



Στο παιχνίδι *Warhammer: Age of Sigmar*, ορδές από ισχυρούς πολεμιστές, τέρατα και πολεμικές μηχανές βρίσκονται υπό τον έλεγχό σας. Αυτό το βιβλίο κανόνων περιέχει όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για να πολεμήσετε σε παράξενα και μαγικά βασίλεια, να χρησιμοποιήσετε πανίσχυρες μαγείες, να κατακλύσετε τον ουρανό με βέλη και να κατατροπώσετε τους εχθρούς σας σε αιματηρές μάχες!

ΟΙ ΣΤΡΑΤΟΙ

Πριν την έναρξη της μάχης, οι πολέμαρχοι κάθε πλευράς επιστρατεύουν τους πιο δυνατούς πολεμιστές τους.

Για να παίξετε, πρέπει πρώτα να δημιουργήσετε το στρατό σας, επιλέγοντας μινιατούρες από τη συλλογή σας. Το μέγεθος των στρατών καθορίζεται από εσάς. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όσα μοντέλα θέλετε από τη συλλογή σας. Όσο πιο πολλές μονάδες αποφασίσετε να χρησιμοποιήσετε, τόσο περισσότερο θα διαρκέσει το παιχνίδι και θα γίνει ακόμη πιο συναρπαστικό! Ένα παιχνίδι με περίπου εκατό μινιατούρες σε κάθε πλευρά διαρκεί συνήθως ένα ολόκληρο απόγευμα.

ΠΕΡΓΑΜΗΝΕΣ WARSCROLL & ΜΟΝΑΔΕΣ

Οι περγαμηνές warscroll περιέχουν την περιγραφή όλων των μοντέλων, καθώς και τους κανόνες για τη χρήση τους στο παιχνίδι. Για κάθε μοντέλο που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει να έχετε την αντίστοιχη περγαμηνή warscroll.

Τα μοντέλα πολεμούν σε μονάδες. Μία μονάδα μπορεί να αποτελείται από ένα ή περισσότερα μοντέλα, αλλά δεν μπορεί να περιλαμβάνει μοντέλα που συνοδεύονται από διαφορετικές περγαμηνές warscroll. Μία μονάδα πρέπει να στηθεί και να ολοκληρώσει οποιαδήποτε κίνησή της ως μία ομάδα μοντέλων. Κάθε μοντέλο θα πρέπει να βρίσκεται σε απόσταση 1 ίντσας από τουλάχιστον ένα ακόμη μοντέλο της μονάδας. Εάν για οποιονδήποτε λόγο, η μονάδα διασπαστεί κατά τη διάρκεια μιας μάχης, θα πρέπει να ανασυγκροτηθεί την επόμενη φορά που θα κινηθεί.

ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Για να πολεμήσετε σε μια μάχη, θα χρειαστείτε μία μεζούρα και μερικά ζάρια.

Οι αποστάσεις στο παιχνίδι *Warhammer: Age of Sigmar* μετρώνται σε ίντσες (") μεταξύ των πλησιέστερων σημείων των μοντέλων ή των μονάδων που θέλετε να μετρήσετε. Μπορείτε να μετρήσετε τις αποστάσεις που θέλετε οποιαδήποτε στιγμή. Η βάση του μοντέλου δεν θεωρείται μέρος του – χρησιμοποιεί μόνο στη στήριξη του μοντέλου – και συνεπώς δεν πρέπει να την υπολογίζετε κατά τη μέτρηση αποστάσεων.

Στο παιχνίδι *Warhammer: Age of Sigmar* χρησιμοποιούνται ζάρια με 6 έδρες (συνήθως αναφέρονται ως ζάρια D6). Εάν κάποιος κανόνας υπαγορεύει να ρίξετε μια ζαριά D3, ρίξτε ένα ζάρι και διαιρέστε δια δύο τον αριθμό που θα φέρετε, στρογγυλοποιώντας το αποτέλεσμα σε περίπτωση που προκύψει δεκαδικός αριθμός. Ορισμένοι κανόνες σας επιτρέπουν να επαναλάβετε μια ζαριά. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να ρίξετε ξανά μερικά ή όλα τα ζάρια. Δεν μπορείτε ποτέ να επαναλάβετε μια ζαριά πάνω από μία φορά. Επίσης, οι ζαριές επαναλαμβάνονται πριν την εφαρμογή μεταβλητών (εάν υπάρχουν).

ΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

Είτε είναι φλεγόμενες στήλες, μπρούτζινοι βωμοί ή στοιχειωμένα ερείπια, τα βασίλεια είναι γεμάτα με παράξενα μέρη και θανάσιμα εμπόδια.

Οι μάχες στο παιχνίδι *Warhammer: Age of Sigmar* εξελίσσονται σε αμέτρητα συναρπαστικά μέρη των Θνητών Βασιλείων - από έρημες ηφαιστειογενείς πεδιάδες και παραπλανητικούς ουράνιους ναούς μέχρι καταπράσινες ζούγκλες και γιγάντια ερείπια. Το Χάος κυριαρχεί παντού και κανένα μέρος δεν έχει μείνει ανέγγιχτο από την καταστροφική μανία του πολέμου. Αυτά τα μέρη ξεπερνούν κάθε φαντασία και δημιουργούνται κάθε φορά που παίζετε το παιχνίδι *Warhammer: Age of Sigmar*.

Το ταμπλό και το σκηνικό που χρησιμοποιείτε απαρτίζουν το πεδίο της μάχης. Αυτό μπορεί να είναι οποιαδήποτε επίπεδη επιφάνεια στην οποία μπορούν να σταθούν όρθια τα μοντέλα - για παράδειγμα ένα τραπέζι ή το πάτωμα. Το σχήμα και το μέγεθος της επιφάνειας δεν παίζουν ρόλο, αρκεί η κάθε πλευρά της να είναι μεγαλύτερη από 90 εκατοστά.

Αρχικά, πρέπει να αποφασίσετε σε ποιο από τα επτά Θνητά Βασίλεια θα εξελιχθεί η μάχη. Για παράδειγμα, μπορεί να αποφασίσετε ότι η μάχη σας θα δοθεί στο Βασίλειο της Φωτιάς. Μερικές φορές, πρέπει να ξέρετε πού θα γίνει η μάχη ώστε να χρησιμοποιήσετε κάποιες συγκεκριμένες ικανότητες. Εάν δεν καταφέρετε να συμφωνήσετε, ρίξτε το ζάρι. Θα αποφασίσει ο παίκτης που θα φέρει το μεγαλύτερο αριθμό.

Οι καλύτερες μάχες δίνονται σε μέρη με πλούσια διαμόρφωση. Ωστόσο, δεν παίζει ρόλο εάν έχετε μεγάλο σκηνικό ή λίγες κατασκευές! Είναι καλό να έχετε τουλάχιστον 1 κατασκευή ανά 60 εκατοστά. Δεν πειράζει αν έχετε λιγότερες κατασκευές, με περισσότερες όμως η μάχη αποκτά πραγματικό ενδιαφέρον.

Για να επιλέξετε την τοποθεσία του σκηνικού σας, μπορείτε να ρίξετε δύο ζάρια και να προσθέσετε τους δύο αριθμούς για κάθε περιοχή με πλευρά μήκους 60 εκατοστών στο πεδίο της μάχης σας. Στη συνέχεια, συμβουλευτείτε τον παρακάτω πίνακα:

Ζαριά	Κατασκευές εδάφους
2-3	Καμία κατασκευή εδάφους.
4-5	2 κατασκευές εδάφους.
6-8	1 κατασκευή εδάφους.
9-10	2 κατασκευές εδάφους.
11-12	Επιλέγεται από 0 έως 3 κατασκευές εδάφους.

ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΗ ΜΕΡΗ

Τα μέρη των Θνητών Βασιλείων μπορούν είτε να βοηθήσουν είτε να εμποδίσουν τους πολεμιστές σας. Εκτός εάν αναφέρεται κάτι διαφορετικό, ένα μοντέλο μπορεί να μετακινείται μέσα στο σκηνικό χωρίς όμως να περνάει μέσα από τις κατασκευές. Συνεπώς, δεν μπορεί για παράδειγμα να διαπερνά τοίχους ή δέντρα, μπορεί όμως να σκαρφαλώνει και να περνάει από πάνω τους. Επίσης, αφού ολοκληρώσετε το στήσιμο του σκηνικού σας, ρίξτε το ζάρι και δείτε τον παρακάτω πίνακα ή επιλέξτε μέσα από αυτόν έναν κανόνα για κάθε κατασκευή εδάφους:

ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΚΗΝΙΚΟΥ

Ζαριά Σκηνικό

- Καταραμένο:** Εάν οποιαδήποτε από τις μονάδες σας απέχει μέχρι 3 ίντσες από τη συγκεκριμένη κατασκευή εδάφους στη φάση Hero σας, τότε μπορείτε να δηλώσετε ότι κάποιος κάνει μια θυσία. Σε αυτήν την περίπτωση, η μονάδα δέχεται θανατηφόρα πλήγματα D3 και μπορείτε να προσθέσετε 1 πόντο σε όλες τις ζαριές χτυπήματος για τη μονάδα μέχρι την επόμενη φάση Hero σας.
- Απόκρυφο:** Προσθέστε 1 πόντο στο αποτέλεσμα οποιασδήποτε ζαριάς μαγείας ή αντιμαγείας για έναν χαρακτήρα wizard που απέχει μέχρι 3 ίντσες από τη συγκεκριμένη κατασκευή εδάφους.
- Εμπνευσμένο:** Προσθέστε 1 πόντο στο βαθμό Ανδρείας (Bravery) όλων των μονάδων που απέχουν μέχρι 3 ίντσες από τη συγκεκριμένη κατασκευή εδάφους.
- Θανατηφόρο:** Ρίξτε το ζάρι για οποιοδήποτε μοντέλο που τρέχει ή κάνει έφοδο περνώντας από τη συγκεκριμένη κατασκευή εδάφους ή σε αυτή. Εάν φέρετε 1, το μοντέλο σκοτώνεται.
- Μυστικιστικό:** Ρίξτε το ζάρι στη φάση Hero σας για κάθε μία από τις μονάδες σας που απέχει μέχρι 3 ίντσες από τη συγκεκριμένη κατασκευή εδάφους. Εάν φέρετε 1, η μονάδα σαστίζει και δεν μπορεί να επιλεγεί για να κάνει μάγια, να κινηθεί ή να επιτεθεί μέχρι την επόμενη φάση Hero σας. Εάν φέρετε 2-6, η μονάδα μαγεύεται και μπορεί να επαναλάβετε τις αποτυχημένες ζαριές πλήγματος μέχρι την επόμενη φάση Hero σας.
- Δυσοίωνα:** Οποιαδήποτε από τις μονάδες σας απέχει μέχρι 3 ίντσες από τη συγκεκριμένη κατασκευή εδάφους, όταν βρίσκεστε στη φάση Hero σας, προκαλεί φόβο μέχρι την επόμενη φάση Hero σας. Αφαιρέστε 1 πόντο από το βαθμό Ανδρείας (Bravery) οποιασδήποτε εχθρικής μονάδας που απέχει μέχρι 3 ίντσες από μία ή περισσότερες μονάδες που προκαλούν φόβο.

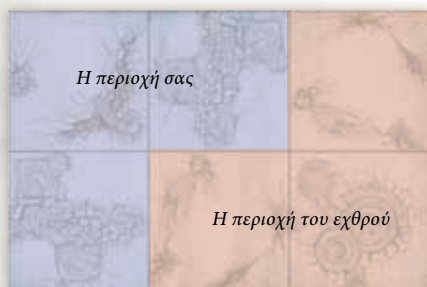
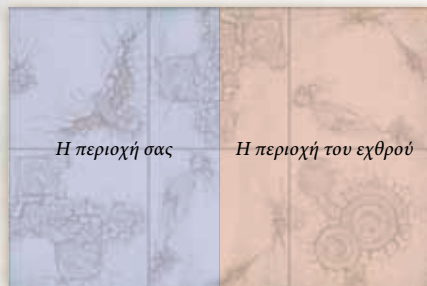
Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

Ο ουρανός φωτίζεται από τις αστραπές, καθώς οι στρατοί ξεχύνονται στο πεδίο της μάχης.

Είστε πλέον έτοιμοι να πολεμήσετε. Όμως, πριν ξεκινήσει η μάχη, πρέπει να στήσετε τους στρατούς σας για την επικείμενη συμπλοκή.

ΣΤΗΣΙΜΟ ΣΤΡΑΤΩΝ

Πριν από το στήσιμο των στρατών, και οι δύο παίκτες πρέπει να ρίξουν το ζάρι. Αν φέρουν τον ίδιο αριθμό, ξαναρίχνουν. Ο παίκτης που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό πρέπει να χωρίσει το πεδίο της μάχης σε δύο ίσα μέρη. Στη συνέχεια, ο αντίπαλός του επιλέγει ένα από τα δύο αυτά μέρη ως την περιοχή του. Δείτε παρακάτω μερικά παραδείγματα.



Στη συνέχεια, οι παίκτες στήνουν εναλλάξ μία –μία τις μονάδες τους. Πρώτος ξεκινάει το στήσιμο ο παίκτης που έφερε τον μεγαλύτερο αριθμό στην προηγούμενη ζαριά. Τα μοντέλα πρέπει να στηθούν στη δική του περιοχή, σε απόσταση μεγαλύτερη από 12 ίντσες από την περιοχή του εχθρού.

Μπορείτε να συνεχίσετε με το στήσιμο μέχρι να τοποθετήσετε όλες τις μονάδες που θέλετε να πολεμήσουν σε αυτήν τη μάχη ή μέχρι να εξαντλήσετε κάθε ελεύθερο χώρο. Αυτός είναι ο στρατός σας. Μετρήστε τα μοντέλα του στρατού σας – μπορεί να σας χρησιμεύσει αργότερα. Οι μονάδες που περισσεύουν παραμένουν σε εφεδρεία και δεν παίζουν κανένα ρόλο εκτός εάν η μοίρα το αποφασίσει.

Ο αντίπαλος παίκτης μπορεί να συνεχίσει με το στήσιμο των μονάδων. Όταν τελειώσει, το στήσιμο έχει πλέον ολοκληρωθεί. Ο παίκτης που τελειώνει πρώτος με το στήσιμο, επιλέγει πάντα ποιος θα ξεκινήσει το παιχνίδι στον πρώτο γύρο της μάχης.

Ο ΣΤΡΑΤΗΓΟΣ

Αφού στήσετε όλες τις μονάδες σας, ορίστε ένα από τα τοποθετημένα μοντέλα ως το στρατηγό σας. Ο στρατηγός σας έχει την ικανότητα διαταγής που περιγράφεται στους κανόνες για τη φάση Hero, στην απέναντι σελίδα.

ΕΝΔΟΣΗ ΝΙΚΗ

Στα Θνητά Βασίλεια, οι μάχες είναι βάνασες και ανελήτες. Οι αντίπαλοι μάχονται μέχρι τελικής πτώσης και μόνο η μία πλευρά θα καταφέρει να νικήσει επειδή θα έχει καταστρέψει τον εχθρό της ή δεν θα έχει αφήσει άλλα εχθρικά μοντέλα στο πεδίο της μάχης. Ο νικητής μπορεί άμεσα να πάρει μια **μεγάλη νίκη**, μαζί με τις τιμές και τους θριάμβους που τη συνοδεύουν, ενώ ο ηττημένος πρέπει να επιστρέψει στο κρησφύγετό του για να επουλώσει τις πληγές του και να συνέλθει από την τρωπή της αποτυχίας.

Εάν μια μάχη δεν είναι δυνατό να ολοκληρωθεί ή το αποτέλεσμα της δεν είναι εμφανές, τότε μπορείτε να συγκρίνετε για κάθε στρατό τον αριθμό των μοντέλων που αφαιρέθηκαν από το παιχνίδι με τον αριθμό των μοντέλων που στήθηκαν αρχικά για τη μάχη. Η αναγωγή των παραπάνω αποτελεσμάτων σε ποσοστιαία αναλογία είναι ένας απλός τρόπος για την ανάδειξη του νικητή. Μια τέτοια επιτυχία μπορεί να θεωρηθεί μόνο ως **μικρή νίκη**. Για παράδειγμα, εάν ο ένας παίκτης έχει χάσει το 75% των αρχικών μοντέλων του και ο άλλος παίκτης το 50%, τότε ο δεύτερος έχει κερδίσει μια μικρή νίκη.

Τα μοντέλα που προστίθενται στο στρατό σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (π.χ. μέσω συγκέντρωσης, ενίσχυσης, μετεμψύχωσης και λοιπά) δεν υπολογίζονται στον αριθμό των μοντέλων του στρατού. Πρέπει ωστόσο να συνυπολογιστούν στις απώλειες που έχει υποστεί ο στρατός.

ΝΙΚΕΣ ΑΠΟ ΞΑΦΝΙΚΟ ΘΑΝΑΤΟ

Μερικές φορές, ένας παίκτης μπορεί να επιχειρήσει να πετύχει μια νίκη από ξαφνικό θάνατο. Εάν τα μοντέλα του ενός στρατού υπερτερούν αριθμητικά κατά ένα τρίτο από εκείνα του άλλου στρατού, τότε ο παίκτης που υπερτερεί μπορεί να επιλέξει ένα στόχο από τον πίνακα ξαφνικού θανάτου μετά το διορισμό των στρατηγών. Όταν ο παίκτης που υπερτερεί αριθμητικά πετύχει το στόχο του, τότε κερδίζει μια **μεγάλη νίκη**.

ΘΡΙΑΜΒΟΙ

Μετά την επιλογή οποιωνδήποτε στόχων ξαφνικού θανάτου, εάν ο στρατός σας έχει κερδίσει μια μεγάλη νίκη στην προηγούμενη μάχη του, ρίξτε το ζάρι και δείτε το αποτέλεσμα στον πίνακα θριάμβου που υπάρχει στη δεξιά πλευρά.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΞΑΦΝΙΚΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ

Δολοφονία: Ο παίκτης-εχθρός επιλέγει μια μονάδα από το στρατό του με χαρακτηριστικό keyword **HERO, WIZARD, PRIEST** ή **MONSTER**. Δολοφονήστε τη μονάδα που έχει επιλέξει.

Πλήγμα: Ο παίκτης-εχθρός επιλέγει μια μονάδα από το στρατό του με πέντε ή περισσότερα μοντέλα. Δολοφονήστε τη μονάδα που έχει επιλέξει.

Αντοχή: Φροντίστε τουλάχιστον ένα μοντέλο που πολεμάει από την αρχή στο πεδίο της μάχης να παραμείνει στο παιχνίδι μέχρι το τέλος του έκτου γύρου της μάχης.

Κατάληψη εδάφους: Επιλέξτε μια κατασκευή που υπάρχει στο έδαφος του εχθρού. Φροντίστε τουλάχιστον ένα φιλικό μοντέλο να απέχει μέχρι 3 ίντσες από τη συγκεκριμένη κατασκευή στο τέλος του τέταρτου γύρου της μάχης.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΘΡΙΑΜΒΟΥ

Ζαριά Θρίαμβου

- 1-2 Ευλογημένος:** Μπορείτε να αλλάξετε το αποτέλεσμα μιας ζαριάς με το αποτέλεσμα της επιλογής σας μία φορά κατά τη διάρκεια της μάχης.
- 3-4 Εμπνευσμένος:** Για κάθε αποτυχημένη ζαριά χτυπήματος, μπορείτε να ξαναρίξετε το ζάρι για μία μονάδα του στρατού σας σε μία φάση μάχης.
- 5-6 Εμπυχωτικός:** Αυξήστε το βαθμό Τραυμάτων (Wounds) του στρατηγού σας κατά 1 πόντο.

ΟΙ ΓΥΡΟΙ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

Πανίσχυροι στρατοί συγκρούονται σε μάχες γεμάτες αίμα και μαγεία.

Το παιχνίδι *Warhammer: Age of Sigmar* παίζεται σε γύρους μάχης. Σε κάθε γύρο, κάθε παίκτης παίζει από μία φορά. Κατά την έναρξη κάθε γύρου μάχης, και οι δύο παίκτες ρίχνουν το ζάρι. Αν φέρουν τον ίδιο αριθμό, ξαναρίχνουν. Ο παίκτης που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό αποφασίζει ποιος θα παίζει πρώτος στο συγκεκριμένο γύρο μάχης. Κάθε παίκτης εκτελεί με τη σειρά του τις παρακάτω φάσεις:

1. Φάση Hero

Κάνει *μάγια* και *χρησιμοποιεί τις ηρωικές ικανότητές του*.

2. Φάση κίνησης

Μετακινεί τις μονάδες του στο πεδίο της μάχης.

3. Φάση εκτέλεσης βολών

Επιτίθεται με πυραυλικά όπλα (*missile weapons*).

4. Φάση εφόδου

Διατάζει τις μονάδες του να *εμπλακούν στη μάχη*.

5. Φάση μάχης

Παρατάσσει τις μονάδες του και *επιτίθεται με όπλα για μάχη σώμα με σώμα (melee weapons)*.

6. Φάση αντοχής

Δοκιμάζει την *ανδρεία των εξαντλημένων μονάδων του*.

Όταν ο πρώτος παίκτης ολοκληρώσει τη σειρά του, ξεκινάει ο δεύτερος. Όταν και ο δεύτερος παίκτης ολοκληρώσει τις παραπάνω φάσεις, ο γύρος της μάχης τελειώνει και αρχίζει ένας καινούριος.

ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΠΡΙΝ ΤΗ ΜΑΧΗ

Ορισμένες περγαμνές warscroll σας επιτρέπουν να χρησιμοποιήσετε μια ικανότητα «μετά την ολοκλήρωση του στησίματος». Οι ικανότητες αυτές χρησιμοποιούνται πριν από τον πρώτο γύρο μάχης. Αν και οι δύο στρατοί έχουν τέτοιου είδους ικανότητες, οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι. Αν φέρουν τον ίδιο αριθμό, ξαναρίχνουν. Ο παίκτης που θα φέρει τον μεγαλύτερο αριθμό θα χρησιμοποιήσει πρώτος τις ικανότητές του και στη συνέχεια θα ακολουθήσει ο αντίπαλός του.

ΦΑΣΗ HERO

Όσο μικραίνει η απόσταση μεταξύ των στρατών, οι αρχηγοί τους χρησιμοποιούν μαγικές ικανότητες, κάνουν θυσίες στους θεούς ή δίνουν διαταγές με επιτακτικό τόνο.

Στη φάση Hero, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους χαρακτηριστές wizard του στρατού σας για να κάνετε μάγια (βλ. τους κανόνες που ισχύουν για τους χαρακτηριστές wizard στην τελευταία σελίδα).

Επιπλέον, οι περγαμνές warscroll ορισμένων μονάδων του στρατού σας ενδέχεται να περιέχουν ικανότητες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη φάση Hero. Σε γενικές γραμμές, αυτές μπορείτε να τις χρησιμοποιήσετε μόνο στη δική σας φάση Hero. Ωστόσο, εάν μια ικανότητα αναφέρει ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε φάση Hero, τότε μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε τόσο στη δική σας όσο και στη φάση Hero του αντιπάλου σας. Σε περίπτωση που και οι δύο παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν ικανότητες στη φάση Hero, ο παίκτης που έχει σειρά τις χρησιμοποιεί όλες πρώτος.

ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΔΙΑΤΑΓΗΣ

Στη φάση Hero, ο στρατηγός σας μπορεί να χρησιμοποιήσει μία ικανότητα διαταγής. Όλοι οι στρατηγοί έχουν την ικανότητα διαταγής «Ευνοϊκή Παρουσία». Κάποιοι ενδέχεται να έχουν περισσότερες ικανότητες που αναφέρονται στην περγαμνή warscroll.

Ευνοϊκή Παρουσία: Διαλέξτε μια μονάδα του στρατού σας που απέχει μέχρι 12 ίντσες από τον στρατηγό σας. Η επιλεγμένη μονάδα δεν χρειάζεται να πάρει μέρος στη δοκιμασία αντοχής μέχρι την επόμενη φάση Hero.

ΦΑΣΗ ΚΙΝΗΣΗΣ

Το έδαφος σείεται από το βάδισμα των στρατών που παρατάσσονται.

Ξεκινήστε τη φάση κίνησής σας, επιλέγοντας μία από τις μονάδες σας. Μετακινήστε όσα μοντέλα θέλετε από τη συγκεκριμένη μονάδα. Στη συνέχεια, μπορείτε να επιλέξετε μια άλλη μονάδα για να τη μετακινήσετε. Μπορείτε να κινήσετε όσες μονάδες θέλετε. Δεν μπορείτε να μετακινήσετε το ίδιο μοντέλο πάνω από μία φορά σε κάθε φάση κίνησης.

ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ

Ένα μοντέλο μπορεί να κινηθεί προς οποιαδήποτε κατεύθυνση και σε απόσταση ίση ή μικρότερη σε ίντσες από εκείνη που αναφέρεται στο βαθμό Κίνησης (Move) της περγαμνής warscroll. Μπορεί να κινηθεί κάθεται ώστε να σκαρφαλώσει επάνω σε μια κατασκευή ή να την προσπεράσει, αλλά δεν μπορεί να διαπεράσει άλλα μοντέλα. Κανένα μέρος του μοντέλου δεν μπορεί να υπερβεί την απόσταση που αναφέρεται στο βαθμό Κίνησης (Move) του μοντέλου.

ΕΧΘΡΙΚΑ ΜΟΝΤΕΛΑ

Το μοντέλο που μετακινείτε κατά τη φάση κίνησης δεν πρέπει να απέχει λιγότερο από 3 ίντσες από τα εχθρικά μοντέλα. Τα μοντέλα που ανήκουν στο στρατό σας είναι φιλικά, ενώ τα μοντέλα του αντιπάλου σας είναι εχθρικά.

Οι μονάδες που απέχουν λιγότερο από 3 ίντσες από μια εχθρική μονάδα και ξεκινούν τη φάση κίνησης, μπορούν να μείνουν ακίνητες ή να υποχωρήσουν. Αν επιλέξετε να υποχωρήσετε, η μονάδα πρέπει να μετακινηθεί σε απόσταση άνω των 3 ιντσών από όλες τις εχθρικές μονάδες. Αν μια μονάδα υποχωρήσει, τότε δεν μπορεί ούτε να πυροβολήσει ούτε να κάνει έφοδο αργότερα κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου γύρου (βλ. παρακάτω).

ΤΡΕΞΙΜΟ

Όταν επιλέξετε μια μονάδα για να τη μετακινήσετε κατά τη φάση κίνησης, μπορείτε να δηλώσετε ότι η μονάδα θα τρέξει. Ρίξτε το ζάρι και προσθέστε τον αριθμό που θα φέρετε στο βαθμό Κίνησης (Move) όλων των μοντέλων που ανήκουν στη συγκεκριμένη μονάδα για τη φάση κίνησης. Μια μονάδα που τρέχει δεν μπορεί να πυροβολήσει ή να κάνει έφοδο αργότερα κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου γύρου.

ΠΕΤΑΓΜΑ

Εάν η περγαμνή warscroll ενός μοντέλου αναφέρει ότι το μοντέλο μπορεί να πετάξει, τότε αυτό μπορεί να περάσει ανάμεσα από μοντέλα και σκηνικά χωρίς να τα υπολογίσει καθόλου. Και σε αυτήν την περίπτωση, το μοντέλο πρέπει να σταματήσει σε απόσταση άνω των 3 ιντσών από έναν εχθρό, στη φάση κίνησης. Εάν απέχει ήδη μέχρι 3 ίντσες από έναν εχθρό, μπορεί μόνο να υποχωρήσει ή να παραμείνει ακίνητο.

ΦΑΣΗ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΒΟΛΩΝ

Μια καταιγίδα θανάτου ξεσπάει επάνω από τη μάχη, καθώς τα βέλη πέφτουν σαν βροχή και οι πολεμικές μηχανές εκτοξεύουν τις θανατηφόρες βόμβες τους.

Στη φάση εκτέλεσης βολών, μπορείτε να ανοίξετε πυρ με μοντέλα που είναι οπλισμένα με πυραυλικά όπλα (missile weapons).

Επιλέξτε μία από τις μονάδες σας. Δεν μπορείτε να διαλέξετε μια μονάδα που έχει τρέξει ή έχει υποχωρήσει σε αυτόν τον γύρο. Κάθε μοντέλο της μονάδας επιτίθεται με όλα τα πυραυλικά όπλα (missile weapons) που διαθέτει (βλ. Επίθεση). Αφού πυροβολήσουν όλα τα μοντέλα της μονάδας, μπορείτε να επιλέξετε μια άλλη μονάδα για να επιτεθείτε, μέχρι να ανοίξετε πυρ με όλες τις μονάδες που μπορούν να το κάνουν.

ΦΑΣΗ ΕΦΟΔΟΥ

Βγάζοντας ανατριχιαστικές πολεμικές ιαχές, οι πολεμιστές ξεχύνονται στη μάχη με λεπίδες, σφυριά και γαμψά νύχια.

Οποιαδήποτε από τις μονάδες σας απέχει μέχρι 12 ίντσες από τον εχθρό μπορεί να κάνει έφοδο όταν βρίσκεται στη δική σας φάση εφόδου. Επιλέξτε την κατάλληλη μονάδα και ρίξτε δύο ζάρια. Κάθε μοντέλο της μονάδας μπορεί να μετακινηθεί σε απόσταση που είναι ίση με τον αριθμό της ζαριάς (σε ίντσες). Δεν μπορείτε να επιλέξετε μια μονάδα που έτρεξε ή υποχώρησε σε αυτόν τον γύρο, ούτε μια μονάδα που απέχει μέχρι 3 ίντσες από τον εχθρό.

Το πρώτο μοντέλο που θα κινήσετε, πρέπει να σταματήσει σε απόσταση μέχρι 0,5 ιντσών από το εχθρικό μοντέλο. Εάν αυτό δεν είναι δυνατό, η επίθεση έχει αποτύχει και κανένα από τα μοντέλα της μονάδας εφόδου δεν μπορεί να μετακινηθεί σε αυτήν τη φάση. Αφού κινήσετε όλα τα μοντέλα της μονάδας, μπορείτε να επιλέξετε μια άλλη κατάλληλη μονάδα για να κάνετε έφοδο. Αυτό μπορείτε να το κάνετε με όλες τις μονάδες που μπορούν να κάνουν έφοδο.

ΦΑΣΗ ΜΑΧΗΣ

Το πεδίο της μάχης γεμίζει με πτώματα, καθώς οι μαχόμενοι στρατοί σφαγιάζονται μεταξύ τους.

Στη φάση μάχης, όποια μονάδα έχει κάνει έφοδο ή διαθέτει μοντέλα σε απόσταση μέχρι 3 ιντσών από μια εχθρική μονάδα μπορεί να επιτεθεί με όπλα για μάχη σώμα με σώμα (melee weapons).

Ο παίκτης που έχει σειρά, επιλέγει μια μονάδα με την οποία θα επιτεθεί. Στη συνέχεια, ο αντίπαλος πρέπει επίσης να επιτεθεί με μια μονάδα. Αυτό γίνεται μέχρι όλες οι κατάλληλες μονάδες και από τις δύο πλευρές να έχουν επιτεθεί από μία φορά. Αν η μία πλευρά ολοκληρώσει πρώτη όλες τις επιθέσεις της, τότε η αντίπαλη πλευρά ολοκληρώνει όσες επιθέσεις της έχουν απομείνει, χρησιμοποιώντας μία – μία τις μονάδες της. Σε κάθε φάση μάχης, μπορείτε να επιλέξετε κάθε μονάδα μόνο μία φορά για να επιτεθεί. Μια επίθεση χωρίζεται σε δύο βήματα: αρχικά, η μονάδα παρατάσσεται και στη συνέχεια κάνετε επιθέσεις με τα μοντέλα της.

Βήμα 1: Κατά την παράταξη της μονάδας, μπορείτε να κινήσετε κάθε μοντέλο της σε απόσταση μέχρι 3 ιντσών από το πλησιέστερο εχθρικό μοντέλο. Με αυτόν τον τρόπο, τα μοντέλα της μονάδας θα βρίσκονται πιο κοντά στον εχθρό για να του επιτεθούν.

Βήμα 2: Κάθε μοντέλο της μονάδας επιτίθεται με όλα τα όπλα για μάχη σώμα με σώμα (melee weapons) που διαθέτει (βλ. Επίθεση).

ΦΑΣΗ ΑΝΤΟΧΗΣ

Ακόμη και ο πιο γενναίος όλων μπορεί να δειλιάσει μπροστά σε μια μάχη βουτηγμένη στο αίμα.

Στη φάση αντοχής, και οι δύο παίκτες πρέπει να υποβάλουν σε δοκιμασίες αντοχής τις μονάδες του στρατού τους που έχασαν μοντέλα κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου γύρου. Ο παίκτης που έχει σειρά, κάνει πρώτος τη δοκιμασία.

Για να κάνετε μια δοκιμασία αντοχής, ρίξτε το ζάρι και προσθέστε τον αριθμό των μοντέλων της μονάδας που σκοτώθηκαν σε αυτόν τον γύρο. Για κάθε πόντο με τον οποίο το σύνολο υπερβαίνει τον υψηλότερο βαθμό Ανδρείας (Bravery) στη μονάδα, ένα μοντέλο της μονάδας αυτής πρέπει να λιποτακτεί και να απομακρυνθεί από το παιχνίδι. Προσθέστε 1 πόντο στο βαθμό Ανδρείας (Bravery) που χρησιμοποιείται για κάθε 10 μοντέλα που ανήκουν στη μονάδα κατά τη διάρκεια εκτέλεσης της δοκιμασίας.

Πρέπει να διαλέξετε τα μοντέλα που θα λιποτακτήσουν από τις μονάδες που διοικείτε.

ΕΠΙΘΕΣΗ

Οι εκρήξεις σφυροκοπούν τον εχθρό, προκαλώντας του αιματηρά πλήγματα.

Όταν μια μονάδα επιτίθεται, πρέπει πρώτα να επιλέξετε τις μονάδες-στόχους στις οποίες θα επιτεθούν τα μοντέλα της μονάδας, στη συνέχεια να εκτελέσετε όλες τις επιθέσεις και στο τέλος να προκαλέσετε πλήγματα στις μονάδες-στόχους.

Ο αριθμός των επιθέσεων που μπορεί να κάνει ένα μοντέλο καθορίζεται από τα όπλα που διαθέτει. Οι επιλογές όπλων που έχει ένα μοντέλο αναφέρονται στην περιγραφή του στην αντίστοιχη περγαμινή warscroll. Τα πυραυλικά όπλα (missile weapons) μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη φάση εκτέλεσης βολών, ενώ τα όπλα για μάχη σώμα με σώμα (melee weapons) χρησιμοποιούνται στη φάση μάχης. Ο αριθμός των επιθέσεων που μπορεί να κάνει ένα μοντέλο ισούται με το βαθμό Επιθέσεων (Attacks) των όπλων που μπορεί να χρησιμοποιήσει.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΣΤΟΧΩΝ

Αρχικά, πρέπει να επιλέξετε τις μονάδες-στόχους των επιθέσεων. Για να επιτεθείτε σε μια εχθρική μονάδα, θα πρέπει το εχθρικό μοντέλο της συγκεκριμένης μονάδας να βρίσκεται στην ακτίνα βολής του όπλου (δηλαδή εντός της μέγιστης απόστασης, σε ίντσες, της ακτίνας βολής (Range) που αναφέρεται για το όπλο που χρησιμοποιείται στην επίθεση). Το εχθρικό μοντέλο θα πρέπει επίσης να είναι ορατό στον επιτιθέμενο (αν δεν είστε σίγουροι, σκύψτε στο ύψος του εχθρικού μοντέλου και κοιτάξτε από πίσω του για να καταλάβετε εάν ο στόχος είναι ορατός). Η ορατότητα καθορίζεται ως εξής: το μοντέλο που επιτίθεται μπορεί να βλέπει μέσα από άλλα μοντέλα της μονάδας του.

Εάν οι επιθέσεις που μπορεί να κάνει ένα μοντέλο είναι περισσότερες από μία, τότε μπορείτε να τις μοιράσετε σε πιθανές μονάδες-στόχους, όπως θέλετε. Εάν ένα μοντέλο μοιράσει τις επιθέσεις του σε δύο ή περισσότερες εχθρικές μονάδες, πραγματοποιήστε όλες τις επιθέσεις εναντίον μίας μονάδας προτού προχωρήσετε στην επόμενη.

ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΩΝΤΑΣ

ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ

Οι επιθέσεις πραγματοποιούνται μία – μία. Σε ορισμένες περιπτώσεις, μπορείτε να ρίξετε το ζάρι για να κάνετε επιθέσεις μαζί. Η παρακάτω σειρά επιθέσεων χρησιμοποιείται για να κάνετε επιθέσεις μία - μία:

1. Ζαριά χτυπήματος (Hit): Ρίξτε το ζάρι. Εάν ο αριθμός που θα φέρετε ισούται ή είναι μεγαλύτερος από το βαθμό Χτυπήματος (Hit) του όπλου της επίθεσης, τότε κερδίζετε ένα χτύπημα και προχωράτε στη ζαριά πλήγματος. Διαφορετικά, η επίθεση αποτυγχάνει και η σειρά επιθέσεων τερματίζεται.

2. Ζαριά πλήγματος (Wound): Ρίξτε το ζάρι. Εάν ο αριθμός που θα φέρετε ισούται ή είναι μεγαλύτερος από το βαθμό Πλήγματος (Wound) του όπλου της επίθεσης, τότε προκαλείτε πλήγμα και ο αντίπαλος πρέπει να ρίξει μια ζαριά σωτηρίας. Διαφορετικά, η επίθεση αποτυγχάνει και η σειρά επιθέσεων τερματίζεται.

3. Ζαριά σωτηρίας (Save): Ο αντίπαλος παίκτης ρίχνει το ζάρι και μεταβάλλει το αποτέλεσμα της ζαριάς λαμβάνοντας υπόψη το βαθμό Διάτρησης (Rend) του όπλου της επίθεσης. Για παράδειγμα, εάν ένα όπλο έχει βαθμό Διάτρησης (Rend) -1, τότε αφαιρείται 1 πόντος από τη ζαριά σωτηρίας. Εάν το αποτέλεσμα ισούται ή είναι μεγαλύτερο από το βαθμό Σωτηρίας (Save) των μοντέλων της μονάδας-

στόχου, το πλήγμα αποκαθίσταται και η σειρά επιθέσεων τερματίζεται. Διαφορετικά, η επίθεση είναι επιτυχής και πρέπει να καθορίσετε το πλήγμα που πετύχατε στη μονάδα-στόχο.

4. Καθορισμός πλήγματος (Damage): Αφού ολοκληρωθούν όλες οι επιθέσεις που πραγματοποιούνται από μια μονάδα, κάθε πετυχημένη επίθεση προκαλεί κάποιον αριθμό πληγμάτων που ισούται με το βαθμό Ζημιάς (Damage) του όπλου. Τα περισσότερα όπλα έχουν βαθμό Ζημιάς (Damage) 1. Ορισμένα μπορούν να προκαλέσουν 2 ή περισσότερα πλήγματα, τραυματίζοντας σοβαρά ακόμη και τον πιο ισχυρό εχθρό ή εξοντώνοντας περισσότερα από έναν αντίπαλους με ένα μόνο χτύπημα!

Για να κάνετε πολλές επιθέσεις ταυτόχρονα, όλες πρέπει να έχουν τους ίδιους βαθμούς Χτυπήματος (Hit), Πλήγματος (Wound), Διάτρησης (Rend) και Ζημιάς (Damage) και να στοχεύουν στην ίδια εχθρική μονάδα. Σε αυτήν την περίπτωση, ρίξτε μαζί όλες τις ζαριές χτυπήματος, όλες τις ζαριές πλήγματος και τέλος όλες τις ζαριές σωτηρίας. Στη συνέχεια, προσθέστε τον αριθμό των πληγμάτων που προκλήθηκαν.

ΠΡΟΚΑΛΩΝΤΑΣ ΠΛΗΓΜΑΤΑ (DAMAGE)

Αφού ολοκληρωθούν όλες οι επιθέσεις από μία μονάδα, ο παίκτης που ελέγχει τη μονάδα-στόχο κατανέμει, σύμφωνα με την κρίση του, τα πλήγματα που έχουν προκληθεί στα μοντέλα της μονάδας (τα μοντέλα δεν χρειάζεται να βρίσκονται εντός εμβέλειας ή να είναι ορατά από τη μονάδα που επιτίθεται). Εάν το πλήγμα που έχετε προκαλέσει το αποδώσετε σε ένα μοντέλο, τότε θα πρέπει να συνεχίσετε να του αποδίδετε και τα επόμενα πλήγματα μέχρι αυτό να σκοτωθεί ή να μην έχουν απομείνει άλλα πλήγματα.

Όταν ο αριθμός των πληγμάτων που έχει υποστεί ένα μοντέλο κατά τη διάρκεια της μάχης γίνει ίσος με το βαθμό Τραυμάτων (Wounds), τότε το μοντέλο πεθαίνει. Τοποθετήστε το σκοτωμένο μοντέλο στη μια πλευρά για να το απομακρύνετε από το παιχνίδι. Ορισμένες περγαμινές warscroll περιέχουν ικανότητες που επιτρέπουν την αποκατάσταση των πληγμάτων. Όταν ένα πλήγμα αποκατασταθεί, δεν έχει πλέον καμία συνέπεια στο μοντέλο. Δεν μπορείτε να αποκαταστήσετε πλήγματα σε μοντέλα που έχουν σκοτωθεί.

ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΑ ΠΛΗΓΜΑΤΑ

Ορισμένες επιθέσεις επιφέρουν θανατηφόρα πλήγματα. Μη ρίξετε ζαριά χτυπήματος, πλήγματος ή σωτηρίας όταν είστε αντιμέτωποι με ένα θανατηφόρο πλήγμα. Απλά αποδώστε τα πλήγματα στα μοντέλα της μονάδας-στόχου, όπως περιγράφεται παραπάνω.

ΚΑΛΥΨΗ

Εάν όλα τα μοντέλα μιας μονάδας βρίσκονται μέσα ή επάνω σε μια κατασκευή εδάφους, μπορείτε να προσθέσετε 1 πόντο σε όλες τις ζαριές σωτηρίας για να δείξετε την κάλυψη που έχουν από την κατασκευή. Αυτή η μεταβλητή δεν ισχύει στη φάση μάχης, εάν η μονάδα για την οποία συγκεντρώνετε πόντους σωτηρίας έχει κάνει κίνηση εφόδου στον ίδιο γύρο του παιχνιδιού.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ WIZARD

Τα βασίλεια κατακλύζονται από μαγεία, μια πηγή ανεξέλεγκτης δύναμης για εκείνους που ξέρουν να τη δαμάζουν.

Ορισμένα μοντέλα περιγράφονται ως χαρακτήρες wizard στην περγαμινή warscroll. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα μοντέλο wizard για να κάνετε ζόρκια όταν βρίσκεστε στη δική σας φάση Hero. Μπορείτε επίσης να το χρησιμοποιήσετε για να λύσετε ζόρκια στη φάση Hero του αντίπαλου σας. Ένας χαρακτήρας wizard μπορεί σε κάθε γύρο να κάνει και να λύσει τόσα ζόρκια όσα αναφέρονται στην περγαμινή warscroll.

ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΞΟΡΚΙΑ

Όλοι οι χαρακτήρες wizard μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα ζόρκια που περιγράφονται παρακάτω, αλλά και όσα αναφέρονται στην περγαμινή warscroll που τους συνοδεύει. Ένας χαρακτήρας wizard μπορεί να επιχειρήσει να κάνει ένα ζόρκι μία φορά σε κάθε γύρο.

Για να κάνετε ένα ζόρκι, ρίξτε δύο ζάρια. Εάν το άθροισμα είναι ίσο ή μεγαλύτερο από την αξία μαγείας που αντιστοιχεί στο ζόρκι, τότε αυτό έχει ολοκληρωθεί με επιτυχία.

Εάν γίνει ένα ζόρκι, ο αντίπαλος παίκτης μπορεί να επιλέξει οποιονδήποτε από τους ορατούς χαρακτήρες wizard που απέχει μέχρι 18 ίντσες από το χαρακτήρα που έκανε το ζόρκι και να επιχειρήσει να λύσει το ζόρκι προτού αυτό αρχίσει να ενεργεί. Για να λύσετε ένα ζόρκι, ρίξτε δύο ζάρια. Εάν η ζαριά είναι μεγαλύτερη από εκείνη που αντιστοιχεί στο ζόρκι τότε αυτό ακυρώνεται. Μπορεί να κάνετε μόνο μία προσπάθεια για να λύσετε το ζόρκι.

ΞΟΡΚΙ ΚΡΥΦΟΥ ΒΕΛΟΥΣ

Το ζόρκι απόκρυφου βέλους έχει αξία μαγείας 5. Εάν πετύχει, επιλέξτε μια εχθρική μονάδα που απέχει μέχρι 18 ίντσες από το χαρακτήρα που κάνει το ζόρκι και που είναι ορατός. Η μονάδα που έχετε επιλέξει δέχεται θανατηφόρα πλήγματα D3.

ΞΟΡΚΙ ΜΥΣΤΙΚΗΣ ΑΣΠΙΔΑΣ

Το ζόρκι μυστικής ασπίδας έχει αξία μαγείας 6. Εάν πετύχει, επιλέξτε το χαρακτήρα που κάνει το ζόρκι ή μια φιλική μονάδα που απέχει μέχρι 18 ίντσες και που είναι ορατή. Μπορείτε να προσθέσετε 1 πόντο σε όλες τις ζαριές σωτηρίας για μια επιλεγμένη μονάδα μέχρι την έναρξη της επόμενης φάσης Hero σας.

Ο ΠΙΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΣ ΚΑΝΟΝΑΣ

Σε ένα τόσο λεπτομερές και πολύπλευρο παιχνίδι όπως το *Warhammer: Age of Sigmar*, ενδέχεται να υπάρξουν στιγμές που δεν θα ξέρετε πώς ακριβώς να λύσετε ένα ζήτημα. Όταν αυτό συμβεί, συζητήστε στα γρήγορα με τον αντίπαλό σας και επιλέξτε τη λύση που φαίνεται πιο σωστή (ή πιο διασκεδαστική!) και στους δύο. Εάν δεν μπορείτε να βρείτε μια κοινώς αποδεκτή λύση, ρίξτε και οι δύο τα ζάρια. Ο παίκτης που θα φέρει το μεγαλύτερο αριθμό θα αποφασίσει τι θα γίνει στη συνέχεια. Και μετά, μπορείτε να ασχοληθείτε ξανά με τις μάχες σας!