

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

**لعبة Warhammer: Age of Sigmar** توليك قيادة قوة من المحاربين الأشداء والوحوش الجبارين وآلات الحرب الضخمة. تحتوي صفحة القوانين هذه على كل ما تحتاج إلى معرفته لقيادة معركة وسط العوالم الغربية والمسحورة. وإطلاق عنان القوى السحرية. وحجب نور الشمس بالسهام التي تطلقها. وسحق أعدائك في المعارك الدامية!

## الجيش

قبل أن يبدأ القتال، يجمع أسياة الحروب أقوى محاربيهم.

للبدء في اللعب، يجب عليك أولاً حشد جيشك من الجسيمات الصغيرة من بين مجموعتك. يمكن أن تتحكم في حجم الجيش كما تحب ويمكنك استخدام أي عدد تريده من النماذج من مجموعتك. كلما كان عدد الوحدات التي تقرر استخدامها أكثر، كلما كانت اللعبة أطول وكلما كانت المتعة أكثر! عادةً، تدوم اللعبة التي تشتمل على مائة من الجسيمات الصغيرة في كل جانب طوال المساء.

## مخطوطات الحرب WARSCROLLS

### والوحدات

تم إدراج وصف لجميع النماذج في مخطوطات الحرب Warscrolls والتي تنص على جميع قوانين استخدام النماذج في اللعبة. لذا سوف تحتاج مخطوطات الحرب Warscrolls لكل النماذج التي تريد استخدامها.

تقاتل النماذج في وحدات. ويمكن أن تتضمن الوحدة نموذجاً واحداً أو أكثر. ولكن لا يمكن أن تتضمن نماذجاً تستخدم مخطوطات حرب Warscrolls مختلفة. يجب إنشاء الوحدة وإنهاء أي نوع من التحركات كمجموعة واحدة من النماذج، بحيث تكون جميع النماذج على بُعد 1 بوصة من نموذج واحد آخر على الأقل من وحدتها. إذا اعترض المجموعة أي شيء وسبب لها الانقسام خلال المعركة، يجب إعادة تشكيلها والتحامها في المرة التالية التي تتحرك فيها.

### معدات الحرب

لكي يكون بمقدورك القتال في أي معركة ستحتاج شريط قياس وبعض مكعبات النرد.

تُفاس المسافات في لعبة Warhammer: Age of Sigmar بالبوصة<sup>(\*)</sup>. تقوم بقياس المسافة من وإلى أقرب نقاط النماذج أو الوحدات. ويمكنك قياس المسافات وقتما تريد. قاعدة النموذج لا تُعتبر جزءاً من النموذج - وهي موجودة لمساعدة النموذج على الوقوف - لذلك لا تحسبها عند قياس المسافات.

تستخدم لعبة Warhammer: Age of Sigmar مكعبات نرد ذات ستة جوانب (أحياناً تُعرف بالاختصار D6). إذا كانت هناك قاعدة تتطلب أن تقوم بدرجة نرد ذي ثلاث جوانب D3، قم بدرجة النرد وقسمه الإجمالي على اثنين، ثم تقرب الكسور. تسمح لك بعض القوانين بإعادة درجة النرد، وهذا يعني أنه يجب عليك درجة بعض أو كل مكعبات النرد مرة أخرى. لا يمكنك أبداً إعادة درجة النرد أكثر من مرة واحدة، وتُخذ إعادة الدرجة قبل تطبيق التعديلات على الدرجة (إن وجدت).

## ميدان المعركة

تمتلئ العوالم بمشاهد غريبة وعقبات ممتة، سواء كانت أعمدة من اللهب أو مذابح نحاسية أو أنقاض مسكونة.

تُخاض المعارك في لعبة Warhammer: Age of Sigmar عبر طائفة لا حصر لها من الساحات والمشاهد المثيرة في العوالم البائدة، من سهول بركانية جرداء ومعابد السماء الغادرة، إلى غابات وارقة وأنقاض عملاقة. الفوضى هي السلطان السائد على العوالم، وليست هناك أي أرض مبنأ عن أفة الحرب. ويتم إنشاء هذه المناظر الخيالية الوحشية مجدداً كلما لعبت لعبة Warhammer: Age of Sigmar.

تشكّل الطاولة والمناظر التي تستخدمها ميدان المعركة. ويمكن أن تكون ساحة المعركة عبارة عن أي سطح مستو تستطيع النماذج الوقوف عليه - مثل طاولة الطعام أو الأرضية - ويمكن أن تكون بأي مقياس أو شكل بشرط أن تكون أكبر من مربع مساحته 0.9 x 0.9 سم.

يجب عليك أولاً تحديد في أي من العوالم السبعة البائدة ستدور المعركة. على سبيل المثال، يمكنك أن تقرر أن تدور معركتك في عالم النار، قد تحتاج إلى معرفة ذلك أحياناً من أجل استخدام قدرات معينة. إذا لم يتيسر لكم الاتفاق على العالم الذي ستتم فيه المعركة، قوموا بدرجة النرد ومن يحصل على رقم أعلى في الدرجة يقرر في أي العوالم ستدور المعركة.

ويتم حوض أفضل المعارك على أراض ذات ساحات مصممة ومشيدة بسخاء. ولكن إذا كان لديك الكثير من المناظر أو عدد قليل من التضاريس فهذا لا يهم؛ وإليك دليل إرشادي جيد وهو وجود معلم واحد على الأقل لكل مربع مساحته 0.6 x 0.6 سم، ولكن لا بأس إذا كان العدد أقل، وإذا كان أكثر من ذلك فسيجعل المعركة شيقة حقاً.

لمساعدتك في تحديد وضع المنظر، يمكنك اختيار درجة اثنين من النرد وإضافتهما معاً لكل مربع مساحته 0.6 x 0.6 سم من منطقة ساحة المعركة ويمكنك الرجوع إلى الجدول التالي:

### الدرجة التضاريس

2-3	بدون تضاريس.
4-5	معلمان من التضاريس.
6-8	معلم واحد من التضاريس.
9-10	معلمان من التضاريس.
11-12	اختر من 3 معالم من التضاريس

### المناظر الطبيعية الغامضة

يمكن أن تساعد الساحات بالعوالم البائدة محاربك ويمكن أن تعوقهم، ما لم يُنص على خلاف ذلك.

يمكن تحريك النموذج في أنحاء الساحة ولكن ليس من خلالها (لذلك لا يمكنك النفاذ من خلال جدار صلب، أو المرور من خلال شجرة، ولكن يمكنك اختيار أن تمتلك نموذجاً يمكنه التسلق أو المرور فوق تلك الأشياء). وبالإضافة إلى ذلك، عقب إعداد مشهدك بشكل كامل، دحرج النرد حسب الجدول التالي أو اختر قانوناً منه لكل معلم من التضاريس الأرضية:

### جدول المشهد

#### الدرجة المشهد

- ملعون:** إذا وُجدت أي من وحدتك على بُعد 3 بوصات من معلم التضاريس هذا في مرحلة البطل Hero الخاصة بك، يمكنك أن تعلن أن تلك الوحدة تُقدم تضحية، إذا فعلت ذلك سوف تعاني وحدتك من جروح D3 ممتة. ولكن يمكنك إضافة 1 إلى جميع مرات درجات الضرب لهذه الوحدة حتى الوصول إلى مرحلة البطل Hero التالية لك
- غامض:** وقم بإضافة 1 إلى نتيجة أي دحرجات غير ملزمة جري لأجل أي ساحر Wizard على بُعد 3 بوصات من معلم التضاريس.
- ملمه:** أضف 1 إلى شجاعة (Bravery) كل الوحدات الموجودة على بُعد 3 بوصات من معلم التضاريس.
- ميت:** خُصل على درجة النرد لأي نموذج يقوم بالجرى أو حركة انقضاض عبر معلم التضاريس هذا أو القضاء على العدو عليه. الحصول على 1 عند الدرجة، يُردي النموذج قتيلاً.
- خفي:** احصل على درجة واحدة للنرد في مرحلة البطل Hero الخاصة بك إذا وُجدت أيًا من وحدتك على بُعد 3 بوصات من معلم التضاريس هذا. الحصول على 1 عند الدرجة، تُربك الوحدة ولا تتمكن من القيام بأعمال السحر أو الحركة أو الهجوم حتى مرحلة البطل Hero المقبلة لك. الحصول على 2-6 عند الدرجة، يُوقع الوحدة تحت تأثير السحر ويمكنك إعادة إجراء الدرجات الفاشلة الخاصة بجروح الوحدة حتى مرحلة البطل Hero المقبلة لك.
- شهير:** إذا وُجدت أي من وحدتك على بُعد 3 بوصات من معلم التضاريس هذا في مرحلة البطل Hero الخاصة بك، فإنها تثبت الخوف حتى مرحلة البطل Hero المقبلة. اطرح 1 من خاصية شجاعة (Bravery) أي من وحدات عدوك التي على بُعد 3 بوصات من واحدة أو أكثر من الوحدات التي تثبت الخوف.

## بداية المعركة

السماء ترعد عاليًا فوق الجيوش التي تزحف إلى أرض المعركة.

أنت الآن على أهبة الاستعداد للبدء، ولكن قبل بدء القتال يجب عليك إعداد جيوشك للقتال المرتقب.

## الإعداد

قبل إعداد جيوشهما، يجب على كلا اللاعبين درجة النرد، والدرجة مرة أخرى في حالة التعادل. يقوم اللاعب الذي يحصل على رقم أعلى في الدرجة بتقسيم ساحة المعركة إلى قسمين متساويين؛ ثم يختار خصمه أحد النصفين ليكون منطقتة، بعض الأمثلة على هذا موجودة أدناه.



يقوم اللاعبان بعد ذلك بإنشاء الوحدات بالتناوب، وحدة واحدة في كل مرة، بدءًا باللاعب الذي فاز في درجة النرد التي تمت مسبقًا. يجب على كل لاعب إنشاء النماذج في منطقتة، على بُعد ٢١ بوصة من منطقة العدو.

يمكنك متابعة إعداد الوحدات حتى الانتهاء من جميع الوحدات التي تريدتها للقتال في هذه المعركة أو حتى نفاذ مساحة منطقتك. هذا هو جيشك. احسب عدد النماذج الموجودة في جيشك - وهذا قد يأتي عليك بالفائدة لاحقًا. يتم الاحتفاظ بأي وحدات متبقية في الاحتياطي. لا يشاركون في أي دور حتى يلعب القدر لعبته.

ويمكن للاعب الخصم متابعة إنشاء وحدات جيشه. وعند انتهائه، تكون بذلك مرحلة الإعداد قد تمت. اللاعب الذي ينتهي من عملية الإعداد أولًا هو الذي يحدد من يكون له الدور الأول في الجولة الأولى من المعركة.

## الفائز

بمجرد الانتهاء من إعداد جميع وحدات جيشك، قم بتعيين واحدًا من النماذج التي قيمت بإعدادها كقائد لجيشك. لدى القائد إمكانية إصدار الأوامر. كما هو موضح في قوانين مرحلة البطل Hero الخاصة بالخصم.

## النصر الجيد

المعارك في العوالم البائدة وحشية لا هوادة فيها - يتم خوضها حتى النهاية المريرة، وجانب واحد قادر على إعلان النصر لأنه دمر عدوه أو لعدم بقاء أي نماذج للعدو في ميدان المعركة. يمكن أن يعلن المنتصر على الفور **الانتصار الكبير** والشرف والانتصارات التي يستحقها عن جدارة، في حين يتوجّب على الخصم الذي نال الهزيمة، اللجوء إلى مخبأه للتعافي جراحه وتحمل العار الذي لحق به بسبب هزيمته النكراء.

إذا تعدّر خوض إحدى المعارك إلى نهايتها أو كانت نتيجة المعركة غير واضحة، يمكن احتساب نتيجة من نوع ما بمقارنة عدد النماذج التي تم إزالتها من اللعب مع عدد النماذج التي أنشئت أصلاً لأجل المعركة لكل جيش. والتعبير عن هذه النتيجة كنسبة مئوية مما يعتبر بمثابة وسيلة بسيطة لتحديد الفائز ومثل هذا النصر، لا يمكن اعتباره إلا **انتصارًا ضئيلاً** على سبيل المثال، إذا خسر أحد اللاعبين نسبة ٥٧٪ من النماذج التي بدأ بها، وخسر اللاعب الآخر ٥٪. إذن يستطيع اللاعب الذي خسر ٥٪ فقط من نماذجه إعلان الانتصار الضئيل.

لا يتم احتساب النماذج التي أضيفت إلى جيشك خلال اللعبة (على سبيل المثال، بالاستدعاء والتعزيزات والتناسخ وهلم جرا) من ضمن عدد النماذج الموجودة في الجيش، ولكن يجب احتسابها من بين الضحايا التي يتكبدها الجيش.

## انتصارات الموت المفاجئ

قد يحاول أحد اللاعبين في بعض الأحيان خفيق انتصار الموت المفاجئ؛ إذا كان أحد الجيشين لديه نماذج تزيد عن الآخر بمقدار الثلث، يمكن أن يختار اللاعب الأقل في العدد هدفًا واحدًا من جدول الموت المفاجئ بعد أن يتم تعيين القادة. ويمكنه بعد ذلك إعلان **الانتصار الكبير** بمجرد أن يقوم اللاعب الأقل في العدد بتحقيق هذا الهدف.

## مسيرة الانتصارات

بعد أن يتم اختيار أيٍّ من أهداف الموت المفاجئ؛ إذا فاز جيشك بانتصار كبير في معركته السابقة، قم بدرجة النرد والبحث عن النتيجة على جدول الانتصارات الموجود إلى اليمين.

## جدول الموت المفاجئ

**الافتتال:** ينتقي لاعب العدو أي وحدة بالكلمات المفتاحية Keyword التالية HERO أو WIZARD أو PRIEST أو MONSTER في جيشهم، ثم يقتل الوحدة التي ينتقيها.

**الإضعاف:** ينتقي لاعب العدو أي وحدة بها خمسة نماذج أو أكثر في جيشه، ثم يقتل الوحدة التي ينتقيها.

**التحمل:** يجب أن يكون لديك نموذج واحد على الأقل بدأت به المعركة ويبقى في اللعب في نهاية الجولة السادسة من المعركة.

**الاستيلاء على الأرض:** اختر واحدًا من معالم التضاريس الأرضية في منطقة العدو. يجب أن يكون لديك واحد من النماذج الصديقة على الأقل على بُعد ٣ بوصات من هذا المعلم في نهاية الجولة الرابعة من المعركة.

## جدول الانتصار

الدرجة الانتصار

- ٢-١ **مبارك:** يمكنك تغيير نتيجة نرد مفرد إلى نتيجة تختارها مرة واحدة أثناء المعركة.
- ٤-٣ **مُلهم:** يمكنك إعادة درجة جميع مرات درجة الضرب الفاشلة لإحدى الوحدات الموجودة ضمن جيشك في مرحلة واحدة من القتال.
- ١-٥ **مُكن:** قم بإضافة ١ إلى خاصية الجروح (Wounds) لفائدك.

## جولات المعركة

تصطدم الجيوش الجبارة معًا وسط رذاذ الدماء وفرقعات السحر.

تتكون لعبة Warhammer: Age of Sigmar من سلسلة من جولات المعارك، تنقسم كل منها إلى دورين - دورًا لكل لاعب. في بداية كل جولة من جولات المعركة، يقوم كلا اللاعبين بدرجة النرد، والدرجة مرة أخرى في حالة التعادل. اللاعب الذي يحصل على نتيجة أعلى في درجة النرد هو الذي يقرر من يأخذ الدور الأول في الجولة الأولى من المعركة. ويتكون كل دور من المراحل التالية:

### ١. مرحلة البطل Hero

تُستخدم فيها القدرات السحرية والبطولية.

### ٢. مرحلة التحرك

يتم فيها تحريك الوحدات عبر أرض المعركة.

### ٣. مرحلة إطلاق النار

يتم فيها الهجوم بالأسلحة القاذفة (Missile Weapons).

### ٤. مرحلة الانقضاض على العدو

انقضاض الوحدات على العدو في القتال.

### ٥. مرحلة القتال

الاحتشاد والهجوم بالأسلحة غير البارودية (Melee Weapons).

### ٦. مرحلة صدمة المعركة

يتم فيها اختبار شجاعة الوحدات المستترقة.

ومجرد أن ينتهي دور اللاعب الأول، يأخذ اللاعب الثاني دوره، ومجرد انتهاء دور اللاعب الثاني أيضًا، تكون جولة المعركة قد انتهت وتبدأ جولة جديدة في المعركة.

## قدرات ما قبل المعركة

تسمح بعض مخطوطات الحرب Warscrolls باستخدام قدرات معينة "بعد انتهاء عملية الإعداد". وتستخدم هذه القدرات قبل الجولة الأولى من المعركة. إذا كان كلا الجيشين لديه قدرات مثل هذه، يقوم كلا اللاعبين بدرجته النرد، والدرجة مرة أخرى في حالة التعادل. اللاعب الذي يحصل على نتيجة أعلى في درجة النرد هو الذي يستخدم قدراته أولاً، ثم يليه خصمه.

## مرحلة البطل HERO

**كلما ضيق الجيشان الخناق على بعضهما، كلما استخدم القادة قدراتهم السحرية أو قدموا القرابين للآلهة أو أعطوا الأوامر المشددة.**

في مرحلة البطل Hero، يمكنك استخدام السحرة Wizards في جيشك للقيام بالأعمال السحرية (انظر قوانين السحرة Wizards في الصفحة الأخيرة من هذه القوانين).

بالإضافة إلى ذلك، قد تكون لدى الوحدات الأخرى في جيشك قدرات مذكورة في مخطوطات الحرب Warscrolls يمكن استخدامها في مرحلة البطل Hero. وبشكل عام، يمكن استخدام هذه القدرات فقط في مرحلة البطل Hero الخاصة بك. ومع ذلك، إذا كانت هناك مقدرة تقول إنها يمكن استخدامها في جميع مراحل البطل Hero لأي طرف، إذن يمكن استخدامها في مرحلة البطل Hero لخصمك كذلك. إذا كان كلا اللاعبين يمكنهما استخدام قدراتهما في مرحلة البطل Hero، فإن اللاعب الذي عليه الدور يستطيع استخدام جميع قدراته أولاً.

## قدرة إصدار الأوامر

في مرحلة البطل Hero الخاصة بك، يمكن لقائدك استخدام قدرة واحدة لإصدار الأوامر. جميع القادة لديهم قدرة القيادة التي تحمل اسم الحضور الملهم، وبعضهم قد يكون لديه أكثر في مخطوطاتهم الحربية Warscrolls.

**الحضور الملهم:** انتق إحدى الوحدات من جيشك على بُعد ٢١ بوصة من قائدك. وهذه الوحدة التي انتقيتها لن يتوجب عليها اجتياز اختبارات صدمة المعركة حتى مرحلة البطل Hero التالية لك.

## مرحلة التحرك

**تهتز الأرض أسفل خطى الجنود حيث تتنافس الجيوش للاستحواذ على المواقع.**

أبداً مرحلة التحرك عن طريق اختيار إحدى وحداتك وتحريك كل نموذج من نماذجك في تلك الوحدة حتى تنقل جميع النماذج التي تريدها. يمكنك بعد ذلك انقضاء وحدة أخرى للتحرك، حتى تكون قد نقلت أكبر عدد من الوحدات التي تريدها. لا يمكن لأي نموذج التحرك أكثر من مرة في كل مرحلة تحرك.

## التحريك

يمكن أن يتحرك أي نموذج في أي اتجاه بمسافة مقدرة بالبوصة مساوية أو تقل عن خاصية الحركة (Move) المذكورة في مخطوطة الحرب Warscrolls الخاصة به. يمكن تحريكه رأسياً لتسلق أو عبور الساحة، ولكن لا يمكن تحريكه عبر النماذج الأخرى. ولا يمكن تحريك أي جزء من النموذج أبعد من مقدار خاصية الحركة (Move) المحددة لهذا النموذج.

## نماذج العدو

عند نقل أحد النماذج في مرحلة التحرك، لا يمكنك التحرك بالقرب من نماذج العدو بمقدار ٣ بوصات أو أقل. النماذج الموجودة في جيشك هي النماذج الصديقة، والنماذج الموجودة في جيش الخصم هي نماذج العدو.

الوحدات التي تبدأ مرحلة التحرك وهي على بُعد ٣ بوصات أو أقل من وحدات العدو، يمكن أن تبقى ثابتة أو تتقهقر. إذا اخترت أن تتراجع، يجب أن تنهي الوحدة حركتها على بُعد أكثر من ٣ بوصات من جميع وحدات العدو. إذا تقهقرت إحدى الوحدات، لن يمكنها إطلاق النار أو الانقضاض على العدو مؤخرًا في هذا الدور (انظر أدناه).

## الجري

عندما تنتقي إحدى الوحدات لنقلها في مرحلة التحرك، يمكنك الإعلان أنها ستجري. قم بدرجته النرد وأضف النتيجة إلى خاصية الحركة (Move) لكل النماذج الموجودة في الوحدة لمرحلة التحرك. الوحدة التي تجري لا يمكنها إطلاق النار أو الانقضاض مؤخرًا في هذا الدور.

## الطيران

إذا ورد في مخطوطة الحرب Warscroll الخاصة بأحد النماذج أن النموذج يمكنه الطيران، فإنه يمكنه المرور عبر النماذج والساحات وكأنها غير موجودة. وهو لا يزال لا يمكنه إنهاء الحركة على بُعد ٣ بوصات من العدو أو أقل في مرحلة التحرك، وإذا كان بالفعل على بُعد ٣ بوصات أو أقل من العدو يمكنه فقط التراجع أو البقاء ثابتًا.

## مرحلة إطلاق النار

**تقتحم عاصفة من الموت المعركة عندما تسقط السهام كالطر وتلقي آلات الحرب أوزارها القاتلة.**

في مرحلة إطلاق النار، يمكنك إطلاق النار باستخدام النماذج المسلحة بالأسلحة القاذفة (Missile Weapons).

اختر إحدى وحداتك. ولكن لا يمكنك اختيار وحدة سبق وأن فرت أو تقهقرت في هذا الدور. كل نموذج في الوحدة بهاجم بكامل أسلحته القاذفة (Missile Weapons) السلاح بها (انظر الهجوم). بعد أن تكون جميع النماذج قد أطلقت النار، يمكنك اختيار وحدة أخرى لإطلاق النار، حتى تكون جميع الوحدات المجهزة لإطلاق النار قد أطلقت قذائفها.

## مرحلة الانقضاض على العدو

**صرخات الحرب والوعويل الرهيب تملأ أرجاء أرض المعركة، ويلقي المحاربون بأنفسهم في وسط العممة ليدبحوا بشفرات السيوف والمطارق والمخالب.**

أي من وحداتك الواقعة على مسافة ٢١ بوصة من العدو في مرحلة الانقضاض الخاصة بجيشك يمكنها إجراء تحرك انقضاضي على العدو. اختر وحدة مؤهلة ودحرج مكعبين من النرد. كل نموذج في الوحدة يمكنه التحرك عدد بوصات يوازي الرقم الذي يشير إليه النرد. ولا يمكنك اختيار وحدة سبق وأن فرت أو تقهقرت في هذا الدور، وأيضًا لا يمكنك اختيار وحدة تقع على مسافة ٣ بوصات من العدو.

يجب أن ينتهي أول نموذج تحركه على مسافة ١/٢ بوصة من أي نموذج من نماذج العدو. إذا كان ذلك مستحيلًا، تصبح عملية الانقضاض على العدو فاشلة ولا يمكن أن يتحرك أي نموذج في الوحدة المنفضة على العدو في هذه المرحلة. بعد أن تكون قد حرّكت جميع النماذج الموجودة في الوحدة، يمكنك اختيار وحدة أخرى مؤهلة لإجراء عملية الانقضاض على العدو، حتى تكون جميع الوحدات المجهزة للانقضاض على العدو قد قامت بذلك.

## مرحلة القتال

**الأشلاء تغطي أرض المعركة بينما رعى الحرب تطحن الجيوش المتناحرة.**

أي وحدة قامت بالانقضاض على العدو أو لديها نماذج تقع على مسافة ٣ بوصات من أي وحدة للعدو يمكنها أن تهاجم بأسلحتها غير البارودية (Melee Weapons) في مرحلة القتال.

واللاعب الذي حل دوره يختار إحدى الوحدات للمهاجمة بها، ثم يجب أن يقوم اللاعب المنافس بالهجوم بإحدى الوحدات كذلك، وهكذا دواليك حتى تكون جميع الوحدات المؤهلة على الجانبين قد هاجمت مرة واحدة لكل منها. إذا أكمل أحد الطرفين جميع هجماته أولاً، إذن يكمل الطرف الآخر جميع الهجمات المتبقية له، وحدة واحدة تلو الأخرى. ولا يمكن اختيار أي وحدة للهجوم أكثر من مرة في كل مرحلة قتال. ينقسم الهجوم إلى خطوتين: أولاً تختشد الوحدة، ومن ثم تجري الهجمات بواسطة النماذج الموجودة في الوحدة.

الخطوة ١: عند الاحتشاد، يمكنك تحريك كل نموذج في الوحدة مسافة تصل إلى ٣ بوصات تجاه أقرب نموذج من نماذج العدو، وهذا سيسمح لنماذج الوحدة بالاقتراب أكثر من العدو لمهاجمته.

الخطوة ٢: كل نموذج في الوحدة بهاجم بكامل أسلحته غير البارودية (Melee Weapons) السلاح بها (انظر الهجوم).

## مرحلة صدمة المعركة

**حتى أشجع القلوب قد تجبن عند رؤية أهوال المعركة التي لا تبقى ولا تذر.**

في مرحلة صدمة المعركة، يجب على وحدات جيشي كلا اللاعبين التي تم قتل نماذج منها أثناء الدور أن تجتاز اختبارات صدمة المعركة، واللاعب الذي عليه الدور يجتاز الاختبارات أولاً.

لإجراء اختبار صدمة المعركة، قم بدرجته أحد مكعبات النرد وأضف عدد نماذج هذه الوحدة التي تم قتلها في هذا الدور. مقابل كل نقطة يتجاوز بها الإجمالي أعلى خاصية شجاعة (Bravery) في الوحدة يجب على نموذج من تلك الوحدة أن

يهرب وتتم إزالته من اللعب. أضف ١ إلى خاصية الشجاعة (Bravery) المستخدمة لكل ٠١ نماذج في الوحدة عند اجتياز الاختبار.

يجب عليك اختيار أي النماذج التي يجب أن تهرب من الوحدة التي تقودها.

## الهجوم

اضرب العدو بالطريقة وألحق به جروحاً دائمة.

عندما تشن إحدى الوحدات هجوماً. يجب عليك اختيار الوحدات المستهدفة في الهجوم الذي ستقوم به النماذج الموجودة في الوحدة. ثم يتم شن جميع الهجمات، وأخيراً إلحاق أي ضرر ينتج بالوحدات المستهدفة.

بتحدد عدد الهجمات التي يشنها أي نموذج بعدد الأسلحة التي تم تسليحها بها. وخيارات السلاح الذي يمتلكه أي نموذج مدرجة في وصفه في مخطوطة الحرب Warscroll. يمكن استخدام الأسلحة القاذفة (Missile Weapons) في مرحلة إطلاق النار، أما الأسلحة غير البارودية (Melee Weapons) فيمكن أن تستخدم في مرحلة القتال. أما عدد الهجمات التي يمكن أن يشنها أي نموذج فيكون مساوياً لخاصية الهجوم (Attacks) الخاصة بالأسلحة التي يمكن أن يستخدمها النموذج.

## انتقاء الأهداف

أولاً، يجب عليك اختيار الوحدات المستهدفة في الهجمات. ولهاجمة وحدة للعدو، يجب أن يقع نموذج العدو من تلك الوحدة داخل مدى (Range) سلاح المهاجم (أي ضمن المسافة القصوى - بالبوصة - للسلاح المستخدم في الهجوم). وأن يكون مرئياً للمهاجم (إذا لم تكن متأكداً، انخفض إلى أسفل وألق نظرة من وراء النموذج المهاجم لمعرفة ما إذا كان الهدف مرئياً أم لا). وبغرض تحديد رؤية أوضح، يمكن للنموذج المهاجم أن يرى من خلال النماذج الأخرى الموجودة في وحدته.

إذا كان أحد النماذج لديه أكثر من هجوم واحد، يمكنك تقسيم تلك الهجمات بين الوحدات المستهدفة المحتملة كما يحلو لك. إذا قسّم النموذج هجماته بين اثنتين أو أكثر من وحدات العدو، قم بإنهاء جميع الهجمات التي تنوي شنّها ضد إحدى الوحدات قبل الانتقال إلى الوحدة التالية.

## شن الهجوم

يمكن شن الهجمات الواحدة تلو الأخرى، أو في بعض الحالات يمكنك درجة النرد لشن الهجمات معاً. ويتم استخدام التسلسل الهجومي التالي لتنفيذ الهجمات في وقت واحد:

١. ١. **درجة الضرب (Hit):** قم بدرجة مكعب نرد واحد. إذا تساوت نتيجة الدرجة أو زادت عن خاصية الضرب (Hit) لسلاح الهجوم، إذن فالسلاح يحرز ضربة ويجب عليك درجة النرد مرة واحدة للجرح. وإلا يفشل الهجوم وينتهي تسلسله.

٢. **درجة الجرح (Wound):** قم بدرجة مكعب نرد واحد. إذا تساوت نتيجة الدرجة أو زادت عن خاصية الجرح (Wound) لسلاح الهجوم، إذن فالسلاح يسبب ضرراً ويجب على اللاعب الخصم

درجة النرد مرة واحدة للإنقاذ. وإلا يفشل الهجوم وينتهي تسلسله.

٣. **درجة الإنقاذ (Save):** يقوم اللاعب الخصم

بدرجة حجر مكعب وتعديل الدرجة حسب خاصية التمزيق (Rend) للسلاح المهاجم على سبيل المثال، إذا كان هناك سلاحاً له خاصية تمزيق (Rend) بقيمة ١، إذن يتم طرح ١ من درجة الإنقاذ إذا كانت النتيجة تساوي أو تزيد عن خاصية الإنقاذ (Save) لدى النموذج في الوحدة المستهدفة. يتم إنقاذ الجرح وينتهي تسلسل الهجوم. وإلا، ينجح الهجوم ويجب أن تُحدد الضرر في الوحدة المستهدفة.

٤. **تحديد الضرر (Damage):** بمجرد تنفيذ الوحدة لجميع هجماتها، يُلحق كل هجوم ناجح عددًا من الجروح مساوياً لقيمة خاصية الضرر (Damage) الخاصة بالسلاح المستخدم. معظم الأسلحة لها خاصية ضرر (Damage) بقيمة ١، ولكن يمكن أن تسبب بعضها ٢ أو أكثر من الجروح. بما يسمح لها بإلحاق إصابات خطيرة حتى لا تُعنى الأعداء. أو تخرق أكثر من خصم واحد، بضربة واحدة فقط!

لشن العديد من الهجمات في وقت واحد، يجب أن تكون جميع الهجمات لها القيمة نفسها لخاصية الضرب (Hit) وخاصية الجرح (Wound) وخاصية التمزيق (Rend) وخاصية الضرر (Damage). ويجب أن يتم توجيهها إلى وحدة العدو نفسها. إذا كان هذا هو الحال، قم بإجراء جميع درجات الضرب في الوقت نفسه، ثم كل درجات الجرح. وأخيراً كل الدرجات الخاصة بالإنقاذ، ثم تضيف العدد الإجمالي للجروح الناجمة.

## إلحاق الضرر (DAMAGE)

بعد تنفيذ أي وحدة لجميع هجماتها، يخصص اللاعب قائد الوحدة المستهدفة أي جروح ملحقه بنماذج من الوحدة كما يراه مناسباً (لا يتطلب ذلك أن تكون النماذج ضمن مدى معين أو مرئية للوحدة المهاجمة). عند إلحاق الضرر، إذا خصّصت جرماً إلى أحد النماذج، يجب عليك متابعة تخصيص الجروح لهذا النموذج حتى يهلك أو تنفذ الجروح ولا يتبقى المزيد منها لتخصيصها.

بمجرد أن يتساوى عدد الجروح التي يعاني منها النموذج خلال المعركة مع عدد خاصية الجروح (Wounds) لهذا النموذج، فإنه يهلك. ضع النموذج المقتول جانباً، فقد خرج بذلك من اللعبة. ويحتوي بعض مخطوطات الحرب Warscrolls على قدرات تسمح بنشوء الجروح. الجرح الذي تتم معالجته لا يعد له أي تأثير، ولا يمكنك معالجة جروح نموذج قد قتل.

## الجروح المهلكة

تُلحق بعض الهجمات جروحاً مهلكة. لا تجرى أي درجة للضرب أو الجرح أو الإنقاذ لجرح مهلك. فقط خصّص الجروح إلى نماذج أخرى من الوحدة المستهدفة كما شرحنا أعلاه.

## الغطاء

وإذا كانت جميع النماذج في إحدى الوحدات على مقربة من أو فوق أحد التضاريس الأضيق، يمكنك إضافة ١ لكل درجات الإنقاذ لتلك الوحدة بحيث تُمثل الغطاء الذي يتلقونه بسبب هذه التضاريس. ولا ينطبق هذا التعديل في مرحلة القتال إذا كانت

الوحدة التي تريد إنقاذها قامت بحركة انقضاء على العدو في الدور نفسه.

## السحرة WIZARDS

العوالم مشبعة بالسحر، وهو مصدر لظوران القوة لأولئك الذين لديهم المعرفة لممارستها.

بعض النماذج مدوّن في مخطوطة الحرب Warscroll أنهم سحرة Wizards. يمكنك استخدام أحد السحرة Wizard للقيام بالأعمال السحرية في مرحلة البطل Hero. ويمكنك أيضاً استخدامهم لفك السحر في مرحلة البطل Hero لخصمك. وتم تفصيل عدد الأعمال السحرية التي يمكن للساحر Wizard محاولة عملها أو فكها في كل دور في مخطوطته الحربية Warscroll.

## أعمال السحر

يمكن لجميع السحرة Wizards استخدام الأعمال السحرية المفصلة أدناه، وكذلك أي أعمال سحرية مدرجة في مخطوطاتهم الحربية Warscrolls. كما يمكن للساحر Wizard محاولة القيام بكل عمل سحري مرة واحدة فقط في كل دور.

للقيام بعمل سحري، قم بدرجة مكعب النرد. إذا كان الإجمالي يساوي أو يزيد عن قيمة القيام بالعمل السحري، يتم إجراء العمل السحري بنجاح.

إذا تم القيام بعمل سحري، يمكن للاعب المنافس اختيار أي واحد من سحرتهم Wizards من يقع على مسافة ٨١ بوصة من الساحر. وبحيث يستطيع رؤيته، ويحاول فك السحر قبل سريان تأثيره. لفك أحد الأعمال السحرية، قم بدرجة مكعب النرد. إذا كانت نتيجة الدرجة التي قمت بها أعلى من نتيجة الدرجة التي تم استخدامها في إجراء العمل السحري، إذن تبطل آثار السحر. ويمكن إجراء محاولة واحدة فقط لفك أي سحر.

## الصاعقة الغامضة

تبلغ قيمة السحر للصاعقة الغامضة ٥، إذا تم القيام بها بنجاح. اختر واحدة من وحدات العدو التي تقع على مسافة ٨١ بوصة من الساحر ويستطيع رؤيتها، وسوف تعاني الوحدة التي اخترتها من جروح D3 مهلكة.

## الدرع الخفي

تبلغ قيمة السحر للدرع الخفي ١، إذا تم عمله بنجاح. اختر الساحر أو أي وحدة صديقة تقع على مسافة ٨١ بوصة من الساحر ويستطيع رؤيتها. ثم يمكنك إضافة ١ إلى جميع مرات درجة الإنقاذ لهذه الوحدة التي اخترتها حتى بداية مرحلة البطل Hero التالية لك.

## أهم قانون في اللعبة

في لعبة مفصلة وواسعة النطاق مثل Warhammer: Age of Sigmar، ربما تصادف مواقف أثناء اللعب لا تعرف فيها بالضبط طريقة حلها. عندما يحدث ذلك، درّش مع خصمك درّشة سريعة، وطبق الحل الذي يبدو أكثر منطقية لكما أو يبدو أكثر متعة! إذا لم يظهر لكما أي حل، يجب على كل منكما درجة النرد، ومن يحصل على نتيجة أعلى هو من يختار ما سيحدث. ومن ثمّ يمكنكما متابعة القتال!