

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

SCENERY



**WARSCROLLS
COMPENDIUM**

INTRODUCTION

L'emprise du Chaos s'étend sur les Royaumes des Mortels. De fières cités ne sont plus que des ruines hantées où une magie étrange se tapit tel un serpent aux aguets. Des châteaux vides se dressent parmi des champs couverts

de cadavres à perte de vue. Des portails surnaturels scintillent pendant que les ombres se parlent dans de noires forêts. Ces ruines énigmatiques et ces terroirs souillés sont le théâtre des batailles entre armées de l'Âge de Sigmar.

Les warscrolls de ce compendium vous permettent de livrer des batailles fantastiques avec votre collection de figurines Citadel, pour créer des épopées à l'Âge de Sigmar ou pour revivre les guerres du monde-qui-fut.

LÉGENDE DES WARSCROLLS

1. **Titre:** Le nom de la figurine que le warscroll décrit.
2. **Description:** La description vous indique précisément pour quelles figurines ce warscroll est utilisé.
3. **Règles de Paysage:** Les règles de paysage sont utilisées pour représenter les effets que ce terrain aura sur le champ de bataille et qui ne sont pas couverts par les règles de jeu standard.
4. **Keywords:** Chaque figurine possède une liste de keywords (mots-clés). Certaines règles précisent qu'elles ne s'appliquent qu'aux figurines dont le warscroll inclut un keyword spécifique.



ARCANE RUINS

DESCRIPTION

Les Arcane Ruins (Ruines Antiques) se composent d'une dalle surmontée d'un obélisque et de plusieurs piliers de pierre. Le tout compte comme un seul et même élément de terrain. Ces ruines antiques sont imprégnées d'une sorcellerie puissante qui absorbe la magie de l'air ambiant. Cette énergie peut être exploitée par un sorcier à proximité, ou servir à invoquer les esprits de guerriers morts depuis longtemps.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Ésotérique: Ajoutez 1 au résultat de tout jet de lancement ou de dissipation effectué par un **WIZARD** à 3" ou moins d'Arcane Ruins.

Absorber la Magie: Jetez un dé chaque fois qu'une unité à 3" ou moins d'Arcane Ruins subit une blessure ou une blessure mortelle provoquée par un sort. Sur 5 ou 6, l'énergie magique est absorbée par les Arcane Ruins et cette blessure est ignorée.

Invocation Funeste: En plus des autres sorts qu'ils connaissent, les **WIZARDS** connaissent le sort Invoquer les Esprits Damnés tant qu'ils se trouvent à 10" ou moins d'Arcane Ruins.

INVOQUER LES ESPRITS DAMNÉS

Invoquer les Esprits Damnés a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, le sorcier capture et soumet à sa volonté les esprits tourmentés de guerriers tués dans les ruines. Un **SPIRIT HOST** composé de jusqu'à 3 figurines s'ajoute à votre armée en tant que nouvelle unité. Placez cette unité à 5" ou moins des Arcane Ruins et à plus de 3" de l'ennemi. Cela compte comme son mouvement pour ce tour.

KEYWORDS

SCENERY, ARCANE RUINS

BALEWIND VORTEX

DESCRIPTION

Un Balewind Vortex (Vortex de Vents Éthériques) se compose d'une seule figurine. C'est un vortex d'énergie magique tourbillonnante qu'un sorcier peut invoquer en guise de plate-forme d'où il pourra lancer de puissants sorts.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Ne placez pas cette figurine au début de la partie: on la place au cours de la bataille comme décrit ci-dessous.

Appel des Vents Éthériques: Si vous avez une figurine de Balewind Vortex, les **WIZARDS** de votre armée connaissent le sort Invoquer le Vortex, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOQUER LE VORTEX

Invoquer le Vortex a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, retirez le lanceur et placez un Balewind Vortex où il se trouvait. Votre adversaire et vous devez déplacer autant que possible vos figurines à plus de 3" du Balewind Vortex. Ensuite, placez le lanceur sur la plate-forme supérieure. Si ce sort est lancé, il ne compte pas dans le nombre de sorts que le sorcier peut tenter de lancer à chaque tour.

Vortex de Magie: Les figurines ne peuvent pas se déplacer à 3" ou moins d'un Balewind Vortex si un **WIZARD** se trouve à son sommet. De plus, vous pouvez ajouter 1 aux jets de lancement ou de dissipation pour un **WIZARD** au sommet d'un Balewind Vortex, et doubler la portée de tous les sorts qu'il tente de lancer.

En Lévitiation: Un **WIZARD** se trouvant au sommet d'un Balewind Vortex ne peut pas se déplacer. Néanmoins, au début de votre phase des héros, un **WIZARD** en haut d'un Balewind Vortex peut le révoquer et redescendre à terre. S'il le fait, retirez le Balewind Vortex du champ de bataille jusqu'à ce qu'il soit invoqué à nouveau.

KEYWORDS

SCENERY, BALEWIND VORTEX

CHAPEL

DESCRIPTION

Une Chapel (Chapelle) se compose d'un seul bâtiment. Une telle relique des civilisations perdues exalte la bravoure des adeptes de Sigmar, et les prêtres peuvent y prier pour obtenir des guérisons miraculeuses.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Sanctuaire de Sigmar: Les unités de l'**ORDER** en garnison dans une Chapel, ou situées à 6" ou moins d'elle, n'ont pas à faire de test de déroute.

Garnison: Une unité peut servir de garnison à la Chapel si toutes ses figurines sont à 6" ou moins de la Chapel au début de leur phase de mouvement, ou si on pouvait les placer à 6" ou moins de celle-ci au début de la bataille. Retirez l'unité en garnison du champ de bataille et mettez-la de côté.

Une unité en garnison d'un bâtiment peut attaquer et être attaquée normalement, mais la portée et la visibilité des figurines dans le bâtiment sont mesurées depuis la figurine du bâtiment. La garnison compte comme étant à couvert si elle est attaquée.

Un **HERO** et une seule autre unité peuvent servir de garnison à une Chapel. Des figurines ne peuvent pas entrer dans un bâtiment abritant une garnison ennemie.

Une unité en garnison peut quitter son bâtiment en se déplaçant à une phase de mouvement ultérieure. Pour ce faire, placez l'unité de sorte que l'ensemble de ses figurines soient à 6" ou moins du bâtiment et à plus de 3" de toute unité ennemie.

Prière Sainte: Si un **PRIEST** est en garnison dans une Chapel, ou se trouve à 6" ou moins, à votre phase des héros, il peut faire une prière de guérison. S'il le fait, choisissez une figurine à 3" et jetez un dé: sur 2 ou plus, D3 blessures subies par cette figurine sont soignées.

KEYWORDS

SCENERY, CHAPEL

DEATHKNELL WATCH

DESCRIPTION

Un Deathknell Watch (Sémaphore des Tourments) se compose d'un unique bâtiment. Il comporte un sémaphore qui permet de guider les tirs contre les formations adverses.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Sémaphore: Si ce bâtiment contient une garnison de figurines de votre armée, vous pouvez, à votre phase des héros, choisir une unité ennemie visible du bâtiment. Vous pouvez relancer tous les jets de touche contre cette unité à votre prochaine phase de Tir.

Garnison: Une unité peut former la garnison d'un Deathknell Watch si toutes les figurines de l'unité sont à 6" ou moins de lui au début de leur phase de mouvement, ou si on pouvait les placer à 6" ou moins du Deathknell Watch. Retirez l'unité en garnison du champ de bataille et mettez-la de côté.

Une unité en garnison d'un bâtiment peut attaquer et être attaquée normalement, mais la portée et la visibilité des figurines dans le bâtiment sont mesurées depuis la figurine du bâtiment. La garnison compte comme étant à couvert si elle est attaquée.

Un **HERO** et une seule autre unité peuvent servir de garnison au Deathknell Watch. Aucune figurine ne peut entrer dans un bâtiment abritant une garnison ennemie.

Une unité en garnison peut quitter son bâtiment en se déplaçant à une phase de mouvement ultérieure. Pour ce faire, placez l'unité de sorte que l'ensemble de ses figurines soient à 6" ou moins du bâtiment et à plus de 3" de toute unité ennemie.

Remparts: On peut placer les figurines en garnison d'un Deathknell Watch sur ses remparts. Vous pouvez simplement placer n'importe quelles figurines de la garnison sur les remparts, à votre guise. Elles comptent à tous égards comme faisant partie de la garnison, mais c'est une façon commode de montrer quelle unité occupe le bâtiment, et que vous le contrôlez! Cela n'empêche pas les figurines ennemies de charger les remparts (à condition bien sûr qu'il y ait de la place pour elles).

KEYWORDS

SCENERY, DEATHKNELL WATCH

DREADFIRE PORTAL

DESCRIPTION

Un Dreadfire Portal (Seuil d'Imprécation) se compose d'une seule figurine. Il s'agit d'un escalier étroit qui mène à une grande estrade, sur laquelle trônent deux piliers magiques brûlant d'une flamme mystique. Une aura d'effroi émane du Dreadfire Portal, et les seigneurs de guerre suffisamment puissants peuvent en absorber le pouvoir à leur profit. Les sorciers qui se tiennent sur le Dreadfire Portal peuvent également lancer des éclairs de feu d'entre ses piliers ardents.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Aura d'Effroi: Un **HERO** situé sur la plate-forme supérieure d'un Dreadfire Portal peut tenter d'exploiter son aura de terreur à votre phase des héros. S'il le fait, jetez un dé; sur 1, le **HERO** a échoué et subit une blessure mortelle. Sur 2 ou plus, il a réussi; jusqu'à la fin de la partie, les unités ennemies à 3" ou moins de ce **HERO** à la phase de déroute doivent soustraire 1 à leur Bravery.

Feu Effroyable: Un **WIZARD** situé sur la plate-forme supérieure d'un Dreadfire Portal connaît le sort Feu Effroyable en plus des autres sorts qu'il connaît.

FEU EFFROYABLE

Domptant le pouvoir du Dreadfire Portal, le sorcier manifeste une vague de flammes mystiques qu'il projette sur l'ennemi. Feu Effroyable a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie visible du lanceur. Cette unité subit D6 blessures mortelles quand le feu l'engloutit. Jetez ensuite un dé pour chaque unité, amie ou ennemie, à 3" ou moins de cette unité. Sur 4 ou plus, les flammes s'étendent à cette unité et elle subit 1 blessure mortelle.

KEYWORDS

SCENERY, DREADFIRE PORTAL

DREADSTONE BLIGHT

DESCRIPTION

Une Dreadstone Blight (Tour de Mortepierre) se compose d'une seule figurine. Il s'agit d'un lieu occulte jadis utilisé pour en exploiter l'énergie magique, et tombé en ruine depuis lors. Désormais, il est souillé du sang de mille sacrifices, et des rituels impies de ceux qui pactisèrent avec des esprits maléfiques en échange d'une puissance insondable.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Ésotérique: Ajoutez 1 au résultat de tout jet de lancement ou de dissipation pour un **WIZARD** à 3" ou moins d'une Dreadstone Blight.

Trait Maudit: Si un **WIZARD** lance Trait Magique alors qu'il est à 3" d'une Dreadstone Blight avec un jet de lancement de 7 ou plus, le sort inflige à la cible D6 blessures mortelles au lieu de D3. Si le jet de lancement est de 9 ou plus, le sort inflige 6 blessures mortelles à la place.

Damnés: Si une de vos unités se trouve à 3" ou moins d'une Dreadstone Blight à votre phase des héros, vous pouvez déclarer qu'elle accomplit un sacrifice. Si elle le fait, 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.

KEYWORDS

SCENERY, DREADSTONE BLIGHT

ETERNITY STAIR

DESCRIPTION

Un Eternity Stair (Colimaçon d'Éternité) se compose d'une seule figurine. Cet antique foyer de pouvoir consiste en une grande colonne autour de laquelle serpente un escalier en colimaçon. Au sommet se trouve une plate-forme mystique gravée de runes magiques qui peuvent revigorer les guerriers, ou au contraire les pousser dans l'abîme de la folie. Un guerrier d'exception peut gravir un Eternity Stair pour prier ses dieux d'infliger à ses ennemis une éternité de souffrances.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Mystique: Jetez un dé à votre phase des héros pour chacune de vos unités à 3" ou moins de cet élément de terrain. Sur un jet de 1, l'unité est confuse et ne peut ni lancer de sorts, ni se déplacer ni attaquer jusqu'à votre prochaine phase des héros. Sur un jet de 2 à 6, l'unité est ensorcelée, et elle pourra relancer ses jets de blessure ratés jusqu'à votre prochaine phase des héros.

Éternité de Souffrances: Si un **HERO** de votre armée se trouve au sommet de l'Eternity Stair à votre phase des héros, il peut prier ses dieux pour que l'ennemi connaisse une éternité de souffrances. S'il le fait, choisissez une unité ennemie visible du **HERO** et jetez un dé, en ajoutant 1 au résultat si le **HERO** est un **PRIEST**. Sur un jet de 5 ou plus, cette unité est en proie à la souffrance; votre adversaire doit relancer les jets de touche de 6 pour cette unité jusqu'à la fin de la bataille.

KEYWORDS

SCENERY, ETERNITY STAIR

GARDEN OF MORR

DESCRIPTION

Un Garden of Morr (Jardin de Morr) se compose de trois mausolées, une statue, un portail et plusieurs sections de mur. Le tout compte comme un seul et même élément de terrain. Un Garden of Morr est un lieu morbide et hanté, chargé d'une énergie funeste exploitable par les utilisateurs de la magie de la mort.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Domaine des Morts: À votre phase des héros, 1 blessure subie par chaque figurine **DEATH** de votre armée à 3" ou moins d'un Garden of Morr est soignée.

Monument de Shyish: Ajoutez 1 aux jets de lancement ou de dissipation pour les **WIZARDS DEATH** à 3" ou moins de la statue d'un Garden of Morr.

Éveil Funèbre: Les **WIZARDS** de votre armée connaissent le sort suivant, en plus des autres sorts qu'ils connaissent, tant qu'ils se trouvent à 3" ou moins d'un Garden of Morr.

RELEVER LES MORTS

Relever les Morts a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 20 **ZOMBIES**. Placez cette unité à 5" ou moins du Garden of Morr et à plus de 3" de l'ennemi. Cela compte comme son mouvement pour ce tour.

KEYWORDS

SCENERY, GARDEN OF MORR

MAGEWRATH THRONE

DESCRIPTION

Un Magewrath Throne (Trône d'Emprise Mystique) se compose d'une seule figurine. Bâti aux temps anciens par des sorciers aussi fous que puissants, ce type d'édifice est très convoité. Il s'agit d'un pilier de crânes surmonté d'un trône de pouvoir ; un seigneur de guerre qui s'empare du trône peut employer la magie qu'il contient pour semer la désolation parmi ses ennemis.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Accession au Trône: Si votre général ou un **HERO** de votre armée se trouve au sommet d'un Magewrath Throne à votre phase des héros, il peut s'asseoir sur le trône, où il demeurera jusqu'à ce qu'il se déplace pour une raison ou une autre. Tant qu'une figurine est sur le trône, elle gagne les pouvoirs suivants :

Trône de Commandement: Si votre général est assis sur un Magewrath Throne, tous les autres **HEROES** de votre armée peuvent utiliser une aptitude de commandement de leur warscroll s'ils sont à 15" ou moins du Magewrath Throne à votre phase des héros, même s'ils ne sont pas votre général.

Colère du Mage: Soustrayez 2 aux jets de lancement des **WIZARDS** ennemis à 15" ou moins du Magewrath Throne.

Colère et Ruine: si une figurine de votre armée est assise sur le trône à votre phase des héros, jetez un dé. Sur un jet de 2 ou plus, son regard impérieux se pose sur une unité ennemie à 15" ou moins, en libérant le pouvoir du trône. Cette unité subit D3 blessures mortelles alors que les guerriers s'effondrent, pris de spasmes et du sang coulant de leurs oreilles. Sur un jet de 1 la figurine assise sur le trône est jugée indigne et endure les mêmes spasmes, subissant D3 blessures mortelles.

KEYWORDS

SCENERY, MAGEWRATH THRONE

SYLVANETH WYLDWOOD

DESCRIPTION

Un Sylvaneth Wyldwood est un élément de terrain composé de deux Citadel Woods (Bois Citadel) ou plus. Pour les habitants de la forêt, ce sont des abris. Toutefois, les esprits qui habitent les arbres sont facilement courroucés par ceux qui s'aventurent sous leurs branches, quant aux pouvoirs magiques, ils plongent systématiquement les Wyldwoods dans une fureur terrible.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Wyldwood: Jetez un dé pour chaque figurine qui court ou qui charge en traversant ou en terminant dans un Sylvaneth Wyldwood. Sur un jet de 1, la figurine est tuée. N'effectuez pas de jet pour les figurines ayant le keyword **SYLVANETH**, **MONSTER**, ou **HERO**.

Courroucés par la Magie: Jetez un dé chaque fois qu'un sort est lancé avec succès à 6" ou moins d'un Sylvaneth Wyldwood (même s'il est dissipé). Sur un jet de 5 ou plus, la forêt est enragée par les énergies magiques et elle attaque. Dans ce cas, chaque unité à 1" ou moins d'un Sylvaneth Wyldwood subit D3 blessures mortelles. Les unités **SYLVANETH** ne sont jamais attaquées par un Wyldwood à cause de cette règle.

KEYWORDS

SCENERY, SYLVANETH WYLDWOOD

TEMPLE OF SKULLS

DESCRIPTION

Un Temple of Skulls (Temple des Crânes) se compose d'une seule figurine. C'est un lieu consacré aux Dieux du Chaos, qui accordent leur puissance à quiconque leur offre des sacrifices, et qui revigorent leurs champions qui peuvent l'atteindre. Un tel temple est en outre bâti sur un site éminent, d'où les héros sont visibles de loin quand ils se tiennent à son sommet, que ce soit par leurs séides ou par les dieux eux-mêmes.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Sommet Craquelé: Si un **TOTEM** de votre armée se tient au sommet d'un Temple of Skulls, doublez la portée de toutes ses aptitudes. Si votre général se tient au sommet d'un Temple of Skulls, doublez la portée de son aptitude de commandement Présence Exaltante.

Temple du Chaos: Vous pouvez relancer les jets de touche ratés de tout **HERO CHAOS** se trouvant sur un Temple of Skulls, car son dieu tutélaire l'observe. De plus, vous pouvez relancer un jet de lancement ou de dissipation à chaque phase des héros pour les **WIZARDS CHAOS** qui se trouvent sur un Temple of Skulls.

Damnés: Si une de vos unités est à 3" ou moins d'un Temple of Skulls à votre phase des héros, vous pouvez déclarer qu'elle fait un sacrifice. Si elle le fait, 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.

KEYWORDS

SCENERY, TEMPLE OF SKULLS

WALLS AND FENCES

DESCRIPTION

Un ensemble de Walls and Fences (Murs et Clôtures) se compose de quatre murs, cinq clôtures et deux panneaux. On peut les placer sur le champ de bataille comme un seul et même élément de terrain, ou les diviser en plusieurs parties au choix. Partout où des mortels ont élu domicile, les Walls and Fences peuvent être utilisés comme barricades au cours d'une bataille.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Barricade: Si toutes les figurines d'une unité se trouvent du même côté et à 3" ou moins d'un mur ou d'une clôture, alors l'unité bénéficie d'un couvert contre les attaques effectuées par les figurines situées de l'autre côté du mur ou de la clôture.

Panneau vers la Guerre: Les unités qui commencent leur phase de mouvement à 6" ou moins d'un panneau peuvent se déplacer de 1" supplémentaire à cette phase.

KEYWORDS

SCENERY, WALLS AND FENCES

WATCHTOWER

DESCRIPTION

Une Watchtower (Tour de Guet) se compose d'une seule figurine de bâtiment. Cette tour de guet peut servir de solide bastion face à l'assaut ennemi, et de poste de commandement pour coordonner la contre-attaque.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent à cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Tour de Commandement: Si un **HERO** de votre armée est en garnison d'une Watchtower, vous pouvez ajouter 6" à la portée de ses aptitudes de commandement. En outre, au début de votre phase de charge, il peut lancer la Contre-attaque. Jusqu'à la fin de cette phase, vous pouvez relancer les jets de charge des unités à 18" ou moins de la Watchtower.

Garnison: Une unité peut former la garnison d'une Watchtower si toutes les figurines de l'unité sont à 6" ou moins au début de leur phase de mouvement, ou si on pouvait les placer à 6" ou moins de la Watchtower. Retirez l'unité en garnison du champ de bataille et mettez-la de côté.

Une unité en garnison d'un bâtiment peut attaquer et être attaquée normalement, mais la portée et la visibilité des figurines dans le bâtiment sont mesurées depuis la figurine du bâtiment. La garnison compte comme étant à couvert si elle est attaquée.

Un **HERO** et une seule autre unité peuvent servir de garnison à la Watchtower. Aucune figurine ne peut entrer dans un bâtiment abritant une garnison ennemie.

Une unité en garnison peut quitter son bâtiment en se déplaçant à une phase de mouvement ultérieure. Pour ce faire, placez l'unité de sorte que l'ensemble de ses figurines soient à 6" ou moins du bâtiment et à plus de 3" de toute unité ennemie.

Remparts: On peut placer les figurines en garnison d'une Watchtower sur ses remparts. Vous pouvez simplement placer n'importe quelles figurines de la garnison sur les remparts, à votre guise. Elles comptent à tous égards comme faisant partie de la garnison, mais c'est une façon commode de montrer quelle unité occupe le bâtiment, et que vous le contrôlez! Cela n'empêche pas les figurines ennemies de charger les remparts (à condition bien sûr qu'il y ait de la place pour elles).

KEYWORDS

SCENERY, WATCHTOWER

WITCHFATE TOR

DESCRIPTION

Une Witchfate Tor (Butte aux Fées) se compose d'une seule figurine. Cette tour de sorcier abandonnée regorge encore d'artefacts, qu'un jeteur de sorts rusé peut employer à son avantage.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Garnison: Une unité peut former la garnison d'une Witchfate Tor si toutes les figurines de l'unité sont à 6" ou moins au début de leur phase de mouvement, ou si on pouvait les placer à 6" ou moins de la Witchfate Tor. Retirez l'unité en garnison du champ de bataille et mettez-la de côté.

Une unité en garnison d'un bâtiment peut attaquer et être attaquée normalement, mais la portée et la visibilité des figurines dans le bâtiment sont mesurées depuis la figurine du bâtiment. La garnison compte comme étant à couvert si elle est attaquée.

Un **HERO** et deux autres unités peuvent servir de garnison à une Witchfate Tor. Aucune figurine ne peut entrer dans un bâtiment abritant une garnison ennemie. Une unité en garnison peut quitter son bâtiment en se déplaçant à une phase de mouvement ultérieure. Pour ce faire, placez l'unité de sorte que l'ensemble de ses figurines soient à 6" ou moins du bâtiment et à plus de 3" de toute unité ennemie.

Remparts: On peut placer les figurines en garnison d'une Witchfate Tor sur ses remparts. Vous pouvez simplement placer n'importe quelles figurines de la garnison

sur les remparts, à votre guise. Elles comptent à tous égards comme faisant partie de la garnison, mais c'est une façon commode de montrer quelle unité occupe le bâtiment, et que vous le contrôlez! Cela n'empêche pas les figurines ennemies de charger les remparts (à condition bien sûr qu'il y ait de la place pour elles).

Bibliothèque Occulte: Ajoutez 1 au résultat des jets de lancement ou de dissipation pour les **WIZARDS** en garnison dans une Witchfate Tor. De plus, si un sorcier sur le champ de bataille lance un sort, un sorcier en garnison dans une Witchfate Tor peut consulter la bibliothèque pour tenter d'apprendre le sort. Jetez un dé: sur 4 ou plus, le sorcier apprend le sort et le connaît jusqu'à la fin de la bataille. Sur 1, 2 ou 3, le sorcier ouvre par mégarde un grimoire maudit et il subit une blessure mortelle à la place.

KEYWORDS

SCENERY, WITCHFATE TOR

SKULLVANE MANSE, LAIR OF THE ASTROMANÇER

DESCRIPTION

Un Skullvane Manse (Firmament des Crânes) se compose d'une seule figurine. Il s'agit d'un assemblage délabré de bois et de pierre, construit à l'origine pour servir de belvédère à un puissant astromancien, mais qui a été rebâti au fil des siècles. Si certains Skullvane Manses conservent leur observatoire astral d'origine, des dépôts d'équipements ésotériques prisés des diseurs de bonne aventure et des astrologues, d'autres ont été réhabilités en tant que bâtiments militaires avec des remparts crénelés. Que ce soit en raison d'un point de vue avantageux sur le champ de bataille ou grâce à quelques connaissances mystiques du futur offertes par une magie ancienne, les généraux font montre de talents stratégiques remarquables lorsqu'ils se trouvent sur les remparts d'un Skullvane Manse.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles de paysage suivantes s'appliquent cette figurine (n'effectuez pas de jet dans le tableau de paysages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Garnison: Une unité peut former la garnison d'un Skullvane Manse si toutes les figurines de l'unité sont à 6" ou moins au début de leur phase de mouvement, ou si on pouvait les placer à 6" ou moins du Skullvane Manse. Retirez l'unité en garnison du champ de bataille et mettez-la de côté.

Une unité en garnison d'un bâtiment peut attaquer et être attaquée normalement, mais la portée et la visibilité des figurines dans le bâtiment sont mesurées depuis la figurine du bâtiment. La garnison compte comme étant à couvert si elle est attaquée.

Un **HERO** et deux autres unités peuvent servir de garnison à un Skullvane Manse. Aucune figurine ne peut entrer dans un bâtiment abritant une garnison ennemie.

Une unité en garnison peut quitter son bâtiment en se déplaçant à une phase de mouvement ultérieure. Pour ce faire, placez l'unité de sorte que l'ensemble de ses figurines soient à 6" ou moins du bâtiment et à plus de 3" de toute unité ennemie.

Remparts: On peut placer les figurines en garnison d'un Skullvane Manse sur ses remparts, s'il en possède. Vous pouvez simplement placer n'importe quelles figurines de la garnison sur les remparts, à votre guise. Elles comptent à tous égards comme faisant partie de la garnison, mais c'est une façon commode de montrer quelle unité occupe le bâtiment, et que vous le contrôlez! Cela n'empêche pas les figurines ennemies de charger les remparts (à condition bien sûr qu'il y ait de la place pour elles).

Abrupt: Si une unité en garnison dans un Skullvane Manse est attaquée en phase de combat, soustrayez 1 du résultat des jets de touche effectués par l'unité assaillante, à moins qu'il s'agisse d'un **MONSTER** ou qu'elle puisse voler.

Vision stratégique Globale: Si votre général se trouve sur les remparts d'un Skullvane Manse lorsque les joueurs effectuent le jet pour savoir qui obtient le premier tour d'un round de combat, vous pouvez ajouter 1 à votre jet de dé.

Observatoire Astral: Si un **CELESTIAL WIZARD** de votre armée est en garnison dans un Skullvane Manse possédant un observatoire astral, vous pouvez relancer une tentative de lancement ou de dissipation pour lui à chaque phase des héros.

Destin Astral: Un **WIZARD** en garnison dans un Skullvane Manse connaît le sort Destin Astral en plus de ses autres sorts.

DESTIN ASTRAL

Un praticien talentueux des arts mystiques peut utiliser les instruments ésotériques du belvédère d'astromancie pour prédire, voire altérer, le futur. Astral Fate a une valeur de lancement de 5. Si le sort est lancé avec succès, jetez un D3; vous pouvez relancer autant de dés que le résultat obtenu jusqu'à votre prochaine phase des héros.

SCENERY

FORTIFIED MANOR

ORGANISATION

Un Fortified Manor (Manoir Fortifié) se compose des éléments suivants :

- 1 Chapel
- 1 Watchtower
- 1 ensemble ou plus de Walls and Fences

PLACEMENT

Un Fortified Manor se compose d'une Chapel, d'une Watchtower et de plusieurs sections de Walls and Fences. Le tout compte comme un seul élément de terrain.

RÈGLES DE PAYSAGE

Position Fortifiée : La caractéristique Rend de toute attaque ennemie est empirée de 1 si l'unité cible bénéficie du couvert grâce à une partie quelconque d'un Fortified Manor. Ainsi, un Rend de -2 devient -1, un Rend de -1 devient "-", et ainsi de suite. Un Rend de "-" n'est pas modifié.

Poste de Commandement : Une fois par bataille, au début du round de bataille, vous pouvez déclarer que votre général tente un pari stratégique. Pour ce faire, il doit être en garnison dans la Watchtower du Fortified Manor. S'il le fait, ajoutez 1 au résultat de votre jet de dé pour savoir qui a le premier tour à ce round.