



# INOFFIZIELLE HAUSREGELN

## Version 0.2

Wir bemühen uns unsere Spiele so nah wie möglich an den original Regeln zu halten. Dennoch haben wir uns auf kleine Änderungen geeinigt, welche den Spielfluss ein wenig leichter machen sollen. Die Änderungen dieser Regeln geschehen in Absprache aller Mitglieder unserer Spielgemeinschaft.

Da die Dokumente regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden, hat jedes Dokument eine Versionsnummer. Wenn Änderungen vorgenommen werden, wird die Versionsnummer geändert und Änderungen im Vergleich zur vorherigen Version werden in **Magenta** hervorgehoben.

### FAQ

#### ALLGEMEINE FRAGEN

F: Wie misst ihr die Entfernungen?

A: Wir messen Entfernungen immer von Base zu Base.

#### NAHKAMPFPHASE

F: Wie handhabt ihr die Waffenreichweite?

A: Die Waffenreichweite wird ebenfalls von Base zu Base gemessen. Beispiel: Mit einer Waffenreichweite von 2" triffst du deinen Gegner, wenn die Entfernung von 2" dazu ausreicht an die Base des Gegners zu kommen. Beachte, dass dein Modell sich selber innerhalb von 3" zum gegnerischen Modell sein muss, als „im Nahkampf“ zu gelten.

#### SONSTIGES

##### Die wichtigste Regel

Auch bei uns hat folgende Regel die höchste Priorität: „**Die wichtigste Regel**“. Daher wird diese Regel hier noch einmal explizit erwähnt:

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!

#### WICHTIGE INFORMATIONEN

Diese FAQ ist vollkommen inoffiziell und in keiner Weise durch Games Workshop Ltd. Anerkannt.

Internet: <https://hammered.de/>