



Warhammer: Age of Sigmar ti mette al comando di una forza di potenti guerrieri, mostri e macchine da guerra. Questa scheda delle regole contiene tutto ciò che devi sapere per combattere in bizzarri reami incantati, scatenare potenti magie, offuscare i cieli con le frecce e schiacciare i nemici in cruenti scontri!

LE ARMATE

Prima che il conflitto abbia inizio, i generali riuniscono i loro guerrieri più forti.

Per giocare devi prima forgiare la tua armata con le miniature della tua collezione. Le armate possono essere grandi quanto vuoi, e puoi usare tutti i modelli che desideri della tua collezione. Più unità decidi di impiegare, più la partita sarà lunga ed esaltante! Solitamente una partita con circa cento miniature per fazione dura una serata.

WARSCROLLS E UNITÀ

Tutti i modelli sono descritti dalle warscrolls, che forniscono le regole per usarli in partita. Avrai bisogno delle warscrolls dei modelli che intendi usare.

I modelli combattono in unità. Un'unità può includere uno o più modelli, ma non può includere modelli che usano warscrolls diverse. Un'unità deve essere schierata e terminare qualsiasi tipo di movimento come singolo gruppo di modelli, con tutti i modelli entro 1" da almeno un altro modello della propria unità. Se per un motivo qualsiasi un'unità viene divisa durante una battaglia, deve riorganizzarsi al movimento successivo.

STRUMENTI DI GUERRA

Per combattere una battaglia sono necessari metro a nastro e dadi.

Le distanze in *Warhammer: Age of Sigmar* sono misurate in pollici ("), tra i punti più vicini dei modelli o delle unità dalle quali stai prendendo le misure. Puoi misurare le distanze ogni volta che vuoi. La basetta di un modello non è considerata parte di esso, esiste solo per tenerlo in piedi, quindi non includerla nella misurazione.

Warhammer: Age of Sigmar usa dadi a sei facce (a volte chiamati D6). Se una regola ti dice di tirare un D3, tira un dado e dimezza il risultato, arrotondando per eccesso. Alcune regole ti consentono di ripetere il tiro di un dado, dunque puoi tirare di nuovo alcuni o tutti i dadi. Non puoi mai ripetere il tiro di un dado più di una volta, e le ripetizioni vanno eseguite prima che siano applicati eventuali modificatori al tiro.

IL CAMPO DI BATTAGLIA

Che si tratti di colonne di fuoco, altari di ottone o rovine infestate, i reami sono disseminati di strani edifici e letali ostacoli.

Le battaglie in *Warhammer: Age of Sigmar* sono combattute in vari luoghi emozionanti dei Reami Mortali, da desolate pianure vulcaniche e insidiosi templi nel cielo, a giungle lussureggianti e rovine ciclopiche. Il dominio del Chaos è ovunque e nessuna landa è immune al tocco della guerra. Questi paesaggi fantastici sono ricreati in miniatura quando giochi una partita a *Warhammer: Age of Sigmar*.

Il tavolo e gli elementi scenici compongono il tuo campo di battaglia. Un campo di battaglia può essere qualsiasi superficie piana sulla quale i modelli stanno in piedi, ad esempio il tavolo da pranzo o il pavimento, e può avere qualsiasi dimensione e forma, fintanto che è più grande di 36"².

Innanzitutto decidete in quale dei sette Reami Mortali ha luogo la battaglia. Ad esempio, potete scegliere che avvenga nel Reame del Fuoco. A volte, per usare alcune abilità dovrai sapere quale reame è stato scelto. Se non riuscite a mettervi d'accordo, tirate un dado e chi ottiene il risultato più alto decide.

Le migliori battaglie si combattono in scenari accuratamente ideati e costruiti, ma non importa che tu abbia molti elementi scenici o pochi! Una buona linea guida è 1 elemento scenico ogni 24"², ma vanno bene anche di più o di meno se rendono lo scontro più interessante.

Per aiutarti a decidere il posizionamento dei terreni, puoi tirare due dadi e sommare i risultati per ogni area di 24"² del campo e consultare la seguente tabella:

Tiro	Elementi scenici
2-3	Nessun elemento scenico.
4-5	2 elementi scenici.
6-8	1 elemento scenico.
9-10	2 elementi scenici.
11-12	Scegli da 0 a 3 elementi scenici.

TERRENI MISTERIOSI

I paesaggi dei Reami Mortali possono supportare o intralciare i tuoi guerrieri. A meno che non sia indicato diversamente, un modello può muoversi fra gli elementi scenici, ma non attraverso di essi (quindi non puoi attraversare un muro o un albero, ma puoi decidere di arrampicarti o scavalcarli). Una volta collocati gli elementi scenici sul campo di battaglia, tira un dado sulla tabella in basso o scegli una regola da essa per ogni terreno:

TABELLA DEI TERRENI

Tiro Terreno

- 1 Dannato:** se qualsiasi delle tue unità si trova entro 3" da questo terreno nella tua fase degli eroi, puoi dichiarare che una sta effettuando un sacrificio. In tal caso, l'unità subisce D3 ferite mortali, ma puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire dell'unità fino alla tua successiva fase degli eroi.
- 2 Arcano:** aggiungi 1 al risultato di qualsiasi tiro per lanciare o dissipare effettuato da un mago entro 3" da questo terreno.
- 3 Inspiratore:** aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutte le unità entro 3" da questo terreno.
- 4 Letale:** tira un dado per ogni modello che effettua o termina un movimento di corsa o di carica attraverso o su questo terreno. Con 1 il modello viene ucciso.
- 5 Mistico:** tira un dado nella tua fase degli eroi per ognuna delle tue unità entro 3" da questo terreno. Con 1 l'unità è stordita e non può essere scelta per lanciare incantesimi, muoversi o attaccare fino alla tua successiva fase degli eroi. Con 2-6 l'unità è incantata e puoi ripetere i tiri per ferire falliti di quell'unità fino alla tua successiva fase degli eroi.
- 6 Sinistro:** qualsiasi delle tue unità che si trova entro 3" da questo terreno nella tua fase degli eroi incute paura fino alla tua successiva fase degli eroi. Sottrai 1 dalla caratteristica Bravery di tutte le unità nemiche che si trovano entro 3" da una o più unità che incutono paura.

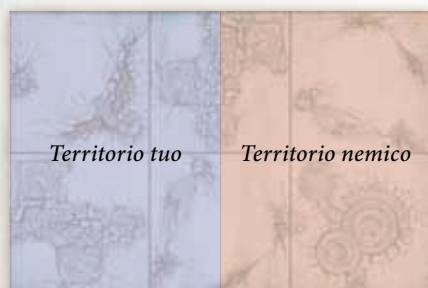
LA BATTAGLIA COMINCIA

I tuoni rimbano in cielo mentre le armate scendono in campo.

Ora sei pronto a combattere, ma prima devi preparare la tua armata allo scontro.

SCHIERAMENTO

Prima di schierare le proprie armate, entrambi i giocatori tirano un dado, e ripetono il tiro in caso di pareggio. Il giocatore che ottiene il risultato più alto deve dividere il campo di battaglia in due metà dalle stesse dimensioni e poi l'avversario ne sceglie una come proprio territorio. Puoi vedere alcuni esempi in basso.



I giocatori poi fanno a turno nel disporre le unità, una alla volta, a partire dal giocatore che ha vinto il tiro di dado precedente. I modelli devono essere disposti nel proprio territorio, a più di 12" da quello nemico.

Puoi continuare a schierare unità finché non hai schierato tutte quelle che vuoi che prendano parte alla battaglia, oppure finché non finisci lo spazio. Quella è la tua armata. Conta il numero di modelli della tua armata, ti tornerà utile in seguito. Tutte le unità rimanenti sono tenute in riserva, e non

fanno nulla a meno che la sorte non ci metta lo zampino.

Il giocatore avversario può continuare a schierare le proprie unità. Quando ha finito, lo schieramento è completo. Il giocatore che finisce di schierarsi per primo sceglie sempre chi ha il primo turno nel primo round di battaglia.

IL GENERALE

Quando hai finito di disporre tutte le tue unità, scegli uno dei tuoi modelli schierati come generale. Il tuo generale ha un'abilità di comando, come descritto nelle regole per la fase degli eroi nella pagina a fianco.

GLORIOSA VITTORIA

Nei Reami Mortali gli scontri sono cruenti e spietati, combattuti fino alla morte, con una fazione trionfante grazie alla distruzione del nemico o perché non ci sono più guerrieri avversari sul campo di battaglia. Il vincitore ottiene immediatamente una **vittoria schiacciante** e gli onori dovuti, mentre il perdente può solo leccarsi le ferite e subire l'onta del fallimento.

Se non è stato possibile completare una battaglia o l'esito è incerto, il risultato può essere calcolato comparando il numero di modelli rimossi dal gioco con il numero di modelli originariamente schierati di ciascuna armata. Usare le percentuali è un modo semplice di determinare il vincitore. Tale vittoria viene definita una **vittoria minore**. Ad esempio, se un giocatore ha perso il 75% dei propri modelli iniziali, e l'altro ne ha perso il 50%, il secondo giocatore ottiene una vittoria minore.

I modelli aggiunti alla tua armata durante la partita (ad esempio attraverso evocazioni, rinforzi, reincarnazioni ecc.) non contano ai fini del numero di modelli dell'armata, ma devono essere inclusi tra le sue perdite.

VITTORIE PER MORTE IMPROVVISA

A volte un giocatore può provare ad ottenere una vittoria per morte improvvisa. Se un'armata ha un terzo dei modelli in più dell'altra, il giocatore la cui armata è in inferiorità numerica può scegliere un obiettivo dalla tabella della morte improvvisa dopo che i generali sono stati scelti. Il giocatore in inferiorità numerica ottiene immediatamente una **vittoria schiacciante** quando raggiunge l'obiettivo.

TRIONFI

Dopo aver scelto gli eventuali obiettivi della morte improvvisa, se la tua armata

ha ottenuto una vittoria schiacciante nella battaglia precedente, tira un dado e consulta la tabella dei trionfi in basso.

TABELLA DELLA MORTE IMPROVVISA

Omicidio: il giocatore nemico sceglie un'unità con la keyword **HERO**, **WIZARD**, **PRIEST** o **MONSTER** nella propria armata.

Uccidi l'unità scelta.

Smorzare: il giocatore nemico sceglie un'unità composta da cinque o più modelli nella propria armata. Elimina l'unità scelta.

Sopravvivenza: devi avere ancora almeno un modello che ha cominciato la battaglia sul campo in gioco alla fine del sesto round.

Guadagna terreno: scegli un elemento di terreno nel territorio nemico. Devi avere almeno un modello amico entro 3" da esso alla fine del quarto round di battaglia.

TABELLA DEI TRIONFI

Tiro Trionfo

- 1-2 Benedetto:** puoi cambiare a tua scelta il risultato di un singolo dado per una volta durante la battaglia.
- 3-4 Ispirato:** puoi ripetere il tiro di tutti i tiri per colpire falliti di un'unità della tua armata in una fase di combattimento.
- 5-6 Potenziato:** aggiungi 1 alla caratteristica Wounds del tuo generale.

ROUND DI BATTAGLIA

Potenti armate si scontrano tra schizzi di sangue e magia sfrigolante.

Warhammer: Age of Sigmar si gioca in una serie di round di battaglia, ciascuno dei quali si divide in due turni, uno per giocatore. All'inizio di ogni round, entrambi i giocatori tirano un dado, e ripetono il tiro in caso di pareggio. Il giocatore che ottiene il risultato più alto decide chi ha il primo turno in quel round di battaglia. Ciascun turno è formato dalle seguenti fasi:

1. Fase degli Eroi

Lancia incantesimi e usa abilità eroiche.

2. Fase di Movimento

Muovi le unità sul campo di battaglia.

3. Fase di Tiro

Attacca con le armi da tiro.

4. Fase di Carica

Carica le unità in combattimento.

5. Fase di Combattimento

Effettua gli ammassamenti e attacca con le armi da mischia.

6. Fase di Shock

Metti alla prova il coraggio delle unità.

Quando il primo giocatore ha finito il proprio turno, il secondo giocatore inizia il proprio. Quando il secondo giocatore ha terminato, il round di battaglia finisce e ne inizia uno nuovo.

ABILITÀ PRE-COMBATTIMENTO

Alcune warscrolls ti consentono di usare un'abilità 'dopo aver completato lo schieramento'. Queste abilità sono usate prima del primo round di battaglia. Se entrambe le armate hanno queste abilità, tutte e due tirano un dado, ripetendo il tiro in caso di pareggio. Inizia il giocatore con il risultato più alto, seguito dall'avversario.

FASE DEGLI EROI

Mentre le armate si avvicinano, i loro leader usano abilità arcane, effettuano sacrifici agli dei o urlano ordini.

Nella tua fase degli eroi puoi usare i maghi della tua armata per lanciare incantesimi (vedi le regole per i maghi nella pagina seguente).

Anche altre unità della tua armata possono avere sulle proprie warscrolls abilità che possono essere usate nella fase degli eroi. Solitamente possono essere usate solo nella tua fase degli eroi. Se un'abilità dice che può essere usata in tutte le fasi degli eroi, essa può essere usata in quella del nemico così come nella tua. Se entrambi i giocatori possono usare abilità in una fase degli eroi, il giocatore di turno usa per primo tutte le sue.

ABILITÀ DI COMANDO

Nella tua fase degli eroi, il tuo generale può usare un'abilità di comando. Tutti i generali hanno l'abilità di comando Presenza Ispiratrice, e alcuni ne hanno altre sulla propria warscroll.

Presenza Ispiratrice: scegli un'unità della tua armata che si trova entro 12" dal tuo generale. L'unità scelta non deve effettuare test di shock fino alla tua successiva fase degli eroi.

FASE DI MOVIMENTO

Il suolo trema sotto i piedi in marcia quando le armate prendono posizione.

Inizia la tua fase di movimento scegliendo una delle tue unità e muovendo i suoi modelli finché non hai mosso tutti i modelli che desideri. Poi puoi scegliere un'altra unità da muovere, finché non hai mosso tutte le tue unità che desideri. Nessun modello può essere mosso più di una volta in ogni fase di movimento.

MOVIMENTO

Un modello può essere mosso in qualsiasi direzione, di una distanza in pollici pari o inferiore alla caratteristica Move riportata sulla sua warscroll. Può essere mosso verticalmente per arrampicarsi o attraversare elementi scenici, ma non può attraversare altri modelli. Nessuna parte del modello può muoversi di una distanza superiore alla sua caratteristica Move.

MODELLI NEMICI

Quando muovi un modello nella fase di movimento, non puoi spostarlo entro 3" da qualsiasi modello nemico. I modelli della tua armata sono modelli amici, mentre quelli dell'avversario sono modelli nemici.

Le unità che iniziano la fase di movimento entro 3" da un'unità nemica possono rimanere ferme oppure effettuare una ritirata. Nel secondo caso l'unità deve terminare il proprio movimento a più di 3" da qualsiasi unità nemica. Se un'unità va in ritirata, essa non può tirare o caricare in seguito in quel turno (vedi di seguito).

CORRERE

Quando scegli un'unità da muovere nella fase di movimento, puoi dichiarare che sta correndo. Tira un dado e somma il risultato alla caratteristica Move di tutti i modelli dell'unità in quella fase di movimento. Un'unità che corre non può tirare o caricare in seguito in quel turno.

VOLO

Se la warscroll di un modello indica che il modello può volare, può attraversare modelli ed elementi scenici come se non esistessero. Non può comunque terminare il movimento entro 3" da un nemico nella fase di movimento, e se si trova già entro 3" dal nemico può solo ritirarsi o rimanere stazionario.

FASE DI TIRO

Una tempesta di morte esplode quando le frecce piovono dal cielo e le macchine da guerra lanciano carichi letali.

Nella tua fase di tiro puoi tirare con i modelli armati di armi da tiro (Missile Weapons).

Scegli una delle tue unità. Non puoi scegliere un'unità che ha corso o ha effettuato una ritirata in questo turno. Ciascun modello dell'unità attacca con tutte le armi da tiro di cui è dotato (vedi Attaccare). Dopo che tutti i modelli dell'unità hanno tirato, puoi scegliere un'altra unità da far tirare, finché tutte le unità che possono tirare non lo hanno fatto.

FASE DI CARICA

Ululando sanguinari gridi di guerra, i combattenti si lanciano in battaglia per uccidere con spada, martello e artigli.

Qualunque delle tue unità entro 12" dal nemico nella tua fase di carica può effettuare un movimento di carica. Scegli un'unità adeguata e tira due dadi. Ogni modello dell'unità può muoversi di una distanza in pollici pari al risultato. Non puoi scegliere un'unità che ha corso o ha

effettuato una ritirata in questo turno, né una che si trova entro 3" dal nemico.

Il primo modello che si muove deve fermarsi entro ½" da un modello nemico. Se non è possibile, la carica fallisce e nessun modello dell'unità alla carica può muoversi in questa fase. Dopo aver mosso tutti i modelli dell'unità, puoi scegliere un'altra unità adeguata per caricare, finché tutte le unità che possono caricare non l'hanno fatto.

FASE DI COMBATTIMENTO

Il massacro dilaga sul campo di battaglia mentre le armate si dilanano l'un l'altra.

Qualsiasi unità che ha caricato o che include modelli entro 3" da un'unità nemica può attaccare con le proprie armi da mischia (Melee Weapons) nella fase di combattimento.

Il giocatore di turno sceglie un'unità per attaccare, poi l'avversario deve attaccare con un'unità, e così via fino a che tutte le unità adeguate di entrambe le fazioni non hanno attaccato una volta. Se una fazione completa tutti gli attacchi per prima, l'altra completa i propri uno dopo l'altro. Nessuna unità può attaccare più di una volta in ogni fase di combattimento. Un attacco è diviso in due fasi: prima l'unità effettua un ammassamento e poi svolge gli attacchi con i modelli dell'unità.

Fase 1: quando effettui l'ammassamento, devi muovere ogni modello dell'unità entro 3" dal modello nemico più vicino. Ciò consente ai modelli dell'unità di avvicinarsi al nemico per attaccare.

Fase 2: ogni modello dell'unità attacca con tutte le armi da mischia di cui è dotato (vedi Attaccare).

FASE DI SHOCK

Persino i cuori più coraggiosi possono vacillare di fronte agli orrori della guerra.

Nella fase di shock entrambi i giocatori devono effettuare test di shock per le unità della propria armata che includono modelli uccisi durante il turno. Inizia il giocatore di turno.

Per effettuare il test di shock, tira un dado e aggiungi il numero di modelli dell'unità che sono stati uccisi in quel turno. Per ogni punto per cui il totale supera la caratteristica Bravery più alta nell'unità, un modello dell'unità deve fuggire e viene rimosso dal gioco. Somma 1 alla caratteristica Bravery usata ogni 10 modelli inclusi nell'unità quando effettui il test.

Devi scegliere quali modelli fuggono dalle unità che comandi.

ATTACCARE

Cala i martelli sul nemico, infliggendo tremende ferite.

Quando un'unità attacca, devi prima scegliere le unità bersaglio degli attacchi che i modelli di suddetta unità effettuano, poi svolgere tutti gli attacchi e infine infliggere l'eventuale danno alle unità bersaglio.

Il numero di attacchi che un modello può effettuare è determinato dalle armi di cui è dotato. Le opzioni d'arma che un modello possiede sono elencate nella descrizione sulla sua warscroll. Le Missile Weapons possono essere usate nella fase di tiro, mentre le Melee Weapons possono essere usate nella fase di combattimento. Il numero di attacchi che un modello può effettuare è pari alla caratteristica Attacks dell'arma che può usare.

SCEGLIERE I BERSAGLI

Innanzitutto, scegli le unità bersaglio degli attacchi. Per poter attaccare un'unità nemica, un modello nemico di quell'unità deve trovarsi in gittata dell'arma che attacca (cioè entro la distanza massima, in pollici, della caratteristica Range dell'arma che effettua l'attacco), ed essere visibile all'attaccante (se non sei sicuro, abbassati e guarda da dietro il modello che attacca per capirlo). Ai fini di determinare la visibilità, un modello che attacca vede attraverso gli altri modelli della propria unità.

Se un modello ha più di un attacco, puoi dividerli tra le potenziali unità bersaglio se lo desideri. Se un modello divide i propri attacchi tra due o più unità nemiche, risolvì tutti gli attacchi contro un'unità prima di passare alla successiva.

SVOLGERE GLI ATTACCHI

Gli attacchi possono essere svolti uno alla volta o, in alcuni casi, puoi tirare i dadi per gli attacchi tutti assieme. La seguente sequenza di attacco viene usata per effettuare un attacco alla volta:

1. Tiro per Colpire: tira un dado. Se il risultato è pari o superiore alla caratteristica To Hit dell'arma che attacca, mette a segno un colpo e devi effettuare un tiro per ferire. In caso contrario, l'attacco fallisce e la sequenza di attacco termina.

2. Tiro per Ferire: tira un dado. Se il risultato è pari o superiore alla caratteristica To Wound dell'arma che attacca, essa infligge danni e il giocatore avversario deve effettuare un tiro salvezza. In caso contrario, l'attacco fallisce e la sequenza di attacco termina.

3. Tiro Salvezza: il giocatore avversario tira un dado, modificando il risultato a seconda della caratteristica Rend dell'arma

che attacca. Ad esempio, se un'arma ha una caratteristica Rend di -1, allora sottrai 1 al tiro salvezza. Se il risultato è pari o superiore alla caratteristica Save dei modelli nell'unità bersaglio, la ferita viene salvata e la sequenza di tiro termina. In caso contrario, l'attacco va a segno e devi determinare il danno inflitto all'unità bersaglio.

4. Determina il Danno: una volta che tutti gli attacchi effettuati da un'unità sono stati svolti, ogni attacco andato a segno infligge un numero di ferite pari alla caratteristica Damage dell'arma. Gran parte delle armi ha una caratteristica Damage di 1, ma alcune possono infliggere 2 o più ferite, consentendo loro di causare terribili danni ai nemici più potenti, o di abbattere diversi avversari con un solo colpo!

Per svolgere più attacchi ad una volta, tutti gli attacchi devono avere le stesse caratteristiche To Hit, To Wound, Rend e Damage, e devono essere diretti sulla stessa unità. In tal caso effettua tutti i tiri per colpire nello stesso momento, poi tutti i tiri per ferire e infine tutti i tiri salvezza; poi somma il numero totale di ferite inflitte.

INFLIGGERE DANNI

Dopo che tutti gli attacchi portati da un'unità sono stati svolti, il giocatore che comanda l'unità bersaglio assegna le eventuali ferite inflitte ai modelli dell'unità come desidera (i modelli non devono essere necessariamente in gittata o visibili all'unità che attacca).

Quando infliggi il danno, se assegni una ferita ad un modello, devi continuare ad assegnare ferite a quel modello finché non viene ucciso o non ci sono più ferite da assegnare.

Una volta che il numero di ferite subite da un modello durante la battaglia è pari alla sua caratteristica Wounds, il modello muore. Metti da parte il modello ucciso: esso viene rimosso dal gioco. Alcune warscrolls includono abilità che consentono di sanare le ferite. Una ferita sanata non ha più effetto. Non puoi sanare ferite di un modello che è stato ucciso.

FERITE MORTALI

Alcuni attacchi infliggono ferite mortali. Non si effettuano tiri per colpire, ferire o tiri salvezza per una ferita mortale; assegna direttamente le ferite ai modelli dell'unità bersaglio come descritto in precedenza.

COPERTURA

Se tutti i modelli di un'unità sono all'interno di un elemento di terreno, o su di esso, puoi aggiungere 1 a tutti i tiri salvezza di quell'unità, per rappresentare la copertura offerta da esso. Questo modificatore non si applica nella fase di combattimento se l'unità per cui stai effettuando il tiro salvezza ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno.

MAGHI

I reami sono saturi di magia, una fonte di potere per coloro capaci di sfruttarla.

Alcuni modelli sono indicati come maghi sulla loro warscroll. Puoi usare un mago per lanciare incantesimi nella tua fase degli eroi, nonché per dissipare incantesimi nella fase degli eroi dell'avversario. Il numero di incantesimi che un mago può tentare di lanciare o dissipare ad ogni turno è indicato sulla relativa warscroll.

LANCIARE INCANTESIMI

Tutti i maghi possono usare gli incantesimi riportati in basso, oltre a qualsiasi incantesimo elencato nella loro warscroll. Un mago può tentare di lanciare ogni incantesimo solo una volta per turno.

Per lanciare un incantesimo tira due dadi. Se il risultato totale è pari o superiore al valore di lancio dell'incantesimo, esso è stato lanciato con successo.

Se lanci un incantesimo, il giocatore avversario può scegliere uno dei suoi maghi che si trova entro 18" da colui che l'ha lanciato, e che può vedere quest'ultimo, e provare a dissiparlo prima che abbia effetto. Per dissipare un incantesimo tira due dadi. Se il risultato totale supera quello usato per lanciare l'incantesimo, gli effetti dell'incantesimo sono annullati. Puoi tentare solo una volta di dissipare un incantesimo.

DARDO ARCANO

Dardo Arcano ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, scegli un'unità nemica entro 18" da colui che l'ha lanciato e che sia visibile ad esso. L'unità bersaglio subisce D3 ferite mortali.

SCUDO MISTICO

Scudo Mistico ha un valore di lancio di 6. Se il lancio ha successo, scegli colui che l'ha lanciato, o un'unità amica entro 18" da colui che l'ha lanciato e che sia visibile ad esso. Puoi aggiungere 1 a tutti i tiri salvezza dell'unità che hai scelto fino all'inizio della tua successiva fase degli eroi.

LA REGOLA PIÙ IMPORTANTE

In un gioco tanto dettagliato e vario quanto *Warhammer: Age of Sigmar*, può succedere che non sia chiaro come risolvere una situazione. Quando ciò accade, parla con l'avversario e applica la soluzione che vi sembra più sensata (o più divertente!). Se non riuscite ad accordarvi, tirate un dado e chi ottiene il risultato più alto decide cosa fare. Poi continuate la partita!