

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Warhammer: Age of Sigmar गेम आपको पराक्रमी योद्धाओं, राक्षसों और युद्ध इंजनों की एक फौज की कमान देती है। इस नियम पत्रक में वह सब कुछ है जो आपको विचित्र और जादुई राज्य में लड़ाई लड़ने, शक्तिशाली जादू का प्रयोग करने, आकाश को तीरों से अंधकारमय बनाने तथा अपने शत्रुओं को खूनी जंग में कुचलने के लिए जानने की ज़रूरत है!

फौजें

घमासान शुरू होने से पहले, विरोधी लड़ाके अपने सबसे शक्तिशाली योद्धाओं को इकट्ठा करते हैं!

खेलने के लिए, आपको सबसे पहले अपने संग्रह में मौजूद लघु-रूपों में से अपनी फौज खड़ी करनी होगी। फौजें आपकी इच्छा अनुसार विशाल हो सकती हैं और आप अपने संग्रह से जितने चाहें उतने मॉडलों का प्रयोग कर सकते हैं। आप जितनी अधिक यूनिटों को प्रयोग करने का निर्णय लेंगे, यह गेम उतना ही लंबा चलेगा और अधिक रोमांचक होगा! विशिष्ट रूप से, एक पक्ष में लगभग सौ लघु-रूपों वाला गेम तकरीबन शाम तक चलेगा।

WARSCROLLS एवं यूनिटें

सभी मॉडलों का वर्णन warscrolls द्वारा किया जाता है, जो गेम में उनके प्रयोग के सभी नियम उपलब्ध कराते हैं। आप जिन मॉडलों का प्रयोग करना चाहेंगे उनके लिए आपको warscrolls की ज़रूरत पड़ेगी।

मॉडल यूनिटों में लड़ते हैं। एक यूनिट में एक या अधिक मॉडल हो सकते हैं, लेकिन अलग-अलग warscrolls का प्रयोग करने वाले मॉडलों को शामिल नहीं किया जा सकता। एक यूनिट बनानी होगी तथा किसी भी प्रकार की चाल मॉडलों के एकल समूह के रूप में चलनी होगी, जिसमें सभी मॉडल अपनी यूनिट के दूसरे मॉडल से कम से कम 1" के भीतर हों। यदि किसी कारण लड़ाई के दौरान यूनिट बिखर जाती है, तो अगली बार चलने से पहले इसे संगठित होना होगा।

युद्ध के औजार

युद्ध लड़ने के लिए आपको मापक फीते और कुछ पांसों की आवश्यकता होगी।

Warhammer: Age of Sigmar गेम में दूरियों का मापन आपके द्वारा उन मॉडलों या यूनिटों, जिनके बीच आप मापन कर रहे हों, के सबसे निकटतम बिन्दुओं के बीच इंचों (") में किया जाता है। आप जब चाहें, दूरियां माप सकते हैं। मॉडल के आधार को मॉडल का हिस्सा नहीं माना जाता - यह मात्र मॉडल को खड़े रखने में सहायता करने के लिए होता है - इसलिए दूरियां मापते समय इसे शामिल न करें।

Warhammer: Age of Sigmar गेम में छह पहलुओं वाले पांसे (कभी-कभी D6 के रूप में संक्षिप्त नाम दिया जाता है) का प्रयोग किया जाता है। यदि नियम की अपेक्षानुसार आपको D3 फेंकना पड़े, तो पांसा फेंके और भिन्नो को पूर्णांकित करते हुए योग को आधा कर दें। कुछ नियम आपको दोबारा पांसा फेंकने देते हैं, जिसका अर्थ होता है कि आपको कुछ या सभी पांसे दोबारा फेंकने होंगे। आप पांसे को कभी भी एक से अधिक बार नहीं फेंक सकते, तथा दोबारा केवल तभी फेंकना होता है जब फेंकने में (यदि कोई हो) संशोधकों को प्रयोग कर लिया जाए।

युद्धभूमि

आग के खंभे हों, पीतल की वेदियां हों या भूतिया खण्डहर, ये राज्य विचित्र स्थानों और घातक बाधाओं से भरे हैं!

Warhammer: Age of Sigmar गेम में युद्ध Mortal Realms (प्राणघाती राज्य-क्षेत्रों) में, अलग-अलग प्रकार के रोमांचक भूमि प्रदेशों में लड़ा जाता है, जिनमें वीरान ज्वालामुखी पठारों और मायावी आकाशीय मंदिरों से लेकर हरे-भरे जंगल और जिन्नाती खण्डहर तक होते हैं। Chaos (अराजकता) का राज सभी जगह फैला होता है, तथा कोई भी भूमि विनाशकारी युद्ध से अछूती नहीं होती। जब भी आप **Warhammer: Age of Sigmar** गेम खेलते हैं, ये जंगली शानदार भू-प्रदेश दोबारा बनाए जाते हैं।

आपके द्वारा प्रयोग की जाने वाली मेज़ और दृश्यावली आपकी युद्धभूमि होती है। युद्ध भूमि ऐसी कोई भी सपाट सतह हो सकती है जिस पर मॉडल खड़े हो सकें - उदाहरण के लिए भोजन मेज़ या फर्श - तथा यह किसी भी आकार या आकृति की हो सकती है बशर्ते यह 3 फीट वर्ग से बड़ी हो।

सबसे पहले आपको निर्णय लेना होगा कि सात Mortal Realms में से युद्ध किनमें लड़ा जाएगा। उदाहरण के लिए, आप निर्णय ले सकते हैं कि युद्ध आग के राज्य-क्षेत्र में लड़ा जाएगा। कभी-कभी आपको कुछ खास योग्यताओं का प्रयोग करने के लिए इसे जानने की ज़रूरत होगी। यदि आप राज्य-क्षेत्र पर सहमत नहीं हो पाते, तो पांसा फेंके, और सबसे अधिक अंक लाने वाला निर्णय करे।

बेहतरीन लड़ाइयाँ समूह रूप से तैयार और निर्मित भूमि-प्रदेशों में लड़ी जाती हैं, लेकिन भले ही आपके पास बहुत सारी दृश्यावलियां हों या केवल कुछ विशिष्ट लक्षण, इससे कोई फर्क नहीं पड़ता! अच्छा मार्गदर्शक है प्रत्येक 2 फुट वर्ग के लिए कम-से-कम 1 विशेष लक्षण रखना, लेकिन कम भी ठीक रहता है तथा अधिक का होना युद्ध को वास्तव में रोमांचकारी बना सकता है।

आपकी दृश्यावली लगाने के निर्णय लेने में आपकी सहायता करने के लिए, आप दो पांसे फेंकने का चुनाव कर सकते हैं तथा अपनी युद्ध भूमि के प्रत्येक 2 फुट वर्ग क्षेत्र के लिए उन्हें एक साथ मिला सकते हैं तथा निम्न तालिका देख सकते हैं:

पांसे का परिणाम	भू-भाग की विशेषताएं
2-3	भू-भाग की कोई विशेषताएं नहीं।
4-5	भू-भाग की 2 विशेषताएं।
6-8	भू-भाग की 1 विशेषता।
9-10	भू-भाग की 2 विशेषताएं।
11-12	भू-भाग की 0 से 3 विशेषताएं चुनें।

मायावी भूमि प्रदेश

Mortal Realms के भूमि प्रदेश आपके योद्धाओं की सहायता भी कर सकते हैं और उनमें बाधा भी डाल सकते हैं। अन्यथा उल्लेख न किए जाने तक, किसी मॉडल को दृश्यावली से गुजारा सकता है लेकिन इसके आर-पार नहीं लेजाया सकता है (इसलिए आप दीवार से आर-पार नहीं जा सकते, या पेड़ में से निकल नहीं सकते, लेकिन मॉडल को उन पर चढ़ाने का चुनाव कर सकते हैं)। इसके अलावा, अपनी सारी दृश्यावली व्यवस्थित कर लेने पर, या तो निम्न तालिका पर पांसा फेंके या भू-भाग की प्रत्येक विशेषता के लिए इसमें से एक नियम चुनें:

दृश्यावली तालिका

पांसे का परिणाम

- घिनौना:** यदि आपकी कोई यूनिट आपके hero चरण में भू-भाग की इस विशेषता के 3" के भीतर हो, तो आप उसके बलिदान करने की घोषणा कर सकते हैं। यदि आप ऐसा करते हैं, तो यूनिट को D3 घातक जड़म लगते हैं, लेकिन आप अपने अगले hero चरण तक यूनिट के लिए सभी मार करने वाले पांसों के परिणामों में 1 जोड़ सकते हैं।
- रहस्यमय:** भू-भाग की इस विशेषता के 3" के भीतर wizard के लिए बनाए गए किसी सांचे या खुले पांसों के परिणाम में 1 जोड़ें।
- प्रेरक:** भू-भाग की इस विशेषता के 3" के भीतर सभी यूनिटों की वीरता (Bravery) में 1 जोड़ें।
- प्राणघाती:** भू-भाग की इस विशेषता की ओर भागने या आक्रमण करने, या सफाया करने वाले किसी मॉडल के लिए पांसा फेंके। पांसे में 1 आने पर मॉडल मारा जाता है।
- रहस्यमयी:** भू-भाग की इस विशेषता के 3" के भीतर अपनी प्रत्येक यूनिट के लिए अपने hero चरण में पांसा फेंके। पांसे में 1 आने पर यूनिट भ्रमित हो जाती है तथा इसे आपके अगले hero चरण तक जादू डालने, आगे बढ़ने या आक्रमण करने के लिए नहीं चुना जा सकता। पांसे में 2-6 आने पर यूनिट जादू के वश में आ जाती है, तथा आप अपने अगले hero चरण तक यूनिट के लिए असफल पांसों को दोबारा डाल सकते हैं।
- डरावना:** आपके hero चरण में भू-भाग की इस विशेषता के 3" के भीतर आने वाली आपकी कोई यूनिट आपके अगले hero चरण तक भय फैला सकती है। भय फैलाने वाली एक या अधिक यूनिटों के 3" के भीतर आने वाली किसी शत्रु यूनिट की वीरता (Bravery) से 1 घटाएं।

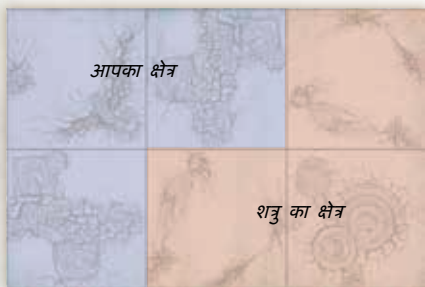
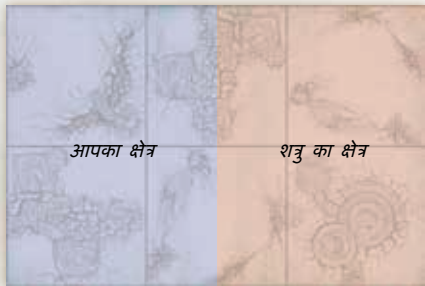
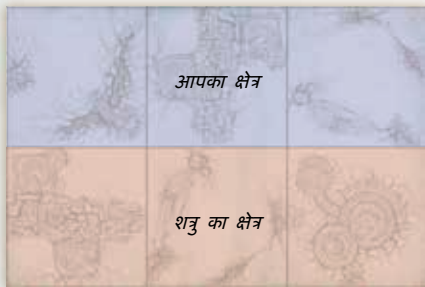
युद्ध आरंभ होता है

फौजों के युद्ध भूमि में आते ही आकाश में गड़गड़हट होती है।

अब आप युद्ध शुरू करने के लिए तैयार हैं, लेकिन घमासान शुरू होने से पहले आपको अपनी फौजों को व्यवस्थित कर लेना चाहिए।

व्यवस्था

अपनी फौजें व्यवस्थित करने से पहले, दोनों खिलाड़ी पांसा फेंकते हैं, बराबर अंक आने पर दोबारा पांसा फेंकते हैं। पांसे में अधिक अंक लाने वाला खिलाड़ी युद्ध भूमि को समान आकार के दो हिस्सों में बांटता है; उसका विरोधी इसके बाद एक आधे हिस्से को अपना क्षेत्र बनाता है। इसके कुछ उदाहरण नीचे दर्शाए गए हैं।



इसके बाद खिलाड़ी पांसे फेंकने में पहले जीतने वाले खिलाड़ी से शुरू करते हुए एक-एक करके अलग-अलग यूनिटों को व्यवस्थित करते हैं। मॉडल अपने क्षेत्र में, शत्रु के क्षेत्र से 12" से अधिक दूरी पर लगाए जाने चाहिए।

इस युद्ध में लड़ने के लिए आप अपनी इच्छानुसार सभी यूनिटें व्यवस्थित करने तक या स्थान समाप्त होने तक यूनिटें व्यवस्थित करना जारी रख सकते हैं। यह आपकी फौज है। अपनी फौज के मॉडलों की संख्या गिनने - यह बाद में उपयोगी हो सकता है। शेष यूनिटों को आरक्षित रखा जाता है, विपत्ति आने तक उनकी कोई भूमिका नहीं होती।

विरोधी खिलाड़ी यूनिटों को व्यवस्थित करना जारी रख सकता है। उसके काम पूरा करने पर, व्यवस्था पूरी

हो जाती है। पहले व्यवस्थित करने वाला खिलाड़ी हमेशा चुनाव करता है कि युद्ध के पहले चरण में पहली बारी किसकी होगी।

जनरल

अपनी सभी यूनिटें व्यवस्थित करने के बाद, अपने द्वारा व्यवस्थित एक मॉडल को अपना जनरल नामित करें। आपके जनरल में कमान संभालने की योग्यता होती है, जैसा कि विरोधी hero चरण के नियमों में वर्णित है।

शानदार जीत

Mortal Realms में बर्बर और हठीले युद्ध होते हैं - वे पीड़ादायक अंत तक लड़े जाते हैं, जिसमें एक पक्ष इसलिए जीत का दावा कर पाता है क्योंकि इसने अपने शत्रु को ध्वस्त किया या युद्ध भूमि में शत्रु का कोई मॉडल नहीं बचा। विजेता **बड़ी जीत** और देय सम्मानों और विजयोल्लासों का दावा तुरंत कर सकता है, जबकि पराजित पक्ष को अपने घाव चाटने के लिए अपनी मांद में जाना होगा तथा विफलता की शर्म सहनी होगी।

यदि निर्णायक रूप से युद्ध लड़ना संभव न हो या परिणाम स्पष्ट न हो, तो प्रत्येक फौज के लिए युद्ध में मूल रूप से लगाए गए मॉडलों की संख्या से गेम से हटाए गए मॉडलों की संख्या की तुलना करके इसके परिणाम की गणना की जा सकती है। इन्हें प्रतिशत में व्यक्त करना विजेता निर्धारित करने का सरल तरीका है। ऐसी जीत का दावा केवल **मामूली जीत** के रूप में ही किया जा सकता है। उदाहरण के लिए, यदि एक खिलाड़ी अपने शुरुआती मॉडलों में से 75% मॉडल खो देता है, और दूसरा खिलाड़ी अपने मॉडलों में से 50% मॉडल खोता है, तो केवल 50% प्रतिशत मॉडल खोने वाला खिलाड़ी मामूली जीत का दावा कर सकता है।

गेम के दौरान आपकी फौज में जोड़े गए मॉडलों (उदाहरण के लिए, बुलाकर, बल बढ़ाने, पुनर्जन्म आदि के माध्यम से) को फौज के मॉडलों की संख्या में नहीं गिना जाता, बल्कि इन्हें हताहत होने वाली फौज में अवश्य गिना जाना चाहिए।

अचानक मृत्यु वाली जीतें

कभी-कभी कोई खिलाड़ी अचानक मृत्यु वाली जीत पाने का प्रयास कर सकता है। यदि किसी फौज में दूसरी फौज की तुलना में एक तिहाई अधिक मॉडल हों, तो अधिक संख्या वाला खिलाड़ी जनरलों के नामित किए जाने के बाद अचानक मृत्यु वाली तालिका से एक उद्देश्य चुन सकता है। अधिक संख्या वाले खिलाड़ी द्वारा उद्देश्य पूरा करते ही **बड़ी जीत** का तत्काल दावा किया जा सकता है।

जीत

अचानक मृत्यु का कोई उद्देश्य चुने जाने के बाद, यदि आपकी फौज ने अपनी पिछली लड़ाई में बड़ी जीत हासिल की हो, तो पांसा फेंकें और दाहिनी ओर विजय तालिका पर परिणाम पर निगाह डालें।

अचानक मृत्यु वाली तालिका

हत्या करना: शत्रु खिलाड़ी अपनी फौज में **HERO**, **WIZARD**, **PRIEST** या **MONSTER** keyword के साथ अपनी यूनिट चुनता है। उनके द्वारा चुनी गई यूनिट का खात्मा करना।

स्थूल: शत्रु खिलाड़ी अपनी फौज में पाँच या अधिक मॉडल वाली यूनिट चुनता है। उनके द्वारा चुनी गई यूनिट का खात्मा करना।

सहन करना: युद्ध के छठे चरण की समाप्ति पर युद्ध आरंभ करने वाला कम-से-कम एक मॉडल युद्ध भूमि में खेल रहा हो।

भूमि पर कब्जा करना: शत्रु के क्षेत्र में भू-भाग की एक विशेषता चुन लें। चौथे चरण के युद्ध की समाप्ति पर उस विशेषता से 3" के भीतर कम से कम एक मैत्रीपूर्ण मॉडल होना।

विजय तालिका

पांसे का परिणाम

जीत

- 1-2** सौभाग्यशाली: आप युद्ध के दौरान एक बार एक पांसे के परिणाम को अपनी इच्छा के परिणाम से बदल सकते हैं।
- 3-4** प्रेरित: आप एक युद्ध चरण में अपनी फौज की एक यूनिट के लिए मार करने वाले सभी असफल पांसे के लिए दोबारा पांसा फेंक सकते हैं।
- 5-6** सशक्त: अपने जनरल की घाव (Wounds) विशेषता में 1 जोड़ें।

युद्ध के चरण

शक्तिशाली फौजें रक्त की बाँछारों और जादुई चटचटाहटों के बीच एक साथ टकराती हैं।

Warhammer: Age of Sigmar गेम युद्ध के अनेक चरणों में खेला जाता है, जिसमें से प्रत्येक दो बारियों - प्रत्येक खिलाड़ी के लिए एक - में बाँटा जाता है। युद्ध के प्रत्येक चरण के आरंभ में, दोनों खिलाड़ी पासा फेंकते हैं, बराबर अंक आने पर दोबारा डालते हैं। अधिक अंक लाने वाला खिलाड़ी निर्णय लेता है कि युद्ध के उस चरण में कौन पहले बारी लेगा। प्रत्येक बारी में निम्न चरण होते हैं:

- 1. Hero चरण**
जादू चलाएं और वीरता की योग्यताओं का प्रयोग करें।
- 2. गतिविधि चरण**
यूनिटों को युद्ध-भूमि में चलाएं।
- 3. गोलीबारी का चरण**
मिसाइल हथियारों (missile weapons) से आक्रमण करें।
- 4. आक्रमण चरण**
यूनिटों से युद्ध में हमला करवाएं।
- 5. युद्ध चरण**
घुस जाएं और हाथापाई वाले हथियारों (melee weapons) से आक्रमण करें।
- 6. युद्धाघात चरण**
जर्जर हो चुकी यूनिटों की बहादुरी का परीक्षण करें।

पहले खिलाड़ी की बारी खत्म होते ही, दूसरा खिलाड़ी अपनी बारी चलता है। दूसरे खिलाड़ी की बारी खत्म होते ही, युद्ध का चरण समाप्त हो जाता है तथा नया चरण आरंभ होता है।

युद्ध-पूर्व योग्यताएं

कुछ warcrolls आपको 'व्यवस्था पूरी होने के बाद' की योग्यता का प्रयोग करने देते हैं। ये योग्यताएं युद्ध के प्रथम चरण से पहले प्रयोग की जाती हैं। यदि दोनों फौजों में ऐसी ही योग्यताएं हों, तो दोनों खिलाड़ी पांसे फेंकते हैं, बराबर अंक आने पर दोबारा पांसे फेंकते हैं। अधिक अंक लाने वाले खिलाड़ी को पहले और विरोधी

को बाद में अपनी योग्यताओं का प्रयोग करने का अवसर मिलता है।

HERO चरण

जैसे ही फौजें पास आती हैं, उनके सरदार जादुई सामर्थ्यों का प्रयोग करते हैं, देवताओं के आगे बलि देते हैं, या कड़े आदेश देते हैं।

अपने hero चरण में आप जादू चलाने के लिए अपनी फौज में मौजूद wizards का प्रयोग कर सकते हैं (इन नियमों के अंतिम पृष्ठ पर wizards के नियम देखें)।

इसके अलावा, आपकी फौज की अन्य यूनिटों में उनके warscrolls पर ऐसी योग्यताएं हो सकती हैं जिनका प्रयोग hero चरण में किया जा सकता है। आमतौर पर, इनका प्रयोग केवल आपके अपने hero चरण में किया जा सकता है। फिर भी, यदि किसी योग्यता में लिखा हो कि इसका प्रयोग प्रत्येक hero चरण में किया जा सकता है, तो इसे आपके विरोधी के hero चरण तथा आपके अपने hero चरण में प्रयोग किया जा सकता है। यदि दोनों खिलाड़ी hero चरण में योग्यताओं का प्रयोग कर सकते हैं, तो बारी पाने वाले खिलाड़ी को अपनी सभी योग्यताओं का प्रयोग पहले करने का अवसर मिलता है।

कमान संभालने की योग्यता

आपके hero चरण में, आपका जनरल कमान संभालने की योग्यता का प्रयोग कर सकता है। सभी जनरलों में प्रेरणादायक मौजूदगी वाली कमान संभालने की योग्यता होती है, तथा कुछ के warscroll पर अधिक योग्यताएं हो सकती हैं।

प्रेरणादायक मौजूदगी: आपके जनरल से 12" की दूरी के भीतर खड़ी अपनी फौज से कोई यूनिट चुनें। आपके द्वारा चुनी गई यूनिट को आपके अगले hero चरण तक युद्धाघात परीक्षण नहीं कराना पड़ता।

गतिविधि चरण

अपनी स्थिति लेने की स्पर्धा कर रही फौजों के मार्च करते पैरों से ज़मीन हिलती है।

अपनी एक यूनिट चुनकर तथा उस यूनिट में अपनी पसंद के सभी मॉडलों को चलाने तक प्रत्येक मॉडल को चलाते हुए अपना गतिविधि चरण आरंभ करें। इसके बाद आप चलाने के लिए दूसरी यूनिट चुन सकते हैं, जब तक कि आप अपनी इच्छानुसार जितनी चाहें उतनी यूनिटों को चला न लें। गतिविधि के प्रत्येक चरण में किसी भी मॉडल को एक से अधिक बार चलाया नहीं जा सकता।

चलाना

किसी मॉडल को इसके warscroll पर दी गई चलने (Move) की विशेषता के बराबर या कम इंचों की दूरी तक किसी भी दिशा में चलाया जा सकता है। दृश्यावली पर चढ़ने या पार करने के लिए इसे खड़े रूप में चलाया जा सकता है, लेकिन इसे अन्य मॉडलों में से गुजारा नहीं जा सकता। मॉडल का कोई भी भाग मॉडल के चलने (Move) की विशेषता से आगे नहीं जा सकता।

शत्रु के मॉडल

जब आप गतिविधि चरण में किसी मॉडल को चलाते हैं, तो आप शत्रु के किसी भी मॉडल के 3" के भीतर नहीं चल सकते। आपकी फौज के मॉडल मित्रवत मॉडल हैं, तथा विरोधी फौज के मॉडल शत्रु मॉडल हैं।

किसी शत्रु यूनिट के 3" के भीतर गतिविधि चरण आरंभ करने वाली यूनिटें या तो रुकी रह सकती हैं या वापस लौट सकती हैं। यदि आप लौटना चुनते हैं, तो यूनिट को अपनी गतिविधि शत्रु की सभी यूनिटों से 3" से अधिक की दूरी पर समाप्त करनी होगी। यदि यूनिट लौटती है, तो यह बाद में उस बारी में गोलीबारी या आक्रमण नहीं कर सकती (नीचे देखें)।

दौड़ना

जब आप गतिविधि चरण में किसी यूनिट को चलने के लिए चुनते हैं, तो आप घोषित कर सकते हैं कि यह भागेगी। पांसा फेंके और परिणाम को गतिविधि चरण के लिए यूनिट में मौजूद सभी मॉडलों की चलने (Move) की विशेषता में जोड़ें। दौड़ने वाली यूनिट उस बारी में बाद में गोलीबारी या आक्रमण नहीं कर सकती।

उड़ना

यदि किसी मॉडल के warscroll में लिखा है कि मॉडल उड़ सकता है, तो यह मॉडलों और दृश्यावली से इस प्रकार गुजर सकता है मानो वे वहां मौजूद नहीं थे। यह अब भी गतिविधि चरण में गतिविधि को किसी शत्रु के 3" के भीतर समाप्त नहीं कर सकता, तथा यदि यह पहले से शत्रु के 3" के भीतर हो, तो यह केवल लौट सकता है या खड़ा रह सकता है।

गोलाबारी चरण

जैसे ही तीर बारिश की तरह गिरते हैं तथा युद्ध मशीनें अपनी प्राणघाती विस्फोटक शक्ति से प्रहार करती हैं, तो युद्ध में मौत का तूफान फट पड़ता है।

अपने गोलीबारी के चरण में आप मिसाइल हथियारों (missile weapons) से सुसज्जित मॉडलों से गोलीबारी कर सकते हैं।

अपनी यूनिटों में से एक चुनें। आप इस बारी में भाग जाने वाली या लौट जाने वाली यूनिट नहीं चुन सकते। यूनिट का प्रत्येक मॉडल अपने पास सज्जित सभी मिसाइल हथियारों (missile weapons) से आक्रमण करता है (आक्रमण देखें)। यूनिट के सभी मॉडलों के गोलाबारी करने के बाद, आप गोलाबारी करने के लिए एक और यूनिट चुन सकते हैं, जब तक गोलाबारी कर सकने वाली सभी यूनिटें ऐसा न कर लें।

आक्रमण चरण

युद्ध की गरजती, दिल दहलाने वाली चीखें, योद्धा बलेड, हथौड़े और पंजे से मार डालने के लिए स्वयं को युद्ध में झोंक देते हैं।

आपके आक्रमण चरण में शत्रु के 12" के भीतर मौजूद आपकी कोई भी यूनिट आक्रमण कर सकती है। कोई भी योग्य यूनिट चुनें और दो पांसे फेंकें। यूनिट का प्रत्येक मॉडल इस संख्या को इंचों में चला सकता है। आप इस बारी में भागी हुई या लौटी हुई यूनिट नहीं चुन सकते, न ही शत्रु से 3" के भीतर मौजूद किसी यूनिट को चुन सकते हैं।

आपके द्वारा चलाए गए पहले मॉडल को शत्रु के मॉडल से ½" के भीतर अपनी चाल समाप्त करनी होगी। यदि यह संभव न हो, तो आक्रमण असफल हो गया है तथा आक्रमणकारी यूनिट का कोई भी मॉडल इस चरण में चल नहीं सकता। आपके द्वारा यूनिट के सभी मॉडलों के चलाए जाने के बाद, आप आक्रमण करने के लिए एक और योग्य यूनिट चुन सकते हैं जब तक आक्रमण कर सकने वाली सभी यूनिटें ऐसा न कर लें।

युद्ध चरण

नरसंहार उस समय युद्ध-भूमि को निगल जाता है जब युद्धरत फौजें एक दूसरे को चीर डालती हैं।

आक्रमण करने वाली कोई भी यूनिट या जिस यूनिट के मॉडल शत्रु की यूनिट से 3" की दूरी पर हों, युद्ध चरण में हाथापाई वाले हथियारों (melee weapons) से आक्रमण कर सकती है।

अपनी बारी आने पर खिलाड़ी आक्रमण करने के लिए यूनिट चुनता है, इसके बाद विरोधी खिलाड़ी को अपनी यूनिट से आक्रमण करना होगा तथा दोनों पक्षों की सभी योग्य यूनिटों के एक-एक बार आक्रमण करने तक यह चलता रहता है। यदि एक पक्ष अपने आक्रमण पहले पूरे कर लेता है, तो दूसरा पक्ष, एक यूनिट के बाद दूसरी यूनिट से अपने शेष सभी आक्रमण पूरे करता है। प्रत्येक युद्ध चरण में किसी भी यूनिट को एक से अधिक बार आक्रमण करने के लिए नहीं चुना जा सकता। आक्रमण को दो चरणों में बांटा जाता है: सबसे पहले यूनिट घुसती है, तथा फिर आप यूनिट के मॉडलों से आक्रमण करते हैं।

चरण 1: जब आप घुसते हैं, तब आप यूनिट के प्रत्येक मॉडल को शत्रु के सबसे नजदीकी मॉडल के 3" तक बढ़ा सकते हैं। इससे यूनिट के मॉडल शत्रु के मॉडलों पर आक्रमण करने के लिए उनके नजदीक पहुंच जाते हैं।

चरण 2: यूनिट का प्रत्येक मॉडल अपने पास सज्जित सभी हाथापाई वाले हथियारों (melee weapons) से आक्रमण करता है (आक्रमण देखें)।

युद्धाघात चरण

जब युद्ध की दहशत फैलती है, तो बहादुर से बहादुर व्यक्ति भी घबरा जाता है।

युद्धाघात चरण में, दोनों खिलाड़ियों को अपनी फौजों की उन यूनिटों के युद्धाघात परीक्षण अवश्य करने चाहिए जिनके मॉडल बारी के दौरान मारे गए हों। जिस खिलाड़ी की बारी होती है, वह पहले परीक्षण करता है।

युद्धाघात परीक्षण करने के लिए, पांसा फेंके तथा इस बारी में यूनिट के मारे गए मॉडलों की संख्या जोड़ें। उस प्रत्येक अंक के लिए जिससे कुल योग यूनिट में अधिकतम वीरता (Bravery) विशेषता से अधिक हो जाता है, गेम से यूनिट के एक मॉडल को भगाना और गेम से हटाना होगा। उन प्रत्येक 10 मॉडलों के लिए, जो परीक्षण करते समय यूनिट में मौजूद हों, प्रयोग की जा रही वीरता (Bravery) विशेषता में 1 जोड़ें।

आपको चुनना होगा कि आपकी कमान वाली यूनिटों में से कौन से मॉडल भाग जाएंगे।

आक्रमण करना

शत्रु पर हथौड़ा चलता है, जिससे लहलुहान करने वाली चोटें लगती हैं।

जब कोई यूनिट आक्रमण करती है, तो आपको यूनिट में मौजूद मॉडलों द्वारा किए जाने वाले आक्रमणों के लिए लक्ष्य यूनिट चुनने होंगे, फिर सभी आक्रमण करने होंगे, तथा अंत में लक्ष्य यूनिटों पर परिणामी आघात करना होगा।

मॉडल द्वारा किए जा सकने वाले आक्रमणों की संख्या उन शस्त्रों द्वारा तय होती है जिनसे यह सज्जित होता

है। मॉडल को प्राप्त हथियार के विकल्पों की सूची इसके warscroll पर दिए गए वर्णन में दी गई है। मिसाइल हथियारों (missile weapons) का प्रयोग गोलाबारी चरण में किया जा सकता है, तथा हाथापाई वाले हथियारों (melee weapons) का प्रयोग युद्ध चरण में किया जा सकता है। मॉडल द्वारा किए जा सकने वाले आक्रमणों की संख्या इसके द्वारा प्रयोग किए जा सकने वाले हथियारों की आक्रमण (Attacks) विशेषता के बराबर होती है।

लक्ष्य चुनने

सबसे पहले, आपको आक्रमणों के लिए लक्ष्य यूनिट चुननी होगी। किसी शत्रु यूनिट पर आक्रमण करने के लिए, उस यूनिट का शत्रु मॉडल आक्रमणकारी शस्त्र की मारक रेंज के भीतर होना चाहिए (अर्थात् इंचों में, आक्रमण करने वाले शस्त्र के लिए सूचीबद्ध मारक रेंज (Range) की अधिकतम दूरी के भीतर), तथा आक्रमणकारी को दिखाई देता हो (यदि संदेह हो, तो नीचे झुकें और आक्रमणकारी मॉडल के पीछे से देखें कि लक्ष्य दिखाई दे रहा है या नहीं)। दिखाई देना निर्धारित करने के उद्देश्य से, आक्रमणकारी मॉडल अपनी यूनिट के अन्य मॉडलों के आर-पार देख सकता है।

यदि कोई मॉडल एक से अधिक आक्रमण करता है, तो आप उन्हें अपनी इच्छानुसार संभावित लक्ष्य यूनिटों में बांट सकते हैं। यदि कोई मॉडल अपने आक्रमणों को दो या अधिक शत्रु यूनिटों के बीच बांट देता है, तो अगली यूनिट की तरफ बढ़ने से पहले सभी आक्रमण एक ही यूनिट के विरुद्ध करें।

आक्रमण करने

एक बार में एक ही आक्रमण किया जा सकता है, या, कुछ मामलों में, आप एक-साथ आक्रमणों के लिए पांसा फेंक सकते हैं। एक बार में एक आक्रमण करने के लिए आक्रमण के निम्न क्रम का प्रयोग किया जाता है।

1. मार करने (Hit) का पांसा। पांसा फेंकें। यदि पांसे की संख्या आक्रमणकारी हथियार की 'मार करने (Hit) की विशेषता' के बराबर आती है या इससे बड़ जाती है, तो यह मार करने का स्कोर बनाती है तथा आपको आघात पांसा फेंकना होगा। यदि नहीं, तो आक्रमण असफल होता है तथा आक्रमण का सिलसिला समाप्त हो जाता है।

2. आघात (Wound) पांसा: पांसा फेंकें। यदि पांसे की संख्या आक्रमणकारी हथियार की 'आघात देने (Wound) की विशेषता' के बराबर आती है या इससे बड़ जाती है, तो यह क्षति पहुंचाती है तथा विरोधी खिलाड़ी को बचाव पांसा फेंकना होगा। यदि नहीं, तो आक्रमण असफल होता है तथा आक्रमण का सिलसिला समाप्त हो जाता है।

3. बचाव (Save) पांसा: विरोधी खिलाड़ी आक्रमणकारी के हथियार के चीरने (Rend) की विशेषता द्वारा पांसे की संख्या में सुधार करते हुए पांसा फेंकता है। उदाहरण के लिए, यदि किसी हथियार की a-1 चीरने (Rend) की विशेषता है, तो बचाव पांसे से 1 घटाया जाता है। यदि परिणाम लक्ष्य यूनिट के मॉडलों की 'बचाव (Save) विशेषता' के बराबर आता है या इससे बड़ जाता है, तो आघात से बचाव हो जाता है और आक्रमण का सिलसिला समाप्त हो जाता है। यदि नहीं, तो आक्रमण सफल हो जाता है, और आपको लक्ष्य यूनिट को हुई क्षति तय करनी होगी।

4. क्षति (DAMAGE) का निर्धारण करें: किसी यूनिट द्वारा किए जाने वाले सभी आक्रमण पूरे होते ही, प्रत्येक सफल आक्रमण हथियार की क्षति पहुंचाने (Damage) की विशेषता के बराबर संख्या में आघात देता है। अधिकतर हथियारों में 1 की क्षति पहुंचाने (Damage) की विशेषता होती है, जबकि कुछ 2 या अधिक आघात पहुंचा सकते हैं, जिनसे अधिक से अधिक शक्तिशाली शत्रु को भी गंभीर चोटें लगती हैं, अथवा एक ही प्रहार से एक से अधिक विरोधियों का सफाया हो जाता है।

एक ही बार में अनेक आक्रमण करने के लिए सभी आक्रमणों में मार (Hit) करने, आघात करने (Wound), चीरने (Rend) तथा क्षति पहुंचाने (Damage) की एक समान विशेषता होनी चाहिए, तथा शत्रु की एक ही यूनिट पर किए जाने चाहिए। यदि ऐसा होता है, तो मार करने के सभी पांसे एक ही समय पर करें, फिर सभी आघात पांसे फेंकें और अंत में बचाव पांसे फेंकें; फिर पहुंचाए गए आघातों की कुल संख्या को जोड़ें।

क्षति (DAMAGE) पहुंचाना

किसी यूनिट द्वारा किए जाने वाले सभी आक्रमण कर दिए जाने के बाद, लक्ष्य यूनिट की कमान संभालने वाला खिलाड़ी अपने विवेक अनुसार यूनिट के मॉडलों को लगे किन्हीं घावों का निर्धारण करता है (यह जरूरी नहीं है कि मॉडल आक्रमणकारी यूनिट की रेंज या दृष्टि में हों)। क्षति पहुंचाने समय, यदि आप किसी मॉडल को आघात देते हैं, तो आपको उस मॉडल को तब तक आघात देने होंगे जब तक कि यह मारा न जाए, या दिए जाने के लिए कोई आघात न बचे।

लड़ाई के दौरान किसी मॉडल को लगने वाले आघातों की संख्या इसके आघातों (Wounds) के विशेषता के बराबर होते ही, मॉडल मारा जाता है। मारे गए मॉडल को एक तरफ रख दें - इसे गेम से हटा दिया जाता है। कुछ warscrolls में घावों को भरने की योग्यता होती है। भर जाने पर घाव का कोई असर नहीं रहता। आप मारे गए मॉडल के घावों को नहीं भर सकते।

प्राणघाती घाव

कुछ आक्रमण प्राणघाती आघात पहुंचाते हैं। प्राणघाती घाव के लिए मार करने, घाव या बचाव के पांसे न फेंकें - लक्ष्य यूनिट के मॉडलों को ऊपर बताए अनुसार घाव दें।

ओट लेना

यदि किसी यूनिट के सभी मॉडल किसी विशेष भू-भाग के भीतर या उसके ऊपर हैं, तो आप उन्हें उस भू-भाग से मिलने वाली ओट को दर्शाने के लिए उस यूनिट के लिए सभी बचाव पांसे के परिणाम में 1 जोड़ सकते हैं। यह सुधारक युद्ध चरण में लागू नहीं होता, यदि वह यूनिट जिसे आप बचाव दे रहे हैं उसी बारी में आक्रमण कर देती है।

WIZARDS

ये राज्य-क्षेत्र जादू से सराबोर हैं, जो इसे बरतने की जानकारी रखने वाले व्यक्तियों के लिए शक्ति का खौलता हुआ स्रोत हैं।

कुछ मॉडल अपने warscroll पर wizard होने के रूप में जाने जाते हैं। आप अपने hero चरण में जादू का प्रयोग करने के लिए wizard का प्रयोग कर सकते हैं, तथा अपने विरोधी के hero चरण में जादू को हटाने के लिए भी उनका प्रयोग कर सकते हैं। wizard द्वारा प्रत्येक बारी में जादू डालने या हटाने के लिए किए जा सकने वाले जादुओं की संख्या का ब्यौरा इसके warscroll पर दिया गया है।

जादू डालना

सभी wizard नीचे दर्शाए जादुओं के साथ-साथ अपने-अपने warscroll पर सूचीबद्ध किसी भी जादू का प्रयोग कर सकते हैं। wizard प्रत्येक जादू का एक बारी में केवल एक बार प्रयोग कर सकता है।

जादू करने के लिए, दो पांसे फेंकें। यदि योग जादू डालने के मान के बराबर या अधिक आता है, तो जादू सफलतापूर्वक काम कर जाता है।

यदि जादू डाला जाता है, तो विरोधी खिलाड़ी अपने किसी ऐसे एक wizard को चुन सकता है, जो जादू डालने वाले के 18" की दूरी के भीतर हो, और जो उसे देख सके, तथा जादू के प्रभाव होने से पहले उसे हटाने का प्रयास कर सके। जादू हटाने के लिए, दो पांसे फेंकें। यदि पांसे पा परिणाम जादू डालने के लिए प्रयोग किए गए पांसे के परिणाम को पराजित कर देता है, तो जादू के प्रभाव समाप्त हो जाते हैं। जादू हटाने के लिए केवल एक प्रयास किया जा सकता है।

रहस्यमय वज्र

रहस्यमय वज्र का मार करने का मान 5 होता है। यदि यह सफलतापूर्वक पड़ जाता है, तो उस यूनिट को चुनें जो मार करने वाले के 18" की दूरी के भीतर हो तथा जो उन्हें दिखाई देती हो। आपके द्वारा चुनी गई यूनिट को D3 प्राणघाती आघात लगते हैं।

रहस्यमयी ढाल

रहस्यमयी ढाल का मार करने का मान 6 होता है। यदि यह सफलतापूर्वक पड़ जाए, तो डालने वाला या कोई मैत्रीपूर्ण यूनिट चुनें जो डालने वाले के 18" की दूरी के भीतर हो तथा उन्हें दिखाई देता हो। आप अपने अगले hero चरण के आरंभ होने तक अपने द्वारा चुनी गई यूनिट के लिए सभी बचाव पांसे में 1 जोड़ सकते हैं।

सबसे महत्वपूर्ण नियम

Warhammer: Age of Sigmar जैसे विस्तृत और व्यापक विभिन्नताओं वाले गेम में, कभी-कभी ऐसा भी हो सकता है जब आप पूरी तरह सुनिश्चित न हों कि खेल के दौरान उत्पन्न किसी समस्या का समाधान कैसे किया जाए। जब ऐसा होता है, तो अपने विरोधी से तुरंत बात करें, तथा ऐसा समाधान प्रयोग में लाएं जो आप दोनों को बेहतर तरीके से (या सबसे अधिक मनोरंजक लगे!)। यदि कोई एक समाधान न निकले, तो आप दोनों को पांसा फेंकना चाहिए, तथा जिसकी संख्या अधिक आए, उसे आगे की घटना का चयन करने का अधिकार मिलता है। इसके बाद आप लड़ाई जारी रख सकते हैं।