

Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR

OPHIDIAN ARCHWAY



1



2



3



4



CITADEL

© Copyright 2015. Games Workshop Ltd. All rights reserved.

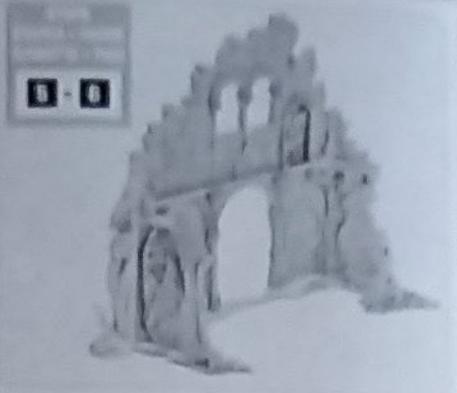


R01 993102990204

! 90°



1-0

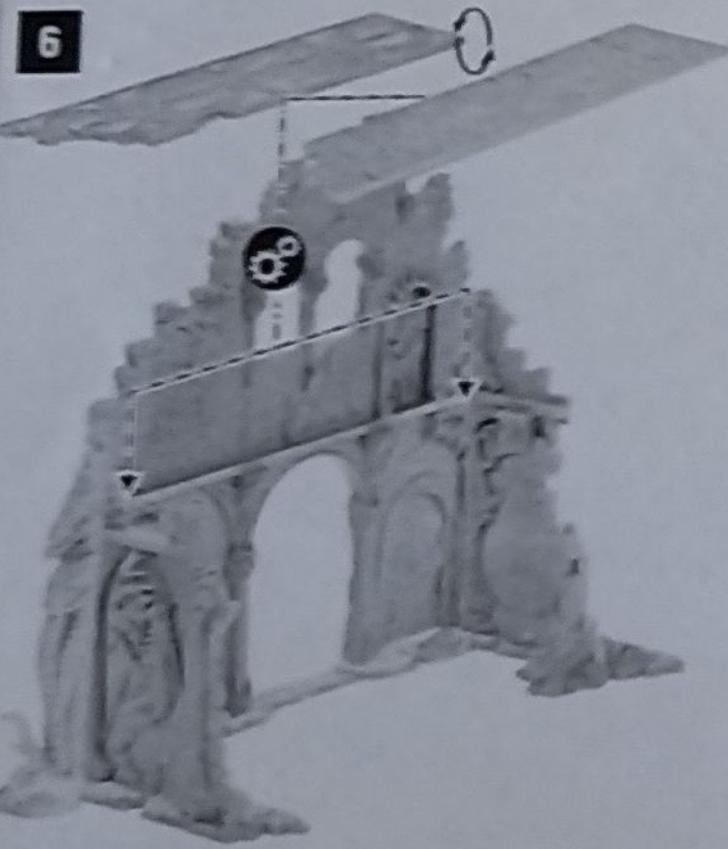


5



6

90°



✓

OPHIDIAN ARCHWAY

A relic of the Age of Myth, an Ophidian Archway is home to a dozen spirits and disturbing magicks. In the shadows the archway's serpentine carvings seem to move and writhe. Legends say that any who pass through one of these archways and show even the slightest hint of fear will be struck down, their screaming voices added to its green walls.

DESCRIPTION

An Ophidian Archway is a piece of scenery consisting of a single model. Its sinister power lifts those nearby with a baleful energy that strikes terror into the hearts of their foes, while its thick stone walls provide protection to those who shelter behind it. The graven images on its face can be used to lure an enemy to their doom, though not without risk to those who would awaken the spirits bound within.

SCENERY RULES

The following rules are used for this model (do not roll on the Scenery Table on the *Warhammer: Age of Sigmar* rules sheet).

Sinister: Any of your units that are within 3" of an Ophidian Archway in your hero phase are imbued with baleful energies and cause fear until your next hero phase. Subtract 1 from the Bravery of any enemy units that are within 3" of one or more units that cause fear.

Shelter: If all of the models from a unit are within 3" of an Ophidian Archway, and are on the same side of it, then the unit receives the benefits of cover against attacks made by models that are on the other side of the archway.

Awaken Graven Carvings: In your hero phase, any friendly Hero that is within 3" of an Ophidian Archway can attempt to awaken the spirits residing within its walls and cause graven images to strike down their foe. To do so, select one enemy model within 6" of the Ophidian Archway and roll a dice. If the result is greater than or equal to that model's Bravery, it is struck down and slain. If the result is a 1, however, you must roll a second dice: if the result of the second roll is greater than or equal to the Bravery of the model that attempted to awaken graven carvings, it is itself dragged into the walls and slain.

Relique de l'Âge des Mythes, un Ophidian Archway abrite des esprits impitoyables et des sortilèges dangereux. Dans l'ombre du porche, les gravures serpentes semblent se mouvoir et se tortiller. La légende veut que quiconque passe sans crainte de ces porches ou montrant le moindre signe de peur mourra, et son sang ajouté de ses cris aux murailles de la muraille.

DESCRIPTION

Un Ophidian Archway est un élément de paysage composé d'une seule figurine. Son pouvoir sinistre imprègne ceux qui se trouvent à proximité d'une énergie malféique qui imprime la terreur dans le cœur de leurs ennemis, tandis que ses épais murs de pierre offrent un bon abri. Les gravures de sa façade peuvent servir à attirer l'ennemi vers sa perte, mais une telle tentative n'est pas sans risque pour ceux qui éveillent les esprits emprisonnés à l'intérieur des pierres.

RÈGLES DE PAYSAGE

Les règles suivantes s'appliquent à cette figurine (ne faites pas de jet dans le tableau de passages de la feuille de règles de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Sinistre: Vos unités à 3" ou moins d'un Ophidian Archway à votre phase des héros sont imbues d'énergies malféiques et 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.

Abri: Si toutes les figurines d'une unité sont à 3" ou moins d'un Ophidian Archway et du même côté de l'élément de paysage, l'unité bénéficie des règles de couvert contre les attaques effectuées par les figurines se trouvant de l'autre côté de l'Ophidian Archway.

Gravures Animées: À votre phase des héros, n'importe quel Héros ami à 3" ou moins d'un Ophidian Archway peut tenter de réveiller les esprits qui habitent dans les murs afin que les gravures frappent ses ennemis. Pour ce faire, désignez une figurine ennemie à 6" ou moins de l'Ophidian Archway et jetez un dé. Si le résultat est supérieur ou égal à la Bravery de cette figurine, elle est tuée sur le coup. Toutefois, si le résultat est 1, vous devez jeter un deuxième dé: si le résultat du second jet est supérieur ou égal à la Bravery de la figurine qui a tenté de réveiller les gravures animées, c'est elle qui est absorbée dans la pierre et tuée.

Una reliquia de la Era Mítica, un Ophidian Archway es el hogar de espíritas impitoyables, magias aterradoras y sortilegios peligrosos. En las sombras, las serpentes inscripciones del arco parecen moverse y contorsionarse. La leyenda dice que quienes pases sin miedo de uno de estos arcos o mostrando la menor muestra de miedo serán abatidos y sus gritos se añadirán a las murallas de los muros.

DESCRIPCIÓN

Un Ophidian Archway es un elemento de paisaje formado por una única figurina. Su poder sinistro eleva los espíritas con una energía que infunde terror en los corazones de los enemigos, mientras que sus gruesos muros de piedra ofrecen protección a aquellos que se guarecen tras ellos. Las imágenes talladas de su fachada pueden llevar al enemigo a su perdición, aunque aquellas que despierten a los espíritas que están ligados a ellas también corren graves riesgos.

REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

Las siguientes reglas se usan para este pieza (no uses en la Tabla de Escenografía de la hoja de reglas de *Warhammer: Age of Sigmar*).

Abrijo: Si todas las miniaturas de una unidad están a 3" o menos de un Ophidian Archway, y están en el mismo lado del arco, la unidad recibe los beneficios de cobertura contra ataques hechos por miniaturas que están en el otro lado del arco.

Sinistero: Cualquier de sus unidades a 3" o menos de un Ophidian Archway en tu fase de Héroes están imbuidas con energía malféica y causan miedo hasta tu siguiente fase de Héroes. Resta 1 de Bravery de cualquier unidad enemiga que está a 3" o menos de una o más de sus unidades que causan miedo.

Tallas despertadas: En tu fase de Héroes, cualquier Héroe amigo que está a 3" o menos de un Ophidian Archway puede intentar despertar a los espíritas que residen en sus muros y hacer que las imágenes talladas golpeen a sus enemigos. Para esto, elige una miniatura enemiga a 6" o menos del Ophidian Archway y tira un dado. Si el resultado es mayor o igual que el Bravery de la miniatura, esta es golpeada y muere. Si el resultado es un 1, sin embargo, debes tirar un segundo dado: si el resultado de la segunda tirada es mayor o igual que el Bravery de la miniatura que ha intentado despertar a las imágenes talladas, dicha miniatura es absorbida a los muros y muere.

Una reliquia dell' Era del Mito, un Ophidian Archway ospita spiriti caparosi e sortilegi magici. In ombra dell' arco, le inscripciones serpentine sembrano muoversi e contorsionarsi. La leggenda afferma che chiunque attraversi uno di questi archi senza averne il più piccolo segno di paura verrà abbattuto, e il suo grido sarà aggiunto alle mura di pietra.

DESCRIZIONE

Un Ophidian Archway è un elemento di paesaggio formato da un singolo modello. Il suo sinistral potere eleva gli spiriti con una energia malféica che infonde terrore nei cuori nemici, mentre la spessa murata di pietra offre protezione a coloro che si riparano sotto di essa. Le immagini scolpite sulla facciata attirano gli avversari a una perdizione, ma anche quelle che risvegliano gli spiriti legati a esse.

REGOLE DEL TERRAIO

Le seguenti regole sono usate per questo modello (non usare nella Tabla di Scenografia di *Warhammer: Age of Sigmar*).

Abrijo: Se tutte le miniature di una unità sono a 3" o meno di un Ophidian Archway e sulla stessa parte dell'arco, l'unità riceve i benefici di copertura contro attacchi fatti da miniature che si trovano dall'altra parte della struttura.

Sinistero: Se tutti i modelli di una unità si trovano entro 3" di un Ophidian Archway, e si trovano sulla stessa parte, l'unità gode della copertura contro gli attacchi passati dai modelli che si trovano dall'altra parte della struttura.

Tallando Animato: Nella tua fase degli eroi, qualsiasi modello amico con la Bravery 3 o meno di un Ophidian Archway può tentare di despertar gli spiriti che si abitano in muros e farne che le immagini talladas golpeen a sus enemigos. Para esto, elige un miniatura enemiga a 6" o menos del Ophidian Archway y tira un dado. Si el resultado es mayor o igual que el Bravery de la miniatura, esta es golpeada y muere. Si el resultado es un 1, sin embargo, debes tirar un segundo dado: si el resultado de la segunda tirada es mayor o igual que el Bravery de la miniatura que ha intentado despertar a los espíritas, esa misma miniatura es absorbida a las muros y muere.

Una reliquia dell' Era del Mito, un Ophidian Archway ospita spiriti caparosi e sortilegi magici. In ombra dell' arco, le inscripciones serpentine sembrano muoversi e contorsionarsi. La leggenda afferma che chiunque attraversi uno di questi archi senza averne il più piccolo segno di paura verrà abbattuto, e il suo grido sarà aggiunto alle mura di pietra.

REGEL FÜR DIE SCHAUBAU

Ein Ophidian Archway ist ein Landschaftsmodell, das aus einem einzigen Modell besteht. Sein sinistraler Einfluss hebt die Geister mit einer Energie auf, die Schrecken in die Herzen der Feinde schenkt, während die dicken Steinwände Schutz vor Angriffen bieten. Die geschnittenen Bilder auf der Fassade locken die Feinde zu ihrer Verdammnis, aber auch diejenigen, die die Geister wecken, die mit ihnen verbunden sind.

REGEL FÜR DIE SCHAUBAU

Die folgenden Regeln gelten für dieses Modell (verwenden Sie nicht die Tabelle der Szenarien von *Warhammer: Age of Sigmar*).

Abrijo: Wenn alle Modelle einer Einheit innerhalb von 3" von einem Ophidian Archway und auf der gleichen Seite des Bogens sind, erhält die Einheit den Vorteil der Deckung gegen Angriffe von Modellen, die von der gegenüberliegenden Seite des Bogens kommen.

Sinistero: Alle Modelle in einer Einheit, die sich in einem Ophidian Archway befinden und auf der gleichen Seite des Bogens sind, erhalten den Vorteil der Deckung gegen Angriffe von Modellen, die von der gegenüberliegenden Seite des Bogens kommen.

Tallando Animato: In deiner Heldenphase, kann jedes Modell mit einer Bravery von 3 oder weniger von einem Ophidian Archway aus versuchen, die Geister zu wecken, die mit ihnen verbunden sind.