



I spelet *Warhammer: Age of Sigmar* har du befälet över mäktiga krigare, monster och krigsmaskiner. I det här regelhäftet finns allt du behöver veta för att strida i märkliga och magiska världar, frigöra kraftfull magi, förmörka himlen med pilar och krossa dina fiender i blodiga slag!

ARMÉER

Före slaget samlar rivaliserande krigsherrar sina mäktigaste krigare.

För att kunna spela måste du först ställa upp din armé som består av figurerna i din samling. Arméerna kan vara hur stora som helst och man får använda så många figurer ur sin samling som man vill. Ju fler figurer man använder, desto längre och mer spännande blir spelet! Ett spel med runt hundra figurer på varje sida brukar vara en hel kväll.

WARSCROLL & ENHETER

Varje figur är beskriven i en warscroll som definierar reglerna för hur figuren får användas i spelet. Varje figur du vill använda måste ha en warscroll.

Figurerna krigar i enheter. En enhet kan bestå av en eller flera figurer, men den kan inte inkludera figurer som har olika warscroll. En enhet måste ställas upp och förflyttas som en enda grupp av figurer där varje figur står inom 1" från minst en annan figur i samma enhet. Om något händer som gör att en enhet splittras under ett slag måste den återställas nästa gång den flyttar.

VAPEN

För att delta i ett slag behöver du ett måttband och några tärningar.

Avstånd i *Warhammer: Age of Sigmar* mäts i tum (") mellan de närmsta punkterna på figurerna eller enheterna man mäter mellan. Du får mäta avstånd precis när du vill. Figurens bas räknas inte som del av figuren. Den har bara som funktion att få figuren att stå upp och ska inte inkluderas när man mäter avstånd.

I spelet *Warhammer: Age of Sigmar* används sexsidig tärning (ibland förkortat till D6). Om en regel kräver att man slår med en D3 – slår man med en tärning, halverar summan och avrundar uppåt. En del regler tillåter att tärningskast slås om. Det betyder att man får slå om en del eller alla tärningskast igen. Man får aldrig slå om ett tärningskast mer än en gång, och omslag ska göras innan eventuella ändringar i resultatet av kastet görs.

SLAGFÄLTET

Det må vara pelare av eld, altare i mässing eller hemsökta ruiner – rikena är fyllda av underliga syner och livsfarliga hinder.

Striderna i *Warhammer: Age of Sigmar* utspelas i spännande landskap i de dödliga rikena som kan varieras i det oändliga – från ödsliga vulkaniska slättmarker och förrädiska tempel i himlen till frodiga djungler och gigantiska ruiner. Kaos härskar och ingen plats är orörd av krigets färor. De här vilda och fantastiska landskapen återskapas varje gång man spelar *Warhammer: Age of Sigmar*.

Spelbord och terräng utgör slagfältet. Slagfältet är en plan yta där figurerna kan ställas upp, till exempel ett bord eller ett golv. Formen och storleken spelar ingen roll så länge sidorna är minst 90 cm.

Först bestämmer man i vilket av de sju dödliga rikena som striden ska stå. Man kan till exempel besluta att striden ska utspelas i Eldens rike. I vissa fall behöver man känna till detta för att kunna utnyttja vissa förmågor. Kan man inte komma överens om ett rike, slår man tärning och den spelare som slår högst bestämmer.

De bästa slagen utspelas i frikostigt utformade och konstruerade landskap, men om ni har mycket terräng eller bara ett fåtal terränginslag spelar ingen roll. En bra måttstock är minst ett terränginslag för varje kvadrat med en sida på 60 cm, men färre går också bra och fler kan skapa en riktigt intressant strid.

För att få hjälp att placera ut terräng kan man slå två tärningar, addera summan för varje kvadrat med en sida på 60 cm på slagfältet och sedan följa tabellen nedan:

Tärningskast	Terränginslag
2–3	Inga terränginslag.
4–5	2 terränginslag.
6–8	1 terränginslag.
9–10	2 terränginslag.
11–12	Välj mellan 0 och 3 terränginslag.

GÅTFULLA LANDSKAP

Landskapen i de dödliga rikena kan både hjälpa och hindra krigarna. Om inget annat anges kan en figur förflytta sig över terrängen, men inte igenom den (dvs. man kan inte flytta igenom en mur eller ett träd, men man kan låta en figur klättra över). När landskapet är uppbyggt kan man antingen slå tärning med nedanstående tabell eller välja en regel för varje terränginslag.

TERRÄNGTABELL

Tärningskast	Terräng
1	Fördömelse: Om någon av dina enheter hamnar inom 3" från terränginslaget under din herofas kan du tillkännage att den ger ett offer. Då lider enheten dödliga D3-skador, men du får lägga till 1 i alla träffkast för enheten fram till din nästa herofas.
2	Magi: Addera 1 till resultatet av eventuella trollformler eller tärningskast för att upphäva trollformler från en wizard-figur inom 3" från terränginslaget.
3	Inspiration: Lägg till 1 i mod (Bravery) till alla enheter inom 3" från terränginslaget.
4	Död: Slå en tärning för varje figur som flyr över, gör en anfallsförflyttning över eller stannar på terränginslaget. Om tärningen visar 1 dräps figuren.
5	Mystik: Slå en tärning under din herofas för var och en av de enheter som befinner sig inom 3" från terränginslaget. Visar tärningen 1 är enheten förvirrad och kan inte väljas ut till att trola, flytta eller attackera förrän under din nästa herofas. Visar tärningen 2–6 är enheten förtrollad och du får slå om misslyckade skadecast fram till din nästa herofas.
6	Ondska: Alla dina enheter som befinner sig inom 3" från terränginslaget under din herofas sprider skräck fram till din nästa herofas. Dra av 1 från egenskapen mod (Bravery) hos alla fiendeenheter som befinner sig inom 3" från en eller flera enheter som sprider skräck.

SLAGET KAN BÖRJA

Åskan mullrar när arméerna samlas på slagfältet.

Slaget kan nu börja, men först måste arméerna placeras ut för den annalkande striden.

UPPSTÄLLNING

Innan arméerna ställs upp slår båda spelarna en tärning. Om de slår lika måste man slå om. Den spelare som slår högst delar upp slagfältet i två lika stora halvkor och motståndaren väljer sedan en sida som sitt territorium. Nedan visas några exempel.



Spelarna turas sedan om att placera ut enheter, en åt gången. Den spelare som vann tärningskastningen börjar. Figurerna måste ställas upp på det egna territoriet minst 12" från fiendeterritoret.

Du placerar ut enheter tills alla enheter du vill använda i slaget är uppställda eller tills du inte har någon plats kvar. Det här är din armé. Räkna antalet figurer i armén – det kan du ha nytta av senare. Enheter som blir över är reserver och har ingen funktion såvida inte ödet vill annorlunda.

Motspelaren kan fortsätta att ställa upp enheter. När motspelaren är klar är uppställningen fullständig. Den spelare som blir klar sist med uppställningen väljer alltid vem som börjar i den första stridsrundan.

GENERALEN

När du har ställt upp alla dina enheter utser du en av dina figurer till general. Generalen har förmågan att ge order på det sätt som beskrivs i reglerna för herofasen.

ÄRORIK SEGER

Slagen i de dödliga rikena är brutala och kompromisslösa – de pågår till det bittra slutet där en sida vinner eftersom den har förintat fienden, dvs. fienden har inga figurer kvar på slagfältet. Segraren kan omedelbart utropa en **stor seger** och äran och segern tillfaller segraren, medan den besegrade måste fly till sitt läger, slicka sina sår och lida skammen av förlust.

Om man inte kan fortsätta tills man når den här utgången, eller om resultatet inte är uppenbart, kan resultatet beräknas genom att man jämför antalet figurer som har tagits ur spelet med antalet figurer som ursprungligen placerades ut. Att uttrycka dessa som procent är ett lätt sätt att avgöra vem som vann. En sådan seger kallas en **liten seger**. Om exempelvis en spelare har förlorat 75 % av sina startfigurer och den andra spelaren har förlorat 50 % av sina, utropar spelaren som bara har förlorat 50 % av sina figurer en liten seger.

Figurer man lägger till arméerna under spelets gång (till exempel genom inkallelse, förstärkning, återuppståndelse och så vidare) räknas inte med i det totala antalet figurer utan måste räknas bland krigets offer.

SUDDEN DEATH-SEGER

Ibland kan en spelare försöka vinna en sudden death-seger. Om en armé har en tredjedel fler figurer än den andra spelaren kan spelaren med färre figurer välja målet sudden death i tabellen efter att generalerna har utsetts. En **stor seger** kan utropas omedelbart när målet har uppnåtts av spelaren med färre figurer.

SEGER

När målet sudden death är valt och din armé har vunnit en stor seger i föregående strid slår du en tärning och kontrollerar resultatet i segertabellen till höger.

SUDDEN DEATH-TABELL

Lönnmörda: Fiendespelaren väljer en enhet med keyword **HERO, WIZARD, PRIEST** eller **MONSTER** i sin armé.

Dröp enheten som väljs.

Okänslig: Fiendespelaren väjer en enhet med fem eller fler figurer i sin armé.

Dröp enheten som väljs.

Uthärda: Ha minst en figur som startade striden på slagfältet kvar i spelet vid slutet av den sjätte stridsrundan.

Vinn mark: Välj ett terränginslag i fiendens territorium. Ha minst en egen figur inom 3" från det inslaget vid slutet av den fjärde stridsrundan.

SEGERTABELL

Tärningskast	Segev
1–2	Välsignad: Du får ändra resultatet på ett tärningskast till det resultat du önskar en gång under striden.
3–4	Inspirerad: Du får slå om alla misslyckade träffkast för en enhet i din armé under stridsfasen.
5–6	Makt: Lägg till 1 i din generals skadeegenskap (Wounds).

STRIDSRUNDOR

När mäktiga arméer drabbar samman forsar blodet och magin flödar.

Warhammer: Age of Sigmar spelas i en serie stridsrundor uppdelade i två omgångar – en för varje spelare. Innan respektive stridsrunda börjar slår båda spelarna en tärning. Om spelarna slår lika måste de slå om. Den spelare som slår högst bestämmer vem som börjar i den aktuella stridsrundan. Varje runda består av följande faser:

1. Herofas

Trollformler och hjälteförmågor.

2. Förflyttningsfas

Flytta enheter över slagfältet.

3. Skjutfas

Attackera med missilvapen (missile weapons).

4. Anfällfas

Skicka in enheterna i strid.

5. Stridsfas

Bryt in och attackera med handvapen (melee weapons).

6. Krigschockfas

Testa utmattade enheters mod.

När den första spelaren är klar är det nästa spelares tur. När den andra spelaren är klar är stridsrundan över och en ny runda börjar.

FÖRMÅGOR INFÖR SLAG

En del warscrollar tillåter att man använder en förmåga efter att uppställningen är klar. De här förmågorna måste användas före den första stridsrundan. Om båda arméerna har sådana förmågor slår spelarna tärning. Om de slår lika slår de om. Den spelare som slår högst får använda sina förmågor först och följs sedan av motspelaren.

HEROFAS

När arméerna bryter in använder deras ledare magi, offrar till gudarna och skriker ut order.

Under herofasen kan man låta sin armés wizarder trola (se reglerna för wizarder på sista sidan i det här regelhäftet).

Dessutom kan andra enheter i din armé ha förmågor i sina warscrollar som kan användas under herofasen. I regel kan dessa endast utnyttjas under din herofas. Men om det står att en förmåga kan användas i varje herofas kan den även användas under din motspelares herofas. Om båda spelarna kan använda förmågor i en herofas får den spelare vars tur det är använda alla sina förmågor först.

ORDERFÖRMÅGA

Under herofasen får generalen använda en orderförmåga. Alla generaler har orderförmågan inspirerande närvaro och en del har ytterligare förmågor i sina warscrollar.

Inspirerande närvaro: Välj en enhet i din armé som befinner sig inom 12" från din general. Enheten man väljer behöver inte göra krigschocktestet förrän under din nästa herofas.

FÖRFLYTTNINGSFAS

Marken skakar av marscherande fötter när arméerna kämpar om positioner.

Börja förflyttningen genom att välja en enhet och flytta varje figur i den enheten tills du har flyttat alla figurer du vill flytta. Välj sedan en annan enhet att flytta och fortsätt tills du har flyttat alla de enheter du vill flytta. Ingen figur får flyttas mer än en gång under en förflyttningssfas.

ATT FLYTTA

En figur kan flyttas i alla riktningar i ett avstånd i tum som är lika med eller mindre än egenskapen förflyttning (Move) i dess warscroll. Den kan även flyttas vertikalt för att klättra över eller korsa en terräng, men den kan inte flytta över andra figurer. Ingen del av figuren får flyttas längre än dess egenskap förflyttning (Move).

FIENDEFIGURER

När man flyttar en figur under förflyttningssfasen får den inte hamna inom 3" från en fiendefigur. Figurerna i din armé är vänskapliga figurer och figurerna i motståndarmén är fiendefigurer.

Enheter som börjar förflyttningen inom 3" från en fiendearmé kan antingen stanna kvar eller gå till reträtt. Väljer du reträtt måste enheten flytta längre än 3" bort från alla fiendeenheter. Om en enhet går till reträtt kan den inte skjuta eller anfalla senare under den rundan (se nedan).

FLY

När du väljer en enhet att flytta under förflyttningssfasen kan du tillkänna att den ska fly. Slå en tärning och lägg ihop resultatet med egenskapen förflyttning (Move) för alla figurer i enheten under förflyttningssfasen. En enhet som flyr kan inte skjuta eller anfalla senare under den rundan.

FLYGA

Om det står i en figurs warscroll att den kan flyga kan den passera genom figurer och terräng som om de inte fanns. Den får inte stanna inom 3" från en fiende under förflyttningssfasen. Om den redan befinner sig inom 3" från en fiende kan den endast gå till reträtt eller stanna kvar.

SKJUTFASEN

En ström av död vållar fram över slagfältet när pilar faller som regn och krigsmaskiner avfyra sin dödliga laddning.

Under skjutfasen kan man skjuta med figurer som har missilvapen (missile weapons).

Välj en av dina enheter. Du får inte välja en enhet som flydde eller gick till reträtt under den här rundan. Figurerna i enheten attackerar med de missilvapen (missile weapons) som de är utrustade med (se Attack). När alla figurerna i enheten har skjutit kan du välja en ny enhet att skjuta med tills alla enheter som kan skjuta har skjutit.

ANFALLSFASEN

Hemsk, blodisande krigsrop hörs när krigare kastar sig in i striden för att döda med kniv, slägg och händer.

Befinner sig någon av dina enheter inom 12" från fienden under din anfällsfas får du anfalla. Välj ut en kvalificerad enhet och slå två tärningar. Varje figur i enheten får flytta summan i tum. Du får inte välja en enhet som flydde eller gick till reträtt under den här rundan, och du får inte heller välja en enhet som befinner sig inom 3" från fienden.

Den figur du flyttar först måste stanna inom ½" från en fiendefigur. Om det inte är möjligt har anfallet misslyckats och ingen figur i anfällsenheten får flytta under den här fasen. När du har flyttat alla figurerna i enheten kan du välja en annan kvalificerad enhet att anfalla med tills alla enheter som kan anfalla har gjort det.

STRIDSFASEN

Slagfältet uppslukas av ett blodbad då de stridande arméerna sliter varandra i stycken.

Enheter som har anfallit eller som befinner sig inom 3" från en fiendeenhet kan attackera med handvapen (melee weapons) i stridsfasen.

Den spelare som står på tur väljer en enhet att attackera med. Sedan måste motspelaren attackera med en enhet, och så vidare tills alla kvalificerade enheter på båda sidor har attackerat varandra. Om en sida blir klar med alla sina attacker före den andra, får den andra sidan göra klart sina återstående attacker, en enhet i taget. Ingen enhet får lov att attackera mer än en gång under stridsfasen. En attack delas upp i två steg: Först bryter enheterna in och sedan attackerar man med figurerna i enheten.

Steg 1: När man bryter in flyttar man varje figur upp till 3" mot den närmaste fiendefiguren. Då kommer figurerna i enheten närmare fienden för att kunna attackera dem.

Steg 2: Figurerna i enheten attackerar med de handvapen (melee weapons) som de är utrustade med (se Attack).

KRIGSCHOCKFASEN

Även den djärvaste tappar modet när stridens faser kräver sina offer.

Under krigschockfasen måste båda spelarna göra krigschocktester för de enheter i respektive armé som har fått figurer dräpta under rundan. Spelaren som står på tur gör testen först.

Gör ett krigschocktest genom att slå en tärning och addera talet till antalet figurer i enheten som har dräpts under den här rundan. För varje poäng som den totala summan överstiger det högsta värdet för egenskapen mod (Bravery) i enheten måste en figur i enheten fly och tas ur spelet. Lägg till 1 i egenskapen mod (Bravery) för varje 10-tal figurer som tillhör enheten när testet görs.

Du ska själv välja vilka figurer som flyr från enheterna du har befäl över.

ATTACK

Slagen haglar över fienden som tillfogas blodiga skador.

När en enhet attackerar väljer du först målenheterna som figurerna i enheten ska attackera, sedan utförs alla attackerna och slutligen tillfogas eventuell skada på målenheterna.

Antalet attacker som en figur kan göra beror på vilka vapen den är utrustad med. Varje figurs vapenalternativ finns listade i beskrivningen i dess warscroll. Missilvapen (missile weapons) används i skjutfasen och handvapen (melee weapons) används i stridsfasen. Antalet attacker en figur får göra är lika med egenskapen attacker (Attacks) för de vapen som den kan använda.

VÄLJA MÅL

Först måste du välja målenheter för attackerna. För att attackera en fiendeenhet måste en fiendefigur från den enheten befinna sig inom attackvapnets räckvidd (dvs. inom det maximala värdet för räckvidd (Range), i tum, som anges för det vapen som används i attacken) och vara synligt för angriparen (vid osäkerhet, böj dig fram och titta bakifrån attackfiguren för att kontrollera att målet är synligt). Sikten avgörs enligt antagandet att den attackerande figuren kan se genom andra figurer i sin enhet.

Om figuren har mer än en attack kan du fördela dem mellan potentiella mål hur du vill. Om en figur delar sina attacker mellan två eller fler fiendeenheter utförs alla attacker mot en enhet innan man går vidare till nästa.

ATT ATTACKERA

Attacker kan göras en åt gången. I vissa fall får man slå tärningen flera gånger för gemensamma attacker. Följande attacksekvens används för att göra en attack åt gången:

1. Träffkast (Hit): Slå en tärning. Om resultatet är lika med eller högre än det attackerande vapnets träffegenskap (Hit) så träffar det och man ska slå ett skadecast. Om inte, misslyckas attacken och attacksekvensen är slut.

2. Skadecast (Wound): Slå en tärning. Om resultatet är lika med eller högre än det attackerande vapnets skadeegenskap (Wound) tillfogar det skada och motspelaren måste slå ett räddningskast. Om inte, misslyckas attacken och attacksekvensen är slut.

3. Räddningskast (Save): Motspelaren slår en tärning och anpassar utslaget enligt det angripande vapnets klyvegenskap

(Rend). Till exempel om vapnet har värdet -1 i klyvegenskap (Rend) dras 1 av från räddningskastet. Om resultatet är lika med eller högre än räddningsegenskapen (Save) hos figurerna i målenheten är skadan räddad och attacksekvensen slut. Om inte, lyckas attacken och man måste avgöra målenhetens förlust.

4. Avgöra förstörelse (Damage): När en enhet har utfört alla sina attacker har varje lyckad attack tillfogat ett antal skador som är lika med vapnets förstörelseegenskap (Damage). De flesta vapen har värdet 1 i skadeegenskap (Damage), men en del kan orsaka 2 eller fler skador. Det gör att de kan orsaka farliga skador även på den mäktigaste fienden eller hugga sönder fler än en fiende i ett enda slag!

För att utföra flera attacker på en gång måste alla attackerna ha samma värde för träff- (Hit), skade- (Wound), klyv- (Rend) och förstörelseegenskap (Damage) och måste riktas mot samma fiendeenhet. Om så är fallet, slår man alla träffkast på en gång, sedan alla skadecast och slutligen alla räddningskast. Summera sedan det totala antalet tillfogade skador.

ORSAKA FÖRSTÖRELSE (DAMAGE)

När en enhet har utfört alla attacker ska spelaren som har befälet över målenheten fördela de tillfogade skadorna bland figurerna i enheten (figurerna behöver inte vara inom räckhåll eller synliga för den attackerande enheten). När skada tillfogas och du tilldelar en figur skada, måste du fortsätta att tilldela samma figur skador tills dess att den antingen är dräpt eller inga fler skador återstår att fördela.

När antalet skador en figur har tillfogats i ett slag är lika med dess skadegenskap (Wounds) är figuren dräpt. Lägg den dräpta figuren åt sidan – den är ute ur spelet. En del warscrollar inkluderar förmågor som tillåter att skador läks. En läkt skada är inte längre giltig. Man kan inte läka skador på en figur som har blivit dräpt.

DÖDLIGA SKADOR

En del attacker tillfogar dödliga skador. Gör inga träff-, skade- eller räddningskast för en dödlig skada – fördela bara skadorna bland figurerna i målenheten enligt beskrivningen ovan.

SKYDD

Om alla figurer i en enhet befinner sig inom eller på ett terränginslag lägger man till 1 till alla räddningskast för den enheten. Tillägget motsvarar det skydd som terrängen erbjuder. Den här modifieringen får inte göras i stridsfasen om enheten man räddar har gjort ett anfall under samma runda.

WIZARDS

Rikena är fulla av magi, en sjudande källa till makt för den som har kunskap att bruka den.

En del figurer har wizard nedskrivet i sin warscroll. Du kan använda en wizard till att trolla i din herofas och till att upphäva trollformler under motståndarens herofas. Antalet trollformler en wizard kan använda eller upphäva under varje runda anges i dess warscroll.

TROLLFORMLER

Varje wizard kan använda trollformler så som beskrivs nedan, utöver de trollformler som finns nedskrivna i dess warscroll. En wizard får endast använda en trollformel per runda.

För att använda en trollformel slår man två tärningar. Om den totala summan är lika med eller större än trollformelns värde har trollformeln lyckats.

När en trollformel används kan motspelaren välja en egen wizard, som befinner sig inom 18" från och kan se den wizard som använder trollformeln, till att försöka att upphäva trollformeln innan den har fått effekt. För att upphäva en trollformel slår man två tärningar. Om summan är större än den som tillät trollformeln är trollformeln upphävd. Endast ett försök får göras att upphäva en trollformel.

MAGISK ELD

Magisk eld har tärningsvärde 5. Om trollformeln lyckas, väljer man en fiendeenhet inom 18" från den figur som använde trollformeln och som är inom synhåll för den. Enheten man väljer lider D3-dödliga skador.

DOLD SKÖLD

Dold sköld har tärningsvärde 6. Om trollformeln lyckas, väljer man den som använde trollformeln, eller en vänskaplig enhet inom 18" och som är inom synhåll för den som använde trollformeln. Du får lägga till 1 på alla räddningskast för enheten du väljer fram till att din nästa herofas börjar.

DEN VIKTIGASTE REGELN

I ett spel så detaljerat och omfattande som *Warhammer: Age of Sigmar* kan det under spelets gång uppstå situationer som man inte vet hur man ska lösa. När det inträffar ska du prata med din motspelare och använda den lösning som ni båda tycker verkar vettigast (eller roligast!). Om ni inte kommer fram till en gemensam lösning slår ni båda tärningen och låter den som slår högst bestämma vad som händer. Sedan kan striden fortsätta!