



Warhammer: Age of Sigmar menjadikan anda berkuasa terhadap pahlawan yang gagah, monster dan enjin perang. Lembaran peraturan ini mengandungi segala-gala yang anda perlu tahu untuk bertempur di dunia aneh dan penuh sihir, untuk mengeluarkan magik berkuasa, menggelapkan langit dengan anak panah dan memusnahkan musuh dalam pertempuran menumpah darah!

BALA TENTERA

Sebelum konflik bermula, panglima yang bersengketa mengumpulkan pahlawan mereka yang paling berkuasa.

Untuk bermain, anda pertama sekali mesti mengumpulkan bala tentera daripada miniatur dalam koleksi anda. Anda boleh membina tentera sebesar yang anda suka, dan gunakanlah sebanyak mana model daripada koleksi anda. Lebih banyak unit yang anda gunakan, lebih lama permainan akan berlangsung dan ia akan menjadi lebih menarik! Lazimnya, permainan dengan lebih daripada seratus miniatur bagi setiap pihak akan berlangsung selama satu malam.

WARSCROLLS & UNITS

Semua model diperihalkan oleh warscroll, yang menetapkan semua peraturan bagi penggunaannya dalam permainan. Anda akan memerlukan warscroll bagi model yang anda mahu gunakan.

Model bertempur dalam unit. Satu unit boleh mengandungi satu atau lebih model, tetapi tidak boleh mengandungi model yang menggunakan warscroll yang berbeza. Unit mesti ditetapkan dan melengkapkan apa jua pergerakan sebagai satu kumpulan model, dengan semua model dalam jarak 1" daripada sekurang-kurangnya satu model daripada unit mereka. Jika apa-apa yang menyebabkan satu unit berpecah semasa pertempuran, ia mesti bersatu kembali apabila bergerak seterusnya.

ALAT PEPERANGAN

Untuk bertempur, anda memerlukan pita pengukur dan beberapa dadu.

Jarak dalam *Warhammer: Age of Sigmar* diukur dalam inci ("), di antara titik terdekat model atau unit yang anda ukur. Anda boleh ukur jarak bila-bila saja anda mahu. Pangkalan model tidak dianggap sebahagian daripada model – ia wujud untuk membantu model berdiri – jadi jangan masukkannya semasa mengukur jarak.

Warhammer: Age of Sigmar menggunakan dadu enam sisi (kadang kala disingkatkan kepada D6). Jika peraturan memerlukan anda melempar D3, lempar dadu dan bahagi dua jumlah, bundarkan pecahan. Sesetengah peraturan membenarkan anda melemparkan semula dadu, yang bermakna anda boleh melemparkan sesetengah atau semua dadu sekali lagi. Anda tidak boleh melemparkan semula dadu lebih daripada sekali, dan lemparan semula berlaku sebelum pengubahsuaian kepada lemparan (jika ada) dikenakan.

MEDAN PERTEMPURAN

Sama ada tiang berapi, altar loyang atau runtuhannya berhantu, dunia penuh dengan pemandangan aneh dan rintangan berbahaya.

Pertempuran dalam *Warhammer: Age of Sigmar* ditempur merentasi pelbagai landskap menarik yang tiada sempadan di Dunia Fana, daripada lembah gunung berapi gersang dan kuil langit berbahaya, hingga ke hutan belantara dan runtuhannya siklop. Penguasaan Huru-Hara berada di mana-mana, dan tiada kawasan yang tidak mengalami tempas peperangan. Landskap yang liar dan menakutkan ini dicipta semula setiap kali anda bermain permainan *Warhammer: Age of Sigmar*.

Meja dan pemandangan yang anda gunakan mewakili medan pertempuran anda. Medan pertempuran boleh jadi mana-mana permukaan rata yang mana model boleh berdiri – contohnya meja makan atau lantai – dan boleh jadi apa-apa saiz atau bentuk, selagi ia lebih besar daripada segi empat bersisi 3 kaki (90 cm).

Pertama sekali, anda perlu memutuskan yang mana antara tujuh Dunia Fana pertempuran ini akan berlaku. Contohnya, anda mungkin memutuskan bahawa pertempuran akan berlaku di Dunia Api. Kadang kala anda perlu mengetahui hal ini untuk menggunakan sesetengah kebolehan. Jika anda tidak dapat memutuskan dunia, lemparkan dadu, dan sesiapa yang mendapat jumlah tertinggi akan dapat memutuskan.

Pertempuran terbaik berlaku di landskap yang direka bentuk dan dibina dengan gah, tetapi tidak kisahlah sama ada anda mempunyai banyak pemandangan atau sedikit sahaja ciri-ciri! Sebagai panduan, anda perlu ada sekurang-kurangnya 1 ciri bagi setiap 2 kaki persegi (60 x 60 cm), tetapi kurang pun tidak mengapa dan lebih banyak ciri akan menjadikan pertempuran lebih menarik.

Untuk membantu anda memutuskan penempatan pemandangan anda, anda boleh pilih untuk melemparkan dua dadu dan menambahkan jumlahnya bagi setiap keluasan 2 kaki persegi (60 x 60 cm) dan rujuk kepada jadual berikut:

Lemparan	Ciri Muka Bumi
2-3	Tiada ciri muka bumi.
4-5	2 ciri muka bumi.
6-8	1 ciri muka bumi.
9-10	2 ciri muka bumi.
11-12	Pilih daripada 0 hingga 3 ciri muka bumi.

LANDSKAP MISTERI

Landskap Dunia Fana boleh membantu dan menghalang pahlawan anda. Melainkan dinyatakan sebaliknya, model boleh bergerak merentasi pemandangan tetapi tidak melaluinya (jadi anda tidak boleh melalui dinding yang padat, atau pokok, tetapi boleh membuatkan model memanjat atau merentasinya). Selain itu, apabila anda telah menetapkan pemandangan anda, anda boleh melemparkan dadu pada meja seterusnya atau pilih peraturan daripadanya bagi setiap ciri muka bumi:

MEJA PEMANDANGAN

Lemparan Pemandangan

- 1 Terkutuk:** Jika mana-mana unit anda berada 3" daripada ciri muka bumi ini dalam fasa hero anda, anda boleh mengisytiharkan yang ia membuat pengorbanan. Jika anda berbuat demikian, unit akan mengalami luka fana D3, tetapi anda boleh tambah 1 untuk semua lemparan terkena untuk unit itu sehingga fasa hero seterusnya.
- 2 Misteri:** Tambah 1 kepada hasil bagi mana-mana pembuatan atau lemparan membuka ikatan yang dilakukan untuk wizard yang berada 3" daripada ciri muka bumi ini.
- 3 Menginspirasi:** Tambah 1 kepada Keberanian (Bravery) bagi semua unit yang berada 3" daripada ciri muka bumi ini.
- 4 Berbahaya:** Lemparkan dadu bagi mana-mana model yang berlari, bergerak merentasi atau tamat di ciri muka bumi ini. Pada lemparan 1 model dibunuh.
- 5 Mistik:** Lemparkan dadu dalam fasa hero anda bagi setiap unit anda yang berada 3" daripada ciri muka bumi ini. Pada lemparan 1, unit bingung dan tidak boleh dipilih untuk membuat jampi, bergerak atau menyerang sehingga fasa hero seterusnya. Pada lemparan 2-6, unit akan disihir, dan anda boleh melempar semula lemparan luka yang gagal bagi unit sehingga fasa hero seterusnya.
- 6 Menakutkan:** Mana-mana unit anda yang berada 3" daripada ciri muka bumi ini dalam fasa hero anda akan menyebabkan ketakutan sehingga fasa hero seterusnya. Tolak 1 daripada Keberanian (Bravery) bagi mana-mana unit musuh yang berada 3" daripada satu atau lebih unit yang menyebabkan ketakutan.

PERTEMPURAN BERMULA

Guruh berdentum di langit sedangkan bala tentera mara ke medan perang.

Anda kini bersedia untuk memulakan peperangan, tetapi sebelum itu anda mesti menyediakan tentera anda bagi konflik akan datang.

PERSEDIAAN

Sebelum menetapkan tentera mereka, kedua-dua pemain akan melemparkan dadu, melempar sekali lagi jika seri. Pemain yang melempar dengan nilai yang lebih tinggi mesti membahagikan medan peperangan kepada dua bahagian yang sama; lawan kemudiannya akan memilih satu bahagian sebagai wilayah mereka. Contoh-contoh ditunjukkan di bawah.



Pemain kemudiannya akan bergilir menyediakan unit, satu demi satu, bermula dengan pemain yang memenangi lemparan dadu lebih awal. Model mesti diletakkan di wilayah sendiri, lebih daripada 12" daripada wilayah musuh.

Anda boleh terus mempersiapkan unit sehingga anda selesai menyiapkan semua unit yang anda mahu bertempur dalam peperangan ini, atau hingga kehabisan ruang. Ini adalah bala tentera anda. Kira bilangan model dalam tentera anda – ini mungkin berguna kelak. Sebarang unit yang tidak digunakan akan menjadi simpanan, dan tiada fungsi melainkan takdir menentukan sebaliknya.

Pemain lawan boleh terus menyiapkan unit. Apabila mereka selesai, persiapan ini telah lengkap. Pemain yang selesai persiapan dahulu selalunya memilih siapa yang mendapat giliran pertama dalam pusingan peperangan pertama.

JENERAL

Selepas anda selesai menyiapkan semua unit anda, pilih salah satu model yang anda siapkan sebagai jeneral. Jeneral anda mempunyai kebolehan memerintah, seperti diterangkan dalam peraturan untuk lawan fasa hero.

KEMENANGAN YANG GEMILANG

Dalam Dunia Fana, pertempuran sangat kejam dan tiada belas kasihan - mereka berlawan habis-habisan, satu pihak menuntut kemenangan kerana ia telah memusnahkan musuhnya atau tiada model musuh yang berada di medan pertempuran. Pemenang boleh segera menuntut **kemenangan utama** dan penghormatan serta kemenangan milik mereka, sementara pihak yang telah tewas perlu memperbaiki kubu mereka dan menanggung malu kegagalan.

Jika tidak mampu untuk berlawan dalam pertempuran sehingga tamat atau hasilnya tidak begitu jelas, maka pelbagai hasil boleh dikira dengan membandingkan bilangan model yang dikeluarkan daripada permainan dengan bilangan model yang asalnya disediakan untuk pertempuran untuk setiap tentera. Menyampaikan ini sebagai peratusan memberikan cara yang mudah untuk menentukan pemenang. Kemenangan ini hanya boleh dituntut sebagai **kemenangan kecil**. Sebagai contoh, jika seorang pemain kehilangan 75% daripada model permulaan mereka, dan pemain lain kehilangan 50%, maka pemain yang hanya kehilangan 50% daripada model mereka boleh menuntut kemenangan kecil.

Model ditambah kepada tentera anda semasa permainan (contohnya, melalui panggilan, penguatkuasaan, penjelmaan semula dan sebagainya) bilangan model dalam tentera tidak dikira, tetapi harus dikira di kalangan tentera yang terbunuh atau tercedera.

KEMENANGAN KEMATIAN MENGEJUT

Kadang kala pemain mungkin cuba mencapai kemenangan kematian mengejut. Jika satu pihak tentera mempunyai satu pertiga lebih model daripada yang lain, pemain dalam bilangan yang melebihi boleh memilih satu objektif daripada jadual kematian mengejut selepas jeneral dicalonkan. Suatu **kemenangan utama** boleh dituntut dengan serta-merta apabila objektif dicapai oleh pemain dalam bilangan yang melebihi.

KEMENANGAN

Selepas mana-mana objektif kematian mengejut telah dipilih, jika tentera anda telah memenangi kemenangan besar dalam pertempuran sebelum ini, lemparkan dadu dan cari hasil di atas meja kemenangan di sebelah kanan.

MEJA KEMATIAN MENGEJUT

Membunuh: Pemain pihak musuh memilih satu unit dengan keyword **HERO**, **WIZARD**, **PRIEST** atau **MONSTER** dalam tentera mereka. Bunuh unit yang mereka pilih.

Tumpul: Pemain pihak musuh memilih satu unit dengan lima atau lebih model dalam tentera mereka. Bunuh unit yang mereka pilih.

Ketahanan: Miliki sekurang-kurangnya satu model yang memulakan pertempuran di medan pertempuran yang masih bermain pada akhir pusingan keenam pertempuran.

Rampas Tanah: Pilih satu ciri muka bumi dalam kawasan musuh. Miliki sekurang-kurangnya satu model peramah yang berada 3" daripada ciri tersebut pada akhir pusingan pertempuran keempat.

MEJA KEMENANGAN

Lempar	Kemenangan
1-2	Dirahmati: Anda boleh menukar keputusan satu dadu kepada keputusan yang anda pilih sekali semasa pertempuran.
3-4	Diinspirasikan: Anda boleh melempar semula semua lemparan yang gagal untuk satu unit dalam tentera anda dalam satu fasa pertempuran.
5-6	Dikuasakan: Tambah 1 kepada ciri Luka (Wounds) jeneral anda.

PUSINGAN PERTEMPURAN

Bala tentera yang kuat bertempur di tengah-tengah pertempuran darah dan bunyi gemeresik magik.

Warhammer: Age of Sigmar dimainkan dalam siri pusingan pertempuran, setiap satu dipecahkan kepada dua giliran - satu untuk setiap pemain. Pada permulaan setiap pusingan pertempuran, kedua-dua pemain akan melemparkan dadu, dan melempar sekali lagi jika seri. Pemain yang melempar mendapat jumlah tertinggi boleh memutuskan siapa yang mengambil giliran pertama dalam pusingan pertempuran itu. Setiap pusingan terdiri daripada fasa berikut:

- 1. Fasa Hero**
Membaca jampi dan menggunakan keupayaan hero.
- 2. Fasa Pergerakan**
Menggerakkan unit di seluruh medan pertempuran.
- 3. Fasa Menembak**
Menyerang dengan senjata misil (missile weapons).
- 4. Fasa Rempuh**
Kerah unit ke pertempuran.
- 5. Fasa Pertarungan**
Menyerbu dan menyerang dengan senjata huru-hara (melee weapons).
- 6. Fasa Kejutan Pertempuran**
Uji keberanian unit yang susut.

Setelah pemain pertama selesai gilirannya, pemain kedua mengambil giliran mereka. Setelah pemain kedua juga selesai, pusingan pertempuran berakhir dan yang baharu pula bermula.

KEUPAYAAN SEBELUM PERTEMPURAN

Beberapa warscroll membolehkan anda untuk menggunakan keupayaan 'selepas persiapan lengkap'. Keupayaan ini digunakan sebelum pusingan pertempuran pertama. Jika kedua-dua bala tentera mempunyai kebolehan seperti ini, kedua-dua pemain melemparkan dadu, melemparkan semula jika seri. Pemain yang melempar mendapat jumlah tertinggi boleh menggunakan kebolehan mereka terlebih dahulu, diikuti oleh pihak lawan.

FASA HERO

Sementara tentera semakin menghampiri, pemimpin mereka menggunakan kebolehan sihir, membuat korban kepada dewa, atau memberikan perintah secara lantang.

Dalam fasa hero anda, anda boleh menggunakan wizard dalam tentera anda untuk membaca jampi (lihat peraturan untuk wizard pada halaman akhir peraturan ini).

Di samping itu, unit lain dalam tentera anda mungkin mempunyai kebolehan warscroll mereka yang boleh digunakan dalam fasa hero. Secara umum, ini hanya boleh digunakan dalam fasa hero anda sendiri. Walau bagaimanapun, jika kebolehan mengatakan ia boleh digunakan dalam setiap fasa hero, maka ia boleh digunakan dalam fasa hero pihak lawan anda serta anda sendiri. Jika kedua-dua pemain boleh menggunakan kebolehan dalam fasa hero, pemain yang seterusnya dapat menggunakan mereka terlebih dahulu.

KEUPAYAAN PERINTAH

Dalam fasa hero, jeneral anda boleh menggunakan satu keupayaan perintah. Semua jeneral mempunyai keupayaan perintah Kehadiran Memberi Inspirasi dan sesetengah mempunyai lebih banyak lagi pada warscroll mereka.

Kehadiran Memberi Inspirasi: Pilih satu unit daripada tentera anda yang berada 12" daripada jeneral anda. Unit yang anda pilih tidak perlu mengambil ujian kejutan pertempuran sehingga fasa hero yang seterusnya anda.

FASA GERAKAN

Tanah bergeser dengan hentakan kaki yang berkawat semasa tentera yang bersaing untuk kedudukan.

Mulakan fasa gerakan anda dengan memilih salah satu daripada unit anda dan gerakkan setiap model dalam unit tersebut sehingga anda telah menggerakkan semua model yang anda mahu. Kemudian anda boleh memilih satu lagi unit untuk digerakkan, sehingga anda telah menggerakkan sebanyak unit yang anda mahu. Tiada model boleh digerakkan lebih daripada sekali dalam setiap fasa gerakan.

PERGERAKAN

Model boleh digerakkan dalam mana-mana arahan, kepada jarak dalam inci yang sama dengan atau kurang daripada ciri Gerak (Move) pada warscroll. Ia boleh digerakkan secara menegak untuk mendaki atau merentasi

pemandangan, tetapi tidak boleh digerakkan merentasi model lain. Tiada bahagian model boleh bergerak lebih jauh daripada ciri Gerak (Move) model.

MODEL MUSUH

When you move a model in the movement Apabila anda menggerakkan model dalam fasa pergerakan, anda tidak boleh bergerak 3" daripada mana-mana model musuh. Model daripada tentera anda adalah model mesra dan model daripada tentera pihak lawan adalah model musuh.

Unit memulakan fasa gerakan 3" daripada unit musuh boleh pegun atau berundur. Jika anda memilih untuk berundur, unit ini mesti menamatkan pergerakannya lebih daripada 3" jauh daripada semua unit musuh. Jika unit berundur, maka ia tidak boleh menembak atau menyerang kemudian (lihat di bawah).

BERLARI

Apabila anda memilih unit untuk bergerak dalam fasa gerakan, anda boleh mengisytiharkan yang ia akan berlari. Lemparkan dadu dan tambah keputusan kepada ciri Gerak (Move) untuk semua model dalam unit untuk fasa gerakan. Suatu unit yang berlari tidak boleh menembak atau menyerang kemudian.

TERBANG

Jika warscroll untuk model berkata bahawa model boleh terbang, ia boleh melepasi merentasi model dan pemandangan seolah-olah mereka tidak berada di sana. Ia masih tidak menamatkan pergerakan 3" daripada musuh dalam fasa gerakan, dan jika ia sudah berada 3" daripada musuh ia hanya boleh berundur atau kekal pegun.

FASA MENEMBAK

Badai kematian melanda pertempuran seperti anak panah jatuh menghujan dan mesin perang melontarkan muatan berbahaya.

Dalam fasa menembak, anda boleh menembak dengan model yang dilengkapi senjata peluru berpandu (missile weapons).

Pilih salah satu daripada unit anda. Anda tidak boleh memilih unit yang telah berlari atau berundur daripada giliran ini. Setiap model dalam unit menyerang dengan semua senjata peluru berpandu (missile weapons) yang dilengkapi (lihat Menyerang). Selepas semua model dalam unit menembak, anda boleh memilih unit lain untuk menembak, sehingga semua unit yang boleh menembak telah berbuat demikian.

FASA REMPUH

Laungan perang jeritan yang mengerikan, pahlawan membantingkan diri mereka ke dalam pertempuran untuk membunuh dengan pisau, tukul dan cakar.

Mana-mana unit anda yang berada 12" daripada musuh dalam fasa rempuh anda boleh membuat pergerakan rempuh. Pilih unit yang layak dan lemparkan dua dadu. Setiap model dalam unit boleh menggerakkan nombor ini dalam inci. Anda tidak boleh memilih unit yang berlari atau

berundur daripada giliran ini, atau berada 3" daripada musuh.

Model pertama yang anda gerakkan perlu tamat ½" daripada model musuh. Jika ini mustahil, rempuhan telah gagal dan tiada model dalam unit rempuhan boleh bergerak dalam fasa ini. Setelah anda menggerakkan semua model dalam unit, anda boleh memilih unit lain yang layak untuk membuat rempuhan, sehingga semua unit yang boleh merempuh telah berbuat demikian.

FASA PERTARUNGAN

Pembunuhan beramai-ramai menyelubungi medan pertempuran semasa tentera berperang menghapuskan satu sama lain.

Mana-mana unit yang telah merempuh atau mempunyai model yang berada 3" daripada unit musuh boleh menyerang dengan senjata huru-hara (melee weapons) dalam fasa pertarungan.

Pemain yang seterusnya memilih satu unit untuk diserang dengan, kemudian pemain lawan harus menyerang dengan satu unit dan seterusnya sehingga semua unit yang layak pada kedua-dua pihak telah menyerang setiap satu sekali. Jika satu bahagian melengkapkan semua serangannya terlebih dahulu, maka pihak yang lain melengkapkan semua serangan yang tinggal, satu demi satu unit. Tiada unit boleh dipilih untuk menyerang lebih daripada sekali dalam setiap fasa pertarungan. Serangan dipecahkan kepada dua langkah: pertama unit menyerbu, dan kemudian anda membuat serangan dengan model dalam unit.

Langkah 1: Apabila anda menyerbu, anda boleh menggerakkan setiap model dalam unit sehingga 3" ke arah model musuh yang paling dekat. Ini akan membolehkan model dalam unit untuk menghampiri musuh untuk menyerang mereka.

Langkah 2: Setiap model dalam unit menyerang dengan semua dengan senjata huru-hara (melee weapons) yang dilengkapi (lihat Menyerang).

FASA KEJUTAN PERTEMPURAN

Hati yang paling cekal boleh berasa kecut apabila ngeri pertempuran melanda mereka.

Dalam fasa kejutan pertempuran, kedua-dua pemain mesti mengambil ujian kejutan pertempuran untuk unit daripada tentera mereka yang mempunyai model yang terbunuh semasa giliran. Pemain yang tiba gilirannya diuji terlebih dahulu.

Untuk membuat ujian kejutan pertempuran, lemparkan dadu dan tambah bilangan model daripada unit yang telah terbunuh semasa giliran ini. Untuk setiap titik di mana jumlah melebihi ciri Keberanian (Bravery) yang paling tinggi dalam unit, satu model dalam unit tersebut mesti lari dan dikeluarkan daripada permainan. Tambah 1 pada ciri Keberanian (Bravery) yang digunakan untuk setiap 10 model yang berada dalam unit semasa ujian diambil.

Anda mesti memilih model yang lari daripada unit yang anda memerintah.

MENYERANG

Ayunan tukul terhadap musuh, membawa cedera parah.

Apabila unit menyerang, anda mesti memilih unit sasaran untuk serangan model dalam unit yang akan dilakukan, kemudian laksanakan semua serangan, dan akhir sekali kenakan sebarang kerosakan akibat pada unit sasaran.

Bilangan serangan suatu model boleh lakukan ditentukan oleh senjata yang dilengkapi. Pilihan senjata suatu model miliki disenaraikan dalam penerangannya di warscroll. Senjata peluru berpandu (missile weapons) boleh digunakan dalam fasa menembak dan senjata huru-hara (melee weapons) boleh digunakan dalam fasa pertarungan. Bilangan serangan yang boleh dibuat oleh model adalah sama dengan ciri Serangan (Attacks) untuk senjata yang boleh digunakannya.

MEMILIH SASARAN

Pertama, anda mesti memilih unit sasaran untuk serangan. Untuk menyerang unit musuh, suatu model musuh daripada unit itu mesti berada dalam jarak senjata serangan (iaitu dalam jarak maksimum, dalam inci, daripada Julat (Range) yang tersenarai untuk senjata yang melakukan serangan), dan boleh dilihat oleh penyerang (jika tidak pasti, membongkok dan lihat dari belakang model menyerang untuk melihat jika sasaran dapat dilihat). Bagi tujuan menentukan kebolehlihatan, model menyerang boleh melihat menerusi model lain dalam unitnya.

Jika model mempunyai lebih daripada satu serangan, anda boleh membahagikannya kepada unit sasaran berpotensi seperti yang anda mahu. Jika model memecahkan serangannya antara dua atau lebih unit musuh, selesaikan semua serangan terhadap satu unit sebelum beralih ke seterusnya.

MELAKUKAN SERANGAN

Serangan boleh dilakukan satu demi satu, atau, dalam sesetengah keadaan, anda boleh melemparkan dadu untuk menyerang bersama-sama. Turutan serangan berikut digunakan untuk melakukan serangan satu demi satu:

1. Lemparan Mengena (Hit): Lemparkan dadu. Jika lemparan adalah sama atau mengalahkan ciri Untuk Mengena (Hit) senjata serangan, maka ia mengena dan anda mesti membuat lemparan luka. Jika tidak, serangan gagal dan turutan serangan akan tamat.

2. Lemparan Luka (Wound): Lemparkan dadu. Jika lemparan adalah sama atau mengalahkan ciri Untuk Meluka (Wound), maka ia menyebabkan kerosakan dan pemain lawan mesti membuat lemparan menyelamat. Jika tidak, serangan akan gagal dan turutan serangan akan tamat.

3. Lemparan Penyelamat (Save): Pemain lawan melemparkan dadu, mengubah suai lemparan dengan menyerang ciri Membelah (Rend) senjata serangan. Contohnya, jika senjata mempunyai -1 ciri Membelah (Rend), maka 1 ditolak daripada lemparan menyelamat. Jika keputusan adalah sama atau mengalahkan ciri Penyelamat (Save) model dalam unit sasaran, luka diselamatkan dan turutan serangan berakhir. Jika tidak, serangan adalah berjaya, dan anda perlu menentukan kerosakan pada unit sasaran.

4. Menentukan Kerosakan (Damage):

Setelah semua serangan yang dibuat oleh unit telah dijalankan, setiap serangan yang berjaya mengakibatkan beberapa luka yang sama dengan ciri Kerosakan (Damage) senjata. Kebanyakan senjata mempunyai ciri Kerosakan (Damage) 1, tetapi sesetengah boleh menyebabkan 2 atau lebih luka, membolehkannya menyebabkan cedera parah kepada musuh yang paling kuat, atau membelah lebih daripada satu pihak lawan hanya dengan satu tumbukan!

Untuk melakukan beberapa serangan serentak, semua serangan mesti mempunyai ciri Untuk Mengena (Hit), Untuk Meluka (Wound), Membelah (Rend) dan Kerosakan (Damage) yang sama, dan mesti diarahkan kepada unit musuh yang sama. Jika ini merupakan keadaannya, lakukan semua lemparan menyerang pada masa yang sama, kemudian semua lemparan luka, dan akhirnya semua lemparan menyelamat; kemudian campurkan jumlah luka yang disebabkan.

MENYEBABKAN KEROSAKAN (DAMAGE)

Selepas semua serangan yang dibuat oleh unit telah dijalankan, pemain yang memerintah unit sasaran menguntukkan sebarang luka yang dikenakan pada model daripada unit yang mereka anggap sesuai (model tidak perlu berada dalam jarak atau boleh dilihat oleh unit menyerang). Semasa mengakibatkan kerosakan, jika anda menguntukkan luka pada model, anda mesti terus menguntukkan luka pada model tersebut sehingga ia terbunuh, atau tiada lagi luka dapat diuntukkan.

Setelah bilangan luka yang dialami oleh model semasa pertempuran adalah sama dengan ciri Luka (Wounds), model akan terbunuh. Letakkan model yang terbunuh pada satu bahagian - ia dikeluarkan daripada permainan. Beberapa warscroll termasuk kebolehan yang membolehkan luka dipulihkan. Luka yang telah pulih tidak lagi memberi sebarang kesan. Anda tidak boleh menyembuhkan luka pada model yang telah terbunuh.

LUKA FANA

Beberapa serangan menyebabkan luka fana. Jangan buat lemparan menyerang, luka atau menyelamatkan untuk luka fana - hanya untkan luka pada model daripada unit sasaran seperti dijelaskan di atas.

PERLINDUNGAN

Jika semua model dalam unit berada dalam atau di atas ciri muka bumi, anda boleh menambah 1 kepada semua lemparan menyelamat untuk unit itu untuk mewakili perlindungan yang mereka terima daripada muka bumi. Pengubah suai ini tidak digunakan dalam fasa pertarungan jika unit yang anda menyelamat membuat gerakan serangan dalam giliran yang sama.

WIZARD

Dunia ini penuh dengan magik, sumber kuasa meluap-luap bagi mereka yang cerdik menggunakannya.

Sesetengah model dikenali sebagai wizard pada warscroll mereka. Anda boleh menggunakan wizard untuk membaca jampi dalam fasa hero anda, dan juga boleh menggunakannya untuk merungkai jampi dalam fasa hero lawan anda. Bilangan jampi wizard cuba gunakan untuk membaca atau merungkai setiap dijelaskan secara terperinci pada warscroll.

MEMBACA JAMPI

Semua wizard boleh menggunakan jampi seperti dijelaskan di bawah, serta mana-mana jampi yang disenaraikan pada warscroll mereka. Wizard hanya boleh cuba membaca satu jampi sekali setiap giliran.

Untuk membaca jampi, lemparkan dua dadu. Jika jumlah adalah sama atau melebihi nilai membaca jampi, jampi berjaya dibaca.

Jika jampi dibaca, pemain lawan boleh memilih mana-mana satu daripada satu wizard mereka yang berada 18" daripada penjampi dan dapat melihat mereka, dan cuba merungkai jampi sebelum kesannya dikenakan. Untuk merungkai jampi, lemparkan dua dadu. Jika lemparan melebihi lemparan yang digunakan untuk menjampi, maka kesan jampi diungkai. Hanya satu percubaan boleh dibuat untuk merungkai jampi.

BOLT MISTERI

Bolt Misteri mempunyai nilai jampi 5. Jika berjaya, pilih satu unit musuh yang berada 18" daripada penjampi, dan boleh dilihat. Unit yang anda pilih mengalami luka fana D3.

PELINDUNG MISTIK

Pelindung Mistik mempunyai nilai jampi 6. Jika berjaya, pilih penjampi, atau unit yang mesra yang berada 18" daripada penjampi dan boleh dilihat. Anda boleh tambah 1 kepada semua lemparan menyelamat untuk unit yang anda pilih sehingga mula fasa hero anda seterusnya.

PERATURAN PALING PENTING

Dalam permainan terperinci dan meluas seperti *Warhammer: Age of Sigmar*, kadang kala anda tidak pasti bagaimana menyelesaikan suatu situasi yang timbul ketika bermain. Apabila ini berlaku, berbual sebentar bersama pihak lawan anda, dan gunakan penyelesaian yang bijak untuk anda berdua (atau yang paling menyeronokkan!). Jika tiada penyelesaian ditemui, anda berdua perlu melemparkan dadu, dan sesiapa yang mendapat lemparan yang lebih tinggi akan dapat memilih apa yang akan berlaku. Kemudian anda boleh terus berlawan