

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

SCENERY



**WARSCROLLS
COMPENDIUM**

INTRODUZIONE

Il dominio del Chaos si diffonde fra i Reami Mortali. Città un tempo splendide sono ridotte a rovine infestate, dove strane magie si contorcono come serpenti irrequieti. Su campi di cadaveri che si estendono fino all'orizzonte svettano

castelli diroccati e privi di vita. Portali rifulgono di luce soprannaturale, mentre le ombre sussurrano sotto le fronde di foreste oscure. Fra queste rovine arcane e su queste terre corrotte le armate dell'Età di Sigmar combattono le loro battaglie.

Le warscrolls di questo compendium ti consentono di usare la tua collezione di miniature Citadel in fantastiche battaglie, per inscenare epiche storie ambientate nell'Età di Sigmar o ricreare i conflitti del mondo che fu.

LEGENDA

- 1. Il titolo:** il nome del modello descritto dalla warscroll.
- 2. Descrizione:** ti dice esattamente per quali modelli è usata la scenery warscroll.
- 3. Regole del terreno:** le regole del terreno sono usate per rappresentare gli effetti che questo elemento scenico ha in battaglia e che non sono spiegati dalle regole di gioco standard.
- 4. Keywords:** tutti i modelli possiedono una lista di parole chiave. A volte una regola afferma che si applica solo a modelli che hanno una determinata keyword sulla propria warscroll.



ARCANE RUINS

DESCRIZIONE

Le Arcane Ruins sono costituite da un plinto sovrastato da un obelisco e da diversi pilastri di pietra. Insieme, contano come un singolo elemento scenico. Queste antiche rovine sono infuse di potenti stregonerie che assorbono la magia dall'aria. Essa può essere imbrigliata da un mago, o essere usata per evocare gli spiriti di guerrieri morti da lungo tempo.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Arcane: aggiungi 1 al risultato di qualsiasi tiro per lanciare o dissipare incantesimi effettuato da un **WIZARD** entro 3" dalle Arcane Ruins.

Assorbi Magia: tira un dado ogni volta che un'unità che si trova entro 3" da una Arcane Ruin subisce una ferita o una ferita mortale inflitta da un incantesimo. Con un risultato di 5 o 6 le energie magiche sono assorbite dalle Arcane Ruins e la ferita viene ignorata.

Evocare i Dannati: i **WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare gli Spiriti Dannati, in aggiunta agli altri incantesimi che conoscono, fintanto che si trovano entro 10" da qualsiasi Arcane Ruin.

EVOCARE GLI SPIRITI DANNATI

Evocare gli Spiriti Dannati ha un valore di lancio di 7. Se viene lanciato con successo, il mago cattura gli spiriti tormentati dei guerrieri uccisi in queste rovine e li piega al suo volere. Una **SPIRIT HOST** composta da massimo 3 modelli viene aggiunta alla tua armata come nuova unità. Schiera quest'unità entro 5" dalle Arcane Ruins e a più di 3" dal nemico. Questo è il movimento dell'unità per quel turno.

KEYWORDS

SCENERY, ARCANE RUINS

BALEWIND VORTEX

DESCRIZIONE

Un Balewind Vortex è costituito da un singolo modello. È un vortice turbinante di energia magica che può essere evocato da un mago come piattaforma da cui lanciare potenti incantesimi.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Non schierare questo modello all'inizio della partita: verrà schierato durante la battaglia come descritto di seguito.

Richiamo Balewind: se hai un modello di Balewind Vortex, i **WIZARDS** della tua armata conoscono l'incantesimo Evocare il Balewind Vortex in aggiunta a qualsiasi altro che conoscono.

EVOCARE IL BALEWIND VORTEX

Evocare il Balewind Vortex ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciato con successo, rimuovi chi l'ha lanciato e posiziona al suo posto un Balewind Vortex. Tu e l'avversario dovete spostare eventuali modelli in modo che, se possibile, nessuno di essi si trovi entro 3" dal Balewind Vortex. Poi, colloca colui che ha lanciato l'incantesimo sulla piattaforma superiore. Se questo incantesimo viene lanciato, non conta ai fini del numero di incantesimi che il mago può tentare di lanciare in un turno.

Turbinante Vortice di Magia: nessun modello può muoversi entro 3" da un Balewind Vortex fintanto che un **WIZARD** si trova su di esso. Inoltre, puoi aggiungere 1 ai tiri per lanciare e dissipare incantesimi effettuati da un **WIZARD** che si trova sopra un Balewind Vortex, e raddoppiare la gittata di qualunque incantesimo che tenti di lanciare.

Sospeso: un **WIZARD** che si trova sopra un Balewind Vortex non può muoversi. Tuttavia, all'inizio della tua fase degli eroi, un **WIZARD** che si trova sopra un Balewind Vortex può bandirlo e tornare a terra. In tal caso rimuovi il Balewind Vortex dal campo di battaglia fin quando non verrà evocato di nuovo.

KEYWORDS

SCENERY, BALEWIND VORTEX

CHAPEL

DESCRIZIONE

Una Chapel è costituita da un singolo edificio. Queste reliquie di civiltà perdute ispirano i seguaci di Sigmar a compiere atti di grande coraggio e consentono ai preti di pregare per cure miracolose.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Santuario di Sigmar: non effettuare test di shock per le unità dell'**ORDER** che presidiano una Chapel o che si trovano entro 6" da essa.

Presidi: un'unità può presidiare una Chapel se tutti i modelli dell'unità sono entro 6" da essa all'inizio della sua fase di movimento o se possono essere schierati entro 6" dalla Chapel all'inizio della battaglia. Rimuovi l'unità di presidio dal campo di battaglia e mettila da parte.

Un'unità di presidio a un edificio può attaccare ed essere attaccata normalmente, ma la gittata e quel che i modelli all'interno dell'edificio possono vedere vengono determinati misurando a partire dall'edificio. Se viene attaccata, l'unità di presidio è considerata essere in copertura.

Un **HERO** e un'altra unità possono presidiare una Chapel. Nessun modello può entrare in un edificio presidiato dal nemico.

Un'unità di presidio può uscire da un edificio come proprio movimento in una successiva fase di movimento. Per farlo, schierala in modo che tutti i suoi modelli siano entro 6" dall'edificio e a più di 3" da qualsiasi unità nemica.

Preghiera Sacra: se un **PRIEST** è di presidio a una Chapel o entro 6" da essa durante una tua fase degli eroi, può pregare per una cura miracolosa. Se lo fa, scegli un modello entro 3" e tira un dado; con un risultato di 2 o più quel modello sana D3 ferite.

KEYWORDS

SCENERY, CHAPEL

DEATHKNELL WATCH

DESCRIZIONE

Una Deathknell Watch è costituita da un singolo edificio. Presenta un elaborato sistema di segnalazione che può essere usato per dirigere il tiro contro le formazioni nemiche.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Sistema di Segnalazione: se questo edificio è presidiato da modelli della tua armata, durante la tua fase degli eroi puoi scegliere un'unità nemica che sia visibile dall'edificio. Puoi ripetere qualsiasi tiro per colpire effettuato contro quell'unità nella tua successiva fase di tiro.

Presidi: un'unità può presidiare una Deathknell Watch se tutti i modelli dell'unità sono entro 6" da essa all'inizio della sua fase di movimento o se possono essere schierati entro 6" dalla Deathknell Watch all'inizio della battaglia. Rimuovi l'unità di presidio dal campo di battaglia e mettila da parte.

Un'unità di presidio a un edificio può attaccare ed essere attaccata normalmente, ma la gittata e quel che i modelli all'interno dell'edificio possono vedere vengono determinati misurando a partire dall'edificio. Se viene attaccata, l'unità di presidio è considerata essere in copertura.

Un **HERO** e un'altra unità possono presidiare una Deathknell Watch. Nessun modello può entrare in un edificio presidiato dal nemico.

Un'unità di presidio può uscire da un edificio come proprio movimento in una successiva fase di movimento. Per farlo, schierala in modo che tutti i suoi modelli siano entro 6" dall'edificio e a più di 3" da tutte le unità nemiche.

Spalti: i modelli che presidiano una Deathknell Watch possono essere messi sugli spalti. Se desideri farlo, puoi semplicemente posizionare qualunque modello del presidio sugli spalti: sono trattati come parte del presidio sotto qualsiasi aspetto, ma è un modo utile per indicare quale unità occupa l'edificio e che lo controlli! Questo non impedisce ai modelli nemici di caricare gli spalti (se c'è abbastanza spazio per posizionarli, ovviamente).

KEYWORDS

SCENERY, DEATHKNELL WATCH

DREADFIRE PORTAL

DESCRIZIONE

Un Dreadfire Portal è costituito da un singolo modello. È una stretta rampa di scale che conduce a una grande piattaforma su cui svettano due pilastri magici che ardono di fiamme mistiche. I Dreadfire Portals emanano un'aura di sinistro terrore, e i condottieri abbastanza possenti sono in grado di imbrigliare e assorbire questi poteri. I maghi che si trovano sopra il Dreadfire Portal possono anche scagliare dardi fiammeggianti tra i suoi pilastri infuocati.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Aura di Terrore: un **HERO** che si trova sulla piattaforma di un Dreadfire Portal può tentare di imbrigliarne l'aura di terrore durante la tua fase degli eroi. In tal caso, tira un dado; con 1 l'Hero ha fallito e subisce una ferita mortale. Con 2 o più ha avuto successo; per il resto della partita le unità nemiche che si trovano entro 3" da quell'Hero durante la fase di shock devono sottrarre 1 dalla propria Bravery.

Fuoco Arcano: un **WIZARD** che si trova sulla piattaforma di un Dreadfire Portal conosce l'incantesimo Fuoco Arcano in aggiunta a qualsiasi altro che conosce.

FUOCO ARCANO

Imbrigliando il potere del Dreadfire Portal, il mago evoca una coltre di fiamme mistiche e la scaglia contro il nemico. Fuoco Arcano ha un valore di lancio di 7. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità nemica visibile a colui che lo lancia. Quell'unità viene travolta dal fuoco magico e subisce D6 ferite mortali. Poi tira un dado per ogni altra unità, amica o nemica, che si trova entro 3" da quell'unità. Con 4 o più, le fiamme si estendono fino ad essa e subisce 1 ferita mortale.

KEYWORDS

SCENERY, DREADFIRE PORTAL

DREADSTONE BLIGHT

DESCRIZIONE

Un Dreadstone Blight è costituito da un singolo modello. In antichità questi luoghi arcani erano usati per imbrigliare il potere della magia, ma da tempo sono caduti in rovina. Ora sono macchiati dal sangue di mille sacrifici, e ospitano i rituali oscuri di coloro che desiderano fare un patto con gli spiriti malvagi in cambio di poteri inimmaginabili.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Arcane: aggiungi 1 al risultato di qualsiasi tiro per lanciare o dissipare incantesimi effettuato da un **WIZARD** entro 3" dal Dreadstone Blight.

Dardo Maledetto: se un **WIZARD** lancia Dardo Arcano con un risultato di lancio di 7 o più mentre si trova entro 3" dalla Dreadstone Blight, l'incantesimo infligge al bersaglio D6 ferite mortali invece di D3. Se il risultato di lancio è 9 o più, l'incantesimo infligge invece 6 ferite mortali.

Dannato: se qualsiasi delle tue unità si trova entro 3" da un Dreadstone Blight nella tua fase degli eroi, puoi dichiarare che una sta effettuando un sacrificio. In tal caso, l'unità subisce D3 ferite mortali, ma puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire dell'unità fino alla tua successiva fase degli eroi.

KEYWORDS

SCENERY, DREADSTONE BLIGHT

ETERNITY STAIR

DESCRIZIONE

Una Eternity Stair è costituita da un singolo modello. Questi antichi fulcrum di potere sono composti da una serie di alte colonne intorno a cui serpeggia una lunga scala. In cima si trova una piattaforma mistica incisa con rune magiche che possono donare ai guerrieri grandi poteri o lasciarli in bilico sull'orlo della follia. Un potente guerriero che sale la Eternity Stair può supplicare i propri dei di causare un'eternità di sofferenze al nemico.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Mistica: tira un dado nella tua fase degli eroi per ognuna delle tue unità che si trova entro 3" da questo terreno. Con 1 l'unità è stordita e non può essere scelta per lanciare incantesimi, muoversi o attaccare fino alla tua successiva fase degli eroi. Con 2-6 l'unità è incantata e puoi ripetere i tiri per ferire falliti di quell'unità fino alla tua successiva fase degli eroi.

Eternità di Dolore: se durante la tua fase degli eroi un **HERO** della tua armata si trova in cima alla Eternity Stair, può implorare i propri dei di causare un'eternità di dolore al nemico. In tal caso, scegli un'unità nemica visibile all'Hero e tira un dado, aggiungendo 1 al risultato se l'Hero è un **PRIEST**. Con un risultato di 5 o più, l'unità è sconvolta da dolore e sofferenza; per il resto della battaglia il tuo avversario deve ripetere i tiri per colpire pari a 6 effettuati da quell'unità.

KEYWORDS

SCENERY, ETERNITY STAIR

GARDEN OF MORR

DESCRIZIONE

Un Garden of Morr è costituito da tre mausolei, una statua, un cancello e diverse sezioni di muro. Insieme contano come un singolo elemento scenico. Un Garden of Morr è un luogo infestato e desolato, maledetto da oscure energie che donano potere a coloro che utilizzano la magia della morte.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Dominio dei Morti: durante la tua fase degli eroi, ogni modello **DEATH** della tua armata che si trova entro 3" da un Garden of Morr sana 1 ferita.

Monumento di Shyish: aggiungi 1 ai risultati di qualsiasi tiro per lanciare o dissipare incantesimi effettuato dai **DEATH WIZARDS** che si trovano entro 3" dalla statua di un Garden of Morr.

Risveglio Mortale: i **WIZARDS** della tua armata conoscono il seguente incantesimo, in aggiunta a qualsiasi altro che conoscono, fintanto che si trovano entro 3" da un Garden of Morr.

EVOCAZIONE DEI MORTI

Evocazione dei Morti ha un valore di lancio di 6. Se lanciato con successo, puoi schierare un'unità di massimo 20 **ZOMBIES** entro 5" dal Garden of Morr e a più di 3" dal nemico. Questo è il movimento di quell'unità per quel turno.

KEYWORDS

SCENERY, GARDEN OF MORR

MAGEWRATH THRONE

DESCRIZIONE

Un Magewrath Throne è costituito da un singolo modello. Molti bramano questi possenti edifici costruiti in tempi antichi da maghi potenti e folli. Sopra un pilastro di teschi di pietra si trova un trono del potere; un condottiero che si impossessa del trono può usare le magie che racchiude per portare collera e rovina sui nemici.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Ascendere al Trono: se il tuo generale o un **HERO** della tua armata si trova in cima al Magewrath Throne durante la tua fase degli eroi, egli può sedersi sul trono, e vi rimarrà fin quando non si muoverà per qualsiasi motivo. Fintanto che il modello è seduto sul trono, guadagna i seguenti poteri:

Trono del Comando: se il tuo generale è seduto su un Magewrath Throne, durante la tua fase degli eroi tutti gli altri **HEROES** della tua armata che si trovano entro 15" dal Magewrath Throne possono usare un'abilità di comando elencata sulla propria warscroll, anche se non sono il tuo generale.

Ira del Mago: sottrai 2 da tutti i tiri di lancio degli incantesimi effettuati dai **WIZARDS** nemici che si trovano entro 15" dal Magewrath Throne.

Collera e Rovina: se un modello della tua armata è seduto sul trono durante la tua fase degli eroi, tira un dado. Con un risultato di 2 o più, il suo sguardo imperioso si posa su un'unità nemica entro 15", scatenando su di essa il terribile potere del trono. Quell'unità subisce D3 ferite mortali mentre i suoi guerrieri cadono al suolo con le orecchie sanguinanti e gli arti scossi dai tremiti. Con un risultato di 1, il modello seduto sul trono è giudicato indegno, viene colpito dagli stessi spasimi di agonia e subisce D3 ferite mortali.

KEYWORDS

SCENERY, MAGEWRATH THRONE

SYLVANETH WYLDWOOD

DESCRIZIONE

Una Sylvaneth Wyldwood è un elemento scenico costituito da due o più Citadel Woods. Per gli abitanti delle foreste sono luoghi in cui trovare riparo e pace. Tuttavia, è facile che le creature che ne violano i confini facciano infuriare gli spiriti degli alberi, e sicuramente l'uso di poteri magici provocherà l'ira della Wyldwood.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Wyldwood: tira un dado per ogni modello che effettua o termina un movimento di corsa o di carica su una Sylvaneth Wyldwood. Con un risultato di 1 il modello viene ucciso. Non tirare per i modelli con le keywords **SYLVANETH**, **MONSTER**, o **HERO**.

Risvegliata dalla Magia: tira un dado ogni volta che un incantesimo viene lanciato con successo entro 6" da una Sylvaneth Wyldwood (anche se viene dissipato). Con un risultato di 5 o più la foresta viene risvegliata dalle energie magiche e attacca. Se succede, tutte le unità entro 1" dalla Sylvaneth Wyldwood subiscono D3 ferite mortali. Le unità **SYLVANETH** non vengono attaccate se una Wyldwood viene risvegliata in questo modo.

KEYWORDS

SCENERY, SYLVANETH WYLDWOOD

TEMPLE OF SKULLS

DESCRIZIONE

Un Temple of Skulls è costituito da un singolo modello. È un altare agli dei del Chaos, che donano potere a coloro che offrono un sacrificio e rinvigoriscono i campioni oscuri che riescono a raggiungerlo. Inoltre, questi templi sono costruiti in punti strategici, luoghi da cui, ergendosi sulla loro sommità frastagliata, gli eroi possono essere visti da lontano, sia dai loro seguaci che dagli stessi dei.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Sommità Frastagliata: se un **TOTEM** della tua armata si trova sopra un Temple of Skulls, raddoppia la gittata di tutte le sue abilità. Se il tuo generale si trova sopra un Temple of Skulls, raddoppia la gittata della sua abilità di comando Presenza Ispiratrice.

Tempio del Chaos: puoi ripetere i tiri per colpire falliti di qualsiasi **CHAOS HERO** che si trova sopra un Temple of Skull, dal momento che sente su di sé lo sguardo attento del proprio patrono. Inoltre, in ogni fase degli eroi puoi anche ripetere un tiro per lanciare o dissipare un incantesimo effettuato dai **CHAOS WIZARDS** che si trovano sopra un Temple of Skulls.

Dannato: se qualsiasi delle tue unità si trova entro 3" da un Temple of Skulls nella tua fase degli eroi, puoi dichiarare che una sta effettuando un sacrificio. In tal caso, l'unità subisce D3 ferite mortali, ma puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire dell'unità fino alla tua successiva fase degli eroi.

KEYWORDS

SCENERY, TEMPLE OF SKULLS

WALLS AND FENCES

DESCRIZIONE

Un set di Walls and Fences è costituito da quattro muri, cinque staccionate e due cartelli. Possono essere schierati come un singolo elemento di terreno, o essere posizionati in punti differenti del campo di battaglia. I muri e le staccionate si possono trovare ovunque si siano insediati dei mortali, e durante una battaglia se ne può fare buon uso.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Barricate: se tutti i modelli di un'unità si trovano sullo stesso lato di un muro o di una staccinata e entro 3" da esso, l'unità riceve i benefici della copertura contro gli attacchi effettuati dai modelli che si trovano sull'altro lato del muro o della staccinata.

Indicazioni di Guerra: le unità che iniziano la propria fase di movimento entro 6" da un cartello possono muoversi di un pollice in più durante quella fase.

KEYWORDS

SCENERY, WALLS AND FENCES

WATCHTOWER

DESCRIZIONE

Una Watchtower è costituita da un singolo modello di edificio. Una Watchtower è un possente bastione contro gli attacchi del nemico, e un posto di comando ideale da cui ordinare un contrattacco.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Torre di Comando: se un **HERO** della tua armata sta presidiando una Watchtower, puoi aggiungere 6" alla gittata di tutte le sue abilità di comando. Inoltre, all'inizio della tua fase di carica, può ordinare un contrattacco. Per il resto della fase puoi ripetere i tiri per caricare effettuati dalle unità che si trovano entro 18" dalla Watchtower.

Presidi: un'unità può presidiare una Watchtower se tutti i modelli dell'unità sono entro 6" da essa all'inizio della sua fase di movimento o se possono essere schierati entro 6" dalla Watchtower all'inizio della battaglia. Rimuovi l'unità di presidio dal campo di battaglia e mettila da parte.

Un'unità di presidio a un edificio può attaccare ed essere attaccata normalmente, ma la gittata e quel che i modelli all'interno dell'edificio possono vedere vengono determinati misurando a partire dall'edificio. Se viene attaccata, l'unità di presidio è considerata essere in copertura.

Un **HERO** e un'altra unità possono presidiare una Watchtower. Nessun modello può entrare in un edificio presidiato dal nemico.

Un'unità di presidio può uscire da un edificio come proprio movimento in una successiva fase di movimento. Per farlo, schierala in modo che tutti i suoi modelli siano entro 6" dall'edificio e a più di 3" da qualsiasi unità nemica.

Spalti: i modelli che presidiano una Watchtower possono essere messi sugli spalti. Se desideri farlo, puoi semplicemente posizionare qualunque modello del presidio sugli spalti: sono trattati come parte del presidio sotto qualsiasi aspetto, ma è un modo utile per indicare quale unità occupa l'edificio e che lo controlli! Questo non impedisce ai modelli nemici di caricare gli spalti (se c'è abbastanza spazio per posizionarli, ovviamente).

KEYWORDS

SCENERY, WATCHTOWER

WITCHFATE TOR

DESCRIZIONE

Una Witchfate Tor è costituita da un singolo modello. Questa torre del mago abbandonata è ancora piena di manufatti che uno stregone astuto può impiegare per i propri fini.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Presidi: un'unità può presidiare una Witchfate Tor se tutti i modelli dell'unità sono entro 6" da essa all'inizio della sua fase di movimento o se possono essere schierati entro 6" dalla Witchfate Tor all'inizio della battaglia. Rimuovi l'unità di presidio dal campo di battaglia e mettila da parte.

Un'unità di presidio a un edificio può attaccare ed essere attaccata normalmente, ma la gittata e quel che i modelli all'interno dell'edificio possono vedere vengono determinati misurando a partire dall'edificio. Se viene attaccata, l'unità di presidio è considerata essere in copertura.

Un **HERO** e un'altra unità possono presidiare una Witchfate Tor. Nessun modello può entrare in un edificio presidiato dal nemico. Un'unità di presidio può uscire da un edificio come proprio movimento in una successiva fase di movimento. Per farlo, schierala in modo che tutti i suoi modelli siano entro 6" dall'edificio e a più di 3" da qualsiasi unità nemica.

Spalti: i modelli che presidiano una Witchfate Tor possono essere messi sugli spalti. Se desideri farlo, puoi semplicemente posizionare qualunque

modello del presidio sugli spalti: sono trattati come parte del presidio sotto qualsiasi aspetto, ma è un modo utile per indicare quale unità occupa l'edificio e che lo controlli! Questo non impedisce ai modelli nemici di caricare gli spalti (se c'è abbastanza spazio per posizionarli, ovviamente).

Biblioteca Arcana: aggiungi 1 a tutti i tiri per lanciare o dissipare incantesimi effettuati dai **WIZARDS** che presidiano una Witchfate Tor. Inoltre, se qualunque mago sul campo di battaglia lancia un incantesimo, un mago che presidia una Witchfate Tor può consultare la biblioteca nel tentativo di imparare a sua volta quell'incantesimo. Tira un dado; con 4 o più il mago impara l'incantesimo e lo conosce per il resto della battaglia. Con 1, 2 o 3 il mago apre invece per sbaglio un tomo proibito e subisce una ferita mortale.

KEYWORDS

SCENERY, WITCHFATE TOR

SKULLVANE MANSE, LAIR OF THE ASTROMANCER

DESCRIZIONE

Una Skullvane Manse è costituita da un singolo modello di edificio. Si tratta di un raffazzonato agglomerato di legno e pietra, originariamente costruito come dimora di un potente astromante, ma modificato nel corso dei secoli. Mentre alcune Skullvane Manses mantengono gli osservatori astronomici, depositi di equipaggiamenti arcani ricercati da veggenti e astromanti, altri sono stati adattati in edifici militari con bastioni merlati. Che sia grazie alla visuale vantaggiosa sul campo di battaglia, o tramite qualche conoscenza mistica del futuro conferita da antiche magie, i generali mostrano abilità tattiche straordinarie quando si trovano in cima ad una Skullvane Manse.

REGOLE DEL TERRENO

Per questo elemento scenico si usano le seguenti regole (non tirare sulla tabella dei terreni della scheda delle regole di *Warhammer Age of Sigmar*).

Presidi: un'unità può presidiare una Skullvane Manse se tutti i modelli dell'unità sono entro 6" da essa all'inizio della sua fase di movimento o se possono essere schierati entro 6" dalla Skullvane Manse all'inizio della battaglia. Rimuovi l'unità di presidio dal campo di battaglia e mettila da parte.

Un'unità di presidio a un edificio può attaccare ed essere attaccata normalmente, ma la gittata e quel che i modelli all'interno dell'edificio possono vedere vengono determinati misurando a partire dall'edificio. Se viene attaccata, l'unità di presidio è considerata essere in copertura.

Un **HERO** e due altre unità possono presidiare una Skullvane Manse. Nessun modello può entrare in un edificio presidiato dal nemico.

Un'unità di presidio può uscire da un edificio come proprio movimento in una successiva fase di movimento. Per farlo, schierala in modo che tutti i suoi modelli siano entro 6" dall'edificio e a più di 3" da qualsiasi unità nemica.

Spalti: i modelli che presidiano una Skullvane Manse possono essere messi sugli spalti, se sono presenti. Se desideri farlo, puoi semplicemente posizionare qualunque modello del presidio sugli spalti: sono trattati come parte del presidio sotto qualsiasi aspetto, ma è un modo utile per indicare quale unità occupa l'edificio e che lo controlli! Questo non impedisce ai modelli nemici di caricare gli spalti (se c'è abbastanza spazio per posizionarli, ovviamente).

Roccia Solida: se un'unità che presidia una Skullvane Manse viene attaccata nella fase di combattimento, sottrai 1 dal risultato di qualsiasi tiro per colpire effettuato dall'unità all'attacco a meno che non sia un **MONSTER** o non possa volare.

Visuale Strategica Straordinaria: se il tuo generale è in cima agli spalti di una Skullvane Manse quando i giocatori tirano per stabilire chi ha il primo turno in un round di battaglia, puoi aggiungere 1 al tuo tiro.

Osservatorio Astronomico: se un **CELESTIAL WIZARD** della tua armata sta presidiando una Skullvane Manse con un osservatorio astronomico, puoi ripetere un suo singolo tiro per lanciare o dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi.

Fato Astrale: un **WIZARD** che presidia una Skullvane Manse conosce l'incantesimo Fato Astrale in aggiunta a quelli che già conosce.

FATO ASTRALE

Un abile praticante delle arti mistiche può usare gli strumenti arcani all'interno della tana dell'astromante per predire, e persino mutare, il futuro. Fato Astrale ha un valore di lancio di 5. Se l'incantesimo viene lanciato con successo, tira un D3; il risultato è il numero di dadi di cui puoi ripetere il tiro prima della tua successiva fase degli eroi.

SCENERY

FORTIFIED MANOR

ORGANIZZAZIONE

Una Fortified Manor è composta da:

- 1 Chapel
- 1 Watchtower
- 1 o più set di Walls and Fences

SCHIERAMENTO

Una Fortified Manor è costituita da una Chapel, una Watchtower e diverse sezioni di Walls e Fences. Tutte insieme contano come un singolo elemento di terreno.

REGOLE DEL TERRENO

Posizione Fortificata: la caratteristica Rend di qualsiasi attacco nemico è ridotta di 1 se l'unità bersaglio riceve i benefici della copertura da una qualunque parte di una Fortified Manor. Per esempio, una caratteristica Rend di -2 diventa -1, una caratteristica di Rend di -1 diventa -, e così via. Una caratteristica Rend di '-' non viene modificata.

Posto di Comando: una volta per battaglia, all'inizio di un round di battaglia, puoi dichiarare che il tuo generale effettuerà un azzardo strategico. In tal caso deve far parte del presidio della Watchtower della Fortified Manor. Aggiungi 1 al risultato del tiro di dado per determinare chi avrà il primo turno in quel round.