

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

TOMB KINGS



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUCTION

Les terres des morts sont la patrie des armées de revenant, et parmi elles les phalanges des Tomb Kings. Ces légions immortelles sont dirigées par des conquérants mégalomanes dont les dynasties ont traversé les éons. Aux côtés

de rangs serrés de squelettes et de chars combattent des réanimants de pierre et des créatures des déserts de l'au-delà. Une fois asservis à la volonté de Nagash et des autres maîtres de la mort, les Tomb Kings ne peuvent être arrêtés.

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.

1 HIGH QUEEN KHALIDA

2

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reud	Damage
The Venom Staff	12"	1	1	2+	3+	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reud	Damage
The Venom Staff	1"	1	2+	3+		D6

3 DESCRIPTION
High Queen Khalida (la Grande Reine Khalida) est une figurine individuelle. Elle est armée du Sceptre Venim (Venom Staff), un bâton magique qui se brise de sa propre énergie vitale, crachant des flammes magiques venimeuses et frappant l'ennemi à une vitesse foudroyante au corps à corps.

4 APTITUDES
Force de la Déesse Apollé: Si Khalida est tuée, l'unité qui lui a infligé la dernière blessure subit immédiatement 3 blessures mortelles.

5

KEYWORDS: DEATH, MUMMY, HERO, HIGH QUEEN KHALIDA

TOMB KING

6

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reud	Damage
Dynastic Blade	1"	4	3+	3+	-1	D3
Monseck's Great Blade	1"	3	3+	3+	-2	3

DESCRIPTION
Un Tomb King (chef des Tombes) est une figurine individuelle. Il peut soit être aligné dans une Lance Dynastique (Dynastic Blade) et porter un Bouclier Royal des Tombes, soit manier une Grande Lance de Monseck (Monseck's Great Blade).

APTITUDES
La Malédiction du Roi des Tombes: Ce nouveau monstre peut lancer une terrible malédiction. Si un Tomb King est tué, l'unité qui lui a infligé la dernière blessure subit immédiatement 1 D3.

APTITUDE DE COMMANDEMENT
Que Ma Volonté Soit Faite: Si un Tomb King utilise cette aptitude, choisissez 1 unité SKELETON de votre armée.

KHEMRIAN WARSPHINX

6

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reud	Damage
Teryn Spear	6"	1	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reud	Damage
Stone Claws and Teeth	1"	6	3+	3+	-1	1
Bladed Tail	3"	3	4+	3+	-1	1
Venom-spine Tail	3"	1	3+	3+	-2	D3
Tomb Guard's Spears	2"	3	3+	3+	-1	1

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Fleury Row	Stone Claws and Teeth	Tomb Guard's Spears
0-2	2+	3+	8
3-4	3+	4+	7
5-7	4+	4+	6
8-9	5+	5+	5
10+	6+	5+	4

DESCRIPTION
Un Khemriean Warsphinx (sphinx de l'ère de Khem) est une figurine individuelle. Il passe l'essentiel de son temps à se battre avec ses épines de pierre (Stone Claws and Teeth) et sa queue à trois pointes (Bladed Tail). Un Khemriean Warsphinx porte un bouclier orné de sa robe dorée, accueillant un équipage de quatre Tomb Guard (Gardes des Tombes) armés de longues Lances (Spears).

APTITUDES
Enroulement Furieux: Après que cette figurine a terminé un mouvement de charge, choisissez 1 unité ennemie à 1" ou moins et jetez un dé. Si le jet est inférieur ou égal au nombre de figurines de l'unité choisie, elle subit D3 blessures mortelles.

Statue de Guerre Sacrée: Divisé par deux (ou arrondissant au supérieur) les blessures ou blessures mortelles infligées à un Khemriean Warsphinx.

MAGIE
Les WIZARDS DEATH consacrent le sort Sculpture de la Pierre en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

SCULPTURE DE LA PIERRE
Le sortre primordial de la pierre blessure se remplace comme de la cire, et le métal torcé reprend la forme originelle. Afin de restaurer la statue de guerre des temps anciens, Sculpture de la Pierre a une valeur de lancement de 6. Si vous choisissez la lance et choisissez un Khemriean Warsphinx à 10" ou moins du lanceur, D3 blessures subies par cette figurine sont soignées.

KEYWORDS: DEATH, REANIMANT, SKELETON, DEATHRATTLE, MONSTER, KHEMRIAN WARSPHINX

SETTRA THE IMPERISHABLE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Blessed Blade of Ptra	2"	4	3+	3+	-2	3
Steeds' Thundering Hooves	1"	8	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Settra the Imperishable (l'Impérissable) est une figurine individuelle. Il est armé de la *Lame Sacrée de Ptra* (Blessed Blade of Ptra). Il porte le *Pschent de Nehekhar* sur sa tête et le *Scarabée d'Usirian* sur sa poitrine. Il conduit le grand *Char des Dieux*, tiré par quatre *Skeletal Steeds* (Coursiers Squelettes) qui attaquent avec leurs *Sabots Tonitruants* (Thundering Hooves).

APTITUDES

Pschent de Nehekhar : Si Settra the Imperishable est votre général, les **HEROES MUMMY** de votre armée à 18" ou moins de lui à votre phase des héros peuvent utiliser des aptitudes de commandement même s'ils ne sont pas des généraux.

Char des Dieux : À la phase de combat, si cette figurine a chargé dans le même tour, Settra effectue 6 attaques au lieu de 4 avec la *Lame Sacrée de Ptra*, et vous pouvez doubler le nombre d'attaques effectuées par les *Skeletal Steeds* avec leurs *Sabots Tonitruants* et ajouter 1 aux jets de blessure pour les *Skeletal Steeds*.

Incantation du Vent du Désert : Settra seul connaît les secrets du *Culte Mortuaire*, bien qu'il n'ait jamais totalement maîtrisé cet art mystique. À votre phase des héros, Settra peut prier les anciens dieux pour invoquer l'*Incantation du Vent du Désert*. S'il le fait, choisissez une unité **DEATHRATTLE** à 18" ou moins et jetez un dé; sur 1, Settra prononce une phrase incorrecte et subit 1 blessure mortelle. Sur 2 ou plus, l'incantation est correctement prononcée; lors de sa phase de mouvement suivante, l'unité choisie double sa distance de mouvement (et de course) et peut voler.

Scarabée d'Usirian : Jetez un dé chaque fois que Settra subit une blessure ou blessure mortelle. Sur 5 ou plus, la blessure est absorbée par la broche et est ignorée.

La Malédiction de Settra : Si Settra est tué, l'unité qui lui a infligé la dernière blessure subit immédiatement D6 blessures mortelles.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Et il dit alors le mot "Guerre", et le monde trembla... : Si Settra utilise cette aptitude, vous devez tendre le bras et dire "Guerre" d'un ton extrêmement impératif. Si vous le faites, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour les unités **DEATH** de votre armée situées à 18" ou moins de Settra à la phase de combat. Si vous choisissez une unité **DEATHRATTLE**, vous pouvez en outre ajouter 1 à ses jets de blessure à la phase de combat. Toutefois, si Settra est votre général, vous ne devez pas vous agenouiller pendant la bataille, pour quelque raison que ce soit. Si vous le faites, ne serait-ce qu'une fois, vous perdez immédiatement la bataille. Settra ne s'agenouille devant personne!

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRIEST, TOMB KING, SETTRA THE IMPERISHABLE

HIGH QUEEN KHALIDA



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Venom Staff	18"	1	2+	3+	-	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Venom Staff	1"	1	2+	3+	-	D6

DESCRIPTION

High Queen Khalida (la Grande Reine Khalida) est une figurine individuelle. Elle est armée du Sceptre Venin (Venom Staff), un bâton magique qui se tortille de sa propre énergie vitale, crachant des traits magiques venimeux et frappant l'ennemi à une vitesse foudroyante au corps à corps.

APTITUDES

Favorite de la Déesse Aspic: Si Khalida est tuée, l'unité qui lui a infligé la dernière blessure subit immédiatement 3 blessures mortelles.

Haine Immémoriale: Khalida fut trahie par Neferata il y a des millénaires de cela. Elle ne l'a jamais pardonnée, ni à ses congénères vampires. Vous pouvez relancer les dégâts infligés par le Sceptre Venin contre une unité **VAMPIRE**. Vous pouvez en outre relancer les jets de touche ratés si la cible est **NEFERATA**.

Vitesse Surnaturelle: Khalida peut frapper plus vite que le regard ne peut la suivre. Si, à la phase de combat, votre adversaire choisit une unité à 3" ou moins

de Khalida pour engager et attaquer, et si Khalida n'a pas encore attaqué à cette phase, vous pouvez immédiatement engager et attaquer avec elle, même si c'est au tour de votre adversaire de choisir une unité pour attaquer.

APTITUDE DE CDT

Bénédictio d'Asaph: Si Khalida utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour les unités **SKELETON** de votre armée à votre phase de tir.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, HIGH QUEEN KHALIDA

TOMB KING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dynastic Blade	1"	4	3+	3+	-1	D3
Monarch's Great Blade	1"	3	3+	3+	-2	3

DESCRIPTION

Un Tomb King (Roi des Tombes) est une figurine individuelle. Il peut soit être armé d'une Lame Dynastique (Dynastic Blade) et porter un Bouclier Royal des Tombes, soit manier une Grande Lame de Monarque (Monarch's Great Blade) à deux mains.

APTITUDES

La Malédiction du Roi des Tombes: Ce souverain momifié peut lancer une terrible malédiction. Si un Tomb King est tué, l'unité qui lui a infligé la dernière blessure subit immédiatement D3 blessures mortelles.

Bouclier Royal des Tombes: Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés pour un Tomb King avec Bouclier Royal des Tombes.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Que Ma Volonté Soit Faite: Si un Tomb King utilise cette aptitude, choisissez 1 unité **SKELETON** de votre armée à 18" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche, de course et de charge pour cette unité.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, TOMB KING

TOMB KING IN ROYAL CHARIOT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dynastic Blade	1"	4	3+	3+	-1	D3
Steeds' Thundering Hooves	1"	4	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Un Tomb King in Royal Chariot (Roi des Tombes sur Char Royal) est une figurine individuelle. Le Tomb King est armé d'une Lame Dynastique (Dynastic Blade). Le char est tiré par deux Skeletal Steeds (Coursiers Squelettes) qui attaquent avec leurs Sabots Tonitruants (Thundering Hooves).

APTITUDES

La Malédiction du Roi des Tombes: Si un Tomb King in Royal Chariot est tué, l'unité qui lui a infligé la dernière blessure subit immédiatement D3 blessures mortelles.

Char Royal: À la phase de combat, si cette figurine a chargé dans le même tour, le Tomb King effectue 6 attaques au lieu de 4 avec sa Lame Dynastique, et vous pouvez doubler le nombre d'attaques effectuées par les Skeletal Steeds avec leurs Sabots Tonitruants.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

"Et les Chars Emportèrent les Rois des Tombes à la Guerre...": Si un Tomb King in Royal Chariot utilise cette aptitude, vous pouvez relancer les jets de charge pour cette figurine et les unités de **SKELETON CHARIOTS** de votre armée située à 18" de lui à votre phase de charge suivante.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, TOMB KING

PRINCE APOPHAS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tide of Scuttling Scarabs	10"	2D6	3+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cursed Dagger of Eternal Blood	1"	5	3+	3+	-	1

DESCRIPTION

Prince Apophas est une figurine individuelle. Il est armé de la Dague Maudite du Sang Éternel (Cursed Dagger of Eternal Blood), et peut vomir une Vague de Scarabées Grouillants (Tide of Scuttling Scarabs) qui submerge ses ennemis.

VOL

Prince Apophas peut voler.

APTITUDES

Faucheur d'Âmes: Le Prince Apophas doit sacrifier des âmes de valeur au dieu du Sous-monde, sous peine de torture perpétuelle. Ajoutez 1 aux jets de touche et de blessure pour la Dague Maudite du Sang Éternel si la cible est un **HERO**.

Prince Scarabée: 1 blessure subie par le Prince Apophas est soignée à chacune de vos phases des héros. S'il est tué, il peut immédiatement effectuer une attaque de Vague de Scarabées Grouillants avant d'être retiré.

Revenant du Désert: Au lieu de placer Prince Apophas sur le champ de bataille, vous pouvez le mettre de côté et dire qu'il est enfoui sous les sables. À n'importe laquelle de vos phases de mouvement, vous pouvez le placer n'importe où sur le champ de bataille, à plus de 9" de toute figurine ennemie. Cela compte comme son mouvement pour cette phase de mouvement.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRINCE APOPHAS

TOMB HERALD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Blade	1"	4	3+	3+	-1	1
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Un Tomb Herald (Héraut des Tombes) est une figurine individuelle. Il est armé d'une **Lame Antique** (Ancient Blade), et porte un **Étendard des Légions Immortelles**.

SKELETAL STEED

Un Tomb Herald peut chevaucher un **Skeletal Steed** (Coursier Squelette). S'il le fait, son **Move** passe à 12" et il gagne l'arme **Sabots Tonitruants** (Thundering Hooves).

APTITUDES

Serment de Sacrifice: Chaque fois qu'un **HERO DEATH** de votre armée subit une blessure ou blessure mortelle alors qu'il est à 3" ou moins de cette figurine, le Tomb Herald peut bondir pour s'interposer. S'il le fait, votre **HERO** ignore cette blessure ou blessure mortelle, mais le Tomb Herald subit une blessure mortelle à sa place.

Étendard des Légions Immortelles:

À votre phase des héros, un Tomb Herald peut planter son étendard afin que les guerriers tombés retournent encore une fois au combat. S'il le fait, vous ne pouvez pas déplacer le Tomb Herald jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais vous pouvez immédiatement faire revenir 1 figurine tuée dans chaque unité **DEATHRATTLE** de votre armée à 24" ou moins de lui.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, TOTEM, TOMB HERALD

LICHE PRIEST



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Mortuary Staff	1"	1	4+	3+	-1	D3
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Un Liche Priest (Prêtre Liche) est une figurine individuelle. Il est armé d'un **Sceptre Mortuaire** (Mortuary Staff).

SKELETAL STEED

Un Liche Priest peut chevaucher un **Skeletal Steed** (Coursier Squelette). S'il le fait, son **Move** passe à 12" et il gagne l'arme **Sabots Tonitruants** (Thundering Hooves).

APTITUDES

Parchemins d'Hiérophante: Une fois par bataille, quand un Liche Priest tente de dissiper un sort, il peut lire un de ces parchemins antiques; s'il le fait, la dissipation réussit automatiquement.

MAGIE

Un Liche Priest est un sorcier. Il 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. Il connaît les sorts **Trait Magique**, **Bouclier Mystique** et **Juste Châtiment**.

JUSTE CHÂTIMENT

Tandis que le Liche Priest prononce les versets de cette incantation, les orbites vides de ses soldats se mettent à émettre une lumière agressive, et eux-mêmes se déplacent à une vitesse et avec une fureur surnaturelles. **Juste Châtiment** a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité **SKELETON** ou **REANIMANT** de votre armée à 18" ou moins du lanceur. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, chaque fois qu'un jet de touche pour une figurine de cette unité donne 6 ou plus, la figurine peut immédiatement effectuer 1 attaque supplémentaire avec la même arme.

KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGE, HERO, WIZARD, PRIEST, LICHE PRIEST

CASKET OF SOULS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Keeper's Mortuary Dagger and Glaive	1"	1	4+	3+	-1	D3
Casket Guards' Double-handed Swords	1"	4	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une Casket of Souls (Arches des Âmes Damnées) est dirigée par le Keeper of the Casket (Prêtre de l'Arche) et protégée par 2 Casket Guards (Gardiens de l'Arche). Les âmes tourmentées contenues dans l'Arche peuvent être libérées pour aller déchaîner leur rage sur le champ de bataille. Le Keeper est armé d'une Dague et d'une Haste Mortuaires (Mortuary Dagger and Glaive), et les Casket Guards d'Épées à Deux Mains (Double-handed Swords).

APTITUDES

Concentration de Puissance : Si un **LICHE PRIEST** de votre armée est à 18" ou moins de cette figurine, vous pouvez ajouter 1 à ses jets de lancement.

Arche : Cette figurine ne peut pas charger. Mais à la phase de tir, vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde pour la figurine.

Parchemins du Prêtre : Le Keeper peut tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse à la manière d'un sorcier.

Libération des Âmes : À votre phase des héros, le Keeper peut libérer les âmes damnées. S'il le fait, choisissez une unité ennemie à 20" ou moins et visible du Keeper, puis jetez un dé. Sur 3 ou plus, cette unité subit D3 blessures mortelles (elle subit D6 blessures mortelles à la place si sa Bravery est de 4 ou moins). Jetez ensuite un dé pour chaque autre unité ennemie à 6" ou moins de la première unité. Sur 5 ou plus, cette unité est elle aussi attaquée par les âmes tourmentées et subit D3 blessures mortelles (elle subit D6 blessures mortelles à la place si sa Bravery est de 4 ou moins).

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRIEST, CASKET OF SOULS

SKELETON WARRIORS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Blade	1"	1	4+	4+	-	1
Ancient Spear	2"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Skeleton Warriors (Guerriers Squelettes) se compose de 10 figurines ou plus. Certaines unités sont armées de Lames Antiques (Ancient Blades), d'autres de Lances Antiques (Ancient Spears). Toutes portent des boucliers, soit des Boucliers des Cryptes cabossés, soit de hauts Boucliers des Tombes.

SKELETON CHAMPION

Le leader de cette unité est appelé Skeleton Champion (Champion Squelette). Il effectue 2 attaques au lieu de 1.

PORTE-ICÔNES ET PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes ou des Porte-étendards. Vous pouvez faire revenir D6 figurines tuées dans cette unité à votre phase des héros si elle inclut au moins un Porte-icône ou Porte-étendard.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor peut toujours se déplacer de 6" quand elle charge, sauf si son jet de charge est supérieur.

APTITUDES

Servir dans la Mort: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour les unités de Skeleton Warriors situées à 18" ou moins d'un **HERO DEATH** de votre armée.

Légion de Squelettes: Chaque figurine de cette unité effectue 1 attaque supplémentaire avec son arme de mêlée si son unité compte au moins 20 figurines. À la place, elle effectue 2 attaques supplémentaires si son unité compte au moins 30 figurines.

Boucliers des Cryptes: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde pour une unité avec Boucliers des Cryptes contre les attaques qui ont un Rend de "-".

Boucliers des Tombes: Une unité avec Boucliers des Tombes peut ériger une forteresse de boucliers au lieu de courir ou de charger à ce tour. Si elle le fait, ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour l'unité jusqu'à sa prochaine phase de mouvement.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Relever les Squelettes, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

RELEVER LES SQUELLETES

Relever les Squelettes a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 10 Skeleton Warriors à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement a donné 10 ou plus, placez une unité de jusqu'à 20 Skeleton Warriors à la place.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON WARRIORS

SKELETON ARCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Bow	20"	1	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Arrow	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Skeleton Archers (Archers Squelettes) se compose de 10 figurines ou plus. Ils sont armés d'Arcs Antiques (Ancient Bows) et peuvent poignarder l'ennemi au corps à corps avec une flèche en guise d'arme improvisée.

MASTER OF ARROWS

Le leader de cette unité est appelé Master of Arrows (Maître Archer). Vous pouvez ajouter 1 à ses jets de touche quand il tire avec son Arc Antique.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Vous pouvez faire revenir D6 figurines tuées dans cette unité à votre phase des héros si elle inclut au moins un Porte-icône.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor peut toujours se déplacer de 6" quand elle charge, sauf si son jet de charge est supérieur. En outre, une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor peut tirer même si elle a couru dans le même tour.

APTITUDES

Grêle de Flèches Antiques : Chaque figurine de cette unité effectue 1 attaque supplémentaire avec son Arc Antique si l'unité compte au moins 20 figurines et s'il n'y a aucune figurine ennemie à 3" ou moins à la phase de tir.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Relever les Archers Squelettes, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

RELEVER LES ARCHERS SQUELETTES

Relever les Archers Squelettes a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 10 Skeleton Archers à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement a donné 10 ou plus, placez une unité de jusqu'à 20 Skeleton Archers à la place.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON ARCHERS

SKELETON HORSEMEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bronze-tipped Cavalry Spears	2"	1	4+	4+	-	1
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Skeleton Horsemen (Cavaliers Squelettes) se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés de Lances de Cavalerie à Pointe de Bronze (Bronze-tipped Cavalry Spears) et portent des Boucliers de Cavaliers. Ils chevauchent des Skeletal Steeds (Coursiers Squelettes) qui attaquent avec leurs Sabots Tonitruants (Thundering Hooves).

MASTER OF HORSE

Le leader de cette unité est appelé Master of Horse (Maître Cavalier). Il effectue 2 attaques au lieu de 1 avec sa Lance de Cavalerie à Pointe de Bronze.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Vous pouvez faire revenir D3 figurines tuées dans cette unité à votre phase des héros si elle inclut au moins un Porte-icône.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor peut toujours se déplacer de 6" quand elle charge, sauf si son jet de charge est supérieur.

APTITUDES

Charge des Morts: Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les Lances de Cavalerie à Pointe de Bronze de l'unité si elle a chargé dans le même tour.

Boucliers de Cavaliers: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde de l'unité à la phase de combat.

Premiers Face à l'Ennemi: Cette unité peut charger même si elle a couru dans le même tour.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Relever les Cavaliers, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

RELEVER LES CAVALIERS

Relever les Cavaliers a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 Skeleton Horsemen à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement a donné 10 ou plus, placez une unité de jusqu'à 10 Skeleton Horsemen à la place.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON HORSEMEN

SKELETON HORSE ARCHERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Bow	20"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Arrow	1"	1	5+	5+	-	1
Steed's Thundering Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Skeleton Horse Archers (Éclaireurs Squelettes) se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés d'Arcs Antiques (Ancient Bows) et peuvent attaquer l'ennemi au corps à corps avec une Flèche (Arrow). Ils chevauchent des Skeletal Steeds (Coursiers Squelettes) qui attaquent avec leurs Sabots Tonitruants (Thundering Hooves).

MASTER OF SCOUTS

Le leader de cette unité est appelé Master of Scouts (Maître Éclaireur). Ajoutez 1 à ses jets de touche quand il tire avec son Arc Antique.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Vous pouvez faire revenir D3 figurines tuées dans cette unité à votre

phase des héros si elle inclut au moins un Porte-icône.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor peut toujours se déplacer de 6" quand elle charge, sauf si son jet de charge est supérieur. En outre, une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor peut tirer même si elle a couru dans le même tour.

APTITUDES

Courroux du Vent du Désert: Cette unité peut tirer au lieu de se déplacer à la phase de mouvement. Si elle le fait, elle peut se déplacer à la phase de tir du même tour, mais ne peut pas tirer. Si elle se déplace à la phase de tir, elle peut se replier.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Relever les Éclaireurs, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

RELEVER LES ÉCLAIREURS

Relever les Éclaireurs a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 Skeleton Horse Archers à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement a donné 10 ou plus, placez une unité de jusqu'à 10 Skeleton Horse Archers à la place.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON HORSE ARCHERS

SKELETON CHARIOTS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Bows	18"	2	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Charioteer's Spears	2"	2	4+	4+	-	1
Steed's Thundering Hooves	1"	4	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Skeleton Chariots (Chars Squelettes) se compose de 3 figurines ou plus. Chaque char est conduit par deux Skeleton Warriors (Guerriers Squelettes) armés de Lances d'Aurige (Charioteer's Spears) et d'Arcs Antiques (Ancient Bows); il est tiré par deux Skeletal Steeds (Coursiers Squelettes) qui attaquent avec leurs Sabots Tonitruants (Thundering Hooves).

MASTER OF CHARIOTS

Le leader de cette unité est appelé Master of Chariots (Maître Aurige). Il effectue 3 attaques au lieu de 2 avec sa Lance d'Aurige.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Vous pouvez faire revenir 1 figurine tuée dans cette unité à votre phase des héros si elle inclut au moins un Porte-icône.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor peut toujours se déplacer de 6" quand elle charge, sauf si son jet de charge est supérieur; en outre, elle peut tirer même si elle a couru dans le même tour.

APTITUDES

Écrasez-les Sous Nos Roues: L'unité double le nombre d'attaques qu'elle effectue avec toutes ses armes de mêlée si elle a chargé dans le même tour.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, SKELETON CHARIOTS

TOMB GUARD



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tomb Blade	1"	2	3+	4+	-1	1
Bronze Halberd	1"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Tomb Guard (Gardiens des Tombes) se compose de 5 figurines ou plus. Certaines unités sont armées de Lames des Tombes (Tomb Blades), d'autres de Hallebardes de Bronze (Bronze Halberds). Toutes portent des Boucliers des Tombes.

TOMB CAPTAIN

Le leader de cette unité est appelé Tomb Captain (Capitaine des Tombes). Il effectue 3 attaques au lieu de 2.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Vous pouvez faire revenir D3 figurines tuées dans cette unité à votre phase des héros si elle inclut au moins un Porte-icône.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor peut toujours se déplacer de 6" quand elle charge, sauf si son jet de charge est supérieur.

APTITUDES

Armes Maudites: Si le jet de blessure pour une figurine de cette unité donne 6 ou plus, l'attaque inflige des dégâts doublés.

Boucliers des Tombes: Une unité avec Boucliers des Tombes peut ériger une forteresse de boucliers au lieu de courir ou de charger à ce tour. Si elle le fait, ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour l'unité jusqu'à sa prochaine phase de mouvement.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Relever les Gardiens des Tombes, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

RELEVER LES GARDIENS DES TOMBES

Relever les Gardiens des Tombes a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 Tomb Guard à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement a donné 10 ou plus, placez une unité de jusqu'à 10 Tomb Guard à la place.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, TOMB GUARD

NECROTECT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Overseer's Whip	2"	2	4+	4+	-	1
Dagger of Ages	1"	2	4+	3+	-	1

DESCRIPTION

Un Necrotect (Nécrotecte) est une figurine individuelle. Il est armé d'un Fouet de Garde-chiourme (Overseer's Whip) et d'une Dague des Âges (Dagger of Ages).

APTITUDES

Superviseur Sévère: À votre phase des héros, vous pouvez choisir une unité **DEATHRATTLE** à 8" ou moins de cette figurine. Cette unité peut se déplacer de 3" supplémentaires à sa phase de mouvement suivante. En outre, vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour cette unité à la phase de combat jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, HERO, PRIEST, NECROTECT

NECROPOLIS KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Knight's Heavy Spear	2"	2	3+	3+	-1	1
Necroserpent's Poisoned fangs	2"	3	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Une unité de Necropolis Knights (Chevaliers des Nécropoles) se compose de 3 figurines ou plus. Les Knights sont armés de Lances Lourdes (Heavy Spears), et certains portent des Boucliers des Nécropoles. Ils chevauchent de grands Necroserpents qui mordent l'ennemi avec leurs Crocs Empoisonnés (Poisoned Fangs).

NECROPOLIS CAPTAIN

Le leader de cette unité est appelé Necropolis Captain (Capitaine des Nécropoles). Il effectue 3 attaques au lieu de 2 avec sa Lance Lourde.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Vous pouvez faire revenir 1 figurine tuée dans cette unité à votre phase des héros si elle inclut au moins un Porte-icône.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être des Sonneurs de Cor. Une unité qui inclut au moins un Sonneur de Cor peut toujours se déplacer de 6" quand elle charge, sauf si son jet de charge est supérieur.

APTITUDES

Nécrovenin : Si le jet de blessure pour des Crocs Empoisonnés donne 6 ou plus, l'unité cible subit une blessure mortelle en plus des autres dégâts.

Boucliers des Nécropoles : Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde pour une unité de Necropolis Knights avec Boucliers des Nécropoles à la phase de combat.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Ranimer le Chevalier des Nécropoles, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

RANIMER LE CHEVALIER DES NÉCROPOLES

Ranimer le Chevalier des Nécropoles a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité de Necropolis Knights à 18" ou moins du lanceur. Vous pouvez ajouter 1 figurine à cette unité.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, SKELETON, DEATHRATTLE, NECROPOLIS KNIGHTS

TOMB SCORPIONS



MELEE WEAPONS

Tail Stinger

Powerful Pincers

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

DESCRIPTION

Une unité de Tomb Scorpions (Scorpions des Tombes) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils peuvent couper un adversaire en deux avec leurs Pincers Puissants (Powerful Pincers), ou lui inoculer le venin virulent emmagasiné dans leurs Dards (Tail Stingers).

APTITUDES

Inhumés Sous les Sables: Au lieu de placer une unité of Tomb Scorpions sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté et dire qu'elle est placée sous le sol. À n'importe laquelle de vos phases de mouvement, vous pouvez placer l'unité sur le champ de bataille à plus de 6" de toute figurine ennemie. Cela compte comme son mouvement pour cette phase de mouvement.

Sarcophages de Prêtre Liche: Les Tomb Scorpions servent de sarcophages pour les Liche Priests tués à la bataille, et les dépouilles de ces anciens prêtres offrent encore une mesure de protection contre les sorts adverses. Jetez un dé chaque fois qu'un Tomb Scorpion subit une blessure ou blessure mortelle causée par un sort. Ajoutez 1 au jet si le Tomb Scorpion est à 18" ou moins d'un **NECROTECT** de votre armée. Sur 5 ou plus, cette blessure ou blessure mortelle est ignorée.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Ranimer le Scorpion des Tombes, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

RANIMER LE SCORPION DES TOMBES

Ranimer le Scorpion des Tombes a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité de Tomb Scorpions à 18" ou moins du lanceur. Vous pouvez ajouter 1 figurine à cette unité.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, TOMB SCORPIONS

USHABTI



MISSILE WEAPONS

Great Bow

MELEE WEAPONS

Stone Fists

Ritual Blade-stave

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
24"	1	4+	3+	-1	D3

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	4+	3+	-	1
1"	3	3+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Une unité d'Ushabti peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Certaines unités sont armées d'Hastes Rituelles (Ritual Blade-staves) à deux mains. D'autres manient de Grands Arcs (Great Bows) et martèlent l'ennemi au corps à corps avec leurs Poings de Pierre (Stone Fists).

APTITUDES

Statuaire de Guerre: Les Ushabti ont une sauvegarde de 3+ au lieu de 5+ contre les attaques qui ont un Damage de 1.

Simulacres des Dieux Anciens: Les Ushabti sont souvent restaurés et embellis par les bons soins des Necrotects. Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour les Ushabti tant que l'unité est à 18" ou moins d'un **NECROTECT** de votre armée.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Ranimer l'Ushabti, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

RANIMER L'USHABTI

Ranimer l'Ushabti a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité d'Ushabti à 18" ou moins du lanceur. Vous pouvez ajouter 1 figurine à cette unité.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, USHABTI

KHEMRIAN WARSPHINX



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fiery Roar	8"	1	3+	*	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stone Claws and Teeth	1"	6	*	3+	-1	1
Bladed Tail	3"	3	4+	3+	-1	1
Venom-spike Tail	3"	1	3+	3+	-2	D3
Tomb Guards' Spears	2"	*	3+	3+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Fiery Roar	Stone Claws and Teeth	Tomb Guards' Spears
0-2	2+	3+	8
3-4	3+	4+	7
5-7	4+	4+	6
8-9	5+	5+	5
10+	6+	5+	4

DESCRIPTION

Un Khemrian Warsphinx (Sphinx de Guerre de Khemri) est une figurine individuelle. Il broie l'ennemi avec ses gigantesques Griffes et Crocs de Pierre (Stone Claws and Teeth) et les lamine avec son Écrasement Furieux. Il peut aussi les immoler de loin avec son Rugissement Ardent (Fiery Roar). Certains Khemrian Warsphinxes ont un Dard Venimeux (Venom-spike Tail), d'autres une Lame Caudale (Bladed Tail). Un Khemrian Warsphinx porte un howdah ornémenté sur son dos, accueillant un équipage de quatre Tomb Guard (Gardiens des Tombes) armés de longues Lances (Spears).

APTITUDES

Écrasement Furieux: Après que cette figurine a terminé un mouvement de charge, choisissez 1 unité ennemie à 1" ou moins et jetez un dé. Si le jet est inférieur ou égal au nombre de figurines de l'unité choisie, elle subit D3 blessures mortelles.

Statue de Guerre Sacrée: Divisez par deux (en arrondissant au supérieur) les blessures ou blessures mortelles infligées à un Khemrian Warsphinx.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Sculpture de la Pierre, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

SCULPTURE DE LA PIERRE

Le sorcier psalmodie et la pierre fissurée se remodèle comme de la cire, et le métal tordu reprend sa forme originelle, afin de restaurer la statuaire de guerre des temps anciens. Sculpture de la Pierre a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez un Khemrian Warsphinx à 18" ou moins du lanceur. D3 blessures subies par cette figurine sont soignées.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, SKELETON, DEATHRATTLE, MONSTER, KHEMRIAN WARSPHINX

ROYAL WARSPHINX



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fiery Roar	8"	1	3+	✱	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stone Claws and Teeth	1"	6	✱	3+	-1	1
Bladed Tail	3"	3	4+	3+	-1	1
Venom-spike Tail	3"	1	3+	3+	-2	D3
Tomb King's Glaive of Kings	1"	✱	3+	3+	-2	3

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Fiery Roar	Stone Claws and Teeth	Glaive of Kings
0-2	2+	3+	3
3-4	3+	4+	3
5-7	4+	4+	2
8-9	5+	5+	2
10+	6+	5+	1

DESCRIPTION

Un Royal Warsphinx (Sphinx de Guerre Royal) est une figurine individuelle. Il broie l'ennemi avec ses gigantesques Griffes et Crocs de Pierre (Stone Claws and Teeth) et les lamine avec son Écrasement Furieux. Il peut aussi les immoler de loin avec son Rugissement Ardent (Fiery Roar). Certains Royal Warsphinxes ont un Dard Venimeux (Venom-spike Tail), d'autres une Lame Caudale (Bladed Tail). Un Royal Warsphinx porte un howdah ornémenté sur son dos, accueillant un Tomb King (Roi des Tombes) armé d'une Haste des Rois (Glaive of Kings).

APTITUDES

Écrasement Furieux: Après que cette figurine a terminé un mouvement de charge, choisissez 1 unité ennemie à 1" ou moins et jetez un dé. Si le jet est inférieur ou égal au nombre de figurines de l'unité choisie, elle subit D3 blessures mortelles.

La Malédiction du Roi des Tombes: Si un Royal Warsphinx est tué, l'unité qui lui a infligé la dernière blessure subit immédiatement D3 blessures mortelles.

Statue de Guerre Sacrée: Divisez par deux (en arrondissant au supérieur) les blessures ou blessures mortelles infligées à un Royal Warsphinx.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Sculpture de la Pierre, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

SCULPTURE DE LA PIERRE

Le sorcier psalmodie et la pierre fissurée se remodèle comme de la cire, et le métal tordu reprend sa forme originelle, afin de restaurer la statuaire de guerre des temps anciens. Sculpture de la Pierre a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez un Royal Warsphinx à 18" ou moins du lanceur. D3 blessures subies par cette figurine sont soignées.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

"Qui ose perturber mon sommeil?": Si un Tomb King sur Royal Warsphinx utilise cette aptitude, choisissez 1 unité ennemie que voit le Tomb King. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de blessure pour les unités **MUMMY** et **DEATHRATTLE** de votre armée qui ciblent l'unité choisie.

KEYWORDS

DEATH, MUMMY, REANIMANT, MONSTER, HERO, TOMB KING, ROYAL WARSPHINX

NECROSPHINX



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gigantic Scything Blades	2"	4	3+	*	-3	3
Stone Claws	1"	*	4+	3+	-1	1
Bladed Tail	3"	3	4+	3+	-1	1
Venom-spike Tail	3"	1	3+	3+	-2	D3

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Scything Blades	Stone Claws
0-2	12"	2+	4
3-4	10"	3+	4
5-7	8"	3+	3
8-9	6"	4+	3
10-11	4"	4+	2

DESCRIPTION

Un Necrosphinx est une figurine individuelle. Il est armé de Gigantesques Lames de Faux (Gigantic Scything Blades) et de monstrueuses Griffes de Pierre (Stone Claws). Certains Necrosphinxes ont un Dard Venimeux (Venom-spike Tail), d'autres une Lame Caudale (Bladed Tail).

VOL

Un Necrosphinx peut voler.

APTITUDES

Besoin de Détruire: Si un Necrosphinx est à 12" ou moins de l'ennemi à la phase de charge, il doit tenter de charger même s'il a couru à la phase de mouvement précédente. En outre, quand vous effectuez un jet de charge pour cette figurine, jetez trois dés au lieu de deux, et conservez les deux dés les plus hauts.

Statue de Guerre Sacrée: Divisez par deux (en arrondissant au supérieur) les blessures ou blessures mortelles infligées à un Necrosphinx.

Décapitation: Si un Necrosphinx dirige toutes ses attaques de Gigantesques Lames de Faux contre le même **MONSTER**, et si au moins deux jets de blessure donnent 6 ou plus, le **MONSTER** subit 10 blessures mortelles en plus des dégâts normaux.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Sculpture de la Pierre, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

SCULPTURE DE LA PIERRE

Le sorcier psalmodie et la pierre fissurée se remodèle comme de la cire, et le métal tordu reprend sa forme originelle, afin de restaurer la statuare de guerre des temps anciens. Sculpture de la Pierre a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez un Necrosphinx à 18" ou moins du lanceur. D3 blessures subies par cette figurine sont soignées.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, MONSTER, NECROSPHINX

SEPULCHRAL STALKERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage	
Transmogrifying Gaze	10"	Voir ci-dessous					
MELEE WEAPON	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage	
Ornate Stave	2"	2	4+	3+	-1	2	

DESCRIPTION

Une unité de Sepulchral Stalkers (Rôdeurs Sépulcraux) se compose de 3 figurines ou plus. Ils sont armés d'Hastes Ornementées (Ornate Staves), et quiconque est assez fou pour croiser leur Regard de Poussière (Transmogrifying Gaze) est transformé en sable!

APTITUDES

Regard de Poussière: Lorsque vous effectuez une attaque de Transmogrifying Gaze, jetez un dé; sur 1, le Sepulchral Stalker aperçoit son reflet et sa propre unité subit une blessure mortelle. Sur 2 ou 3, l'unité cible garde les yeux fermés et il ne se passe rien. Sur 4 ou 5, l'unité cible subit une blessure mortelle en croisant momentanément le regard de la bête; mais sur 6, l'unité cible subit D3 blessures mortelles en la fixant stupidement avant de se transformer en sable.

Rôdeurs en Sous-sol: Au lieu de placer une unité de Sepulchral Stalkers sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté et dire qu'elle est placée sous le sol. À n'importe laquelle de vos phases de mouvement, vous pouvez placer l'unité sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie. Cela compte comme son mouvement pour cette phase de mouvement. Les Sepulchral Stalkers peuvent retourner sous terre lors de n'importe laquelle vos phases de mouvement ultérieures. S'ils le font, retirez l'unité du champ de bataille – elle pourra revenir à un tour ultérieur selon la méthode décrite ci-dessus.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Ranimer le Rôdeur, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

RANIMER LE RÔDEUR

Ranimer le Rôdeur a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité de Sepulchral Stalkers à 18" ou moins du lanceur. Vous pouvez ajouter 1 figurine à cette unité.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, SEPULCHRAL STALKERS

BONE GIANT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gigantic Blades	2"	3	4+	3+	-2	3
Heavy Footfalls	1"	4	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Un Bone Giant (Géant d'Os) est une figurine individuelle. Il est armé de Lames Gigantesques (Gigantic Blades), et peut écraser ceux qui se dressent devant lui sous ses Pas Pesants (Heavy Footfalls).

APTITUDES

Assaut Implacable: Chaque fois qu'un jet de touche pour un Bone Giant donne 6 ou plus, il peut immédiatement effectuer une attaque supplémentaire avec la même arme.

Colosse de Guerre: Après qu'un Bone Giant a attaqué pour la première fois à chaque phase de combat, jetez un dé. Ajoutez 1 au jet s'il y a un **NECROTECT** de votre armée à 18" ou moins. Sur 5 ou plus, ce Bone Giant peut immédiatement engager et attaque une seconde fois à ce tour.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Colère du Réanimant, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

COLÈRE DU RÉANIMANT

Le sorcier entonne un ancien mantra et les esprits de dieux vengeurs viennent posséder le construct, lui conférant une force terrible. Colère du Réanimant a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez un Bone Giant à 18" ou moins du lanceur. Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour cette figurine jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS

DEATH, REANIMANT, MONSTER, BONE GIANT

SCREAMING SKULL CATAPULT

MACHINE DE GUERRE



MISSILE WEAPONS

Screaming Skulls

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
6-36"	1	4+	3+	-1	*

TABLEAU DE SERVANTS

Servants à 1"	Move	Screaming Skulls
3 figurines	4"	4
2 figurines	3"	3
1 figurine	2"	2
Aucune figurine	0	0

SERVANTS



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une Screaming Skull Catapult se compose d'une catapulte dotée de munitions de Crânes Hurlants (Screaming Skulls) et de 3 Skeleton Crew (Servants Squelettes), qui peuvent défendre leur machine de guerre avec leurs Tools (Outils) si nécessaire.

APTITUDES

Servants de Machine de Guerre: Une Screaming Skull Catapult ne peut se déplacer que si ses **CREW** sont à 1" ou moins au début de la phase de mouvement. Si ses **CREW** sont à 1" de la catapulte à la phase de tir, ils peuvent faire tirer la machine de guerre. La Screaming Skull Catapult 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.

Crânes Obliques: Cette machine de guerre peut tirer avec ses Crânes Hurlants sur des cibles qu'elle ne voit pas.

Crânes Hurlants: Une unité attaquée par des Crânes Hurlants doit soustraire 2 à sa Bravery jusqu'à la fin de la phase de déroute suivante.

Superviseur Immortel: Les Necrotects donnent encore plus d'élan aux Skeleton Crew afin qu'ils rechargent plus vite que n'importe quel vivant. Vous pouvez sélectionner une Screaming Skull Catapult pour attaquer à votre phase de tir deux fois au lieu d'une s'il y a un **NECROTECT** de votre armée à 1" ou moins de la machine de guerre.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Relever les Servants Squelettes, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

RELEVER LES SERVANTS SQUELETTES

Relever les Servants Squelettes a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une Screaming Skull Catapult de votre armée à 18" ou moins du lanceur et qui n'a plus de Skeleton Crew. Vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Skeleton Crew à 1" ou moins de la machine de guerre. L'unité est ajoutée à votre armée et peut diriger la machine de guerre, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS

DEATH, WAR MACHINE, SCREAMING SKULL CATAPULT

SERVANTS

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, CREW

CARRION



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rotting Talons and Sharp Beaks	1"	4	4+	3+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Carrion peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils fondent sur leurs proies pour les éviscérer avec leurs Serres Pourrissantes et leurs Becs Pointus (Rotting Talons and Sharp Beaks).

VOL

Les Carrion peuvent voler.

APTITUDES

Vol en Cercle: Quand une unité de Carrion est placée, on considère qu'elle vole très haut au-dessus du champ de bataille. Aussi longtemps qu'elle reste haut dans le ciel, elle ne peut pas être chargée,

attaquée, ciblée par des sorts ni affectée par des aptitudes d'aucun camp, et elle-même ne peut effectuer aucune attaque. Les unités ennemies ignorent les Carrion quand elles se déplacent (on considère qu'elles passent en dessous d'eux).

Piqué du Charognard: La première fois que cette unité charge, vous pouvez jeter 3 dés au lieu de 2 pour le jet de charge (vous pouvez alors tenter une charge si l'unité est à 18" ou moins de l'ennemi, au lieu de 12"). On considère que des Carrion qui chargent de cette manière fondent jusqu'au niveau du sol; l'aptitude Vol en Cercle ne s'applique plus à l'unité jusqu'à la fin de la bataille.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Invoquer les Charognards, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOQUER LES CHAROIGNARDS

Invoquer les Charognards a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Carrion à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

KEYWORDS

DEATH, CARRION

TOMB SWARM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bites and Stingers	1"	5	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une Tomb Swarm (Nuée des Tombes) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Elles attaquent avec leurs Morsures et leurs Dards (Bites and Stingers).

APTITUDES

Nuée Souterraine: Au lieu de placer une Tomb Swarm sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté et dire qu'elle est placée sous le sol. À n'importe laquelle de vos phases de mouvement, vous pouvez placer l'unité sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie.

Cela compte comme son mouvement pour cette phase de mouvement. L'unité peut retourner sous terre lors de n'importe laquelle de vos phases de mouvement ultérieures. Si elle le fait, retirez l'unité du champ de bataille – elle pourra revenir à un tour ultérieur selon la méthode décrite ci-dessus.

Terrier Caché: Si une Tomb Swarm retourne sous terre comme décrit ci-dessus, d'autres insectes qui étaient restés cachés la rejoignent. D3 figurines tuées reviennent dans l'unité.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Invoquer la Nuée des Tombes, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOQUER LA NUÉE DES TOMBES

Invoquer la Nuée des Tombes a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de Tomb Swarm de jusqu'à 3 figurines à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

KEYWORDS

DEATH, TOMB SWARM

TOMB KINGS

ROYAL LEGION OF CHARIOTS

ORGANISATION

Une Royal Legion of Chariots se compose des unités suivantes :

- 1 Tomb King in Royal Chariot
- 4 unités de Skeleton Chariots

APTITUDES

L'Orgueil de Nehekharu : Les qualités martiales d'une Royal Legion of Chariots sont le reflet du pouvoir et des aptitudes guerrières de leur souverain. Seuls les plus nobles combattants et les meilleurs coursiers sont admis dans une brigade aussi élitiste. Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche pour les Skeleton Chariots qui font partie d'une Royal Legion of Chariots.

Impact Fracassant : Les chars de cette légion percutent l'ennemi avec une force dévastatrice, les vagues successives d'attelages de guerre broyant les corps sous leurs roues cerclées de métal. Jetez un dé après qu'une figurine d'une Royal Legion of Chariots a terminé un mouvement de charge à 1" ou moins d'une unité ennemie. Sur 4 ou plus, l'unité ennemie subit une blessure mortelle.

TOMB KINGS

TOMB LEGION

ORGANISATION

Une Tomb Legion se compose des unités suivantes :

- 1 Tomb King
- 1 Liche Priest
- 2 unités de Skeleton Warriors
- 2 unités de Skeleton Archers
- 1 unité de Tomb Guard
- 1 unité de Skeleton Chariots, Skeleton Horsemen, Skeleton Horse Archers ou Necropolis Knights

APTITUDES

La Colère du Roi des Tombes : Chaque Tomb King est un seigneur de guerre belliqueux, capable d'instiller sa propre animosité inflexible dans les guerriers de sa Tomb Legion. Si à la phase de combat, un jet de blessure pour une figurine d'une Tomb Legion donne 6 ou plus, et si l'unité de cette figurine est à 18" ou moins de son Tomb King, elle peut immédiatement effectuer 1 attaque supplémentaire avec la même arme.

Le Devoir de l'Hiérophante : Le Liche Priest d'une Tomb Legion porte le titre d'Hiérophante ; il a la responsabilité d'éveiller les âmes des guerriers et de restaurer leurs corps blessés. Jetez un dé si une figurine d'une Tomb Legion est tuée à 18" ou moins de son Liche Priest ; sur 6, l'Hiérophante ressuscite immédiatement ce guerrier et la blessure ou blessure mortelle est ignorée.

WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les unités qui suivent ne disposent pas de warscrolls spécifiques.

Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

Unité	Warscroll
Arkhan the Black (Arkhan le Noir) à pied	Liche Priest
Arkhan the Black on Skeletal Chariot (Arkhan le Noir sur Char Squelette)	Settra the Imperishable
Grand Hierophant Khatep (Haut Hiérophante Khatep)	Liche Priest
Liche High Priest (Grand Prêtre Liche)	Liche Priest
The Herald Nekaph (Nékaph l'Émissaire)	Tomb Herald
Tomb Herald on Skeletal Chariot (Héraut des Tombes sur Char Squelette)	Tomb King in Royal Chariot
Ramhotep the Visionary (Ramhotep le Visionnaire)	Necrotect
Tomb Prince (Prince des Tombes)	Tomb King
Tomb Prince on Skeletal Chariot (Prince des Tombes sur Char Squelette)	Tomb King in Royal Chariot
Tomb Prince on Khemrian Warsphinx (Prince des Tombes sur Sphinx de Guerre de Khemri)	Royal Warsphinx
Tomb King on Khemrian Warsphinx (Roi des Tombes sur Sphinx de Guerre de Khemri)	Royal Warsphinx
Necrolith Colossus (Colosse de Nécrolithe)	Bone Giant
Hierotitan (Hiérotitan)	Bone Giant