



Warhammer: Age of Sigmar -pelissä pääset komentamaan satureista, monstereista ja sotakoneista koostuvia joukkoja. Nämä säännöt sisältävät kaiken, mitä sinun on tiedettävä, kun taistelet oudoissa taikavaltakunnissa, vapautat mahtavia taikavoimia, pimennät taivaan nuolilla ja murskaat vihollisesi verisessä taistelussa!

ARMEIJAT

Ennen taistelun alkua molempien osapuolten sotapäälliköt keräävät kokoon vahvimmat soturinsa.

Ennen kuin pääset pelaamaan, sinun on koottava armeija kokoelmasi miniatyyreista. Armeija voi olla niin suuri kuin haluat, ja voit valita siihen kokoelmastasi niin monta miniatyyriä kuin haluat. Mitä useampaa yksikköä päätät käyttää, sitä pidempään peli kestää ja sitä jännittävämpi siitä tulee! Tyypillisesti peli, jossa kummallakin puolella on noin sata miniatyyriä, kestää suunnilleen yhden illan.

WARSCROLLIT JA YKSIKÖT

Kaikki miniatyyrit kuvataan warscrolleissa, jotka sisältävät kaikki säännöt niiden käyttöön pelissä. Tarvitset warscrollit niistä miniatyyreista, joita haluat käyttää.

Miniatyyrit taistelevat yksikköinä. Yksikössä voi olla yksi tai useampi miniatyyri, mutta niissä ei voi olla miniatyyreja, jotka käyttävät erilaisia warscrolleja. Yksikkö on perustettava ja sen on päätettävä jokainen liikkeensä yhtenä miniatyyriryhmänä, niin että kaikki miniatyyrit ovat 1" säteellä ainakin yhdestä muusta yksikkönsä miniatyyristä. Jos yksikkö jostain syystä hajoaa taistelun aikana, se on muodostettava uudelleen, kun se seuraavan kerran lähtee liikkeelle.

SOTATYÖKALUT

Taisteluun osallistuaksesi tarvitset mittanauhauhan ja arpanoppia.

Etäisyydet *Warhammer: Age of Sigmar* -pelissä mitataan tuumina (") miniatyyrien tai yksiköiden lähimpien pisteiden välillä, joihin ja joista mittaus suoritetaan. Voit mitata etäisyyksiä milloin tahansa. Miniatyyrin alustaa ei katsota miniatyyrin osaksi – sen tarkoituksena on ainoastaan auttaa miniatyyriä pysymään pystyssä – älä siis ota sitä mukaan etäisyyksiä mitatessasi.

Warhammer: Age of Sigmar -pelissä käytetään kuusitahkoista arpanoppaa (josta joskus käytetään lyhennettä D6). Jos sinun on säännön mukaan heitettävä D3-noppaa, heitä noppaa ja puolita yhteissumma pyöristäen murto-osat. Joidenkin sääntöjen mukaan voit heittää noppaa uudelleen, mikä tarkoittaa, että voit heittää joitakin tai kaikki nopat uudelleen. Noppaa ei voi koskaan heittää uudelleen useampaa kertaa, ja uudelleenheitto tapahtuu, ennen kuin tulosta muokataan millään tavalla.

TAISTELUKENTTÄ

Valtakunnat ovat täynnä outoja näkymiä ja tappavia esteitä, kuten liekkipylväitä, messinkialttareita ja kummitusraunioita.

Warhammer: Age of Sigmar -pelin taistelut käydään lukemattomissa jännittävässä maisemissa hengenvaarallisissa valtakunnissa, autioista vulkaanisista tasangoista ja petollisista taivastempeleistä reheviin viidakoihin ja jättiläismäisiin raunioihin. Kaaos vallitsee kaikkialla, eikä sodan vitsaus jätä mitään maan kolkkaa koskematta. Nämä villin fantastiset maisemat syntyvät uudelleen aina, kun pelaat *Warhammer: Age of Sigmar* -peliä.

Käyttämäsi pöytä ja maisema muodostavat taistelukenttäsi. Taistelukenttä voi olla mikä tahansa tasainen pinta, jolla miniatyyrit voivat seisista – esimerkiksi ruokapöytä tai lattia – eikä sen koolla ole väliä, kunhan se on suurempi kuin neliö, jonka sivu on 90 cm.

Ensin on päätettävä, missä seitsemästä kuolevaisten valtakunnasta taistelu tapahtuu. Voit esimerkiksi päättää, että taistelusi tapahtuu Tulen valtakunnassa. Joskus tämä on tiedettävä tiettyjen kykyjen käyttöä varten. Jos ette pääse sopimukseen valtakunnasta, heittäkää noppaa, ja suurimman luvun heittänyt päättää.

Parhaat taistelut käydään ylenpalttisiksi suunnitelluissa ja rakennetuissa maastoissa, mutta ei haittaa, onko käytössä runsaasti maisemia vai vain muutama maastokohde! Hyvä yleissääntö on vähintään 1 kohde jokaista neliötä kohden, jonka sivu on 60 cm, mutta vähempikin riittää ja suuremmalla määrällä taistelusta voi muodostua todella mielenkiintoinen.

Voit helpottaa maastokohteiden sijoittelua heittämällä kahta noppaa ja laskemalla niiden numerot yhteen kutakin neliön muotoista taistelukenttäluetta kohden, jonka sivu on 60 cm, ja käyttää seuraavaa taulukkoa:

Lukema	Maastokohteita
2-3	Ei maastokohteita
4-5	2 maastokohdetta.
6-8	1 maastokohde.
9-10	2 maastokohdetta.
11-12	Valitse 0-3 maastokohdetta.

SALAPERÄISET MAISEMAT

Kuolevaisten valtakuntien maisemat voivat sekä auttaa että haitata satureitasi. Ellei toisin mainita, miniatyyriä voi liikutella maiseman poikki mutta ei sen läpi (et siis voi mennä kiinteän seinän tai puun läpi, mutta voit laittaa miniatyyrin kiipeämään niiden yli). Lisäksi silloin, kun maisemasi on valmis, heitä noppaa seuraavan taulukon mukaan tai valitse siitä sääntö jokaista maastokohdetta varten.

MAISEMATAULUKKO

Pisteet Maisema

- 1 Kirottu:** Jos jokin yksiköstäsi on 3" sisällä tästä maastokohteesta hero-vaiheessasi, voit julistaa, että yksikkö suorittaa uhrauksen. Jos teet niin, yksikkö kärsii D3-tason kuolettavista vammoista, mutta voit lisätä 1 kaikkiin yksikön osumaheittoihin seuraavaan hero-vaiheeseesi asti.
- 2 Salainen:** Lisää 1 jokaiseen taian loihittimis- tai purkamisheiton tulokseen jokaista 3" säteellä tästä maastokohteesta olevaa wizardia kohden.
- 3 Inspiroiva:** Lisää kaikkien 3" säteellä tästä maastokohteesta olevien yksiköiden rohkeuteen (Bravery) 1.
- 4 Tappava:** Heitä noppaa, jos miniatyyri tekee juoksu- tai ryntäyssiirron tämän maastokohteen poikki tai päätyy sen kohdalle. Jos nopan luku on 1, miniatyyri kuolee.
- 5 Mystinen:** Heitä hero-vaiheessa noppaa jokaiselle yksikölle, joka on 3" säteellä tästä maastokohteesta. Jos nopan numero on 1, yksikkö on hämmentynyt eikä sitä voi valita taikojen loitsuntaan, liikkumiseen tai hyökkäykseen ennen seuraavaa hero-vaihetta. Jos nopan numero on 2-6, yksikkö on noiduttu ja voit heittää uudelleen yksikön vammaheitot seuraavaan hero-vaiheeseesi asti.
- 6 Uhkaava:** Kaikki yksikösi, jotka ovat 3" säteellä tästä maastokohteesta hero-vaiheessasi, herättävät pelkoa seuraavaan hero-vaiheeseesi asti. Vähennä 1 kaikkien vihollisyksiköiden rohkeudesta (Bravery), jotka ovat 3" säteellä yhdestä tai useammasta pelkoa herättävästä yksiköstä.

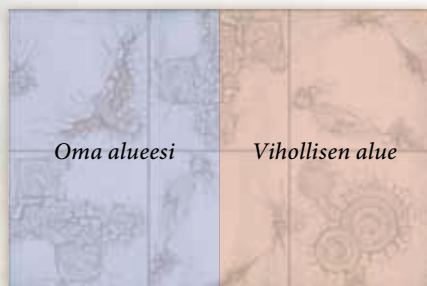
TAISTELU ALKAA

Ukkonen pauhaa korkealla taivaalla armeijoiden suunnatessa taistelukentille.

Olette nyt valmiita aloittamaan taistelun, mutta sitä ennen teidän on koottava armeijanne tulevaa selkkausta varten.

KOKOAMINEN

Ennen armeijoidensa kokoamista molemmat pelaajat heittävät noppaa. Jos tuloksena on tasapeli, he heittävät uudestaan. Suuremman lukeman saaneen pelaajan on jaettava taistelukenttä kahteen yhtä suureen puolikkaaseen, minkä jälkeen vastustaja valitsee toisen puolikkaan omaksi alueekseen. Alla on muutamia esimerkkejä tästä.



Sen jälkeen pelaajat kokoavat yksiköitä vuorotellen yksi kerrallaan, alkaen pelaajasta, joka voitti aiemman nopanheiton. Miniattyrit on asetettava pelaajan omalle alueelle, vähintään 12" etäisyydelle vihollisen alueesta.

Voit jatkaa yksiköiden kokoamista, kunnes olet koonnut kaikki yksiköt, jotka haluat mukaan taisteluun, tai tila loppuu. Tämä on armeijasi. Laske armeijasi miniattyrien määrä – siitä voi olla myöhemmin hyötyä. Loput yksiköt pidetään varalla; niillä ei ole merkitystä, ellei kohtalo puutu peliin.

Vastapuoli voi jatkaa yksiköiden kokoamista. Kun hän on valmis, armeijat on koottu. Pelaaja, joka kokosi armeijansa valmiiksi ensin, saa valita, kumpi saa ensimmäisen vuoron taistelun ensimmäisellä kierroksella.

KENRAALI

Kun olet määrittänyt kaikki yksikkösi, nimitä yksi kokoamistasi miniattyreista kenraalikesi. Kenraalillasi on käskyvalta, joka kuvataan viereisen sivun hero-vaiheen säännöissä.

KUNNIAKAS VOITTO

Kuolevaisten valtakuntien taistelut ovat raakoja ja säälimättömiä – ne jatkuvat katkeraan loppuun asti, jolloin jompikumpi puoli voi julistaa voittaneensa, joko tuhottuaan vihollisensa tai koska taistelukentällä ei enää ole vihollisen miniattyreja. Voittaja voi julistaa heti saavuttaneensa **suuren voiton** ja hänelle kuuluvat kunnianosoitukset ja palkinnot, kun taas hävinneen osapuolen on vetäydyttävä pesäänsä nuolemaan haavojaan ja häpeämään tappiotaan.

Jos taistelua ei ole voitu käydä loppuun tai jos lopputulos on epäselvä, eräänlainen tulos voidaan laskea vertaamalla pelistä poistettujen miniattyrien määrää miniattyrimäärään, jonka kukin armeija alun perin asetti taisteluun. Näiden ilmaiseminen prosentteina on yksinkertainen tapa määrittää voittaja. Tällainen voitto voidaan julistaa vain **pieneksi voitoksi**. Jos esimerkiksi yksi pelaaja menettää 75 % aloitushetken miniattyreistaan ja toinen 50 %, vain 50 % menettäneen pelaajan voidaan katsoa saavuttaneen pienen voiton.

Armeijaan pelin aikana (esimerkiksi koolle kutsumisen, vahvistusten, uudelleensyntymisen jne. yhteydessä) lisättyjä miniattyreja ei lasketa armeijan miniattyrimäärään, mutta ne on laskettava mukaan armeijan kärsimiin tappioihin.

ÄKKIKUOLEMAVOITOT

Joskus pelaaja voi yrittää saavuttaa äkkikuolemavoiton. Jos yhdellä armeijalla on kolmannes enemmän miniattyreja kuin toisella, pelaaja, jolla on enemmän miniattyreja, voi valita yhden tavoitteen äkkikuolemataulukosta kenraalien nimittämisen jälkeen. Suuri voitto voidaan julistaa heti, kun pelaaja, jolla miniattyreja on enemmän, on saavuttanut kyseisen tavoitteen.

VOITOT

Jos armeijasi on äkkikuolematavoitteiden valinnan jälkeen saavuttanut suuren voiton aiemmassa taistelussaan, heitä noppaa ja katso tulos oikealla olevasta voittotaulukosta.

ÄKKIKUOLEMATAULUKKO

Salamurha: Vastapelaaja valitsee armeijastaan yksikön, jonka keyword on **HERO, WIZARD, PRIEST** tai **MONSTER**. Tuhoa hänen valitsemansa yksikkö.

Heikentäminen: Vastapelaaja valitsee armeijastaan yksikön, jossa on vähintään viisi miniattyria. Tuhoa hänen valitsemansa yksikkö.

Kestäminen: Pidä ainakin yksi taistelun taistelukentällä aloittaneista miniattyreista mukana pelissä taistelun kuudennen kierroksen loppuun asti.

Maahan tarttuminen: Valitse yksi maastokohde vihollisen alueelta. Pidä ainakin yksi ystävällinen miniattyri 3" säteellä kyseisestä kohteesta taistelun neljännen kierroksen lopussa.

VOITTOTAULUKKO

Pisteet	Voitto
1-2	Siunattu: Voit vaihtaa yhden nopan tuloksen haluamaasi tulokseen kerran taistelun aikana
3-4	Inspiroitunut: Voit heittää nopat uudelleen heiton epäonnistuttua yhdelle armeijasi yksikölle yhdessä taistelun vaiheessa.
5-6	Valtuutettu: Lisää 1 kenraalisi Vammat (Wounds) -ominaisuuteen.

TAISTELUKIERROKSET

Mahtavat armeijat ottavat yhteen veren roiskuessa ja taikojen paukuksessa.

Warhammer: Age of Sigmar -peliä pelataan sarjana taistelukierroksia, joista jokainen jakautuu kahteen vuoroon – yhteen kummallekin pelaajalle. Jokaisen taistelukierroksen alussa molemmat pelaajat heittävät noppaa. Jos tuloksena on tasapeli, he heittävät uudestaan. Parhaan tuloksen heittänyt pelaaja päättää, kenen vuoro on ensimmäisenä sillä taistelukierroksella. Jokaisessa vuorossa on seuraavat vaiheet:

- 1. Hero-vaihe**
Tee taikvoja ja käytä sankarin taitoja.
- 2. Liikkumisvaihe**
Liikuta yksiköitä taistelukentällä.
- 3. Ammuntavaihe**
Hyökkää käyttäen heittoaseita (missile weapons).
- 4. Ryntäysvaihe**
Ryntää vihollista kohti.
- 5. Taisteluvaihe**
Siirry taistelualueelle ja hyökkää lähitaisteluseilla (melee weapons).
- 6. Taistelushokkivaihe**
Testaa väsyneiden yksiköiden rohkeutta.

Kun ensimmäinen pelaaja on pelannut vuoronsa loppuun, toinen pelaaja aloittaa omansa. Kun toinenkin pelaaja on lopettanut, taistelukierros on ohi ja alkaa uusi.

TAIDOT ENNEN TAISTELUA

Jotkin warscrollit mahdollistavat taidon käytön, 'kun kokoaminen on suoritettu'. Näitä taitoja käytetään ennen ensimmäistä taistelukierrosta. Jos molemmilla armeijoilla on tällaisia taitoja, molemmat pelaajat heittävät noppaa. Jos tuloksena on tasapeli, he heittävät uudestaan. Paremman tuloksen heittänyt pelaaja pääsee käyttämään taitojaan ensin, ja hänen jälkeensä vuorossa on vastustaja.

HERO-VAIHE

Kun armeijat lähestyvät toisiaan, niiden päälliköt käyttävät mahtavia taitojaan, uhraavat jumalille tai antavat äänekkäitä komentoja.

Hero-vaiheessasi voit käyttää armeijasi wizard-hahmoja taikojen loitsintaan (katso wizardeja koskevat ohjeet näiden sääntöjen viimeiseltä sivulta).

Lisäksi muilla armeijasi yksiköillä voi olla warscrollissaan taitoja, joita voi käyttää hero-vaiheessa. Yleensä näiden käyttö on sallittua vain omassa hero-vaiheessasi. Jos taidon yhteydessä kuitenkin sanotaan, että sitä voi käyttää jokahero-vaiheessa, voit käyttää sitä sekä vastustajasi että omassa hero-vaiheessasi. Jos molemmat pelaajat voivat käyttää taitoja hero-vaiheessa, vuorossa oleva pelaaja saa käyttää omiaan ensin.

KOMENTAMISKYKY

Hero-vaiheessasi kenraalisi voi käyttää komentamiskykyään. Kaikilla kenraaleilla on käytössään Inspiroiva läsnäolo -komentamiskyky, ja joillakin voi olla warscrollissaan muutakin.

Inspiroiva läsnäolo: Valitse armeijastasi yksikkö, joka on 12" säteellä kenraalistasi. Valitsemasi yksikön ei tarvitse tehdä taistelushokkitestejä ennen seuraavaa hero-vaihetta.

LIKKUMISVAIHE

Maa tarvitsee marssivien jalkojen tahdissa armeijoiden kamppaillessa asemista.

Aloita liikkumisvaiheesi valitsemalla yksi yksiköistäsi ja liikuttamalla jokaista yksikön miniatyyriä, kunnes olet siirtänyt kaikki haluamasi. Sen jälkeen voit valita toisen siirrettävän yksikön, kunnes olet siirtänyt niin monta yksikköä kuin haluat. Mitään miniatyyriä ei voi siirtää kuin kerran jokaisen liikkumisvaiheen aikana.

SIIRTÄMINEN

Miniatyyriä voi siirtää mihin suuntaan tahansa matkan, joka on tuumina joko yhtä suuri tai pienempi kuin miniatyyrin warscrollin Liike (Move) -ominaisuuden arvo. Miniatyyriä voi liikuttaa pystysuunnassa maisemassa kiipeilyä tai siirtymistä varten, mutta se ei voi mennä muiden miniatyyrien läpi. Mikään miniatyyrin osa ei voi liikkua pidemmälle kuin miniatyyrin Liike (Move) -ominaisuuden arvon etäisyydelle.

VIHOLLISMINIATYYRIT

Kun liikutat miniatyyriä liikkumisvaiheessa, et saa liikkua alle 3" säteelle vihollisen miniatyyreista. Oman armeijasi miniatyyrit ovat ystävällisiä miniatyyreja ja vastapuolen armeijaan kuuluvat vihollisminiatyyreja.

Yksiköt, jotka aloittavat liikkumisvaiheen alle 3" päästä vihollisyksiköstä, voivat joko pysyä paikallaan tai perääntyä. Jos päätät perääntyä, yksikön on päätettävä liikkeensä yli 3" päähän kaikista vihollisyksiköistä. Jos yksikkö perääntyy, se ei voi ampua eikä rynnätä enää vuoronsa jälkeen (ks. alla).

JUOKSEMINE

Kun valitset yksikön liikkumaan liikkumisvaiheessa, voit päättää, että se juoksee. Heitä noppaa ja lisää tulos kaikkien yksikön miniatyyrien Liike (Move) -asetuksen arvoon liikkumisvaiheessa. Juokseva yksikkö ei voi ampua eikä rynnätä enää vuoronsa jälkeen.

LENTÄMINEN

Jos miniatyyrin warscrollissa sanotaan, että miniatyyri voi lentää, se voi kulkea muiden miniatyyrien ja maaston läpi, aivan kuin niitä ei olisikaan. Se ei silti saa lopettaa liikettä alle 3" päähän vihollisesta liikkumisvaiheessa, ja jos se on valmiiksi alle 3" säteellä vihollisesta, se voi ainoastaan joko perääntyä tai pysyä paikallaan.

AMPUMISVAIHE

Tappava myrsky pyyhkäisee yli taistelukentän, kun nuolia sataa taivaalta ja sotakoneet syöksevä tappavaa lastiaan.

Ampumisvaiheessa et voi ampua miniatyyreilla, jotka on varustettu heittoaseilla (missile weapons).

Valitse yksi yksiköistäsi. Et voi valita yksikköä, joka on tämän vuoron aikana joko juossut tai perääntynyt. Jokainen yksikön miniatyyri hyökkää kaikilla heittoaseilla (missile weapons), joilla se on varustettu (ks. Hyökkääminen). Kun kaikki yksikön miniatyyrit ovat ampuneet, voit valita ampumaan toisen yksikön, kunnes kaikki yksiköt, jotka pystyvät ampumaan, ovat tehneet sen.

RYNTÄYSVAIHE

Kiljun vertahyitäviä sotahuutojaan soturit heittäytyvät taisteluun tappamaan miekoilla, kirveillä ja taltoilla.

Jokainen yksikkösi, joka on ryntäysvaiheessa 12" säteellä vihollisesta, voi tehdä ryntäysliikkeen. Valitse sopiva yksikkö ja heitä kahta noppaa. Jokainen yksikön miniatyyri voi liikkua noppien näyttämän matkan tuumina. Et voi valita yksikköä, joka on juossut tai perääntynyt tämän vuoron aikana, etkä sellaista, joka on 3" säteellä vihollisesta.

Miniatyyrin, jota siirret ensimmäisenä, on päädyttävä ½" säteelle vihollisminiatyyristä. Jos se on mahdotonta, ryntäys on epäonnistunut eikä yhtään ryntäävän yksikön miniatyyriä voi siirtää tässä vaiheessa. Kun olet siirtänyt kaikkia yksikön miniatyyreja, voit valita ryntäykseen toisen mahdollisen yksikön, kunnes kaikki yksiköt, jotka voivat rynnätä, ovat tehneet sen.

TAISTELUVAIHE

Taistelukenttä peittyy verilylyn jälkiin, kun sotivat armeijat repivät toisiaan kappaleiksi.

Jokainen yksikkö, joka on suorittanut ryntäyksen tai jolla on miniatyyreja enintään 3" päässä vihollisyksiköstä, voi taisteluvaiheessa hyökätä lähitaisteluaseillaan (melee weapons).

Pelaaja, jonka vuoro on, valitsee yksikön, jolla haluaa hyökätä. Sen jälkeen vastapelaajan on hyökättävä yhdellä yksiköllä ja niin edelleen, kunnes kaikki molempien puolten mahdolliset yksiköt ovat hyökänneet kerran. Jos toinen puoli tekee kaikki hyökkäyksensä ensin, toinen puoli tekee sen jälkeen kaikki jäljellä olevat hyökkäyksensä, yksikkö kerrallaan. Mitään yksikköä ei voi valita hyökkäämään kuin kerran jokaisen taisteluvaiheen aikana. Hyökkäys jakautuu kahteen vaiheeseen: ensin yksikkö kootaan, ja sen jälkeen tehdään hyökkäyksiä kaikilla yksikön miniatyyreilla.

1. vaihe: Kun keräät yksikön kasaan, voit siirtää jokaista yksikön miniatyyriä enintään 3" kohti lähintä vihollisminiatyyriä. Näin yksikön miniatyyrit pääsevät lähemmäs vihollista voidakseen sitten hyökätä tämän kimppuun.

2. vaihe: Jokainen yksikön miniatyyri hyökkää kaikilla lähitaisteluaseilla (melee weapons), joilla se on varustettu (ks. Hyökkääminen).

TAISTELUSHOKKIVAIHE

Urheinkin sydän voi vapista, kun taistelun kauhut vaativat veronsa.

Taistelushokkivaiheessa molempien pelaajien on tehtävä taistelushokkitestit armeijansa yksiköille, joiden miniatyyreja on kaatunut vuoron aikana. Testin tekee ensin se pelaaja, jonka vuoro on.

Tee taistelushokkitesti heittämällä noppaa ja lisäämällä lukemaan yksiköstä tällä vuorolla kaatuneiden miniatyyrien määrää. Jokaisessa kohdassa, jossa kokonaissumma ylittää yksikön suurimman rohkeusasetuksen (Bravery), yhden yksikön miniatyyrin on paettava ja se poistetaan pelistä. Lisää 1 käytettävään rohkeusasetukseen (Bravery) kaikille 10 miniatyyrille, jotka ovat yksikössä testin suorittamishetkellä.

Sinun on valittava, mitkä miniatyyrit pakenevat komentamistasi yksiköistä.

HYÖKKÄÄMINEN

Kirves iskeytyy viholliseen aiheuttaen verisiä vammoja.

Kun yksikkö hyökkää, sinun on ensin valittava kohdeyksiköt hyökkäyksille, joita yksikön miniatyyrit tekevät, ja tehtävä sitten kaikki hyökkäykset ja lopulta aiheutettava vahinkoa kohdeyksikköihin.

Se, kuinka monta hyökkäystä miniatyyri voi tehdä, riippuu siitä, mitä aseita sillä on. Miniatyyrin asevaihtoehdot luetellaan sen warscrollin sisältämässä kuvauksessa. Ohjusaseita (missile weapons) voidaan käyttää ammuntavaiheessa ja lähtäisteluaseita (melee weapons) taisteluvaiheessa. Miniatyyri voi tehdä käyttämiään aseita koskevaa Hyökkäykset (Attacks) -asetusta vastaavan määrän hyökkäyksiä.

KOHTEIDEN VALINTA

Ensin sinun on valittava hyökkäyksien kohdeyksiköt. Vihollisyksikköön hyökkäämistä varten kyseiseen yksikköön kuuluvan vihollisminiatyyrin on oltava hyökkäävän aseisen kantaman sisällä (eli hyökkäyksen tekevän aseisen tuumina ilmoitetun kantaman (Range) sisällä) ja hyökkääjän nähtävissä (jos et ole varma, kumarru ja katso hyökkäävän miniatyyrin takaa nähdäksesi, onko kohde näkyvässä). Näkyvyyden määrittämistarkoituksessa hyökkäävä miniatyyri voi nähdä muiden omaan yksikköönnsä kuuluvien miniatyyrien läpi.

Jos miniatyyrillä on useita hyökkäyksiä, voit jakaa ne mahdollisten kohdeyksikköiden kesken haluamallasi tavalla. Jos miniatyyri jakaa hyökkäyksensä kahden tai useamman vihollisyksikön kesken, tee kaikki hyökkäykset yhtä yksikköä kohti ennen seuraavaan siirtymistä.

HYÖKKÄYSTEN TEKEMINEN

Hyökkäyksiä voi tehdä yhden kerrallaan, tai joissakin tapauksissa voi heittää noppaa useille hyökkäyksille samalla kertaa. Seuraavaa hyökkäysjärjestystä käytetään, kun tarkoitus on tehdä yksi hyökkäys kerralla:

1. Osumaheitto (Hit): Heitä noppaa. Jos nopan lukema on yhtä suuri tai suurempi kuin hyökkääjän aseisen osuma-asetus (Hit), saat osuman ja sinun on seuraavaksi tehtävä vammaheitto. Muussa tapauksessa hyökkäys epäonnistuu ja hyökkäysjakso päättyy.

2. Vammaheitto (Wound): Heitä noppaa. Jos nopan lukema on yhtä suuri tai suurempi kuin hyökkääjän aseisen vammautumisasietus (Wound), saat aiheutettua viholliselle vahinkoa ja vastapelaajan on heitettävä pelastusheitto. Muussa tapauksessa hyökkäys epäonnistuu ja hyökkäysjakso päättyy.

3. Pelastusheitto (Save): Vastapelaaja heittää noppaa muokaten heittoa hyökkäysaseen hajoamisasetuksen (Rend) mukaan. Jos esimerkiksi

aseen hajoamisasetus (Rend) on -1, pelastusheitosta vähennetään 1. Jos tulos on yhtä suuri tai parempi kuin kohdeyksikön miniatyyrien pelastusasetus (Save), haavoittunut pelastuu ja hyökkäysjakso päättyy. Ellei näin käy, hyökkäys on onnistunut ja sinun on määritettävä kohdeyksikölle aiheutuneet vahingot.

4. Vahinkojen (Damage) määrittäminen: Kun kaikki yksikön hyökkäykset on tehty, jokainen onnistunut hyökkäys aiheuttaa aseisen vahinkoasetusta (Damage) vastaavan määrän vammoja. Useimpien aseiden vahinkoasetus (Damage) on 1, mutta jotkin niistä voivat aiheuttaa 2 tai useampia vammoja, mikä tarkoittaa, että ne voivat aiheuttaa vakavia vammoja mahtavimmallekin viholliselle tai tunkeutua useamman vastustajan läpi yhdellä iskulla!

Jotta kerralla voitaisiin tehdä useita hyökkäyksiä, kaikilla hyökkäyksillä on oltava samat osuma-, loukkaantumis-, hajottamis- ja vahinkoasetukset (Hit, Wound, Rend ja Damage) ja kaikki on kohdistettava samaan vihollisyksikköön. Jos näin on, tee kaikki osumaheitot samalla kertaa, sen jälkeen kaikki vammaheitot ja lopulta kaikki pelastusheitot; laske sen jälkeen yhteen kaikki vammat.

VAHINKOJEN (DAMAGE) AIHEUTTAMINEN

Kun kaikki yksikön hyökkäykset on tehty, kohdeyksikköä komentava pelaaja kohdistaa kaikki aiheutuneet vammat yksikön miniatyyreille sopivaksi katsomallaan tavalla (miniatyyrien ei tarvitse olla kantama-alueella eikä nähtävissä hyökkäävästä yksiköstä). Jos vahinkoa aiheuttaessasi kohdistat vamman tiettyyn miniatyyriin, sinun on jatkettava vamman kohdistamista kyseiseen miniatyyriin, kunnes se kuolee tai kunnes siihen ei voi enää kohdistaa vammoja.

Kun miniatyyrin taistelun aikana saamien vammojen määrä vastaa sen Vammat (Wounds) -asetusta, miniatyyri on kuollut. Aseta kuollut miniatyyri kyljelleen – se poistetaan pelistä. Jotkin warscrollit sisältävät kykyjä, joiden avulla vammat voidaan parantaa. Parantuneella vammalla ei ole enää mitään vaikutusta. Kuolleen miniatyyrin vammoja ei voi parantaa.

KUOLETTAVAT VAMMAT

Joistakin hyökkäyksistä aiheutuu kuolettavia vammoja. Älä tee osuma- ja vamma- tai pelastusheittoja aiheuttaaksesi tappavan vamman – kohdistaa vain vammat edellä kuvattuihin kohdeyksikön miniatyyreihin.

SUOJA

Jos kaikki yksikön miniatyyrit ovat maastokohteen sisällä tai päällä, voit lisätä luvun 1 kaikkiin kyseisen yksikön pelastusheittoihin niiden maastolta saaman suojan vuoksi. Tämä muutos ei koske taisteluvaihetta, jos yksikkö, jolle pyrit tekemään pelastuksia, on tehnyt ryntäysliikkeen saman vuoron aikana.

WIZARD-HAHMOT

Valtakunnat ovat täynnä taikaa, joka on kuohuva voimanlähde niille, joiden äly riittää sen hyödyntämiseen.

Joidenkin miniatyyrien warscrollissa mainitaan, että ne ovat wizardeja. Wizardin avulla voit hero-vaiheessasi loihtia taikoja, minkä lisäksi voit käyttää niitä vastustajasi hero-vaiheessaan loihtimien taikojen purkamiseen. Warscrollissa määritetään, kuinka monta taikaa wizard voi yrittää loihtia tai purkaa kullakin vuorolla.

TAIKOJEN LOIHTIMINEN

Kaikki wizardit voivat loihtia alla kuvattuja taikoja sekä niiden warscrolleissa lueteltuja muita taikoja. Wizard voi yrittää kunkin taian loihdintaa vain kerran kunkin vuoron aikana.

Voit loihtia taian heittämällä kahta noppaa. Jos noppien lukemien yhteissumma on yhtä suuri tai suurempi kuin taian arvo, taian loihdinta on onnistunut.

Kun taika on loihdittu, vastapelaaja voi valita minkä tahansa wizardinsa, joka on enintään 18" päässä taian loihtijasta ja joka voi nähdä hänet, ja yrittää purkaa taian, ennen kuin se ehtii vaikuttaa. Voit purkaa taian heittämällä kahta noppaa. Jos lukema on suurempi kuin taian loihdintaan käytetty lukema, taian vaikutukset kumoutuvat. Taian purkamista voi yrittää vain kerran.

SALAINEN SALAMANVÄLÄHDYS

Salaisen salamanvälähdyksen heittoarvo on 5. Jos heittosi onnistuu, valitse vihollisyksikkö, joka on enintään 12" päästä heittäjästä ja jonka tämä voi nähdä. Valitsemasi yksikkö kärsii D3-tason kuolettavista vammoista.

MYSTINEN KILPI

Mystisen kilven heittoarvo on 6. Jos heittosi onnistuu, valitse heittäjä tai ystävällinen yksikkö, joka on enintään 18" päästä heittäjästä ja jonka tämä voi nähdä. Voit lisätä luvun 1 kaikkiin valitsemasi yksikön pelastusheittoihin seuraavan hero-vaiheesi alkuun asti.

TÄRKEIN SÄÄNTÖ

Pelissä, joka on niin yksityiskohtainen ja laaja-alainen kuin *Warhammer: Age of Sigmar*, et ehkä aina ole varma, miten pelissä vastaan tullut tilanne tulisi ratkaista. Kun näin käy, juttele pikaisesti vastustajasi kanssa ja valitse ratkaisu, joka on teistä molemmista kaikkein järkevin (tai vaikuttaa hauskimmalta!). Jos yhtä yksittäistä ratkaisua ei löydy, heittäkää molemmat noppaa, ja se, joka heittää suuremman luvun, saa valita, mitä tapahtuu. Sen jälkeen voitte jatkaa taistelua!