

WARHAMMER®

DISKWARERS™

DEUTSCHE AUSGABE



SPIELREGELN

EINLEITUNG

Willkommen in der Alten Welt, einem Ort, der von Machtkämpfen und Krieg zerrüttet ist. Angeführt von den teuflischen Dienern des Chaos, die mit Schlachtgeheul nach Süden ziehen, und den wilden Orkhorden aus den Randgebieten der Königreiche, säen die Mächte der Zerstörung Feuer und Tod in allen zivilisierten Ländern. Indessen haben die Kräfte der Ordnung das gewaltige Heer und die schlagkräftige Artillerie des Imperiums mobilisiert. Auch die uralte Magie des schwindenden Reichs der Hochelfen steht ihnen zur Seite. Aus jedem Winkel der Alten Welt ziehen Armeen in die Schlacht, angeführt von mächtigen Helden, die ihre Heimat beschützen, die Gunst ihrer dunklen Gottheit erringen oder auch nur den eigenen Blutdurst stillen wollen.

Die Goldene Regel

Wenn die Sonderfähigkeit einer Karte oder Disk den Regeln aus diesem Heft widerspricht, hat die Sonderfähigkeit stets Vorrang.

WAS IST DISKWARS?

Warhammer: Diskwars ist ein rasantes Kampfspiel, das einfach zu lernen, aber schwierig zu meistern ist. Die Spieler kommandieren Armeen mit Helden und Einheiten aus der Warhammer-Spielwelt, dargestellt auf Disks, die im Verlauf des Spiels benutzt werden, um Einheiten zu bewegen, anzugreifen und das Schlachtfeld in ein Meer der Verwüstung zu verwandeln.

Bei *Warhammer: Diskwars* werden Einheiten und Helden nicht mithilfe eines Maßstabs bewegt, sondern durch das Aufstellen und Umdrehen der Disk (das sogenannte Springen). Wenn eine Disk dadurch auf einer anderen landet, bindet sie die darunterliegende Disk. Am Ende der Runde kämpfen alle überlappenden Disks gegeneinander. Man gewinnt das Spiel, indem man alle gegnerischen Truppen vernichtet oder einen speziellen Auftrag erfüllt.

Da Armeen und Schlachtfeld individuell anpassbar sind, ist keine Partie wie die andere.



INHALT



38 KLEINE DISKS



16 MITTELGROSSE DISKS



8 GROSSE DISKS



4 INITIATIVEMARKER



1 SECHSSEITIGER WÜRFEL (w6)



3 KAMPFWÜRFEL



10 WUNDEN-MARKER



45 AKTIVIERUNGS-MARKER



7 VERSTÄRKUNGS-MARKER



22 SCHADENS-MARKER



4 KAMPFFÄHIGKEITS-MARKER



4 SCHLACHTFELD-ECKEN



12 AUFMARSCH-KARTEN



5 GELÄNDEKARTEN



5 SZENARIOKARTEN



1 SPEZIALSZENARIO-KARTE



24 BEFEHLSKARTEN

1 MASSSTAB



5 GELÄNDETEILE (DOPPELSEITIG)

Spielflächen

Es wird dringend empfohlen, eine Tischdecke, Filzmatte oder ähnliches auf die Spielfläche zu legen. Dadurch entsteht zusätzliche Reibung, was verhindert, dass die Disks beim Springen versehentlich verrutschen.

DAS ERSTE SPIEL

Neueinsteigern empfehlen wir, zuerst das Trainingsszenario zu spielen. Es wurde eigens dafür konzipiert, neue Spieler mit den wichtigsten Regeln und Grundlagen des Spiels vertraut zu machen. Anschließend kann man auch mit größeren Armeen auf den verschiedensten Schlachtfeldern gegeneinander antreten. Für das normale Spiel gelten die Aufbauregeln auf S. 12. Bei mehr als zwei Spielern müssen zusätzlich die Mehrspielerregeln auf S. 15 beachtet werden. Regeln und Ausführungen, die nur für das Trainingsszenario gelten, sind mit einem * markiert.

* AUFBAU DES TRAININGSSZENARIOS

In folgenden Schritten wird das Trainingsszenario aufgebaut:

1. Armeen wählen: Die Spieler einigen sich darauf, wer die Imperium-Trainingsarmee (♣) und wer die Ork-Trainingsarmee (♠) spielt. Im Zweifelsfall wird eine Münze geworfen. Jede Armee besteht aus 9 Disks und 4 Befehlskarten, die im Folgenden namentlich aufgeführt sind. Die Armeen wurden nicht nach den Standardregeln zusammengestellt und sind einzig und allein für das Trainingsszenario gedacht.

DISKS DER ORKS

- 1 Grom der Fettsack
- 2 Bogenschützen-Jungz
- 1 Wildschweinreiter-Jungz
- 3 Ork-Jungz
- 1 Felsork-Schamane
- 1 Wolfsreiter

BEFEHLSKARTEN DER ORKS

Annäherung, Kampfeslust, Köder, Waaagh!

DISKS DES IMPERIUMS

- 1 Karl Franz
- 1 Feuermagier
- 2 Hochland-Pistolieri
- 3 Schwertkämpfer aus Marienburg
- 2 Armbrustschützen aus dem Reikland

BEFEHLSKARTEN DES IMPERIUMS

Einkesseln, Myrmidias Segen, Vorstoß, Neu formieren

2. Schlachtfeld definieren: Bei Warhammer: Diskwars gibt es keinen Spielplan. Stattdessen misst man eine etwa 90 x 90 cm große, ebene Spielfläche ab und markiert sie mit den vier beigefügten Schlachtfeldecken. Der Maßstab ist 30 cm lang und kann zum Ausmessen des Schlachtfelds verwendet werden.

3. Marker bereitlegen: Aktivierungs-, Schadens-, Verstärkungs-, Initiative- und Wundenmarker werden sortiert und neben dem Schlachtfeld bereitgelegt.

4. Initiative bestimmen: Jeder Spieler wirft den sechsseitigen Würfel (W6). Wer das höhere Ergebnis erzielt, bekommt den großen Initiativemarker. Bei Gleichstand wird so lange weitergewürfelt, bis es verschiedene Ergebnisse gibt. Der Spieler mit dem großen Initiativemarker ist der Startspieler.

5. Seiten wählen und Aufmarschzonen definieren: Die Spieler setzen sich an gegenüberliegende Seiten des Schlachtfelds und nehmen je 3 Aufmarschkarten, bei denen die Textseite nach unten zeigt. Jeder Spieler platziert seine Aufmarschkarten nebeneinander, möglichst mittig entlang des Schlachtfeldrands. Dadurch entsteht auf jeder Seite eine einzelne, große AUFMARSCHZONE.



GROSSER INITIATIVE-MARKER



AUFMARSCHWERT

AUFMARSCH-KARTE

Binden

Binden bedeutet, dass zwei Disks aufeinander liegen. Die obenliegende Disk BINDET die untenliegende – letztere gilt als die GEBUNDENE Disk. Wenn sich zwischen ihnen eine weitere Disk befindet, wird die unterste nicht von der obersten, sondern nur von der mittleren Disk gebunden.

Beispiel: Auf Disk A liegen zwei weitere Disks (B und C). Disk A wird von Disk B gebunden, welche wiederum von Disk C gebunden wird. Allerdings wird Disk A nicht von Disk C gebunden, da Disk B dazwischen liegt.



6. Disks aufmarschieren lassen: Beginnend mit dem Startspieler platziert jeder seine 9 Disks vollständig in seiner Aufmarschzone. Diese erstreckt sich bis auf mittlere Reichweite vom Schlachtfeldrand aus gemessen (mit dem Maßstab). Disks können beim Aufmarschieren auch übereinander gelegt werden, dürfen aber nicht über den Rand der Aufmarschzone hinausragen.

Jetzt kann das Spiel beginnen.



Beispiel: Diese Abbildung zeigt einen unzulässigen Aufmarsch. Disk 1 ragt über die mittlere Reichweite des Schlachtfeldrands hinaus, Disk 2 ist nicht vollständig auf dem Schlachtfeld und Disk 3 ragt über den Rand der Aufmarschzone hinaus.



Reichweite

Fernkampfangriffe und manche Fähigkeiten haben eine bestimmte Maximalreichweite. Es gibt vier Reichweiten-Kategorien: **KURZ**, **MITTEL**, **GROSS** und **BELAGERUNG**.

Kurze, mittlere und große Reichweite entsprechen den drei Sektionen des Maßstabs. Die Spieler können jederzeit Reichweiten nachmessen. Alle Messungen beginnen immer am kurzen (roten) Ende des Maßstabs (siehe „Fernkampfangriffe“ auf S. 11).

Belagerungsreichweite beschreibt alle Distanzen jenseits der großen Reichweite (also jenseits des Maßstabs).

Beispiel: Diese Abbildung zeigt einen zulässigen Aufmarsch. Disk 1 ist jetzt in mittlerer Reichweite zum Schlachtfeldrand, Disk 2 ist vollständig auf dem Schlachtfeld und Disk 3 ist vollständig in der Aufmarschzone.



AUFBAU DES TRAININGSSZENARIOS



Befehlskarten

Aufmarschzone



Marker-
vorrat



Maßstab



Aufmarschzone

Befehlskarten



Initiative-
marker



SPIELABLAUF

Im Folgenden werden die Grundregeln von *Warhammer: Diskwars* erklärt. Eine Spielrunde besteht aus 3 Phasen.

1. Aktivierungsphase
2. Nahkampfphase
3. Endphase

Aktivierungsphase

In der Aktivierungsphase spielt man Befehlskarten aus, um Disks zu aktivieren. Die Phase ist in 3 Schritte unterteilt:

4. Befehlskarten wählen
5. Befehlskarten abhandeln
6. Befehlskarten ablegen

Diese Schritte werden so oft *wiederholt*, bis alle Disks auf dem Schlachtfeld entweder gebunden oder aktiviert sind oder bis niemand mehr Befehlskarten zum Ausspielen hat. Wenn das passiert, geht man nach Schritt 3 zur Nahkampfphase über.

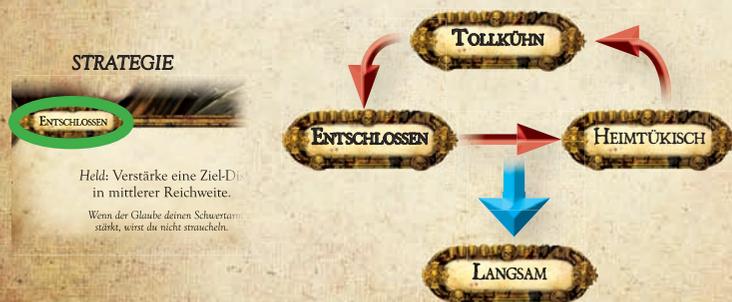
1. BEFEHLSKARTEN WÄHLEN

Jeder Spieler wählt im Geheimen eine Befehlskarte von der Hand und legt sie verdeckt vor sich. Sobald alle Spieler gewählt haben, decken sie ihre Befehlskarten gleichzeitig auf.

2. BEFEHLSKARTEN ABHANDELN

Jede Befehlskarte verfügt über eine STRATEGIE, die bestimmt, in welcher Reihenfolge die aufgedeckten Karten abgehandelt werden. Es gibt insgesamt vier Strategien: TOLLKÜHN, ENTSCLOSSEN, HEIMTÜCKISCH und LANGSAM.

Tollkühne Befehle werden vor entschlossenen abgehandelt, entschlossene vor heimtückischen und heimtückische vor tollkühnen. Langsame Befehle werden immer zuletzt abgehandelt.



Wenn die Spieler Karten mit identischen Strategien aufdecken, wird die Karte des Startspielers zuerst abgehandelt.

Beispiel: Sven deckt „Ansturm“ auf, einen tollkühnen Befehl. Melanie hat sich für „Einkesseln“ entschieden, einen heimtückischen Befehl. Da heimtückische Befehle vor tollkühnen abgehandelt werden, kommt Melanie zuerst an die Reihe und aktiviert 4 Disks.

Jede Befehlskarte hat einen Aktivierungswert. Beim Abhandeln der Befehlskarte muss man eine Anzahl von Disks entsprechend der Höhe des Aktivierungswerts aktivieren

AKTIVIERUNGS-
WERT



Fähigkeiten von Befehlskarten

Die meisten Befehlskarten haben eine Sonderfähigkeit. Es gibt sie in zwei verschiedenen Arten: **PASSIVE FÄHIGKEITEN** und **KAMPFFÄHIGKEITEN**.

Die Effekte einer Befehlskarte mit **PASSIVE FÄHIGKEIT** Jede Disk, die mit diesem Befehl passiver Fähigkeit halten bis zum **FÄHIGKEIT** aktiviert wird, erhält +1♣. Ablegen der Befehlskarte an.

* Die passive Fähigkeit von „Waaagh!“ gibt jeder Ork (♣)-Disk, die mit diesem Befehl aktiviert wird, das Schlüsselwort **UNAUFHALTSAM** (siehe „Fähigkeiten der Disks“ auf S. 9).

* Die passive Fähigkeit von „Myrmidias Segen“ gibt einer Imperium(♣)-Disk, die mit diesem Befehl aktiviert wird, +2 auf Bewegung (♠).

Kampffähigkeiten können im Gegensatz zu passiven Fähigkeiten **KAMPF-FÄHIGKEIT** Held: Verstärke eine Ziel-Disk in mittlerer Reichweite. nur von bestimmten Disks eingesetzt werden. Welche Disk die jeweilige Kampffähigkeit nutzen kann, ist in kursiver Schrift auf der Karte vermerkt. Kampffähigkeiten sind immer optional und können nur ein Mal eingesetzt werden, bevor oder nachdem die Befehlskarte zum Aktivieren einer Disk genutzt wurde. Wenn die Kampffähigkeit eine Maximalreichweite hat, misst man von der Disk aus, welche die Fähigkeit benutzt (siehe „Fernkampfangriffe“ auf S. 11).

Eine Disk muss nicht unbedingt aktiviert werden, um eine Kampffähigkeit einsetzen zu können. Selbst gebundene Disks können Kampffähigkeiten nutzen.

* Jeder Spieler hat eine Karte mit einer Kampffähigkeit, die zum Verstärken einer Disk in mittlerer Reichweite eines **HELDEN** (Karl Franz und Grom der Fettsack) genutzt werden kann.

DISKS AKTIVIEREN

Aktivieren kann man jede eigene Disk, die noch nicht aktiviert wurde oder gebunden ist. Disks gelten als **AKTIVIERT**, wenn ein Aktivierungsmarker (☉) auf ihnen liegt.



GEBUNDENE DISK



AKTIVIERTE DISK

Eine aktivierte Disk muss eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Bewegen
- Fokusfähigkeit nutzen
- Fernkampfangriff abhandeln
- Passen

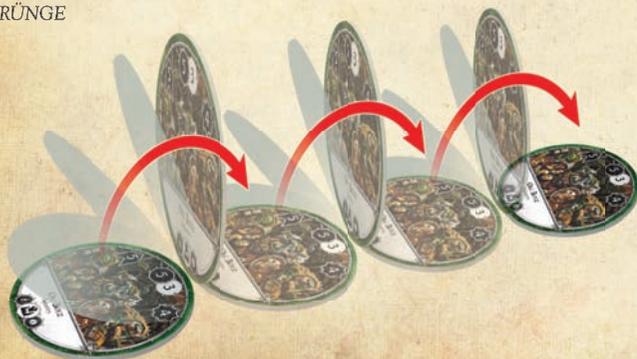
Nachdem die Disk eine Aktion ausgeführt hat, bekommt sie einen Aktivierungsmarker. Dadurch zeigt man an, dass die Disk bereits aktiviert wurde.

Bewegen: Der aktivierende Spieler dreht die gewählte Disk über ihre Kante, in eine beliebige Richtung um. Dies wird als Springen bezeichnet. Pro Aktivierung kann eine Disk so oft springen, wie sie Bewegung hat. Sobald sie eine gegnerische Disk bindet, muss sie ihre Bewegung beenden.

BEWEGUNG



DREI SPRÜNGE



Fokusfähigkeit nutzen: Einige Disks haben eine spezielle FOKUSFÄHIGKEIT, angezeigt durch das ☉-Symbol. Jede Fokusfähigkeit ist einzigartig. Um sie anzuwenden, befolgt man die Anweisungen auf der aktivierten Disk.

FOKUSFÄHIGKEIT



Fernkampfangriff durchführen: Einige Disks haben einen FERNKAMPFANGRIFF, angezeigt durch das ►-Symbol. Fernkampfangriffe würfelt man mit Kampfwürfeln gegen eine andere Ziel-Disk (siehe „Fernkampfangriffe“ auf S. 11).

FERNKAMPFANGRIFF



Passen: Die aktivierte Disk tut nichts.

3. BEFEHLSKARTEN ABLEGEN

Jeder Spieler legt die soeben abgehandelte Befehlskarte ab, indem er sie offen auf seinen Ablagestapel legt. Dann wählen die Spieler erneut je eine Befehlskarte, es sei denn, ihre Disks sind alle bereits aktiviert oder gebunden.



ABLAGESTAPEL FÜR BEFEHLSKARTEN

Disks verstärken

Disks lassen sich mit bestimmten Sonderfähigkeiten verstärken. Wenn das passiert, legt man einen Verstärkungsmarker (👑) auf eine Disk. Solange der Marker darauf liegt, erhält die Disk +1 Angriffsstärke (☉), +1 Konterstärke (☉) und +1 Ausdauer (♣). Verstärkte Disks können nicht noch einmal verstärkt werden.



VERSTÄRKUNGSMARKER

Fähigkeiten der Disks

SCHLÜSSELWÖRTER sind Sonderfähigkeiten, die in **fettgedruckter Schrift** in den Textkästen der Disks stehen. Eine vollständige Auflistung und Erklärung aller Schlüsselwörter findet sich auf S. 21.

EIGENSCHAFTEN sind Schlagwörter, die in *kursiver* Schrift in den Textkästen der Disks stehen. Im Gegensatz zu Schlüsselwörtern haben sie keine speziellen Fähigkeiten. Allerdings können sich andere Fähigkeiten auf sie beziehen.



* Einige Disks aus dem Trainingsszenario verfügen über Schlüsselwörter:

FLIEGEND: Diese Disk muss ihre Bewegung nicht beenden, wenn sie im Zuge der Bewegung eine gegnerische Disk bindet.

GEWALTIG X: Wenn diese Disk eine andere Disk bindet (auch eine verbündete), fügt sie ihr X Schaden zu. Disks mit Gewaltig und Fliegend fügen den Schaden erst nach ihrem letzten Sprung zu.

MAGIE X: Diese Disk kann aktiviert werden, um einer gegnerischen Disk in mittlerer Reichweite X Schaden zuzufügen.

BEWEGLICH: Wenn diese Disk sich bewegt, kann sie zusätzlichen ihren Fernkampfangriff oder ihre Fokusfähigkeit ausführen.

UNAUFHALTSAM: Diese Disk muss ihre Bewegung nicht beenden, wenn sie zum ersten Mal im Zuge der Bewegung eine gegnerische Disk bindet.

SPÄHTRUPP: Diese Disk kann vor der ersten Spielrunde, nach dem Aufmarschieren der Disks beider Spieler, eine Bewegungsaktion ausführen. Sie bekommt für diese Bewegung keinen Aktivierungsmarker.

* Einige Disks aus dem Trainingsszenario haben weitere Fähigkeiten, die in ihren jeweiligen Textkästen aufgeführt sind.

- Der Feuermagier erleidet jedes Mal 1 Schaden, wenn er das Schlüsselwort Magie verwendet.
- Der Felsork-Schamane verursacht mehr Schaden mit Magie, wenn Ork-Disks in der Nähe sind (auch er selbst zählt dabei mit).
- Karl Franz kann seine Fokusfähigkeit nutzen, um Aktivierungsmarker von verbündeten Disks auf andere verbündete Disks zu verschieben.

Nahkampfphase

In der Nahkampfphase werden alle Gefechte abgehandelt. Zum Gefecht kommt es immer dann, wenn eine Disk eine gegnerische Disk bindet. Der Startspieler bestimmt, in welcher Reihenfolge die Gefechte abgehandelt werden.

Sobald alle Gefechte abgehandelt sind, geht man zur Endphase der Spielrunde über.

GEFECHTE ABHANDELN

Meistens sind nur zwei Disks an einem Gefecht beteiligt: ein Angreifer und ein Verteidiger. Die bindende Disk ist der Angreifer, die gebundene der Verteidiger. Angriff und Verteidigung passieren gleichzeitig. Der Angreifer fügt dem Verteidiger Schaden in Höhe seiner Angriffsstärke zu, während der Verteidiger Schaden in Höhe seiner Konterstärke verursacht.

Beispiel: Die Ork-Jungz haben die Schwertkämpfer aus Marienburg gebunden. Beim Abhandeln des Gefechts fügen die Ork-Jungz den Schwertkämpfern aus Marienburg 5 Schaden zu. Diese wiederum fügen den Ork-Jungz 3 Schaden zu.



Wenn eine Disk Schaden erleidet, legt man entsprechend viele Schadensmarker (♣) darauf. Sobald der Schaden einer Disk ihre Ausdauer (♣) erreicht oder überschreitet, erleidet sie eine **WUNDE** (♣) und wird sofort vom Schlachtfeld entfernt und auf den **TOTENSTAPEL** des jeweiligen Spielers gelegt. Jeder Spieler unterhält seinen eigenen Totenstapel irgendwo neben dem Schlachtfeld.

Bei manchen Gefechten gibt es mehrere Angreifer und Verteidiger. Jede Disk kann pro Gefecht nur einer gegnerischen Disk Nahkampfschaden zufügen. Beginnend mit den angreifenden Disks, entscheidet jeder Spieler, welcher gegnerischen Disk er Schaden zufügen will (falls nötig).



AUSDAUER



SCHADENS-MARKER

Beispiel: Karl Franz hat sowohl die Ork-Jungz als auch die Bogenschützen-Jungz gebunden. Beim Abhandeln des Gefechts muss der Imperium-Spieler entscheiden, welcher der beiden Disks er Schaden zufügen will. Er wählt die Ork-Jungz und fügt ihnen 5 Nahkampfschaden zu. Die Ork-Jungz und Bogenschützen-Jungz kontern und fügen Karl Franz insgesamt 6 Schaden zu.



Da die Ork-Jungz nur 4 Ausdauer haben, erleiden sie eine Wunde und werden vom Schlachtfeld genommen. Karl Franz hat 5 Ausdauer und erleidet damit ebenfalls eine Wunde. Vom Schlachtfeld wird er jedoch nicht entfernt, da dies seine erste Wunde ist und er über Robustheit 1 verfügt.



MASSENKÄMPFE ABHANDELN

Disks, die von einer gegnerischen Disk gebunden werden und selbst eine andere gegnerische Disk binden, gelten als **UMKÄMPFTE DISKS**. Das bedeutet, dass sie in separaten Gefechten ein Mal als Angreifer und ein Mal als Verteidiger agieren.

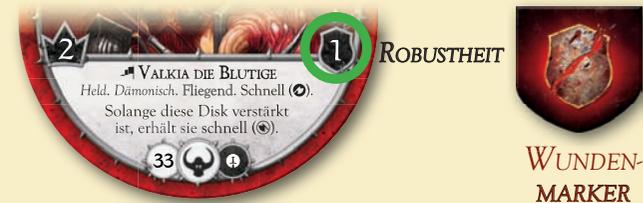
Ein **MASSENKAMPF** entsteht dann, wenn mehrere Gefechte sich überlappen und eine Disk dadurch zur umkämpften Disk wird. Um Massenkämpfe aufzulösen, handelt man ein Gefecht nach dem anderen ab, beginnend mit den obersten Disks des Stapels - also dem Gefecht, bei dem die umkämpfte Disk als Verteidiger agiert.



UMKÄMPFTE DISK

Robustheit und Wunden

Disks mit Robustheit können mehrere Wunden erleiden, bevor sie auf den Totenstapel kommen.



Wenn eine Disk mit Robustheit eine Wunde erleidet, wird sie nur dann entfernt und auf den Totenstapel gelegt, wenn sie bereits Wundenmarker in Höhe ihrer Robustheit hat. Anderenfalls wird sämtlicher Schaden von ihr entfernt und durch einen Wundenmarker ersetzt.

Beim Abhandeln eines Massenkampfs kann es notwendig werden, eine Disk kurzzeitig beiseite zu nehmen, um den Text einer darunterliegenden Disk lesen zu können oder um eine darunterliegende Disk vom Schlachtfeld zu entfernen. Damit die erste Disk anschließend in ihre Ursprungsposition zurückgebracht werden kann, empfiehlt es sich, alle Marker herunterzunehmen und sie leicht anzuheben. Nachdem der verdeckte Text gelesen oder die darunterliegende Disk vom Schlachtfeld entfernt wurde, legt man sie möglichst dorthin zurück, wo sie war.

Ein Beispiel für einen Massenkampf findet sich auf S. 19.

Endphase

In der Endphase werden alle Marker (mit Ausnahme der Wundenmarker) von den Disks entfernt. Dann nimmt jeder Spieler die Befehlskarten von seinem Ablagestapel zurück auf die Hand.

Nach Abschluss der Endphase ist die Spielrunde vorbei und eine neue Runde beginnt, sofern das Spiel nicht zu Ende ist (siehe „Spielsieg“ auf Seite 11).

Physischer und magischer Schaden

Es gibt zwei Arten von Schaden: physischen (☠) und magischen (⚡). Beide führen dazu, dass Schadensmarker auf Disks gelegt werden. Allerdings sind manche Disks gegen bestimmte Schadensarten resistent oder immun (siehe S. 21). Nahkampfschaden ist immer physischer Schaden.

FERNKAMPFANGRIFFE

Wenn eine Disk mit einem ► aktiviert wird, kann sie einen Fernkampfangriff gegen eine andere Disk durchführen. Die Ziel-Disk muss sich innerhalb der angegebenen Maximalreichweite befinden.



Immer wenn ein Fernkampfangriff oder eine Fähigkeit auf eine bestimmte Reichweite beschränkt ist, muss man sie mit dem Maßstab abmessen. Ein Spieler darf die Reichweite jederzeit abmessen, dies ist nicht an eine bestimmte Aktion gebunden. Dabei misst man von der Oberfläche der Disk, die den Fernkampfangriff oder die Fähigkeit einsetzen will, bis zur Oberfläche der anderen Disk. Der Schnittpunkt zwischen Maßstab und Ziel-Disk bestimmt die gemessene Reichweite. Liegt sie innerhalb der Maximalreichweite des Fernkampfangriffs / der Fähigkeit, ist sie als Ziel auswählbar. Bei einem Fernkampfangriff wirft der angreifende Spieler anschließend eine Anzahl an Kampfwürfeln (■) in Höhe des Schützenwerts seiner Disk.

KAMPFWÜRFEL



Die Ergebnisse von Kampfwürfeln werden wie folgt abgehandelt:

- **STREUSCHUSS (↗):** Dieser Kampfwürfel wird noch einmal geworfen, allerdings ist sein Ziel dieses Mal die nächstgelegene Disk in kurzer Reichweite des ursprünglichen Ziels (falls vorhanden). Bei diesem Wurf erzielte Streuschüsse werden ignoriert, alle anderen Ergebnisse haben jedoch ihren normalen Effekt. Auf S. 20 findet sich ein Beispiel für einen Streuschuss.
- **TREFFER (☠):** Das Ziel erleidet Schaden in Höhe der Stärke des Angriffs (die Schadensart ist dahinter angegeben). Bei Angriffen auf Belagerungsreichweite wird dieses Ergebnis ignoriert.
- **KRITISCHER TREFFER (☠):** Das Ziel erleidet Schaden in Höhe der Stärke des Angriffs (die Schadensart ist dahinter angegeben). Falls die Ziel-Disk noch nicht aktiviert wurde, bekommt sie außerdem einen Aktivierungsmarker.
- **FEHLSCHUSS (X):** Keine Auswirkung.
- **CHAOS (✳):** Dieses Ergebnis hat nur dann eine Auswirkung, wenn eine Fähigkeit der angreifenden Disk explizit Bezug darauf nimmt.

Wenn ein Fernkampfangriff eine Stärke von „W6“ hat, wirft man gemeinsam mit den Kampfwürfeln einen sechsseitigen Würfel. Dieser legt den Schaden jedes Treffers und kritischen Treffers fest.

Beispiel: Matthias misst die Reichweite, indem er den Maßstab auf seine Armbrustschützen aus Reikland legt und ihn in Richtung des Felsork-Schamanen ausrichtet. Der Schnittpunkt von Maßstab und Schamane liegt im Bereich der mittleren Reichweite – also innerhalb der Maximalreichweite der Armbrustschützen. Da der Schamane in Reichweite ist, aktiviert Matthias die Armbrustschützen und lässt sie einen Fernkampfangriff gegen den Schamanen durchführen.



Matthias wirft 3 Kampfwürfel für die Armbrustschützen. Das Ergebnis ist: X, ☠ und ✳. X und ✳ haben keine Auswirkung, doch das ☠ fügt dem Schamanen 3 Schaden zu. Da er 4 Ausdauer hat, erleidet er keine Wunde. Allerdings bekommt er zusätzlich zum Schaden noch einen Aktivierungsmarker.



SPIELSIEG

Das Spiel endet nach fünf Runden. Am Ende der letzten Runde legt jeder Spieler die verbleibenden Disks aus seiner Reserve auf seinen Totenstapel. Dann werden je nach Auftrag Siegpunkte (SP) vergeben. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt, bei Gleichstand hat Vorrang, wer in der Initiative weiter vorn steht.

* Im Trainingsszenario haben beide Spieler denselben Auftrag, d.h. sie bekommen 1 Siegpunkt für jede Disk im Totenstapel des Gegners.

Wenn ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt keine Disks mehr auf dem Schlachtfeld hat, scheidet er sofort aus dem Spiel aus. Falls danach nur noch ein Spieler übrig ist, wird er zum Sieger erklärt

* Möge die Schlacht beginnen!

Jetzt seid ihr bereit für das Trainingsszenario. Wenn während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr die Antworten im Lexikon auf S. 18 ff. nachschlagen. Es folgen nun die Regeln für das Standardspiel.

ERWEITERTE REGELN

Die vollständigen Regeln machen das Spielerlebnis noch intensiver und abwechslungsreicher als das Trainingsszenario. Außerdem können damit bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten. Für das Standardformat von *Warhammer: Diskwars* benötigt jeder Spieler eine Armee (inklusive Befehlskarten), bestehend aus einer festgelegten Anzahl an Bataillonen (siehe „Individualisierte Armeen“ auf S. 16). Für kurze Partien empfehlen wir 2 Bataillone pro Spieler, für längere, epischere Schlachten gilt ein Richtwert von 3 Bataillonen pro Spieler.

AUFBAU DES STANDARDSPIELS

Befolgt diese Schritte um ein Standardspiel zu spielen:

1. Schlachtfeld definieren: Bei *Warhammer: Diskwars* gibt es keinen Spielplan. Stattdessen misst man eine etwa 90 x 90 cm große, ebene Spielfläche ab und markiert sie mit den vier beigefügten Schlachtfeldecken. Der Maßstab ist 30 cm lang und kann zum Ausmessen des Schlachtfelds verwendet werden.

2. Marker bereitlegen: Aktivierungs-, Kampffähigkeits-, Schadens-, Verstärkungs-, Initiative- und Wundenmarker werden sortiert und neben dem Schlachtfeld bereitgelegt.

3. Aufmarschränder zuweisen: Jeder Spieler wählt einen Schlachtfeldrand, von dem aus seine Disks aufmarschieren sollen. Bei Zwei-Spieler-Partien müssen gegenüberliegende Ränder gewählt werden.

4. Initiative bestimmen: Jeder Spieler wirft einen W6 und addiert seine unverbrauchten Rekrutierungspunkte hinzu. Bei Gleichstand wird so lange weitergewürfelt, bis es verschiedene Ergebnisse gibt. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis teilt jedem Mitspieler einen Initiativemarker zu. Die Marker „3“ und „4“ kommen nur bei Partien mit drei bzw. vier Spielern zum Einsatz.

Initiative

Die INITIATIVE beginnt mit dem Startspieler, der den großen Initiativemarker hat, und geht dann weiter mit den Markern „2“, „3“ und „4“ (sofern vorhanden). Der letzte Spieler in der Initiative wird SCHLUSSSPIELER genannt. Wenn eine Karte oder ein Spieleffekt in UMGEKEHRTER INITIATIVREIHENFOLGE abgehandelt werden soll, beginnt der Schlussspieler, dann es weiter in aufsteigender Reihenfolge bis zum Startspieler.

5. Szenario wählen und Aufträge zuteilen: Alle Szenariokarten werden gemischt. Dann zieht der Schlussspieler zwei Szenariokarten, wählt eine davon aus und legt sie offen neben das Schlachtfeld. Dies ist die aktive Szenariokarte, deren SZENARIOFÄHIGKEIT die gesamte Partie beeinflussen wird. Alle anderen Szenariokarten werden neu gemischt; dann teilt man jedem Spieler eine verdeckte Karte zu. Darauf steht sein geheimer Auftrag, für den er am Ende des Spiels Siegpunkte bekommt. Der Auftrag des aktiven Szenarios wird ignoriert, ebenso wie die Szenariofähigkeiten der Karten, die den Spielern verdeckt zugeteilt wurden.

SZENARIOFÄHIGKEIT

AUFTRAG



SZENARIOKARTE

6. Aufmarschzonen definieren: Alle Aufmarschkarten werden gemischt. Dann legt man so viele davon mit der Textseite nach oben neben das Schlachtfeld, wie Bataillone im Spiel sind (z.B. vier in einer Zwei-Spieler-Partie mit zwei Bataillonen pro Spieler). In umgekehrter Initiativreihenfolge wählt ein Spieler nach dem anderen eine der ausliegenden Aufmarschkarten, bis alle Karten verteilt sind. Sobald man eine Aufmarschkarte gewählt hat, legt man sie an seinen Schlachtfeldrand, entweder mit der Textseite oder mit der Bildseite nach oben (bei drei und vier Spielern gibt es zusätzliche Einschränkungen; mehr dazu unter „Mehrspielerregeln“ auf S. 15). Wenn man eine Aufmarschkarte direkt an eine andere Aufmarschkarte anlegt, bilden sie zusammen eine Aufmarschzone. Alle Sonderfähigkeiten der einzelnen Karten gelten dann für die gesamte Zone.



EINE AUFMARSCHZONE



AUFMARSCHWERT

ZWEI SEPARATE AUFMARSCHZONEN

Wenn eine Aufmarschkarte freistehend platziert wird (d.h. nicht an eine andere Karte angrenzt), wird eine neue Aufmarschzone geschaffen. Aufmarschkarten dürfen sich nicht gegenseitig überlappen.

7. Gelände platzieren: Alle Geländekarten werden gemischt und vier davon offen neben das Schlachtfeld gelegt. In umgekehrter Initiativreihenfolge wählt ein Spieler nach dem anderen eine Geländekarte und platziert das dort abgebildete Geländeteil auf dem Schlachtfeld. Die Spieler können frei entscheiden, welche Seite des Geländeteils nach oben zeigen soll. Allerdings darf es nicht über das Schlachtfeld hinausragen oder in kurzer Reichweite zu einem anderen Geländeteil oder dem Schlachtfeldrand liegen. Jedes Geländeteil hat Schlüsselwörter (siehe „Gelände-Fähigkeiten“ auf S. 22) oder andere Sonderfähigkeiten, wie auf der jeweiligen Karte angegeben. Nach dem Platzieren legt man die Geländekarte zum späteren Nachlesen neben das Schlachtfeld



GELÄNDEKARTE



GELÄNDETEIL

GELÄNDE PLATZIEREN



8. Disks aufmarschieren lassen: In umgekehrter Initiativreihenfolge legt jeder Spieler einen Teil seiner Disks in seine Aufmarschzonen (sie dürfen nicht darüber hinausragen). In jeder Zone müssen so viele Disks aufmarschieren wie die Summe der Aufmarschwerte aller Karten, aus denen die Zone besteht. Eine Aufmarschzone erstreckt sich bis auf mittlere Reichweite in das Schlachtfeld hinein (siehe „Reichweite“ auf S. 5). Alle Helden-Disks müssen aufmarschieren. Auch das Übereinanderlegen von Disks ist an dieser Stelle erlaubt. Disks, die zu diesem Zeitpunkt nicht aufmarschieren, kommen auf einen Stapel neben dem Schlachtfeld und bilden die RESERVE. Jeder Spieler unterhält seine eigene Reserve, aus der er später Disks mobilisieren kann.

Jetzt kann das Spiel beginnen.

DIE RESERVE

Die Reserve befindet sich neben dem Schlachtfeld und besteht aus den Disks, die nicht aufmarschiert sind. Es ist wichtig, Reserve und Totenstapel voneinander zu trennen.

Mobilisieren: Man kann eine Disk in der Reserve aktivieren, um sie auf das Schlachtfeld zu schicken, sprich: sie zu MOBILISIEREN. Dies ist die einzige Aktion, die eine Disk in der Reserve durchführen kann. Um eine Disk zu mobilisieren, platziert man sie innerhalb einer eigenen Aufmarschzone auf dem Schlachtfeld und legt einen Aktivierungsmarker auf sie.

Beispiel: Julia aktiviert die Schwertkämpfer aus Marienburg in ihrer Reserve und platziert sie innerhalb ihrer Aufmarschzone auf dem Schlachtfeld. Dann legt sie einen Aktivierungsmarker auf die Schwertkämpfer.

MOBILISIEREN



RESERVE

SICHTLINIE

Für Fernkampfangriffe und Fähigkeiten, die eine Disk als Ziel haben, benötigt man eine freie Sichtlinie. Diese besteht, solange kein Gelände mit dem Schlüsselwort „Blockiert die Sichtlinie“ zwischen den beiden Disks liegt. Wenn man von irgendeinem Punkt auf der Disk eine gerade Linie zur Ziel-Disk ziehen kann, ohne dabei ein solches Gelände zu kreuzen, sind die beiden Disks in Sichtlinie zueinander. Überlappt eine der beiden Disks das Gelände, wird die Sichtlinie dadurch nicht blockiert. Das Gelände blockiert nur die Sichtlinie von und zu Disks, die außerhalb seiner Grenzen liegen.

SICHTLINIE



VOLLSTÄNDIGER SPIELAUFBAU



Befehlskarten



Aufmarschzonen



Markervorrat



Gelände



Szenariokarte



Gelände-
karten



Maßstab

Initiative-
marker



Reserve



Auftrag



SPIELVARIANTEN

Warhammer: Diskwars lässt sich auf verschiedenste Arten spielen. Gerne können sich die Spieler auch selbst Spielvarianten und Schlachtfelder ausdenken, um das Spiel an ihre persönlichen Vorlieben anzupassen. Denkbar wären z.B. ein Deathmatch mit je einem Bataillon pro Spieler, ein Teamspiel oder das Spielen auf einem asymmetrischen Schlachtfeld.

Spezialszenarien

Vor Spielbeginn kann man eine Spezial-szenario-Karte auswählen und die Anweisungen darauf befolgen. Sofern die Karte nichts Gegenteiliges besagt, gelten die normalen Aufbauregeln für Standardspiele.

Für das Spezialscenario „Festungen“ benötigt jeder Spieler ein eigenes Grundspiel von Warhammer: Diskwars.



SPEZIALSZENARIO-KARTE

Erweiterungen für Warhammer: Diskwars

Kommende Erweiterungen werden neue Disks, Befehlskarten und Geländeteile enthalten, die den Kampf um die Alte Welt noch spannender machen.

Wer mehr Freiraum beim Zusammenstellen von Armeen möchte, sollte über ein zweites Grundspiel nachdenken. Außerdem kann man die Geländekarten mehrerer Grundspiele kombinieren, um für mehr Abwechslung auf dem Schlachtfeld zu sorgen.

MEHRSPIELERREGELN

Warhammer: Diskwars kann mit bis zu vier Personen gespielt werden. Die folgenden Regeln gelten für alle Partien mit mehr als zwei Spielern. Bei Widersprüchen haben sie Vorrang vor den bereits erklärten Regeln.

Aufbau

Aufmarschkarten dürfen nicht zu nahe an die Ecken des Schlachtfelds gelegt werden.

- Bei drei Spielern ist ein Spieler „eingeklemmt“, d.h. sein Schlachtfeldrand grenzt an die Ränder beider Gegenspieler an. Der „eingeklemmte“ Spieler darf seinen gesamten Schlachtfeldrand für Aufmarschkarten nutzen, während die anderen ihre Aufmarschkarten in großer Reichweite zu der Schlachtfeldecke platzieren müssen, die sie nicht mit dem „eingeklemmten“ Spieler teilen.
- Bei vier Spielern darf niemand eine Aufmarschkarte in mittlerer Reichweite zu einer Schlachtfeldecke platzieren.

Befehlskarten abhandeln

Beim Abhandeln von Befehlskarten vergleicht man die Strategie des Startspielers mit denen aller anderen Spieler und ermittelt daraus die Reihenfolge, in der die Karten abgehandelt werden.

Beispiel: Frank ist der Startspieler und deckt einen tollkühnen Befehl auf. Nina hat einen heimtückischen Befehl gespielt, Matthias einen entschlossenen. Da Frank der Startspieler ist, ermittelt man die Reihenfolge, indem man alle Strategien mit seiner vergleicht. Daraus ergibt sich: Ninas Befehl wird zuerst abgehandelt, dann Franks und zuletzt Matthias'.

Wenn der Startspieler einen langsamen Befehl gespielt hat, vergleicht man die restlichen Karten miteinander, um die Reihenfolge zu bestimmen (der langsame Befehl kommt wie gewohnt zuletzt). Bei Gleichstand hat ein höherer Platz in der Initiative Vorrang.

Gefechte abhandeln

Wenn Disks verschiedener Spieler dieselbe Disk binden, greifen sie gemeinsam an. Gleichsam verteidigen die Disks verschiedener Spieler gemeinsam, wenn sie von einer anderen Disk gebunden werden. Die Spieler entscheiden der Initiative nach, welcher Disk sie Schaden zufügen.

Spielsieg

Wenn nach der Errechnung der Siegpunkte Gleichstand herrscht, haben höhere Plätze in der Initiative Vorrang.

Beispiel: Am Ende der fünften Runde haben Steffen und Lisa jeweils 10 Siegpunkte, mehr als alle anderen Spieler. Da Lisa Platz 2 in der Initiative belegt und Steffen nur Platz 3, wird Lisa zur Siegerin erklärt.

INDIVIDUALISIERTE ARMEEN

Warhammer: Diskwars macht besonders viel Spaß, wenn man mit individuell zusammengestellten Armeen spielt. Dadurch entstehen ständig neue Strategien und Herausforderungen und das Spiel bleibt auch auf Dauer abwechslungsreich und spannend. Eine Armee besteht aus mehreren BATAILLONEN. Vor Spielbeginn muss gemeinsam festgelegt werden, mit wie vielen Bataillonen gespielt wird.

Zusammenstellung eines Bataillons

Für jedes Bataillon wählt man zunächst einen Helden, der es anführen soll. Jeder Held verfügt über Rekrutierungspunkte, mit denen er Einheiten für sein Bataillon anwerben kann.



REKRUTIERUNGSPUNKTE

Jede Einheit hat Rekrutierungskosten, die der Held bezahlen muss, um sie in sein Bataillon aufnehmen zu können. Ein Held darf keine Disks rekrutieren, deren Gesamtkosten über seine Rekrutierungspunkte hinausgehen.



REKRUTIERUNGSKOSTEN

Fraktionen und Völker

Jede Disk aus dem Grundspiel gehört einem von vier Völkern und einer von zwei Fraktionen (Ordnung oder Zerstörung) an. Die Zugehörigkeit einer Disk kann an ihrem Volkssymbol und ihrer Umrangungsfarbe abgelesen werden.

Völker der Ordnung:
Hochelfen (☉) und Imperium (☿)

Völker der Zerstörung:
Chaos (☾) und Orks (♁)

VOLKSSYMBOL

Des Weiteren gelten folgende Einschränkungen beim Zusammenstellen von Armeen:

- Alle Disks einer Armee müssen derselben Fraktion (Ordnung oder Zerstörung) angehören.
- Einzigartige Disks dürfen nicht in mehrfacher Ausführung in einer Armee vorhanden sein. Man erkennt sie am -Symbol vor dem Namen der Disk.
- Helden dürfen nur Disks ihres eigenen Volkes rekrutieren.
- Ein Held muss mindestens so viele kleine Disks rekrutieren, wie er mittelgroße und große Disks (zusammengerechnet) rekrutiert hat. Er selbst zählt dabei nicht mit.
- Jeder Spieler braucht mindestens 1 einzigartigen Helden in seiner Armee.
- Pro Bataillon darf jede kleine Disk maximal in dreifacher Ausführung, jede mittelgroße Disk maximal in doppelter Ausführung und jede große Disk nur ein Mal vorhanden sein.
- Jedes Bataillon darf maximal 1 Elite-Disk enthalten. Man erkennt sie am -Symbol vor dem Namen der Disk.

Wahl der Befehlskarten

Helden rekrutieren nicht nur Einheiten, sondern haben auch einen Befehlswert. Er gibt an, wie viele Befehlskarten man für diesen Helden auf die Hand bekommt. Befehlskarten mit gleichem Titel dürfen nicht mehrfach gewählt werden.

BEFEHLSWERT



Beispiel: Andrea bestimmt Kairos zum Anführer eines Bataillons und sieht ihre Chaos-Disks durch, um passende Einheiten für ihn zu finden. Da Kairos' Sonderfähigkeit mit der Eigenschaft Dämonisch interagiert, fügt sie ihrem Bataillon 1 Blutdämon und 1 Zerschmetterter hinzu. Der Blutdämon kostet 15 Punkte, die Zerschmetterter kosten 10. Damit wären 25 der 33 Rekrutierungspunkte von Kairos aufgebraucht; 8 blieben noch übrig. Allerdings verlangen die Regeln, dass Andrea mindestens so viele kleine Disks wie mittelgroße und große zusammen in ihr Bataillon aufnimmt. Also greift sie zu den kleinen Disks und stellt fest, dass die günstigsten - die Kurgan-Barbaren - bereits 5 Punkte kosten. Zwei davon würden ihr Budget überschreiten. Da Andrea unbedingt den Blutdämon ausprobieren will, beschließt sie, die Zerschmetterter gegen günstigere Seuchenhüter (Kosten: 8) zu tauschen. Damit bleiben ihr genügend Punkte für zwei Kurgan-Barbaren. Jetzt hat Andrea 33 Rekrutierungspunkte ausgegeben und damit Kairos' Budget ausgeschöpft. Ihr Bataillon ist nun fertig.

Als nächstes wählt Andrea zwei Befehlskarten, die sie aufgrund von Kairos' Befehlswert (2) auf die Hand bekommt. Nachdem sie alle Karten durchgesehen hat, entscheidet sie sich als erstes für „Kampfeslust“. Diese Karte erhöht die Bewegung aller Disks, die mit ihr aktiviert werden. Andrea plant, diese Karte zu benutzen, um Kairos in eine günstige Position zu bringen, damit er an strategisch wichtigen Punkten Einheiten auf das Schlachtfeld rufen kann. Bei der zweiten Karte fällt die Wahl deutlich schwerer. „Nurgles Fäulnis“ scheint nicht schlecht zu sein, da es mit dämonischen Disks interagiert. Allerdings wäre auch „Einschüchterung“ eine starke Karte. Andrea überlegt, wie sie die beiden Karten nutzen würde, und entscheidet sich schließlich für „Einschüchterung“. Damit kann Kairos eine gegnerische Disk, die ihn gebunden hat, springen lassen. Er kann also seine Fokusfähigkeit auch dann einsetzen, wenn eine Disk auf ihn gesprungen ist.

ANDREAS BATAILLON



Vorgefertigte Armeen

Wer seine Armee nicht von Grund auf bauen will, kann sich aus den folgenden, vorgefertigten Bataillonen (inkl. Helden und Befehlskarten) eine Armee in der passenden Größe zusammenstellen.

Azhag der Vernichter:

1 Der große Boss,
1 Bogenschützen-Jungz,
1 Wolfsreiter,
1 Wildschweinreiter-Jungz;
Morks Fäuste, Annäherung

Grimgork Eisenpelz:

3 Ork-Jungz, 1 Bogenschützen-Jungz, 1 Steinschleuder;
Waaagh!, Stärke des Gork

Grom der Fettsack:

1 Felsork-Schamane,
1 Schwarzorks, 1 Wolfsreiter,
1 Flusstroll; Kampfeslust, Köder

Archaon der Herr der letzten

Tage: 2 Kurgan-Barbaren,
1 Feurdämonen, 1 Blutdämon;
Chaossturm, Ansturm

Kairos Schicksalsweber:

1 Kurgan-Barbaren,
1 Seuchenhüter, 1 Höllenjäger,
1 Höllenkanone;
Einschüchterung, Nurgles Fäulnis

Valkia die Blutige:

2 Feurdämonen, 1 Hexer des Tzeentch, 1 Zerschmetterter; Blut für den Blutgott, Spiel auf Zeit

Alarielle die Strahlende:

1 Bogenschützen der Bürgermiliz,
2 Schwertmeister von Hoeth,
1 Himmelssegler; Auf Asuryans Flügeln, Magischer Angriff

Teclis: 2 Speerträger der

Bürgermiliz, 1 Meisterzauberin,
1 Sonnendrache; Schild von Saphery, Vorstoß

Tyrion: 1 Jungferngarde,

1 Bogenschützen der Bürgermiliz,
1 Ellyrianische Grenzreiter,
1 Speerschleuder; Winde der Morai-Heg, Einkesseln

Karl Franz: 3 Schwertkämpfer

aus Marienburg, 1 Jäger,
1 Höllenfeuer Salvenkanone,
Myrmidias Segen, Neu formieren

Luthor Huss: 1 Feuermagier,

1 Bihandkämpfer aus Talabheim,
1 Ritter des Pantherordens,
1 Pistoliere aus Hochland;
Lodernder Käfig, Anspornen

Volkmar der Grimmige:

2 Armbrustschützen aus Reikland, 1 Dampfpanzer,
1 Pistoliere aus Hochland;
Garnison, Angriff

LEXIKON

In diesem Kapitel werden Regeln klargestellt und komplexe Konzepte erklärt. Es ist in zwei Abschnitte unterteilt:

1. Regel-Lexikon: Hier werden Themen und Begriffe erklärt, die im Laufe des Spiels immer wieder auftauchen. Die Ordnung ist alphabetisch.

2. Fähigkeits-Lexikon: Hier werden die einzelnen Schlüsselwörter und Sonderfähigkeiten von Befehlskarten, Disks und Gelände (in dieser Reihenfolge) erklärt.

I. REGEL-LEXIKON

AUSSCHEIDEN AUS DEM SPIEL

- Wenn die verbleibenden Disks aller Spieler gleichzeitig auf den Totenstapel gelegt werden, gibt es keinen Sieger.
- Disks in der Reserve verhindern nicht, dass man aus dem Spiel ausscheidet.

BEFEHLSKARTEN

- Wenn möglich muss man eine Befehlskarte ausspielen, selbst wenn man keine Disks mehr hat, die weder aktiviert noch gebunden sind.
- Disks aus der Reserve müssen beim Abhandeln einer Befehlskarte nicht zwangsweise mobilisiert werden, wenn alle anderen Disks aktiviert oder gebunden sind.
- Man darf sich die Befehlskarten in den Ablagestapeln der Gegner jederzeit ansehen.
- Wenn man nicht alle Aktivierungen einer Befehlskarte nutzen kann, verfallen die übrigen Aktivierungen.
- Bei vier Spielern kann es zu Befehlsschleifen kommen, wenn der Startspieler einen langsamen Befehl ausspielt und die anderen einen tollkühnen, einen heimtückischen und einen entschlossenen. In diesem Fall werden zuerst alle Befehle außer dem langsamen abgehandelt (wie bei einem Gleichstand der Initiative nach). Dann kommt der langsame Befehl des Startspielers an die Reihe.
- Wenn bei mehr als zwei Spielern der Startspieler keine Befehlskarten mehr hat, vergleichen die restlichen Spieler die Strategien ihrer Karten mit der des Spielers, der am höchsten in der Initiative ist und eine Karte gespielt hat.

BESITZEN

Man besitzt die Disks und Befehlskarten, die man selbst für seine Armee rekrutiert bzw. als Handkarten ausgewählt hat.

Siehe auch: Kontrollieren

BEWEGEN

- Wenn eine Disk schon vor der Bewegung eine andere Disk gebunden hat und nach dem Springen wieder auf ihr landet, bindet sie sie nicht erneut.
- Man darf die Sprungrichtung von Disks verändern, indem man sie auf ihrer Kante um die eigene Achse dreht. Verboten ist nur, die Disk zu „rollen“, d.h. ihren Rand über die Spielfläche zu bewegen.
- Wenn eine aktivierte Disk nach einem Sprung vollständig außerhalb des Schlachtfelds liegt, kommt sie auf den Totenstapel ihres Besitzers.

FERNKAMPF

- Fernkampfangriffe können auch gegen Disks, die man bindet, durchgeführt werden.
- Auch Verbündete können mit Fernkampf angegriffen werden.
- Sich selbst kann man mit Fernkampf nicht angreifen.
- Sämtlicher Fernkampfschaden, der durch gewürfelte  und  entsteht, wird gleichzeitig zugefügt.
- Wenn die Fähigkeit einer Disk durch bestimmte Würfelergebnisse im Fernkampf ausgelöst wird, bezieht sich das nur auf den ersten Würfelwurf. Die Ergebnisse wiederholter Würfe lösen die Fähigkeit nicht aus.

Beispiel: Eine Höllenkanone führt einen Fernkampfangriff durch. Sie würfelt ,  und . Da es in kurzer Reichweite des Ziels eine andere Disk gibt, wird der Streuschuss ausgeführt. Das neue Würfelergebnis ist . Die Fähigkeit der Höllenkanone kann jedoch nur durch ein  aus dem ersten Wurf ausgelöst werden. Sie springt also nicht auf die nächstgelegene Disk zu.

- Wenn die Fähigkeit einer Disk bestimmte Würfelergebnisse im Fernkampf wie andere Ergebnisse wertet, gilt dies für alle Würfelwürfe im Rahmen des Fernkampfangriffs, also auch für Streuschüsse.

Beispiel: Eine Jungferngarde führt einen Fernkampfangriff durch. Sie würfelt  und . Da es in kurzer Reichweite des Ziels eine andere Disk gibt, wird der Streuschuss ausgeführt. Das neue Würfelergebnis ist . Für die Jungferngarde zählt es als .

Siehe auch: Streuschuss

GEFECHTE

Ein Gefecht schließt alle angreifenden und verteidigenden Disks mit ein, die auf einen gemeinsamen Angreifer oder Verteidiger zurückzuführen sind. In anderen Worten: Keine Disk darf umkämpft sein.

- Eine Disk darf im selben Gefecht nicht gleichzeitig als Angreifer und Verteidiger agieren.

- Eine Disk muss, wenn möglich, Nahkampfschaden verursachen. Sie kann sich nicht freiwillig aus dem Gefecht heraushalten.
- Schaden bleibt von Gefecht zu Gefecht bestehen.
- Wenn im Zuge eines Gefechts ein neues Gefecht entsteht, wird es nicht in derselben Nahkampfphase abgehandelt. Dazu kommt es in der Regel, wenn eine umkämpfte Disk auf den Totenstapel gelegt wird und die obenliegende Disk nun die darunterliegende bindet.

Siehe auch: Massenkämpfe

GEGNER

Als Gegner gelten alle Disks, die nicht vom selben Spieler kontrolliert werden.

Siehe auch: Verbündete

IN EIN GEFECHT VERWICKELN

Disks verwickeln sich gegenseitig in ein Gefecht, wenn eine Disk die andere bindet. Dabei ist egal, welche Disk die bindende und welche die gebundene ist.

Beispiel: Die Schwertkämpfer aus Marienburg springen auf Archaon. Dadurch wird Archaons Fähigkeit ausgelöst und er fügt allen Feinden in kurzer Reichweite magischen Schaden zu.

KAMPFFÄHIGKEITEN

Jede Kampffähigkeit kann nur ein Mal pro Schritt „Befehlskarten abhandeln“ eingesetzt werden.

KONTROLLIEREN

Ein Spieler kontrolliert alle Disks, die er besitzt, es sei denn, die Kontrolle wechselt aufgrund einer Sonderfähigkeit. Gewählte Aufmarsch- und Szenariokarten stehen unter der Kontrolle des Spielers, der sie beim Spielaufbau gewählt hat.

- Man kann nur Disks aktivieren, die man selbst kontrolliert.
- Manche Effekte beziehen sich auf die Kontrolle von Gelände. Man kontrolliert ein Gelände, wenn man eine Disk kontrolliert, die das Gelände überlappt, und gleichzeitig keine gegnerischen Disks das Gelände überlappen.

Siehe auch: Besitzen, Überlappen

MASSENKÄMPFE

Wenn mehrere umkämpfte Disks an einem Massenkampf beteiligt sind, handelt man zuerst alle Gefechte ab, bei denen eine umkämpfte Disk als Verteidiger agiert und dann alle Gefechte, bei denen eine umkämpfte Disk als Angreifer agiert. Die Gefechte werden also von oben nach unten abgehandelt, wobei Disks, die am Massenkampf teilnehmen, aber nicht gebunden sind, zuerst als Angreifer agieren.

Siehe auch: Gefechte

Beispiel: Die Wolfsreiter binden sowohl Teclis als auch eine Meisterzauberin. Außerdem wird Teclis von einem Flusstroll gebunden. Als später ein Speerträger der Bürgermiliz den Flusstroll bindet, wird der Flusstroll zur umkämpften Disk und ein Massenkampf entsteht.



In der Nahkampfphase wird der Massenkampf aufgelöst. Zuerst kommt das Gefecht zwischen Flusstroll und Speerträger an die Reihe (1). Der Speerträger verursacht 3 Schaden, der Flusstroll 5 Schaden. Dadurch erleidet der Speerträger eine Wunde und wird auf den Totenstapel gelegt. Als nächstes kommen Wolfsreiter und Flusstroll an die Reihe, die beide Teclis gebunden haben. Ebenfalls an dem Gefecht beteiligt ist die Meisterzauberin, da sie von den Wolfsreitern gebunden wird (2). Der Ork-Spieler entscheidet, dass die Wolfsreiter der Meisterzauberin Schaden zufügen. Dann beschließt der Hochelfenspieler mit Teclis dem Flusstroll Schaden zuzufügen. Die Wolfsreiter und die Meisterzauberin erleiden jeweils eine Wunde und werden vom Schlachtfeld genommen. Da der Flusstroll durch den Schaden des Speerträgers bereits geschwächt ist, genügt der Konterangriff von Teclis, um auch ihm eine Wunde zuzufügen. Weder Teclis noch der Flusstroll werden vom Schlachtfeld genommen da beide eine Robustheit von 1 haben und zuvor keine Wunden hatten.

MOBILISIEREN

- Eine mobilisierte Disk kann direkt andere Disks binden.
- Auch Disks ohne Bewegung können mobilisiert werden.
- Disks, die nicht durch Disk-Aktionen sondern durch Effekte mobilisiert werden, bekommen trotzdem einen Aktivierungsmarker.

NICHT KÖNNEN/DÜRFEN

Im Zweifelsfall hat „nicht können“ oder „nicht dürfen“ immer Vorrang vor „können“ oder „dürfen“.

REICHWEITE

- Die Maximalreichweite einer Disk-Fähigkeit wird immer von der Disk selbst aus gemessen.
- Eine Disk ist immer in Reichweite zu sich selbst.

- Die effektive Reichweite eines Angriffs / einer Fähigkeit ist immer der Punkt, an dem der Maßstab die Ziel-Disk berührt.

Beispiel: Eine Steinschleuder zielt mit ihrem Fernkampfangriff auf eine Meisterzauberin. Die Maximalreichweite der Steinschleuder ist Belagerungsreichweite, allerdings liegt die Meisterzauberin in großer Reichweite zur Steinschleuder. Alle gewürfelten der Steinschleuder fügen der Meisterzauberin Schaden zu, da der Angriff effektiv auf große Reichweite durchgeführt wird.

STREUSCHUSS

- Ergebnisse können auch die Disk treffen, die den Fernkampfangriff durchführt.
- Wenn es keine anderen Disks in kurzer Reichweite des Ziels gibt, haben keine Auswirkungen.
- Werden bei Fernkampfangriffen gewürfelt, müssen sie vor den gewürfelten und abgehandelt werden.
- Eine Disk, die das Ziel überlappt oder von ihm überlappt wird, kann ebenfalls von Streuschüssen getroffen werden. Wenn eine Disk mit dem Ziel in ein Gefecht verwickelt ist, gilt sie als nächstgelegene Disk. Gibt es mehrere solcher Disks, ist die nächstgelegene die Disk, die das Ziel am großflächigsten überlappt bzw. von ihm überlappt wird.
- Wenn bei einem Angriff mehrere gewürfelt werden, trifft jedes davon eine andere Disk in kurzer Reichweite (falls möglich). Die Reihenfolge richtet sich nach der Entfernung zum ursprünglichen Ziel. Würden mehr gewürfelt als Disks in kurzer Reichweite zum Ziel liegen, trifft das erste überschüssige wieder die nächstgelegene Disk, das zweite die zweitnächste usw. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis keine mehr übrig sind.
- Bei Fernkampfangriffen mit zufälligem Schaden gilt auch für Streuschüsse das Würfelerggebnis des W6 aus dem ursprünglichen Würfelwurf.

Siehe auch: Fernkampf

Beispiel: Eine Speerschleuder greift Archaon auf Belagerungsreichweite an. Sie würfelt , und .



Zuerst wird das abgehandelt. Der Würfel wird noch einmal geworfen, dieses Mal gegen die Kurgan-Barbaren in kurzer Reichweite zu Archaon. Das neue Würfelerggebnis ist , doch da auf Belagerungsreichweite ignoriert werden, entsteht kein Schaden. Dann wird das aus dem ersten Wurf abgehandelt und Archaon bekommt 3 Punkte physischen Schaden sowie einen Aktivierungsmarker.



ÜBERLAPPEN

Eine Disk, die teilweise oder vollständig auf einer anderen Disk oder einem Geländeteil liegt, überlappt diese Disk / das Geländeteil.

- Direkter Kontakt ist nicht zwingend notwendig. Auch wenn eine andere Disk dazwischen liegt, zählt es als Überlappung. Daraus folgt: Überlappen ist nicht nötigenfalls gleichzusetzen mit Binden.
- Man spricht nicht von Überlappen, wenn sich die Disks bzw. die Disk und das Geländeteil nur an den Rändern berühren.

VERBÜNDETER

Als Verbündete gelten alle Disks, die vom selben Spieler kontrolliert werden.

Siehe auch: Gegner

WERTE VON DISKS

- Wenn eine Disk durch einen Effekt ohne explizit angegebene Wirkungsdauer , , , , oder eine Sonderfähigkeit erhält oder verliert, hält der Gewinn oder Verlust nur so lange an, wie der Effekt aktiv ist.

WUNDEN

- Immer wenn eine Disk mit Robustheit Schaden bekommt, kann sie maximal 1 Wunde erleiden, egal wie viel Schaden ihr zugefügt wurde.

ZIEL

Ein Ziel wird dann gewählt, wenn man entscheiden muss, welche Disk von einem Fernkampfangriff, einer Sonderfähigkeit oder einem anderen Effekt mit dem Stichwort „Ziel“ betroffen sein soll.

- Um eine Disk als Ziel auswählen zu können, benötigt man eine freie Sichtlinie zu ihr (siehe „Sichtlinie“ auf S. 13). Bei Fähigkeiten, die sich nicht explizit auf ein „Ziel“ beziehen, ist eine freie Sichtlinie nicht erforderlich.
- Das Ziel eines Angriffs / einer Fähigkeit muss vor dem Abhandeln des Angriffs / der Fähigkeit gewählt werden.

II. FÄHIGKEITS-LEXIKON

BEFEHLSKARTEN-FÄHIGKEITEN

Im Folgenden werden die Sonderfähigkeiten von Befehlskarten erklärt.

Schlüsselwörter

Wie Disks und Gelände können auch Befehlskarten Schlüsselwörter haben.

NUR FÜR ORDNUNG / ZERSTÖRUNG: Diese Befehlskarten dürfen nur von Spielern gewählt werden, die einen Helden der entsprechenden Fraktion in ihrer Armee haben.

INSTABIL: Dieses Schlüsselwort bezieht sich auf Kampffähigkeiten, die potentiell nach hinten losgehen können. Beim Abhandeln der Fähigkeit einer Befehlskarte mit diesem Schlüsselwort wird 1 Kampfwürfel geworfen. Bei ✱ trifft der Effekt der Fähigkeit nicht nur sämtliche Ziele, sondern auch die Disk, die sie eingesetzt hat.

Klarstellung bestimmter Befehlskarten-Fähigkeiten

Hier werden die Fähigkeiten bestimmter Befehlskarten ausführlich erklärt.

„Winde der Morai-Heg“: Diese Fähigkeit hat keine Auswirkungen auf Disks, deren Maximalreichweite Belagerung ist.

„Nurgles Fäulnis“: Wird „Nurgles Fäulnis“ auf eine Disk angewandt, die bereits Schaden hat und dadurch ihre reduzierte Ausdauer erreicht oder überschreitet, erleidet sie sofort eine Wunde (und der Schaden wird entfernt).

„Blut für den Blutgott“: Bei dieser Fähigkeit werden die normalen Regeln für Massenkämpfe ignoriert. Jedes beliebige Gefecht, an dem die Disk beteiligt ist, kann abgehandelt werden, auch wenn sie umkämpft ist.

DISK-FÄHIGKEITEN

Im Folgenden werden die Sonderfähigkeiten von Disks erklärt.

Schlüsselwörter

BEWEGLICH: Eine Disk mit dem Schlüsselwort Beweglich kann ihre Fokusfähigkeit oder ihren Fernkampfangriff im Rahmen einer

Bewegungsaktion nutzen. Die Fokusfähigkeit / der Fernkampfangriff muss separat, d.h. vor oder nach der Bewegung, durchgeführt werden.

Beispiel: Die Pistoliere aus Hochland werden aktiviert, um sich zu bewegen. Vor oder nach der Bewegung können sie einen Fernkampfangriff durchführen. Nicht erlaubt ist jedoch, einen Sprung zu machen, den Fernkampfangriff durchzuführen und dann weiterzuspringen.

FLANKIEREND: Eine Disk mit dem Schlüsselwort Flankierend kann von einem beliebigen Schlachtfeldrand aus mobilisiert werden, allerdings nicht in einer gegnerischen Aufmarschzone und nicht so, dass eine gegnerische Disk gebunden wird. Wenn eine Disk mit Flankierend mobilisiert wird, muss sie so platziert werden, dass sie den Rand des Schlachtfelds berührt, aber nicht darüber hinausragt. Natürlich können auch Disks mit dem Schlüsselwort Flankierend regulär in der eigenen Aufmarschzone mobilisiert werden.

FLIEGEND: Eine Disk mit dem Schlüsselwort Fliegend ignoriert beim Bewegen Gelände und andere Disks. Nur wenn sie am Ende ihrer Bewegung auf Gelände oder einer anderen Disk landet, überlappt sie dieses Gelände bzw. bindet die Disk.

GEWALTIG X: Eine Disk mit dem Schlüsselwort Gewaltig fügt jeder Disk, die sie nach dem Springen bindet, X physischen Schaden zu. Disks, die sie bereits vor dem Sprung gebunden hat, nehmen keinen Schaden durch Gewaltig. Wenn die Disk unmittelbar nach dem Aufmarschieren oder Mobilisieren eine andere Disk bindet, wird der Schaden nicht zugefügt. Ebenso verursacht die Disk keinen Schaden, wenn sie Fliegend ist und sich über eine Disk bewegt, ohne ihre Bewegung darauf zu beenden.

IMMUNITÄT (X): Eine Disk mit Immunität (X) kann nicht zum Ziel von X werden oder durch X Schaden erleiden (X kann ein Schlüsselwort, ✱, ► o.Ä. sein).

KAMPFRAUSCH: Eine Disk mit dem Schlüsselwort Kampfrausch kann nicht nur eine, sondern alle von ihr gebundenen Disks angreifen.

LANGSAM (☹), (☹) ODER (☹,☹): Im Nahkampf fügt eine Disk mit dem Schlüsselwort Langsam den Schaden der angegebenen Stärke erst nach allen anderen, nicht langsamen Disks zu. Sie kann also unter Umständen auf dem Totenstapel landen, bevor sie die Gelegenheit hatte, Schaden zu verursachen.

MAGIE X: Eine Disk mit dem Schlüsselwort Magie kann aktiviert werden, um einer gegnerischen Ziel-Disk in mittlerer Reichweite X magischen Schaden zuzufügen. Der Einsatz von Magie gilt als Fokusfähigkeit, nicht als Fernkampfangriff.

RESISTENZ (X): Eine Disk mit dem Schlüsselwort Resistenz (X) erleidet durch X nur halben Schaden, aufgerundet (X kann ein Schlüsselwort, ✱, ► o.Ä. sein).

SCHNELL (☺), (☺) ODER (☺,☺): Im Nahkampf fügt eine Disk mit dem Schlüsselwort Schnell den Schaden der angegebenen Stärke vor allen anderen, nicht schnellen Disks zu. Sie kann also unter Umständen eine gegnerische Disk vom Schlachtfeld entfernen, bevor diese die Gelegenheit hatte, Schaden zu verursachen.

SPÄHTRUPP: Eine aufmarschierte Disk mit dem Schlüsselwort Spähtrupp kann vor der ersten Aktivierungsphase des Spiels eine freie Bewegungsaktion ausführen. Dabei darf sie keine gegnerische Disk

überlappen oder einem Gegner Schaden zufügen. Wenn mehrere Spieler Disks mit dem Schlüsselwort Spährtrupp haben, kommen sie der Initiative nach an die Reihe. Die Bewegung des Spährtrupps wird wie gewohnt durch Gelände beeinflusst. Allerdings bekommt er nach der Spährtrupp-Bewegung keinen Aktivierungsmarker.

UNAUFHALTSAM: Eine Disk mit dem Schlüsselwort Unaufhaltsam muss ihre Bewegung nicht beenden, wenn sie zum ersten Mal im Zuge der Bewegung mindestens 1 gegnerische Disk bindet.

WALDLÄUFER: Eine Disk mit dem Schlüsselwort Waldläufer ignoriert beim Bewegen die Fähigkeiten von Gelände.

Beispiel: Die Jäger werden aktiviert, um sich zu bewegen. Sie springen vier Mal und überlappen schließlich die Schlucht. Da die Jäger Waldläufer sind, können sie das Schlüsselwort Unwegsam der Schlucht ignorieren und ein fünftes Mal springen. Außerdem erleiden sie keinen Schaden durch das Schlüsselwort Gefährlich der Schlucht.

Klarstellung bestimmter Disk-Fähigkeiten

Hier werden die Fähigkeiten bestimmter Disks ausführlich erklärt.

Der große Boss: Mit der Sonderfähigkeit des großen Boss kann man Aktivierungsmarker von Disks entfernen, die „Jungz“ im Namen haben.

Höllkanone: Wenn die Höllkanone im Fernkampf ein ✨ würfelt, muss sie in Richtung der nächstgelegenen Disk springen, die nicht von ihr gebunden wird. Kann sie die nächstgelegene Disk durch den Sprung überlappen, muss sie das auch tun. Solange diese Vorgaben beachtet werden, darf der kontrollierende Spieler die genaue Richtung des Sprungs selbst festlegen.

Kairos Schicksalsweber: Auch Disks, die mit Kairos Schicksalswebers Fähigkeit mobilisiert werden, bekommen einen Aktivierungsmarker.

Seuchenhüter: Die Fähigkeit der Seuchenhüter ist permanent aktiv. Sobald sich eine verstärkte Disk in kurze Reichweite zu den Seuchenhütern bewegt, verliert sie ihr 🏰, selbst wenn sie die kurze Reichweite sofort wieder verlässt.

Dampfpanzer: Wenn der Dampfpanzer aktiviert wird, um einen Fernkampfangriff durchzuführen, darf er frei wählen, welchen seiner drei Fernkampfangriffe er verwenden will (vorausgesetzt das Ziel liegt in der jeweiligen Maximalreichweite).

Tyrion: Tyrion würfelt für jede Disk, die er in ein Gefecht verwickelt, einzeln.

GELÄNDE-FÄHIGKEITEN

Im Folgenden werden die Sonderfähigkeiten von Gelände erklärt.

Schlüsselwörter

BEFESTIGT: Disks, die das Gelände überlappen, erhalten Immunität (Schaden durch Gewaltig).

BLOCKIERT DIE SICHTLINIE: Dieses Gelände blockiert die Sichtlinie.

DECKUNG: Bei Fernkampfangriffen gegen ein Ziel, das dieses Gelände überlappt, erhält der Angreifer 1 Kampfwürfel weniger (Minimum 1). Wiederholte Würfe für Streuschüsse sind davon nicht betroffen.

DEFENSIV: Disks, die das Gelände überlappen, erhalten Schnell (🌀).

ERHÖHTE POSITION: Disks, die das Gelände überlappen, können ihre Sichtlinie auch durch Objekte ziehen, die normalerweise die Sichtlinie blockieren.

GEFÄHRLICH (⚡ ODER ⚡): Wenn eine Disk nach dem Springen oder Mobilisieren das Gelände überlappt, wird ein W6 geworfen und die Disk erleidet entsprechend viel physischen oder magischen Schaden (je nach Symbol hinter dem Schlüsselwort). Die Bewegungsaktion der Disk wird dadurch nicht beendet. Disks, die auf gefährlichem Gelände aufmarschieren, erleiden keinen Schaden.

UNWEGSAM: Eine Disk, die das Gelände nach dem Springen überlappt, muss ihre Bewegung sofort beenden (sofern sie das Gelände nicht schon vor dem Sprung überlappt hat).

Klarstellung bestimmter Gelände-Fähigkeiten

Hier werden die Fähigkeiten bestimmter Geländeteile ausführlich erklärt.

Höhle: 🏹 können auch Disks treffen, die eine Höhle überlappen, selbst wenn das ursprüngliche Ziel des Fernkampfangriffs die Höhle nicht überlappt.

Verfallene Windmühle: Eine Disk, die mit der Sonderfähigkeit der verfallenen Windmühle mobilisiert wird, muss nicht vollständig auf die Windmühle gelegt werden. Es genügt, wenn die Disk die Windmühle überlappt.



CREDITS

Diskwars Game Design: Christian T. Petersen and Tom Jolly, additional design by Tod Gelle

Additional Game Design: Lukas Litzinger

Game Development: Lukas Litzinger and Michael Gernes

Producer: Michael Gernes

Technical Writing: Adam Baker and Brendan Weiskotten

Proofreading: Richard A. Edwards

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Graphic Design: Wil Springer, Taylor Ingvarsson, and Brian Schomburg, with Michael Silsby, Shaun Boyke, and Taylor Payton

Cover Art: Daryl Mandryk

Terrain Art: Yoann Boissonnet

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Andy Christensen

Licensing and Development Coordinator: Deb Freytag

Production Manager: Eric Knight

Executive Game Producer: Michael Hurley

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Christian T. Petersen

Card and Disk artwork: The Games Workshop Design Studio, Even Mehl Amundsen, Alex Aparin, Erfian Asafat, Cristi Balanescu, Ryan Barger, Mauro Dal Bo, Christopher Bradley, James Brady, JB Casacop, Sidharth Chaturvedi, Henryca Citra, Daarken, Carolina Eade, Wayne England, Sam Flegal, Anderson Gaston, David Griffith, Blake Henriksen, Ilich Henriquez, Jeff Himmelman, Ralph Horsley, Ijur, Michal Ivan, Hendry Iwanaga, Igor Kieryluk, Mathias Kollros, Sergey Kozyakov, Clint Langley, Jorge Maese, Nacho Molina, Mark Molnar, Tony Moseley, Joko Mulyono, Jake Murray, Rahmat Muslim, Adam Nichols, Christopher Ocampo, Michael Phillippi, Eric Polak, Alexandru Sabo, Dan Scott, Aleksandr Shaldin, Adrian Smith, Reid Southen, J. Sandara Tang, Derk Venneman, Magali Villeneuve, John Wigley, Sam Wood and Ben Zweifel

Playtesters: Brad Andres, Dave Ankarlo, Sam Bailey, Adam Baker, Jason Beane, Thorsten Bender, Ian Birdsall, Max Brooke, Frank Brooks, Ryann Collins, Jonathon Corey, Alex Davy, Charles Denison, Cullen Denison, Armin Dölle, Derek Dziobek, Lance Faig, Jacob Felts, Tim Felts, Lilia Fernandes, Andrew Fischer, Nate French, Gabriele Gentili, Chris Gerber, Dan Hayward, Jeffry Hayward, Josh Holt, Tim Huckelbery, Michael Hurley, Taylor Ingvarsson, James Kniffen, Kalar Komarec, Julia Litzinger, Jeremy Loschieder, Kurt Loy, Nathaniel Lynch, David Macklin, John Maise, Stefan Mallman, Marco Merelli, Ali Mirjalili, Francesco Moggia, Aaron Myers, Matt Newman, Christopher Olsen, John Pappas, Vasily Pappas, Wade Piche, Aldo Recchia, Simone Renzetti, Adam Sadler, Brady Sadler, Travis Sailsbury, Marcus Santana, Matheus Santana, Thiago Santana, Jared Santy, Chris Seefeld, Yakov Shchukin, Sam Shimota, Jeremy Stomberg, Wil Springer, Sam Stewart, Zach Tewalthomas, Matthew Theis, Umberto Todini, Wayne Venn, Jason Walden, Brendan Weiskotten, Stuart Wilson, James Wrycraft, and Matthew Wrycraft

Special thanks to Sam Bailey, Max Brooke, and Tim Huckelbery

GAMES WORKSHOP

Licensing Manager: Graeme Nicoll

Head of Licensing: Jon Gillard

Head of Licensing, Legal & Strategic Projects: Andy Jones

Head of Intellectual Property: Alan Merrett

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Susanne Kraft

Projektmanagement: Dennis Mohra

Grafische Bearbeitung: Fiona Carey

Layout: Fiona Carey, Dennis Mohra, Marina Fahrenbach, Heiko Eller

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Lektorat: Stefan Barthel, Andrea Lange, Tim Leuftink, Marcus Lange



© Games Workshop Limited 2013. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, the Warhammer logo, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer World are either © or ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000 - 2013, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Diskwars and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. German Version published by Heidelberg Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

INDEX

- Aktivierungsphase.....7-8
 Aktivierungswert.....7
 Angriffsstärke.....9
 Aufmarschzone.....4-5, 12-13
 Auftrag.....11, 12
 Ausdauer.....9
 Ausscheiden aus dem Spiel 11, 18
 Befehlskarten
 Fähigkeiten.....7, 21
 wählen.....16
 allgemein.....7, 18
 Befestigt.....22
 Besitzen.....18
 Bewegen.....8, 18
 Binden.....4
 Blockiert die Sichtlinie .22
 Chaos.....11
 Das Erste Spiel.....4
 Deckung.....22
 Defensiv.....22
 Diskfähigkeiten.....9, 21-22
 Disks aktivieren.....8
 Disks verstärken.....8
 Endphase.....10
 Erhöhte Position.....22
 Erweiterte Regeln.....12
 Erweiterungen.....15
 Fehlschuss.....11
 Fernkampf.....11
 Flankierend.....21
 Fliegend.....21
 Fokusfähigkeit.....8
 Fraktionen und Völker .16
 Gefährlich.....22
 Gefechte.....9, 15, 18
 Gegner.....19
 Gelände.....13, 22
 Gewaltig.....21
 Individualisierte Armeen 16-17
 Immunität.....21
 In ein Gefecht verwickeln 19
 Initiative.....4, 12
 Instabil.....21
 Kampffähigkeiten.....7, 19
 Kampfrausch.....21
 Kampfwürfel.....8, 11
 Konterstärke.....9
 Kontrollieren.....19
 Kritischer Treffer.....11
 Lexikon.....18
 Magie.....21
 Massenkampf.....10
 Mehrspielerregeln.....15
 Nahkampfphase.....9-10
 Nur für Ordnung.....21
 Nur für Zerstörung.....21
 Passen.....8
 Passive Fähigkeit.....7
 Reichweite.....5
 Reserve.....13
 Robustheit.....10
 Schaden.....9-11
 Schlachtfeld.....4, 12
 Schnell.....21
 Sichtlinie.....13
 Spähtrupp.....21
 Spielaufbau.....7
 Spielsieg.....11, 15
 Spielvarianten.....15
 Standardspiel (Aufbau) .12
 Trainingsszenario (Aufbau) 6
 Treffer.....11
 Totenstapel.....9, 11, 19
 Überlappen.....20
 umkämpft.....10, 19
 Verbündeter.....20
 Werte von Disks.....20
 Wunden.....10, 20
 Würfelergebnisse.....11
 Ziel.....20-21

SYMBOLÜBERSICHT

- ⦿ Fokusfähigkeit
- ▶ Fernkampfangriff
- Kampfwürfel
- ⚔ Treffer
- ⚔ Kritischer Treffer
- ✕ Fehlschuss
- Streuschuss
- ✱ Chaos
- 👉 Hochelfen
- 👉 Orc
- 👉 Chaos
- ✠ Imperium
- 👊 Angriffsstärke
- 👊 Konterstärke
- 👊 Ausdauer
- 👊 Bewegung
- 👊 Elitedisk
- 👊 Einzigartige Disk
- 👊 Schadensmarker
- 👊 Physisch
- 👊 Magisch
- 👊 Robustheit
- 👊 Wunde
- 👊 Aktivierungsmarker
- 👊 Verstärkungsmarker



GRUNDSET-SYMBOL

Alle Karten und Disks im Grundset, sind mit diesem Symbol markiert.

AUFBAU EINER DISK

- a. Bewegung
- b. Angriffsstärke
- c. Konterstärke
- d. Ausdauer
- e. Befehlswert
- f. Robustheit
- g. Textkasten (Titel, Schlüsselworte, Eigenschaften, und Fähigkeiten)
- h. Rekrutierungspunkte (Held) oder Rekrutierungskosten (Einheit), Volkssymbol, und Setsymbol





