



Warhammer: Age of Sigmar vous place à la tête d'une force de guerriers, de monstres et de machines de guerre. Cette feuille de règles contient tout ce que vous devez savoir pour guerroyer dans des royaumes étranges et fantasmagoriques, libérer de puissants sortilèges, noircir le ciel de flèches et écraser vos ennemis au cours de mêlées sanglantes!

LES ARMÉES

En prélude au conflit, les chefs rivaux réunissent leurs plus vaillants soldats.

Pour jouer, vous devez d'abord réunir une armée avec les figurines de votre collection. Vous pouvez utiliser autant de figurines que vous le souhaitez. Plus nombreuses seront les unités utilisées, plus longue et passionnante sera la bataille! En général, une partie avec une centaine de figurines par camp durera une soirée.

WARSCROLLS & UNITÉS

Toutes les figurines sont décrites par des warscrolls, qui listent toutes les règles pour les utiliser en jeu. Vous devez disposer des warscrolls des figurines que vous alignez.

Les figurines combattent en unités. Une unité peut se composer d'une ou plusieurs figurines, mais ne peut pas inclure des figurines de warscrolls différents. Une unité doit être placée et terminer tout type de mouvement en formant un groupe de figurines distinct, chaque figurine devant être à 1" ou moins d'au moins une autre figurine de l'unité. Si l'unité est divisée pour une raison quelconque, elle doit impérativement se reformer à son prochain mouvement.

INSTRUMENTS DE GUERRE

Vous aurez besoin d'un mètre-ruban et de dés pour disputer une bataille.

Les distances sont mesurées en pouces (") entre les points les plus proches des figurines ou unités concernées. Vous pouvez mesurer les distances à tout moment. Le socle d'une figurine n'est pas considéré comme faisant partie de la figurine (il sert juste à la faire tenir), n'en tenez pas compte en mesurant.

On utilise également des dés à six faces (notés D6). Si une règle vous indique de jeter un D3, jetez un dé et divisez le total par deux, en arrondissant au supérieur. Certaines règles permettent de relancer un jet de dés, ce qui signifie que vous avez le droit de jeter à nouveau certains ou tous les dés. On ne peut jamais relancer un dé plus d'une fois, et les relances interviennent avant d'appliquer les modificateurs éventuels.

LE CHAMP DE BATAILLE

Piliers de feu, autels d'airain ou ruines hantées, les royaumes regorgent de curiosités et d'obstacles mortels.

Les batailles de *Warhammer: Age of Sigmar* sont livrées dans les paysages extrêmement variés des Royaumes des Mortels: plaines volcaniques désolées, temples suspendus, jungles luxuriantes, ruines cyclopéennes... Le domaine du Chaos envahit tout, et nul territoire n'est épargné par la guerre. Ces paysages fantastiques sont recréés en miniature chaque fois que vous jouez une partie de *Warhammer: Age of Sigmar*.

La table et le paysage que vous utilisez constituent votre champ de bataille. Il peut s'agir de n'importe quelle surface plane sur laquelle les figurines peuvent tenir (une table par exemple, ou même le sol) et peut être de n'importe quelle taille ou forme, mais doit être au minimum un carré de 36" de côté.

Les joueurs doivent d'abord décider dans lequel des sept Royaumes des Mortels aura lieu la bataille. Par exemple, vous pouvez opter pour le Royaume du Feu. Il sera parfois nécessaire de le savoir afin d'utiliser certaines aptitudes. Si vous ne tombez pas d'accord sur l'endroit, les joueurs jettent un dé et celui qui a le plus haut jet décide.

Un paysage soigneusement composé donne lieu aux plus spectaculaires batailles, mais que vous ayez beaucoup d'éléments de terrain ou seulement quelques-uns importe peu! Nous vous conseillons au moins 1 élément par carré de 24" de côté; s'il y en a moins, cela reste jouable; s'il y en a plus, cela peut donner lieu à une partie captivante.

Pour vous aider à décider de son placement, vous pouvez jeter deux dés et les ajouter pour chaque carré de 24" de côté de votre champ de bataille et consulter le tableau suivant:

Jet	Éléments de Terrain
2-3	Aucun élément de terrain.
4-5	2 éléments de terrain.
6-8	1 élément de terrain.
9-10	2 éléments de terrain.
11-12	Placez de 0 à 3 éléments de terrain.

PAYSAGES MYSTÉRIEUX

Le paysage des royaumes peut favoriser ou gêner vos guerriers. Sauf mention contraire, une figurine peut enjamber le paysage mais pas le traverser (on ne peut donc pas traverser un mur ou un arbre, mais on peut l'escalader). En outre, après avoir placé votre paysage, pour chaque élément de terrain, choisissez une règle du tableau ci-dessous, ou jetez un dé et appliquez le résultat.

TABLEAU DE PAYSAGES

Jet Paysage

- Maudit:** Si vous avez des unités à 3" ou moins de ce terrain à votre phase des héros, vous pouvez déclarer que l'une d'elles fait un sacrifice. Dans ce cas, l'unité subit D3 blessures mortelles, mais vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche de l'unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.
- Ésotérique:** Ajoutez 1 au total des jets de lancement ou de dissipation d'un sorcier à 3" ou moins de ce terrain.
- Exaltant:** Ajoutez 1 à la Bravery de toutes les unités à 3" ou moins de ce terrain.
- Fatal:** Jetez un dé pour toute figurine qui fait un mouvement de course ou de charge passant ou terminant sur ce terrain. Sur un jet de 1, elle est tuée.
- Mystique:** À votre phase des héros, jetez un dé pour chacune de vos unités à 3" ou moins de ce terrain. Sur un jet de 1, l'unité est confuse et ne peut pas être choisie pour lancer des sorts, se déplacer ou attaquer jusqu'à votre prochaine phase des héros. Sur 2-6, l'unité est extatique, et vous pouvez relancer les jets de blessure ratés de l'unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.
- Sinistre:** Vos unités à 3" ou moins de ce terrain à votre phase des héros causent la peur jusqu'à votre prochaine phase des héros. Soustrayez 1 à la Bravery des unités ennemies à 3" ou moins d'au moins une unité causant la peur.

LA BATAILLE COMMENCE

Le tonnerre gronde tandis que les armées prennent place sur le champ de bataille.

Vous êtes désormais prêt à entamer les hostilités, mais auparavant, vous devez placer vos armées en vue des affrontements.

PLACEMENT

Avant de placer leurs armées, les deux joueurs jettent un dé (et relancent en cas d'égalité). Le joueur avec le plus haut jet coupe le champ de bataille en moitiés égales, puis son adversaire choisit la moitié qui sera son territoire. Voici quelques exemples.



Puis les joueurs placent leurs unités en alternance, une à une, en commençant par le joueur qui a remporté le jet de dé précédent. Les figurines doivent être placées dans leur territoire, à plus de 12" du territoire ennemi.

Continuez jusqu'à ce que vous ayez placé toutes les unités que vous vouliez, ou que vous n'ayez plus de place. Il s'agit de votre armée. Comptez les figurines de votre armée – cela pourra se révéler utile. Les éventuelles unités restantes sont gardées en réserve, elles ne participeront pas, sauf caprice du destin.

Le joueur adverse peut continuer de placer ses unités. Quand il a fini, le placement est terminé. Le joueur qui finit de placer ses figurines le premier choisit toujours qui a le premier tour du premier round de bataille.

LE GÉNÉRAL

Une fois le placement terminé, désignez un général parmi les figurines que vous avez placées. Votre général a une aptitude de commandement (voir Phase des Héros).

VICTOIRE GLORIEUSE

Dans les Royaumes des Mortels, les batailles sont impitoyables et sans quartier; elles sont livrées jusqu'au bout, jusqu'à ce qu'un camp soit victorieux car il n'y a plus aucun guerrier ennemi sur le champ de bataille. Le vainqueur remporte alors une **victoire majeure** et les honneurs qui l'accompagnent, tandis que le vaincu repart panser ses plaies et endurer la honte de l'échec.

S'il n'est pas possible de disputer une bataille jusqu'à sa conclusion, ou si le résultat ne s'impose pas, on peut établir une sorte de score en comparant le nombre de figurines retirées du jeu avec le nombre de figurines placées initialement pour chaque armée. Exprimer ces nombres en pourcentages permet de désigner aisément le vainqueur. Toutefois, une telle victoire n'est qu'une **victoire mineure**. Par exemple, si un joueur a perdu 75 % de ses figurines de départ, et que son adversaire en a perdu 50 %, le joueur qui n'a perdu que 50 % de ses figurines peut revendiquer une victoire mineure.

Les figurines ajoutées à votre armée en cours de partie (par exemple: invocations, renforts, réincarnations, etc.) ne comptent pas dans le nombre initial de figurines de l'armée, mais doivent être comptées dans les pertes qu'elle a subies.

VICTOIRES PAR MORT SUBITE

Il pourra arriver qu'un joueur tente de remporter une victoire par mort subite. Un joueur dont l'armée est en infériorité numérique, avec un écart d'au moins un tiers en nombre de figurines, peut choisir un objectif dans le tableau de mort subite après que les généraux ont été désignés. Le joueur en infériorité numérique remporte une **victoire majeure** aussitôt qu'il atteint l'objectif qu'il s'était ainsi fixé.

TRIOMPHES

Une fois déterminé votre éventuel objectif de mort subite, jetez un dé sur le tableau de triomphes (ci-contre) si votre armée a remporté une victoire majeure à l'issue de la bataille précédente.

TABLEAU DE MORT SUBITE

Assassinat: Le joueur adverse choisit une de ses unités avec le keyword HERO, WIZARD, PRIEST ou MONSTER. Tuez l'unité ainsi désignée.

Massacre: Le joueur adverse choisit une de ses unités d'au moins cinq figurines. Éliminez l'unité ainsi désignée.

Survie: Au moins une de vos figurines qui a débuté la bataille sur le champ de bataille est encore en jeu à la fin du sixième round de bataille.

Incursion: Choisissez un élément de terrain en territoire ennemi.

Au moins une de vos figurines doit être à 3" ou moins de cet élément à la fin du quatrième round de bataille.

TABLEAU DE TRIOMPHE

Jet Triomphe

- 1-2 Béni:** Une fois pendant la bataille, vous pouvez changer le résultat d'un dé pour celui de votre choix.
- 3-4 Inspiré:** Relancez les jets de touche ratés d'une unité de votre armée pendant une phase de combat.
- 5-6 Investi:** Ajoutez 1 aux Wounds de votre général.

ROUNDS DE BATAILLE

Les armées se heurtent dans les gerbes de sang et les crépitements de magie.

Une partie de *Warhammer: Age of Sigmar* se divise en rounds de bataille, eux-mêmes subdivisés en deux tours – un par joueur. Au début de chaque round de bataille, les deux joueurs jettent 1 dé (ils relancent en cas d'égalité). Le joueur avec le plus haut jet choisit qui a le premier tour à ce round de bataille. Chaque tour se compose des phases suivantes:

1. Phase des Héros

Utilisez les sorts et les aptitudes héroïques.

2. Phase de Mouvement

Déplacez les unités sur le champ de bataille.

3. Phase de Tir

Attaquez avec les armes à projectiles.

4. Phase de Charge

Faites charger les unités au combat.

5. Phase de Combat

Engagez et attaquez avec les armes de mêlée.

6. Phase de Déroute

Testez la bravoure des unités dégarnies.

Quand le premier joueur a fini son tour, le deuxième effectue le sien. Quand le deuxième joueur a fini, le round de bataille se termine et un autre round commence.

APTITUDES PRÉ-BATAILLE

Certains warscrolls permettent d'utiliser des aptitudes "après le placement". Elles sont utilisées avant le premier round de bataille. Si les deux armées ont de telles aptitudes, les deux joueurs jettent un dé (ils relancent en cas d'égalité). Le joueur avec le plus haut jet utilise ses aptitudes le premier.

PHASE DES HÉROS

Les chefs usent de leurs talents magiques, font des offrandes, ou beuglent des ordres.

À votre phase des héros, vos sorciers peuvent lancer des sorts (voir dernière page).

D'autres unités de votre armée peuvent avoir des aptitudes à utiliser en phase des héros. Elles ne peuvent généralement être utilisées qu'à votre phase des héros. Toutefois, si la règle d'une aptitude indique qu'elle peut être utilisée à chaque phase des héros, elle peut être utilisée pendant la phase des héros adverse en plus de la vôtre. Si les deux joueurs peuvent utiliser des aptitudes dans la même phase des héros, celui dont c'est le tour utilise toutes ses aptitudes le premier.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

À votre phase des héros, votre général peut utiliser une aptitude de commandement. Tous les généraux ont l'aptitude de commandement Présence Exaltante; certains peuvent en avoir d'autres sur leur warscroll.

Présence Exaltante: Choisissez une unité de votre armée à 12" ou moins de votre général. Cette unité n'a plus à faire de tests de déroute jusqu'à votre prochaine phase des héros.

PHASE DE MOUVEMENT

Le sol tremble sous le pas des armées.

Commencez votre phase de Mouvement en choisissant une de vos unités, et déplacez ses figurines jusqu'à ce que vous l'avez fait pour toutes celles que vous vouliez. Vous pouvez alors choisir une autre unité, jusqu'à ce que vous ayez déplacé toutes les unités que vous vouliez. Aucune figurine ne peut être déplacée plus d'une fois par phase de mouvement.

SE DÉPLACER

Une figurine peut être déplacée dans toute direction, à une distance en pouces inférieure ou égale à sa caractéristique Move. Elle peut se déplacer à la verticale pour enjamber ou escalader le paysage, mais ne peut pas passer au-dessus des autres figurines. Aucune partie de la figurine ne peut être déplacée au-delà de la caractéristique Move de la figurine.

FIGURINES ENNEMIES

À la phase de mouvement, vous ne pouvez pas déplacer une figurine à 3" ou moins d'une figurine ennemie. Les figurines de votre armée sont des figurines amies, et celles de l'armée adverse sont des figurines ennemies.

Une unité qui débute la phase de mouvement à 3" ou moins d'une unité ennemie peut rester sur place ou se replier. Si elle se replie, elle doit terminer son mouvement à plus de 3" de toute unité ennemie. Quand une unité se replie, elle ne peut pas tirer ni charger au même tour.

COURIR

Lorsque vous choisissez une unité pour la déplacer en phase de mouvement, vous pouvez déclarer qu'elle va courir. Jetez un dé et ajoutez le résultat du jet à la caractéristique Move de toutes les figurines de l'unité pour la phase de mouvement. Une unité qui court ne peut pas tirer ni charger à ce tour.

VOLER

Si le warscroll d'une figurine indique qu'elle peut voler, elle peut passer au-dessus des figurines et du paysage comme s'ils n'étaient pas là. Elle ne peut cependant pas terminer son mouvement à 3" ou moins d'un ennemi en phase de mouvement, et si elle débute à 3" ou moins d'une figurine ennemie, elle peut seulement rester sur place ou se replier.

PHASE DE TIR

Un orage de mort éclate et une pluie de projectiles s'abat sur les rangs ennemis.

À votre phase de tir, vous pouvez faire tirer les figurines équipées d'armes à projectiles. Choisissez une de vos unités. Vous ne pouvez pas choisir une unité qui a couru ou qui s'est repliée à ce tour. Chaque figurine de l'unité attaque avec toutes les armes qu'elle porte (voir Attaquer). Après que toutes les figurines de l'unité ont tiré, vous pouvez choisir une autre unité et la faire tirer, jusqu'à ce que toutes les unités pouvant tirer l'aient fait.

PHASE DE CHARGE

Les guerriers vociférants se jettent dans la mêlée pour trancher, écraser et lacérer.

Si vous avez des unités à 12" ou moins de l'ennemi à votre phase de charge, elles peuvent faire un mouvement de charge. Choisissez une unité éligible et jetez deux dés. Chaque figurine de l'unité peut se déplacer de ce total en pouces. Vous ne pouvez pas choisir une unité qui a couru ou s'est repliée à ce tour, ou qui se trouve à 3" ou moins de l'ennemi.

La première figurine que vous déplacez doit arriver à ½" ou moins d'une figurine ennemie. Si c'est impossible, la charge échoue et aucune figurine de l'unité en charge ne peut se déplacer à cette phase. Une fois que toutes les figurines de l'unité ont chargé, vous pouvez choisir une autre unité et la faire charger, jusqu'à ce que toutes les unités pouvant charger l'aient fait.

PHASE DE COMBAT

Le carnage règne tandis que les armées se mettent mutuellement en pièces.

Si vous avez des unités qui ont chargé ou dont les figurines sont à 3" ou moins d'une unité ennemie, elles peuvent attaquer avec leurs armes de mêlée en phase de combat.

Le joueur dont c'est le tour choisit une unité pour la faire attaquer, puis le joueur adverse doit attaquer avec une unité, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités éligibles des deux camps aient attaqué une fois chacune. Quand un camp a terminé ses attaques, l'autre camp effectue toutes ses attaques restantes, une unité après l'autre. Aucune unité ne peut être choisie pour attaquer plus d'une fois par phase de combat. Une attaque se divise en deux étapes: l'engagement de l'unité et les attaques des figurines de l'unité.

Étape 1: Lors de l'engagement, vous pouvez déplacer chaque figurine de l'unité de jusqu'à 3" vers la figurine ennemie la plus proche. Cela permet aux figurines de l'unité de s'approcher de l'ennemi pour l'attaquer.

Étape 2: Chaque figurine de l'unité attaque avec toutes les armes de mêlée qu'elle porte (voir Attaquer).

PHASE DE DÉROUTE

Même les plus braves peuvent faillir face aux horreurs de la bataille.

En phase de déroute, les deux joueurs doivent faire des tests de déroute pour leurs unités qui ont perdu des figurines à ce tour. Le joueur dont c'est le tour teste le premier.

Pour faire un test de déroute, jetez un dé et ajoutez le nombre de figurines de l'unité tuées à ce tour. Pour chaque point du total dépassant la plus haute caractéristique Bravery de l'unité, une figurine de l'unité doit fuir et est retirée du jeu. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravery utilisée toutes les 10 figurines que contient l'unité au moment de faire le test. Vous devez choisir quelles sont les figurines qui fuient dans vos unités.

ATTAQUER

Les coups pleuvent sur l'ennemi, infligeant de terribles blessures.

Quand une unité attaque, vous devez d'abord choisir les unités ciblées par les attaques portées par les figurines de l'unité, puis effectuer toutes les attaques, et enfin infliger les éventuels dégâts aux unités ciblées.

Le nombre d'attaques que peut porter une figurine dépend des armes qu'elle porte. Les options d'armes d'une figurine sont listées dans la description de son warscroll. Les armes à projectiles peuvent être utilisées en phase de tir, et les armes de mêlée en phase de combat. Le nombre d'attaques que peut porter une figurine est égal à la caractéristique Attacks des armes qu'elle peut utiliser.

CHOISIR LES CIBLES

Vous devez d'abord choisir les unités cibles des attaques. Pour pouvoir attaquer une unité ennemie, une figurine de cette unité doit être à portée de l'arme qui attaque (dans le rayon de distance maximal, exprimé en pouces, de la caractéristique Range de l'arme qui attaque), et visible de l'attaquant (en cas de doute, baissez-vous et regardez depuis le dos de la figurine qui attaque pour vérifier si la cible est visible). Lorsqu'il s'agit de déterminer la visibilité, une figurine qui attaque peut voir à travers les autres figurines de son unité.

Si une figurine a plusieurs attaques, vous pouvez les répartir entre les unités cibles potentielles comme vous le souhaitez. Si vous le faites, résolvez toutes les attaques contre une unité avant de passer à la suivante.

EFFECTUER LES ATTAQUES

Les attaques peuvent être effectuées une par une, ou, dans certains cas, vous pouvez jeter les dés d'attaques en même temps. La séquence d'attaque suivante est utilisée pour effectuer les attaques une par une :

1. Jet de Touche : Jetez un dé. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique To Hit de l'arme, une touche est obtenue et vous devez faire un jet de blessure. Sinon, l'attaque rate et la séquence se termine.

2. Jet de Blessure : Jetez un dé. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique To Wound de l'arme, un dégât est obtenu et le joueur adverse doit faire un jet de sauvegarde. Sinon, l'attaque rate et la séquence se termine.

3. Jet de Sauvegarde : Le joueur adverse jette un dé, et modifie le jet avec la caractéristique Rend de l'arme qui attaque.

Par exemple, si une arme a -1 en Rend, on soustrait 1 au jet de sauvegarde. Si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique Save des figurines de l'unité cible, la blessure est sauvegardée et la séquence se termine. Sinon, l'attaque réussit, et vous devez déterminer les dégâts subis par l'unité cible.

4. Déterminer les Dégâts : Une fois qu'on a effectué toutes les attaques d'une unité, chaque attaque réussie inflige un nombre de blessures égal à la caractéristique Damage de l'arme. La plupart des armes ont 1 en Damage, mais certaines ont 2, ou même plus, ce qui leur permet de causer de sévères lésions aux plus gros ennemis, ou d'abattre plus d'un adversaire d'un seul coup !

Pour pouvoir effectuer plusieurs attaques en même temps, elles doivent toutes avoir les mêmes caractéristiques To Hit, To Wound, Rend et Damage, et être dirigées contre la même unité cible. Dans ce cas, effectuez tous les jets de touche en même temps, puis tous les jets de blessures, puis tous les jets de sauvegarde ; enfin, faites le total des blessures.

INFLIGER LES DÉGÂTS

Une fois toutes les attaques effectuées, le joueur qui dirige l'unité cible alloue les blessures infligées aux figurines de l'unité comme bon lui semble (les figurines n'ont pas à être à portée ni à être visibles d'une unité attaquante). Toutefois, si on alloue une blessure à une figurine, on doit continuer à lui allouer des blessures jusqu'à ce qu'elle soit tuée, ou qu'il n'y ait plus de blessure à allouer.

Une fois que le nombre de blessures subies par une figurine au cours de la bataille égale sa caractéristique Wounds, elle est tuée. Mettez-la de côté – elle est retirée du jeu. Certains warscrolls incluent des aptitudes qui permettent de soigner les blessures. Une blessure soignée n'a plus d'effet. On ne peut pas soigner les blessures d'une figurine tuée.

BLESSURES MORTELLES

Certaines attaques infligent des blessures mortelles. Ne faites pas de jet de touche, de blessure ou de sauvegarde pour une blessure mortelle – contentez-vous d'allouer les blessures aux figurines de l'unité cible comme décrit ci-dessus.

COUVERT

Si toutes les figurines d'une unité sont dans, ou sur, un élément de terrain, vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de sauvegarde de cette unité, pour représenter le couvert offert par le terrain. Ce modificateur ne s'applique pas en phase de combat si l'unité concernée a fait un mouvement de charge dans le même tour.

SORCIERS

Les royaumes sont saturés de magie, une immense source de pouvoir pour les initiés.

Le warscroll de certaines figurines inclut le keyword "wizard" : ce sont des sorciers. Un sorcier peut vous servir à lancer des sorts à votre phase des héros, et aussi à dissiper les sorts à la phase des héros adverse. Le nombre de sorts qu'il peut tenter de lancer ou de dissiper à chaque tour est noté sur son warscroll.

LANCER DES SORTS

Tous les sorciers peuvent utiliser les sorts décrits ci-dessous, ainsi que les sorts listés sur leur warscroll. Un sorcier ne peut tenter de lancer chaque sort qu'une fois par tour.

Pour lancer un sort, jetez deux dés. Si le total est supérieur ou égal à la valeur de lancement du sort, le sorcier a réussi à le lancer.

Si un sort est lancé, le joueur adverse peut choisir un de ses sorciers à 18" ou moins du lanceur et voyant celui-ci, et tenter de dissiper le sort avant d'en appliquer les effets. Pour dissiper un sort, jetez deux dés. Si le total est supérieur à celui du lancement du sort, ses effets sont annulés. On ne peut tenter de dissiper un sort qu'une seule fois.

TRAIT MAGIQUE

Trait Magique a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie à 18" ou moins et visible du lanceur. L'unité choisie subit D3 blessures mortelles.

BOUCLIER MYSTIQUE

Bouclier Mystique a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez le lanceur, ou une unité amie à 18" ou moins et visible de lui. Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de sauvegarde de l'unité choisie jusqu'au début de votre prochaine phase des héros.

LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE

Dans un jeu aussi vaste et détaillé que *Warhammer: Age of Sigmar*, il pourra arriver que vous ne soyez pas exactement sûr de la manière de résoudre une situation qui survient pendant la partie. Dans ce cas, discutez rapidement avec votre adversaire, et appliquez la solution qui semble la plus logique (ou la plus amusante !) aux deux joueurs. Si vous n'arrivez pas à un accord, jetez chacun un dé, et celui qui obtient le plus haut résultat choisit la solution. Vous pouvez ainsi reprendre la partie !