

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

## DARK ELVES



WARSCROLLS  
COMPENDIUM

# INTRODUCTION

Amers et cruels, les aelfs Exiled errent dans les Royaumes des Mortels en tuant chaque ennemi qu'ils croisent. Ces guerriers vifs et perfides sont censés être alliés à Sigmar. En vérité, ils ne servent que le ténébreux Malerion et eux-mêmes.

Surgissant des lieux sombres des royaumes, les bandes d'Exilés lancent des raids éclairs qui n laissent que des tas de cadavres ravagés dans leur sillage. Ils disparaissent comme ils sont venus, comme la fumée emportée par la brise.

Les warscrolls de ce recueil permettent d'utiliser votre collection de figurines Citadel dans des batailles fantastiques, pour raconter des histoires épiques se déroulant pendant l'Âge de Sigmar ou recréer les guerres du monde-qui-fut.

## LÉGENDE DES WARSCROLLS

- 1. Titre:** Le nom de la figurine que le warscroll décrit.
- 2. Caractéristiques:** Chaque warscroll intègre un ensemble de caractéristiques définissant la vitesse, la puissance et la bravoure de la figurine, ainsi que l'efficacité de ses armes (armes à projectiles: Missile Weapons; armes de mêlée: Melee Weapons).
- 3. Description:** La description vous indique les armes dont la figurine peut s'équiper, ainsi que les éventuelles améliorations qu'elle peut recevoir. La description indique également si la figurine est alignée individuellement, ou en tant que membre d'une unité. Dans ce cas, la description indique combien de figurines l'unité est censée avoir (même si vous n'en avez pas assez, vous pouvez quand même aligner l'unité avec autant de figurines que vous possédez).
- 4. Aptitudes:** Les aptitudes sont les choses que la figurine peut faire pendant une partie que les règles du jeu standards ne couvrent pas.
- 5. 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.
- 6. Tableau de Dégâts:** Certaines figurines ont un tableau de dégâts qui sert à définir la valeur d'une ou plusieurs de ses caractéristiques. Reportez-vous au nombre de blessures que la figurine a subies pour connaître la valeur de la caractéristique en question.



# MALEKITH, THE WITCH KING



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Destroyer	1"	3	3+	3+	-1	3
Seraphon's Claws	2"	☼	4+	3+	-1	2
Seraphon's Fearsome Jaws	3"	3	3+	☼	-2	D6

## TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Seraphon's Fearsome Jaws	Seraphon's Claws
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	3+	4
10-12	8"	4+	3
13+	6"	4+	2

## DESCRIPTION

Malekith the Witch King (Malekith le Roi Sorcier) est une figurine individuelle. Il est armé de la Destructrice (Destroyer), une lame maléfique forgée de la main même de Malekith. Il porte l'Armure de Minuit, qui le protège des coups des mortels, et son front est ceint de la Couronne de Fer. Malekith chevauche le dragon noir Seraphon, une bête imposante qui tue les mendiants comme les rois, peut tailler ses proies en pièces avec ses Griffes (Claws) et happer un homme entier avec son Effroyable Mâchoire (Fearsome Jaws), sans oublier son haleine toxique de dragon noir.

## VOL

Malekith the Witch King peut voler.

## APTITUDES

**Armure de Minuit :** Divisez par deux les blessures ou les blessures mortelles infligées à Malekith (arrondissez au supérieur).

**Souffle Toxique :** À votre phase de tir, Seraphon peut cracher un nuage de gaz toxique. Si elle le fait, choisissez une unité cible qu'elle voit et jetez un dé pour chaque figurine de l'unité à 6" ou moins de Seraphon. Pour chaque jet de 6, l'unité subit une blessure mortelle.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Pouvoir Absolu :** Si Malekith utilise cette aptitude, les unités **EXILES** de votre armée n'ont pas à faire de tests de déroute si elles sont à 20" ou moins de Malekith à la phase de déroute.

## MAGIE

Malekith est un sorcier. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper deux sorts à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Voleur d'Âmes.

## VOLEUR D'ÂMES

Des vrilles d'ombre se mettent à spiraler des doigts de Malekith, pour aller drainer l'essence vitale de ses et renouveler sa propre vigueur. Voleur d'Âmes a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité à 14" ou moins et visible du lanceur. Cette unité subit D3 blessures mortelles. Une blessure subie par Malekith est soignée pour chaque blessure mortelle infligée par ce sort.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, EXILES, HERO, WIZARD, MONSTER, MALEKITH

# MALUS DARKBLADE



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpsword of Khaine	2"	3	3+	3+	-1	D3
Spite's Ferocious Jaws	1"	3	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Malus Darkblade est une figurine individuelle. Il est armé de l'Épée Warp de Khaine (Warpsword of Khaine) et son corps est le réceptacle du démon Tz'arkan. Malus chevauche Spite, un Cold One notoirement agressif qui attaque avec sa Mâchoire Féroce (Ferocious Jaws).

## APTITUDES

**Tz'arkan :** À votre phase des héros, Malus Darkblade peut relâcher le pouvoir de Tz'arkan. S'il le fait, jusqu'à votre prochaine phase des héros, il effectue 6 attaques avec l'Épée Warp de Khaine au lieu de 3. Toutefois, pendant que Tz'arkan est relâché, chaque fois que vous faites un jet de touche de 1 pour l'Épée Warp de Khaine ou pour toute unité de votre armée à 2" ou moins de Malus Darkblade, une de ces unités subit D3 blessures mortelles tandis que Tz'arkan se laisse aller à sa fureur aveugle.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Le Tyran de Hag Graef :** Si Malus Darkblade utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les tests de déroute pour les unités **EXILES** de votre armée à 14" ou moins de lui à la phase de déroute.

## KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, HERO, DREADLORD, MALUS DARKBLADE

# DREADLORD



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chillblade	1"	3	3+	3+	-1	D3
Exile Blade	1"	6	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Un Dreadlord (Despote) est une figurine individuelle. Certains Dreadlords emportent une Lame d'Exilé (Exile Blade) cruellement aiguisée et un Bouclier de Tyran à la bataille, tandis que d'autres se passent de la protection d'un bouclier pour manier une Lame d'Exilé dans chaque main. Quelques Dreadlords préfèrent porter à la place une redoutable Lame de Givre (Chillblade) à deux mains.

## APTITUDES

**Le Prix de l'Échec :** Si des **EXILES** de votre armée fuient alors qu'ils sont à 3" ou moins d'un Dreadlord, ils sont impitoyablement démembrés, écorchés ou tués d'une autre manière atroce pour faire un exemple. Si cela se produit, les autres unités **EXILES** de votre armée n'ont pas à faire de tests de déroute à la même phase si elles sont à 14" ou moins de votre Dreadlord.

**Bouclier de Tyran :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés pour un Dreadlord avec Bouclier de Tyran.

**Lames d'Exilé :** Un Dreadlord armé de deux lames est un tourbillon de mort auquel peu peuvent échapper. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour un Dreadlord équipé de deux Lames d'Exilé.

## APTITUDE DE CDT

**Cruel Tyran :** Si un Dreadlord utilise cette aptitude, choisissez une unité **EXILES** à 14" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer tous les jets de blessure ratés pour cette unité à la phase de combat.

## KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, HERO, DREADLORD

# DREADLORD ON BLACK DRAGON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	4	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Exile Blade	1"	6	3+	4+	-	1
Lance of Spite	2"	3	3+	3+	-1	1
Black Dragon's Claws	2"	*	4+	3+	-1	2
Black Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	*	-2	D6

Blessures Subies	Move	Fearsome Jaws	Claws
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	3+	4
10-12	8"	4+	3
13+	6"	4+	2

## DESCRIPTION

Un Dreadlord on Black Dragon (Despote sur Dragon Noir) est une figurine individuelle. Certains Dreadlords emportent une Lame d'Exilé (Exile Blade) et un Bouclier de Tyran à la bataille, tandis que d'autres préfèrent une Lance de Rancœur (Lance of Spite) et un Bouclier de Tyran. Quelques Dreadlords se passent de la protection d'un bouclier et emportent une Arbalète à Répétition (Repeater Crossbow) en plus de leur Lame d'Exilé ou de leur Lance de Rancœur. Certains Dreadlords particulièrement sanguinaires manient une Lame d'Exilé dans chaque main, l'idéal pour saigner leurs adversaires.

Le Black Dragon du Dreadlord peut tailler ses proies en pièces avec ses Griffes (Claws) et happer un homme entier avec son Effroyable Mâchoire (Fearsome Jaws). Il expectore en outre un Souffle Toxique qui empoisonne ou asphyxie ses victimes.

## VOL

Un Dreadlord on Black Dragon peut voler.

## APTITUDES

**Souffle Toxique:** À votre phase de tir, un Black Dragon peut cracher un nuage de gaz toxique. S'il le fait, choisissez une unité cible qu'il voit et jetez un dé pour chaque figurine de l'unité à 6" ou moins de lui. Pour chaque jet de 6, l'unité subit une blessure mortelle.

**Bouclier de Tyran:** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés pour un Dreadlord avec Bouclier de Tyran.

**Lames d'Exilé:** Un Dreadlord peut plus facilement porter un coup fatal s'il est équipé de deux lames. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour un Dreadlord équipé de deux Lames d'Exilé.

**Lance de Rancœur:** Une Lance de Rancœur a un Damage de 2 Damage au lieu de 1 si le Dreadlord a chargé à ce tour.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Ne Me Décevez Pas:** Si un Dreadlord on Black Dragon utilise cette aptitude, choisissez une unité **EXILES** de votre armée à 12" ou moins. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros. En outre, avant que cette unité effectue un test de déroute, jetez quatre dés. Si le total est supérieur à la distance en pouces qui sépare l'unité du Dreadlord, elle n'a pas à effectuer le test de déroute.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, DRAGON, EXILES, HERO, MONSTER, DREADLORD

# DREADLORD ON COLD ONE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hydra Blade	1"	6	3+	3+	-1	1
Cold One's Ferocious Jaws	1"	2	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Un Dreadlord on Cold One (Dreadlord sur Sang-froid) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Lame Hydre (Hydra Blade) et porte un Bouclier de Tyran. Sa monture reptilienne est équipée d'un Caparaçon à Lames, et attaque avec sa Mâchoire Féroce (Ferocious Jaws).

## APTITUDES

**Bouclier de Tyran :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés pour un Dreadlord avec Bouclier de Tyran.

**Caparaçon à Lames :** Chaque fois qu'un Dreadlord on Cold One termine un mouvement de charge, choisissez une figurine ennemie à 1" ou moins et jetez un dé ; sur 4 ou plus, l'unité de cette figurine subit une blessure mortelle.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Bêtes de Chasse Déterminées :** Si un Dreadlord on Cold One utilise cette aptitude, choisissez une unité de **COLD ONE KNIGHTS** ou de **COLD ONE CHARIOTS** à 14" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer n'importe quel(s) dé(s) pour déterminer la distance de charge de cette unité, et ajouter 1 aux jets de blessure des Mâchoires Féroces de cette unité.

### KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DREADLORD

# DARK ELF SORCERESS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witchstaff	2"	1	4+	3+	-1	D3

## DESCRIPTION

Une Dark Elf Sorceress (Sorcière Elfe Noire) est une figurine individuelle. Elle porte un Bâton de Sorcière (Witchstaff), ainsi qu'une dague sacrificielle pour améliorer ses aptitudes magiques.

## APTITUDES

**Offrande de Sang :** À votre phase des héros, la Sorceress peut sacrifier une figurine **EXILES** de votre armée à 3" ou moins. Si elle le fait, la figurine est tuée et vous pouvez ajouter 2 aux jets de lancement de la Sorceress à cette phase des héros.

## MAGIE

Une Dark Elf Sorceress est un sorcier. Elle peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Mot de Douleur.

## MOT DE DOULEUR

La Sorceress prononce un nom interdit, et ses ennemis sont saisis d'une souffrance atroce. Mot de Douleur a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité à 16" et visible du lanceur. Cette unité subit une blessure mortelle. En outre, votre adversaire doit soustraire 1 à tous les jets de touche pour cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

### KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, WIZARD, SORCERESS

# SORCERESS ON BLACK DRAGON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witch Rod	1"	1	4+	3+	-1	D3
Sword of Ghron	1"	3	4+	4+	-	1
Witch Lash	2"	1	3+	4+	-	1
Black Dragon's Claws	2"	☼	4+	3+	-1	2
Black Dragon's Fearsome Jaws	3"	3	4+	☼	-2	D6

Blessures Subies	Move	Fearsome Jaws	Claws
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	3+	4
10-12	8"	4+	3
13+	6"	4+	2

## DESCRIPTION

Une Sorceress on Black Dragon (Sorcière sur Dragon Noir) est une figurine individuelle. Elle manie généralement un Sceptre de Sorcière (Witch Rod) – symbole magique de son office – mais les plus belliqueuses lui préfèrent une Épée de Ghron (Sword of Ghron). Certaines portent également un Fouet de Sorcière (Witch Lash) pour infliger encore plus de souffrance à leurs adversaires. Toutes portent une dague sacrificielle pour améliorer leurs pouvoirs magiques.

Le Black Dragon du Dreadlord peut tailler ses proies en pièces avec ses Griffes (Claws) et happer un homme entier avec son Effroyable Mâchoire (Fearsome Jaws). Il expectore en outre un Souffle Toxique qui empoisonne ou asphyxie ses victimes.

## VOL

Une Sorceress on Black Dragon peut voler.

## APTITUDES

**Offrande de Sang:** À votre phase des héros, la Sorceress peut sacrifier une figurine **EXILES** de votre armée à 3" ou moins. Si elle le fait, la figurine est tuée et vous pouvez ajouter 2 aux jets de lancement de la Sorceress à cette phase des héros.

**Souffle Toxique:** À votre phase de tir, un Black Dragon peut cracher un nuage de gaz toxique. S'il le fait, choisissez une unité cible qu'il voit et jetez un dé pour chaque figurine de l'unité à 6" ou moins de lui. Pour chaque jet de 6, l'unité subit une blessure mortelle.

## MAGIE

Une Sorceress on Black Dragon est un sorcier. Elle peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Vent de Lames.

## VENT DE LAMES

La Sorceress conjure un nuage de lames éthériques pour découper ses adversaires en lambeaux. Vent de Lames a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie à 18" ou moins et visible du lanceur. Jetez six dés. Comparez-les avec la meilleure caractéristique To Hit des armes de mêlée que porte l'unité; chaque dé avec un résultat inférieur à ce chiffre signifie que l'unité échoue à parer une lame éthérique et subit une blessure mortelle.

## KEYWORDS

ORDER, AELEF, DRAGON, EXILES, HERO, WIZARD, MONSTER, SORCERESS

# SORCERESS ON COLD ONE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witchstaff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Cold One's Ferocious Jaws	1"	2	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une Sorceress on Cold One (Sorcière sur Sang-froid) est une figurine individuelle. Elle porte un Bâton de Sorcière (Witchstaff) et une dague sacrificielle pour améliorer ses pouvoirs magiques. Sa monture attaque avec sa Mâchoire Féroce (Ferocious Jaws).

## APTITUDES

**Offrande de Sang:** À votre phase des héros, la Sorceress peut sacrifier une figurine **EXILES** de votre armée à 3" ou moins.

Si elle le fait, la figurine est tuée et vous pouvez ajouter 2 aux jets de lancement de la Sorceress à cette phase des héros.

## MAGIE

Une Sorceress on Cold One est un sorcier. Elle peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Vent Glacial.

## VENT GLACIAL

La Sorceress conjure une bourrasque de glace sur ses ennemis. Vent Glacial a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie à 18" ou moins et visible du lanceur. Jetez autant de dés que le résultat de votre jet de lancement (par exemple, si le jet de lancement a donné 9, jetez neuf dés); l'unité cible subit une blessure mortelle pour chaque jet de 6.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, WIZARD, SORCERESS

# COLD ONE KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbed Lance and Blade	2"	1	3+	4+	-	1
Cold One's Ferocious Jaws	1"	2	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Cold One Knights (Chevaliers sur Sang-froid) se compose de 5 figurines ou plus. Ils portent des Lances et des Lames Barbelées (Barbed Lances and Blades), ainsi que des Sombretarges. Leurs montures écharpent l'ennemi avec leurs Mâchoires Féroces (Ferocious Jaws).

## DREAD KNIGHT

Le leader de cette unité est appelé Dread Knight (Chevalier d'Effroi). Il effectue 2 attaques au lieu de 1 avec sa Lame ou sa Lance Barbelée.

## PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. Ajoutez 2 à leur Bravery à la place si l'unité est à 8" ou moins d'au moins un **HERO EXILES** de votre armée.

## SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer un dé pour déterminer la distance de charge de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

## APTITUDES

**Charge à la Lance:** Ajoutez 1 aux jets de blessure et au Damage des Lances et Lames Barbelées de cette unité si elle a chargé à ce tour.

**Sombretarges:** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour une unité équipée de Sombretarges. À la place, vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés de 1 ou 2 pour cette unité à la phase de combat.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, COLD ONE KNIGHTS

# COLD ONE CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	4	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Charioteers' Barbed Spears and Blades	2"	2	3+	4+	-	1
Cold Ones' Ferocious Jaws	1"	4	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Cold One Chariots (Chars à Sang-froid) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils sont conduits par des Charioteers (Auriges) armés de Lances et de Lames Barbelées (Barbed Spears and Blades). Les Charioteers peuvent également tirer sur leurs adversaires avec une Arbalète à Répétition (Repeater Crossbow). Les Cold One Chariots sont tirés par des bêtes reptiliennes qui attaquent les ennemis qui n'ont pas été fauchés par le char avec leurs Mâchoires Féroces (Ferocious Jaws).

## APTITUDES

**Attelage à Faux:** Si une unité de Cold One Chariots charge, jetez un dé pour chaque figurine ennemie à 1" ou moins de l'unité après qu'elle a terminé son mouvement de charge; pour chaque jet de 6, l'unité de la figurine ennemie subit une blessure mortelle.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, COLD ONE CHARIOTS

# BEASTMASTER ON MANTICORE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Great Scourge	2"	3	4+	4+	-	1
Savage Jaws and Claws	2"	3	4+	*	-1	2
Barbed Tail	2"	*	4+	3+	-	D3

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Savage Jaws and Claws	Barbed Tail
0-2	12"	3+	3
3-4	10"	3+	2
5-6	8"	4+	2
7-8	6"	4+	1
9+	4"	5+	1

## DESCRIPTION

Un Beastmaster on Manticore (Belluaire sur Manticore) est une figurine individuelle. Le Beastmaster est armé d'un Grand Fléau (Great Scourge) et porte une Cape en Peau de Dragon des Mers, tandis que sa monture attaque avec sa Queue Barbelée (Barbed Tail) et ses Griffes et Crocs Sauvages (Savage Jaws and Claws).

## APTITUDES

**Dresseur :** À votre phase des héros, choisissez cette figurine ou un **MONSTER** de votre armée à 10" ou moins. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour cette figurine jusqu'à votre prochaine phase des héros.

**Cape en Peau de Dragon des Mers :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour un Beastmaster on Manticore à la phase de tir.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, MANTICORE, EXILES, HERO, MONSTER, BEASTMASTER

# BLACK ARK FLEETMASTER



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Black Ark Cutlass	1"	3	3+	4+	-	1
Murder Hook	1"	2	4+	3+	-1	1

## DESCRIPTION

Un Black Ark Fleetmaster (Maître d'Arche Noire) est une figurine individuelle. Il combat avec un Coutelas des Arches Noires (Black Ark Cutlass) dans une main et un Crochet Meurtrier (Murder Hook) dans l'autre. Il porte également une Cape en Peau de Dragon des Mers, dont le cuir épais le protège des flèches ennemies.

## APTITUDES

**Cape en Peau de Dragon des Mers :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour un Black Ark Fleetmaster à la phase de tir.

**Bretteur Scélérat :** Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour le Coutelas des Arches Noires de cette figurine.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**À l'Attaque, Chiens !** Si un Black Ark Fleetmaster utilise cette aptitude, choisissez une unité **EXILES** à 14" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de touche ratés de 1 pour cette unité. Si vous choisissez une unité de **BLACK ARK CORSAIRS**, vous pouvez relancer les jets de touche ratés de 1 ou 2 pour cette unité à la phase.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, BLACK ARK FLEETMASTER

# LOKHIR FELLHEART



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Red Blades	1"	5	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Lokhir Fellheart est une figurine individuelle. Il est armé des Lames Écarlates (Red Blades); il porte une Cape en Peau de Dragon des Mers et le Heaume du Kraken.

## APTITUDES

**Les Lames Écarlates :** Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour Lokhir Fellheart.

**Cape en Peau de Dragon des Mers :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour Lokhir Fellheart à la phase de tir.

**Heaume du Kraken :** Une blessure subie par Lokhir Fellheart est soignée au début de chacune de vos phases des héros.

**Saut Acrobatique :** Lokhir Fellheart peut engager de jusqu'à 6", en se déplaçant au-dessus des autres figurines, si ce mouvement l'amène à ½" ou moins d'un **HERO** ennemi.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Prenez-les Vivants !** Si Lokhir Fellheart utilise cette aptitude, ses subalternes redoublent d'efforts pour faire de prisonniers. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, jetez un dé chaque fois qu'une figurine ennemie fuit à 6" ou moins de Lokhir Fellheart, d'un **BLACK ARK FLEETMASTER**, ou d'une unité de **BLACK ARK CORSAIRS** de votre armée; sur 4 ou plus, une autre figurine de cette unité fuit, capturée par les Corsaires de Lokhir, et destinée aux fosses à esclaves.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, BLACK ARK FLEETMASTER, LOKHIR FELLHEART

# BLACK ARK CORSAIRS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Handbow	9"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Vicious Blade	1"	1	4+	5+	-	1
Wicked Cutlass	1"	1	4+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Black Ark Corsairs (Corsaires des Arches Noires) se compose de 10 figurines ou plus. Certaines unités criblent l'ennemi de carreaux d'Arbalètes de Poing à Répétition (Repeater Handbows) avant de dégainer leurs Lames Perfides (Vicious Blades); d'autres préfèrent attaquer avec un Coutelas Dentelé (Wicked Cutlass) dans une main et une Lame Perfide (Vicious Blade) dans l'autre.

## REAYER

Le leader de cette unité est appelé Reaver (Écumeur). Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche pour un Reaver.

## PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. Ajoutez 2 à leur Bravery à la place si l'unité est à 8" ou moins d'au moins un **HERO EXILES** de votre armée.

## SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer un dé pour déterminer la distance de charge de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

## APTITUDES

**Capes en peau de Dragon des Mers:** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour les Black Ark Corsairs à la phase de tir.

**Pluie d'Acier:** Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour chaque figurine de cette unité à la phase de combat si son unité compte au moins 20 figurines.

**Ravageurs et Esclavagistes:** Jetez un dé chaque fois qu'une figurine ennemie fuit à 6" ou moins de cette unité; sur 6, une autre figurine de l'unité fuit, capturée par les Corsaires.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, BLACK ARK CORSAIRS

# MASTER WITH BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbed Blade	1"	4	3+	3+	-	1
Dark Steed's Vicious Bite	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIPTION

Un Master with Battle Standard (Maitre avec Grande Bannière) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Lame Barbelée (Barbed Blade) et porte une Bannière de Meurtre.

## DARK STEED

Certains Masters chevauchent un Dark Steed (Coursier Noir); le Move de la figurine passe alors à 14" et elle gagne l'arme de mêlée Morsure Cruelle (Vicious Bite) du Dark Steed. Un Master monté peut combattre avec une Lame Barbelée dans chaque main, car la bannière est alors

attachée au flanc du coursier; vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour la Lame Barbelée de cette figurine.

## APTITUDES

**Pouvoir et Trahison:** Si votre général est un **EXILE**, un Master with Battle Standard peut tenter de lui trancher la gorge s'il est à 1" ou moins au début de la phase des héros. S'il le fait, jetez un dé; sur 1, le Master est tué par le général. Sur tout autre résultat, votre général est tué et le Master usurpe sa position; il devient votre général et gagne toutes les aptitudes de commandement de son ancien seigneur.

**Bannière de Meurtre:** L'aura scélérate de cette bannière magique trempée dans le sang de victimes sacrificielles instille un désir insurmontable de mort et de violence. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des unités **EXILES** de votre armée à 8" ou moins d'une Bannière de Meurtre lorsqu'elles attaquent à la phase de combat. À votre phase des héros, un Master peut brandir cette bannière. S'il le fait, vous ne pouvez pas déplacer le Master jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais entre-temps, l'aura de la Bannière de Meurtre affecte les unités **EXILES** de votre armée à 18" ou moins.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, TOTEM, MASTER WITH BATTLE STANDARD

# DREADSPEARS



## MELEE WEAPONS

Druchii Spear

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPTION

Une unité de Dreadspears (Affrelances) se compose de 10 figurines ou plus. Ils sont armés de Lances Druchii (Druchii Spears) et portent des Sombretarges.

## LORDLING

Le leader de cette unité est appelé Lordling (Patricien). Il effectue 2 attaques au lieu de 1.

## PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. Ajoutez 2 à leur Bravery à la place si l'unité est à 8" ou moins d'au moins un **HERO EXILES** de votre armée.

## SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer un dé pour déterminer la distance de charge de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

## APTITUDES

**Sombretarges:** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour une unité équipée de Sombretarges. À la place, vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés de 1 ou 2 pour cette unité à la phase de combat.

**Garde Urbaine:** Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour chaque figurine de cette unité si elle ne s'est pas déplacée à sa phase de mouvement précédente.

**Redoutable Bastion:** Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour chaque figurine de cette unité si l'unité compte au moins 20 figurines.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, DREADSPEARS

# BLEAKSWORDS



## MELEE WEAPONS

Druchii Sword

Range

1"

Attacks

1

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPTION

Une unité de Bleakswords (Tristelames) se compose de 10 figurines ou plus. Ils sont armés d'Épées Druchii (Druchii Swords) et portent des Sombretarges.

## LORDLING

Le leader de cette unité est appelé Lordling (Patricien). Il effectue 2 attaques au lieu de 1.

## PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. Ajoutez 2 à leur Bravery à la place si l'unité est à 8" ou moins d'au moins un **HERO EXILES** de votre armée.

## SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer un dé pour déterminer la distance de charge de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

## APTITUDES

**Frappe de Vif-argent:** Chaque fois que vous faites un jet de touche de 6 ou plus pour une figurine de cette unité, elle peut immédiatement effectuer 1 attaque supplémentaire avec son Épée Druchii. Si son unité compte au moins 20 figurines, elle peut effectuer 1 attaque supplémentaire sur un jet de touche de 5 ou plus à la place.

**Sombretarges:** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour une unité équipée de Sombretarges. À la place, vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés de 1 ou 2 pour cette unité à la phase de combat.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, BLEAKSWORDS

# DARKSHARDS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cruel Dagger	1"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Darkshards (Sombretraits) se compose de 10 figurines ou plus. Ils sont armés d'Arbalètes à Répétition (Repeater Crossbows) et de Dagues de Cruauté (Cruel Daggers). Certaines unités portent également des Sombretarges.

## GUARDMASTER

Le leader de cette unité est appelé Guardmaster (Maître du Guet). Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour un Guardmaster à la phase de tir.

## PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. Ajoutez 2 à leur Bravery à la place si l'unité est à 8" ou moins d'au moins un **HERO EXILES** de votre armée.

## SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer un dé pour déterminer la distance de charge de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

## APTITUDES

**Rafale de Carreaux à Pointes de Fer:** Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour chaque figurine de cette unité à la phase de tir si l'unité compte au moins 20 figurines et s'il n'y a aucune figurine ennemie à 3" ou moins.

**Sombretarges:** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour une unité équipée de Sombretarges. À la place, vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés de 1 ou 2 pour cette unité à la phase de combat.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, DARKSHARDS

# DARK RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	3	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbed Spears and Swords	2"	1	4+	4+	-	1
Dark Steeds' Vicious Bites	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Dark Riders (Cavaliers Noirs) se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés d'Arbalètes à Répétition (Repeater Crossbows), et de Lances et d'Épées Barbelées (Barbed Spears and Swords). Ils portent aussi des Sombretarges. Leurs Dark Steeds (Coursiers Noirs) attaquent avec leurs Morsures Cruelles (Vicious Bites).

## HERALD

Le leader de cette unité est appelé Herald (Héraut). Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche pour un Herald.

## PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. Ajoutez 2 à leur Bravery à la place si l'unité est à 8" ou moins d'au moins un **HERO EXILES** de votre armée.

## SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer un dé pour déterminer la distance de charge de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

## APTITUDES

**Semer la Terreur et la Confusion:** Les unités ennemies à 14" ou moins de Dark Riders sont frappés de terreur; si une de ces unités effectue un test de déroute et que le jet donne 1, vous pouvez jeter un dé et l'ajouter au résultat du test de déroute de l'unité ennemie.

**Sombretarges:** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour une unité équipée de Sombretarges. À la place, vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés de 1 ou 2 pour cette unité à la phase de combat.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, DARK RIDERS

# BLACK GUARD OF NAGGAROND



## MELEE WEAPONS

Ebon Halberd

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	2	3+	3+	-1	1

## DESCRIPTION

Une unité de Black Guard (Gardes Noirs) se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés de Hallebardes d'Ébène (Ebon Halberds).

## TOWER MASTER

Le leader de cette unité est appelé Tower Master (Maître de la Tour). Il effectue 3 attaques au lieu de 2

## PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. Ajoutez 2 à leur Bravery à la place si l'unité est à 8" ou moins d'au moins un **HERO EXILES** de votre armée.

## TAMBOURS

Des figurines de cette unité peuvent être des Tambours. Vous pouvez relancer un dé pour déterminer la distance de charge de l'unité si elle inclut au moins un Tambour.

## APTITUDES

**Suite du Roi Sorcier:** Les unités de Black Guard n'ont pas à effectuer de tests de déroute si Malekith est à 28" ou moins d'elles à la phase de déroute.

**Haine Éternelle:** Vous pouvez relancer les jets de touche ratés de 1 pour chaque figurine de cette unité.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, BLACK GUARD

# SHADES



## MISSILE WEAPONS

Repeater Crossbow

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
16"	2	4+	4+	-	1

## MELEE WEAPONS

Barbed Sword

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Shades (Ombres) se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés d'Arbalètes à Répétition (Repeater Crossbows) et d'Épées Barbelées (Barbed Swords).

## APTITUDES

**Ombres Mouvantes:** Au lieu de placer cette unité sur le champ de bataille, vous pouvez les mettre de côté et dire qu'elle se meut dans l'ombre. Après le placement, vous pouvez placer cette unité n'importe où sur le champ de bataille mais à plus de 9" de toute figurine ennemie.

**Se Fondre dans les Ténèbres:** Votre adversaire doit soustraire 1 aux jets de touche qu'il effectue à la phase de tir et qui ciblent une unité de Shades à couvert.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, SHADES

# REAPER BOLT THROWER

## MACHINE DE GUERRE



### MISSILE WEAPONS

Reaper Bolts

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
36"	*	4+	3+	-1	1

### TABLEAU DE SERVANTS

Servants à 1"	Move	Reaper Bolts
2 figurines	4"	12
1 figurine	2"	6
Aucune figurine	0	0

## SERVANTS



### MELEE WEAPONS

Druchii Sword

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une Reaper Bolt Thrower (Baliste Faucheuse) se compose d'une machine de guerre pouvant tirer des volées mortelles de Traits Faucheurs (Reaper Bolts) et d'une unité de deux servants Dark Elves armés d'Épées Druchii (Druchii Swords).

## APTITUDES

**Servants de Machine de Guerre:** Une Reaper Bolt Thrower ne peut se déplacer que si ses **CREW** sont à 1" ou moins d'elle au début de la phase de mouvement. Si ses **CREW** sont à 1" ou moins de la Reaper Bolt Thrower à la phase de tir, ils peuvent faire tirer la machine de guerre. La Reaper Bolt Thrower ne peut pas effectuer de mouvements de charge, n'a pas à effectuer des tests de déroute et n'est pas affectée par les attaques ou aptitudes utilisant la Bravery. Les **CREW** sont à couvert tant qu'ils sont à 1" ou moins de leur machine de guerre.

**Traits Faucheurs:** La pointe dentelée des Traits Faucheurs peut causer d'horribles blessures. Si vous faites un jet de blessure de 6 ou plus pour un Trait Faucheur, son Damage est de 2 au lieu de 1.

## MACHINE DE GUERRE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, REAPER BOLT THROWER

## SERVANTS

### KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, CREW

# HARPIES



## MELEE WEAPONS

Claws and Fangs

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPTION

Une unité de Harpies se compose de 5 figurines ou plus. Elles sont armées de Griffes et de Crocs (Claws and Fangs).

## VOL

Les Harpies peuvent voler.

## APTITUDES

**Fondre sur les Faibles:** Jetez un dé chaque fois qu'une figurine ennemie fuit à 16" ou moins de Harpies. Sur 6, une figurine supplémentaire de l'unité ennemie est tuée, enlevée et dévorée par les Harpies.

## KEYWORDS

CHAOS, HARPIES

# SCOURGERUNNER CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Repeater Crossbow	16"	4	5+	4+	-	1
Ravager Harpoon	18"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hook-spears	2"	2	4+	4+	-	1
Dark Steeds' Vicious Bites	1"	4	4+	5+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Scourgerunner Chariots (Chars à Courre) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils sont conduits par des Beastmasters (Belluaires) armés de Lances à Crochet (Hook-spears) et d'une Arbalète à Répétition (Repeater Crossbow); ils ont également des Harpons Ravageurs (Ravager Harpoons) qui sifflent en filant sur leur cible. Les Scourgerunner Chariots sont tirés par des Dark Steeds (Coursiers Noirs) à la Morsure Cruelle (Vicious Bite).

## HIGH BEASTMASTER

Le leader de cette unité est appelé High Beastmaster (Haut Belluaire). Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour le High Beastmaster à la phase de tir.

## APTITUDES

**Abattez la Bête:** Si un Scourgerunner Chariot cible un **MONSTER** avec son Harpon Ravageur et si le jet de blessure donne 6 ou plus, l'arme a un Damage de D6 au lieu de D3.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, SCOURGERUNNER CHARIOTS

# WAR HYDRA



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fiery Breath	9"	*	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Razor-sharp Fangs	2"	*	4+	3+	-1	D3
Clawed Limbs	1"	2	3+	3+	-1	1
Handlers' Cruel Goads and Whips	2"	2	4+	4+	-	1

Blessures Subies	Move	Fiery Breath	Razor Sharp Fangs
0-2	8"	6	6
3-5	7"	5	5
6-7	6"	4	4
8-9	5"	3	3
10+	4"	2	2

## DESCRIPTION

Une War Hydra (Hydre de Guerre) est une figurine individuelle. Elle taille les ennemis en pièces avec ses Crocs Acérés (Razor-sharp Fangs), les balaie avec ses énormes Pattes Griffues (Clawed Limbs), et les carbonise avec son Haleine de Feu (Fiery Breath). La War Hydra est guidée par deux Beastmaster Handlers (Belluaires) dont les Cruels Aiguillons et Fouets (Cruel Goads and Whips) lacèrent leurs victimes jusqu'à l'os.

## APTITUDES

**Coupez une Tête, une Autre Prend sa Place:** Il est presque impossible de tuer une War Hydra, car ses blessures se régénèrent et ses têtes repoussent à une vitesse surnaturelle. Trois blessures subies par une War Hydra sont soignées à chacune de vos phases des héros.

**Donner du Fouet:** Avant qu'une War Hydra effectue un mouvement de charge, ses Belluaires peuvent employer le fouet. S'ils le font, vous pouvez jeter trois dés et défausser le plus bas pour déterminer la distance de charge de la War Hydra. Cependant, si vous obtenez un triple, les coups de fouets plongent le monstre dans une frénésie incontrôlable – la charge rate et la figurine subit une blessure mortelle tandis que les Belluaires sont malmenés par leur animal de compagnie.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, MONSTER, BEASTMASTER, WAR HYDRA

# DOOMFIRE WARLOCKS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cursed Scimitar	1"	2	4+	4+	-	1
Dark Steed's Vicious Bite	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Doomfire Warlocks (Conjurateurs du Feu Maudit) se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés de Cimenterres Maudits (Cursed Scimitars) et chevauchent des Dark Steeds (Coursiers Noirs) pourvus d'une Morsure Cruelle (Vicious Bite).

## MASTER OF WARLOCKS

Le leader de cette unité est appelé Master of Warlocks (Maître Conjurateur). Il effectue 3 attaques au lieu de 2 avec son Cimenterre Maudit.

## MAGIE

Une unité de Doomfire Warlocks peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de lancement et de dissipation pour cette unité si elle se compose de 10 figurines ou plus. Les Doomfire Warlocks connaissent les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Éclair Noir.

## ÉCLAIR NOIR

Les Doomfire Warlocks jettent des traits de feu noir sur leurs adversaires. Éclair Noir a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité à 18" ou moins et visible de l'unité lanceur. L'unité cible subit D3 blessures mortelles si l'unité lanceur compte moins de 5 figurines, D6 blessures mortelles si elle a de 5 à 9 figurines, ou 6 blessures mortelles si elle a 10 figurines ou plus.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, WIZARD, DOOMFIRE WARLOCKS

# KHARIBDYSS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	Hit	Wound	Rend	Damage
Fanged Tentacles	3"	*	4+	3+	-1	2
Clawed Limbs	1"	2	3+	3+	-1	1
Spiked Tail	2"	D6	4+	*	-	1
Handlers' Cruel Goads and Whips	2"	2	4+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Fanged Tentacles	Spiked Tail
0-1	7"	6	2+
2-3	6"	5	3+
4-5	5"	4	4+
6-7	5"	3	5+
8+	4"	2	6+

## DESCRIPTION

Un Kharibdyss est une figurine individuelle. Ses Tentacules Dentés (Fanged Tentacles) happent les victimes une à une, tandis que ses énormes Pattes Griffues (Clawed Limbs) piétinent les autres. Un Kharibdyss peut également faucher des rangs entiers d'un balayage de sa Queue à Pointes (Spiked Tail) et pousser un hurlement abyssal qui frappe l'ennemi de terreur. Il est aiguillonné au combat par deux Beastmaster Handlers (Belluaires) armés de Fouets de Cruauté (Cruel Whips).

## APTITUDES

**Hurlement Abyssal:** À votre phase des héros, un Kharibdyss peut pousser un hurlement abyssal. S'il le fait, choisissez une unité à 10" ou moins. Cette unité doit soustraire 1 à sa Bravery jusqu'à votre prochaine phase des héros.

**Festin d'Os:** Jetez un dé chaque fois qu'un Kharibdyss tue une figurine avec ses Tentacules Dentés; sur 6, une blessure du Kharibdyss est soignée.

**Donner du Fouet:** Avant qu'un Kharibdyss effectue un mouvement de charge, ses Belluaires peuvent employer le fouet. S'ils le font, vous pouvez jeter trois dés et défausser le plus bas pour déterminer la distance de charge du Kharibdyss. Cependant, si vous obtenez un triple, les coups de fouets plongent le monstre dans une frénésie incontrôlable – la charge rate et la figurine subit une blessure mortelle tandis que les Belluaires sont malmenés par leur animal de compagnie.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, MONSTER, BEASTMASTER, KHARIBDYSS

# SISTERS OF SLAUGHTER



## MELEE WEAPONS

Barbed Whip

Range

2"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPTION

Une unité de Sisters of Slaughter (Sœurs du Massacre) se compose de 5 figurines ou plus. Elles sont armées de Fouets Barbelés (Barbed Whips) et portent des Rondaches Tranchantes.

## HANDMAIDEN

Le leader de cette unité est appelé Handmaiden (Vierge d'Échardes). Elle effectue 3 attaques au lieu de 2.

## PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. Ajoutez 2 à leur Bravery à la place si l'unité est à 8" ou moins d'au moins un **HERO EXILES** de votre armée.

## SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer un dé pour déterminer la distance de charge de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

## APTITUDES

**Rondaches Tranchantes:** Jetez un dé chaque fois que vous réussissez un jet de sauvegarde de 6 ou plus pour cette unité à la phase de combat; sur 4 ou plus, une Sister of Slaughter riposte avec sa Rondache Tranchante et égorge son assaillant – l'unité qui attaque subit une blessure mortelle après avoir effectué toutes ses attaques.

**Danse de la Mort:** Vous pouvez ajouter 2 aux jets de sauvegarde pour cette unité à la phase de combat.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, SISTERS OF SLAUGHTER

# MORATHI



## MELEE WEAPONS

Heartrender  
Dark Pegasus' Cruel Horns

Range

2"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

1

## DESCRIPTION

Morathi est une figurine individuelle. Elle se bat avec Écorche-cœur (Heartrender) et chevauche le Dark Pegasus (Pégase Noir) Sulephet pourvu de Cornes Cruelles (Cruel Horns).

## VOL

Morathi peut voler.

## APTITUDES

**La Première Sorcière:** Vous pouvez ajouter 1 aux jets de lancement pour Morathi.

**Beauté Enchanteresse:** Votre adversaire doit soustraire 1 aux jets de touche ciblant Morathi à la phase de combat.

## MAGIE

Morathi est un sorcier. Elle peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper deux sorts à chaque phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Horreur Noire d'Arnzipal.

## HORREUR NOIRE D'ARNZIPAL

Sur ordre de Morathi apparaît un nuage d'énergie noire tourbillonnante, d'où jaillissent des tentacules saisissant les malheureux à proximité. Horreur Noire d'Arnzipal a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité à 18" ou moins et visible du lanceur. Jetez un dé. Sur 1, l'unité subit une blessure mortelle; sur 2 ou 3, elle subit D3 blessures mortelles; sur 4 ou plus, elle subit D6 blessures mortelles.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, WIZARD, SORCERESS, MORATHI

# BLOODWRACK MEDUSAE



## MISSILE WEAPONS

Bloodwrack Stare

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
10"	Voir ci-dessous				

## MELEE WEAPONS

Whisperclaw

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	4+	3+	-	1

Bloodwrack Spear

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	1	3+	3+	-1	D3

## DESCRIPTION

Une unité de Bloodwrack Medusae (Méduses Incarnates) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Chacune d'elles lacère l'ennemi avec sa Griffe-murmure (Whisperclaw) avant de l'empaler sur une Lance Incarnate (Bloodwrack Spear). Mais ce sont peut-être ses yeux qui sont ses armes les plus mortelles; si une victime croise le regard d'une Bloodwrack Medusa, son sang jaillit par tous ses pores, jusqu'à ce que son corps s'écroule dans une flaque d'hémoglobine.

## APTITUDES

**Regard Incarnat :** Lorsque vous effectuez une attaque de Regard incarnat, choisissez une unité visible et à portée, et jetez un dé pour chaque figurine de cette unité; pour chaque jet de 6 ou plus, l'unité subit une blessure mortelle car un de ses membres a croisé le regard de la Medusa. Vous pouvez ajouter 1 à ces jets si, entre le moment où vous annoncez la cible de l'attaque et celui où vous jetez les dés, votre adversaire vous regarde directement dans les yeux.

## KEYWORDS

ORDER, BLOODWRACK MEDUSAE

# BLOODWRACK SHRINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bloodwrack Stare	10"	Voir ci-dessous				
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Whisperclaw	1"	4	4+	3+	-	1
Bloodwrack Spear	2"	1	3+	3+	-1	D3
Shrinekeepers' Goadstaves	2"	✱	4+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Goadstaves	Aura d'Agonie
0-2	6"	6	9"
3-5	5"	5	7"
6-8	4"	4	5"
9-10	3"	3	3"
11+	2"	2	1"

## DESCRIPTION

Un Bloodwrack Shrine (Sanctuaire Incarnat) est une figurine individuelle. Il est conduit par deux Shrinekeepers (Gardiennes) qui transpercent les téméraires qui s'approchent avec leurs Aiguillons (Goadstaves). Au sommet de l'engin se tortille une Bloodwrack Medusa (Méduse Incarnate) qui lacère l'ennemi avec sa Griffe-murmure (Whisperclaw) avant de l'empaler sur une Lance Incarnate (Bloodwrack Spear). Si une victime croise le regard d'une Bloodwrack Medusa, son sang jaillit par tous ses pores, jusqu'à ce que son corps s'écroule dans une flaque d'hémoglobine.

## APTITUDES

**Regard Incarnat :** Lorsque vous effectuez une attaque de Regard incarnat, choisissez une unité visible et à portée, et jetez un dé pour chaque figurine de cette unité ; pour chaque jet de 6 ou plus, l'unité subit une blessure mortelle car un de ses membres a croisé le regard de la Medusa. Vous pouvez ajouter 1 à ces jets si, entre le moment où vous annoncez la cible de l'attaque et celui où vous jetez les dés, votre adversaire vous regarde directement dans les yeux.

**Aura d'Agonie :** Un Bloodwrack Shrine émet une aura dont les vagues de souffrance paralysent les ennemis. Jetez un dé pour chaque unité ennemie à portée de l'Aura d'Agonie au début de votre phase des héros (consultez le tableau ci-dessus pour connaître la portée de cette aptitude). Sur 6, l'unité subit une blessure mortelle tandis qu'une onde de souffrance pure parcourt ses membres.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, BLOODWRACK MEDUSA, BLOODWRACK SHRINE

# CAULDRON OF BLOOD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Witch Elves' Sacrificial Knives	1"	☼	3+	4+	-	1
Hellebron's Deathsword	1"	2	3+	3+	-1	D3
Hellebron's Cursed Blade	1"	2	3+	4+	-	1
Death Hag's Blade of Khaine	1"	4	3+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Sacrificial Knives	Bouclier de Sang
0-2	6"	6	9"
3-5	5"	5	7"
6-8	4"	4	5"
9-10	3"	3	3"
11+	2"	2	1"

## DESCRIPTION

Un Cauldron of Blood (Chaudron de Sang) est une figurine individuelle. Il est conduit par deux Witch Elves (Furies) qui bondissent de l'autel pour attaquer avec leurs Couteaux Sacrificiels (Sacrificial Knives). La plupart des Cauldrons of Blood sont dirigés par une Death Hag (Matriarche), qui ouvre la gorge de ses victimes avec une Lame de Khaine (Blade of Khaine) et offre à ses suivants des lampées de Brouet de Sang de son calice.

## HELLEBRON

Un seul Cauldron of Blood de votre armée peut à la place être dirigé par Hellebron. Hellebron se bat avec l'Épée de Mort (Deathsword) et la Lame Maudite (Cursed Blade); elle porte également l'Amulette du Feu Noir. Hellebron a l'aptitude de commandement Orgie de Massacre.

## APTITUDES

**Bouclier de Sang:** La puissante magie qui alimente le Cauldron of Blood le protège, ainsi que les figurines **EXILES** de votre armée tant qu'elles sont à portée du Bouclier de Sang. Consultez le tableau ci-dessus pour connaître la portée de cette aptitude. Si une de ces figurines subit une blessure ou une blessure mortelle, jetez un dé. Ajoutez 1 au résultat pour une figurine **WITCH ELF**. Sur 6 ou plus, la touche a été absorbée par le Bouclier de Sang et la blessure ou blessure mortelle est ignorée.

**Brouet de Sang:** Le Brouet de Sang procure à ceux qui le boivent une telle extase de destruction qu'ils continueront de se battre coûte que coûte. À votre phase des héros, les passagères du Cauldron of Blood ou une unité de **WITCH ELVES** à 3" ou moins peuvent boire du Brouet de Sang. Si une de ces unités le fait, vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour l'unité, et elle n'a pas à effectuer de tests de déroute jusqu'à votre prochaine phase des héros.

**Amulette du Feu Noir:** Hellebron peut tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse de la même manière qu'un sorcier.

**Force de Khaine:** À votre phase des héros, la figurine qui dirige le Cauldron of Blood peut prier Khaine. Si elle le fait, choisissez une unité **EXILES** de votre armée à 14" ou moins et jetez un dé; sur 1, la prière est jugée indigne et le Cauldron of Blood subit une blessure mortelle. Sur 2 ou plus, l'unité choisie est imprégnée de la Force de Khaine; jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure pour cette unité à la phase de combat.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Orgie de Massacre:** Si Hellebron utilise cette aptitude, choisissez une unité **EXILES** à 14" ou moins. Une frénésie sanguinaire s'empare de l'unité; à ce tour, elle peut être choisie pour engager et attaquer deux fois au lieu d'une.

## CAULDRON OF BLOOD DIRIGÉ PAR UNE DEATH HAG

### KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, TOTEM, HERO, PRIEST, WITCH ELVES, DEATH HAG, CAULDRON OF BLOOD

## CAULDRON OF BLOOD DIRIGÉ PAR HELLEBRON

### KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, TOTEM, HERO, PRIEST, WITCH ELVES, DEATH HAG, HELLEBRON, CAULDRON OF BLOOD

# WITCH ELVES



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sacrificial Knives	1"	2	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Witch Elves (Furies) se compose de 5 figurines ou plus. Elles sont armées de Couteaux Sacrificiels (Sacrificial Knives) très affûtés.

## HAG

Le leader de cette unité est appelé Hag (Doyenne). Elle effectue 3 attaques au lieu de 2.

## PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. Ajoutez 2 à leur Bravery à la place si l'unité est à 8" ou moins d'au moins un **HERO EXILES** de votre armée.

## SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer un dé pour déterminer la distance de charge de l'unité si elle inclut au moins un Sonneur de Cor.

## APTITUDES

**Ferveur Frénétique:** Si cette unité est à 14" ou moins d'une **DEATH HAG** de votre armée quand elle attaque à la phase de combat, chaque figurine de l'unité effectue 1 attaque supplémentaire avec ses Couteaux Sacrificiels.

**Couteaux Sacrificiels:** Les Witch Elves font pleuvoir des rafales de coups, et il y en a toujours un qui atteint sa cible. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour l'unité. À la place, vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés si cette unité compte au moins 20 figurines.

## KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, WITCH ELVES

# HELLEBRON



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	Hit	Wound	Rend	Damage
Deathsword	1"	2	3+	3+	-1	D3
Cursed Blade	1"	2	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Hellebron est une figurine individuelle. Elle est armée de l'Épée de Mort (Deathsword) et de la Lame Maudite (Cursed Blade); elle porte également l'Amulette du Feu Noir pour se prémunir des sorts adverses.

## APTITUDES

**Amulette du Feu Noir:** Hellebron peut tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse de la même manière qu'un sorcier.

**La Reine de Sang:** À votre phase des héros Hellebron peut prier Khaine. Si elle le fait, choisissez un pouvoir et jetez un dé. Sur 1 ou 2, elle est jugée indigne et subit une blessure mortelle. Sur 3 ou plus, le pouvoir s'applique.

**Cri de Guerre:** Les unités ennemies à 3" ou moins de Hellebron à la phase de déroute doivent soustraire 1 à leur Bravery jusqu'à votre prochaine phase des héros.

**Danse de Ruine:** La Save de Hellebron passe à 3+ jusqu'à votre prochaine phase des héros.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Orgie de Massacre:** Si Hellebron utilise cette aptitude, choisissez une unité **EXILES** à 14" ou moins. Une frénésie sanguinaire s'empare de l'unité; à ce tour, elle peut être choisie pour engager et attaquer deux fois au lieu d'une.

## KEYWORDS

ORDER, AELE, EXILES, HERO, PRIEST, DEATH HAG, HELLEBRON

# SHADOWBLADE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poison-coated Daggers	1"	6	3+	3+	-1	1

## DESCRIPTION

Shadowblade est une figurine individuelle. Il est armé d'une paire de Dagues Enduites de Poison (Poison-coated Daggers). Il porte également le Cœur de Tristesse, un rubis qui explosera à sa mort en projetant des éclats mortels dans toutes les directions.

## APTITUDES

**Maître des Assassins:** Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour Shadowblade si la cible est un **HERO**.

**Lotus Noir:** Shadowblade utilise les poisons les plus virulents pour tuer les rois et les seigneurs de guerre. Si la cible d'une attaque effectuée par Shadowblade est un **HERO**, son arme a un Damage de D3 au lieu de 1.

**Maître du Déguisement:** Au lieu de placer Shadowblade normalement, vous pouvez le mettre de côté et dire qu'il est caché. Au début de n'importe quelle phase de combat, vous pouvez révéler Shadowblade: placez-le à 1" ou moins d'une de vos unités **EXILES**. Il peut ensuite engager et attaquer, même si c'est au tour de votre adversaire de choisir une unité pour la faire attaquer.

**Cœur de Tristesse:** Si Shadowblade est tué, chaque unité à 3" ou moins de lui subit immédiatement D3 blessures mortelles.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DARK ELF ASSASSIN, SHADOWBLADE

# DEATH HAG



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Khaine	1"	4	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une Death Hag (Matriarche) est une figurine individuelle. Elle est armée d'une Lame de Khaine (Blade of Khaine) et porte un calice rempli de Brouet de Sang.

## APTITUDES

**Prêtresse de Khaine:** À votre phase des héros, une Death Hag peut prier Khaine. Si elle le fait, choisissez un pouvoir et jetez un dé. Sur 1 ou 2, elle est jugée indigne et subit une blessure mortelle. Sur 3 ou plus, le pouvoir s'applique.

**Rune de Khaine:** La Lame de Khaine de la Death Hag a un Damage de D3 au lieu de 1 jusqu'à votre prochaine phase des héros.

**Caresse de la Mort:** Choisissez une unité à 3" ou moins et cachez un dé dans une de vos mains. Demandez à votre adversaire de choisir une de vos mains; s'il choisit la main qui tient le dé, l'unité choisie subit D3 blessures mortelles.

**Brouet de Sang:** Distillé à partir du sang des Reines Matriarches, le Brouet de Sang procure à ceux qui le boivent une telle extase de destruction qu'ils continueront de se battre coûte que coûte. À votre phase des héros, la Death Hag ou une unité de **WITCH ELVES** à 3" d'elle peut boire du Brouet de Sang. Si elle le fait, vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour l'unité, et elle n'a pas à effectuer de tests de déroute jusqu'à votre prochaine phase des héros.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, PRIEST, DEATH HAG

# DARK ELF ASSASSIN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Envenomed Throwing Blades	12"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poison-coated Blades	1"	5	3+	3+	-	1

## DESCRIPTION

Un Assassin est une figurine individuelle. Il est armé de Couteaux de Lancer Empoisonnées (Envenomed Throwing Blades) pour s'occuper de ses cibles à distance, et d'une paire de Lames Enduites de Poison (Poison-coated Blades) pour les exécutions au corps à corps.

## APTITUDES

**Lotus Noir:** Les Assassins utilisent les poisons les plus virulents pour tuer les rois et les seigneurs de guerre. Si la cible d'une attaque effectuée par un Assassin est un **HERO**, son arme a un Damage de D3 au lieu de 1.

**Meurtrier Caché:** Au lieu de placer l'Assassin normalement, vous pouvez le mettre de côté et dire qu'il est caché. Si vous le faites, notez secrètement laquelle de vos unités **EXILES** lui sert de cachette. Au début de n'importe quelle phase de combat, vous pouvez révéler l'Assassin; placez-le à 1" ou moins de l'unité que vous avez choisie. L'Assassin peut ensuite engager et attaquer, même si c'est au tour de votre adversaire de choisir une unité pour la faire attaquer. Si l'unité cachant l'Assassin est tuée avant qu'il soit révélé, l'Assassin est tué avec elle.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HERO, DARK ELF ASSASSIN

# HAR GANETH EXECUTIONERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Executioner's Draich	1"	2	3+	3+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Har Ganeth Executioners (Exécuteurs de Har Ganeth) se compose de 5 figurines ou plus. Chacun est armé d'un Draich d'Exécuteur (Executioner's Draich), une arme cérémonielle qu'il a forgée lui-même et capable de décapiter sa victime du premier coup.

## DRAICH MASTER

Le leader de cette unité est appelé Draich Master (Maître du Draich). Il effectue 3 attaques au lieu de 2.

## PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Ajoutez 1 à la Bravery des figurines d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard. Ajoutez 2 à leur Bravery à la place si l'unité est à 8" ou moins d'au moins un **HERO EXILES** de votre armée.

## TAMBOURS

Des figurines de cette unité peuvent être des Tambours. Vous pouvez relancer un dé pour déterminer la distance de charge de l'unité si elle inclut au moins un Tambour.

## APTITUDES

**Frappe Tranchante:** Si le jet de touche pour un Draich d'Exécuteur donne 6 ou plus, il inflige 2 blessures mortelles à la cible au lieu de son Damage normal – aucun jet de blessure n'est requis.

## KEYWORDS

ORDER, AELF, EXILES, HAR GANETH EXECUTIONERS

## DARK ELVES

# EXILED WARHOST

### ORGANISATION

Un Exiled Warhost se compose des unités suivantes :

- 1 Dreadlord, Dreadlord on Black Dragon ou Dreadlord on Cold One
- 3 unités de Darkshards, Bleakswords ou Dreadspears, selon n'importe quelle combinaison
- 1 unité de Dark Riders
- 1 unité de Cold One Knights ou de Cold One Chariots

### APTITUDES

**Prouesses Meurtrières:** Les Exiled Warhosts sont remplis de tueurs très compétents – pour ces guerriers, le meurtre est un plaisir, un art même, tout autant qu'un devoir. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 à la phase de combat pour les figurines d'un Exiled Warhost.

**La Force de la Haine:** Un abîme de haine s'ouvre dans l'âme de chaque Exilé et lorsque leurs osts vont à la guerre, il s'anime pour devenir une source de force qui guide ses coups et déchaîne la fureur qu'il contenait en son for intérieur. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour une figurine d'un Exiled Warhost si elle a effectué une charge à ce tour.

---

## DARK ELVES

# EXILED BLOOD CULT

### ORGANISATION

Un Exiled Blood Cult se compose des unités suivantes :

- 1 Death Hag ou Cauldron of Blood
- 3 unités de Witch Elves
- 1 unité de Har Ganeth Executioners

### APTITUDES

**Venin Noir:** Les Exiled Blood Cults accomplissent de sombres rituels en prélude à la bataille, en enduisant leurs lames de poisons extrêmement virulents. Si le jet de blessure pour une figurine d'un Exiled Blood Cult donne 6 ou plus, l'arme inflige une blessure mortelle à la cible au lieu de son Damage normal.

**L'Exaltation du Massacre:** Le sang fraîchement versé et la perspective d'en verser davantage plongent les guerriers d'un Exiled Blood Cult dans une frénésie meurtrière. Si une unité est tuée pendant la phase de combat par une unité d'un Exiled Blood Cult, vous pouvez ajouter 1 aux Attacks de toutes les armes de mêlée utilisées par les autres unités de ce warscroll battalion jusqu'à la fin de cette phase de combat.

# WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les unités qui suivent ne disposent pas de warscrolls spécifiques.

Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

<b>Unité</b>	<b>Warscroll</b>
Dreadlord on Dark Steed (Despote sur Coursier Noir) . . . . .	Master with Battle Standard on Dark Steed
Dreadlord on Dark Pegasus (Despote sur Pégase Noir) . . . . .	Dreadlord on Cold One (cette figurine peut voler)
Dreadlord on Manticore (Despote sur Manticore) . . . . .	Beastmaster on Manticore
Dreadlord on Cold One Chariot (Despote sur Char à Sang-froid) . . . . .	Cold One Chariot
High Beastmaster on Scourgerunner Chariot (Haut Belluaire sur Char à Courre) . . . . .	Scourgerunner Chariot
High Beastmaster on Manticore (Haut Belluaire sur Manticore) . . . . .	Beastmaster on Manticore
Kouran Darkhand . . . . .	Dreadlord
Malekith (à pied) . . . . .	Dreadlord
Malekith (sur Sang-froid) . . . . .	Dreadlord on Cold One
Malekith (sur Char à Sang-froid) . . . . .	Cold One Chariot
Master (Maître) . . . . .	Dreadlord
Mengil's Manflayers (Dépeceurs de Mengil) . . . . .	Shades
Supreme Sorceress (Sorcière Suprême) . . . . .	Dark Elf Sorceress
Supreme Sorceress on Dark Steed (Sorcière Suprême sur Coursier Noir) . . . . .	Supreme Sorceress on Cold One
Supreme Sorceress on Dark Pegasus (Sorcière Suprême sur Pégase Noir) . . . . .	Morathi
Sorceress on Manticore (Sorcière sur Manticore) . . . . .	Sorceress on Black Dragon
Tullaris Dreadbringer . . . . .	Dreadlord