens von *Warhammer Age of Sigmar*).

Garnison: Eine Einheit kann ein Skullvane Manse besetzen, wenn sich alle Modelle der Einheit zu Beginn ihrer Bewegungsphase innerhalb von 6" davon befinden oder wenn sie während der Aufstellung für die Schlacht innerhalb von 6" davon aufgestellt werden könnten. Entferne die besetzende Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie zur Seite.

Eine Einheit, die ein Gebäude besetzt, kann normal attackieren und angegriffen werden, mit der Ausnahme, dass Reichweiten und Sichtbarkeit für Modelle im Gebäude vom Gebäudemodell aus ermittelt werden. Wenn die Garnison angegriffen wird, gilt sie als in Deckung befindlich.

Ein **HERO** und zwei weitere Einheiten können ein Skullvane Manse besetzen. Modelle können kein Gebäude betreten, das vom Feind besetzt ist.

Eine besetzende Einheit kann ein Gebäude in einer zukünftigen Bewegungsphase mit ihrer Bewegung verlassen. Um dies zu tun stellst du sie so auf, dass sich die Einheit innerhalb von 6" vom Gebäude und mehr als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt befindet.

Zinnen: Modelle, die ein Skullvane Manse besetzen, dürfen auf seinen Zinnen aufgestellt werden, falls es welche hat. Du kannst einfach beliebige Modelle der Garnison auf die Zinnen stellen, wenn du möchtest – sie gelten in allen Belangen als Teil der Garnison, aber so lässt sich gut zeigen, welche Einheit das Gebäude besetzt und dass du es kontrollierst. Das hindert feindliche Modelle nicht daran, die Zinnen anzugreifen (natürlich vorausgesetzt es gibt dort genug Platz, um die Modelle zu platzieren).

Blanker Fels: Wenn eine Einheit, die ein Skullvane Manse besetzt, in der Nahkampfphase angegriffen wird, ziehe 1 vom Ergebnis aller Trefferwürfe für die angreifende Einheit ab, solange es sich nicht um ein **MONSTER** oder eine fliegende Einheit handelt.

Erstaunliche strategische Übersicht: Solange dein General sich auf den Zinnen eines Skullvane Mansen befindet, wenn dafür gewürfelt wird, wer den ersten Zug in einer Schlachtrunde erhält, kannst du 1 zu deinem Wurf addieren.

Sternenspektatorium: Wenn ein **CELESTIAL WIZARD** aus deiner Armee ein Skullvane Manse besetzt, das ein Sternenspektatorium hat, kannst du für diesen in jeder Heldenphase einen einzelnen Zauber- oder Bannwurf wiederholen.

Sternenschicksal: Ein **WIZARD**, der ein Skullvane Manse besetzt, kennt den Zauber *Sternenschicksal* zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die er beherrscht.

STERNENSCHICKSAL

Ein geübter Anwender der mystischen Künste kann die arkanen Instrumente im Versteck des Astromanten benutzen, um die Zukunft vorherzusagen und sogar zu verändern. *Sternenschicksal* hat einen Zauberwert von 5. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, wirfst du einen D3; du darfst vor deiner nächsten Heldenphase eine diesem Würfelwurf entsprechende Anzahl an Würfeln wiederholen.