

SAUVER LES ÂMES

ACTIVITÉ DE JEU

Jouer avec ses amis sur la table de jeu est l'un des aspects les plus plaisants de Warhammer Age of Sigmar. Cette mission tactique et fantastique est l'introduction parfaite pour les novices et vous permettra de découvrir la Phase de Mouvement.

PRÉSENTATION

Lors d'une mission vitale dans le Royaume des Bêtes, des membres de votre Stormhost ont été tués au cours d'une embuscade. Des guerriers de Nagash ont capturé leurs âmes dans de l'ombreverre et les ont emportées dans le Royaume de la Mort. Incapables de regagner les forges célestes d'Azyr, les Stormcast Eternals prisonniers détiennent des informations dont Sigmar a besoin pour remporter la victoire à Ghur.

Vous avez été choisi par Sigmar pour pénétrer dans le Royaume de la Mort, vous emparer de l'ombreverre et la rapporter à Azyr. Une fois ces courageux guerriers reforcés, ils seront en mesure de partager leurs connaissances et de sauver les Royaumes Mortels.

Mais prenez garde !

Le Royaume de la Mort est un endroit effroyable. Des Chainrasps surveillent les âmes prisonnières de vos camarades et ces geôliers immortels ne se laisseront pas aisément dépouiller. Ils ont caché l'ombreverre dans leurs cryptes parmi d'autres artefacts. Vous devrez fouiller les lieux pour la retrouver.

La discrétion est de mise. Le moindre bruit pourrait alerter les habitants des tombeaux et comme le combat vous ralentirait, Sigmar vous a interdit d'engager l'ennemi au cours de cette quête. Les Chainrasps ne resteront pas sans réagir, si bien que vous devrez faire vite pour éviter de vous faire occire !



Visitez notre site internet pour découvrir d'autres activités gratuites avec votre Sequitur Stormcast Eternal

WARHAMMER-ALLIANCE.COM



FACTION: NIGHTHAUNTS

Modelés par la magie de Nagash, qui s'est baptisé le Geôlier Éternel, les Nighthaunts sont des spectres terrifiants qui reflètent les péchés de leurs vies passées. Déterminés à hanter les vivants, leur contact est mortel et leur forme spectrale est difficile à atteindre, même pour les plus puissants guerriers.

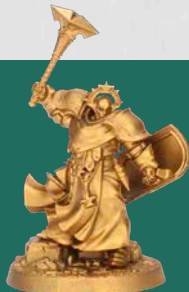


PLAN DE BATAILLE

SAUVER LES ÂMES

Plusieurs joueurs peuvent prendre part à cette activité. Détachez soigneusement le tapis de jeu du centre de ce magazine et découpez tous les pions en suivant les instructions indiquées sur leur planche.

CHAQUE JOUEUR DOIT AVOIR



1 Sequitur



3 Pions Chainrasp



1 Pion Blessure



1 Dé



1 Réglette



4 Cartes de Tombe



1 Tapis de Jeu Cimetière

LE GROUPE DOIT AVOIR



1 Pion de Premier Joueur



1 Carte Entrée de Royaume



1 Carte Sortie de Royaume

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur place son tapis de jeu de manière à ce que les bords se touchent.
2. Battez toutes les cartes de Tombe. Sans regarder, placez-les sur les cases de Tombe de la zone de jeu. Il doit y avoir une carte sur chaque tombe.

3. Concertez-vous pour choisir l'emplacement des cartes Entrée et Sortie de Royaume. Placez-les au contact du tapis de jeu.

Note : les cartes de Royaume doivent être placées aussi loin que possible l'une de l'autre. Dans les parties d'au moins deux joueurs, elles seront sur deux tapis différents.

4. Enfin, chaque joueur doit placer son Sequitur au contact de la carte d'Entrée de Royaume.

Concertez-vous pour placer un pion Chainrasp sur une carte de Tombe à deux cases de la carte d'Entrée de Royaume.



CHARTES D'UNITÉ

SAUVER LES ÂMES



CHARTE DE SEQUITOR STORMCAST ETERNAL

Mouvement
5"

Blessures
2

Sauvegarde
4+



CHARTE DE CHAINRASP

Mouvement
6"

Les Chainrasps peuvent **VOLER** au-dessus des barrières, des clôtures et des autres figurines.

COMMENT SE DÉPLACER

1

CHARTE DE SEQUITOR STORMCAST ETERNAL		
Mouvement	Blessures	Sauvegarde
5"	2	4+

Consultez la caractéristique de Mouvement sur la charte de chaque figurine.

2

Utilisez une règle pour déplacer la figurine d'autant de pouces qu'indiqué par sa caractéristique de Mouvement.

3

Les Stormcast Eternals ne peuvent pas se déplacer à travers les murs, les autres figurines ou les pions.

COURIR

1

Choisissez votre figurine et jetez un dé. Ajoutez le résultat, en pouces, à votre caractéristique de Mouvement pour ce tour.

SAUVEGARDES

1

Pour effectuer une Sauvegarde d'Armure, jetez un dé et comparez le résultat à la charte de la figurine concernée.

2

CHARTE DE SEQUITOR STORMCAST ETERNAL		
Mouvement	Blessures	Sauvegarde
5"	2	4+

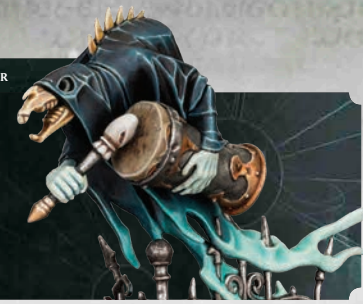
Si le résultat du jet est égal ou supérieur à la caractéristique de Sauvegarde de la charte, l'attaque est repoussée.

3

CHARTE DE SEQUITOR STORMCAST ETERNAL		
Mouvement	Blessures	Sauvegarde
5"	2	4+

Si le résultat du jet est inférieur ou égal à la caractéristique de Sauvegarde indiquée sur la charte, la figurine perd 1 Blessure.

Le Stormcast Eternal a été tué. Retirez tous les pions Blessure et placez-le sur la Porte d'Entrée du Royaume.



RÈGLES DE MISSION

SAUVER LES ÂMES

Pour commencer la partie, choisissez qui joue en premier et donnez-lui le pion de Premier Joueur.

ROUND DE BATAILLE

Chaque joueur résout un tour avec son Sequitor, en commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait achevé son tour.

Chaque Chainrasp doit achever son tour.

Le joueur avec le pion de Premier Joueur le transmet au joueur sur sa droite.

STORMCAST ETERNALS

- Déplacez votre Sequitor ou faites-le Courir en suivant les instructions ci-contre.
- Si des squelettes sont révélés, vérifiez que vous n'avez alerté aucun Chainrasp.

Votre Sequitor a-t-il Couru ?

Oui : Jetez deux dés. Placez un pion de Chainrasp sur chaque squelette révélé correspondant au résultat du jet.

ou

Non : Jetez un dé. Placez un pion de Chainrasp sur chaque squelette révélé correspondant au résultat du jet.

Placez autant de Chainrasps que de pions disponibles.

- Lorsqu'un Sequitor termine son déplacement sur une tombe, vous devez effectuer une fouille et retourner la carte.

Si la carte montre un **squelette**, reposez-la sur le tapis de jeu.

ou

Si la carte révèle un éclat d'**ombrevierre** ou un **artéfact**, prenez-la et placez-la devant vous pour indiquer que votre Sequitor porte cet objet. Votre Sequitor peut porter plusieurs objets.

ORDRE DU TOUR

CHAINRASPS

- Est-ce que des Sequitors portent de l'ombrevierre ou des artéfacts ?

Oui : Chaque Chainrasp se déplace de **TOUTE** la portée de sa caractéristique de Mouvement en direction du Sequitor le plus proche qui porte un objet.

ou

Non : Chaque Chainrasp se déplace de **LA MOITIÉ** de sa caractéristique de Mouvement en direction du Sequitor le plus proche qui cherche ces objets.

- Un Chainrasp terminera immédiatement son mouvement s'il entre en contact avec le socle d'un Sequitor. Il attaque aussitôt. Le joueur qui contrôle le Sequitor attaqué effectue une sauvegarde en suivant les instructions.

En cas d'échec de la sauvegarde : Le Sequitor porte-t-il des objets ?

ou

Si la Sauvegarde réussit, l'attaque échoue et le Chainrasp termine son tour.

Non : A-t-il des pions Blessure ?

Oui : Le Chainrasp récupère les objets que le Sequitor a glanés. Battez les cartes et placez-en une à l'envers sur la tombe vide la plus proche. Défaussez le reste.

Non : Le Sequitor subit des dommages dus à l'attaque. Prenez un pion Blessure et posez-le devant vous.

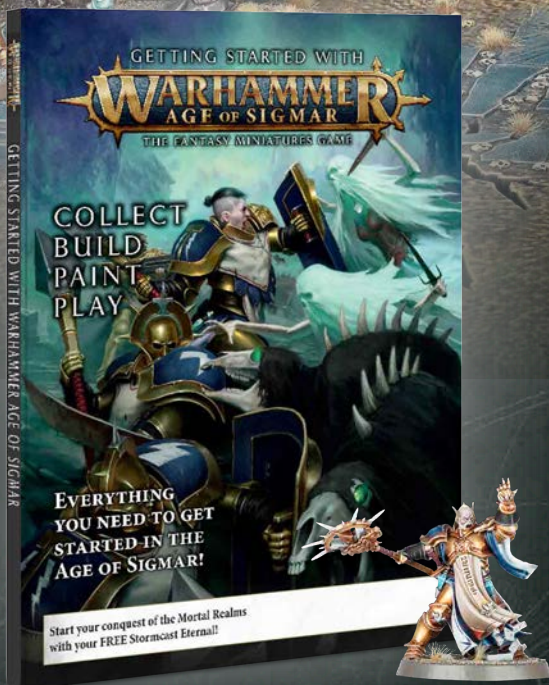
Oui : Le Stormcast Eternal a été tué. Retirez tous les pions et placez sa figurine sur la carte d'Entrée de Royaume.

COMMENT GAGNER

Pour remporter cette partie, tous les Sequitors doivent récupérer l'ombrevierre et les artéfacts, fuir le Royaume de la Mort et regagner Azyr. Pour s'échapper, un Sequitor doit terminer son tour sur la carte de Sortie de Royaume. Il est alors retiré du tapis de jeu et tout ce qu'il porte est ajouté au total du groupe. Quand tous les Sequitors ont fui, calculez le résultat en vous référant au tableau ci-dessous.

VICTOIRE MAJEURE	VICTOIRE MINEURE	DÉFAITE MINEURE	DÉFAITE MAJEURE
1 ombrevierre par joueur et 1 artéfact par joueur	Au moins 1 ombrevierre par joueur	Une partie de l'ombrevierre et/ou des artéfacts	Aucun gain

RENDEZ-VOUS SUR LE CHAMP DE BATAILLE



COMMENT DÉBUTER À WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Poursuivez vos aventures grâce à cette introduction à Warhammer Age of Sigmar.

Ce livret vous montrera comment collectionner, assembler, peindre et jouer avec les figurines Citadel.

Il contient une figurine gratuite de Knight-Incantor Stormcast Eternal.



FRAPPE FOUROYANTE : UNE BOÎTE WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Un excellent premier achat si vous n'avez jamais joué à Warhammer Age of Sigmar.

Parfaite pour les novices, cette boîte vous guidera lors de vos premiers pas dans les mondes de Warhammer.

Elle contient 15 figurines clipsables et tout ce dont vous avez besoin pour jouer. Elle comprend également un tapis de jeu et votre premier élément de décor.



Instructions relatives aux jetons et aux cartes

1. Découpez soigneusement les jetons et les cartes le long des lignes pointillées.
2. Pliez les cartes au centre.
3. Appliquez de la colle sur le côté vierge des cartes et collez-les ensemble pour créer une carte recto-verso.

Instructions pour Chainwrasp

1. Découpez le gabarit du modèle en suivant les lignes pointillées.
2. Pliez le modèle de modèle trois fois sur les lignes vertes.
3. Appliquez de la colle sur l'onglet indiqué.
4. Collez les languettes ensemble pour former un voyageur debout triangulaire.

