



Warhammer: Age of Sigmar, et posa davant d'una força de poderosos guerrers, monstres i màquines de guerra. Aquests fulls de regles contenen tot el que necessites per aprendre a combatre en estranys regnes sobrenaturals, utilitzar màgia poderosa, enfosquir el cel amb fletxes, i aixafar el teu enemic en combats sanguinaris!

ELS EXÈRCITS

Abans de la disputa, els senyors de la guerra reuneixen les millors tropes.

Per poder jugar, primer has de reunir un exèrcit a partir de les miniatures de la teva col·lecció. Pot ser tan gran com vulguis, amb tantes miniatures com desitgis. Com més unitats utilitzis, més llarga i emocionant serà la partida. Normalment, una partida amb cent miniatures per bàndol durarà tota una tarda.

WARSCROLLS I UNITATS

Els warscrolls descriuen cada miniatura i proporcionen totes les regles per fer-les servir en joc. Necessitaràs els warscrolls de les miniatures que vulguis utilitzar.

Les miniatures lluiten en unitats. Cada unitat pot tenir una o més miniatures, però no pot incloure miniatures de warscrolls diferents. Una unitat desplega i finalitza qualsevol tipus de moviment, com un únic grup de miniatures en el què cadascuna està a 1" o menys de, com a mínim, una altra miniatura de la mateixa unitat. Si la unitat es divideix per qualsevol motiu, ha de reformar-se la propera vegada que mogui.

EINES DE GUERRA

Necessitaràs una cinta mètrica i uns quants daus per disputar una batalla.

Les distàncies a *Warhammer: Age of Sigmar* es mesuren en polzades ("), comptant entre els punts més propers de les miniatures des d'on i fins on vols mesurar. Pots fer-ho en qualsevol moment. La base no es considera part de la miniatura, només serveix perquè aquesta no caigui, així que ignora-la quan mesuris distàncies.

Warhammer: Age of Sigmar fa servir daus de sis cares, abreujats com D6. Si una regla diu que tiris 1D3, tira un dau normal, divideix el resultat entre dos i arrodoneix els decimals cap amunt. Certes regles et permeten repetir una tirada. Això vol dir tornar a tirar alguns o tots els daus usats en ella. Mai pots repetir un dau més d'una vegada i es repeteix abans d'aplicar-li qualsevol modificador, si n'hi ha.

EL CAMP DE BATALLA

Ja siguin columnes de flames, altars de bronze o ruïnes fetillades, als regnes abunden els llocs estranys i misteriosos i els obstacles letals

Les batalles de *Warhammer: Age of Sigmar* tenen lloc a la infinita varietat de paisatges dels Regnes Mortals, des de planes volcàniques desolades i imprevisibles temples celestials fins a espesses jungles i ruïnes ciclòpies. El Chaos ho impregna tot i cap racó escapa al flagell de la guerra. Sempre que jugues una partida de *Warhammer: Age of Sigmar*, recrees aquests indrets de fantasia.

El tauler i l'escenografia que facis servir són el teu camp de batalla. Et servirà qualsevol superfície plana on les miniatures es sostinguin (com ara una taula o el terra), sigui quina sigui la seva forma i tamany, sempre que faci més de 90 cm quadrats.

Primer has de decidir en quin dels set Regnes Mortals es lliurarà la batalla. Per exemple, pots decidir que tindrà lloc al Regne del Foc. Això pot ser rellevant a l'hora d'utilitzar certes habilitats. Si no us poseu d'acord, tireu un dau i qui tregui el resultat més alt decideix.

Les millors batalles es lliuren en entorns dissenyats i construïts amb cura, però no passa res si no tens gaires elements d'escenografia. El mínim aconsellable és d'1 element per cada 60 cm. quadrats, encara que pots utilitzar menys. Més escenografia farà la batalla més interessant.

Per ajudar-te a decidir com situar l'escenografia pots tirar dos daus per cada 60 cm. quadrats. Suma els dos resultats i consulta la següent taula:

Res.	Elements de terreny
2-3	Sense elements de terreny.
4-5	2 elements de terreny.
6-8	1 element de terreny.
9-10	2 elements de terreny.
11-12	Elegeix entre 0 i 3 elements de terreny.

TERRENYS MISTERIOSOS

Llevat que s'indiqui el contrari, pots moure una miniatura de manera que creui la escenografia, encara que no pugui travessar-la. És a dir, no pots moure-la a través d'un mur o un arbre, però pots fer que hi grimpi. Després de situar l'escenografia en el camp de batalla, pots tirar un dau en la següent taula, o bé escollir una de les seves regles, per a cada element de terreny:

TAULA D'ESCENOGRÀFIA

Res. Escenografia

- Maleït:** Si en la teva fase d'heroi qualsevol de les teves unitats està a 3" o menys d'un element de terreny maleït, pots declarar que farà un sacrifici. En aquest cas, la unitat pateix 1D3 ferides mortals, però pots sumar 1 a totes les seves tirades per colpejar fins la propera fase d'heroi.
- Arcà:** Suma 1 al resultat de qualsevol tirada per llançar o dissipar encanteris d'un wizard que estigui a 3" o menys d'un element de terreny arcà.
- Inspirador:** Suma 1 a Bravery de tota unitat que estigui a 3" o menys d'un element de terreny inspirador.
- Mortal:** Tira un dau per qualsevol miniatura que en el seu moviment de càrrega o córrer travessi o finalitzi sobre un element de terreny mortal. Amb un resultat d'1 la miniatura mor.
- Místic:** Tira un dau en la teva fase d'heroi per cadascuna de les teves unitats que estigui a 3" o menys d'un element de terreny místic. Amb un resultat d'1 la unitat queda confosa i no pot llançar encanteris, moure ni atacar fins la propera fase d'heroi. Amb un resultat de 2-6 la unitat queda embuixada i pots repetir els seus resultats per ferir fallits fins la propera fase d'heroi.
- Sinistre:** Qualsevol de les teves unitats que estigui a 3" o menys d'aquest element de terreny a la teva fase d'heroi causa por. Resta 1 a Bravery de tota unitat enemiga a 3" o menys d'una o més unitats que causin por.

COMENÇA LA BATALLA

Ressona un tro llunyà mentre els exèrcits van a la guerra.

Ja estàs preparat perquè comenci la batalla, però abans has de desplegar el teu exèrcit per a l'imminent conflicte.

DESPLEGAMENT

Abans de desplegar els exèrcits, els dos jugadors tiren un dau i repeteixen en cas d'empat. Qui tregui el resultat més alt divideix el camp de batalla en dues meitats de la mateixa mida i a continuació el seu oponent tria una com el seu territori. Aquí tens alguns exemples.



Els jugadors alternen el desplegament de les seves unitats, d'una en una, començant pel guanyador de la tirada anterior. Les miniatures es despleguen en el seu propi territori, a més de 12" del territori enemic.

Segueix desplegant unitats fins a tenir totes les que vulguis fer servir en aquesta batalla o fins que no et quedi més espai. Aquest és el teu exèrcit. Compta les miniatures que té el teu exèrcit, ja que saber-ho pot ser útil més endavant. Qualsevol unitat restant es queda a la reserva i no participa en la lluita, llevat que el destí et doni un cop de mà

El jugador oponent pot seguir desplegant unitats. Quan els dos hàgiu acabat, s'haurà completat el desplegament. El jugador que acabi el desplegament abans tria qui tindrà el primer torn en la primera ronda de la batalla.

EL GENERAL

Després de desplegar totes les teves unitats, nomena general una de les miniatures que has desplegat. El general té una habilitat de lideratge, tal com descriuen les regles de la fase d'heroi, a la pàgina següent.

VICTÒRIA GLORIOSA

Les batalles als Regnes Mortals són brutals, despietades i es lluiten fins al final. Un bàndol només pot cantar victòria si ha destruït el seu enemic o no queden guerrers enemics sobre el camp de batalla. El vencedor pot reclamar immediatament una **victòria major** amb tots els honors i triomfs que això comporta, mentre que el vençut haurà de tornar al seu cau a llepar-se les ferides tot patint la vergonya de la derrota.

Si no has pogut disputar la batalla fins al final o el resultat no està clar, pots calcular comparant el nombre de miniatures retirades del joc amb el de miniatures desplegades per cada exèrcit al principi de la partida, expressant el resultat en tant per cent. Aquestes victòries sempre són una **victòria menor**. Per exemple, si un jugador perd el 75% de les seves miniatures inicials i un altre perd el 50%, el jugador que perd només el 50% de les seves miniatures obté una **victòria menor**.

Les miniatures afegides a l'exèrcit durant la partida (per exemple, mitjançant invocació, reforços, reencarnació, etc.) no compten per al nombre de miniatures de l'exèrcit, però sí per al de baixes sofertes.

VICTÒRIA PER MORT SOBTADE

De vegades un jugador pot intentar vèncer per mort sobtada. Si un exèrcit supera l'altre en un terç de miniatures o més, el jugador de l'exèrcit que està en inferioritat numèrica pot triar un objectiu de la taula de mort sobtada després de nomenar els generals. El jugador en inferioritat numèrica guanya immediatament en aconseguir l'objectiu, i aconsegueix una **victòria major**.

TRIOMFS

Un cop escollits els objectius de la taula de mort sobtada, tira un dau i mira el resultat a la taula de triomf de la dreta si el teu exèrcit va obtenir una victòria major a la batalla prèvia.

TAULA DE MORT SOBTADE

Assassinar: El jugador enemic tria una unitat del seu exèrcit que tingui la keyword **HERO, WIZARD, PRIEST** o **MONSTER**. Mata a aquesta unitat.

Delmar: El jugador enemic tria una unitat del seu exèrcit que tingui cinc miniatures o més. Aniquila aquesta unitat.

Resistir: Al final de la sisena ronda de batalla, manté en joc al menys una miniatura que hagi començat la partida sobre el camp de batalla.

Conquerir: Tria un element de terreny que es trobi en territori enemic. Manté almenys una miniatura amiga a 3" o menys d'ell al final de la quarta ronda de batalla.

TAULA DE TRIOMF

Res. Triomf

- 1-2 Beneït:** Pots canviar el resultat d'un únic dau pel que tu vulguis un sol cop per batalla.
- 3-4 Inspirat:** Pots repetir totes les tirades de colpejar fallides d'una unitat del teu exèrcit en una fase de combat.
- 5-6 Enfortit:** Suma 1 a l'atribut Wounds del teu general.

RONDES DE BATALLA

Grans exèrcits s'enfronten entre esquitxades de sang i crepitars de màgia.

Warhammer: Age of Sigmar es juga en una sèrie de rondes de batalla, cadascuna d'elles dividida en dos torns, un per jugador. A l'inici de cada ronda de batalla ambdós jugadors tiren un dau i repeteixen en cas d'empat. Qui obtingui la tirada més alta decideix qui té el primer torn en aquella ronda de batalla. Cada torn consta de les següents fases:

1. Fase d'Heroi

Llança encanteris i usa habilitats de lideratge.

2. Fase de Moviment

Mou unitats pel camp de batalla.

3. Fase de Tir

Ataca amb missile weapons (armes de projectils).

4. Fase de Càrrega

Càrrega al combat amb les teves unitats.

5. Fase de Combat

Agrupa't i ataca amb melee weapons. (armes de combat)

6. Fase d'Acovardiment

Comprova la Bravery de les unitats.

Quan el primer jugador acaba el seu torn, comença el del segon jugador. Quan aquest acaba, s'acaba la ronda de batalla i comença una de nova.

HABILITATS PRÈVIES A LA BATALLA

Alguns warscrolls tenen habilitats “després d’acabar el desplegament”. Pots fer servir aquestes habilitats abans de la primera ronda de batalla. Si hi ha habilitats així en els dos exercits, els dos jugadors tiren un dau i repeteixen en cas d’empat. Qui tregui el resultat més alt usa les seves habilitats primer i després ho fa el seu oponent.

FASE D’HEROI

Mentre els exercits s’apropen, els seus líders recorren a la màgia, fan sacrificis als déus o criden ordres a tort i a dret.

Pots llançar encanteris amb els wizards del teu exercit a la teva fase d’heroi (veure regles de wizards a la darrera pàgina).

A més, altres unitats del teu exercit poden tenir habilitats en les seves warscrolls que s’usen en la fase d’heroi. Normalment només es poden usar en la teva pròpia fase d’heroi. No obstant això, si l’habilitat diu que es pot utilitzar en totes les fases d’heroi, podràs fer ús en la fase d’heroi del teu oponent així com en la teva. Si ambdós jugadors poden usar habilitats en una mateixa fase d’heroi, el jugador el torn del qual està en curs fa servir totes les seves en primer lloc.

HABILITAT DE LIDERATGE

El teu general pot utilitzar una habilitat de lideratge en la teva fase d’heroi. Tot general té l’habilitat de lideratge Presència inspiradora, i pot tenir més en el seu warscroll.

Presència inspiradora: Tria una unitat del teu exercit a 12" o menys del teu general. La unitat triada no ha de fer proves d’acovardiment fins la propera fase d’heroi.

FASE DE MOVIMENT

El terra es sacseja sota el caminar acompassat dels exercits que prenen posicions.

Comença la teva fase de moviment triant una de les teves unitats i movent cada miniatura d’aquesta unitat fins que hagi mogut totes les miniatures que volies. A continuació, pots triar una altra unitat i moure-la. Continua fins que hagi mogut tantes unitats del teu exercit com desitgis. No pots moure cap miniatura més d’un cop per fase de moviment.

MOURE

Pots moure les miniatures en qualsevol direcció fins tantes polzades com indiqui l’atribut Move del seu warscroll. Pots moure en vertical perquè grimpin o traspassin escenografia, però no pots moure a través d’altres miniatures. Cap part d’una miniatura pot moure més del que indica el seu atribut Move.

MINIATURES ENEMIGUES

En moure qualsevol miniatura a la fase de moviment, no pots moure-la a 3" o menys de cap miniatura enemiga. Les miniatures del teu exercit són miniatures amigues, mentre que les de l’exèrcit del teu oponent són miniatures enemigues.

Les unitats que comencen la seva fase de moviment a 3" o menys d’una unitat enemiga poden quedar immòbils o retirar-se. Si es retiren, han d’acabar el seu moviment a més de 3" de tota unitat enemiga. Si una unitat es retira, no pot disparar ni carregar posteriorment aquest torn (veure a continuació).

CÓRRER

En triar una unitat per moure a la fase de moviment, pots declarar que corre. Tira un dau i suma el resultat a l’atribut Move de totes les miniatures de la unitat durant aquesta fase de moviment. Una unitat que corre no pot disparar ni carregar més tard en aquest torn.

VOLAR

Una miniatura el warscroll de la qual digui que vola, pot passar a través de miniatures i escenografia com si no hi fossin, però no pot acabar el seu moviment a 3" o menys d’un enemic en la fase de moviment, i si ja està a 3" o menys d’un enemic, només pot quedar immòbil o retirar-se.

FASE DE TIR

Esclata una tempesta de mort, plouen fletxes i tronen les màquines de guerra.

En la teva fase de tir, pots disparar amb miniatures que tinguin missile weapons.

Tria una de les teves unitats. No pots triar una que hagi corregut o s’hagi retirat aquest torn. Cada miniatura de la unitat ataca amb totes les missile weapons amb què està armada (veure Atacar). Després que totes les miniatures de la unitat hagin disparat, pots triar una altra unitat amb la qual disparar, fins que totes les unitats que puguin disparar ho hagin fet.

FASE DE CÀRREGA

Els combatents fan esgarriuosos crits de guerra i es llancen al combat per matar amb espases, destrals i urpes.

Qualsevol de les teves unitats a 12" o menys de l’enemic en la teva fase de càrrega pot fer un moviment de càrrega. Tria una unitat i tira dos daus. Cada miniatura de la unitat pot moure aquestes polzades. No pots triar una que hagi corregut o s’hagi retirat aquest torn, ni que estigui a 3" o menys de l’enemic.

La primera miniatura que moguis ha d’acabar a ½" o menys d’una miniatura enemiga. Si és impossible, la càrrega falla i cap miniatura de la unitat pot moure en aquesta fase. Després de moure totes les miniatures de la unitat, pots triar una altra unitat amb la qual carregar, fins que totes les unitats que puguin de carregar ho hagin fet.

FASE DE COMBAT

La massacre pren el camp de batalla i els rivals es destrossen mútuament.

Qualsevol unitat que hagi carregat o tingui miniatures a 3" o menys d’una unitat enemiga pot atacar amb les seves melee weapons en la fase de combat.

El jugador el torn del qual està en curs tria una unitat i ataca amb ella, a continuació l’oponent ataca amb una unitat, i així fins que totes les unitats capaces d’atacar de tots dos bàndols ho hagin fet una vegada. Si un bàndol completa tots els seus atacs primer, l’altre completa els seus atacs restants seguits. No pots atacar amb cap unitat més d’una vegada per fase de combat. Cada atac té dos passos: primer la unitat s’agrupa i després ataqués amb les seves miniatures.

Pas 1: En agrupar-se, pots moure cada miniatura de la unitat fins a 3" cap a la miniatura enemiga més propera. Així les miniatures de la unitat s’acosten a l’enemic per atacar-lo.

Pas 2: Cada miniatura de la unitat ataca amb totes les melee weapons amb què està armada (veure Atacar).

FASE D’ACOVARDIMENT

Els horrors de la guerra passen factura fins i tot al cor més valent.

En la fase d’acovardiment, tots dos jugadors fan revisions per aquelles unitats en què hagin mort miniatures durant el torn. Comença el jugador el torn del qual està en curs.

Per fer una prova d’acovardiment tira 1D6 i suma-li el nombre de miniatures de la unitat que han mort aquest torn. Per cada punt en què el resultat superi l’atribut Bravery més alt de la unitat, una de les seves miniatures fuig i es retira del joc. Suma 1 a l’atribut Bravery usat per cada 10 miniatures que hi hagi en la unitat en fer la prova.

Tu tries quines miniatures de les unitats sota les teves ordres fugen.

ATACAR

Els cops sacsegen l'enemic, infligint ferides cruentes.

Quan una unitat ataca, tria primer les unitats que siguin objectiu dels atacs de les miniatures de la unitat, després fes tots aquests atacs i, finalment, infligeix el dany resultat a les unitats objectiu.

Les armes (weapons) amb que està armada una miniatura determinen quants atacs pot fer. El warscroll d'una miniatura indica exactament amb què està armada. Les missile weapons (armes de projectils) s'usen en la fase de tir i les melee weapons (armes de combat) s'usen en la fase de combat. Una miniatura pot fer tants atacs com l'atribut Attack de les armes que pot utilitzar.

TRIAR OBJECTIUS

Primer, tria les unitats objectiu dels atacs. Per atacar a una unitat enemiga hi ha d'haver una miniatura d'aquesta unitat a l'abast de l'arma atacant; és a dir, a un màxim de tantes polzades com l'atribut Range de l'arma els atacs de la qual vas a resoldre. A més, la unitat enemiga ha d'estar visible a l'atacant (si no estàs segur, ajup-te i comprova que l'objectiu sigui visible mirant des de darrere de la miniatura atacant). A efectes de determinar la visibilitat, l'atacant sempre pot veure a través d'altres miniatures de la seva unitat.

Si una miniatura té més d'un atac, pots repartir-los com prefereixis entre diverses unitats objectiu possibles. Si ho fas, resol tots els atacs contra una mateixa unitat abans de passar a la següent.

FER ATACS

Pots fer els atacs un per un o, en determinades circumstàncies, pots tirar a la vegada tots els daus per atacar. Aquesta és la seqüència a seguir per fer atacs un per un:

1. Colpejar: Tira un dau. Si el resultat iguala o supera l'atribut To Hit de l'arma atacant, has colpejat i pots ferir. Si no, l'atac falla i acaba la seqüència.

2. Ferir: Tira un dau. Si el resultat iguala o supera l'atribut To Wound de l'arma atacant, has ferit i el jugador oponent ha d'intentar salvar la ferida. Si no, l'atac falla i acaba la seqüència.

3. Salvar: El jugador oponent tira un dau i modifica el resultat amb l'atribut Rend de l'arma atacant. Per exemple, una arma amb Rend -1 fa que resti 1 a la tirada de salvació. Si la tirada iguala o supera l'atribut Save de les miniatures de la unitat objectiu, ha salvat la ferida i acaba la seqüència. Si no, l'atac té èxit i has de determinar el dany que infligeix a la unitat objectiu.

4. Danyar: Un cop resolt tots els atacs d'una unitat, cada atac amb èxit infligeix tantes ferides com l'atribut Damage de l'arma. La majoria d'armes tenen Damage 1, però algunes infligeixen 2 o més ferides, així que poden ferir greument enemics poderosos o matar més d'un oponent d'un sol cop.

Per poder fer diversos atacs d'una vegada, tots els atacs han de tenir els mateixos atributs To Hit, To Wound, Rend i Damage, i s'han de dirigir contra la mateixa unitat enemiga. Si aquest és el cas, fes simultàniament totes les tirades de cada pas de la seqüència i calcula el total de ferides infligides.

CAUSAR DANY

Després de resoldre tots els atacs que fa una unitat, el jugador que controla la unitat objectiu assigna com vol qualsevol ferida infligida a les seves miniatures (les miniatures no han d'estar dins d'abast ni ser visibles a la unitat atacant). Si assigneu una ferida a una miniatura en causar dany, has de seguir assignant-li ferides a aquesta mateixa miniatura fins que mori o no quedin ferides per assignar.

Quan una miniatura ha patit tantes ferides com el seu atribut Wounds, mor. Retira aquesta miniatura del joc. Alguns warscrolls inclouen habilitats que curen ferides. Una ferida curada no té efecte. No es poden curar ferides a miniatures mortes.

FERIDES MORTALS

Alguns atacs infligeixen ferides mortals. No llencis per colpejar, ferir ni salvar ferides mortals, només assigna-les a miniatures de la unitat objectiu com s'ha descrit abans.

Pots sumar 1 a totes les tirades de salvació d'una unitat si totes les seves miniatures estan sobre, o dins, un element de terreny, la qual cosa representa la cobertura que proporciona. No apliquis aquest modificador en la fase de combat si la unitat per la qual salves ha fet una càrrega aquest mateix torn.

WIZARDS (MAGS)

Els regnes estan plens de màgia, una font de poder ardent per als que saben com aprofitar-ho.

El warscroll d'algunes miniatures indica mitjançant la keyword wizard que són mags. Aquestes miniatures poden llançar encanteris en la teva fase d'heroi i dissipar encanteris en la fase d'heroi del teu oponent. El warscroll especifica quants encanteris pot intentar llançar o dissipar un wizard cada torn.

LLENÇAR ENCANTERIS

Tots els wizard poden usar els encanteris descrits a continuació, a més de qualsevol altre indicat en el seu warscroll. Un wizard només pot intentar llançar cada encanteri una vegada per torn.

Per llançar un encanteri tira 2D6. Si el total és igual o major que la dificultat de llançament de l'encanteri, es llança amb èxit.

Quan llança un encanteri, el jugador oponent pot triar un dels seus wizards a 18" o menys del llançador i que pugui veure-ho per intentar dissipar l'encanteri abans d'aplicar els seus efectes. Per dissipar un encanteri tira 2D6. Si aquesta tirada supera el resultat de llançament de l'encanteri, anulla els efectes. Només es pot fer un intent de dissipar l'encanteri.

PROJECTIL MÀGIC

Projectil màgic té una dificultat de llançament de 5. Si es llança amb èxit, tria una unitat enemiga a 18" o menys del llançador i que sigui visible per a ell. La unitat triada rep 1D3 ferides mortals.

ESCUT MÍSTIC

Escut místic té una dificultat de llançament de 6. Si es llança amb èxit, tria el llançador o una unitat amiga a 18" o menys del llançador i que sigui visible per a ell. Pots sumar 1 a totes les tirades de salvació de la unitat escollida fins al inici de la teva propera fase d'heroi.

LA REGLA MÉS IMPORTANT

En un joc tan detallat i variat com *Warhammer: Age of Sigmar*, hi haurà ocasions en què no sàpigues amb certesa com resoldre una situació. Quan passi això, parla amb el teu oponent i apliqueu la solució més lògica per a tots dos (o més divertida). Si no us poseu d'acord, tireu un dau cadascun i qui tregui el resultat més alt decideix què fer. Així podeu continuar la batalla.