



W grze *Warhammer: Age of Sigmar* dowodzisz zastępami potężnych wojowników, potworów i machin wojennych. Karta reguł zawiera wszystkie potrzebne informacje, by toczyć boje w niezwykłych i magicznych krainach, wykorzystywać potężną magię, przesłaniać niebo gradem strzał i miażdżyć wrogów w krwawych starciach!

ARMIE

Zanim dojdzie do zbrojnego starcia skonfliktowani możnowładcy gromadzą wokół siebie najpotężniejszych wojów.

Aby przystąpić do gry, najpierw trzeba przygotować armię, wykorzystując przy tym figurki ze swojej kolekcji. Nie ma ograniczeń co do wielkości armii. Możesz użyć dowolnej liczby modeli ze swojej kolekcji. Jeśli zdecydujesz się użyć więcej jednostek, gra potrwa dłużej i będzie bardziej ekscytująca. Gra z udziałem około setki figurek po każdej ze stron zajmuje zwykle jeden wieczór.

ZWOJE WARSROLL I JEDNOSTKI

Wszystkie modele są opisane w zwojach Warscroll, w których zawarte są wszelkie reguły dotyczące ich wykorzystania w grze. Aby móc użyć poszczególnych modeli, potrzebne są odpowiednie zwoje Warscroll.

Modele walczą w jednostkach. Dana jednostka może obejmować jeden lub więcej modeli, ale nie mogą się w niej znaleźć modele, do których przypisane są różne zwoje Warscroll. Należy przygotować jednostkę jako pojedynczą grupę modeli, która wykonuje wszelkie działania jako całość, a odległość pomiędzy poszczególnymi modelami w jednostce nie może być mniejsza niż 1 cal. Jeśli zdarzy się, że podczas bitwy jednostka zostanie rozdzielona, przy następnym ruchu należy przywrócić jej pierwotną formację.

POTRZEBNE AKCESORIA

Do stoczenia bitwy potrzebna będzie linijka oraz kostki.

W grze *Warhammer: Age of Sigmar* odległości pomiędzy najbliższymi położonymi punktami modeli lub jednostek mierzone są w calach. Odległości można mierzyć w dowolnej chwili. Podstawa modelu nie jest uznawana za jego część. Umożliwia tylko odpowiednie ustawienie modelu, zatem nie należy brać jej pod uwagę przy pomiarach.

W grze *Warhammer: Age of Sigmar* używane są kostki sześciennie (w skrócie D6). Jeśli w danej regule wymagany jest rzut kostką D3, należy podzielić wynik rzutu kostką D6 przez dwa i ewentualną wartość ułamkową zaokrąglić w górę. Niektóre reguły umożliwiają ponowne wykonanie rzutu kostką, co oznacza możliwość rzucenia jeszcze raz wybranymi lub wszystkimi kostkami. Nie można rzucić kostką ponownie więcej niż jeden raz, a ponowny rzut musi być wykonany przed zastosowaniem do wyniku ewentualnych modyfikatorów.

POLE BITWY

Przemierzając rozległe krainy, napotkać można mnóstwo niecodziennych widoków i śmiertelnie niebezpiecznych przeszkód, takich jak słupy ognia, mosiężne ołtarze czy nawiedzone ruiny.

Bitwy w grze *Warhammer: Age of Sigmar* rozgrywane są wśród nieskończone różnorodnych, atrakcyjnych scenerii Krain Śmiertelników — od opuszczonych wulkanicznych równin i pełnych niebezpieczeństw podniebnych świątyń po bujne dżungle i ruiny budowli cyklopów. Królestwo Chaosu przenika wszystko i żadna z krain nie uchroni się przed plagą wojny. Te wyjątkowo niesamowite krajobrazy są odtwarzane podczas każdej sesji gry *Warhammer: Age of Sigmar*.

Polem bitwy jest stół oraz używane elementy krajobrazu. Za pole bitwy może posłużyć dowolna płaska powierzchnia, na której można ustawić modele. Może to być na przykład stół lub podłoga. Wymiary tej powierzchni mogą być dowolne, pod warunkiem, że nie jest mniejsza niż kwadrat o boku 90 cm.

Najpierw należy zdecydować, w której z siedmiu Krain Śmiertelników odbędzie się bitwa. Można ją na przykład stoczyć w Krainie Ognia. Czasami znajomość miejsca bitwy jest niezbędna do korzystania z określonych zdolności. Jeśli nie udaje się osiągnąć porozumienia przy wyborze krainy, należy rzucić kostką. Decyzję podejmie osoba, która uzyska najwyższy wynik.

Najlepsze bitwy rozgrywane są wśród starannie zaprojektowanych i zbudowanych scenerii, ale to, czy elementów krajobrazu jest wiele, czy zaledwie kilka nie ma tak naprawdę znaczenia. Zalecane jest, aby na każdy kwadrat o boku 60 cm przypadał co najmniej 1 element krajobrazu, jednak może być ich mniej, natomiast większa ich liczba znacząco urozmaici rozgrywkę.

O rozmieszczeniu elementów krajobrazu na polu bitwy można łatwo zdecydować, rzucając dwiema kostkami i dodając uzyskane wyniki w celu ustalenia liczby dekoracji na jednym kwadracie o boku 60 cm. Pomocna w tym będzie poniższa tabela:

Wynik rzutu	Liczba elementów krajobrazu
2-3	Brak elementów krajobrazu.
4-5	2 elementy krajobrazu.
6-8	1 element krajobrazu.
9-10	2 elementy krajobrazu.
11-12	Od 0 do 3 elementów krajobrazu, według uznania.

TAJEMNICZE KRAJOBRAZY

Elementy krajobrazu w Krainach Śmiertelników mogą zarówno wspomagać wojska, jak i utrudniać ich działania. W razie braku innych ustaleń model może omijać napotkane przeszkody, ale nie może przez nie przechodzić. Oznacza to, że nie można przejść przez ścianę czy drzewo, jednak można się na nie wspiąć lub je pokonać. Ponadto, po ustawieniu wszystkich elementów krajobrazu, należy ustalić regułę dla każdego z nich, korzystając z poniższej tabeli. Można rzucać w tym celu kostką lub po prostu wybierać według uznania.

TABELA DOTYCZĄCA KRAJOBRAZU

Wynik rzutu	Krajobraz
1	Przekłęty: Jeśli któraś z jednostek gracza znajdzie się w odległości nie większej niż 3 cale od tego elementu krajobrazu w trakcie fazy bohatera, gracz może oznajmić, że bohater składa ofiarę. W takim wypadku jednostka odnosi śmiertelne obrażenia o wartości D3, jednak gracz może dodać po 1 punkcie do wszystkich rzutów trafień w danej jednostce aż do następnej fazy bohatera.
2	Tajemny: Gracz dodaje po 1 punkcie do wyników wszystkich rzutów czarów i przełamania czarów wykonywanych dla postaci Wizard, znajdującej się w odległości nie większej niż 3 cale od tego elementu krajobrazu.
3	Inspirujący: Gracz dodaje po 1 punkcie do cechy Odwaga (Bravery) wszystkich jednostek znajdujących się w odległości nie większej niż 3 cale od tego elementu krajobrazu.
4	Śmiercionośny: Gracz wykonuje rzut kostką w odniesieniu do każdego modelu wykonującego bieg lub szarżę poprzez ten element krajobrazu lub kończącego na nim ruch. Jeśli wynik będzie równy 1, model zostanie zabity.
5	Mistyczny: Gracz wykonuje rzut kostką w trakcie fazy postaci Hero w odniesieniu do każdej z jednostek znajdujących się w odległości nie większej niż 3 cale od tego elementu krajobrazu. Jeśli wynik będzie równy 1, jednostka ulegnie zamrozczeniu i aż do następnej fazy postaci Hero nie będzie można jej wybrać w celu rzucania zaklęć, przemieszczania ani atakowania. Wynik 2–6 spowoduje rzucenie czaru na jednostkę i aż do następnej fazy postaci Hero gracz będzie mógł wykonać rzut ponownie w przypadku nieudanych rzutów obrażeń dla tej jednostki.
6	Złowrog: Jednostki znajdujące się w odległości nie większej niż 3 cale od tego elementu krajobrazu w trakcie fazy postaci Hero będą wzbudzać strach aż do następnej fazy postaci Hero. Gracz odejmuje 1 punkt od cechy Odwaga (Bravery) wszystkich jednostek nieprzyjaciela znajdujących się w odległości nie większej niż 3 cale od jednej lub większej liczby jednostek wzbudzących strach.

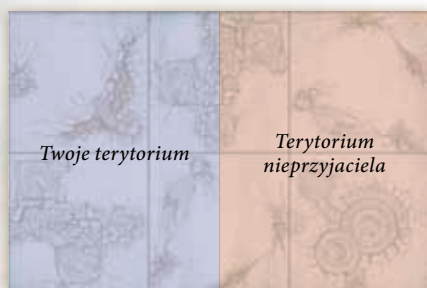
POCZĄTEK BITWY

Wysoko w górze rozlega się grom, gdy wojska wkraczają na pole bitwy.

Wszystko jest już gotowe do rozpoczęcia bitwy, jednak zanim do tego dojdzie, trzeba rozmieścić wojska biorące udział w starciu.

ROZMIESZCZENIE

Przed rozmieszczeniem wojsk obaj gracze rzucają kostką, a w razie uzyskania tego samego wyniku rzucają ponownie. Gracz, który uzyska wyższy wynik musi podzielić pole bitwy na dwie części o jednakowej powierzchni, po czym jego przeciwnik wybierze jedną z nich na swoje terytorium. Poniżej przedstawiono kilka przykładów.



Gracze rozmieszczają jednostki naprzemiennie, po jednej, rozpoczynając od gracza, który wygrał we wcześniejszym rzucie kostką. Modele muszą być ustawiane na swoim własnym terytorium, w odległości większej niż 12 cali od terytorium nieprzyjaciela.

Rozmieszczanie jednostek możesz kontynuować do ustawienia wszystkich jednostek, które mają wziąć udział w tej bitwie lub do momentu, gdy zabraknie miejsca. Masz już swoją armię. Sprawdź, ile modeli liczy Twoje wojsko. Może się to później przydać. Pozostałe jednostki pozostają w rezerwie. Nie będą używane w rozgrywce, chyba że los wyciągnie do Ciebie pomocną dłoń.

Przeciwnik może kontynuować rozmieszczanie jednostek. Gdy skończy, ten etap dobiegnie końca. Gracz, który pierwszy ukończy rozmieszczanie, zawsze decyduje, kto rozpocznie pierwszą rundę bitwy.

GENERAŁ

Po rozmieszczeniu wszystkich jednostek przydziel jednemu z modeli rolę generała. Generał ma umiejętność dowodzenia, którą opisano w regułach dotyczących fazy postaci Hero.

WSPANIAŁE ZWYCIĘSTWO

W Krainach Śmiertelników bitwy są brutalne i bezkompromisowe. Są rozgrywane do samego końca i tylko jedna ze stron może sięgnąć po zwycięstwo, gdy wróg zostanie rozgromiony lub na polu bitwy nie będzie już żadnych modeli nieprzyjaciela. Zwycięzca może natychmiast ogłosić **wielkie zwycięstwo** i zagarnąć związane z nim honory i triumfy, natomiast pokonany musi umknąć z podkulonym ogonem, by w spokoju lizać rany, przygnieciony ciężarem hańby.

Jeśli nie uda się rozegrać bitwy do samego końca lub jej wynik nie będzie jednoznaczny, istnieje możliwość przeprowadzenia pewnych obliczeń, polegających na porównaniu liczby modeli, które odpadły z gry, z liczbą modeli rozstawionych na początku bitwy w obu armiach. Te wartości procentowe pozwolą w prosty sposób ustalić zwycięzcę. Takie zwycięstwo nosi miano **małego zwycięstwa**. Jeśli na przykład jeden z graczy utracił 75% spośród modeli rozstawionych na początku gry, a drugi gracz utracił zaledwie 50%, wówczas gracz, który utracił tylko 50% modeli, może ogłosić swoje małe zwycięstwo.

Modele dodane do armii w trakcie gry (na przykład w wyniku przyzwania, wprowadzenia posilków czy reinkarnacji) nie są uwzględniane w ogólnej liczbie modeli wchodzących w skład armii, jednak należy doliczyć je do liczby ofiar.

ZWYCIĘSTWA PRZEZ NAGŁĄ ŚMIERĆ

Czasami można spróbować osiągnąć zwycięstwo przez nagłą śmierć. Jeśli w jednej z armii jest o jedną trzecią modeli więcej niż w drugiej, po nominowaniu generałów gracz z mniejszą liczbą modeli może wybrać jeden cel z tabeli nagłej śmierci. Natychmiast po zrealizowaniu tego celu przez gracza z mniej liczną armią można ogłosić jego **wielkie zwycięstwo**.

TRIUMFY

Po wybraniu celów decydujących o zwycięstwie przez nagłą śmierć, jeśli w poprzedniej bitwie Twoja armia osiągnęła wielkie zwycięstwo, rzuć kostką i sprawdź wynik w tabeli triumfów widocznej po prawej stronie.

TABELA NAGLEJ ŚMIERCI

Zabójstwo: Przeciwnik wybiera ze swojej armii jednostkę ze słowem kluczowym (keyword) **HERO, WIZARD, PRIEST** lub **MONSTER**. Zabij członków wybranej przez niego jednostki.

Wskazanie: Przeciwnik wybiera ze swojej armii jednostkę liczącą co najmniej pięć modeli. Zabij członków wybranej przez niego jednostki.

Przetrwanie: Poprowadź rozgrywkę tak, aby choć jeden z modeli, które rozpoczynały bój na polu bitwy nadal brał udział w grze na koniec szóstej rundy bitwy.

Przejęcie terenu: Wybierz jeden element krajobrazu na terytorium wroga. Poprowadź rozgrywkę tak, aby co najmniej jeden model z Twojej armii znalazł się w odległości nie większej niż 3 cale od tego elementu na koniec czwartej rundy bitwy.

TABELA TRIUMFÓW

Wynik rzutu	Triumf
1-2	Błogosławieństwo: Możesz dowolnie zmienić wynik rzutu jedną z kostek jednokrotnie podczas trwania bitwy.
3-4	Inspiracja: W jednej fazie walki możesz wykonać ponownie wszystkie nieudane rzuty trafień związane z jedną z jednostek w Twojej armii.
5-6	Wzmocnienie: Dodaj 1 punkt do cechy Żywotność (Wounds) Twojego generała.

RUNDY BITWY

Potężne armie zmagają się wśród bryzgów krwi i trzasków magicznych wyładowań.

W grze *Warhammer: Age of Sigmar* bitwa rozgrywana jest w kolejnych rundach, z których każda jest podzielona na dwie tury — po jednej dla każdego z graczy. Na początku każdej rundy bitwy obaj gracze rzucają kostką, a w razie uzyskania tego samego wyniku rzucają ponownie. Gracz, który uzyska najwyższy wynik, decyduje, kto zagra w pierwszej turze tej rundy bitwy. Każda z tur składa się z następujących faz:

- Faza postaci Hero**
Rzucanie zaklęć i korzystanie z umiejętności bohatera.
- Faza ruchu**
Przemieszczanie jednostek na polu bitwy.
- Faza ostrzału**
Atakowanie przy użyciu broni miotających pociski (Missile Weapons).
- Faza szarży**
Wyprowadzanie jednostek w bój.
- Faza walki**
Zajęcie pozycji i atak przy użyciu broni do walki wręcz (Melee Weapons).
- Faza strachu**
Sprawdzenie odwagi jednostek, które poniosły straty

Gdy pierwszy z graczy zakończy swoją turę, do gry przystępuje drugi gracz. Po zakończeniu tury drugiego gracza następuje koniec tej rundy bitwy i zaczyna się kolejna runda.

UMIĘTNOŚCI PRZED BITWĄ

Część zwojów Warscroll umożliwiła skorzystanie z umiejętności po zakończeniu rozmieszczania wojsk. Z tych umiejętności można skorzystać przed przystąpieniem do pierwszej rundy bitwy. Jeśli armie obu graczy dysponują tego rodzaju umiejętnościami, obaj gracze rzucają kostką, a w razie uzyskania tego samego wyniku rzucają ponownie. Gracz, który uzyska najwyższy wynik, będzie mógł skorzystać z posiadanych umiejętności jako pierwszy. Następnie z umiejętności będzie mógł skorzystać przeciwnik.

FAZA POSTACI HERO

Gdy armie przystępują do natarcia, ich dowódcy wykorzystują magiczne umiejętności, składają ofiary bogom i wydają surowe rozkazy.

W fazie postaci Hero postaci Władca z armii gracza mogą rzucać zaklęcia (reguły dotyczące postaci Władca wyszczególniono na ostatniej stronie podręcznika).

Ponadto w fazie postaci Hero można wykorzystać umiejętności innych jednostek wyszczególnione na zwojach Warscroll. Z tych umiejętności można korzystać wyłącznie w fazie postaci Hero podczas własnej tury. Jeśli jednak w opisie umiejętności podano, że można korzystać z niej w każdej fazie postaci Hero, umiejętności tej można użyć zarówno w fazie postaci Hero podczas tury przeciwnika, jak i własnej. Jeśli obaj gracze mogą korzystać z umiejętności w fazie postaci Hero, pierwszeństwo wykorzystania wszystkich umiejętności ma gracz, którego tura właśnie trwa.

UMIĘTNOŚĆ DOWODZENIA

W fazie postaci Hero generał może skorzystać z jednej umiejętności dowodzenia. Wszyscy generałowie dysponują umiejętnością dowodzenia o nazwie Inspirująca obecność, a na zwojach Warscroll niektórych z nich dostępnych jest więcej umiejętności.

Inspirująca obecność: Wśród swoich wojsk wybierz jednostkę znajdującą się w odległości nie większej niż 12 cali od Twojego generała. Wybrana jednostka nie będzie musiała przechodzić sprawdzianów odporności na strach aż do następnej fazy postaci Hero.

FAZA RUCHU

Ziemia drży pod setkami maszerujących stóp, gdy wojska spieszą, by zająć strategiczne pozycje.

Faza ruchu rozpoczyna się od wybrania jednej z jednostek i polega na przemieszczaniu należących do niej modeli do momentu, gdy wszystkie zajmą zaplanowane pozycje. Następnie można wybrać i przemieścić kolejną jednostkę, powtarzając tę czynność z pozostałymi jednostkami. W fazie ruchu wszystkie modele mogą zostać przemieszczone tylko jeden raz.

PRZEMIESZCZANIE

Model można przemieścić w dowolnym kierunku o liczbę cali mniejszą lub równą liczbie podanej na zwoju Warscroll obok cechy Ruch (Move). Można go przemieszczać w pionie, co umożliwia wspinanie się na elementy krajobrazu lub ich pokonywanie, ale nie można przechodzić przez inne modele. Żadna część modelu nie może zostać przemieszczona dalej niż określono to dla cechy Ruch (Move).

MODELE NIEPRZYJACIELA

Podczas przemieszczania modelu w fazie ruchu model nie może zostać zbliżony do żadnego z modeli nieprzyjaciela na odległość mniejszą niż 3 cale. Modele z Twojej armii to modele własne, a modele z armii przeciwniej to modele nieprzyjaciela.

Jednostki znajdujące się na początku fazy ruchu w odległości nie większej niż 3 cale od jednostki nieprzyjaciela mogą pozostać w danym miejscu lub wycofać się. Jeśli podejmiesz decyzję o wycofaniu, jednostka powinna zakończyć swój manewr przemieszczenia w odległości większej niż 3 cale od wszystkich jednostek nieprzyjaciela. Po wycofaniu jednostka nie może strzelać ani atakować w dalszej części danej tury (patrz informacje poniżej).

BIEGANIE

Po wskazaniu jednostki, która ma przemieścić się w fazie ruchu, możesz oznajmić, że ta jednostka pobiegnie. Rzuć kostką i w fazie ruchu dodaj wynik do cechy Ruch (Move) wszystkich modeli z danej jednostki. Biegająca jednostka nie może strzelać ani atakować w dalszej części danej tury.

LATANIE

Jeśli w zwoju Warscroll modelu zawarta jest informacja o jego umiejętności latania, model ten może przechodzić przez obszar zajmowany przez inne modele oraz elementy krajobrazu tak, jakby ich tam nie było. W fazie ruchu w dalszym ciągu nie może zakończyć przemieszczania się w odległości mniejszej niż 3 cale od jednostki nieprzyjaciela, a jeśli model znajduje się już w odległości nie większej niż 3 cale od wroga, może jedynie wycofać się lub pozostać w danym miejscu.

FAZA OSTRZAŁU

Nad polem bitwy szaleje nawałnica śmierci, strzały sypią się niczym grad, a maszyny wojenne miotają śmiercionośne pociski.

W fazie ostrzału modele wyposażone w broń miotającą pociski (Missile Weapons) mogą oddawać strzały.

Wybierz jedną z jednostek. Nie można wybrać jednostki, która w danej turze biegła lub wycofywała się. Każdy z modeli w jednostce atakuje przy użyciu wszystkich broni miotających pociski (Missile Weapons), którymi dysponuje (patrz część dotycząca atakowania). Gdy wszystkie modele w jednostce oddadzą już strzały, możesz przejść do kolejnej jednostki, powtarzając opisane działania aż do momentu, gdy strzały oddadzą wszystkie zdolne do tego jednostki.

FAZA SZARŻY

Wokół rozlegają się mroźce krew w żyłach okrzyki bojowe, a wojownicy ruszają do walki, robiąc użytek z mieczy, młotów i szponów

W fazie szarży każda z jednostek znajdująca się w odległości nie większej niż 12 cali od wroga może przeprowadzić natarcie. Wybierz odpowiednią jednostkę i wykonaj rzut dwiema kostkami. Wynik rzutu wskazuje odległość w calach, na jaką może zostać przesunięty każdy z modeli w jednostce. Nie można wybrać jednostki, która w danej turze biegła lub wycofywała się, ani jednostki znajdującej się w odległości nie większej niż 3 cale od wroga.

Pierwszy przemieszczany model musi ukończyć ruch w odległości ½ cala od modelu nieprzyjaciela. Jeśli nie jest to możliwe, szarżę uznaje się za nieudaną i żaden z modeli z nacierającej jednostki nie może zostać przemieszczony w tej fazie. Po przemieszczeniu wszystkich modeli z danej jednostki możesz przejść do kolejnej jednostki, powtarzając opisane działania aż do momentu, gdy natarcie przeprowadzą wszystkie zdolne do tego jednostki.

FAZA WALKI

Pole bitwy pograża się w krwawym chaosie, gdy wrogie armie próbują roznieść się wzajemnie na strzępy.

W fazie walki wszystkie jednostki, które przeprowadzały szarżę lub znajdują się w odległości nie większej niż 3 cale od jednostki wroga mogą atakować przy użyciu broni do walki wręcz (Melee Weapons).

Gracz rozgrywający swoją turę wybiera jednostkę, którą chce przeprowadzić atak, po czym to samo robi przeciwnik. Gracze atakują naprzemiennie aż do chwili, gdy wszystkie jednostki zdolne do walki w tej fazie przeprowadzą po jednym ataku. Jeśli jedna ze stron zakończy przeprowadzanie wszystkich ataków jako pierwsza, przeciwnik przeprowadza wszystkie pozostałe ataki, wybierając kolejne jednostki. W fazie walki żadną z jednostek nie można zaatakować więcej niż raz. Atak jest podzielony na dwa etapy: najpierw jednostka zajmuje pozycję, a następnie gracz atakuje kolejnymi modelami należącymi do tej jednostki.

Etap 1: Podczas zajmowania pozycji można przemieścić każdy z modeli na odległość nie większą niż 3 cale od najbliższego modelu nieprzyjaciela. Umożliwi to przybliżenie modeli z danej jednostki do modeli wroga w celu przeprowadzenia ataku.

Etap 2: Każdy z modeli w jednostce atakuje przy użyciu wszystkich broni do walki wręcz (Melee Weapons), którymi dysponuje (patrz część dotycząca atakowania).

FAZA STRACHU

Nawet najwaleczniejsi spośród wojowników mogą poczuć trwogę w obliczu potworności wojny.

W fazie strachu obaj gracze muszą przeprowadzić sprawdzian odporności na strach w tych spośród własnych jednostek, w których modele zginęły podczas danej tury. Rozpoczyna gracz rozgrywający swoją turę.

W celu przeprowadzenia sprawdzianu odporności na strach wykonaj rzut kostką i do wyniku dodaj liczbę modeli z danej jednostki, które zginęły w tej turze. Za każdy punkt wyniku przekraczający najwyższą wartość cechy Odwaga (Bravery) w danej jednostce jeden z modeli z tej jednostki musi uciec z pola bitwy, co oznacza wyeliminowanie go z gry. Za każdych 10 modeli, które znajdują się w jednostce w momencie przeprowadzania sprawdzianu odporności na strach należy dodać do cechy Odwaga (Bravery) po 1 punkcie.

Wybór modeli uciekających z pola bitwy należy do gracza dowodzącego danymi jednostkami.

ATAKOWANIE

Ciosy sypią się na wroga, a ten odnosi krwawe obrażenia.

Podczas ataku jednostką najpierw należy wybrać jednostki będące celem ataków realizowanych przez poszczególne modele, następnie przeprowadzić wszystkie ataki, a na koniec podsumować obrażenia zadane atakowanym jednostkom.

Liczba ataków, które może przeprowadzić dany model, zależy od broni, jaką dysponuje. Rodzaje broni dostępne dla danego modelu są wyszczególnione w jego opisie na zwoju Warscroll. Broni miotających pociski (Missile Weapons) można używać w fazie ostrzału, a broni do walki wręcz (Melee Weapons) — w fazie walki. Liczba ataków, jakie może przeprowadzić dany model jest równa wartości cechy Ataki (Attacks) przypisanej do broni, których model może użyć.

WYBIERANIE CELÓW

Przed przystąpieniem do ataku należy wybrać jednostki będące celem ataku. Aby zaatakować jednostkę wroga, model nieprzyjaciela z tej jednostki musi znajdować się w zasięgu broni używanej do przeprowadzenia ataku (tj. w odległości nie większej niż maksymalny zasięg (Range) podany w calach w opisie danej broni), a także musi być widoczny dla modelu przeprowadzającego atak (w razie braku pewności należy się schylić, popatrzeć zza atakującego modelu i sprawdzić czy cel jest widoczny). Do celów związanych z ustalaniem widoczności przyjmuje się, że modele z własnej jednostki nie zasłaniają widoku atakującemu modelowi.

Jeśli model może wykonać więcej niż jeden atak, gracz może rozdzielić ataki na różne jednostki docelowe zgodnie z własnym uznaniem. Jeśli model rozdzieli ataki pomiędzy dwie lub więcej jednostek wroga, przed przystąpieniem do atakowania następnej jednostki należy zakończyć wszystkie ataki skierowane przeciwko bieżącej jednostce.

PRZEPROWADZANIE ATAKÓW

Ataki można przeprowadzać pojedynczo lub, w niektórych przypadkach, można przeprowadzić ataki łącznie, na podstawie jednego rzutu kostką. Następująca kolejność czynności związanych z atakiem dotyczy ataków przeprowadzanych pojedynczo.

1. Rzut trafienia (Hit) : Wykonaj rzut kostką. Jeśli wynik rzutu jest równy lub większy od wartości Modyfikatora trafienia (Hit) danej broni, wróg zostaje trafiony i należy wykonać rzut obrażeń. Jeśli nie, atak nie odnosi skutku i sekwencja ataku zostaje zakończona.

2. Rzut obrażeń (Wound): Wykonaj rzut kostką. Jeśli wynik rzutu jest równy lub większy od wartości Modyfikatora obrażeń (Wound) danej broni, atak powoduje obrażenia i przeciwnik musi wykonać rzut wytrzymałości. Jeśli nie, atak nie odnosi skutku i sekwencja ataku zostaje zakończona.

3. Rzut wytrzymałości (Save): Przeciwnik wykonuje rzut kostką, modyfikując wynik tego rzutu na podstawie cechy Penetracja (Rend) broni użytej do ataku. Jeśli na przykład wartość cechy Penetracja (Rend) użytej broni to -1, wówczas od wyniku rzutu wytrzymałości odejmowany jest 1 punkt. Jeśli wynik jest równy lub wyższy od wartości cechy Wytrzymałość (Save) modeli z atakowanej jednostki, obrażenia nie zostają

zadane i sekwencja ataku zostaje zakończona. Jeśli nie, atak odnosi skutek i należy ustalić obrażenia odniesione przez atakowaną jednostkę.

4. Ustalanie obrażeń (Damage): Po przeprowadzeniu przez daną jednostkę wszystkich ataków, każdy atak zakończony powodzeniem skutkuje obrażeniami o wartości równej wartości cechy Obrażenia (Damage) użytej broni. W przypadku większości broni wartość cechy Obrażenia (Damage) wynosi 1, jednak niektóre bronie mogą zadawać 2 lub więcej punktów obrażeń, poważnie nadszarpując żywotność nawet najpotężniejszych wrogów. Może się też zdarzyć, że jeden cios osiągnie więcej niż jednego przeciwnika!

Aby przeprowadzić kilka ataków jednocześnie, następujące cechy tych ataków muszą być takie same: Modyfikator trafienia (Hit), Modyfikator obrażeń (Wound), Penetracja (Rend) i Obrażenia (Damage). Ponadto ich celem musi być ta sama jednostka nieprzyjaciela. Jeśli te warunki są spełnione, można wykonać jednocześnie wszystkie rzuty trafień, następnie wszystkie rzuty obrażeń, a na koniec wszystkie rzuty wytrzymałości, po czym zsumować ogólną liczbę zadanych obrażeń.

ROZDZIELANIE OBRAŻEŃ (DAMAGE)

Po przeprowadzeniu wszystkich ataków przez daną jednostkę gracz dowodzący jednostką atakowaną rozdziela zadane obrażenia wśród modeli z jednostki zgodnie z własnym uznaniem (modele te nie muszą znajdować się w zasięgu atakującej jednostki ani być dla niej widoczne). Jeśli przy rozdzielaniu obrażeń gracz zdecyduje, że obrażenia poniesie dany model, ten model będzie musiał przyjmować wszystkie kolejne obrażenia aż do chwili, gdy zginie lub gdy nie pozostanie już więcej obrażeń do przydzielenia.

Gdy liczba punktów obrażeń poniesionych przez model podczas walki zrówna się u niego z wartością cechy Żywotność (Wounds), model zginie. Zabity model należy odłożyć na bok. Zostaje on wyeliminowany z gry. Na niektórych zwojach Warscroll wyszczególnione są umiejętności umożliwiające leczenie obrażeń. Wyleczone obrażenia nie mają już wpływu na rozgrywkę. Nie można wyleczyć obrażeń u modelu, który zginął.

OBRAŻENIA ŚMIERTELNE

Niektóre ataki powodują zadanie obrażeń śmiertelnych. W przypadku obrażenia śmiertelnego nie wykonujemy rzutu trafienia, rzutu obrażeń ani rzutu wytrzymałości, a jedynie rozdzielamy obrażenia wśród modeli z atakowanej jednostki w sposób opisany wyżej.

OSŁONA

Jeśli wszystkie modele należące do danej jednostki znajdują się na elemencie krajobrazu lub w zasięgu jego działania, gracz może dodać 1 punkt do wszystkich rzutów wytrzymałości dotyczących modeli z tej jednostki, ponieważ ten element krajobrazu zapewnia im osłonę. Ten modyfikator nie ma zastosowania w fazie walki, jeśli jednostka, dla której gracz wykonuje rzuty wytrzymałości, w tej samej turze wykonywała szarżę.

POSTACIE WIZARD

Krainy aż tętnią od magii, będącej kipiącym źródłem mocy dla tych, którzy potrafią ją okiełznać.

W zwojach Warscroll niektórych modeli można znaleźć informację o tym, że są postaciami Wizard. Postać Wizard może rzucać czary w fazie postaci Hero podczas Twojej tury, a ponadto może przełamywać czary rzucone przez przeciwnika w fazie postaci Hero podczas jego tury. Liczbę czarów, które postać Wizard może spróbować rzucić lub przełamać w danej turze podano na zwoju Warscroll tej postaci.

RZUCANIE CZARÓW

Każda z postaci Wizard potrafi używać opisanych poniżej czarów, a także wszelkich innych czarów wymienionych w jej zwoju Warscroll. Postać Wizard może podjąć próbę rzucenia czaru tylko jeden raz w danej turze.

Aby rzucić czar, wykonaj rzut dwiema kostkami. Jeśli łączny wynik jest równy lub wyższy od wartości umożliwiającej rzucenie czaru, próba kończy się sukcesem.

Jeśli czar zostanie rzucony, przeciwnik może wybrać dowolną spośród własnych postaci Wizard znajdujących się w odległości nie większej niż 18 cali od modelu rzucającego czar, który jest widoczny dla wybranej postaci, i podjąć próbę przełamania czaru zanim odniesie on skutek. Aby przełamać czar, wykonaj rzut dwiema kostkami. Jeśli wynik rzutu będzie wyższy od wyniku rzutu, który umożliwił rzucenie czaru, czar nie odniesie skutku. Można podjąć tylko jedną próbę przełamania czaru.

MAGICZNY GROT

Wartość umożliwiająca rzucenie czaru Magiczny Grot to 5. Po pomyślnym rzuceniu czaru należy wybrać jednostkę nieprzyjaciela znajdującą się w odległości nie większej niż 18 cali od postaci rzucającej czar i widoczną dla niej. Wybrana jednostka odniesie śmiertelne obrażenia o wartości odpowiadającej rzutowi D3.

MISTYCZNA TARCZA

Wartość umożliwiająca rzucenie czaru Mistyczna Tarcza to 6. Po pomyślnym rzuceniu czaru należy wybrać postać rzucającą czar lub własną jednostkę znajdującą się w odległości nie większej niż 18 cali od postaci rzucającej czar i widoczną dla niej. Czar umożliwi dodanie 1 punktu do wszystkich rzutów wytrzymałości dotyczących wybranej jednostki aż do rozpoczęcia przez gracza następnej fazy postaci Hero.

NAJWAŻNIEJSZA ZASADA

W grze tak szczegółowej i urozmaiconej jak *Warhammer: Age of Sigmar* podczas rozgrywki mogą zdarzać się sytuacje, których rozstrzygnięcia gracze nie będą pewni. Należy wówczas szybko omówić sprawę z przeciwnikiem i zastosować rozwiązanie, które obu stronom wyda się najrozsądniejsze (lub najbardziej atrakcyjne). Jeśli nie uda się dojść w tej kwestii do porozumienia, obaj gracze mogą rzucić kostką, po czym osoba, która uzyska wyższy wynik zdecyduje jak potoczą się sprawy. Bitwa będzie mogła toczyć się dalej!