



O jogo *Warhammer: Age of Sigmar* coloca ao seu comando uma força de guerreiros poderosos, monstros e máquinas de guerra. Esta folha de regras contém tudo o que precisa saber para travar batalhas em reinos mágicos e desconhecidos, para libertar uma magia poderosa, para cobrir os céus com setas, e esmagar os seus inimigos num combate sangrento!

OS EXÉRCITOS

Antes de o conflito começar, os senhores da guerra rivais reúnem os seus guerreiros mais poderosos.

Para poder jogar, deve primeiro reunir o seu exército com as miniaturas da sua coleção. Os exércitos podem ser do tamanho que quiser, e pode utilizar a quantidade de figuras da sua coleção que desejar. Quantas mais unidades decidir utilizar, mais tempo irá durar o jogo e mais emocionante será! Normalmente, um jogo com cerca de cem miniaturas de cada lado dura um serão.

WARSCROLLS & UNIDADES

Todas as figuras são descritas por Warscrolls, que proporcionam todas as regras para a sua utilização no jogo. Irá precisar de Warscrolls para as figuras que quiser utilizar.

As figuras lutam em unidades. Uma unidade pode ter uma ou mais figuras, mas não pode incluir figuras que utilizem Warscrolls distintos. Uma unidade deve ser criada e terminar qualquer movimento como um grupo único de figuras, com todas as figuras a uma distância de pelo menos 1" (polegada) de outra figura da mesma unidade. Se algo provocar a separação da unidade durante a batalha, esta deverá reestruturar-se no próximo movimento.

FERRAMENTAS DE GUERRA

As distâncias no jogo *Warhammer: Age of Sigmar* são medidas em polegadas ("), entre os pontos mais próximos das figuras ou unidades entre as quais está a medir. Pode medir distâncias quando quiser. A base de uma figura não é considerada parte da figura - apenas serve para ajudar a figura a manter-se de pé - por isso não a inclua ao medir distâncias.

Warhammer: Age of Sigmar utiliza dados com 6 lados (por vezes com a abreviatura D6). No caso de uma regra pedir para lançar um D3, lance um dado e divida o total por dois, arredondando as frações para o número acima. Algumas regras permitem que volte a lançar o dado, o que significa que pode voltar a lançar alguns dos dados ou todos. Só pode voltar a lançar um dado uma vez, e deve voltar a lançar antes dos modificadores (caso existam) terem sido aplicados.

O CAMPO DE BATALHA

Quer sejam pilares de chamas, altares de bronze ou ruínas assombradas, os reinos estão assombrados com visões estranhas e obstáculos mortais.

As batalhas no jogo *Warhammer: Age of Sigmar* são travadas numa variedade infinita de emocionantes paisagens nos Reinos Mortais, desde planícies vulcânicas desoladas, templos celestiais traiçoeiros, a selvas exuberantes e ruínas ciclópicas. O domínio do Caos é omnipresente, e não há terra que não seja afetada pela destruição da guerra. Estas paisagens extremas fantásticas são recriadas onde quer que jogue o *Warhammer: Age of Sigmar*.

A mesa e a paisagem que utilizar constituem o seu campo de batalha. Um campo de batalha pode ser qualquer superfície plana onde as figuras podem manter-se de pé - por exemplo numa mesa de jantar ou no chão - e pode ter qualquer tamanho ou forma desde que seja superior a um quadrado com um lado de 90 cm.

Primeiro tem de decidir em qual dos sete Reinos Mortais deve decorrer a batalha. Por exemplo, pode decidir que a sua batalha irá decorrer no Reino do Fogo. Por vezes é necessário saber isto para poder usar alguns poderes. Se não conseguirem chegar a acordo quanto ao reino, lance o dado, e quem obtiver o maior número decide.

As melhores batalhas são travadas em paisagens profusamente concebidas e construídas, mas quer tenha muita paisagem ou apenas alguns elementos não faz mal! Aconselhamos que tenha pelo menos 1 elemento por cada quadrado com um lado de 60 cm, mas não há problema se tiver menos e com mais pode criar uma batalha muito interessante.

Para ajudar-lhe a decidir onde colocar a sua paisagem, pode escolher lançar dois dados e adicioná-los por cada área quadrada com um lado de 60 cm do seu campo de batalha, consultando a tabela seguinte:

Lance	Elementos de terreno
2-3	Nenhum elemento no terreno.
4-5	2 elementos no terreno.
6-8	1 elemento no terreno.
9-10	2 elementos no terreno.
11-12	Escolha entre 0 a 3 elementos no terreno.

PAISAGENS MISTERIOSAS

As paisagens dos Reinos Mortais podem tanto ajudar como prejudicar os seus guerreiros. Salvo indicação em contrário, uma figura pode mover-se na paisagem mas não através desta (não pode atravessar um muro, ou atravessar uma árvore, mas pode escolher ter uma figura a subir ou a passar por cima destes). Além disso, assim que tenha estabelecido toda a sua paisagem, tanto pode lançar o dado seguindo a tabela seguinte ou escolher uma regra desta para cada elemento do terreno:

A TABELA DE PAISAGEM

Lance Paisagem

- 1 Maldita:** no caso de alguma das unidades se encontrar dentro das 3" de distância deste elemento do terreno na sua fase de Hero, pode declarar que uma está a fazer um sacrifício. Se o fizer, a unidade sofre ferimentos mortais D3, mas pode adicionar 1 a todos os lançamentos para atingir para a unidade até à sua próxima fase de Hero.
- 2 Oculta:** adicione 1 ao resultado de qualquer lançamento para lançar ou desfazer feitiços realizados para um Wizard dentro das 3" de distância deste elemento do terreno.
- 3 Inspiradora:** adicione 1 à Coragem (Bravery) de todas as unidades dentro das 3" de distância deste elemento do terreno.
- 4 Mortal:** lance um dado para qualquer figura que faça um movimento de fuga ou de ir à carga passando ou acabando neste elemento do terreno. Num lançamento de 1 a figura é morta.
- 5 Mística:** lance um dado na sua fase de Hero para cada uma das suas unidades dentro das 3" de distância deste elemento do terreno. Num lançamento de 1, a unidade fica atordoada e não pode ser selecionada para lançar feitiços, avançar ou atacar até à próxima fase de Hero. Num lançamento de 2-6 a unidade é amaldiçoada, e pode voltar a lançar o dado para feridas falhadas até à próxima fase de Hero.
- 6 Sinistra:** qualquer uma das suas unidades dentro das 3" de distância deste elemento do terreno na sua fase de Hero provoca medo até à próxima fase de Hero. Subtraia 1 da Coragem (Bravery) de qualquer unidade inimiga que se encontre até 3" de distância de uma ou mais unidades que causam medo.

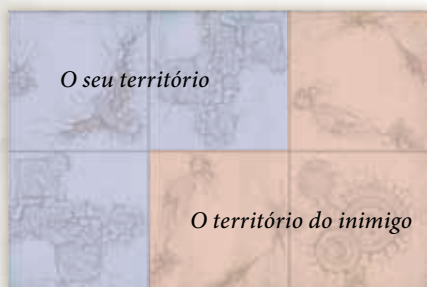
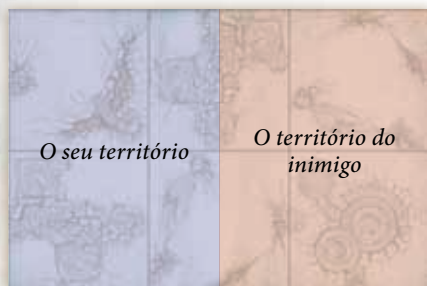
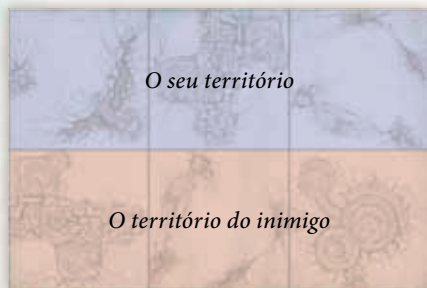
A BATALHA COMEÇA

O trovão ribomba nos céus acima dos exércitos que marcham para o campo de batalha.

A batalha está pronta para começar, mas primeiro deve colocar os seus exércitos em posição para o conflito que se aproxima.

COLOCAÇÃO

Antes de colocarem os seus exércitos, ambos os jogadores lançam um dado, caso haja empate devem voltar a lançar. O jogador que obtém o número mais alto deve dividir o campo de batalha em duas metades iguais, o seu adversário depois escolhe uma metade para o seu território. Alguns exemplos encontram-se abaixo.



Os jogadores colocam as suas unidades alternadamente, uma de cada vez, começando pelo jogador que ganhou no último lançamento do dado. As figuras devem ser colocadas no seu território, a mais de 12" de distância do território inimigo.

Pode continuar a colocar as unidades até ter colocado todas as que quer utilizar nesta batalha, ou até ficar sem espaço. Este será o seu exército - poderá ser-lhe útil mais tarde. As unidades restantes ficam na reserva, apenas participando se o destino o quiser.

O jogador adversário pode continuar a colocar unidades. Quando acabarem, a colocação está completa. O jogador que acaba a colocação primeiro escolhe sempre quem joga primeiro na primeira volta da batalha.

O GENERAL

Assim que terminar a colocação de todas as unidades, nomeie uma das figuras que colocou o seu general. O seu general pode comandar, como descrito nas regras para a fase Hero do lado oposto.

VITÓRIA GLORIOSA

Nos Reinos Mortais as batalhas são brutais e sem tréguas - são travadas até ao fim, podendo um dos lados declarar-se vencedor quando tiver destruído o inimigo ou quando já não houver figuras inimigas no campo de batalha. O vencedor pode reivindicar imediatamente uma **grande vitória** e as honras e os triunfos que lhe são devidos, enquanto os derrotados devem voltar para o seu canto, lamber as feridas e suportar a vergonha da derrota.

Caso não tenha sido possível travar a batalha até ao fim ou o resultado final não ser óbvio, poderá calcular um resultado comparando o número de figuras retiradas do jogo com o número de figuras colocadas inicialmente na batalha para cada exército. Apresentá-las como percentagens ajuda a determinar facilmente o vencedor. Tal vitória pode apenas ser reivindicada como uma **pequena vitória**. Por exemplo, se um jogador perdeu 75% das suas figuras iniciais, e o outro jogador perdeu 50%, então o jogador que apenas perdeu 50% das suas figuras pode reivindicar uma pequena vitória.

As figuras adicionadas ao seu exército durante o jogo (por exemplo, através de convocação, reforços, reencarnações etc.) não serão incluídas no número de figuras de um exército, mas devem ser incluídas na contagem das baixas sofridas pelo exército.

VITÓRIAS POR MORTE SÚBITA

Por vezes, um jogador pode tentar obter uma vitória por morte súbita. Se um exército tiver mais de um terço de figuras do que o outro, o jogador com menos pode escolher um objetivo na tabela de morte súbita depois dos generais terem sido nomeados. Uma **grande vitória** pode ser reivindicada imediatamente quando o objetivo é alcançado pelo jogador com menos figuras.

TRIUNFOS

Depois da escolha de um dos objetivos de morte súbita, se o seu exército tiver vencido uma grande vitória na batalha anterior, lance um dado e verifique o resultado na tabela de triunfos à direita.

A TABELA DA MORTE SÚBITA

Assassinato: o inimigo escolhe uma unidade com a keyword **HERO**, **WIZARD**, **PRIEST** ou **MONSTER** no seu exército. Mate a unidade que escolherem.

Brusco: o inimigo escolhe uma unidade com cinco ou mais figuras no seu exército. Mate a unidade que eles escolherem.

Resistir: ter pelo menos uma figura que esteve presente desde o início da batalha no campo de batalha ainda em jogo no final da sexta volta da batalha

Ganhar terreno: escolha um elemento do terreno no território do inimigo. Ter pelo menos uma figura amigável até 3" de distância desse elemento no final da quarta volta da batalha.

A TABELA DO TRIUNFO

Lance	Triunfo
1-2	Abençoado: pode trocar o resultado de um só dado pelo resultado da sua escolha uma vez durante a batalha.
3-4	Inspirado: pode voltar a lançar todos os lançamentos para atingir falhados por uma unidade no seu exército numa fase de combate.
5-6	Fortalecido: adicione 1 à característica geral de Ferimentos (Wounds).

VOLTAS DA BATALHA

Exércitos poderosos colidem por entre o sangue derramado e o estalar da magia.

Warhammer: Age of Sigmar é jogado numa série de voltas de batalha, divididas em dois - uma para cada jogador. No início de cada volta da batalha, ambos os jogadores lançam um dado, voltando a lançar em caso de empate. O jogador que lança o maior número decide quem joga primeiro na volta da batalha. Cada vez consiste nas seguintes fases:

1. Fase de Hero

Lançar feitiços e utilizar capacidades heroicas.

2. Fase de movimento

Movimentar as unidades no campo de batalha.

3. Fase de disparo

Atacar com armas de projéteis (Missile Weapons).

4. Fase de ir à carga

Avançar com as unidades para o combate.

5. Fase de combate

Reunir e atacar com armas brancas (Melee Weapons).

6. Fase de choque de batalha

Teste de coragem das unidades esgotadas.

Assim que o primeiro jogador tiver terminado, é a vez do segundo jogador. Quando terminar o segundo jogador, a volta de batalha acaba e começa uma nova.

PODERES PRÉ-BATALHA

Alguns Warscrolls permitem-lhe utilizar um poder “depois de a colocação estar concluída”. Estes poderes são utilizados antes da primeira volta da batalha. Se ambos os exércitos têm estes poderes, os dois jogadores lançam o dado, voltando a lançar em caso de empate. O jogador que obtém o maior número utiliza os seus poderes primeiro, seguido do seu adversário.

FASE DE HERO

À medida que os exércitos se aproximam, os líderes usam poderes de bruxaria, oferecem sacrifícios aos deuses, ou dão ordens violentas.

Na sua fase de Hero pode utilizar Wizard do seu exército para lançar feitiços (ver as regras para Wizard na última página destas regras).

Além disso, outras unidades no seu exército podem ter poderes nos seus Warscrolls que podem ser utilizados na fase de Hero. Geralmente estes apenas podem ser utilizados na sua própria fase de Hero. No entanto se um poder indicar que pode ser utilizado em todas as fases de Hero, então poderá ser utilizado tanto na fase de Hero do seu adversário como na sua. No caso de ambos os jogadores poderem utilizar os poderes na fase de Hero, o jogador a quem cabe jogar é o primeiro a utilizar todos seus poderes.

CAPACIDADE DE COMANDAR

Na sua fase de Hero, o general pode usar um poder de comando. Todos os generais têm o poder de comando de Presença Inspiradora, e alguns poderão ter mais no seu Warscroll.

Presença Inspiradora: escolha uma unidade do seu exército que se encontre dentro das 12" de distância do seu general. A unidade que escolher não tem de passar os testes de choque de batalha até à próxima fase de Hero.

FASE DE MOVIMENTO

O chão treme com o marchar dos exércitos tomando as suas posições.

Comece a sua fase de movimento escolhendo uma das suas unidades e movimentando cada figura nessa unidade até ter movimentado todas as que quiser. Pode então escolher outra unidade para movimentar, até ter movimentado todas as unidades que desejar. Nenhuma figura pode ser movimentada mais do que uma vez em cada fase de movimento.

MOVIMENTAR

Uma figura pode ser movimentada em qualquer direção, a uma distância, em polegadas, igual ou inferior à característica de Movimento (Move) do seu Warscroll. Pode ser movimentada verticalmente para poder subir ou atravessar a paisagem, mas não pode atravessar outras figuras. Nenhuma parte da figura pode ultrapassar a característica de Movimento (Move) da unidade.

FIGURAS INIMIGAS

Quando movimenta uma figura na fase de movimento, não pode movimentar dentro das 3" de distância das figuras inimigas. As figuras do seu exército são figuras amigáveis e as figuras do exército oposto são figuras inimigas.

As unidades que comecem a fase de movimento dentro das 3" de distância de uma unidade inimiga podem permanecer paradas ou recuar. Se escolher recuar, a unidade deve parar o seu movimento a mais de 3" de distância de todas as unidades inimigas. No caso de uma unidade recuar, não poderá disparar ou atacar mais tarde nesta vez (ver abaixo).

CORRER

Quando escolher deslocar uma unidade nesta fase de movimento, pode declarar que esta irá correr. Lance um dado e adicione o resultado à característica de Movimento (Move) de todas as figuras da unidade para a fase de movimento. Uma unidade que corre não pode disparar ou atacar mais tarde nessa vez.

VOAR

No caso de um Warscroll de uma figura indicar que esta pode voar, poderá passar por figuras e paisagem como se não existissem. Continua a não poder terminar o movimento dentro das 3" de distância de um inimigo na fase de movimento, e se já se encontra dentro das 3" de distância de um inimigo pode apenas recuar ou ficar parado.

FASE DE DISPARO

Um temporal mortal cai sobre a batalha com as flechas a cair como se fosse chuva e as máquinas de guerra a arremessar as suas cargas mortais.

Na sua fase de disparo pode disparar com figuras que tenham armas de projéteis (Missile Weapons).

Escolha uma das suas unidades. Não pode escolher uma unidade que tenha corrido ou recuado nesta vez. Cada figura na unidade ataca com todas as armas de projéteis (Missile Weapons) que tiver (ver Atacar). Depois de todas as figuras da unidade terem disparado, pode escolher outra unidade para disparar, até que todas as unidades que podiam disparar o tenham feito.

FASE DE IR À CARGA

Com gritos uivantes de gelar o sangue, os guerreiros lançam-se na batalha para matar com espada, martelo e garras.

Qualquer uma das suas unidades até uma distância de 12" do seu inimigo nesta fase pode ir à carga. Escolha uma unidade apta e lance dois dados. Cada figura na unidade pode movimentar-se esse número em polegadas. Não pode escolher uma unidade que tenha corrido ou recuado nesta vez, nem uma que se encontre dentro das 3" de distância do inimigo.

A primeira figura que movimentar tem de acabar dentro de meia polegada de distância de uma figura inimiga. Caso isto seja impossível, o ataque falhou e nenhuma figura na unidade que foi à carga pode movimentar-se nesta fase. Assim que tiver movimentado todas as figuras da unidade, pode escolher outra unidade apta para atacar, até que todas as unidades que podem atacar o tenham feito.

FASE DE COMBATE

O massacre envolve o campo de batalha à medida que os exércitos guerreiros se despedaçam um ao outro.

Qualquer unidade que tenha atacado ou que tenha figuras dentro das 3" de distância de uma unidade inimiga pode atacar com armas brancas (Melee Weapons) na fase de combate.

O jogador a quem cabe jogar escolhe uma unidade com que atacar, depois o jogador adversário deve atacar com uma unidade, e assim por diante até que todas as unidades aptas de ambos os lados tenham atacado uma vez cada. Caso um dos lados termine primeiro todos os seus ataques, o outro lado termina todos os ataques que lhe restam, uma unidade após outra. Nenhuma unidade pode ser selecionada para ataque mais do que uma vez em cada fase de ataque. Um ataque está dividido em duas etapas: primeiro a unidade reúne-se, e depois faz o ataque com as figuras da unidade.

1ª etapa: quando reunidas, pode movimentar cada figura da unidade até 3" de distância da figura inimiga mais próxima. Isto permite que as figuras da unidade se aproximem do inimigo para poderem atacá-lo.

2ª etapa: cada figura na unidade ataca com todas as armas brancas (Melee Weapons) que tiver (ver Atacar).

FASE DE CHOQUE DE BATALHA

Até o coração mais corajoso pode tremer quando os horrores da batalha se sobrepõem.

Na fase de choque de batalha, ambos os jogadores devem fazer testes de choque de batalha nas unidades do seu exército que tiveram figuras mortas durante a sua vez. O jogador a quem cabe jogar é o primeiro a fazer o teste.

Para fazer o teste de choque de batalha, lance o dado e adicione o número de figuras da unidade que foram mortas nesta vez. Por cada ponto do total acima do valor da maior característica de Coragem (Bravery) da unidade, uma figura dessa unidade deve fugir e ser retirada do jogo. Adicione 1 à característica de Coragem (Bravery) utilizada para todas as 10 figuras que se encontram na unidade quando o teste é executado.

Deve escolher quais são as figuras que fogem das unidades que comanda.

ATACAR

Os inimigos são derrubados por golpes, causando ferimentos sangrentos.

Quando uma unidade ataca, deve escolher primeiro as unidades alvo de ataque por parte das figuras da unidade, depois executar todos os ataques, e finalmente provocar quaisquer danos resultantes nas unidades alvo.

O número de ataques que uma figura pode fazer é determinado pelas armas que possui. As opções de armas da figura estão indicadas na sua descrição no seu Warscroll. As armas de projéteis (Missile Weapons) podem ser utilizadas na fase de disparo e as armas brancas (Melee Weapons) podem ser utilizadas na fase de combate. O número de ataques que uma figura pode executar é igual à característica de Ataque (Attacks) das armas que pode utilizar.

ESCOLHER ALVOS

Primeiro tem de escolher as unidades alvo para os ataques. Para poder atacar uma unidade inimiga, uma figura inimiga dessa unidade deve encontrar-se no alcance das armas de ataque (isto é, dentro da distância máxima, em polegadas, do Alcance (Range) indicado para a arma a utilizar), e numa posição visível ao atacante (caso não tenha a certeza, deve baixar-se e coloque-se atrás da figura atacante para ver se o alvo está visível). Para poder determinar a visibilidade, uma figura atacante pode ver através de outras figuras da sua unidade.

Caso uma figura tenha mais do que um ataque, pode dividi-los entre duas possíveis unidades alvo como preferir. No caso de uma figura dividir os seus ataques entre duas ou mais unidades inimigas, resolva todos os ataques contra uma unidade antes de avançar para a outra unidade.

EXECUTAR ATAQUES

Os ataques podem ser feitos um de cada vez, ou em alguns casos, poderá lançar o dado para ataques em conjunto. A seguinte sequência de ataque é utilizada para fazer um ataque de cada vez:

1. Lançamento Atingir (Hit): lance um dado. No caso de o lançamento equivaler ou ser superior à característica Atingir (Hit) da arma de ataque, isso significa que acertou e tem de fazer um lançamento para ferir. Se não for o caso, o ataque falha e a sequência de ataque termina.

2. Lançamento Ferir (Wound): lance um dado. No caso de o lançamento equivaler ou ser superior à característica Ferir (Wound) da arma de ataque, isso significa que causa danos e que o jogador adversário tem de fazer um lançamento para salvar. Se não for o caso, o ataque falha e a sequência de ataque termina.

3. Lançamento Salvar (Save): o jogador adversário lança um dado, modificando o lançamento com a característica de Despedaçar (Rend) da arma de ataque. Por exemplo, se uma

arma tem uma característica de Despedaçar (Rend) -1, então 1 é subtraído ao lançamento de salvamento. No caso de o resultado equivaler ou ser superior à característica de Salvar (Save) das figuras na unidade alvo, o ferido é salvo e a sequência de ataque termina. Se não for o caso, o ataque é bem-sucedido, e deverá determinar os danos na unidade alvo.

4. Determinar Danos (Damage): assim que os ataques feitos por uma unidade tiverem sido executados, cada ataque bem-sucedido causa um certo número de ferimentos igual à característica de Danos (Damage) da arma. A maioria das armas tem uma característica de Danos (Damage) de 1, mas algumas podem causar 2 ou mais ferimentos, permitindo-lhes causar ferimentos graves até ao inimigo mais poderoso, ou esmagar mais do que um adversário com um só golpe!

Para poder fazer vários ataques de uma vez, todos os ataques devem ter as mesmas características de Atingir (Hit), Ferir (Wound), Despedaçar (Rend) e Danos (Damage), e devem ser dirigidos às mesmas unidades inimigas. Se este for o caso, execute todos os lançamentos para atingir ao mesmo tempo, depois todos os lançamentos para ferir, e finalmente todos os lançamentos para salvar, depois some o número total de ferimentos causados.

CAUSAR DANOS (DAMAGE)

Depois de todos os ataques de uma unidade terem sido executados, o jogador que comanda a unidade alvo atribui os ferimentos sofridos às figuras da unidade como achar correto (as figuras não têm de estar no alcance ou em posições visíveis à unidade de ataque). Ao causar danos, se atribuir um ferimento a uma figura, deve continuar a atribuir ferimentos a essa figura até que esta morra ou não houver mais ferimentos a atribuir.

Logo que o número de ferimentos sofridos por uma figura, durante a batalha, equivaler à sua característica de Ferimentos (Wounds), a figura morre. Coloque a figura morta de lado - é retirada do jogo. Alguns Warscrolls incluem poderes que permitem a cura de ferimentos. Um ferimento curado já não tem qualquer efeito. Não pode curar ferimentos numa figura que morreu.

FERIMENTOS MORTAIS

Alguns ataques provocam ferimentos mortais. Não faça lançamentos para atingir, ferir ou salvar um ferimento mortal - apenas atribua os ferimentos às figuras da unidade alvo da forma descrita acima.

PROTEÇÃO

Se todas as figuras de uma unidade se encontram no alcance de ou num elemento do terreno, pode adicionar 1 a todos os lançamentos para salvar dessa unidade para representar a proteção que recebem do terreno. Este modificador não se aplica na fase de combate se a unidade que está a salvar foi à carga na mesma vez.

WIZARDS

Os reinos estão saturados de magia, uma fonte de poder em ebulição para aqueles com o talento para a manejar.

Algumas figuras são descritas como Wizards nos seus Warscrolls. Pode utilizar um Wizard para lançar feitiços na sua fase de Hero, e pode também utilizar um para desfazer feitiços na fase de Hero do seu adversário. O número de feitiços que um Wizard pode tentar lançar ou desfazer em cada vez está descrito no seu Warscroll.

LANÇAR FEITIÇOS

Todos os Wizards feiticeiros podem usar os feitiços descritos abaixo, assim como qualquer feitiço indicado no seu Warscroll. Um Wizard apenas pode tentar lançar um feitiço numa vez.

Para lançar um feitiço, lance dois dados. No caso de o total ser igual ou superior ao valor de lançamento do feitiço, o feitiço é lançado com êxito.

No caso de ser lançado um feitiço, o jogador adversário pode escolher qualquer um dos seus Wizards que se encontrem dentro da distância de 18" do feiticeiro, e que possam vê-lo, e tentar desfazer o feitiço antes que os seus efeitos sejam aplicados. Para desfazer um feitiço, lance dois dados. Caso o resultado seja superior ao lançamento do feitiço, então os efeitos do feitiço são anulados. Apenas tem uma tentativa para libertar o feitiço.

RAIO OCULTO

Um Raio Oculto tem um valor de lançamento de 5. Caso seja lançado com êxito, escolha uma unidade inimiga até 18" de distância do lançador feiticeiro e que eles possam ver. A unidade que escolher sofre ferimentos mortais D3.

ESCUDO MÍSTICO

Um escudo místico tem um valor de lançamento de 6. Caso seja lançado com êxito, escolha o feiticeiro, ou uma unidade amigável a até 18" de distância do feiticeiro e que eles possam ver. Pode adicionar 1 a todos os lançamentos de salvamento para a unidade que escolher até ao início da sua fase de Hero seguinte.

A REGRA MAIS IMPORTANTE

Num jogo tão pormenorizado e abrangente como o *Warhammer: Age of Sigmar*, poderá haver alturas em que não sabe exatamente como resolver alguma situação que ocorra durante o jogo. Quando isso acontecer, fale com o seu adversário e aplique a solução que faça mais sentido para ambos (ou que pareça ser mais divertida!). Se não conseguirem chegar a acordo quanto a uma solução, devem lançar ambos o dado e quem tiver o maior resultado decide. E assim podem continuar a lutar!