

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

CRYPT-HUNTERS

JAGD IN DER GEISTERGRUFT



REGELBUCH

VERTEIDIGER VON GLYMMSCHMIEDE

Von allen Städten Shyishs ist Glymmschmiede die majestätischste. Sie liegt im Herzen der Zircona-Wüste und bietet Schutz vor den vielen Gefahren in deren kaltem Sand. Ihre Wände sind mächtig und werden von Kanälen mit heiligem Sternenwasser und den Knochen himmlischer Heiliger vor feindlicher Magie geschützt. Doch der mächtigste Schutz von Glymmschmiede sind die Stormcast Eternals; jeder war einst ein sterblicher Krieger, der im Augenblick des Todes vom Gottkönig Sigmar in die Himmel erhoben und zu einem mächtigen Champion geschmiedet wurde. Ihnen wird himmlische Macht verliehen und ihre Waffen knistern vor der Kraft des Sturms. Sie existieren nur, um die Lebenden vor dem Bösen zu schützen.

Und das ist gut so, denn die größte Bedrohung für Glymmschmiede kommt nicht von außen, sondern von unten. Unter den Straßen der Stadt erstreckt sich ein Labyrinth aus Gräbern und Mausoleen, das als Zehntausend Gräfte bekannt ist. Niemand weiß, wer diesen Ort erbaute, oder warum. Es ist lediglich bekannt, dass diese Gräfte voll uralter Schätze und ruheloser Geister sind und dass sie sich verändern, vielleicht durch rätselhafte Mechanismen oder eine Laune der Magie. Ein Erforscher, der unaufmerksam wird, muss vielleicht erkennen, dass eine leuchtende Kammer plötzlich zur Sackgasse geworden ist, oder gelangt zu einer bröckelnden Mauer, um dann festzustellen, dass der Weg, den er gekommen ist, nicht mehr so ist, wie er war. Und die rachsüchtigen Geister der Night-haunts in den Gräften lauern stets und sind begierig, Eindringlinge mit ihren grabeskaltten Klauen aus dem Leben zu reißen.

Nun wird Glymmschmiede belagert. Nagash, der tyrannische Gott des Todes, hat einen Sturm der Todesmagie entfesselt, durch den sich in den Reichen böse Geister erheben. Sie greifen die Stadt in einer endlosen Woge an, und während die Stormcast Eternals die Mauern bemannen, sammelt sich eine Horde Chainrasps in den Zehntausend Gräften. Es gibt nur eine Hoffnung: In den ruhelosen Gräften liegt ein Relikt, das als der Hyshianische Erleuchter bekannt ist. Dieses Artefakt enthält die Macht, die Untoten mit reiner Lichtmagie zu bannen. Wird er gefunden, kann er die Verteidigung der Stadt erheblich stärken.

Orris Scharfaue, die heroischen Stormcast Eternals seines Castigator-Gefolges und ihr treuer Gryph-hound Wacker müssen sich den Schrecken der Zehntausend Gräfte stellen und den Erleuchter finden. Scheitern sie, wird Glymmschmiede fallen, und jeder darin wird Teil von Nagashs Armee der Toten.

INHALT

Neben diesem Regelbuch enthält Crypt Hunters das folgende Spielmaterial:



Orris Scharfaue



Eryk Geisterhohn



Astrid die Erlöserin



Wacker



4 Charakterkarten der Stormcast Eternals



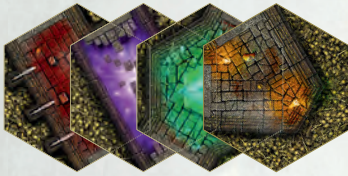
2 Charakterkarten der Chainrasps



Dreadwarden



Chainrasps



32 Gruftfelder



Chainrasps



3 Attackenwürfel



2 Rundenabfolge-Karten



10 Stormcast-Eternal-Kraftkarten



10 Chainrasp-Kraftkarten



10 Verwundungs-
marker



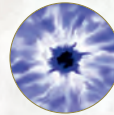
1 Winde-Marker



1 Frost-Marker



1 Angst-Marker



1 Düsternis-Marker



1 Abwehrfeuer-
Marker



1 Gesegneter-
Boden-Marker

BEVOR DU SPIELST

Bevor du Crypt Hunters spielen kannst, musst du zunächst die Modelle nach den Anleitungen auf den Seiten 12-13 dieses Regelbuchs zusammenbauen. Löse dann alle Pappfelder und -marker aus den Bögen.

VORBEREITUNG

Crypt Hunters ist ein Spiel für zwei Spieler, in dem ihr um die Kontrolle über die Zehntausend Gräfte kämpft. Ein Spieler kontrolliert die heroischen Stormcast Eternals, der andere befehligt die schauerlichen Chainrasps und baut die von Geistern heimgesuchten Gräfte auf.

ZIEL DES SPIELS

Um zu gewinnen, muss der Stormcast-Eternals-Spieler erst das Winde-Feld finden und dann das Hyshianischer-Erleuchter-Feld in den Tiefen der Gruft erreichen. Der Chainrasp-Spieler gewinnt, wenn alle Stormcast Eternals gefallen sind.

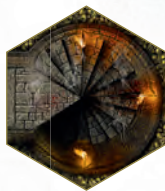
VORBEREITUNG

Führt nacheinander die folgenden Schritte durch, um ein Crypt-Hunters-Spiel aufzubauen.

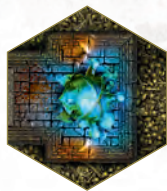
- 1 Entscheidet, wer die Stormcast Eternals und wer die Chainrasps spielt. Wer die Stormcast Eternals spielt, ist der Stormcast-Eternal-Spieler, und wer die Chainrasps spielt, ist der Chainrasp-Spieler.
- 2 Legt das Eingangsfeld (unten abgebildet) so aus, dass beide Spieler es gut erreichen können.
- 3 Stellt die Castigator-Modelle und Wacker auf das Eingangsfeld. Diese Modelle werden als „Stormcast Eternals“ bezeichnet.
- 4 Nehmt die Chainrasps und stellt sie vor den Chainrasp-Spieler. Sie werden als „lauernde Chainrasps“ bezeichnet, da sie noch nicht ins Spiel gebracht wurden.
- 5 Legt das Hyshianischer-Erleuchter-Feld (unten abgebildet) aufgedeckt so hin, dass der Chainrasp-Spieler es gut erreichen kann.
- 6 Der Chainrasp-Spieler nimmt die restlichen Felder, mischt sie und bildet mit ihnen einen verdeckten Stapel.
- 7 Der Chainrasp-Spieler legt diesen Stapel verdeckt auf das Hyshianischer-Erleuchter-Feld. Dieser Stapel wird als „Gruftstapel“ bezeichnet.
- 8 Der Chainrasp-Spieler mischt die Chainrasp-Kraftkarten und legt sie verdeckt und leicht erreichbar ab. Dann zieht er die obersten drei Karten von diesem Stapel und sieht sie sich an, ohne sie dem Stormcast-Eternal-Spieler zu zeigen. Diese drei Karten werden als die „Hand“ des Chainrasp-Spielers bezeichnet.
- 9 Der Stormcast-Eternals-Spieler mischt die Stormcast-Eternal-Kraftkarten und legt sie verdeckt und leicht erreichbar ab. Dann zieht er die obersten drei Karten von diesem Stapel und sieht sie sich an, ohne sie dem Chainrasp-Spieler zu zeigen. Diese drei Karten werden als die „Hand“ des Stormcast-Eternal-Spielers bezeichnet.
- 10 Legt vor jeden Spieler eine Rundenabfolge-Karte.
- 11 Nehmt die Würfel und legt sie so hin, dass beide Spieler sie leicht erreichen können.
- 12 Behaltet das Regelbuch greifbar, falls ihr etwas darin nachschlagen müsst.



Eingangsfeld



Treppenfild



Hyshianischer-Erleuchter-Feld

TREPPENFELD

Das Treppenfild (oben abgebildet) wird nur in Kampagnenspielen (Seite 10) verwendet – lasst es am besten in der Spielschachtel, bis ihr es braucht.

GEISTERHORDEN

Die Anzahl der Chainrasps, die dem Chainrasp-Spieler zur Verfügung steht, ist unbegrenzt. Wenn Chainrasps aus irgendeinem Grund vom Schlachtfeld entfernt werden, werden sie zur Seite gestellt und können später von dem Chainrasp-Spieler auf verschiedene Arten wieder auf das Schlachtfeld gebracht werden. Chainrasps, die sich nicht auf dem Schlachtfeld befinden, werden als „lauernde Chainrasps“ bezeichnet.

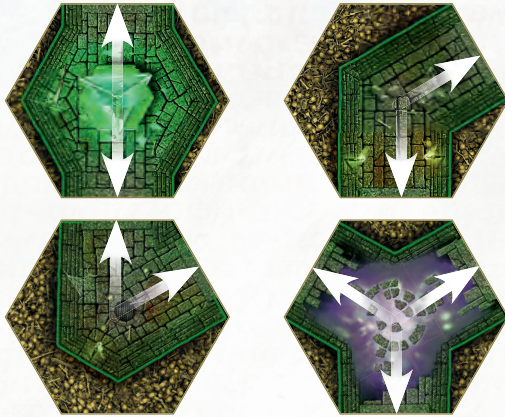
WICHTIGE SPIELBEGRIFFE

Das Schlachtfeld

Bereits ausgelegte Felder, darunter das Eingangsfeld, werden als „das Schlachtfeld“ bezeichnet.

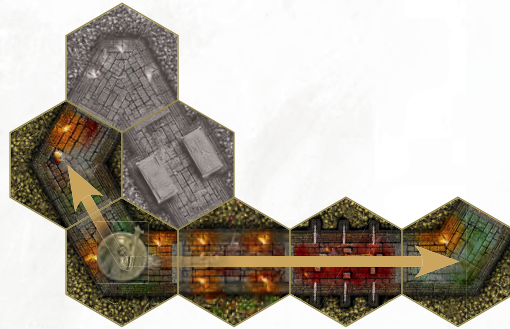
Wege

Wege sind Bereiche auf Feldern, an denen sich die Stormcast Eternals entlangbewegen können und die ein Feld mit einem anderen verbinden. Bei den Beispielen unten sind die Wege grün hervorgehoben.



Sichtlinie

Wenn eine imaginäre Linie von der Mitte eines Feldes zur Mitte eines anderen gezogen werden kann und die Linie nicht den Weg verlässt, der diese beiden Felder verbindet, haben alle Modelle auf diesen beiden Feldern Sichtlinie zum jeweils anderen Feld. Modelle haben immer Sichtlinie zu dem Feld, auf dem sie stehen.



In dem Beispiel oben hat Astrid die Erlöserin Sichtlinie zu den hervorgehobenen Feldern und keine Sichtlinie zu den grauen.

- 13 Zieht Felder vom Grufstapel und legt sie an, bis eines an jedem Ort liegt, zu dem die Stormcast Eternals Sichtlinie haben (siehe oben). Das Ziehen und Platzieren von Feldern wird unter „Felder anlegen“ auf der nächsten Seite erklärt. Rechts siehst du ein Beispiel, wie ein Schlachtfeld aussehen könnte – ein Feld ist mit jedem Gang auf dem Eingangsfeld verbunden und an jedes mit einem geraden Gang wird ein weiteres Feld angelegt, bis keine Sichtlinie mehr gezogen werden kann.



- 14 Beginnt die erste Runde.

KRAFTKARTEN

- Jeder Spieler hat eine Hand mit drei Kraftkarten.
- Jeder Spieler kann in jeder Runde bis zu eine Kraftkarte ausspielen.
- Wann eine Karte ausgespielt wird und was sie bewirkt, ist auf der Karte selbst beschrieben.
- Wenn eine Karte ausgespielt wird, muss der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, ihren Anweisungen folgen. Ein Spieler kann sich immer dazu entscheiden, keine Karte auszuspielen.

WIE MAN SPIELT

Eine Partie Crypt Hunters wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde handeln die Spieler eine Reihe von Phasen ab. Wenn jede Phase in der folgenden Abfolge einmal abgehandelt wurde, beginnt eine neue Runde. Es werden so lange weitere Runden gespielt, bis ein Spieler gewinnt.

RUNDENABFOLGE

Eine Runde besteht aus fünf Phasen.

Phase 1: Felder anlegen

Phase 2: Aktivierung der Stormcast Eternals

Phase 3: Felder entfernen

Phase 4: Chainrasp-Verstärkung

Phase 5: Aktivierung der Chainrasps

Jeder Spieler hat eine Rundenabfolge-Karte, um sich beim Spiel an die Abfolge zu erinnern.

PHASE 1: FELDER ANLEGEN

In der Phase „Felder anlegen“ legt der Chainrasp-Spieler wie unten beschrieben Felder an das Schlachtfeld an. In der ersten Runde habt ihr an das Schlachtfeld bereits Felder angelegt, daher könnt ihr diese Phase überspringen. Wenn der Chainrasp-Spieler keine Felder mehr anlegen kann, endet diese Phase und Phase 2 beginnt.

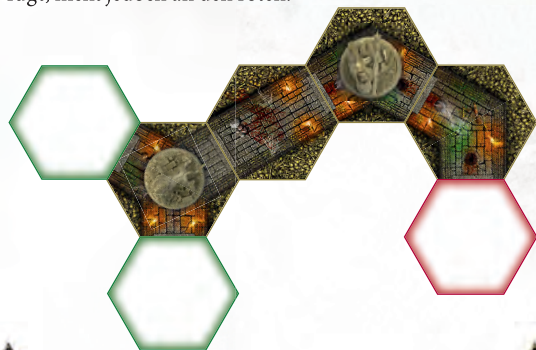
Schritt 1: Ermittelt, ob neue Felder angelegt werden können.

Schritt 2: Zieht ein Feld.

Schritt 3: Legt das Feld an.

Schritt 1: Ermittelt, ob neue Felder angelegt werden können

Hätte ein Stormcast Eternal Sichtlinie zu einem Feld, wenn man es am Ende eines Weges an das Schlachtfeld anlegt, geht diese Phase weiter – fährt mit Schritt 2 fort. Ansonsten endet diese Phase und Phase 2 beginnt. Im Beispiel unten würden an den grünen Stellen Felder hinzugefügt, nicht jedoch an den roten.



ANGRENZENDE FELDER

Ein Feld, das ein anderes berührt, wird als an dieses angrenzend bezeichnet. Wenn ein Modell in einem Feld ist, das ein anderes Feld berührt, gilt das Modell als an dieses andere Feld angrenzend.

Schritt 2: Zieht ein Feld

Der Chainrasp-Spieler nimmt das oberste Feld vom Gruftstapel.

Schritt 3: Legt das Feld an

Der Chainrasp-Spieler legt das Feld nun aufgedeckt nach den folgenden Regeln an das Schlachtfeld an.

- 1 Ein Feld kann neben einem anderen angelegt werden, wenn ein Stormcast Eternal Sichtlinie zu ihm ziehen kann, wenn es angelegt wird.
- 2 Ein Feld muss so platziert werden, dass mindestens ein Weg auf diesem Feld es mit mindestens einem anderen Weg auf dem Schlachtfeld verbindet.
- 3 Der Chainrasp-Spieler darf kein Feld so platzieren, dass ein später angelegtes Feld nicht mit einem Weg auf diesem Feld verbunden werden kann, außer er hat keine andere Möglichkeit. Das wird „eine Sackgasse schaffen“ genannt. Muss der Chainrasp-Spieler eine Sackgasse schaffen, muss er so wenige wie möglich schaffen. Wege, die auf diese Art enden, heißen „Sackgassen“.

Das Beispiel unten zeigt die mögliche Platzierung eines Feldes mit stark abgewinkeltem Weg. Anlegen bei Symbol **X** ist nach den Regeln oben verboten. Felder mit dem Symbol **✓** sind mögliche Anlegepunkte.

Wurde ein Feld platziert, fährt wieder mit Schritt 1 fort, bis keine weiteren Felder platziert werden können.



PHASE 2: AKTIVIERUNG DER STORMCAST ETERNALS

In dieser Phase kann der Stormcast-Eternal-Spieler jeden Stormcast Eternal auf dem Schlachtfeld einmal aktivieren. Wurde jeder aktiviert, ist die Phase vorbei und die Phase „Felder entfernen“ beginnt.

Wird ein Stormcast Eternal aktiviert, kann er in beliebiger Kombination und Reihenfolge zwei Aktionen ausführen. Jede dieser Aktionen kann eine Bewegungs- oder Attackenaktion sein. Er könnte also zwei Bewegungsaktionen ausführen, eine Attackenaktion und dann eine Bewegungsaktion, zwei Attackenaktionen und so weiter.

Bewegungsaktion

Wenn ein Stormcast Eternal eine Bewegungsaktion ausführt, wird dies „bewegen“ genannt. Wenn sich ein Stormcast Eternal bewegt, kann er sich so oft auf ein angrenzendes Feld bewegen, zu dem er Sichtlinie hat, wie seinem Bewegungswert entspricht.

Ein Stormcast Eternal kann sich nicht auf ein Feld bewegen, auf dem Chainrasps stehen.

Bei Spielbeginn stehen vier Stormcast Eternals auf dem Eingangsfeld. Dies ist das einzige Mal, bei dem mehr als zwei Stormcast Eternals auf demselben Feld stehen dürfen. In der ersten Aktivierungsphase der Stormcast Eternals müssen sich mindestens zwei von dem Eingangsfeld bewegen. Außer zu Beginn des Spiels dürfen sich nie mehr als zwei Stormcast Eternals auf demselben Feld befinden.

Im Beispiel unten kann sich Astrid die Erlöserin nicht auf ein angrenzendes Feld bewegen, bis Orris oder Wacker das Eingangsfeld verlassen haben. Orris kann sich mit einer Bewegungsaktion auf ein angrenzendes Feld bewegen oder sich mit zwei Bewegungsaktionen zweimal bewegen, um an Eryk vorbeizugehen. Beachte, dass er sich nicht auf das Feld mit dem Chainrasp bewegen kann.



Attackenaktion

Wenn ein Stormcast Eternal eine Attackenaktion ausführt, wird dies „attackieren“ genannt. Wenn ein Castigator Sichtlinie zu einem Feld hat, das einen oder mehrere Chainrasps enthält, kann er eine Attackenaktion

gegen die Chainrasps auf diesem Feld ausführen. Tut er dies, kann der Stormcast-Eternal-Spieler einen Attackenwurf durchführen, indem er so viele Attackenwürfel wirft, wie dem Attackenwert auf der Charakterkarte dieses Stormcast Eternals entspricht. Für jedes Ergebnis von ⚡ wählt der Chainrasp-Spieler einen Chainrasp auf diesem Feld, der stirbt. Tote Chainrasps werden vom Schlachtfeld entfernt und zu lauernden Chainrasps.

Mit Wacker attackieren

Wenn Wacker attackiert, kann er eine Attackenaktion nur gegen Chainrasps auf einem sichtbaren angrenzenden Feld ausführen.

PHASE 3: FELDER ENTFERNEN

In dieser Phase entfernt der Chainrasp-Spieler alle Felder, zu denen Modelle des Stormcast-Eternal-Spielers keine Sichtlinien haben, außer ein Stormcast Eternal hätte Sichtlinie auf dieses Feld, wenn er sich auf einem Weg ein Feld weiter bewegen würde. Alle Felder, die vom Schlachtfeld entfernt werden, werden auf einen Stapel gelegt. Dieser Stapel wird „Ablagestapel“ genannt.

Im Beispiel unten würden nur die Felder mit dem Symbol X entfernt, da Orris Sichtlinie zu den anderen hat oder hätte, wenn er sich ein Feld weiter auf das Eingangsfeld oder das Ende des Korridors bewegen würde.



IN DER GRUFT VERLOREN

Nachdem der Chainrasp-Spieler Felder vom Schlachtfeld entfernt hat, ist es möglich, dass zwei getrennte Schlachtfelder ohne angrenzende Felder entstehen. Wenn dies geschieht, entscheidet der Stormcast-Eternal-Spieler, auf welchem Schlachtfeld weitergespielt wird. Alle anderen Felder werden abgelegt. Modelle auf dem abgelegten Schlachtfeld werden getötet. Wenn ein Stormcast Eternal getötet wird, wird er vom Schlachtfeld entfernt und seine Miniatur auf seine Charakterkarte gestellt.

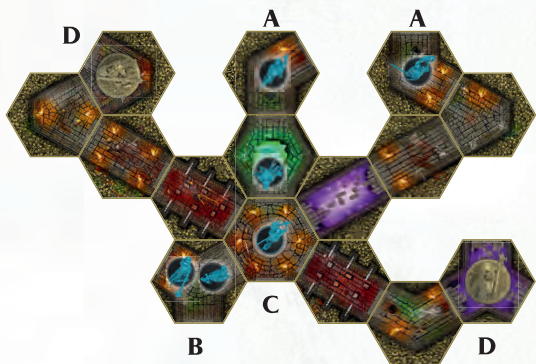
PHASE 4: CHAINRASP-VERSTÄRKUNG

In der Chainrasp-Verstärkungsphase ermittelt der Chainrasp-Spieler alle leeren Felder, bei denen nicht alle Wege mit einem anderen Weg verbunden sind und die keine Sackgassen sind. Dann stellt er für jeden Weg auf einem Feld, der nicht mit einem anderen Weg verbunden ist, einen lauernden Chainrasp auf dieses Feld, bis zu einem Maximum von 3. Damit fährt er fort, bis auf jedes dieser Felder die passende Anzahl Chainrasps gestellt wurde. Dann platziert er einen lauernden Chainrasp auf jedem leeren Seelenfallefeld (siehe folgende Seite).

Chainrasps können nicht auf einem Feld platziert werden oder eines betreten, auf dem 3 Chainrasps oder mindestens ein Stormcast Eternal stehen.

Gibt es keine lauernden Chainrasps, überspringt diese Phase.

Im Beispiel unten wird ein Chainrasp auf jedem mit A markierten Feld platziert, zwei auf dem mit B markierten, da zwei Wege von ihm fort führen. Einer kommt auf das Eingangsfeld (C), da es einen nicht verbundenen Weg hat. In den mit D markierten Feldern stehen Stormcast Eternals, daher wird dort keiner platziert.



Der Dreadwarden

In dieser Phase und beim Ausspielen von Kraftkarten kann der Chainrasp-Spieler den Dreadwarden nur auf dem Schlachtfeld platzieren, wenn wenigstens 4 andere Chainrasps bereits auf dem Schlachtfeld sind. Der Dreadwarden wird für alle Regeln als Chainrasp behandelt.



Dreadwarden

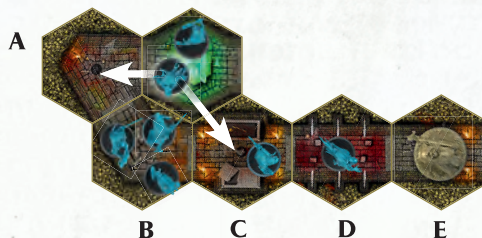
PHASE 5: AKTIVIERUNG DER CHAINRASPS

Der Chainrasp-Spieler kann in dieser Phase drei Aktionen ausführen, wenn der Dreadwarden nicht auf dem Schlachtfeld ist, ansonsten kann er vier Aktionen ausführen. Jede Aktion kann eine der folgenden sein:

Bewegungsaktion

Wenn der Chainrasp-Spieler eine Bewegungsaktion ausführt, wählt er einen Chainrasp auf dem Schlachtfeld. Dieser Chainrasp kann auf ein angrenzendes Feld gestellt werden.

Im Beispiel unten könnte der Chainrasp-Spieler eine Bewegungsaktion mit dem hervorgehobenen Chainrasp ausführen und ihn auf Feld A oder C stellen. Auf Feld B könnte er ihn nicht bewegen, da dort bereits die maximal erlaubte Anzahl Chainrasps steht.

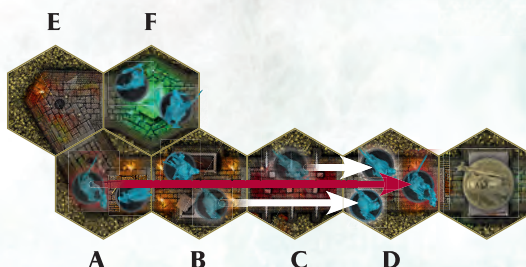


Schwebeaktion


Wenn der Chainrasp-Spieler diese Aktion ausführt, wählt er einen Chainrasp auf dem Schlachtfeld. Dieser Chainrasp schwebt dann, indem er auf ein anderes Feld platziert wird, zu dem er Sichtlinie hat. Er „schwebt“ sowohl durch die Felder, in denen die Schwebeaktion beginnt und endet, als auch die Felder, durch die die Sichtlinie gezogen wurde, selbst wenn eines dieser Felder 3 Chainrasps enthält. Chainrasps auf Feldern, durch die geschwebt wurde, können ebenfalls auf demselben Feld platziert werden wie der Chainrasp, der gerade geschwebt ist, bis zu einem Maximum von 3.

Beachtet, dass Chainrasps keine Sichtlinie durch Stormcast Eternals ziehen können.

Wenn der Chainrasp-Spieler in diesem Beispiel eine Schwebeaktion ausführt und den Dreadwarden (auf dem mit A markierten Feld) wählt, könnte er den Dreadwarden auf Feld B, C oder D platzieren, und wenn er Feld D wählt, könnte er bis zu zwei Chainrasps von den Feldern A, B oder C nehmen und mit dem Dreadwarden auf Feld D platzieren. Der Dreadwarden könnte auch zu Feld E schweben, aber nicht zu Feld F, da er zu Feld F keine Sichtlinie hat.



Attackenaktion

Wenn der Chainrasp-Spieler eine Attackenaktion ausführt, wählt er einen Chainrasp auf dem Schlachtfeld und ein angrenzendes Feld, das mindestens einen Stormcast Eternal enthält. Dieser Chainrasp und jeder andere Chainrasp auf demselben Feld attackiert dieses Feld. Beachte, dass Chainrasps keine Sichtlinie zu dem Feld benötigen, das sie attackieren. Der Chainrasp-Spieler führt dann einen Attackenwurf durch, indem er für jeden attackierenden Chainrasp einen Attackenwürfel wirft. Für jedes Ergebnis von  muss der Stormcast-Eternal-Spieler einen Stormcast Eternal auf dem attackierten Feld wählen, der verletzt wird.

Jeder Chainrasp kann nur einmal pro Runde attackieren.

Lege einen Verwundungsmarker auf die Charakterkarte eines Stormcast Eternals, wenn er verletzt wird. Wenn ein Stormcast Eternal so viele Verwundungsmarker hat, wie dem Wundenwert auf seiner Karte entspricht, wird er getötet. Entferne das Modell des getöteten Stormcast Eternals vom Schlachtfeld und stelle es auf seine Charakterkarte.

DAS SPIEL GEWINNEN

Wenn ein Stormcast Eternal am Ende einer beliebigen Runde auf dem Hyshianischer-Erleuchter-Feld steht, gewinnt der Stormcast-Eternal-Spieler sofort.

Bevor sich ein Stormcast Eternal auf das Hyshianischer-Erleuchter-Feld bewegen kann, muss der Stormcast-Eternal-Spieler den Winde-Marker haben (siehe unten).

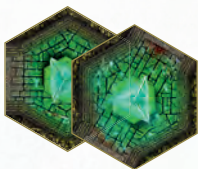
Wenn alle Stormcast Eternals getötet wurden, gewinnt der Chainrasp-Spieler.

Die Felder können so platziert werden, dass keine weiteren Felder mehr entfernt werden können, egal was der Stormcast-Eternal-Spieler unternimmt, wodurch die Stormcast Eternals für alle Zeit gefangen werden. Wenn dies geschieht, gewinnt der Chainrasp-Spieler.

Es ist auch möglich, dass das Winde-Feld entfernt wird, bevor die Stormcast Eternals den Winde-Marker erlangt haben, oder dass der Hyshianische Erleuchter entfernt wird, bevor ein Stormcast Eternal am Ende einer Runde darauf steht. In beiden Fällen gewinnt der Chainrasp-Spieler.

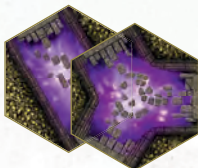
SONDERFELDER

Manche Felder haben besondere Regeln und werden als Sonderfelder bezeichnet. Ihre Regeln sind im Folgenden aufgeführt. Sonderfelder gelten trotzdem als Felder.



Seelenfallefeld

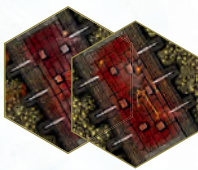
Seelenfallefelder haben in der Phase „Chainrasp-Verstärkung“ einen zusätzlichen Effekt (siehe vorherige Seite).



Abgrundfeld


Wenn ein Stormcast Eternal ein Abgrundfeld betritt, kann er in dieser Runde keine weiteren Bewegungsaktionen ausführen und seine gegenwärtige Bewegungsaktion endet. Wenn ein

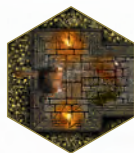
Stormcast Eternal eine Runde auf einem Abgrundfeld beginnt, hat die erste Bewegungsaktion, die er in dieser Runde ausführt, keinen Effekt.



Speerfallefeld

Nachdem ein Stormcast Eternal auf ein Speerfallefeld gezogen ist, muss der Stormcast-Eternal-Spieler sofort einen Atta-

ckenwürfel werfen. Bei einem Ergebnis von  wird der Stormcast Eternal verletzt (siehe oben).



Winde-Feld

Ein Stormcast-Eternal-Modell kann sich nicht auf das Hyshianischer-Erleuchter-Feld bewegen, außer der Stormcast-Eternal-Spieler hat den Winde-Marker. Der Stormcast-Eternal-Spieler erhält den Winde-Marker, wenn ein Castigator seine Aktivierung auf dem Winde-Feld beendet.



Treppenfeld

Das Treppenfeld wird nur in Kampagnenspielen verwendet (Seite 10).



KAMPAGNENSPIEL

Ein Kampagnenspiel ist für beide Seiten schwieriger. Der Stormcast-Eternal-Spieler muss sich durch eine viel größere Gruft kämpfen, hat aber dafür mehr hilfreiche Kraftkarten. Und wenn er Glück hat, findet er das ersehnte Feld vielleicht sogar schneller als gewöhnlich.

Bereite ein Kampagnenspiel nach diesen Schritten statt nach den auf Seite 4 angegebenen vor.

- 1 Legt das Eingangsfeld so aus, dass beide Spieler es gut erreichen können.
- 2 Stellt die Stormcast-Eternal-Modelle auf das Eingangsfeld.
- 3 Der Chainrasp-Spieler nimmt das Treppenfild und legt es gut erreichbar aus.
- 4 Legt dann das Hyshianischer-Erleuchter-Feld zur Seite – es wird später verwendet.
- 5 Der Chainrasp-Spieler sucht das Winde-Feld heraus und legt es zur Seite. Nehmt dann die verbliebenen Felder, mischt sie und legt sie verdeckt als Stapel vor euch ab.
- 6 Dann nimmt er die oberen 9 Felder vom Stapel, mischt sie zusammen mit dem Treppenfild und legt diesen Stapel aus 10 Feldern verdeckt vor sich ab.
- 7 Dann nimmt er die übrigen 19 Felder, mischt das Winde-Feld darunter und legt sie verdeckt auf die ersten 10 Felder, um so den Gruftstapel zu bilden.
- 8 Der Chainrasp-Spieler mischt die Chainrasp-Kraftkarten und legt den Stapel verdeckt und gut erreichbar vor sich ab. Dann zieht er die oberen drei Karten von diesem Stapel und sieht sie sich an, ohne sie dem Stormcast-Eternal-Spieler zu zeigen. Diese drei Karten werden als die „Hand“ des Chainrasp-Spielers bezeichnet.
- 9 Der Stormcast-Eternal-Spieler mischt die Stormcast-Eternal-Kraftkarten und legt den Stapel verdeckt und gut erreichbar vor sich ab. Dann zieht er die oberen fünf Karten von diesem Stapel und sieht sie sich an, ohne sie dem Chainrasp-Spieler zu zeigen. Diese Karten werden als die „Hand“ des Stormcast-Eternal-Spielers bezeichnet.
- 10 Zieht Felder aus dem Gruftstapel und legt sie an, bis ihr eines an jede Stelle gelegt habt, zu der die Stormcast Eternals Sichtlinie haben.
- 11 Beginnt die erste Runde.

Die Treppe

Wenn sich am Ende einer Runde wenigstens ein Stormcast Eternal auf dem Treppenfild befindet und der Stormcast-Eternal-Spieler den Winde-Marker hat, hat der Stormcast-Eternal-Spieler den ersten Teil der Kampagne abgeschlossen – nun ist es Zeit für den zweiten Teil, in dem die Stormcast Eternals tiefer in die Gräfte vordringen. Folge diesen Schritten, um den nächsten Teil der Kampagne vorzubereiten.

- 1 Legt das Eingangsfeld für beide Spieler leicht erreichbar aus.
- 2 Stellt alle Stormcast Eternals auf das Eingangsfeld, die nicht getötet wurden. Entfernt alle Verwundungsmarker von ihren Charakterkarten.
- 3 Der Chainrasp-Spieler nimmt die übrigen Felder, jedoch ohne das Treppen-, Winde- und Hyshianischer-Erleuchter-Feld, und mischt sie verdeckt zu einem Stapel, den er vor sich ablegt.
- 4 Der Chainrasp-Spieler nimmt dann die oberen 9 Felder vom Felderstapel, mischt sie mit dem Hyshianischen Erleuchter zusammen und legt dann diesen Stapel aus 10 Feldern verdeckt vor sich.
- 5 Dann nimmt er die übrigen 19 Felder und legt sie verdeckt auf die ersten 10 Felder, um so den Gruftstapel zu bilden.
- 6 Zieht Felder aus dem Gruftstapel und legt sie an, bis ihr eines an jede Stelle gelegt habt, zu der die Stormcast Eternals Sichtlinie haben
- 7 Beginnt die erste Runde.

Die Siegesbedingungen bleiben bei einem Kampagnenspiel dieselben wie bei einem normalen Spiel.



ERRUNGENSCHAFTEN

Wenn ihr Crypt Hunters gemeistert habt, könnt ihr hier über eure Errungenschaften Buch führen – haltet unten fest, wer die Errungenschaft zuerst geschafft hat und wann das gelungen ist.

ERRUNGENSCHAFTEN FÜR BEIDE SPIELER	NAME	DATUM
UNERREICHT: Gewinne als Erster ein Spiel als Stormcast-Eternal-Spieler und als Chainrasp-Spieler.		
SIEG UM SIEG: Gewinne drei Spiele hintereinander.		
SCHRECKEN ÜBERALL: Gewinne ein Spiel im Urlaub.		
HELD DES KAMPFES: Gewinne ein durch zwei Bürden für dich erschwertes Spiel (siehe unten).		
HERR DES KAMPFES Gewinne ein durch drei Bürden für dich erschwertes Spiel.		

ERRUNGENSCHAFTEN DES STORMCAST-ETERNAL-SPIELERS	NAME	DATUM
IM KRIEG: Gewinne ein Kampagnenspiel.		
MAKELLOSER SIEG: Gewinne ein Spiel, in dem kein Stormcast Eternal getötet oder verletzt wird.		
NÄHER ALS DU DENKST: Gewinne ein Spiel, in dem der Hyshianische Erleuchter mit dem Eingangsfeld verbunden ist.		
HELD DER STUNDE: Gewinne ein Spiel, in dem Wacker der einzige übrige Stormcast Eternal ist.		

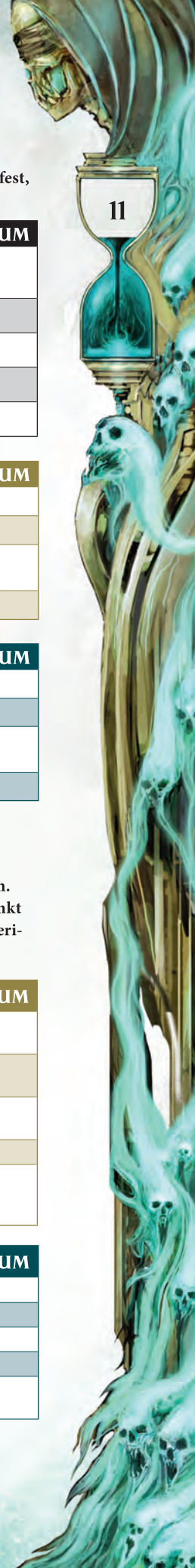
ERRUNGENSCHAFTEN DES CHAINRASP-SPIELERS	NAME	DATUM
SCHNELLER SIEG: Gewinne ein Spiel, bei dem am Ende mehr als 16 Felder auf dem Grufstapel liegen.		
WEIT GEFEHLT: Gewinne ein Spiel, in dem die Stormcast Eternals den Winde-Marker nicht erlangen.		
MEINER AUFMERKSAMKEIT UNWÜRDIG: Gewinne ein Spiel, ohne den Dreadwarden auf das Schlachtfeld zu bringen.		
SCHNELLE BEUTE: Gewinne ein Spiel, bei dem Wacker als letzter Stormcast Eternal stirbt.		

BÜRDEN

Die Spieler können ihr Können auf die Probe stellen, indem sie mit einer oder mehreren der Bürden unten spielen. Nur ein Spieler kann bei einem Spiel Bürden auf sich nehmen, dann aber so viele, wie er will. Jede Bürde beschränkt die Aktionen eines Spielers oder modifiziert die Regeln des Spiels, um es schwieriger zu machen. Es ist viel schwieriger, ein Spiel mit einer Bürde zu gewinnen, und es ist an sich schon eine ruhmreiche Errungenschaft.

BÜRDEN DES STORMCAST-ETERNAL-SPIELERS	NAME	DATUM
OHNE BEFEHLE: Gewinne ein Spiel, ohne Orris Scharfauges Fähigkeit „Castigator-Prime“ zu verwenden.		
EINE MENGE DURCHGEMACHT: Gewinne ein Spiel, bei dem die Castigators mit 1 verbleibenden Wunde beginnen.		
WENIG MUNITION: Gewinne ein Spiel, in dem jeder Castigator nur 1 Attackenwürfel wirft, wenn er attackiert.		
TÖDLICHE UMGEBUNG: Gewinne ein Spiel, bei dem jedes Sonderfeld auch als Speerfallefeld gilt.		
GEGEN JEDE WAHRSCHEINLICHKEIT: Gewinne ein Spiel, bei dem bei Erstellen des Grufstapels das Hyshianische-Erleuchter- und das Winde-Feld in die untersten 10 Felder des Stapels gemischt werden.		

BÜRDEN DES CHAINRASP-SPIELERS	NAME	DATUM
GEISTEREBBE: Gewinne ein Spiel, ohne je mehr als vier Chainrasps auf dem Schlachtfeld zu platzieren.		
TÖDLICHE GEDULD: Gewinne ein Spiel, ohne eine Schwebreaktion auszuführen.		
GIERIGE GEISTER: Gewinne ein Spiel, in dem kein Feld je mehr als einen Chainrasp enthält.		
WER BRAUCHT DIE SCHON: Gewinne ein Spiel, ohne Kraftkarten auszuspielen.		
GRÄSSLICHER TRIUMPH: Gewinne ein Spiel, bei dem jeder Stormcast Eternal durch eine Attackenaktion getötet wird, an der der Dreadwarden beteiligt ist.		



BAUANLEITUNG

Dieses Set enthält 14 detaillierte Citadel-Miniaturen, welche die Chainrasps, die die Zehntausend Gräfte heimsuchen, und die edlen Stormcast Eternals, die sich ihnen stellen müssen, darstellen. Die Modelle sind nicht zusammengebaut und unbemalt.

Alle Miniaturen in diesem Set wurden so gestaltet, dass die Teile einfach zusammengesteckt werden können. Folgt beim Zusammenbau eurer Modelle einfach Schritt für Schritt den Anleitungen auf dieser Doppelseite.

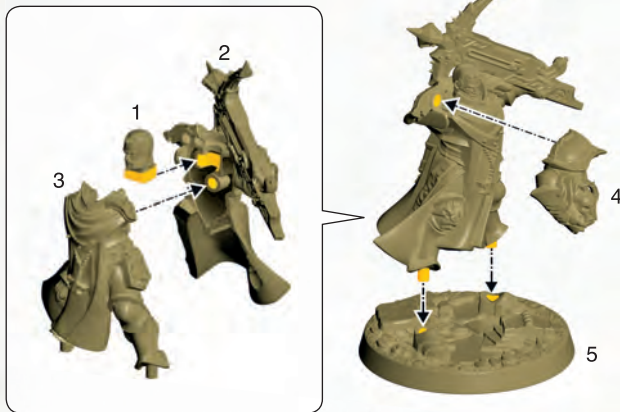
 - Kontaktpunkte

WARNUNG. KLEINTEILE. SPITZE ENDEN.
PRODUKT GEEIGNET AB 12 JAHREN.

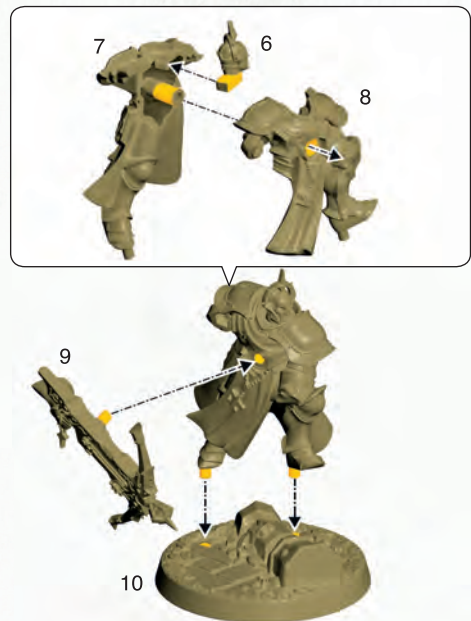
ADVERTENCIA. PARTES PEQUEÑAS. PUNTAS AFILADAS.
NO APTO PARA MENORES DE 12 AÑOS.

ATTENTION. PETITS ÉLÉMENTS. POINTES ACÉRÉES.
PRODUIT DESTINÉ AUX ENFANTS DE 12 ANS ET +.

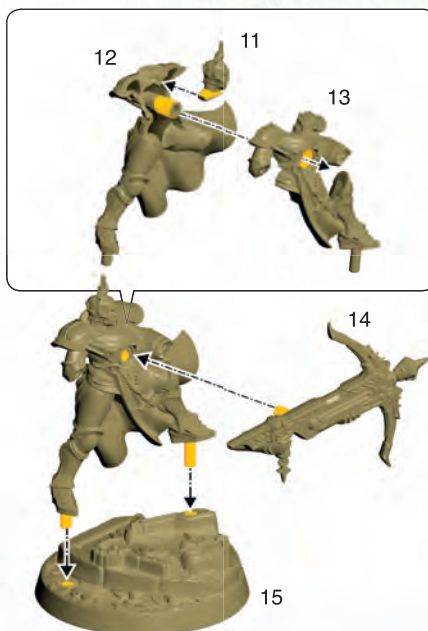
1 ORRIS SCHARFAUGE



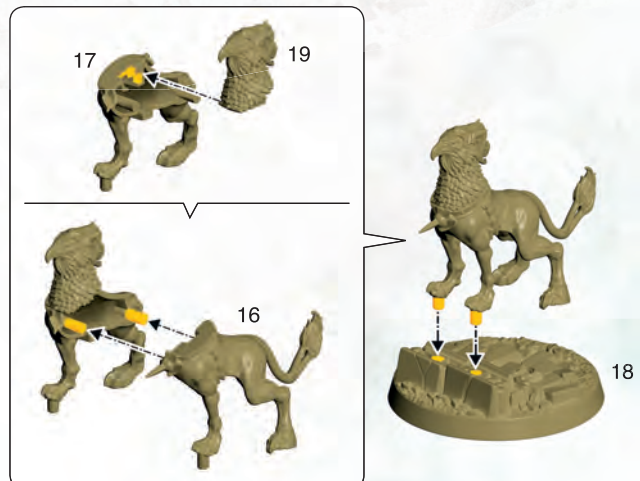
2 ERYK GEISTERHOHN



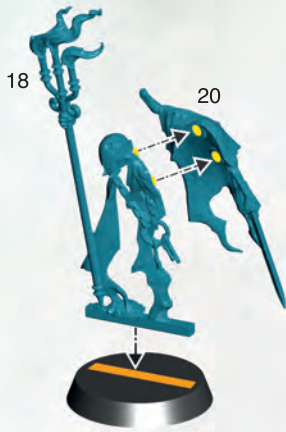
3 ASTRID DIE ERLÖSERIN



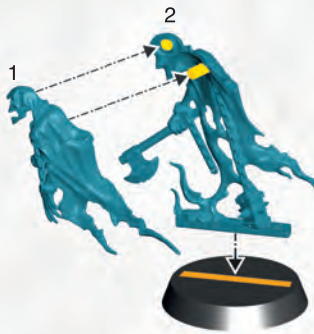
4 WACKER



1 DREADWARDEN



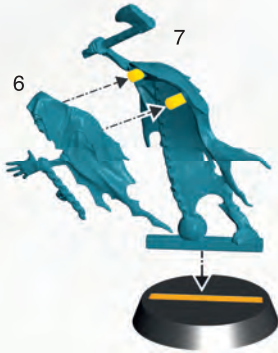
2 CHAINRASP



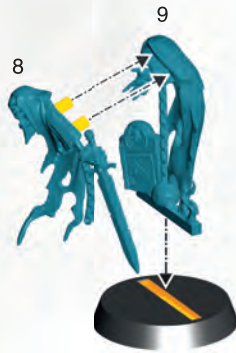
3 CHAINRASP



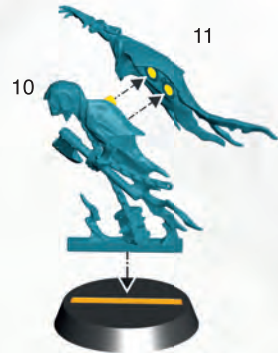
4 CHAINRASP



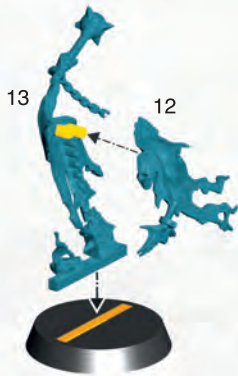
5 CHAINRASP



6 CHAINRASP



7 CHAINRASP



8 CHAINRASP



9 CHAINRASP



10 CHAINRASP



STORMCAST ETERNALS

Die Stormcast Eternal sind sterbliche Helden, die in den Schmieden Azys in übermenschliche Krieger verwandelt wurden, und jeder ist die Verkörperung von Sigmars Sturm. Sie sind der Gestalt gewordene Zorn des Gottkönigs und wurden nur für einen einzigen Zweck geschaffen: Krieg!

Die Stormcast Eternal wurden vom Gottkönig aus ihren früheren Leben emporgehoben und stammen aus allen Schichten der Gesellschaft. Heißblütige Kriegerkönige kämpfen Schulter an Schulter mit stoischen Kastellanen und kriegerischen Priestern, von denen jeder für die Unsterblichkeit handverlesen wurde, nachdem er sein Leben im Kampf gegen die Armeen des Chaos gab.

Im ruhmreichen Sigmaron werden diese Helden auf dem Amboss der Apotheose von den Energien Azys in Stücke gerissen, um im Prozess der Neuschmiedung neue Gestalt zu erhalten. Jene Krieger, die das überleben, lassen ihre vorherige Inkarnation hinter sich – wenn sich auch viele bemühen, an ihrer alten Identität festzuhalten, so werden sie doch alle zu Wesen des Sturms. Sie sind groß und breitschultrig, und sie tragen glänzendes Sigmarit, ein Metall, das härter als jeder Stahl ist. Ihre finsternen, ausdruckslosen Masken, die ihre Mienen verbergen, werden überall in den Reichen der Sterblichen gefürchtet, ebenso wie ihre vom Blitz durchwirkten Waffen – Kriegswerkzeuge, welche die Knochen eines Orruks zu Staub zerschmettern können. Für jene Sterblichen, die von den Sturmheeren vor der Katastrophe bewahrt wurden, sind sie rächende Engel eines zornigen Gottes.

Jeder Stormcast Eternal kann ein Dutzend geringere Krieger bezwingen. Sie kämpfen jedoch nicht als Individuen, sondern ziehen in massierten Infanteriekolonnen,

in Reihen schwerer Kavallerie, als geflügelte Scharen und in schnellen Jagdgruppen in die Schlacht, die alle zusammenarbeiten, um dem Feind sein Ende zu bereiten.

Da sie von der Magie von Sigmars Sturm erfüllt sind, können die Stormcast Eternal gleißend auf Blitzen himmlischer Energie in der Realität erscheinen. Wenn ein Stormcast Eternal in einem anderen Reich Gestalt angenommen hat, kann er nicht wieder aufsteigen, ohne durch ein Portal nach Azyr zu schreiten oder in der Schlacht zu sterben. Wird ein solcher Krieger gefällt, ist er nicht wahrlich verloren. Körper, Waffe und Rüstung lösen sich in einem Herzschlag auf und werden zu einer knisternden Energiewolke, die in einem Blitz gen Himmel schießt. Wenn seine Seele Azyr erreicht, wird sie wieder in Sigmars Hallen gezogen, wo sie schließlich neu geschmiedet wird und der Stormcast Eternal wieder lebt – und unverzüglich wieder in den Kampf geschickt wird.



NIGHTHAUNT

Die Nighthaunts, die in den Reichen umgehen, sind wahrlich entsetzlich und manifestieren sich als Geisterwesen, die auf kalten Winden reisen. Die Nighthaunts wurden von Nagashs Magie in Gestalten gebannt, welche die Sünden ihrer sterblichen Leben widerspiegeln, und werden von den finstersten Emotionen dazu getrieben, Schrecken und Tod über die Sterblichen zu bringen.

Auf hunderttausend Friedhöfen in den Reichen der Sterblichen strömt Grabeskälte aus geöffneten Gräbtern und ausgehobenen Massengräbern. Mit ihr kommt ein tödlicher Nebel, und in diesen seltsamen Schwaden lauern die Nighthaunt-Scharen. Sie sind keine körperlichen Feinde, Kreaturen, die mit Klinge oder Pfeil niedergestreckt werden könnten, sondern geisterhafte Wesen, die fast immun gegen die Hiebe gewöhnlicher Waffen sind. Durch sie strömen die Energien Shyishs, des Reichs des Todes, ihre Macht stammt aus der unsterblichen Wut, der Bosheit und der Verbitterung, die ihnen die Kraft verleiht, Fleisch zu zerreißen und die Seele zu schänden. Sie können durch Wände schweben und mit ihren Krallen durch das Fleisch Sterblicher nach dem darin schlagenden Herzen greifen.

Wie ein böser Wind aus den finstersten Gruben der Schöpfung greifen die Nighthaunts in einer Woge aus

Geistern an. Sie zehren von ihrem unstillbaren Hass auf die Lebenden und kämpfen, um frische Seelen kreischend in die Unterwelten von Shyish hinabfahren zu lassen, und finden grausame Freude in dem Wissen um die Qualen, die diese Seelen unter der Herrschaft Nagashs erwartet.

Die Nighthaunt-Armeen bilden die Vorhut von Nagashs Legionen und erheben sich aus mit Leichen übersättem Grund oder strömen durch Reichstore, um über ihre Beute herzufallen. Wenn diese Geisterhorden über das Schlachtfeld heulen, lösen sich einzelne daraus, um ihrer gewählten Beute den Tod zu bringen. Selbst eine Gruppe einfacher Chainrasps kann das Ende für eine Phalanx gepanzerte Krieger bedeuten, denn wenn ein Hieb nicht mit kraftvoller Absicht und unerschütterlichem Mut gegen sie geführt wird, kann er ihnen wenig anhaben. Nur jene Angriffe, die von mächtigen Emotionen unterstützt werden, können der Gestalt eines Nighthaunts etwas anhaben. Die Angst und Verwirrung, die von jedem dieser unheiligen Wesen ausgehen, sind selbst Waffen, denn wenn sie dem Verstand die Überzeugung rauben, nehmen sie auch dem Leib die Kraft.



Alle Modelle auf dieser Seite wurden mit Farben aus dem Citadel-Farbsortiment bemalt. Alle Farben, die neuesten Videos mit ausführlichen Anleitungen, Bemaltipps vom Profi und mehr findest du auf citadelcolour.com.



Orris Scharfauge



Astrid die Erlöserin



Eryk Geisterhohn



Wacker



Dreadwarden



Chainrasp



Chainrasp



Chainrasp



Chainrasp



Chainrasp



Chainrasp



Chainrasp



Chainrasp



Chainrasp

PRODUZIERT VOM WARHAMMER STUDIO

Crypt Hunters © Copyright Games Workshop Limited 2020. Crypt Hunters, GW, Games Workshop, Warhammer, Stormcast Eternals und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere und deren charakteristische Merkmale sind entweder ® oder Marken (TM) und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Publikation darf reproduziert, auf einem Datenabfragesystem gespeichert oder auf irgendeine Weise übertragen werden, sei es elektronisch, mechanisch, fotokopiert, aufgezeichnet oder anderweitiger Art, ohne dass es dafür eine vorausgehende Erlaubnis der Herausgeber gibt.

Diese Publikation ist ein fiktionales Werk. Alle in ihr dargestellten Charaktere und Ereignisse sind rein fiktional. Jedwede Übereinstimmung mit realen Personen oder Ereignissen ist rein zufällig.

Alle Bilder dienen nur Illustrationszwecken.

Games Workshop Ltd, Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom