



*Warhammer: Age of Sigmar*-spillet gir deg kommando over en hær med sterke krigere, monstre og krigsmaskiner. Dette regelarket inneholder alt du trenger å vite for å utkjempes slag i underlige og trolldomsaktige riker, slippe løs mektig magi, mørklegge himmelen med piler og knuse fiendene i blodig kamp!

## HÆRENE

*For konflikten begynner, samler de rivaliserende krigsherrene sine sterkeste krigere.*

For å spille må du først samle en hær fra miniatyrene i samlingen din. Hæren kan være så stor du vil, og du kan bruke så mange modeller fra samlingen du vil. Jo flere du bestemmer deg for å bruke, jo lenger vil spillet vare, og jo mer spennende vil det bli! Et spill med rundt hundre miniatyrer på hver side vil vanligvis vare i ca. en kveld.

## WARSCROLL-SKRIFTRULLER OG ENHETER

Alle modellene beskrives av warscroll-skriftruller, som inneholder alle reglene for å bruke dem i spillet. Du trenger warscroll-skriftruller for modellene du ønsker å bruke.

Modeller kjemper i enheter. En enhet kan bestå av en eller flere modeller, men kan ikke inneholde modeller som bruker forskjellige warscroll-skriftruller. En enhet må settes opp og avslutte alle slags trekk som en enkelt gruppe modeller, hvor alle modellene må være innenfor 1" fra minst én annen modell fra samme enhet. Hvis en enhet av en eller annen grunn splittes i løpet av et slag, må den omgrupperes neste gang den flytter.

## KRIGSVERKTØY

For å utkjempes et slag, trenger du et målebånd og et par terninger.

Avstander i *Warhammer: Age of Sigmar*-spillet måles i tommer ("), mellom de nærmeste punktene til modellene eller enhetene du måler til og fra. Du kan måle avstander når du måtte ønske. En modells base anses ikke som en del av modellen, den er bare der for å hjelpe modellen å stå oppreist. Basen skal derfor ikke inkluderes når man måler avstander.

*Warhammer: Age of Sigmar*-spillet bruker seksidede terninger (noen ganger forkortet til D6). Hvis en regel krever at du kaster en D3, kaster du en terning og halverer totalen. Desimaltall avrundes oppover. Noen regler lar deg kaste en terning om igjen, noe som betyr at du får kaste noen eller alle terningene igjen. Du kan aldri kaste en terning om igjen mer enn én gang, og omkast skjer før eventuelle modifikasjoner påføres terningkastet.

## SLAGMARKEN

*Enten det er ildsøyler, altere av messing eller hjemsokte ruiner – rikene er fylt med underlige syn og dødelige hindringer.*

Slag i *Warhammer: Age of Sigmar*-spillet utkjempes over en uendelig rekke spennende landskaper i de jordiske rikene, fra øde, vulkanske sletter og lumske, høye templer til frodige jungler og kyklopiske ruiner. Det råder kaos over alt, og alle land er berørt av krigens ødeleggelser. Disse svært fantasifulle landskapene gjenskapes hver gang du spiller *Warhammer: Age of Sigmar*.

Bordet og landskapet du bruker utgjør slagmarken. En slagmark kan være en hvilken som helst flat overflate som modellene kan stå på, for eksempel et spisebord eller gulvet, og den kan være av hvilken som helst størrelse og form, så lenge den er større enn et kvadrat med sider på 90 x 90 cm.

Først må dere bestemme hvilket av de sju jordiske rikene slaget skal finne sted i. For eksempel blir dere kanskje enige om at slaget skal finne sted i Ildriket. Noen ganger trenger dere å vite dette for å kunne bruke visse egenskaper. Hvis dere ikke kan bli enige om riket, kaster dere en terning. Den som får høyest terningkast bestemmer.

De beste slagene utkjempes over rikt utformede og konstruerte landskaper, men det spiller ingen rolle om dere har masse landskap eller bare et lite antall elementer! En tommelfingerregel er minst 1 element for hvert 60 x 60 cm kvadrat. Flere kan skape et veldig interessant slag. Færre er også OK.

Til hjelp for å plassere elementer i landskapet, kan dere kaste to terninger og legge dem sammen for hvert område på 60 x 60 cm kvadrat på slagmarken, og benytte følgende tabell:

| Kast  | Terrengement                     |
|-------|----------------------------------|
| 2–3   | Ingen terrengement.              |
| 4–5   | 2 terrengement.                  |
| 6–8   | 1 terrengement.                  |
| 9–10  | 2 terrengement.                  |
| 11–12 | Velg mellom 0 og 3 terrengement. |

## MYSTISKE LANDSKAPER

Landskapene i de jordiske rikene kan både hjelpe og hindre krigerne dine. Med mindre annet er angitt, kan en modell flyttes over landskap, men ikke gjennom (så du kan ikke flytte gjennom en solid vegg eller gjennom et tre, men du kan velge å la en modell klatre opp på eller over dem). Og når dere har satt opp hele landskapet, kaster dere enten en terning for følgende tabell, eller velger en regel fra den for hvert terrengement:

### LANDSKAPSTABELLEN

#### Kast Landskap

- Fortapt:** Hvis noen av enhetene dine er innenfor 3" fra dette terrengementet i din hero-fase, kan du erklære at en av dem ofrer seg. Hvis du gjør det, vil enheten påføres dødelige sår fra D3, men du kan tilføye 1 til alle treffkast for enheten frem til din neste hero-fase.
- Hemmelig:** Tilføy 1 til resultatet av alle formelutøvende eller -opphevende kast som gjøres for en wizard som er innenfor 3" av dette terrengementet.
- Inspirerende:** Tilføy 1 til tapperheten («Bravery») for alle enheter som er innenfor 3" fra dette terrengementet.
- Dødelig:** Kast en terning for enhver modell som løper mot, stormer over eller avslutter på dette terrengementet. Hvis du får terningkast 1, blir modellen drept.
- Mystisk:** Kast en terning i hero-fasen din for hver av enhetene dine som er innenfor 3" fra dette terrengementet. Hvis du får terningkast 1, vil enheten bli omtåket og kan ikke velges til å utøve trolldom, flytte eller angripe frem til din neste hero-fase. Hvis du får terningkast 2–6 vil enheten bli forhekset, og du kan kaste om igjen mislykkede sårkast for enheten frem til din neste hero-fase.
- Skummel:** Alle enhetene dine som er innenfor 3" fra dette terrengementet i hero-fasen din, skaper frykt frem til din neste hero-fase. Trekk fra 1 fra tapperheten («Bravery») til alle fiendens enheter som er innenfor 3" fra en eller flere enheter som skaper frykt.

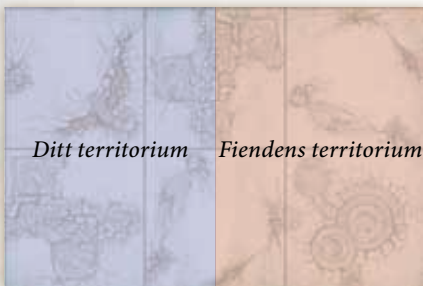
## SLAGET BEGYNNER

*Tordenbrak høres i det fjerne mens hærene samler seg på slagmarken.*

Dere er nå klare for å komme i gang med slaget, men første må dere stille opp hærene for den kommende konflikten.

## OPPSTILLING

Før hærene stilles opp, må begge spillerne kaste en terning, og hvis de får samme resultat, kaster de om igjen. Spilleren som får høyest terningkast må dele slagmarken inn i to like store halvdel. Motstanderen velger så den ene halvdel som sitt territorium. Nedenfor vises noen eksempler på dette.



Spillerne veksler så på å stille opp enhetene, en om gangen. Spilleren som fikk høyest terningkast tidligere begynner. Modellene må stilles opp i spillerens eget territorium, mer enn 12" fra fiendens territorium.

Du kan fortsette å stille opp enhetene til du har stilt opp alle enhetene du vil skal kjempe i dette slaget, eller til du går tom for plass. Dette er hæren din. Tell antall modeller i hæren din – dette kan komme godt med senere. Eventuelle gjenværende enheter holdes i reserve og deltar ikke, med mindre skjebnen griper inn.

Motspilleren kan fortsette med å stille opp enheter. Når dere begge er ferdige, er oppstillingen fullført. Spilleren som først blir ferdig med oppstillingen, velger alltid hvem som skal begynne i den første runden av slaget.

## GENERALEN

Når du er ferdig med å stille opp alle enhetene dine, utpeker du en av de oppstilte modellene til generalen din. Generalen din har kommandoevne, som beskrevet i reglene for hero-fasen overfor.

## STRÅLENDE SEIER

Slagene i de jordiske rikene er brutale og kompromissløse. Her kjempes det til siste slutt, hvor den ene parten kan erklære seier fordi den har tilintetgjort fienden eller fordi det ikke er noen av fiendens modeller igjen på slagmarken. Seiersherren/-kvinnen kan umiddelbart erklære en **stor seier** og få æren og triumfene vedkommende har gjort seg fortjent til, mens taperen må trekke seg tilbake for å slikke sårene og bære vanæren som følger nederlaget.

Hvis det ikke har vært mulig å fullføre slaget eller hvis resultatet ikke er opplagt, kan man regne ut et slags resultat. For hver hær sammenligner man antall modeller som opprinnelig ble stilt opp for slaget. Ved å uttrykke disse som prosentseter, får man en enkel måte å avgjøre vinneren på. En slik seier kan kun erklæres som en **liten seier**. Hvis for eksempel en spiller mistet 75 % av sine startende modeller og den andre spilleren mistet 50 %, kan spilleren som bare mistet 50 % av sine modeller erklære en liten seier.

Modeller som legges til hæren din i løpet av spillet (for eksempel via innkalling, forsterkninger, reinkarnasjon og så videre) telles ikke mot antall modeller i hæren, men skal telles med når det gjelder hærens ofre.

## SUDDEN DEATH-SEIERE

En spiller kan noen ganger prøve å oppnå en sudden death-seier. Hvis en hær har en tredjedel flere modeller enn den andre, kan spilleren som har mindretall velge et mål fra sudden death-tabellen etter at generalene har blitt utpekt. En **stor seier** kan umiddelbart erklæres når spilleren som har mindretall oppnår målet.

## TRIUMFER

Når et sudden death-mål har blitt valgt: Hvis hæren din vant en stor seier i det forrige slaget, kaster du en terning og sjekker resultatet i triumftabellen til høyre.

## SUDDEN DEATH-TABELLEN

**Drep:** Fienden velger en enhet med nøkkelordene **HERO-**, **WIZARD-**, **PRIEST-** eller **MONSTER-** keyword i hæren sin. Drep enheten som fienden velger.

**Svekke:** Fienden velger en enhet med fem eller flere modeller fra hæren sin. Drep enheten som fienden velger.

**Holde ut:** Ha minst en modell som startet slaget fremdeles i spill på slagmarken ved slutten av den sjette runden av slaget.

**Erobre terreng:** Velg et terrenglement i fiendens territorium. Ha minst en vennligsinnet modell innenfor 3" fra det elementet ved slutten av den fjerde runden av slaget.

## TRIUMFTABELLEN

**Kast Triumf**

**1-2 Velsignet:** En gang i løpet av slaget kan du endre resultatet av et enkelt kast til et resultat du selv velger.

**3-4 Inspirert:** I én kampfase kan du kaste om igjen alle mislykkede treffkast for en enhet i hæren din.

**5-6 Styrtet:** Legg til 1 til din generals sårsegenskap («Wounds»).

## SLAGETS RUNDER

*Mektige hærer barker sammen blant blodsprut og knitrende magi.*

*Warhammer: Age of Sigmar* spilles over en rekke slagrunder, som alle er delt inn i to omganger – en for hver spiller. Ved starten av hver runde av slaget må begge spillerne kaste en terning, og hvis de får samme resultat, kaster de om igjen. Spilleren som får høyest terningkast bestemmer hvem som begynner i den runden av slaget. Hver omgang består av følgende faser:

### 1. Hero-fase

*Utøv trolldom og bruk heroiske evner.*

### 2. Bevegelsesfase

*Flytt enheter over slagmarken.*

### 3. Skytefase

*Angrip med missilvåpen («missile weapons»).*

### 4. Stormefase

*Få enheter til å storme frem mot slaget.*

### 5. Kampfase

*La enheten strømme inn, og angrip med nærkampvåpen («melee weapons»).*

### 6. Kampsjokkfase

*Test tapperheten til reduserte enheter.*

Så snart den første spilleren har fullført sin omgang, er det den andre spilleren sin tur. Når den andre spilleren også har fullført, er den første rundet av slaget over, og en ny runde begynner.

## EVNER FØR SLAGET

Noen warscroll-skriftruller lar deg bruke en evne «etter oppstillingen er fullført». Disse evnene brukes før den første runden av slaget. Hvis begge hærene har slike evner, kaster begge spillerne en terning, og kaster om igjen hvis de får samme resultat. Spilleren som får høyest terningkast får bruke evnene sine først, etterfulgt av motstanderen.

## HERO-FASE

**Hærene nærmer seg, og hærførerne bruker magiske evner, ofrer til gudene eller kommer med høyrøstede kommandoer.**

I hero-fasen kan du bruke wizards i hæren din til å utøve trolldom (se reglene for wizards på den siste siden av disse reglene).

I tillegg kan andre enheter i hæren din ha evner på sine warscroll-skriftruller som kan brukes i hero-fasen. Generelt sett kan disse kun brukes i din egen hero-fase. Hvis det imidlertid står at en evne kan brukes i hver hero-fase, kan den brukes i motspillerens hero-fase i tillegg til din egen. Hvis begge spillerne kan bruke evner i en hero-fase, får spilleren som står for tur bruke alle sine evner først.

## KOMMANDOEVNE

I hero-fasen kan generalen din bruke en kommandoevne. Alle generaler har kommandoevnen «inspirerende tilstedeværelse», og noen kan ha flere på sin warscroll-skriftrulle.

**Inspirerende tilstedeværelse:** Velg en enhet fra hæren din som er innenfor 12" fra generalen din. Enheten du velger trenger ikke å ta kampsjokktester før din neste hero-fase.

## BEVEGELSESFASE

**Bakken dirrer under marsjerende føtter mens hærene kjemper om posisjon.**

Bakken dirrer under marsjerende føtter mens hærene kjemper om posisjon.

Start bevegelsesfasen din ved å velge en av enhetene dine. Flytt hver modell i den enheten til du har flyttet alle modellene du vil flytte. Du kan så velge å flytte en annen enhet, til du har flyttet så mange av enhetene dine du ønsker. Ingen modeller kan flyttes mer enn én gang i hver bevegelsesfase.

## FLYTTE

Du kan flytte en modell i alle retninger, til en avstand i tommer som tilsvarer eller er mindre enn flytteegenskapen («Move») på modellens warscroll-skriftrulle. Den kan flyttes vertikalt for å klatre over eller krysse landskap, men den kan ikke flyttes over andre modeller. Ingen del av modellen kan flyttes lenger enn modellens flytteegenskap («Move»).

## FIENDTLIGE MODELLER

Når du flytter en modell i bevegelsesfasen, kan du ikke flytte innenfor 3" nær noen av de fiendtlige modellene. Modellene fra din hær er vennligsinnede modeller, mens modeller fra motstanderens hær er fiendtlige modeller.

Enheter som starter bevegelsesfasen innenfor 3" fra en fiendtlig enhet, kan enten bli stående eller trekke seg tilbake. Hvis du velger å trekke deg tilbake, må enheten avslutte flyttingen mer enn 3" vekk fra alle fiendens enheter. Hvis en enhet trekker seg tilbake, kan den ikke skyte eller storme senere i den omgangen (se nedenfor).

## LØPE

Når du velger en enhet til å flytte i bevegelsesfasen, kan du erklære at den skal løpe. Kast en terning og tilføy resultatet til flytteegenskapen («Move») for alle modellene i enheten for bevegelsesfasen. En enhet som løper kan ikke skyte eller storme senere den omgangen.

## FLY

Hvis en modells warscroll-skriftrulle oppgir at modellen kan fly, kan den passere over modeller og landskap som om de ikke var der. Den kan fremdeles ikke avslutte innenfor 3" fra en fiende i bevegelsesfasen, og hvis den allerede er innenfor 3" fra en fiende, kan den kun trekke seg tilbake eller bli stående.

## SKYTEFASE

**En dødsstorm slår inn over slagmarken når piler faller som regn og krigsmaskiner lanserer sin dødelige last.**

I skytefasen din kan du skyte med modeller som er bevæpnet med missilvåpen («missile weapons»).

Velg en av enhetene dine. Du kan ikke velge en enhet som løp eller trakk seg tilbake i denne omgangen. Hver modell i enheten angriper med alle missilvåpnene («missile weapons») som den er bevæpnet med (se Angripe). Når alle modellene i enheten har skutt, kan du velge en annen enhet å skyte med, helt til alle enhetene som kan skyte har gjort det.

## STORMEFASE

**Ulende, hårreisende krigshyl høres mens krigerne kaster seg inn i slaget med kniv, hammer og klo.**

Alle enhetene dine som er innenfor 12" fra fienden i stormefasen din, kan storme. Velg en kvalifisert enhet og kast to terninger. Hver modell i enheten kan flytte med dette tallet i tommer. Du kan ikke velge en enhet som løp eller trakk seg tilbake i denne omgangen, og heller ikke en som er innenfor 3" fra fienden.

Den første modellen du flytter må avslutte innenfor ½" fra en fiendtlig modell. Hvis det ikke er mulig, har stormingen mislyktes, og ingen modeller i enheten som stormer kan flyttes i denne fasen. Når du har flyttet alle modellene i enheten, kan du velge en annen kvalifisert enhet til å storme, helt til alle enhetene som kan storme har gjort det.

## KAMPFASE

**Slagmarken omgjøres til et blodbad etter hvert som de stridende hærene prøver å knuse fienden.**

Enhver enhet som har stormet eller som har modeller innenfor 3" fra en fiendtlig enhet, kan angripe med sine nærkampvåpen («melee weapons») i kampfasen.

Spilleren som står for tur velger en enhet til å angripe med, og så må motspilleren angripe med en enhet. Slik fortsetter det til alle kvalifiserte enheter på begge sider har angrepet en gang hver. Hvis en side fullfører alle sine angrep først, må den andre siden fullføre alle sine gjenværende angrep, en enhet etter den andre. Ingen enhet kan velges til å angripe mer enn én gang i hver kampfase. Et angrep er delt inn i to trinn: Først strømmer enheten inn, og så utfører du angrepene med modellene i enheten.

Trinn 1: Når enheten strømmer inn, kan du flytte hver modell i enheten opptil 3" mot den nærmeste fiendtlige modellen. På den måten vil modellene i enheten komme nærmere fienden for å angripe den.

Trinn 2: Hver modell i enheten angriper med alle nærkampvåpnene («melee weapons») som den er bevæpnet med (se Angripe).

## KAMPSJOKKFASE

**Selv de modigste sjelene kan bukke under når krigens grusomheter krever sine ofre.**

I kampsjokkfasen må begge spillerne ta kampsjokktester for enheter som har opplevd at modeller har blitt drept i løpet av omgangen. Spilleren som står for tur tester først.

For å ta en kampsjokktest, kaster du terningen og legger til antallet modeller fra enheten som har blitt drept i denne omgangen. For hvert poeng som totalen overstiger den høyeste taperhetegenskapen («Bravery») i enheten med, må én modell i den enheten flykte og fjernes fra spillet. Tilføy 1 til taperhetegenskapen («Bravery») som brukes for hver 10. modell som er i enheten når testen tas.

Du må velge hvilke modeller som flykter fra enhetene du har kommando over.

## ANGRIPE

*Hammerslag etter hammerslag rammer fienden, og blodige sår påføres.*

Når en enhet angriper, må du først velge målenhetene som modellene i enheten skal angripe. Så må du utføre alle angrepene, og til slutt påføre eventuelle påfølgende skader på målenhetene.

Antall angrep en modell kan utføre bestemmes av våpnene som den er bevæpnet med. En modells våpenalternativer er oppført i beskrivelsen på modellens warscroll-skriftrulle. I skytefasen kan man bruke missilvåpen («missile weapons»), og i kampfasen kan man bruke nærkampvåpen («melee weapons»). Antall angrep en modell kan utføre, tilsvarer angrepsegenskapen («Attacks») for våpnene som den kan bruke.

## VELGE MÅL

Først må du velge målenhetene for angrepene. For å kunne angripe en av fiendens enheter, må en fiendtlig modell fra den enheten være innenfor rekkevidden av angrepsvåpenet (dvs. innenfor den maksimale avstanden for rekkevidden («Range») oppført for våpenet som brukes i angrepet, i tommer). Den må også være synlig for angriperen (hvis du er usikker, kan du bøye deg ned og ta en titt fra bak den angripende modellen, for å se om målet er synlig). Når det dreier seg om å avgjøre synlighet, kan en angripende modell se gjennom andre modeller i sin egen enhet.

Hvis en modell har flere enn ett angrep, kan du fordele angrepene på potensielle målenheter som du vil. Hvis en modell fordele angrepene sine på to eller flere av fiendens enheter, må alle angrepene mot en enhet løses før du går videre til den neste.

## UTFØRE ANGREP

Du kan utføre ett angrep om gangen. I noen tilfeller kan du alternativt kaste terningen for sammenfallende angrep. Følgende angrepsekvens brukes for å utføre ett angrep om gangen:

- 1. Treffkast («Hit»):** Kast en terning. Hvis kastet tilsvarer eller overstiger angrepsvåpenets treffeegenskap («Hit»), skårer du et treff, og du må utføre et sårkast. Hvis ikke, mislykkes angrepet, og angrepsekvensen avsluttes.
- 2. Sårkast («Wound»):** Kast en terning. Hvis kastet tilsvarer eller overstiger angrepsvåpenets såreegenskap («Wound»), forårsaker det skade, og motspilleren må utføre et redningskast. Hvis ikke, mislykkes angrepet, og angrepsekvensen avsluttes.
- 3. Redningskast («Save»):** Motspilleren kaster en terning og modifierer kastet med angrepsvåpenets bryteegenskap («Rend»). Hvis for eksempel et våpen har en bryteegenskap («Rend») på -1,

vil 1 bli trukket fra redningskastet.

Hvis resultatet tilsvarer eller overstiger redningsegenskapen («Save») til modellene i målenheten, skånes målet fra skader, og angrepsekvensen avsluttes. Hvis ikke, er angrepet vellykket, og du må avgjøre skaden som skal påføres målenheten.

**4. Avgjøre skade («Damage»):** Når en enhet har utført alle angrepene sine, vil hvert vellykket angrep påføre et antall sår som tilsvarer våpenets skadeegenskap («Damage»). De fleste våpnene har en skadeegenskap («Damage») på 1. Noen våpen kan imidlertid påføre 2 eller flere sår, slik at de kan forårsake store skader på selv den mektigste fienden, eller bryte gjennom flere enn én motstander med ett enkelt slag!

For å utføre flere angrep samtidig, må alle angrepene ha de samme treffe-, såre-, bryte- og skadeegenskapene («Hit», «Wound», «Rend» og «Damage»), og de må være rettet mot den samme fiendtlige enheten. Hvis dette er tilfellet, utfører du alle treffkastene samtidig, så alle sårkastene og til slutt redningskastene. Deretter legger du sammen totalt antall påførte sår.

## PÅFØRE SKADE («DAMAGE»)

Når alle angrepene til en enhet har blitt utført, vil spilleren som har kommando over målenheten allokere eventuelle påførte sår til modeller fra enheten, etter eget forogdtbefinnende (modellene trenger ikke å være innenfor rekkevidden eller synlige for en angripende enhet). Hvis du under påføring av skade allokere et sår til en modell, må du fortsette å allokere sår til den modellen enten til den blir drept eller til det ikke er flere sår igjen å allokere.

Modellen blir drept når antallet sår den har blitt påført i løpet av slaget, tilsvarer dens såreegenskap («Wounds»). Sett den drepte modellen til side, da den fjernes fra spillet. Noen warscroll-skriftruller inneholder egenskaper som bidrar til at sår leges. Et leget sår har ikke lenger noen effekt. Du kan ikke lege sår på en modell som har blitt drept.

## DØDELIGE SÅR

Noen angrep påfører dødelige sår. Ikke utfør treff-, sår- eller redningskast for et dødelig sår – bare allokere sårene til modellene fra målenheten som beskrevet ovenfor.

## DEKNING

Hvis alle modellene i en enhet er innenfor eller på et terrenglement, kan du tilføye 1 til alle redningskast for den enheten, for å representere dekningsen de får fra terrenget. Denne modifikatoren gjelder ikke i kampfasen hvis enheten du prøver å redde, har stormet i den samme omgangen.

## WIZARDS

*Rikene er fylt med magi, en boblende kilde til makt for de som vet hvordan man utøver den.*

Noen modeller er oppført som en wizard på sin warscroll-skriftrulle. Du kan bruke en wizard til å utøve trolldom i hero-fasen din, og du kan også bruke dem til å oppheve trolldom i motstanderens hero-fase. Antall trolldomsformler en wizard kan prøve å utøve eller oppheve i hver omgang, er oppført på dens warscroll-skriftrull.

## UTØVE

### TROLLDOMSFORMLER

Alle wizards kan bruke trolldomsformlene beskrevet nedenfor, i tillegg til trolldomsformler som står oppført på deres warscroll-skriftrulle. En wizard kan kun prøve å utøve hver trolldomsformel én gang per omgang.

Kast to terninger for å utøve en trolldomsformel. Hvis totalen tilsvarer eller overstiger trolldomsformelens kasteverdi, blir trolldomsformelen utøvet.

Hvis det utøves en trolldomsformel, kan motspilleren velge en av sine wizards som er innenfor 18" fra kasteren og kan se dem, for å prøve å oppheve trolldomsformelen før effektene påføres. Kast to terninger for å oppheve en trolldomsformel. Hvis kastet overstiger det som ble brukt for å utøve trolldomsformelen, oppheves effektene av trolldomsformelen. Det kan bare gjøres ett forsøk på å oppheve en trolldomsformel.

## HEMMEG NEDSLAG

Hemmelig nedslag har kasteverdi på 5. Ved vellykket kast velger du en fiendtlig enhet som er innenfor 18" fra kasteren og synlig for dem. Enheten du velger påføres dødelige sår fra D3.

## MYSTISK SKJOLD

Mystisk skjold har kasteverdi på 6. Ved vellykket kast velger du kasteren, eller en vennligsinnet enhet innefor 18" fra kasteren og som er synlig for dem. Du kan tilføye 1 til alle redningskastene for enheten du velger, frem til starten av din neste hero-fase.

## DEN ALLER VIKTIGSTE REGELEN

I et spill som er så detaljert og vidtfnende som *Warhammer: Age of Sigmar*, kan det være tider når du ikke er helt sikker på hvordan du skal løse en situasjon som har oppstått under spillet. Når dette skjer, tar du en rask prat med motspilleren, så benytter dere løsningen som virker mest fornuftig for dere begge (eller virker morsomst!). Hvis dere ikke blir enige om en løsning, kaster dere begge en terning, og den som får høyest terningkast får velge hva som skjer. Så kan dere fortsette kamphandlingene!