

21. Knife to the heart

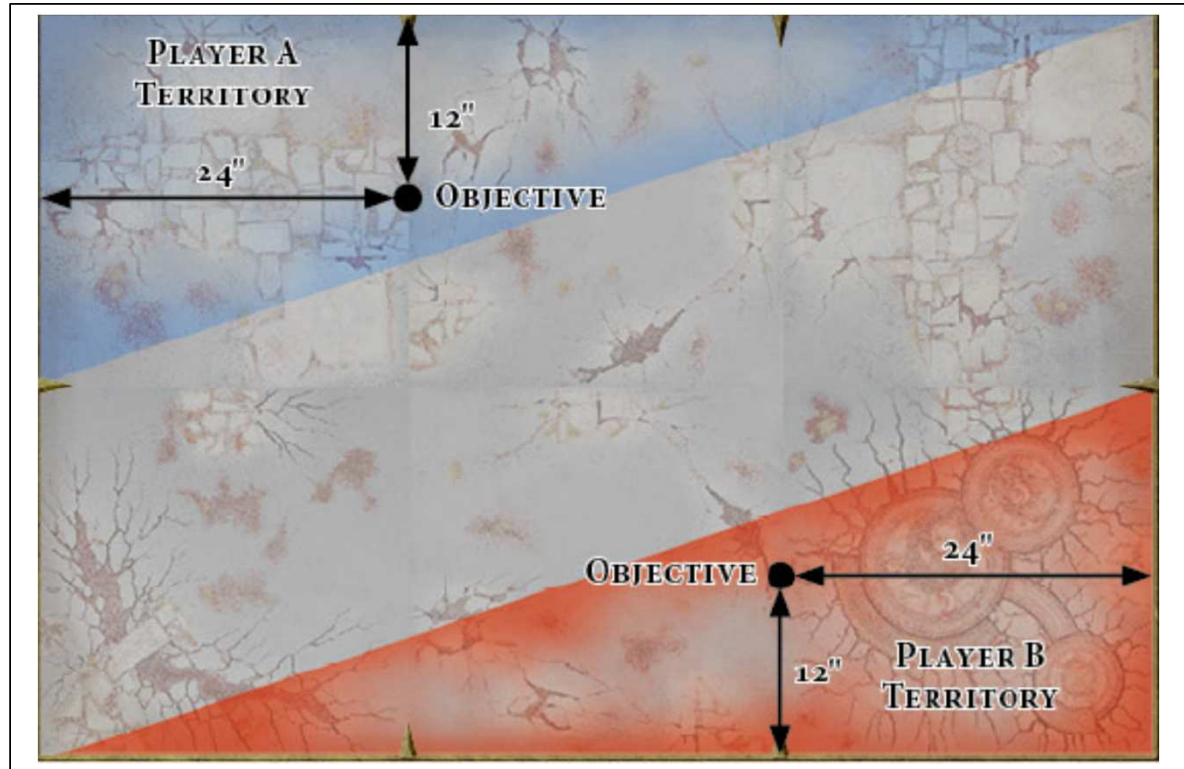
Déploiements : Entièrement dans son territoire.

Objectifs : Placer les objectifs comme indiqué.

Victoire :

A partir du 3eme round, l'un des joueurs remporte immédiatement la bataille s'il contrôle les 2 objectifs.

Sinon, le vainqueur est le joueur ayant accompli le plus d'objectifs Auxiliaires.



ULGU, THE REALM OF SHADOW

Judgement of Shadow (7) : Pick 1 enemy unit within 12" that is visible and roll 7 dice. For each roll that is less than that unit's unmodified Save characteristic, that unit suffers 1 mortal wound. If the target has an unmodified Save characteristic of '-', it suffers 1 mortal wound for each 2+.

Penumbral Lands : Terrain features have the Overgrown scenery rule in addition to any other scenery rules.

On Me! : You can use this command ability once per battle, at the end of your movement phase. Pick 1 friendly unit wholly within 18" of a friendly **HERO**. Remove that unit from the battlefield and then set it up again wholly within 6" of that friendly **HERO** and more than 9" from any enemy units.

26. Focal point

Déploiements : 9".

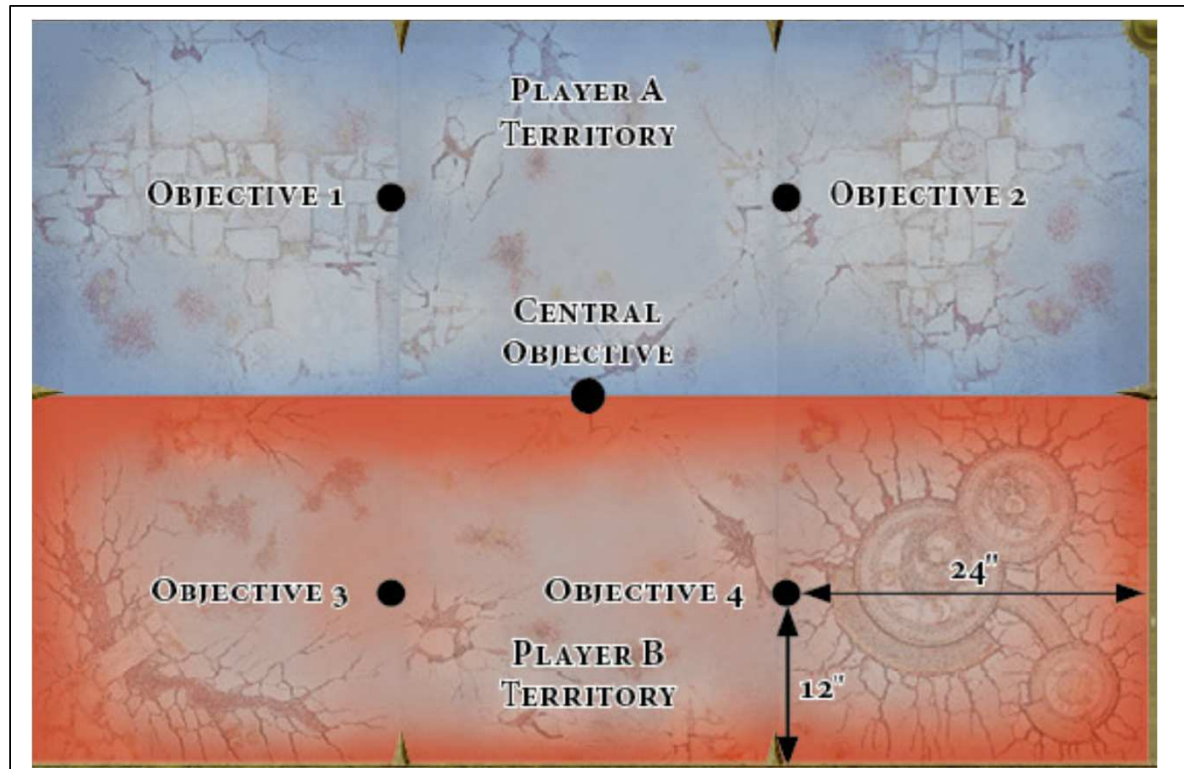
Objectifs : Placer les objectifs comme indiqué.

Victoire :

A la fin du 5eme tour ou du temps impartis, le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte. Sinon, le vainqueur est le joueur ayant accompli le plus d'objectifs Auxiliaires. Victoire majeure si **5 points d'écart**.

A la fin de son tour, le joueur gagne :

- 3 PV pour le contrôle des objectifs 1 et 3
- 3 PV pour le contrôle des objectifs 2 et 4
- 2 PV pour l'objectif central
- 1 PV par objectif sinon.
- +1 PV par objectif contrôlé par un Monstre ou Behemoth



SHYISH, THE REALM OF DEATH

Ripples of the Necroquake (7) : Until the end of that phase, add 1 to casting rolls made for friendly **WIZARDS** if the casting roll is for an endless spell.

Terminal Lands : Terrain features have the Nullification scenery rule in addition to any other scenery rules.

Amethyst Aura : You can use this command ability in your hero phase. Pick 1 friendly unit wholly within 12" of a friendly **HERO**. Until the end of that battle round, roll a dice each time you allocate a wound or mortal wound to that unit. On a 6, that wound or mortal wound is negated.

31. The better part of valour

Déploiements : 9".

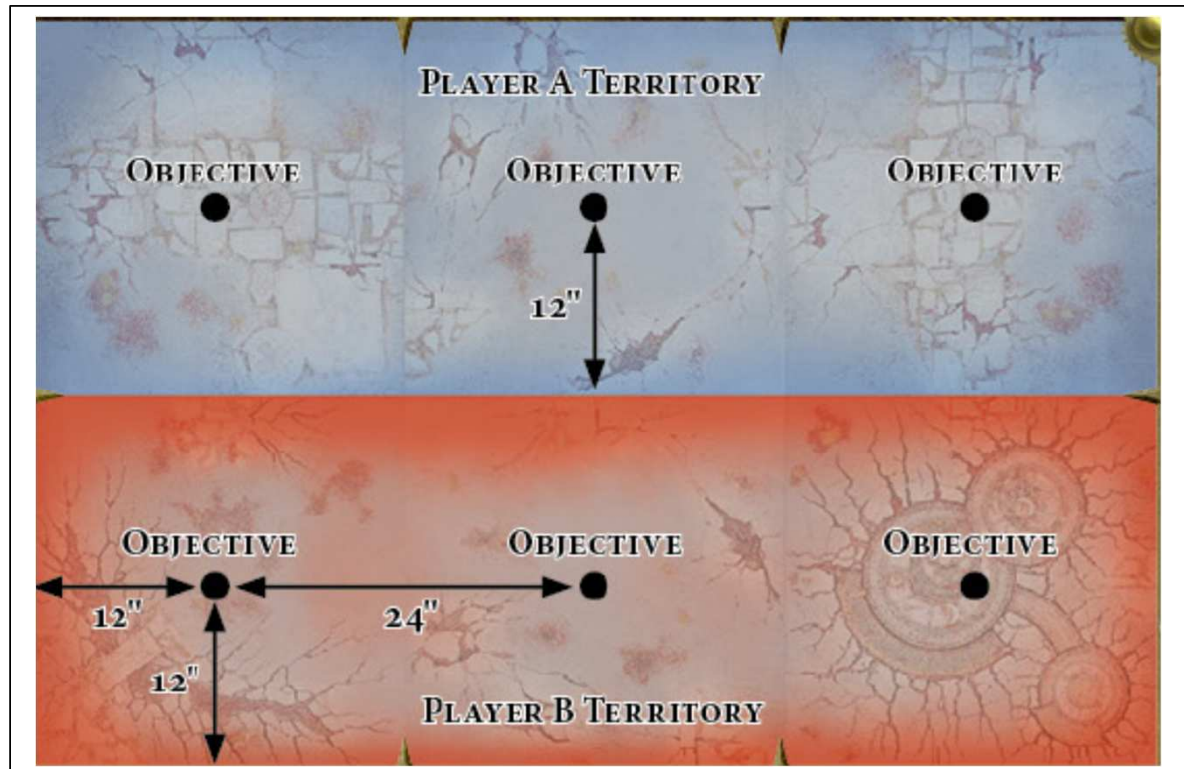
Objectifs : Placer les objectifs comme indiqué.

Victoire : A la fin du 5eme tour ou du temps impartis, le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte. Sinon, le vainqueur est le joueur ayant accompli le plus d'objectifs Auxiliaires. Victoire majeure si **5 points d'écart**.

Le joueur prend un objectif si une ligne termine son move à 3" de celui-ci (sauf retraite), et le conserve si la ligne reste à 3". Si une ligne détruit la ligne qui contrôlait l'objectif, elle prend le contrôle de l'objectif.

A partir du 2eme round, à la fin de son tour, le joueur peut détruire un objectif qu'il contrôle afin de gagner :

- 1 PV s'il a pris l'objectif ce tour
- 2 PV s'il a pris l'objectif le tour précédents
- 4 PV s'il a pris l'objectif 2 tours avant
- 8 PV s'il a pris l'objectif au tour 1



AQSHY, THE REALM OF FIRE

Fireball (5) : Pick 1 enemy unit within 18" and visible. If that enemy unit has 1 model, it suffers 1 mortal wound; if it has 2-9 models, it suffers D3 mortal wounds; and if it has 10 or more models, it suffers D6 mortal wounds.

Burning Lands : Terrain features have the Volcanic scenery rule in addition to any other scenery rules.

Blazing Fervour : You can use this command ability at the start of your hero phase. Pick 1 friendly unit wholly within 12" of a friendly **HERO**. Add 1 to run and charge rolls made for that unit until your next hero phase. Cannot benefit from this command ability more than once per phase.

33. Places of arcane power

Déploiements : 9".

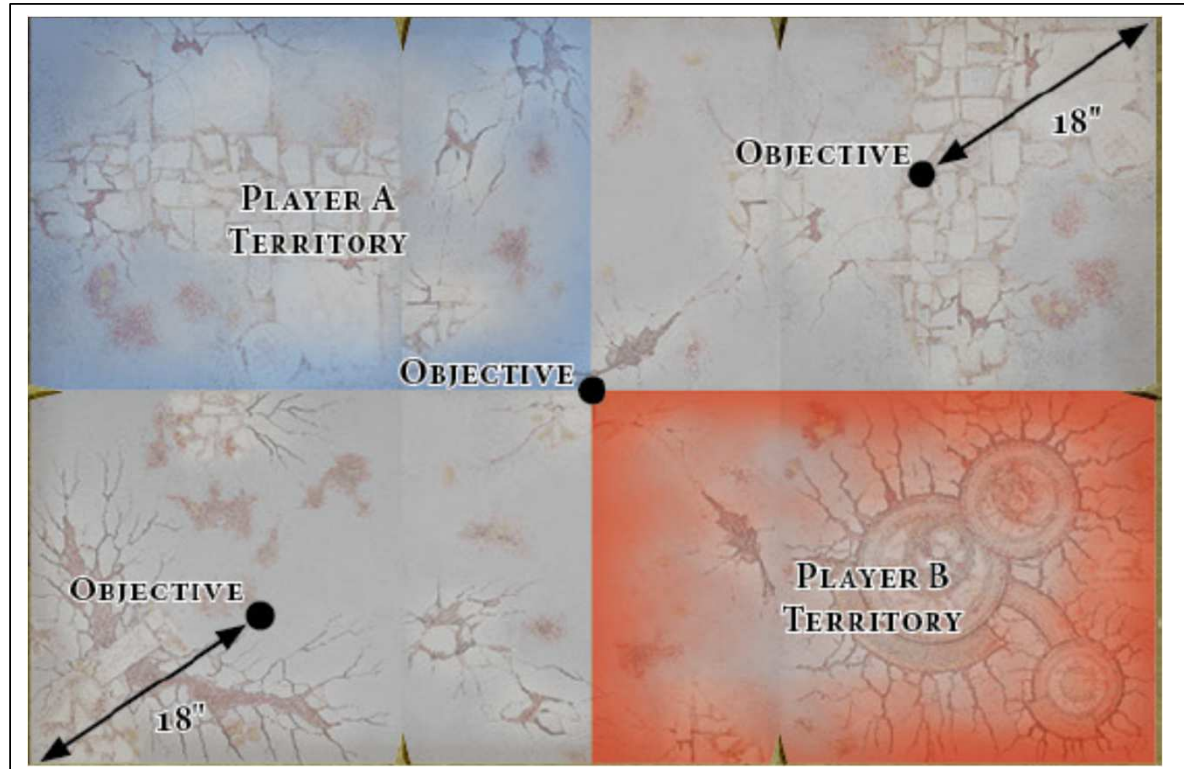
Objectifs : Placer les objectifs comme indiqué. Seul le premier héros a 3" de l'objectif à la fin d'un mouvement (sauf retraite) peut le contrôler et doit rester à côté pour le garder. Pour reprendre le contrôle, un héros doit le tuer en mêlée.

Victoire :

A la fin du 5ème tour ou du temps imparti, le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte. Sinon, le vainqueur est le joueur ayant accompli le plus d'objectifs Auxiliaires.

Victoire majeure si 5 points d'écart.

A la fin de son tour, le joueur gagne (par objectif) un nombre de PV égal au nombre de tour consécutif de contrôle de cet objectif.



GHUR, THE REALM OF BEASTS

Wildform (5) : Pick 1 friendly unit within 12" and visible. Add 2 to run and charge rolls made for that unit until the start of your next hero phase.

Savage Lands : Terrain features have the Deadly scenery rule in addition to any other scenery rules.

Feral Roar : You can use this command ability in your hero phase. Pick 1 friendly **MONSTER** wholly within 12" of a friendly **HERO**. Until the end of the battle round, when you look up a value on that model's damage table, that **MONSTER** is treated as if it has suffered 0 wounds.

36. Forcing the Hand

Déploiements : 12"

Objectifs : Placer les objectifs comme indiqué.

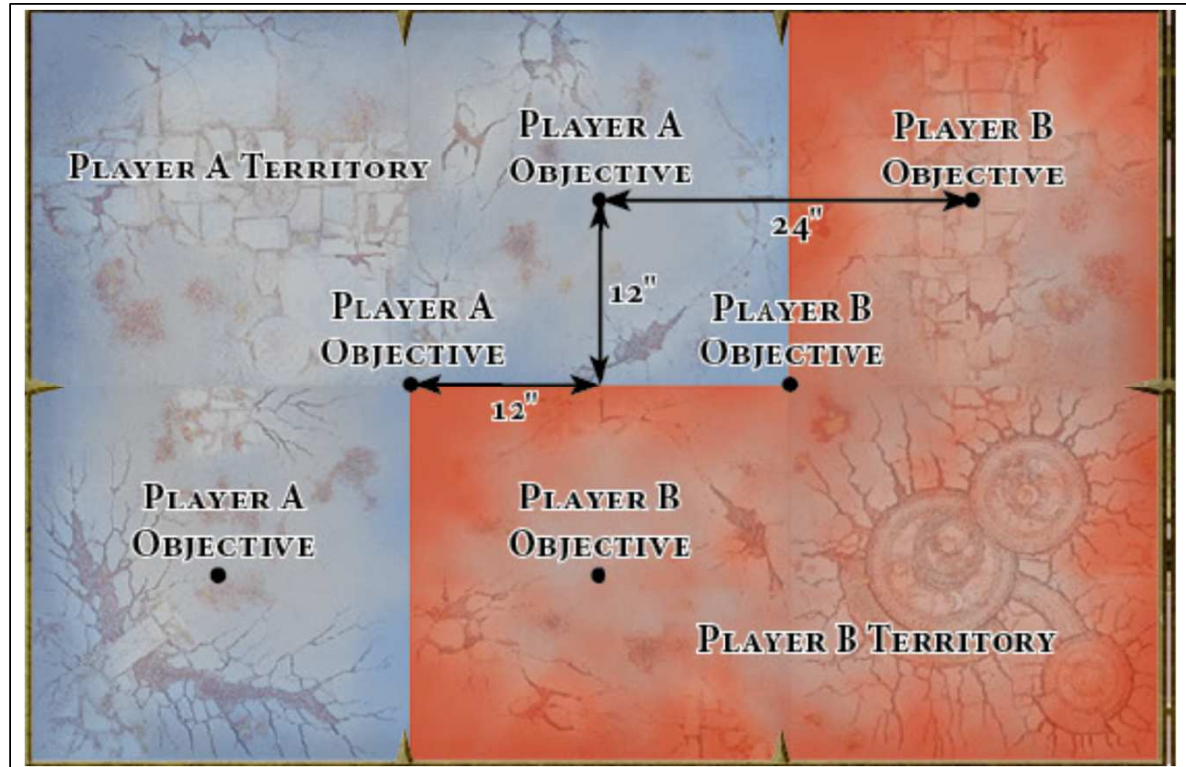
Victoire :

A la fin du 5eme tour ou du temps impartis, le joueur avec le plus de points de victoire l'emporte. Sinon, le vainqueur est le joueur ayant accompli le plus d'objectifs Auxiliaires. Victoire majeure si **4 points d'écart**.

Au début du tour d'un joueur, son adversaire désigne l'objectif principal parmi ses objectifs.

A la fin de son tour, le joueur gagne :

- 1 PV par objectif secondaire
- 3 PV pour l'objectif principal



HYSH, THE REALM OF LIGHT

Purity of Defence (5) : Pick 1 friendly unit wholly within 12" and visible. You can re-roll save rolls of 1 for attacks that target that unit until the start of you next hero phase.

Dazzling Lands : Terrain features have the Mystical scenery rule in addition to any other scenery rules.

All-seeing Enlightenment : You can use this command ability in your hero phase. Pick 1 friendly unit wholly within 12" of a friendly **HERO**. Do not apply the cover modifier to save rolls for attacks made by that unit until the start of your next hero phase.