



Warhammer: Age of Sigmar får du kommandoen over en styrke bestående af mægtige krigere, monstre og krigsmaskiner. I dette regelsæt står alt det, du skal vide for at kunne tage kampen op i mærkværdige og magiske verdener, udløse kraftfuld magi, dække himlen af pile og smadre dine fjender i blodige kampe!

HÆRENE

Før slaget begynder, samler de rivaliserende krigsherrer deres mest magtfulde krigere.

For at spille, skal du først mønstre din hær blandt miniaturefigurerne i din samling. Hærene kan være lige så store, som du har lyst til, og det er op til dig, hvor mange figurer du vil bruge fra din samling. Jo flere enheder, du vælger at bruge, jo længere vil spillet vare, og jo mere spændende bliver det! Et spil med omkring hundrede miniaturefigurer på hver side vil typisk vare en aften.

WARSCROLLS & ENHEDER

Alle figurer er beskrevet på warscrolls, som indeholder alle reglerne for, hvordan figurerne skal bruges i spillet. Du skal bruge warscrolls til de figurer, du vil benytte i spillet.

Figurerne kæmper i enheder. En enhed kan bestå af en eller flere figurer, men kan ikke indeholde figurer, der bruger forskellige warscrolls. En enhed skal opstilles og afslutte enhver bevægelse samlet som én enkelt gruppe af figurer. Alle figurerne skal befinde sig højest 1 tomme fra mindst én anden figur i samme enhed. Hvis en enhed af en eller anden grund splittes i løbet af en kamp, skal den reformere næste gang, den bevæger sig.

KRIGSREDSKABER

For at udkæmpe et slag skal du bruge et målebånd og nogle terninger.

Afstande i *Warhammer: Age of Sigmar* måles i tommer (") mellem de punkter, der er nærmest de figurer eller enheder, du måler til og fra. Du kan måle afstande, når som helst du ønsker det. En figurs bund betragtes ikke som en del af figuren – den gør det bare muligt for figuren at stå oprejst – så lad vær med at regne den med, når du skal måle afstandene.

I *Warhammer: Age of Sigmar* bruges seksidede terninger (undertiden forkortet til D6). Hvis en regel kræver, at du slår en D3, skal du slå en terning, halvere resultatet, og runde op. Nogle regler tillader, at du slår en terning igen, hvilket betyder, at du må slå nogle eller alle terningerne igen. Du kan aldrig slå en terning igen mere end én gang, og det skal ske før (eventuelle) modifikationer pålægges.

SLAGMARKEN

Hvad enten det er ildsøjler, messingaltre eller hjemsogte ruiner, er disse verdener fyldt med mærkværdige steder og dødbringende forhindringer.

Slagene i *Warhammer: Age of Sigmar* udkæmpes i de Jordiske Verdener med en uendelig række af spændende landskaber fra øde vulkanske sletter og forræderiske himmeltempler til frodige jungler og cyklopiske ruiner. Kaos-herredømmet er altgennemtrængende, og intet land går fri af krigens ødelæggelser. Disse vildt fantasifulde landskaber genskabes, hver gang du spiller *Warhammer: Age of Sigmar*.

Bordet og det sceneri, du bruger, udgør din slagmark. En slagmark kan være en hvilken som helst flad overflade, som figurerne kan stå på – for eksempel et spisebord eller et gulv – og kan have enhver størrelse eller form, forudsat at den er større end en firkant på 90 cm.

Du skal først beslutte i hvilken af de syv Jordiske Verdener, slaget skal stå. For eksempel, kan du beslutte, at dit slag skal foregå i Ildverdenen. Nogle gange skal du vide dette for at bruge visse evner. Hvis I ikke kan blive enige om hvilken verden, I skal spille i, kan I slå en terning hver, og den, der slår den højeste, får lov at bestemme.

De bedste slag udkæmpes i overdådigt udformede og konstruerede landskaber, men hvad enten du har en masse sceneri eller kun et lille antal terrænde er ligegyldigt! En god tommelfingerregel er at have mindst 1 terrændel for hver firkant på 60 cm, men mindre er også okay, og mere kan gøre det til et virkelig interessant slag.

For at hjælpe dig med at beslutte placeringen af dit sceneri, kan du for hver firkant på 60 cm af din slagmark vælge at slå to terninger, lægge øjnene sammen, og bruge følgende tabel:

Terningslag	Terrænde
2-3	ingen terrænde.
4-5	2 terrænde.
6-8	1 terrændel.
9-10	2 terrænde.
11-12	Vælg mellem 0 og 3 terrænde.

MYSTISKE LANDSKABER

Landskabet i de Jordiske Verdener kan både hjælpe og hæmme dine krigere. Medmindre andet er angivet, kan en figur bevæges på tværs af sceneri, men ikke igennem det (så du kan ikke bevæge den igennem en væg eller passere igennem et træ, men du kan vælge, at en figur klatrer op eller over dem). Når du har opstillet hele dit sceneri, kan du desuden slå en terning og bruge følgende tabel eller vælge en regel for hver terrændel i tabellen:

SCENERITABEL

Terningslag Sceneri

- 1 Fortabt:** Hvis en af dine enheder befinder sig inden for 3" af denne terrændel i din hero-fase, kan du erklære, at én af dem ofrer sig. Hvis du gør det, vil enheden blive påført 3D dødelige sår, men du kan lægge 1 point til alle enhedens træffere (rammende terningslag) indtil din næste hero-fase.
- 2 Esoterisk:** Læg 1 bonuspoint til resultatet af ethvert besværgelses- eller ophævelsesslag foretaget for en wizard, der befinder sig inden for 3" af denne terrændel.
- 3 Inspirerende:** Læg 1 bonuspoint til i tapperhed (Bravery) på alle enheder, der befinder sig inden for 3" af denne terrændel.
- 4 Dødbringende:** Slå en terning for enhver figur, der løber eller foretager en angrebsbevægelse på tværs af denne terrændel, eller som slutter der. Med et terningslag, hvor resultatet er 1, bliver figuren slået ihjel.
- 5 Mystisk:** Slå en terning i din hero-fase for hver af dine enheder, som befinder sig inden for 3" af denne terrændel. Med et terningslag, hvor resultatet er 1, bliver enheden omtåget, og kan ikke vælges til at kaste en besværgelse, bevæge sig eller angribe for din næste hero-fase. Med et terningslag, hvor resultatet er 2-6, bliver enheden forhekset. Indtil din næste hero-fase kan du igen slå de sårende terningslag, som mislykkedes for denne enhed.
- 6 Skummel:** En hvilken som helst af dine enheder, som i din hero-fase befinder sig inden for 3" af denne terrændel, skaber frygt indtil din næste hero-fase. Træk 1 point fra i tapperhed (Bravery) fra alle fjendtlige enheder, der befinder sig inden for 3" af en eller flere enheder, der skaber frygt.

SLAGET BEGYNDER

Tordenen raser i det høje, mens hærene indtager slagmarken.

Du er nu klar til, at slaget kan begynde, men først skal du opstille dine hære til det forestående slag.

OPSTILLING

Før spillerene opstiller deres hære, slår de begge en terning. Hvis det bliver uafgjort, slår de begge en terning igen. Den spiller, der slår højest, skal opdele slagmarken i to lige store halvdele. Modstanderen vælger derefter hvilken halvdel, der skal være deres territorie. Nogle eksempler herpå er vist nedenfor.



Spillerene skiftes derefter til at opstille deres enheder, én ad gangen, startende med den spiller, som for slog det højeste terningslag. Figurerne skal stilles op på spillernes egne territorier, mere end 12" fra fjendens territorie.

Opstillingen af enheder kan fortsætte, indtil du har opstillet alle de enheder, du vil kæmpe med i dette slag, eller til du er løbet tør for plads. Dette er din hær. Tæl antallet af figurer i din hær – dette kan vise sig nyttigt senere. Eventuelle resterende enheder beholdes som reserve, og spiller ingen rolle, medmindre skæbnen giver en hånd.

Modspilleren kan fortsætte med at opstille sine enheder. Når han er færdig, er opstillingen klar. Den spiller, der afslutter opstillingen først, vælger altid hvem, der får den første tur i den første kamprunde.

GENERALEN

Så snart du er færdig med at opstille alle dine enheder, skal du udnævne en af dine opstillede figurer til general. Din general har kommandoevnen, som beskrevet i reglerne for hero-fasen.

ÆREFULD SEJR

I de Jordiske Verden er slagene brutale og kompromisløse – de udkæmpes til den bitre ende, hvor den ene side kan gøre krav på sejren, hvis den har ødelagt sin fjende, eller hvis der ikke er nogen af fjendens figurer tilbage på slagmarken. Sejrrherren kan straks gøre krav på en **stor sejr** samt de æresbevisninger og triumfer, der hører med; mens den besejrede må trække sig tilbage til sin hule for at slikke sine sår og bære skammen over at have fejlet.

Hvis det ikke har været muligt at udkæmpe et slag til ende, eller resultatet ikke er indlysende, kan et slags resultat beregnes ved at sammenligne antallet af figurer, der er blevet fjernet fra spillet med antallet af figurer, som oprindeligt blev opstillet for hver hær til slaget. At udtrykke disse som procenter gør det nemt at finde vinderen. Sådan en sejr gælder kun som en **mindre sejr**. For eksempel, hvis én spiller har tabt 75 % af de figurer han startede ud med, og den anden spiller har mistet 50 %, så kan den spiller, der kun har mistet 50 % af sine figurer, gøre krav på en mindre sejr.

Figurer, som er føjet til din hær i løbet af spillet (for eksempel igennem tilkaldelse, forstærkninger, reinkarnation og så videre) tæller ikke med i antallet af figurer i hæren, men skal tælles med i antallet af hærens faldne figurer.

SEJR PÅ PLUDSELIG DØD

Nogle gange kan en spiller forsøge at opnå en sejr på pludselig død. Hvis en hær har en tredjedel flere figurer end den anden, kan spilleren med det færrest antal figurer vælge ét mål i tabellen for pludselig død, efter generalerne er udnævnt. En **stor sejr** kan gøres gældende, så snart spilleren med det færreste antal figurer har nået målet.

TRIUMFER

Efter et mål for pludselig død er blevet valgt, og hvis din hær vandt en stor sejr i sin tidligere kamp, kaster du en terning og tjekker resultatet på triumftabellen til højre.

TABEL FOR PLUDSELIG DØD

Snigmord: Modspilleren vælger en enhed med et **HERO, WIZARD, PRIEST** eller **MONSTER** keyword i deres hær. Dræb den enhed, som de vælger.

Barsk: Modspilleren vælger en enhed med fem eller flere figurer i sin hær. Dræb den enhed, som de vælger.

Udholdenhed: Mindst én figur, der startede kampen på slagmarken, skal stadig være med i spillet ved udgangen af den sjette kamprunde.

Erobre land: Vælg en terrændel på fjendens territorium. Du skal have mindst én venligsindet figur, der befinder sig inden for 3" af denne terrændel i slutningen af den fjerde kamprunde.

TRIUMFTABELLEN

Terningslag	Triumf
1-2	Velsignet: Du kan én gang under slaget ændre én enkelt ternings resultat til et resultat, du selv vælger.
3-4	Inspireret: Du kan igen slå alle de træffere (rammende terningslag), som mislykkedes, for én enhed i din hær i én nærkampfase.
5-6	Styrket: Læg 1 point til din generals særkarakteristik (Wound).

KAMPRUNDER

Mægtige hære tårner sammen i blodsprøjt og knitrende magi.

Warhammer: Age of Sigmar spilles i en række kamprunder, som hver er opdelt i to ture – én for hver spiller. I starten af hver kamprunde kaster begge spillere en terning. Hvis det bliver uafgjort, slår de begge en terning igen. Den spiller, der slår højest, beslutter hvem, der tager den første tur i denne kamprunde. Hver tur består af følgende faser:

1. Hero-fase

Kast besværgelser og brug heroiske evner.

2. Bevægelsesfase

Bevæg enheder hen over slagmarken.

3. Skydefase

Angrib med missilvåben (missile weapons).

4. Angrebsfase

Led enheder i kamp.

5. Nærkampsfase

Ryk sammen og angrib med nærkampsvåben (melee weapons).

6. Kampchok-fase

Test tabte enheders tapperhed.

Når den første spiller har afsluttet sin tur, er det den anden spillers tur. Når den anden spiller også er færdig, er kamprunden slut og en ny begynder.

EVNER FØR SLAGET

Nogle warscrolls tillader dig at bruge en evne, "når opstillingen er afsluttet". Disse evner bruges før den første kamprunde. Hvis begge hære har sådanne evner, slår begge spillere en terning. Hvis det bliver uafgjort, kaster de begge en terning igen. Den spiller, der slår højest får lov til at bruge sine evner først, efterfulgt af deres modstander.

HERO-FASE

Som hærene kommer tættere på, bruger deres ledere magiske evner, ofrer til guderne, eller uddeler højrostedede kommandoer.

I din hero-fase kan du bruge din hærs wizards til at kaste besværgelser (se reglerne for wizards på den sidste side i dette regelsæt).

Desuden kan andre enheder i din hær have evner på deres warscrolls, som kan anvendes i hero-fasen. Generelt set kan disse kun bruges i din egen hero-fase. Men hvis reglerne tillader, at en evne kan bruges i alle hero-faser, så kan den både bruges i din modstanders hero-fase og i din egen hero-fase. Hvis begge spillere kan bruge evner i en hero-fase, får den spiller, hvis tur det er, lov til at bruge alle sine evner først.

KOMMANDOEVNE

I din hero-fase kan din general bruge én kommandoevne. Alle generaler har en kommandoevne, kaldet "inspirerende tilstedeværelse", og nogle kan have flere evner på deres warscroll.

Inspirerende tilstedeværelse: Vælg en enhed fra din hær, der befinder sig inden for 12" af din general. Den enhed, du vælger, behøver ikke at tage kampchok-tests før din næste hero-fase.

BEVÆGELSESFASE

Jorden ryster under marcherende støvler, mens hærene kappes om deres position.

Start din bevægelsesfase ved at vælge en af dine enheder, og flyt hver figur i denne enhed, indtil du har bevæget alle de figurer, du har lyst til. Du kan derefter vælge en anden enhed, som du vil bevæge, indtil du har bevæget så mange af dine enheder, som du ønsker. Ingen figur kan bevæges mere end én gang i hver bevægelsesfase.

BEVÆGELSE

En figur kan bevæges i en hvilken som helst retning til en afstand, der svarer til det antal tommer, der er lig med eller mindre end værdien af figurens bevægelseskaraktistik (Move) på dens warscroll. Den kan bevæges lodret for at klatre eller krydse sceneri, men den kan ikke bevæges på tværs af andre figurer. Ingen af figurens dele må bevæge sig længere end værdien af figurens bevægelseskaraktistik (Move).

FJENDENS FIGURER

Når du bevæger en figur i bevægelsesfasen, må du ikke bevæge den tættere på end 3" fra en hvilken som helst af fjendens figurer. Figurerne i din hær er venlige, og figurerne i modstanderens hær er fjendtlige.

Enheder, der begynder bevægelsesfasen inden for 3" af en fjendtlig enhed, kan enten blive stående eller trække sig tilbage. Hvis du vælger at trække enheden tilbage, skal enheden afslutte sin bevægelse mere end 3" væk fra alle fjendens enheder. Hvis en enhed trækker sig tilbage, kan den ikke skyde eller angribe senere i samme tur (se nedenfor).

LØB

Når du vælger en enhed, som du vil bevæge i bevægelsesfasen, kan du erklære, at den vil løbe. Slå en terning og læg resultatet til værdien af bevægelseskaraktistikken (Move) for alle enhedens figurer i bevægelsesfasen. En enhed, der løber, kan ikke skyde eller angribe senere i samme tur.

FLYVNING

Hvis en figurs warscroll siger, at figuren kan flyve, kan den flyve over figurer og sceneri, som om de ikke var der. Den må stadig ikke afslutte bevægelsen inden for 3" af en fjende i bevægelsesfasen, og hvis den allerede befinder sig inden for 3" af en fjende, kan den kun trække sig tilbage eller blive stående.

SKYDEFASEN

En dødsstorm bryder ud over slagmarken, mens pile falder som regn og krigsmaskiner slynger deres dødbringende last.

I din skydefase kan du skyde med figurer, der er bevæbnet med missilvåben (missile weapons).

Vælg en af dine enheder. Du kan ikke vælge en enhed, der løb eller trak sig tilbage i denne tur. Hver figur i enheden angriber med alle de missilvåben (missile weapons), den er bevæbnet med (se under afsnittet Angreb). Efter at alle figurerne i enheden har skudt, kan du vælge en anden enhed til at skyde med, indtil alle enheder, der kan skyde, har gjort det.

ANGREBSFASE

Med hylende krigsråb om blodsudgydelse kaster krigere sig ud i kamp for at slå ihjel med kniv, hammer og klo.

Enhver af dine enheder, der befinder sig inden for 12" af fjenden i din angrebsfase, kan foretage en angrebsbevægelse. Vælg en kvalificeret enhed og slå to terninger. Hver figur i enheden kan bevæges det antal tommer, som terningerne viser. Du kan ikke vælge en enhed, der løb eller trak sig tilbage i denne tur, eller en enhed, der befinder sig inden for 3" af fjenden.

Den første figur, du bevæger, skal afslutte bevægelsen inden for ½" af en fjendes figur. Hvis dette ikke er muligt, er angrebet forføjlet og ingen af figurerne i angrebsenheden kan bevæge sig i denne fase. Når du har bevæget alle figurerne i enheden, kan du vælge en anden kvalificeret enhed til at angribe med, indtil alle enheder, der kan angribe, har gjort det.

NÆRKAMPSFASE

Slagmarken omdannes til et altopslugende blodbad, mens de stridende hære river hinanden i stykker.

Enhver enhed, der har angrebet eller har figurer inden for 3" af en fjendtlig enhed, kan angribe med sine nærkampsvåben (melee weapons) i nærkampsfasen.

Den spiller, hvis tur det er, vælger en enhed til at angribe med, derefter skal modstanderen angribe med en af sine enheder og så videre, indtil alle kvalificerede enheder på begge sider har angrebet én gang hver. Hvis den ene side fuldfører alle sine angreb først, fuldfører den anden derefter sine resterende angreb med én enhed efter en anden. En enhed kan kun vælges til at angribe én gang i hver nærkampsfase. Et angreb er opdelt i to trin: først rykkes enheden sammen, og derefter foretager du et angreb med figurerne i enheden.

Trin 1: Når du rykker enheden sammen, kan du bevæge hver figur i enheden op til 3" hen mod fjendens nærmeste figur. Dette vil give figurerne i enheden mulighed for at komme tættere på fjenden med henblik på at angribe dem.

Trin 2: Hver figur i enheden angriber med alle de nærkampsvåben (melee weapons), som den er bevæbnet med (se under afsnittet Angreb).

KAMPCHOKFASE

Selv det modigste hjerte kan vakle, når slagets rædsler sætter sine spor.

I kampchokfasen skal begge spillere tage kampchoktests for de enheder i deres hær, der har fået slået figurer ihjel i den pågældende tur. Den spiller, hvis tur det er, testes først.

For at foretage en kampchoktest, skal du slå en terning og lægge resultatet til antallet af de figurer, som er blevet slået ihjel i enheden i løbet af den tur. For hvert point, som det samlede resultat overstiger værdien af den højeste tapperhedskaraktistik (Bravery) i enheden, skal én figur i denne enhed flygte, og fjernes fra spillet. Læg 1 point til værdien af tapperhedskaraktistikken (Bravery), som bruges for hver 10 figurer, der er i enheden, når testen bliver taget.

Du skal vælge hvilke figurer, der flygter fra de enheder, du har kommandoen over.

ANGREB

Angriber fjenden med sin hammer og påfører blodige sår.

Når en enhed angriber, skal du først vælge hvilken enhed, dine figurer angriber. Derefter foretager du alle dine angreb og til sidst påføres de enheder, angrebet var rettet imod, de deraf følgende skader.

Antallet af angreb, som en figur kan foretage, bestemmes af de våben, figuren er bevæbnet med. De våbenmuligheder en figur har, er beskrevet på figurens warscroll. Missilvåben (missile weapons) kan bruges i skydefasen, og nærkampsvåben (melee weapons) kan bruges i nærkampfasen. Antallet af angreb, en figur kan foretage, er lig med værdien af angrebskarakteristikken (Attacks), som gælder for de våben, figuren kan bruge.

VALG AF MÅL

Først, skal du vælge de enheder, der skal være mål for angrebene. For at angribe en af fjendens enheder, skal en af fjendens figurer i den enhed, man ønsker at angribe, være inden for de angribende våbens rækkevidde (Range) (dvs. inden for den maksimale rækkevide, der er angivet i tommer for det våben, der angribes med), og være synlig for angriberen (hvis du er usikker på, om en figur er synlig eller ej, kan du bøje dig ned og få et kig bag den angribende figur for at se, om målet er synligt). For at kunne fastslå om et mål er synligt eller ej, kan den angribende figur se igennem de andre figurer i dens egen enhed.

Hvis en figur har mere end ét angreb, er det op til dig at dele angrebene mellem de potentielle enheder, som angrebet rettes imod. Hvis en figur opdeler sine angreb mellem to eller flere fjendtlige enheder, skal alle angreb mod én enhed foretages, før den næste enhed angribes.

ANGREB

Angreb kan fortages et ad gangen, eller i nogle tilfælde kan du slå terningen for flere angreb samtidig. Den følgende angrebssekvens bruges til at foretage ét angreb ad gangen:

1. Træffer (Rammende terningslag (Hit)):

Slå en terning. Hvis terningslaget er lig med eller højere end værdien af de angribende våbens træfferkarakteristik (Hit), så er der tale om en træffer, og du skal nu slå et sårende terningslag. Hvis ikke, er angrebet forføjlet og angrebssekvensen er slut.

2. Sårende terningslag (Wound)

Slå en terning. Hvis terningslaget er lig med eller højere end værdien af det angribende våbens særkarakteristik (Wound), så forvolder det skade, og modstanderen skal slå et afværgende terningslag. Hvis ikke, er angrebet forføjlet og angrebssekvensen er slut.

3. Afværgende terningslag (Save):

Modstanderen slår en terning, og medregner

modifikationsværdien af de angribende våbens flængekarakteristik (Rend). For eksempel, hvis et våben har en flængekarakteristik (Rend) på -1, så trækkes der 1 fra resultatet af det afværgende terningslag. Hvis resultatet er lig med eller højere end værdien af målfigurens afværgeskarakteristik (Save), afværges den påførte skade og angrebssekvensen er slut. Hvis ikke, er angrebet lykkedes, og du skal finde ud af hvilken skade målenheden skal påføres.

4. Find ud af hvilken skade (Damage), der skal påføres:

Når alle angreb, der er foretaget af en enhed, er blevet gennemført, påføres hvert vellykket angreb en række sår, der svarer til værdien af det pågældende våbens skadekarakteristik (Damage). De fleste våben har en skadekarakteristik (Damage) på 1, men nogle kan påføre 2 eller flere sår, hvilket gør det muligt for dem at forvoldte alvorlige skader på selv den mægtigste fjende, eller at kløve mere end én modstander med blot et enkelt slag!

For at foretage flere angreb på én gang, skal alle angrebene have samme træffer-, sår-, flænge- og skadekarakteristik (Hit, Wound, Rend og Damage), og være rettet mod den samme fjendtlige enhed. Hvis dette er tilfældet, slås alle træffere på samme tid, så alle de sårende terningslag, og til sidst alle de afværgende terningslag. Derefter lægges antallet af forvoldte sår sammen.

PÅFØR SKADE (DAMAGE)

Efter en enhed har foretaget alle sine angreb, er det op til spilleren, der har kommandoen over enheden, som angrebene var rettet mod, at tildele eventuelle sår, som enhedens figurer skal påføres (figurerne behøver ikke at være inden for rækkevidde (Range) eller synlige for en angribende enhed). Når en påført skade tildeles til en figur, skal du fortsætte med at tildele sår til den samme figur, indtil den enten slås ihjel eller der ikke er flere sår at tildele.

Når antallet af sår, som en figur har lidt i et slag, er lig med værdien af dens særkarakteristik (Wounds), er figuren død. Placer den slagne figur til den ene side – den fjernes fra spillet. Nogle warscrolls omfatter evner, som tillader at sår kan helbredes. Et helbredt sår har ikke længere nogen effekt. Du kan ikke helbrede sår på en figur, der er blevet slået ihjel.

DØDELIGE SÅR

Nogle angreb påfører dødelige sår. Slå ikke træffere (rammende), sårende eller afværgende terningslag i forbindelse med et dødeligt sår – tildel blot sårene til målenhedens figurer, som beskrevet ovenfor.

DÆKNING

Hvis alle figurerne i en enhed befinder sig i nærheden af eller på en terrændel, kan du lægge 1 point til alle de afværgende terningslag for den dækning, de opnår fra terrænet. Denne modifikation gælder ikke i nærkampfasen, hvis den enhed, hvis skader du prøver at afværge, har foretaget et angrebsbevægelse i samme tur.

WIZARDS

Verdenerne er fulde af magi, som er en sydende energikilde for dem, der forstår at bruge den.

Nogle figurer er noterede som værende wizards på deres warscroll. Du kan bruge en wizard til at kaste besværgelser i din hero-fase, og du kan også bruge dem til ophæve besværgelser i din modstanders hero-fase. Antallet af besværgelser, som en wizard kan forsøge at kaste eller ophæve i løbet af hver tur, er beskrevet på dens warscroll.

KAST BESVÆRGELSER

Alle wizards kan kaste de besværgelser, som er beskrevet nedenfor, samt eventuelle besværgelser, der er anført på deres warscroll. En wizard kan kun forsøge at kaste hver besværgelse én gang pr. tur.

For at kaste en besværgelse, slås to terninger. Hvis resultatet er lig med eller større end besværgelsens værdi, er besværgelsen udført med succes.

Hvis en besværgelse kastes, kan modspilleren vælge en af sine wizards, der befinder sig inden for 18" af den, der kaster besværgelsen, og som kan se denne, og forsøge at ophæve besværgelsen før dens virkninger påføres. For at ophæve en besværgelse, slås to terninger. Hvis terningslaget er højere end det terningslag, som blev brugt til at kaste besværgelsen med, ophæves besværgelsen. Der kan kun foretages ét forsøg på at ophæve en besværgelse.

ESORTERISK LYNNEDSLAG

Et esoterisk lynnedslag har en besværgelsesværdi på 5. Hvis besværgelsen lykkes, skal du vælge en fjendtlig enhed inden for 18" af den, der kaster, og som er synlig for denne. Den enhed, du vælger, forvoldes et D3 antal dødelige sår.

MYSTISK SKJOLD

Et mystisk skjold har en besværgelsesværdi på 6. Hvis besværgelsen lykkes, skal du vælge den, der kaster, eller en venligsindet enhed inden for 18" af den, der kaster, og som er synlig for dem. Du kan lægge 1 point til alle afværgende terningslag for den enhed, du vælger, indtil din næste hero-fase.

DEN VIGTIGSTE REGEL

I et spil, som er så detaljeret og omfattende, som *Warhammer: Age of Sigmar*, kan der være tidspunkter, hvor du ikke er helt sikker på, hvordan en given situation skal løses. Når det sker, kan du tage en hurtig snak med din modstander, og vælge den løsning, der giver mest mening for jer begge (eller virker som den sjoveste!) Hvis I ikke kan blive enige om én enkel løsning, bør I begge slå en terning, og den, der slår højest, får så lov til at vælge, hvad der skal ske. Så kan I komme videre med kampene!