



Warhammer: Age of Sigmar geeft je de leiding over een leger van machtige krijgers, monsters en oorlogstuig. Deze regelset bevat alles wat je moet weten om te kunnen strijden in vreemde en magische werelden, om krachtige magie te ontketenen, de hemel te verduisteren met pijlen en je vijanden te vermorzelen in een bloedige strijd!

DE LEGERS

Voordat de strijd begint, roepen de rivaliserende krijgsheren hun sterkste strijders bijeen.

Voor je kunt spelen, moet je eerst je leger samenstellen uit de miniaturen in je verzameling. Legers kunnen zo groot zijn als je wilt en je kunt zo veel modellen uit je verzameling gebruiken als je wilt. Hoe meer eenheden je inzet, hoe langer het spel duurt en hoe spannender de strijd wordt! Een spel met ongeveer honderd miniaturen per kant duurt gemiddeld ongeveer een avond.

WARSCROLLS EN EENHEDEN

Alle modellen worden beschreven in warscrolls (strijdrollen), waarin alle regels staan voor het gebruik van de modellen in het spel. Je hebt warscrolls nodig voor de modellen die je wilt gebruiken.

Modellen vechten in eenheden. Een eenheid kan een of meerdere modellen bevatten, maar geen modellen die verschillende warscrolls gebruiken. Een eenheid moet worden opgesteld en elk soort zet voltooiën als één groep, waarbij alle modellen maximaal 1 inch van ten minste een ander model van hun eenheid blijven. Als een eenheid om wat voor reden dan ook verspreid raakt tijdens een gevecht, moet zij zich bij de eerstvolgende zet hergroeperen.

OORLOGSTUIG

Om een gevecht te kunnen leveren, heb je een meetlint en een paar dobbelstenen nodig.

Afstanden in *Warhammer: Age of Sigmar* worden gemeten in inches ("), tussen de dichtstbijzijnde punten van de modellen of eenheden waartussen je meet. Je kunt afstanden meten wanneer je wilt. De voet van een model wordt niet als een onderdeel van het model gezien –het zorgt er alleen voor dat het model blijft staan – dus tel dat niet mee als je de afstand opmeet.

Warhammer: Age of Sigmar gebruikt een zeszijdige dobbelsteen (soms afgekort tot D6). Als een regel vereist dat je met een D3 gooit, gooi dan een dobbelsteen en halveer het aantal, waarbij je halven naar boven afrondt. Bij sommige regels is het toegestaan een dobbelsteenworp over te doen, wat betekent dat je sommige of alle dobbelstenen opnieuw mag gooien. Je kunt een dobbelsteen nooit meer dan één keer opnieuw gooien en opnieuw gooien gebeurt voordat (eventuele) aanpassingen van de worp worden uitgevoerd.

HET STRIJDPERK

Be they pillars of flame, altars of brass or haunted ruins, the realms are filled with strange sights and deadly obstacles.

Gevechten in *Warhammer: Age of Sigmar* worden gevoerd in oneindig veel spannende landschappen in de Sterfelijke werelden, van desolate vulkanische vlaktes en verraderlijke luchttempels tot weelderige oerwouden en cyclopische ruïnes. Alles is in de greep van Chaos en elk land wordt geteisterd door oorlog. Deze uitzinnige fantasielandschappen komen altijd tot leven als je *Warhammer: Age of Sigmar* speelt.

De tafel en landschapselementen die je gebruikt, vormen je strijdperk. Een strijdperk kan elk plat oppervlak zijn waarop het model kan staan, bijvoorbeeld een eettafel of de vloer, en kan elke vorm en grootte hebben, zolang het maar groter is dan 90 bij 90 cm.

Eerst moet je bepalen in welk van de zeven Sterfelijke werelden het gevecht plaatsvindt. Je kunt bijvoorbeeld besluiten dat je gevecht plaatsvindt in de wereld van vuur. Soms moet je dat weten om bepaalde vaardigheden te kunnen gebruiken. Als je het niet eens wordt over de wereld, gooi dan met de dobbelsteen. Wie het hoogste gooit, mag kiezen.

De beste gevechten worden geleverd in schitterend ontworpen en gebouwde landschappen, maar het maakt niet uit of je heel veel landschapselementen hebt of maar een paar. Een goede richtlijn is minimaal 1 element per oppervlak van 60 bij 60 cm, maar minder mag ook en meer kan het gevecht heel interessant maken.

Om je te helpen beslissen waar je je landschapselementen wilt plaatsen, kun je twee dobbelstenen gooien en het aantal ogen optellen voor elke oppervlakte van 60 bij 60 cm van je strijdperk en de onderstaande tabel raadplegen:

Worp	Terreinelementen
2-3	Geen terreinelementen.
4-5	2 terreinelementen.
6-8	1 terreinelement.
9-10	2 terreinelementen.
11-12	Kies uit 0 tot 3 terreinelementen.

MYSTERIEUZE LANDSCHAPPEN

De landschappen van de Sterfelijke werelden kunnen je krijgers helpen, maar ook hinderen. Tenzij anders aangegeven, kan een model over landschapselementen heen, maar niet erdoorheen. Je kunt dus niet door een muur heen, maar je kunt je model er wel op of overheen laten klimmen. Als je al je landschapselementen hebt geplaatst, gooi je de dobbelsteen volgens de volgende tabel of kies je een regel daaruit voor elk terreinelement:

DE TABEL VOOR LANDSCHAPSELEMENTEN

Worp Landschapselement

- 1 Verdoemd:** Als een van je eenheden binnen 3" van dit landschapselement is in je Hero-fase, kun je besluiten dat een van hen zich opoffert. Als je dat doet, raakt de eenheid dodelijk gewond met D3, maar kun je 1 optellen bij alle trefferworpen voor de eenheid tot je volgende Hero-fase.
- 2 Geheimzinnig:** Tel 1 op bij het resultaat van je worpen voor het uitspreken of opheffen van spreuken door Wizards (tovenaars) binnen 3" van dit landschapselement.
- 3 Inspirerend:** Tel 1 op bij het kenmerk moed [Bravery] van alle eenheden binnen 3" van dit landschapselement.
- 4 Dodelijk:** Gooi een dobbelsteen voor elk model dat een verplaatsing of aanval uitvoert die over dit landschapselement heen gaat of erop eindigt. Als je 1 gooit, wordt het model gedood.
- 5 Mystiek:** Gooi in je Hero-fase een dobbelsteen voor elk van je eenheden die binnen 3" van dit landschapselement staat. Als je 1 gooit, raakt de eenheid in de war en kan hij niet worden geselecteerd om spreuken uit te spreken, te verplaatsen of aan te vallen tot je volgende Hero-fase. Als je 2-6 gooit, is de eenheid betoverd en kun je mislukte verwondingsworpen voor de eenheid opnieuw gooien tot je volgende Hero-fase.
- 6 Sinister:** Al je eenheden die minder dan 3" van dit landschapselement staan in je Hero-fase boezemen angst in tot je volgende Hero-fase. Trek 1 af van het kenmerk moed [Bravery] van alle vijandige eenheden die binnen 3" van een of meer eenheden die angst inboezemen staan.

DE STRIJD BEGINT

Het dondert onheilspellend als de legers naar het slagveld trekken.

Je bent nu klaar voor de strijd, maar voordat die losbarst, moet je je legers opstellen voor het naderende gevecht.

OPSTELLING

Voordat ze hun legers opstellen, gooien beide spelers een dobbelsteen. Bij een gelijke worp gooien ze opnieuw. De speler die het hoogste gooit, moet het strijdperk in twee gelijke helften verdelen. De tegenstander kiest vervolgens een helft als zijn territorium. Een paar voorbeelden daarvan zijn hieronder weergegeven.



De spelers stellen dan om de beurt eenheden op, een tegelijk. De speler die het hoogst had gegooid mag beginnen. De modellen moeten in het eigen territorium worden opgesteld, meer dan 12" van het vijandige territorium.

Je kunt eenheden blijven opstellen tot je alle eenheden die je in deze veldslag wilt laten vechten hebt opgesteld of tot je geen ruimte meer over hebt. Dit is jouw leger. Tel het aantal modellen in je leger. Dat kan later handig zijn. Eventuele overgebleven eenheden houd je achter als reserve. Ze spelen geen rol, tenzij het lot anders beslist.

De tegenstander kan doorgaan met eenheden opstellen. Als hij of zij klaar is, is de opstelling voltooid. De speler die als eerste klaar is met de opstelling kiest altijd wie als eerste aan de beurt is in de eerste ronde van de strijd.

DE GENERAAL

Zodra je al je eenheden hebt opgesteld, wijs je een van je opgestelde modellen aan als je generaal. Je generaal kan bevelen geven, zoals is beschreven in de regels voor de Hero-fase hiernaast.

GLORIEUZE OVERWINNING

De gevechten in de Sterfelijke wereld zijn hard en meedogenloos. Ze worden gestreden tot het bittere eind, als de ene partij de overwinning kan opeisen omdat hij zijn vijand heeft vernietigd en er geen vijandige modellen meer op het slagveld staan. De overwinnaar kan onmiddellijk een **grote overwinning** en de bijbehorende roem en triomf opeisen, terwijl de verliezer moet afdruipen om zijn wonden te likken en de schaamte van de mislukking te boven te komen.

Als het niet mogelijk is gebleken de strijd tot het eind uit te vechten of als de uitslag niet duidelijk is, kan er een soort uitslag worden berekend door het aantal modellen dat uit het spel is verwijderd te vergelijken met het aantal dat oorspronkelijk was opgesteld voor elk leger. Door deze uit te drukken als percentages, is de winnaar eenvoudig te bepalen. Zo'n overwinning kan alleen worden opgeëist als een **kleine overwinning**. Als de ene speler bijvoorbeeld 75% van zijn oorspronkelijke modellen is kwijtgeraakt en de andere speler 50%, kan de speler die maar 50% is kwijtgeraakt een kleine overwinning opeisen.

Modellen die tijdens het spel aan je leger zijn toegevoegd (bijvoorbeeld door oproepingen, versterkingen, reïncarnatie enzovoort) tellen niet mee voor het aantal modellen in het leger, maar moeten wel tot de gesneuvelden worden gerekend.

SUDDEN DEATH-OVERWINNINGEN

Soms kan een speler proberen een sudden death-overwinning te behalen. Als het ene leger een derde meer modellen heeft dan het andere, kan de speler die in de minderheid is een doelstelling uit de sudden death-tabel kiezen nadat de generaals zijn aangewezen. Er kan onmiddellijk een **grote overwinning** worden opgeëist als de speler die in de minderheid is de doelstelling behaalt.

TRIOMFEN

Nadat er een sudden death-doelstelling is gekozen, gooi je, als je leger in de vorige veldslag een grote overwinning heeft behaald, een dobbelsteen en zoek je het resultaat op in de tabel rechts.

DE SUDDEN DEATH-TABEL

Vermoorden: De vijandige speler kiest een eenheid met het keyword (sleutelwoord) **HERO** (held), **WIZARD** (tovenaar), **PRIEST** (priester) of **MONSTER** in zijn leger. Dood de eenheid die is gekozen.

Verzwakken: De vijandige speler kiest een eenheid met vijf of meer modellen in zijn leger. Dood de eenheid die is gekozen.

Volhouden: Zorg dat ten minste één model dat aan het begin van de strijd op het slagveld stond aan het eind van de zesde ronde nog in het spel is.

Terrein veroveren: Kies een terreinelement in het vijandige territorium. Zorg dat er ten minste één model uit jouw kamp binnen 3" van dat element staat aan het eind van de vierde gevechtsronde.

DE TRIOMFTABEL

Worp Triomf

- 1-2 Gezegend:** Je kunt het resultaat van één dobbelsteen naar wens aanpassen tijdens de strijd.
- 3-4 Geïnspireerd:** Je kunt alle mislukte trefferworpen voor één eenheid in je leger opnieuw gooien in één gevechtsfase.
- 5-6 Versterkt:** Tel 1 op bij het kenmerk verwondingen [Wounds] van je generaal.

GEVECHTSRONDEN

Machtige legers treffen elkaar tussen bloedspetters en vonken van magie.

Warhammer: Age of Sigmar wordt gespeeld in een reeks gevechtsronden, die elk zijn verdeeld in twee beurten – een voor elke speler. Aan het begin van elke gevechtsronde gooien beide spelers een dobbelsteen. Bij een gelijke worp gooien ze opnieuw. De speler die het hoogst gooit, bepaalt wie in die gevechtsronde als eerste aan de beurt is. Elke beurt bestaat uit de volgende fasen:

1. Hero-fase

Gebruik spreuken en heldenvaardigheden.

2. Verplaatsingsfase

Verplaats eenheden over het slagveld.

3. Schietfase

Val aan met schietwapens [Missile Weapons].

4. Bestormingsfase

Bestorm de eenheden op het slagveld.

5. Gevechtsfase

Kom dichterbij en val aan met handwapens [Melee Weapons].

6. Traumafase

Test de moed van getroffen eenheden.

Zodra de beurt van de eerste speler is gespeeld, is de tweede speler aan de beurt. Als de tweede speler ook klaar is, is de gevechtsronde voorbij en begint er een nieuwe.

VAARDIGHEDEN VOOR HET GEVECHT BEGINT

Sommige warscrolls geven je vaardigheden die je kunt gebruiken voordat de opstelling is voltooid. Deze vaardigheden gebruik je voor de eerste gevechtsronde. Als beide legers zulke vaardigheden hebben, gooien ze allebei de dobbelsteen. Bij een gelijke worp wordt opnieuw gegooid. De speler die het hoogst gooit, mag zijn vaardigheid als eerste gebruiken. Daarna mag de tegenspeler.

HERO-FASE

Als de legers elkaar naderen, gebruiken hun leiders magische krachten, brengen ze offers aan de goden of schreeuwen ze bevelen.

In je Hero-fase kun je de wizards in je leger gebruiken om spreuken uit te spreken. (Zie de regels voor wizards op de laatste pagina van deze regelset.)

Daarnaast kunnen andere eenheden in je leger vaardigheden op hun warscrolls hebben die in de Hero-fase kunnen worden gebruikt. In het algemeen kun je die alleen gebruiken in je eigen Hero-fase. Als echter is aangegeven dat een vaardigheid in elke Hero-fase kan worden gebruikt, kun je hem in de Hero-fase van je tegenstander en in die van jezelf gebruiken. Als beide spelers vaardigheden kunnen gebruiken in een Hero-fase, mag de speler die aan de beurt is als eerste al zijn vaardigheden gebruiken.

COMMANDOVAARDIGHEID

In je Hero-fase kan je generaal één commandovaardigheid gebruiken. Alle generaals hebben de commandovaardigheid *Inspirerende aanwezigheid* en sommige kunnen er meerdere op hun warscroll hebben.

Inspirerende aanwezigheid: Kies een eenheid van je leger die binnen 12" van je generaal staat. De eenheid die je kiest, hoeft geen traumatests te ondergaan tot je volgende Hero-fase.

VERPLAATSINGSFASE

De marcherende soldaten doen de grond schudden als ze hun posities innemen.

Begin je verplaatsingsfase door een van je eenheden te kiezen en elk model in die eenheid te verplaatsen tot je alle gewenste modellen hebt verplaatst. Je kunt dan nog een eenheid kiezen om te verplaatsen, tot je zoveel eenheden hebt verplaatst als je wilt. Je kunt een model slechts één keer verplaatsen in elke verplaatsingsfase.

VERPLAATSEN

Een model kan in elke richting worden verplaatst over een afstand in inches die gelijk is aan of kleiner is dan het kenmerk verplaatsing [Move] op de bijbehorende warscroll. Het kan verticaal worden verplaatst om op of over landschapselementen te klimmen, maar het kan niet over andere modellen heen. Geen enkel deel van het model mag verder worden verplaatst dan het kenmerk verplaatsing [Move] van het model.

VIJANDIGE MODELLEN

Als je een model verplaatst in de verplaatsingsfase, moet je minimaal 3" afstand houden van vijandige modellen. Modellen uit jouw leger zijn bevriende modellen en modellen uit het leger van je tegenstander zijn vijandige modellen.

Eenheden die aan het begin van de verplaatsingsfase minder dan 3" van een vijandige eenheid staan, kunnen blijven staan of zich terugtrekken. Als je besluit je terug te trekken, moet de eenheid verder dan 3" van alle vijandige eenheden terechtkomen. Als een eenheid zich terugtrekt, kan hij later in die beurt niet meer schieten of aanvallen. (Zie hieronder.)

RENNEN

Als je een eenheid kiest om te verplaatsen in de verplaatsingsfase, kun je besluiten dat die gaat rennen. Gooi een dobbelsteen en tel het aantal ogen op bij het kenmerk verplaatsing [Move] van alle modellen in de eenheid voor de verplaatsingsfase. Een eenheid die rent, kan later in die beurt niet schieten of aanvallen.

VLIEGEN

Als in de warscroll van een model staat dat het kan vliegen, kan het over modellen en landschapselementen heen gaan alsof die er niet zijn. Ze mogen nog steeds niet minder dan 3" van een vijand terechtkomen in de verplaatsingsfase en als ze al op minder dan 3" staan, mogen ze alleen teugtrekken of blijven staan.

SCHIETFASE

Een dodelijke storm breekt uit boven de strijd. Het regent pijlen en de oorlogsmachines spuwen hun dodelijke lading.

In je schietfase kun je schieten met modellen die schietwapens [Missile Weapons] hebben.

Kies een van je eenheden. Een eenheid die in deze beurt heeft gerend of zich heeft teruggetrokken mag je niet kiezen. Elk model in de eenheid valt aan met alle schietwapens [Missile Weapons] die het heeft. (Zie aanvallen.) Nadat alle modellen in de eenheid hebben geschoten, kun je een andere eenheid kiezen om mee te schieten, tot alle eenheden die kunnen schieten dat hebben gedaan.

AANVALSFASE

Ijzingevekkende strijdkreten weerklinken als de krijgers hun vijanden te lijf gaan met zwaard, hamer en klauw.

Elke eenheid die minder dan 12" van de vijand staat in je aanvalsfase kan een aanval uitvoeren. Kies een geschikte eenheid en gooi twee dobbelstenen. Elk model in de eenheid kan dat aantal inches worden verplaatst. Je mag geen eenheid kiezen die in deze beurt heeft gerend of zich heeft teruggetrokken of die minder dan 3" van de vijand staat.

Het eerste model dat je verplaatst, moet minder dan ½" van een vijandig model eindigen. Als dat niet kan, is de aanval mislukt en mogen er geen modellen van de aanvallende eenheid verplaatst worden in deze fase. Zodra je alle modellen in de eenheid hebt verplaatst, kun je een andere geschikte eenheid kiezen om mee aan te vallen, tot alle eenheden die kunnen aanvallen dat hebben gedaan.

GEVECHTSFASE

De strijdende legers gaan elkaar te lijf en zaaien dood en verderf op het slagveld.

Elke eenheid die heeft aangevallen of die modellen heeft die minder dan 3" van een vijandige eenheid staan, kan in de gevechtsfase aanvallen met handwapens [Melee Weapons].

De speler die aan de beurt is, kiest een eenheid om mee aan te vallen. Daarna moet de andere speler aanvallen met een eenheid, enzovoort, tot alle eenheden aan beide kanten die kunnen aanvallen dat hebben gedaan. Als een van de partijen eerder al zijn aanvallen heeft uitgevoerd, voltooit de andere partij al zijn resterende aanvallen achter elkaar. Je kunt een model slechts één keer laten aanvallen in elke gevechtsfase. Een aanval is verdeeld in twee stappen: eerst nadert de eenheid en dan val je aan met de modellen in die eenheid.

Stap 1: Als je nadert, kun je elk model in de eenheid maximaal 3" naar het dichtstbijzijnde vijandige model verplaatsen. Zo kunnen de modellen in de eenheid dichter bij de vijand komen om te kunnen aanvallen.

Stap 2: Elk model in de eenheid valt aan met alle handwapens [Melee Weapons] die het heeft. (Zie aanvallen.)

TRAUMAFASE

Zelfs de dapperste strijder is soms niet opgewassen tegen de verschrikkingen van de strijd.

In de traumafase moeten beide spelers traumatests ondergaan voor eenheden in hun leger waarvan modellen zijn gedood tijdens die beurt. De speler die aan de beurt is, wordt als eerste getest.

Om een traumatest te doorlopen, gooi je een dobbelsteen en tel je het aantal modellen van de eenheid dat tijdens de beurt is gedood erbij op. Voor elk punt dat het totaal hoger is dan het hoogste kenmerk moed [Bravery] in de eenheid moet één model van die eenheid vluchten en het spel verlaten. Tel 1 op bij het gebruikte kenmerk moed [Bravery] voor elke 10 modellen die deel uitmaken van de eenheid als de test wordt uitgevoerd.

Je moet kiezen welke modellen de eenheden die jij aanvoert moeten verlaten.

AANVALLEN

De vijand wordt hard geraakt en bloedig verwond.

Als een eenheid aanvalt, moet je eerst de eenheden kiezen die het doelwit worden van de aanvallen van je eenheid en vervolgens die eenheden schade toebrengen.

Het aantal aanvallen dat een model kan uitvoeren wordt bepaald door de wapens die het draagt. De wapenopties van een model zijn vermeld in de omschrijving ervan op de warscroll. Schietwapens [Missile Weapons] kunnen worden gebruikt in de schietfase en handwapens [Melee Weapons] in de gevechtsfase. Het aantal aanvallen dat een model kan uitvoeren is gelijk aan het kenmerk aanvallen [Attacks] van de wapens die het kan gebruiken.

DOELWITTEN KIEZEN

Eerst moet je de eenheden kiezen die je wilt aanvallen. Om een vijandige eenheid te kunnen aanvallen, moet een vijandig model uit die eenheid binnen het bereik van het aanvalswapen zijn (d.w.z. de maximale afstand, in inches, van het bereik [Range] dat is vermeld voor het wapen waarmee wordt aangevallen) en zichtbaar zijn voor de aanvallen. (Als je dat niet zeker weet, hurk dan en kijk van achter het aanvallende model of het doelwit zichtbaar is.) Om de zichtbaarheid te bepalen, gaan we ervan uit dat een aanvallend model door andere modellen van zijn eenheid heen kan kijken.

Als een model meer dan één aanval heeft, kun je die als je wilt verdelen over verschillende doelwiteenheden. Als een model een aanval verdeelt over twee of meer vijandige eenheden, moet je eerst alle aanvallen op één eenheid afronden voordat je doorgaat met de volgende.

AANVALLEN UITVOEREN

Aanvallen kunnen een voor een worden uitgevoerd, maar in sommige gevallen kun je ook één keer met de dobbelsteen gooien voor alle aanvallen samen. De volgende aanvalsreeks wordt gebruikt om aanvallen een voor een uit te voeren:

1. Trefferworp [Hit] Gooi een dobbelsteen. Als de worp gelijk is aan of hoger is dan het kenmerk raken [Hit] van het aanvallende wapen, treft het wapen doel en moet je een verwondingsworp gooien. Zo niet, dan is de aanval mislukt en eindigt de aanvalsreeks.

2. Verwondingsworp [Wound]: Gooi een dobbelsteen. Als de worp gelijk is aan of hoger is dan het kenmerk verwonding [Wound] van het aanvallende wapen, brengt het wapen schade toe en moet de tegenstander een reddingsworp gooien. Zo niet, dan is de aanval mislukt en eindigt de aanvalsreeks.

3. Reddingsworp [Save]: De tegenstander gooit een dobbelsteen en past de worp aan met het kenmerk intensiteit [Rend] van het aanvallende wapen. Als een wapen bijvoorbeeld een kenmerk intensiteit [Rend] van -1 heeft, moet je 1 aftrekken van de reddingsworp. Als het resultaat gelijk is aan of meer is dan het kenmerk redden

[Save] van de modellen in de doelwiteenheid, wordt de gewonde gered en eindigt de aanvalsreeks. Zo niet, dan is de aanval succesvol en moet je de schade aan de aangevallen eenheid bepalen.

4. Schade [Damage] bepalen: Zodra alle aanvallen door een eenheid zijn uitgevoerd, brengt iedere succesvolle aanval een aantal verwondingen toe dat gelijk is aan het kenmerk schade [Damage] van het wapen. De meeste wapens hebben een kenmerk schade [Damage] van 1, maar sommige veroorzaken 2 of meer verwondingen, waardoor ze zelfs de sterkste vijanden ernstig verwonden of in één klap meerdere tegenstanders vellen!

Om meerdere aanvallen tegelijk uit te voeren, moeten alle aanvallen dezelfde kenmerken hebben voor raken [Hit], verwonding [Wound], intensiteit [Rend] en schade [Damage] en gericht zijn op dezelfde vijandige eenheid. Als dat het geval is, gooi je eerst alle trefferworpen tegelijk, daarna alle verwondingsworpen en tot slot alle reddingsworpen. Tel dan het totale aantal toegebrachte verwondingen op.

SCHADE [DAMAGE] TOEBRENGEN

Als alle aanvallen door een eenheid zijn uitgevoerd, kent de speler die de doelwiteenheid aanvoert naar wens de eventuele verwondingen die zijn toegebracht aan de modellen van de eenheid toe. (De modellen hoeven niet binnen bereik of in het zicht van de aanvallende eenheid te staan.) Als je in het geval van schade een verwonding toekent aan een model, moet je verwondingen aan dat model blijven toekennen tot het is gedood of tot er geen verwondingen meer zijn om toe te kennen.

Zodra het aantal verwondingen dat een model heeft geleden gelijk is aan het kenmerk verwondingen [Wounds] van dat model, is het gedood. Zet het gedode model opzij. Het wordt verwijderd uit het spel. Sommige warscrolls bevatten vaardigheden om verwondingen te genezen. Een genezen verwonding heeft geen effect meer. Je kunt geen verwondingen van een gedood model genezen.

DODELIJKE VERWONDINGEN

Sommige aanvallen brengen dodelijke verwondingen toe. Treffer-, verwondings- en reddingsworpen zijn niet nodig voor een dodelijke verwonding. Ken gewoon de verwondingen toe aan modellen van de getroffen eenheid zoals hierboven is beschreven.

DEKKING

Als alle modellen van een eenheid in of op een terreinelement staan, kun je 1 optellen bij alle reddingsworpen voor die eenheid om rekening te houden met de dekking van het terrein. Deze aanpassing geldt niet in de gevechtsfase als de eenheid die je wilt redden in dezelfde beurt een aanval heeft uitgevoerd.

WIZARDS

De werelden gonzen van de magie, een bruisende bron van kracht voor degenen die weten hoe ze hem moeten gebruiken.

In de warscrolls van sommige modellen staat vermeld dat ze wizards (tovenars) zijn. Met een wizard kun je spreuken gebruiken in je Hero-fase en je kunt er ook spreuken mee ongedaan maken in de Hero-fase van je tegenstander. Het aantal spreuken dat een wizard kan proberen uit te spreken of op te heffen staat op zijn warscroll.

SPREUKEN GEBRUIKEN

Alle wizards kunnen de hieronder beschreven spreuken gebruiken, plus eventuele spreuken die op hun warscroll staan. Een wizard kan maar één keer per beurt proberen een spreuk te gebruiken.

Om een spreuk te gebruiken, gooi je twee dobbelstenen. Als het totaal gelijk is aan of groter is dan de gebruikswaarde van de spreuk, wordt de spreuk met succes gebruikt.

Als een spreuk wordt uitgesproken, kan de andere speler een van zijn wizards kiezen die binnen 18" van de uitsprekende wizard staat en hem kan zien om te proberen de spreuk ongedaan te maken voordat hij effect heeft. Om een spreuk ongedaan te maken, gooi je twee dobbelstenen. Als de worp hoger is dan de worp waarmee de spreuk is uitgesproken, worden de effecten van de spreuk teniet gedaan. Er kan slechts één poging worden gedaan om een spreuk ongedaan te maken.

GEHEIMZINNIGE FLITS

De geheimzinnige flits heeft een gebruikswaarde van 5. Als hij met succes is gebruikt, kies je een vijandige eenheid binnen 18" van de uitspreker die zichtbaar is voor hem. De eenheid die je kiest, lijdt D3 dodelijke verwondingen.

MYSTIEK SCHILD

Het mystieke schild heeft een gebruikswaarde van 6. Als het met succes is gebruikt, kies je de uitspreker of een bevriende eenheid binnen 18" van de uitspreker die zichtbaar is voor hem. Je kunt 1 optellen bij alle reddingsworpen voor de gekozen eenheid tot je volgende Hero-fase begint.

DE BELANGRIJKSTE REGEL

In een spel dat zo gedetailleerd en uitgebreid is als *Warhammer: Age of Sigmar* kan het voorkomen dat je soms niet precies weet wat je moet doen in een situatie die is ontstaan in het spel. Als dat gebeurt, overleg dan kort met je tegenstander en kies de oplossing die jullie beiden het meest logisch (of het leukst!) vinden. Komen jullie er niet uit, dan gooi je met de dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag kiezen wat er gebeurt. Daarna kan het gevecht weer verdergaan!