

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

VAMPIRE COUNTS



WARSCROLLS
COMPENDIUM

NAGASH, SUPREME LORD OF THE UNDEAD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gaze of Nagash	12"	1	3+	2+	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Alakanash	3"	1	3+	2+	-3	D6
Zefet-nebtar	2"	*	3+	3+	-2	3
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Les Neuf Livres de Nagash	Zefet-nebtar	Sceptre de Pouvoir
0-3	5 sorts supplémentaires	6	+3 lancement/+3 dissip.
4-6	4 sorts supplémentaires	5	+3 lancement/+2 dissip.
7-10	3 sorts supplémentaires	4	+2 lancement/+2 dissip.
11-13	2 sorts supplémentaires	3	+2 lancement/+1 dissip.
14+	1 sort supplémentaire	2	+1 lancement/+1 dissip.

DESCRIPTION

Nagash est une figurine individuelle. Il porte Zefet-nebtar, la Lame Mortis, et Morikhane, son armure magique. Autour de lui tournoient les Neuf Livres de Nagash, et il tient Alakanash, le Sceptre de Pouvoir. Même son regard d'outre-tombe (Gaze of Nagash) peut tuer les plus puissants adversaires. Nagash est accompagné d'un ost d'esprits qui attaquent avec leurs Griffes et Dagues Spectrales (Spectral Claws and Daggers).

VOL

Nagash peut voler.

APTITUDES

Morikhane: Jetez un dé chaque fois que Nagash subit une blessure mortelle. Sur 4 ou plus, l'Armure Noire absorbe la blessure mortelle et elle est ignorée; sur 6, l'unité qui a infligé la blessure mortelle en subit 1, l'attaque lui étant renvoyée.

Les Neuf Livres de Nagash:

Les Neuf Livres de Nagash lui permettent de lancer des sorts supplémentaires à sa phase des héros, et de dissiper des sorts supplémentaires à la phase des héros adverse. Le nombre de sorts différents qu'il peut tenter de lancer est indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus.

Sceptre de Pouvoir: Ajoutez le modificateur listé dans le tableau de dégâts aux jets de lancement et de dissipation pour Nagash.

Magie de Mort Incarnée: Si Nagash réussit à lancer un sort qui vous permet de placer une nouvelle unité **DEATH**, vous pouvez doubler le nombre de figurines à placer (s'il invoque un **HERO** ou un **MONSTER**, vous pouvez placer deux unités au lieu d'une).

Toucher d'Effroi: Si un jet de touche pour les Griffes et Dagues Spectrales des esprits donne 6 ou plus, la caresse effroyable des spectres arrête le cœur battant de la victime, et inflige 1 blessure mortelle au lieu de son Damage normal.

MAGIE

Nagash est un sorcier. Il peut tenter de lancer trois sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper trois sorts à chaque phase des héros adverse. En outre, il peut tenter de lancer et de dissiper des sorts supplémentaires grâce aux Neuf Livres de Nagash. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique, Main de Poussière et Voleur d'Âmes, ainsi que tous les sorts connus par les autres **WIZARDS DEATH** sur le champ de bataille.

MAIN DE POUSSIÈRE

On raconte qu'un simple toucher de Nagash peut faire vieillir et dessécher n'importe quel vivant, les transformant en un tas d'os poussiéreux en quelques secondes. Main de Poussière a une valeur de lancement de 8.

Si vous réussissez à le lancer, choisissez une figurine ennemie à 3" ou moins. Prenez ensuite un dé et cachez-le dans une de vos mains. Puis tendez vos mains fermées à votre adversaire et demandez-lui d'en choisir une. S'il choisit celle qui tient le dé, sa figurine esquive l'attaque. Sinon, la figurine est réduite en poussière et tuée!

VOLEUR D'ÂMES

En pointant Alakanash sur l'ennemi, Nagash peut lui voler son âme pour se nourrir. Voleur d'Âmes a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité ennemie à 24" ou moins et jetez deux dés. Si le total est supérieur à la Bravery de l'unité, elle subit D3 blessures mortelles. Si le total est au moins le double de sa Bravery, elle subit D6 blessures mortelles à la place. 1 blessure subie par Nagash est soignée pour chaque blessure mortelle infligée à la cible.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur Suprême de la Mort: La volonté implacable de Nagash confère un pouvoir qui dépasse l'entendement à son armée. Si Nagash utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de touche et de sauvegarde de 1 pour toutes les unités **DEATH** de votre armée, et elles n'ont pas à effectuer de tests de déroute.

KEYWORDS

DEATH, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, PRIEST, WIZARD, NAGASH

ARKHAN THE BLACK



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Zefet-kar	1"	1	3+	3+	-1	D3
Khenash-an	2"	1	4+	3+	-1	D3
Razarak's Ebon Claws	1"	*	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Ebon Claws	Sceptre des Esprits
0-2	16"	6	+2 lancement/+2 dissip.
3-4	13"	5	+2 lancement/+1 dissip.
5-6	10"	4	+1 lancement/+1 dissip.
7-8	7"	3	+1 lancement
9+	4"	2	-

DESCRIPTION

Arkhan the Black est une figurine individuelle. Il est armé de Zefet-kar, la Lame Sépulcrale, et chevauche Razarak, un Dread Abyssal qui attaque avec ses Griffes d'Ébène (Ebon Claws). Arkhan porte également Khenash-an, le Sceptre des Esprits – un objet cabalistique qui emmagasine la magie avec laquelle Arkhan décuple la puissance de ses sorts. Arkhan est accompagné d'un ost d'esprits qui attaquent avec leurs Griffes et Dagues Spectrales (Spectral Claws and Daggers).

VOL

Arkhan the Black peut voler.

APTITUDES

Festin d'Âmes: 2 blessures subies par Arkhan the Black sont soignées à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a tué au moins une figurine.

Sceptre des Esprits: Quand Arkhan tente de lancer ou de dissiper un sort, ajoutez le modificateur de Khenash-an (listé dans le tableau de dégâts ci-dessus) au jet.

Mortarque du Serment: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de lancement d'Arkhan pour les sorts qui vous permettent de placer une nouvelle unité **DEATH** sur le champ de bataille.

Toucher d'Effroi: Si un jet de touche pour les Griffes et Dagues Spectrales des esprits donne 6 ou plus, la caresse effroyable des spectres arrête le cœur battant de la victime, et inflige 1 blessure mortelle au lieu de son Damage normal.

MAGIE

Arkhan the Black 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 Vieillessement. Arkhan connaît également les sorts de tout **WIZARD DEATH** à 18" ou moins de lui.

VIEILLESSEMENT

Arkhan dessine une rune de châtiement dans l'air et lance une malédiction sur l'ennemi qui se met à vieillir à une vitesse incroyable. Vieillessement a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité à 18" ou moins et visible du lanceur, puis jetez dix dés. Pour chaque jet de 6, l'unité choisie subit une blessure mortelle et vous pouvez jeter un dé supplémentaire. Pour chaque jet de 5 ou plus sur ces dés supplémentaires, la cible subit une autre blessure mortelle et vous pouvez jeter un autre dé. À présent, pour chaque jet de 4 ou plus, la cible subit une autre blessure mortelle et vous pouvez jeter un autre dé. Continuez de jeter des dés de la sorte, en infligeant des blessures mortelles et en réduisant chaque fois de 1 le jet requis pour les provoquer, jusqu'à ce qu'aucune blessure ne soit infligée ou que l'unité cible ait été réduite à un tas de poussière cadavérique!

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Premier des Mortarques: Si Arkhan the Black utilise cette aptitude, tous les **WIZARDS DEATH** à 18" ou moins de lui voient la portée de leurs sorts augmentée de 6" à cette phase.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, WIZARD, ARKHAN THE BLACK

MANNFRED, MORTARCH OF NIGHT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gheistvor	1"	4	3+	3+	-1	D3
Sickle-glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Ashigaroth's Ebon Claws	1"	*	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Ebon Claws	Vigueur de la Non-vie
0-2	16"	6	15"
3-4	13"	5	12"
5-6	10"	4	9"
7-8	7"	3	6"
9+	4"	2	3"

DESCRIPTION

Mannfred, Mortarch of Night, est une figurine individuelle. Il est armé de Gheistvor, l'Épée de Pouvoir Impie, et d'un Fauchard (Sickle-glaive). Il porte également l'Armure de Templehof et chevauche Ashigaroth – un Dread Abyssal qui déchire les ennemis du vampire avec ses Griffes d'Ébène (Ebon Claws). Mannfred est accompagné d'un ost d'esprits qui attaquent avec leurs Griffes et Dagues Spectrales (Spectral Claws and Daggers).

VOL

Mannfred peut voler quand il chevauche Ashigaroth.

APTITUDES

Festin d'Âmes: 2 blessures subies par Mannfred, Mortarch of Night, sont soignées à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a tué au moins une figurine.

Armure de Templehof: La première blessure ou blessure mortelle infligée à Mannfred à chaque tour est absorbée par l'Armure de Templehof et ignorée.

Épée de Pouvoir Impie: Si Gheistvor inflige au moins une blessure à la phase de combat, vous pouvez ajouter 1 au prochain jet de lancement ou de dissipation de Mannfred.

Mortarque de la Nuit: S'il fait nuit, ou si on ne peut pas voir le soleil, vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche et de blessure pour Gheistvor.

Toucher d'Effroi: Si un jet de touche pour les Griffes et Dagues Spectrales des esprits donne 6 ou plus, la caresse effroyable des spectres arrête le cœur battant de la victime, et inflige 1 blessure mortelle au lieu de son Damage normal.

MAGIE

Mannfred 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 Vent de Mort.

VENT DE MORT

Mannfred déclenche une rafale de vent spectral qui arrache les âmes du corps de ceux qui sentent sa morsure. Vent de Mort a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une figurine à 18" ou moins et visible du lanceur. Chaque unité ennemie à 6" de cette figurine subit 1 blessure mortelle, tandis que l'unité de la figurine choisie subit D3 blessures mortelles.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Vigueur de la Non-vie de Mortarque: La volonté de fer de Mannfred asservit ses séides et les pousse à dépasser leurs limites. Si Mannfred utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure de 1 pour les unités **DEATH** de votre armée à portée (indiquée dans le tableau de dégâts ci-dessus).

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, WIZARD, MANNFRED VON CARSTEIN

NEFERATA, MORTARCH OF BLOOD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Akmet-har	1"	5	2+	3+	-1	1
Aken-seth	1"	2	2+	3+	-2	2
Nagadron's Skeletal Claws	1"	☼	4+	3+	-2	2
Spirits' Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Skeletal Claws	Séduction du Crépuscule
0-2	16"	6	15"
3-4	13"	5	12"
5-6	10"	4	9"
7-8	7"	3	6"
9+	4"	2	3"

DESCRIPTION

Neferata est une figurine individuelle. Elle est armée de Akmet-har, la Dague de Jais, dans une main, et tient Aken-seth, le Sceptre de Souffrance, dans l'autre. Elle chevauche Nagadron, un Dread Abyssal qui déchire ses ennemis avec ses Griffes Squelettes (Skeletal Claws). Neferata est accompagné d'un ost d'esprits qui attaquent avec leurs Griffes et Dagues Spectrales (Spectral Claws and Daggers).

VOL

Neferata peut voler.

APTITUDES

Dague de Jais: Cette arme draine la vitalité et la combativité de ses victimes, les mettant à la merci de Neferata. Si une figurine subit au moins une blessure à cause d'Akmet-har mais n'est pas tuée, jetez un dé à la fin de la phase. Si le jet est supérieur au nombre de Wounds qu'il reste à la figurine, elle ne peut plus se défendre et est tuée négligemment par Neferata.

Festin d'Âmes: 2 blessures subies par Neferata sont soignées à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle elle a tué au moins une figurine.

Mortarque du Sang: Chaque fois que Neferata tue un **HERO** ennemi à la phase de combat avec Akmet-har ou Aken-seth, elle le transforme en un de ses larbins; vous pouvez placer un Vampire Lord à 6" ou moins de Neferata. Cette figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas attaquer à cette phase de combat.

Toucher d'Effroi: Si un jet de touche pour les Griffes et Dagues Spectrales des esprits donne 6 ou plus, la caresse effroyable des spectres arrête le cœur battant de la victime, et inflige 1 blessure mortelle au lieu de son Damage normal.

MAGIE

Neferata est un sorcier. Elle peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper deux sorts différents à chaque phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Brume Lugubre.

BRUME LUGUBRE

Un mot de pouvoir de Neferata, et des vrilles de Brume Lugubre s'enroulent autour de ses serviteurs, rendant leur enveloppe aussi insubstantielle que de la vapeur. Brume Lugubre a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité à 18" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, cette unité peut voler et ignore le Rend de toutes les armes qui la ciblent.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Séduction du Crépuscule: La beauté de Neferata n'est jamais plus manifeste que lorsqu'elle marche à la tête d'une grande armée. Si Neferata utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, les unités ennemies à portée (voir le tableau de dégâts) sont distraites par sa sombre majesté – votre adversaire doit soustraire 1 à tous les jets de touche pour ces unités.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, DEATHLORDS, MONSTER, HERO, WIZARD, NEFERATA

MORGHAST HARBINGERS



MELEE WEAPONS

Spirit Swords

Range

1"

Attacks

5

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

2

DESCRIPTION

Une unité de Morghast Harbingers peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Les Morghast Harbingers sont armés d'Épées Spirituelles (Spirit Swords).

VOL

Les Morghast Harbingers peuvent voler.

APTITUDES

Hérauts de l'Être Maudit: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de lancement pour les sorts qui vous permettent de placer une unité **DEATH** si le lanceur est à 18" ou moins d'au moins un Morghast.

Émissaires de la Mort: Jetez 3 dés au lieu de 2 pour les jets de charge de cette unité. En outre, vous pouvez déclarer une charge pour cette unité si elle est à 18" ou moins de l'ennemi, au lieu de 12".

MAGIE

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

INVOQUER LES ÉMISSAIRES

Invoquer les Émissaires a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 2 Morghast Harbingers 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, REANIMANT, DEATHLORDS, MORGHAST HARBINGERS

MORGHAST ARCHAI



MELEE WEAPONS

Spirit Halberd

Range

2"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

3

DESCRIPTION

Une unité de Morghast Archai peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Les Morghast Archai sont armés de Hallebardes Spirituelles (Spirit Halberds) et portent des Armures d'Ébène.

VOL

Les Morghast Archai peuvent voler.

APTITUDES

Hérauts de l'Être Maudit: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de lancement pour les sorts qui vous permettent de placer une unité **DEATH** si le lanceur est à 18" ou moins d'au moins un Morghast.

Armure d'Ébène: Chaque fois que cette unité subit une blessure mortelle, jetez un dé. Sur 5 ou 6, les Armures d'Ébène la protègent et la blessure est ignorée.

MAGIE

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

INVOQUER LES ARCHAI

Invoquer les Archai a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 2 Morghast Archai 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, REANIMANT, DEATHLORDS, MORGHAST ARCHAI

VLAD VON CARSTEIN



MELEE WEAPONS

Blood Drinker

Range

1"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

1

DESCRIPTION

Vlad von Carstein est une figurine individuelle. Il est armé du Buveur de Sang (Blood Drinker), et porte l'Anneau des Carstein à la main droite.

APTITUDES

L'Anneau des Carstein: Jetez un dé la première fois que Vlad von Carstein est tué. Sur 2 ou plus, vous pouvez placer Vlad à 6" ou moins du point où il a été tué, avec toutes ses blessures soignées.

La Faim: 1 blessure subie par Vlad von Carstein est soignée à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a tué au moins une figurine.

Amants dans la Mort: Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour Vlad si Isabella von Carstein est sur le champ de bataille, ou tous ses jets de touche ratés si elle est à 10" ou moins de lui. Si Isabella est tuée par l'ennemi, Vlad sombre dans une rage vengeresse; désormais, le Buveur de Sang a un Damage de 2 au lieu de 1.

MAGIE

Vlad von Carstein 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 Malédiction de l'Âme.

MALÉDICTION DE L'ÂME

Prononçant un mot de pouvoir maléfique, Vlad tente de maudire l'âme de sa victime afin de l'asservir dans la non-vie et pour l'éternité. Malédiction de l'Âme a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez un **HERO** ennemi à 6" ou moins et visible du lanceur, puis jetez deux dés. Si le total est supérieur à la Bravery du **HERO**, il subit une blessure mortelle. Si la figurine est tuée par ce sort, vous pouvez placer un Wight King là où elle se tenait. Cette figurine est ajoutée à votre armée.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Esclaves de la Mort: Si Vlad von Carstein utilise cette aptitude, choisissez une unité **DEATH** à 10" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 aux jets de course, de charge et de blessure pour cette unité.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VLAD VON CARSTEIN

COUNT MANNFRED



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gheistvor	1"	4	3+	3+	-1	D3
Sickle-glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Nightmare's Flailing Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Count Mannfred (le Comte Mannfred) est une figurine individuelle. Il est armé de Gheistvor, l'Épée de Pouvoir Impie, et d'un Fauchard (Sickle-glaive). Il porte l'Armure de Templehof, qui lui confère une incroyable robustesse.

BARBED NIGHTMARE

Count Mannfred peut chevaucher un Barbed Nightmare (Cauchemar Caparaçonné). S'il le fait, son Move passe à 12" et il gagne l'arme Sabots Battants (Flailing Hooves).

APTITUDES

La Faïm : 1 blessure subie par Count Mannfred est soignée à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a tué au moins une figurine.

Armure de Templehof : La première blessure ou blessure mortelle infligée à Mannfred à chaque tour est absorbée par l'Armure de Templehof et ignorée.

Épée de Pouvoir Impie : Si Gheistvor inflige au moins une blessure à la phase de combat, vous pouvez ajouter 1 au prochain jet de lancement ou de dissipation de Mannfred.

MAGIE

Count Mannfred 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 Vent de Mort.

VENT DE MORT

Mannfred déclenche une rafale meurtrière de vent spectral. Vent de Mort a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une figurine à 18" ou moins et visible du lanceur. Chaque unité ennemie à 6" de cette figurine subit 1 blessure mortelle, tandis que l'unité de la figurine choisie subit D3 blessures mortelles.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Vigueur de la Non-vie : Mannfred projette sa redoutable volonté pour donner un nouvel élan à ses sbires. Si Count Mannfred utilise cette aptitude, choisissez une unité **DEATH** à 15" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure de 1 pour cette unité.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, MANNFRED VON CARSTEIN

KONRAD VON CARSTEIN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sword of Waldenhof	1"	2	3+	3+	-1	2
Wicked Blade	1"	4	3+	3+	-	1

DESCRIPTION

Konrad von Carstein est une figurine individuelle. Il est armé de l'Épée de Waldenhof (Sword of Waldenhof) et d'une Lame Perverse (Wicked Blade).

APTITUDES

Furie Rouge : Jetez un dé après avoir résolu les attaques de Konrad. Si le résultat est inférieur au nombre de figurines qu'il a tuées à cette phase, il engage et attaque immédiatement une nouvelle fois.

La Faïm : 1 blessure subie par Konrad von Carstein est soignée à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a tué au moins une figurine.

Une Chauve-souris au Plafond : Konrad est une brute lunatique. Si, à votre phase des héros, vous parlez à Konrad von Carstein, vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour lui jusqu'à votre prochaine phase des héros. Si Konrad vous répond, relancez tous ses jets de touche ratés à la place.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Entourage de Damnés : Konrad s'entoure de nécromants, afin que son manque d'aptitudes magiques ne le desserve pas, et aucun d'eux n'ose le décevoir. Si Konrad von Carstein utilise cette aptitude, vous pouvez, à cette phase des héros, relancer les jets de lancement ratés pour les **NECROMANCERS** de votre armée à 18" ou moins de lui.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, KONRAD VON CARSTEIN

ISABELLA VON CARSTEIN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wickedly Sharp Stiletto	1"	4	3+	4+	-1	1

DESCRIPTION

Isabella von Carstein est une figurine individuelle. Elle est armée d'un Stilet Cruellement Aiguisé (Wickedly Sharp Stiletto), et porte le Calice de Sang des Bathori.

APTITUDES

Le Calice de Sang des Bathori : À la fin de chaque phase de combat, jetez un dé pour chaque figurine qu'Isabella a tuée à cette phase. Pour chaque jet de 2 ou plus, 1 blessure subie par Isabella ou un **VAMPIRE** à 3" ou moins d'elle est soignée.

Vlad, Mon Bien-aimé : Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour Isabella si Vlad von Carstein est sur le champ de bataille. Si Vlad est tué (et n'est pas "ressuscité" par son anneau), Isabella est ivre d'affliction ; désormais, elle effectue 8 attaques au lieu de 4.

MAGIE

Isabella 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 Sombre Séduction.

SOMBRE SÉDUCTION

Isabella envoûte sa victime en lui promettant tout ce qu'elle désire si elle se plie à sa sinistre volonté. Sombre Séduction a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une figurine à 18" ou moins et visible du lanceur, puis jetez deux dés. Si le total est supérieur à la Bravery de la figurine, elle attaque immédiatement une unité de son propre camp (même sa propre unité) en utilisant une de ses armes de mêlée. Vous choisissez quelle unité est attaquée et quelle arme est utilisée.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, ISABELLA VON CARSTEIN

VAMPIRE LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spirit-possessed Sword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Vampire Lord (Seigneur Vampire) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Épée Possédée par un Esprit (Spirit-possessed Sword).

NIGHTMARE

Un Vampire Lord peut chevaucher un Nightmare (Cauchemar) ; s'il le fait, son Move passe à 10" et il gagne l'arme Sabots et Dents (Hooves and Teeth).

HORREUR VOLANTE

Certains Vampire Lords ont des ailes membraneuses ; leur Move est de 10" et ils peuvent voler.

APTITUDES

La Faïm : 1 blessure subie par un Vampire Lord est soignée à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a tué au moins une figurine.

MAGIE

Un Vampire Lord 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 Fléau de l'Esprit.

FLÉAU DE L'ESPRIT

Fléau de l'Esprit a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité à 18" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, soustrayez 1 aux Attacks de chaque arme de mêlée de cette unité (jusqu'à un minimum de 1).

APTITUDE DE CDT

Festin de Sang : Si cette figurine utilise cette aptitude, choisissez une unité **DEATH** à 15" ou moins. Chaque figurine de cette unité effectue 1 attaque supplémentaire avec chacune de ses armes de mêlée jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD

VAMPIRE LORD ON ABYSSAL TERROR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathlance	1"	3	3+	3+	-1	2
Vampiric Sword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Abyssal Terror's Claws and Tusks	2"	6	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Un Vampire Lord on Abyssal Terror (Seigneur Vampire sur Terreur des Abîmes) est une figurine individuelle. La plupart des Vampire Lords manient une Lance-de-mort (Deathlance), mais certains préfèrent s'armer d'une Épée Vampirique (Vampiric Sword). Certains Vampire Lords portent également un Bouclier Antique. La monture attaque ses proies avec ses Griffes et Défenses (Claws and Tusks).

VOL

Un Vampire Lord on Abyssal Terror peut voler.

APTITUDES

La Faim : 1 blessure subie par cette figurine est soignée à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a tué au moins une figurine.

Charge à la Lance-de-mort : Le Damage d'une Lance-de-mort passe à 3 si la figurine a chargé dans le même tour.

Bouclier Antique : Une figurine avec Bouclier Antique a une Save de 3+.

MAGIE

Un Vampire Lord on Abyssal Terror 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 Vigueur Infernale.

VIGUEUR INFERNALE

Le Vampire donne de la vigueur aux créatures qu'il commande ; celles-ci se meuvent alors avec une vitesse surnaturelle. Vigueur Infernale a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité **DEATH** à 18" ou moins. Cette unité double son Move à sa phase de mouvement suivante.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Terreur Surnaturelle : Si un Vampire Lord on Abyssal Terror utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, les unités ennemies doivent jeter un dé supplémentaire et défausser le plus bas si elles effectuent un test de déroute à 6" ou moins de cette figurine.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD ON ABYSSAL TERROR

COVEN THRONE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lahmian Vampire's Blood Kiss	1"	1	3+	4+	-	D3
Lahmian Vampire's Stiletto	1"	4	3+	3+	-1	1
Handmaidens' Needle-sharp Poniards	1"	*	3+	3+	-	1
Spectral Host's Ethereal Weapons	1"	*	5+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Handmaidens	Spectral Host
0-2	14"	8	12
3-4	12"	7	10
5-7	10"	6	8
8-9	8"	5	6
10+	4"	4	4

DESCRIPTION

Un Coven Throne (Trône de Sabbat) est une figurine individuelle. Une belle Lahmian Vampire (Vampire Lahmiane) est allongée sur le trône, et frappe les ennemis qui s'approchent avec son Stilet (Stiletto) avant de les damner avec un Baiser de Sang (Blood Kiss). Elle est accompagnée de deux Handmaidens (Courtisanes) au teint diaphane et armées de Poignards Acérés (Needle-sharp Poniards), et est protégée par un Spectral Host (Horde d'Esprits) tourbillonnant qui combat avec des Armes Éthérées (Ethereal Weapons).

VOL

Un Coven Throne peut voler.

APTITUDES

Frappe d'Effroi: Si un jet de touche pour les Armes Éthérées du Spectral Host donne 6 ou plus, la caresse frigorifiante des spectres gèle le cœur battant de la victime, et inflige 1 blessure mortelle au lieu de son Damage normal.

Bassin de Divination: En fixant le sang de vierges qui bouillonne au pied du trône, les vierges peuvent avoir des aperçus de l'avenir. Une fois par bataille, vous pouvez relancer n'importe quel dé.

Baiser de Sang: Chaque fois que cette figurine tue un **HERO** avec son Baiser de Sang, jetez un dé; sur 4 ou plus, la Lahmian Vampire transforme cette figurine en un de ses larbins; vous pouvez placer un Vampire Lord à 6" ou moins du Coven Throne. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas attaquer à cette phase de combat.

MAGIE

La Lahmian Vampire 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 Séduction.

SÉDUCTION

Braquant son regard dans celui de sa proie, le lanceur embrume son esprit et ravit son cœur. Séduction a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité à 12" ou moins et visible du lanceur, puis jetez trois dés. Si le total est supérieur à la Bravery de l'unité, elle ne peut pas cibler le lanceur avec des attaques ou des sorts jusqu'à votre prochaine phase des héros.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Ruses et Intrigues: La beauté légendaire et les talents divinatoires des vampires de Lahmia leur permettent d'évoluer dans la société des vivants, et d'implanter leurs sbires où ils pourront semer la confusion et tirer avantage des plans de l'ennemi. Si une Lahmian Vampire utilise cette aptitude, et si le jet de dés du début du round de bataille suivant donne une égalité, vous pouvez décider qui aura le premier tour de ce round de bataille.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, MALIGNANT, HERO, WIZARD, COVEN THRONE

VARGHEISTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Murderous Fangs and Talons	1"	3	3+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Une unité de Vargheists se compose de 3 figurines ou plus. Ils déchiquettent sauvagement leurs victimes avec leurs Serres et Crocs Meurtriers (Murderous Fangs and Talons).

VARGOYLE

Le leader de cette unité est appelé Vargoylé. Il effectue 4 attaques au lieu de 3.

VOL

Les Vargheists peuvent voler.

APTITUDES

Frénésie de Ripailles Sanguinaires : Jetez un dé chaque fois qu'une figurine de cette unité tue une figurine ennemie ; sur 6, elle peut immédiatement effectuer 1 attaque supplémentaire.

MAGIE

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

INVOKER LES VARGHEISTS

Invoyer les Vargheists a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Vargheists 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 donne 11 ou plus, placez une unité de jusqu'à 6 Vargheists à la place.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, VARGHEISTS

BLOOD KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blood Lance or Blade	1"	3	3+	3+	-1	1
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Blood Knights (Chevaliers de Sang) se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés de Lances ou de Lames de Sang (Blood Lances or Blades) et portent des Boucliers de Sang. Ils chevauchent des Nightmares (Cauchemars) qui attaquent avec leurs Sabots et leurs Dents (Hooves and Teeth).

KASTELLAN

Le leader de cette unité est appelé Kastellan. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour un Kastellan.

PORTE-ÉTENDARDS

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

La Faim : 1 blessure subie par chaque figurine de cette unité est soignée à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle l'unité a tué au moins une figurine.

Charge Sanglante : Le Damage des lances et Épées de Sang de cette unité est de D3 si elle a chargé dans le même tour.

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

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, SOULBLIGHT, BLOOD KNIGHTS

FELL BATS



MELEE WEAPONS

Elongated Fangs

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Fell Bats (Chauves-souris Géantes) se compose de 3 figurines ou plus. Les bêtes égorgent leurs proies avec leurs Crocs Allongés (Elongated Fangs) avant de boire son sang en lentes succions gargouillées et glaireuses.

VOL

Les Fell Bats peuvent voler.

APTITUDES

Odeur du Sang: Si une figurine ennemie est tuée à 6" ou moins d'une Fell Bat, toutes les figurines de l'unité de cette Fell Bat effectuent 6 attaques au lieu de 3 jusqu'à la fin de la bataille.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Invoquer les Chauves-souris Géantes, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOQUER LES CHAUVES-SOURIS GÉANTES

Invoquer les Chauves-souris Géantes a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Fell Bats 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, SOULBLIGHT, FELL BATS

BAT SWARMS



MELEE WEAPONS

Razor-sharp Teeth

Range

3"

Attacks

5

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Bat Swarms (Nuées de Chauves-souris) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Les chauves-souris fondent sur le champ de bataille dans un nuage stridulent d'ailes membraneuses et de Dents Aiguës (Razor-sharp Teeth), et rampent dans les jointures des armures de leurs victimes pour aspirer leur sang.

VOL

Les Bat Swarms peuvent voler.

APTITUDES

Nuage d'Horreurs: Les Bat Swarms sont de véritables horreurs, des nuages d'ombres noires palpitantes qui filent sur le champ de bataille en obligeant l'ennemi à se jeter à couvert. Les unités de l'armée adverse doivent soustraire 1 à leurs jets de touche si elles sont à 12" ou moins d'au moins une Bat Swarm à la phase de tir.

Suceurs de Sang: Si une Bat Swarm inflige au moins une blessure à la phase de combat, toutes les blessures qu'elle a subies sont soignées à la fin de la phase.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort Invoquer les Nuées de Chauves-souris, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOQUER LES NUÉES CHAUVES-SOURIS

Invoquer les Nuées de Chauves-souris a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Bat Swarms 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, SOULBLIGHT, BAT SWARMS

HEINRICH KEMMLER, THE LICHEMASTER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skull Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Chaos Tomb Blade	1"	2	4+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Heinrich Kemmler est une figurine individuelle. Il est armé de la **Lame Sépulcrale du Chaos** (Chaos Tomb Blade) et du **Bâton du Crâne** (Skull Staff), et porte la **Cape d'Ombre** et de **Brume**.

APTITUDES

Maître-liche: Chaque fois que Heinrich Kemmler subit une blessure ou blessure mortelle et s'il y a une autre unité **DEATH** de votre armée à 3" ou moins de lui, vous pouvez jeter un dé; sur 2 ou plus, il ignore la blessure, mais l'autre unité subit une blessure mortelle à sa place.

Lame Sépulcrale du Chaos: Jetez un dé chaque fois qu'une figurine est tuée par la **Lame Sépulcrale du Chaos**. Sur 2 ou plus, vous pouvez ajouter 1 figurine à une unité de **SKELETON WARRIORS** ou de **ZOMBIES** à 18" ou moins de Kemmler.

Bâton du Crâne: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de dissipation de Kemmler.

Cape d'Ombre et de Brume: Au début de la phase des héros, vous pouvez retirer Heinrich Kemmler du champ de bataille, puis le replacer à 2D6" ou moins de son emplacement précédent.

MAGIE

Heinrich Kemmler 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 **Revigorer**.

REVIGORER

Écartant les bras, Heinrich Kemmler libère une onde de magie noire qui aiguillonne ses séides. **Revigorer** a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, 1 blessure de chaque figurine **DEATH** de votre armée à 18" ou moins de Heinrich Kemmler est soignée.

KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGE, HERO, WIZARD, HEINRICH KEMMLER

NECROMANCER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Necromancer's Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un **Necromancer** (Nécromancien) est une figurine individuelle. Il est armé d'un **Bâton de Nécromancien** (Necromancer's Staff).

NIGHTMARE

Un **Necromancer** peut chevaucher un **Nightmare** (Cauchemar); s'il le fait, son **Move** est de 10" et il gagne l'arme **Sabots et Dents** (Nightmare's Hooves and Teeth).

APTITUDES

Larbins Morts-vivants: Chaque fois que cette figurine subit une blessure ou blessure mortelle et s'il y a une autre unité **DEATH** de votre armée à 3" ou moins, vous pouvez jeter un dé; sur 4 ou plus, le **Necromancer** ignore la blessure, mais l'autre unité subit une blessure mortelle à sa place.

MAGIE

Un **Necromancer** 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 **Danse Macabre de Vanhel**.

DANSE MACABRE DE VANHEL

Les **morts-vivants** sont emplis d'énergie magique, les faisant tressaouter en avant et attaquer inlassablement et à une vitesse surnaturelle. **Danse Macabre de Vanhel** a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité **SKELETON**, **MORDANT** un **ZOMBIE** à 18" ou moins; cette unité peut engager et attaquer deux fois à votre prochaine phase de combat.

KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGE, HERO, WIZARD

ZOMBIES



MELEE WEAPONS

Zombie Bite

Range

1"

Attacks

1

To Hit

6+

To Wound

6+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Zombies se compose de 10 figurines ou plus. Leur horde pourrissante avance en titubant, et ensevelit ses victimes sous le poids suffoquant des corps en décomposition avant de dévorer leur chair exposée avec des Morsures (Zombie Bites) de dents gâtées.

PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être 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-étendard.

TAPAGEURS

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

APTITUDES

Mis à terre et Démembré: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche et de blessure pour une unité de Zombies si elle inclut au moins 10 figurines, 2 si elle inclut au moins 20 figurines, ou 3 si elle inclut au moins 30 figurines.

Cadavres Frais: À la fin de la phase de combat phase, jetez un dé pour chaque figurine tuée par cette unité. Pour chaque jet de 6, une des victimes revient à la non-vie et se joint à la horde titubante; ajoutez 1 Zombie à cette unité.

Horde Titubante: Si deux unités de Zombies de votre armée ou plus sont à 1" l'une de l'autre à votre phase des héros, elles peuvent fusionner et devenir une seule unité jusqu'à la fin de la bataille.

Vigor Mortis: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour cette unité si elle est à 9" ou moins d'au moins une **CORPSE CART** de votre armée quand elle attaque.

MAGIE

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

RELEVER LES ZOMBIES

Relever les Zombies a une valeur de lancement de 4. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 10 Zombies 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 donne 8 ou plus, placez une unité de jusqu'à 20 Zombies à la place.

KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER

DIRE WOLVES



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rotting Fangs and Claws	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Dire Wolves (Loups Funestes) se compose de 5 figurines ou plus. Ils écharpent leurs proies terrifiées avec leurs Griffes et Crocs Pourrissants (Rotting Fangs and Claws).

DOOM WOLF

Le leader de cette unité est appelé Doom Wolf (Loup de Sang). Il effectue 3 attaques au lieu de 2.

APTITUDES

Charge Écumante: Ajoutez 1 aux jets de blessure pour cette unité si elle a chargé dans le même tour.

Vigor Necris: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde pour cette unité tant qu'elle est à 9" ou moins d'au moins une **CORPSE CART** de votre armée.

MAGIE

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

INVOQUER LES LOUPS FUNESTES

Invoquer les Loups Funestes a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 Dire Wolves 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 Dire Wolves à la place.

KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER, DIRE WOLVES

CORPSE CART



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Corpsemaster's Goad	2"	2	4+	4+	-	1
Zombie Horde	1"	2D6	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une Corpse Cart (Charrette Macabre) est une figurine individuelle. Elle est conduite par un Corpsemaster (Croque-mort) armé d'un Aiguillon (Goad), et tirée par une Zombie Horde (Horde de Zombies). L'arrière de la charrette accueille soit un Brasero Infernal, soit un Bourdon Maudit.

APTITUDES

Brasero Infernal: Votre adversaire doit soustraire 1 aux jets de lancement pour les **WIZARDS** de son armée à 18" ou moins d'au moins une Corpse Cart avec Brasero Infernal.

Bourdon Maudit: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de lancement des **WIZARDS DEATH** de votre armée à 18" ou moins d'au moins une Corpse Cart avec Bourdon Maudit.

KEYWORDS

DEATH, ZOMBIE, DEADWALKER, CORPSE CART

MORTIS ENGINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wail of the Damned	*	Voir ci-dessous				
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Corpsemaster's Mortis Staff	1"	1	4+	3+	-1	D3
Spectral Host's Ethereal Weapons	1"	*	5+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Wail of the Damned	Ethereal Weapons
0-2	14"	9"	12
3-4	12"	8"	10
5-7	10"	7"	8
8-9	8"	6"	6
10+	4"	5"	4

DESCRIPTION

Une Mortis Engine (Machine Mortis) est une figurine individuelle. La machine est dirigée par un Corpsemaster (Croque-mort) immortel, qui attaque les ennemis qui approchent avec un Bâton Mortis (Mortis Staff) noueux. Il est protégé par un Spectral Host (Horde d'Esprits) qui se bat avec des Armes Éthérées (Ethereal Weapons), tandis qu'une nuée de Tomb Banshees hurle la Plainte des Damnés (Wail of the Damned), promettant à ceux qui l'entendent un fin démentielle. La machine renferme un ancien Reliquaire émettant une sombre aura qui peut être libérée avec des effets dévastateurs. Certaines Machines Mortis emportent également un Grimoire Blasphématoire – une aubaine pour les praticiens de la magie de mort et un fléau pour tous les autres jeteurs de sorts.

VOL

Une Mortis Engine peut voler.

APTITUDES

Plainte des Damnés: La cacophonie émise par les Tomb Banshees qui planent en cercle autour d'une Mortis Engine suffit à geler le sang dans les veines des vivants. À la phase des héros, jetez deux dés pour chaque unité ennemie à portée (voir tableau de dégâts). Si le total est supérieur à la Bravery de l'unité, elle subit D3 blessures mortelles.

Frappe d'Effroi: Si un jet de touche pour les Armes Éthérées du Spectral Host donne 6 ou plus, la caresse frigorifiante des spectres gèle le cœur battant de la victime, et inflige 1 blessure mortelle au lieu de son Damage normal.

Reliquaire: Une fois par bataille, à la phase des héros, le Corpsemaster peut libérer les énergies emmagasinées dans le Reliquaire. Lorsqu'il le fait, jetez quatre dés; le total indique la portée en pouces de l'aptitude. Chaque unité à portée est frappée par une vague d'énergie nécromantique. Si c'est une unité **DEATH**, D3 blessures qu'elle a subies sont soignées; sinon, elle subit D3 blessures mortelles.

Grimoire Blasphématoire: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de lancement de tous les **WIZARDS DEATH** à 12" ou moins d'au moins une Mortis Engine avec Grimoire Blasphématoire. Votre adversaire et vous devez soustraire 1 aux jets de lancement de tous les autres **WIZARDS** à 12" ou moins d'au moins une Mortis Engine avec Grimoire Blasphématoire.

KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, MALIGNANT, DEATHMAGE, MORTIS ENGINE

KRELL, LORD OF UNDEATH



MELEE WEAPONS

Black Axe of Krell

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

DESCRIPTION

Krell est une figurine individuelle. Il est armé de la Hache Noire de Krell (Black Axe of Krell), et porte l'Armure des Tertres.

APTITUDES

Champion des Morts: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour Krell quand il cible un **HERO**.

Hache Noire de Krell: Jetez un dé à la fin de la phase de combat pour chaque figurine ennemie que Krell a blessée sans la tuer. Si le jet est supérieur au nombre de Wounds qu'il reste à la figurine, elle est tuée.

Armure des Tertres: Divisez par deux (en arrondissant au supérieur) le nombre de blessures ou de blessures mortelles infligé à Krell.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur des Ossements: Si Krell utilise cette aptitude, choisissez une unité de **SKELETONS** à 18" ou moins. Chaque figurine de cette unité effectue 1 attaque supplémentaire avec chacune de ses armes jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, KRELL

WIGHT KING



MELEE WEAPONS

Baleful Tomb Blade
Skeletal Steed's Hooves and Teeth

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

1

DESCRIPTION

Un Wight King (Roi Revenant) est une figurine individuelle armée d'une Lame Sépulcrale de l'Enfer (Baleful Tomb Blade). De nombreux Wight Kings portent un Bouclier Antique, mais certains portent à la place un Étendard Infernal.

SKELETAL STEED

Un Wight King peut chevaucher un Skeletal Steed (Coursier Squelette). S'il le fait, son Move passe à 12" et il gagne l'arme Sabots et Dents (Hooves and Teeth).

APTITUDES

Étendard Infernal: Un Étendard Infernal est saturé de magie de mort, qui peut faire subsister les morts-vivants. Un Wight King avec Étendard Infernal gagne le keyword **TOTEM**. Jetez un dé chaque fois qu'une figurine **DEATH** de votre armée est tuée à 9" ou moins d'un Étendard Infernal. Sur 6, la magie de l'étendard maintient le guerrier dans la non-vie et la blessure qui l'a tué est ignorée. À votre phase des héros, un Wight King peut planter son étendard; s'il le fait, vous ne pouvez pas le déplacer jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais entre-temps, la portée de l'Étendard Infernal passe à 18".

Frappe Décapitante: Si le jet de blessure pour une Lame Sépulcrale de l'Enfer donne 6 ou plus, le Damage de cette attaque est de D3 au lieu de 1.

Bouclier Antique: Une figurine avec Bouclier Antique a une Save de 3+.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, WIGHT KING

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 SQUELETTES

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

GRAVE GUARD



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wight Blade	1"	2	3+	4+	-1	1
Great Wight Blade	1"	2	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Grave Guard (Gardes des Cryptes) se compose de 5 figurines ou plus. Certaines unités sont équipées de Lames de Revenants (Wight Blades) et de Boucliers des Cryptes; d'autres manient des Grandes Lames de Revenant (Great Wight Blades) à la place.

PORTE-ÉTENDARDS

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

SENESCHAL

Le leader de cette unité est appelé Seneschal (Sénéchal). Il effectue 3 attaques au lieu de 2.

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, le Damage de cette attaque est doublé.

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 "-".

MAGIE

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

RELEVER LES GARDES DES CRYPTES

Relever les Gardes des Cryptes a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 Grave 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 Grave Guard à la place.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, GRAVE GUARD

BLACK KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barrow Lance	1"	1	4+	4+	-	1
Skeletal Steed's Hooves and Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Black Knights (Chevaliers Noirs) se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés de Lances des Tertres (Barrow Lances) rouillées et portent des Boucliers des Cryptes. Ils chevauchent des Skeletal Steeds (Coursiers Squelettes) qui attaquent avec leurs Sabots et Dents (Hooves and Teeth).

HELL KNIGHT

Le leader de cette unité est appelé Hell Knight (Chevalier Infernal). Il effectue 2 attaques au lieu de 1 avec sa Lance des Tertres.

PORTE-ÉTENDARDS

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

Coursiers Spectraux: Les Black Knights peuvent se déplacer au-dessus du paysage (mais pas des figurines ennemies) comme s'ils pouvaient voler.

Charge Cadavérique: Ajoutez 1 aux jets de blessure et au Damage des Lances des Tertres de cette unité si elle a chargé dans le même tour.

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 "-".

MAGIE

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

RELEVER LES CHEVALIERS NOIRS

Relever les Chevaliers Noirs a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 Black Knights 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 Black Knights à la place.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, BLACK KNIGHTS

STRIGOI GHOUL KING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gore-slick Talons and Fangs	1"	5	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Un Ghoul King (Roi Goule) est une figurine individuelle. C'est un adversaire terrifiant, doté d'une force et d'une agilité inhumaines, qui taille ses ennemis en pièces avec ses Serres et Crocs Sanguinolents (Gore-slick Talons and Fangs).

APTITUDES

Charognard: D3 blessures subies par un Ghoul King sont soignées à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a tué au moins une figurine.

MAGIE

Un Ghoul King 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 Faim Noire.

FAIM NOIRE

Le Ghoul King attise l'énergie nécromantique qui coule dans les veines pourries de ses séides, et ravive leur faim au point de la rendre insatiable. Faim Noire a une valeur de lancement de 5. Si vous

réussissez à le lancer, choisissez une unité **FLESH-EATER** à 18" ou moins. Cette unité peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec chacune de ses armes de mêlée jusqu'à votre prochaine phase des héros.

APTITUDE DE CDT

Seigneur des Charognards: Si un Ghoul King utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche et de blessure pour les unités **FLESH-EATER** de votre armée à 18" ou moins d lui quand elles attaquent à la phase de combat.

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, FLESH-EATER, HERO, WIZARD, STRIGOI GHOUL KING

CRYPT GHOULS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sharpened Teeth and Filthy Claws	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Crypt Ghouls (Goules des Cryptes) se compose de 10 figurines ou plus. Elles lacèrent frénétiquement leurs victimes avec leurs Dents Aiguës et Griffes Crasseuses (Sharpened Teeth and Filthy Claws).

CRYPT GHAST

Le leader de cette unité est appelé Crypt Ghastr. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure pour un Crypt Ghastr.

APTITUDES

Nécrophages Voraces: Les figurines de cette unité effectuent 3 attaques au lieu de 2 avec leurs Dents Aiguës et Griffes Crasseuses si l'unité inclut au moins 20 figurines.

Maîtres Profanateurs: Vous pouvez relancer les jets de touche of 1 pour cette unité si elle est à 15" ou moins d'un **GHOUL KING** de votre armée.

MAGIE

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

INVOKER LES GOULES

Invoquer les Goules a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, placez une unité de jusqu'à 10 Crypt Ghouls 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 Crypt Ghouls à la place.

KEYWORDS

DEATH, MORDANT, FLESH-EATER, CRYPT GHOULS

CRYPT HORRORS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Clubs and Septic Talons	1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIPTION

Une unité de Crypt Horrors (Horreurs des Cryptes) se compose de 3 figurines ou plus. Elles combattent avec des Massues et Serres Infectées (Clubs and Septic Talons).

CRYPT HAUNTER

Le leader de cette unité est appelé Crypt Haunter (Hidieur des Cryptes). Il effectue 4 attaques au lieu de 3.

APTITUDES

Charognards Voraces: Chaque fois qu'un jet de blessure pour une figurine de cette unité donne 6 ou plus, cette attaque a un Damage de 3 au lieu de 2.

Métabolisme Monstrueux: 1 blessure subie par chaque figurine de cette unité est soignée à chacune de vos phases des héros.

Créations des Rois Goules: Vous pouvez relancer les jets de touche pour cette unité si elle est à 15" ou moins d'un **STRIGOI GHOUL KING** de votre armée.

MAGIE

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

INVOKER LES HORREURS DES CRYPTES

Invoquer les Horreurs des Cryptes a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Crypt Horrors 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 donne 11 ou plus, placez une unité de jusqu'à 6 Crypt Horrors à la place.

KEYWORDS

DEATH, MORDANT, FLESH-EATER, CRYPT HORRORS

VARGHULF



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Immense Claws	2"	4	3+	3+	-1	2
Dagger-like Fangs	1"	1	3+	2+	-2	D3

DESCRIPTION

Une unité de Varghulfs peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils taillent leurs proies en pièces avec leurs Griffes Immenses (Immense Claws) et leurs Crocs Acérés (Dagger-like Fangs).

VOL

Les Varghulfs peuvent voler.

APTITUDES

Furie Bestiale: S'il y a au moins 10 figurines ennemies à 3" ou moins après qu'un Varghulf a engagé, il effectue 6 attaques au lieu de 4 avec ses Griffes Immenses.

Festin de Magie de Mort: Une blessure subie par un Varghulf est soignée chaque fois qu'un **WIZARD DEATH** réussit à lancer un sort à 18" ou moins.

Faim de Monstre: D3 blessures subies par un Varghulf sont soignées à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a tué au moins une figurine.

MAGIE

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

INVOQUER LE VARGHULF

Invoquer le Varghulf a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Varghulf 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, VAMPIRE, FLESH-EATER, VARGHULF

CAIRN WRAITH



MELEE WEAPONS

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

DESCRIPTION

Un Cairn Wraith (Spectre des Cairns) est une figurine individuelle. Il attaque avec une Faux de Sapeur (Reaper Scythe) à deux mains qui moissonne les âmes de l'ennemi à chaque passage.

VOL

Un Cairn Wraith peut voler.

APTITUDES

Fauchés Comme du Blé Mûr: Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour une Faux de Sapeur si l'unité cible inclut au moins cinq figurines.

Éthéré: Ignorez le Rend de l'arme quand vous effectuez un jet de sauvegarde pour un Cairn Wraith.

MAGIE

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

INVOQUER LE SPECTRE

Invoquer le Spectre a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Cairn Wraith à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, CAIRN WRAITH

TOMB BANSHEE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ghostly Howl	10"	1	Voir ci-dessous			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chill Dagger	1"	1	4+	3+	-2	D3

DESCRIPTION

Une Tomb Banshee est une figurine individuelle. Elle est armée d'une Dague de Givre (Chill Dagger) qui gèle le cœur de ceux qui reçoivent ne serait-ce qu'une égratignure. Elle peut également pousser un Cri Funèbre (Ghostly Howl) capable de pétrifier ses ennemis.

VOL

Une Tomb Banshee peut voler.

APTITUDES

Éthérée: Ignorez le Rend de l'arme quand vous effectuez un jet de sauvegarde pour une Tomb Banshee.

Cri Funèbre: La plainte d'outre-monde émise par une Banshee suffit à glacer le sang dans les veines des vivants. Quand vous effectuez une attaque de Cri Funèbre, choisissez une cible et jetez deux dés; si le total est supérieur à la Bravery de l'unité, elle subit autant de blessures mortelles que la différence.

MAGIE

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

INVOQUER LA BANSHEE

Invoquer la Banshee a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une Tomb Banshee à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, TOMB BANSHEE

SPIRIT HOSTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spectral Claws and Daggers	1"	6	5+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Spirit Hosts (Nuées d'Esprits) se compose de 3 figurines ou plus. Les esprits lacèrent les âmes mortels avec leurs Griffes et Dagues Spectrales (Spectral Claws and Daggers).

VOL

Les Spirit Hosts peuvent voler.

APTITUDES

Éthérés: Ignorez le Rend de l'arme quand vous effectuez un jet de sauvegarde pour un Spirit Host.

Frappe d'Effroi: Si un jet de touche pour une attaque d'un Spirit Host donne 6 ou plus, la caresse frigorifiante des esprits gèle le cœur battant de la victime, et inflige 1 blessure mortelle au lieu de son Damage normal.

MAGIE

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

MANIFESTER LES ESPRITS

Manifester les Esprits a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Spirit Hosts 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 donne 10 ou plus, placez une unité de jusqu'à 6 Spirit Hosts à la place.

KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, SPIRIT HOSTS

HEXWRAITHS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spectral Scythe	1"	2	4+	3+	-1	1
Skeletal Steed's Hooves and Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Hexwraiths (Émissaires d'Outre-tombe) se compose de 5 figurines ou plus, armées de Faux Spectrales (Spectral Scythes) et chevauchant des Skeletal Steeds (Coursiers Squelettes) qui attaquent avec leurs Sabots et Dents (Hooves and Teeth).

VOL

Les Hexwraiths peuvent voler.

HELLWRAITH

Le leader de cette unité est appelé Hellwraith (Émissaire Infernal). Il effectue 3 attaques au lieu de 2 avec sa Faux Spectrale.

APTITUDES

Éthérés : Ignorez le Rend de l'arme quand vous effectuez un jet de sauvegarde pour cette unité.

Chasseurs Spectraux : Après qu'une unité de Hexwraiths s'est déplacée à la phase de mouvement, vous pouvez choisir une unité ennemie au-dessus de laquelle elle s'est déplacée. Jetez un dé pour chaque Hexwraith qui l'a survolée ; pour chaque jet de 6, l'unité subit une blessure mortelle.

MAGIE

Les **WIZARDS DEATH** connaissent le sort **Invoquer les Émissaires d'Outre-tombe**, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOQUER LES ÉMISSAIRES D'OUTRE-TOMBE

Invoquer les Émissaires d'Outre-tombe a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 Hexwraiths 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 donne 11 ou plus, placez une unité de jusqu'à 10 Hexwraiths à la place.

KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HEXWRAITHS

BLACK COACH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cairn Wraith's Reaper Scythe	1"	3	4+	3+	-1	2
Nightmares' Hooves and Teeth	1"	4	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Black Coach (Carrosse Noir) est une figurine individuelle. Il est conduit par un Cairn Wraith (Spectre des Cairns) armé d'une Faux de Sapeur (Reaper Scythe), et tiré par des Nightmares (Cauchemars) qui attaquent avec leurs Sabots et Dents (Hooves and Teeth).

APTITUDES

Fauchés Comme du Blé Mûr : Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour une Faux de Sapeur si l'unité cible inclut au moins cinq figurines.

Vision de Mort : À votre phase des héros, jetez un dé pour chaque **WIZARD DEATH** de votre armée à 12" de cette figurine. Pour chaque jet de 6, le Black Coach gagne un niveau de pouvoir jusqu'à la fin de la bataille. Les niveaux se cumulent, et confèrent les aptitudes suivantes :

Niveau Un : Faux Étincelantes. Après que le Black Coach a effectué un mouvement de charge, choisissez une unité ennemie à 1" ou moins. Elle subit D3 blessures mortelles.

Niveau Deux : Vigueur Impie. Le Black Coach a un Move de 14" au lieu de 10".

Niveau Trois : Feu Éthérique. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour le Black Coach.

Niveau Quatre : Vent Hurlant. Le Black Coach peut voler.

Niveau Cinq : Nimbe de Ténèbres. Le Black Coach peut tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse à la manière d'un sorcier.

KEYWORDS

DEATH, MALIGNANT, NIGHTHAUNT, HERO, BLACK COACH

TERRORGHEIST



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Death Shriek	10"	1	Voir ci-dessous			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Terrorgheist's Skeletal Claws	2"	*	4+	3+	-1	D3
Terrorgheist's Fanged Maw	3"	3	4+	3+	-2	D6
Ghoul King's Gory Talons	1"	5	3+	3+	-1	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Cri Mortel	Skeletal Claws
0-3	14"	Trois dés	4
4-6	12"	Trois dés	4
7-9	10"	Deux dés	3
10-12	8"	Deux dés	3
13+	6"	Un dé	2

DESCRIPTION

Un Terrorgheist est une figurine individuelle. Il écrase ses adversaires dans la boue avec ses Griffes de Squelette (Skeletal Claws) et les déchire en deux avec son Râtelier de Crocs (Fanged Maw). Il émet en outre un Cri Mortel (Death Shriek), si puissant qu'il peut rompre les organes de ceux qui l'entendent.

STRIGOI GHOUL KING

Certains Terrorgheists servent de monture à un Strigoï Ghoul King (Roi Goule). Ils gagnent l'arme Serres Sanguinolentes de Roi Goule (Ghoul King's Gory Talons) et l'aptitude de commandement Festin de Charogne.

VOL

Un Terrorgheist peut voler.

APTITUDES

Cri Mortel: Le cri strident terrifiant d'un Terrorgheist peut arrêter net le cœur d'un homme. Lorsque vous effectuez une attaque de Cri Mortel, choisissez une cible et jetez autant de dés qu'indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus; si le total est supérieur à la Bravery de la cible, elle subit autant de blessures mortelles que la différence.

Pansé par la Nécromancie: 1 blessure, ou D3 blessure(s) s'il a tué au moins une figurine ennemie au tour précédent, subie par un Terrorgheist est soignée à chacune de vos phases des héros.

Infesté: Quand un Terrorgheist est finalement détruit, il explose en une multitude de chauves-souris qui se repaissent des corps à proximité. Quand cette figurine est tuée, infligez D3 blessures mortelles à chaque unité (amie ou ennemie) à 3" ou moins de la figurine avant de la retirer.

MAGIE

Un Strigoï Ghoul King sur Terrorgheist 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 Appel de la Tombe.

APPEL DE LA TOMBE

Le Ghoul King appelle ses semblables aux appétits cannibales qui rôdent dans les coins sombres du champ de bataille. Appel de la Tombe a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez ajouter D6 figurines à chaque unité de **CRYPT GHOULS** à 9" ou moins (effectuez un jet pour chaque unité).

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

INVOQUER LE TERRORGHEIST

Invoquer le Terrorgheist a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Terrorgheist à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Festin de Charogne: Si un Terrorgheist chevauché par un Strigoï Ghoul King utilise cette aptitude, choisissez une unité **FLESH-EATER** à 18" ou moins. Cette unité peut courir et charger à ce tour.

TERRORGHEIST

KEYWORDS

DEATH, MONSTER, TERRORGHEIST

STRIGOI GHOUL KING SUR TERRORGHEIST

KEYWORDS

DEATH, TERRORGHEIST, VAMPIRE, FLESH-EATER, MONSTER, HERO, WIZARD, STRIGOI GHOUL KING

ZOMBIE DRAGON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pestilential Breath	9"	1	4+	*	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deathlance	1"	3	3+	3+	-1	2
Vampiric Sword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Zombie Dragon's Maw	3"	2	4+	3+	-2	D6
Zombie Dragon's Sword-like Claws	2"	*	4+	3+	-1	2

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Pestilential Breath	Sword-like Claws
0-3	14"	2+	6
4-6	12"	3+	5
7-9	10"	4+	4
10-12	8"	5+	3
13+	6"	6+	2

DESCRIPTION

Un Zombie Dragon (Dragon Zombie) est une figurine individuelle. Il déchire ses proies avec des Griffes Démesurées (Sword-like Claws) et sa Gueule (Maw) garnie de crocs, et son Haleine Pestilentielle (Pestilential Breath) peut faire fondre la peau sur les os.

VAMPIRE LORD

Certains Zombie Dragons servent de monture à un Vampire Lord – ils gagnent l'aptitude La Faim et l'aptitude de commandement Chevalier d'Effroi. Certains Vampire Lords manient une Lance-de-mort (Deathlance) pour un impact maximal en charge, d'autres taillent l'ennemi avec une Épée Vampirique (Vampiric Sword). Beaucoup portent un Bouclier Antique, et quelques-uns emportent aussi un Calice de Sang.

VOL

Un Zombie Dragon peut voler.

APTITUDES

Haleine Pestilentielle: Jetez un dé quand vous effectuez une attaque d'Haleine Pestilentielle. Si le jet est inférieur ou égal au nombre de figurines de l'unité cible, l'attaque touche sans qu'il soit besoin d'effectuer un jet de touche.

La Faim: 1 blessure subie par un Zombie Dragon chevauché par un Vampire Lord est soignée à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a tué au moins une figurine.

Charge à la Lance-de-mort: Le Damage d'une Lance-de-mort passe à 3 si la figurine a chargé dans le même tour.

Bouclier Antique: Une figurine avec Bouclier Antique a une Save de 3+.

Calice de Sang: Une fois par bataille, à votre phase des héros, un Vampire Lord avec Calice de Sang peut boire son contenu et revigorer sa chair non-morte. Quand il le fait, D6 blessures subies par cette figurine sont soignées.

MAGIE

Un Vampire Lord sur Zombie Dragon 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 Bouilli de Sang.

BOUILLI DE SANG

Le Vampire Lord prononce une malédiction qui fait bouillir le sang de ses ennemis dans leurs veines. Bouilli de Sang a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité

ennemie à 18" ou moins. Cette unité subit une blessure mortelle. Si une figurine est blessée sans être tuée par ce sort, jetez à nouveau un dé: sur 4 ou plus, cette figurine subit une autre blessure mortelle. Si elle n'a toujours pas été tuée, jetez un autre dé; elle subit une autre blessure mortelle sur 4 ou plus. Continuez de la sorte jusqu'à ce que la figurine soit tuée ou que le dé ne donne pas 4 ou plus.

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

INVOQUER LE DRAGON ZOMBIE

Invoquer le Dragon Zombie a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Zombie Dragon à 18" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Chevalier d'Effroi: Si un Vampire Lord sur Zombie Dragon utilise cette aptitude, choisissez une unité **DEATH** à 15" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour cette unité.

ZOMBIE DRAGON

KEYWORDS

DEATH, MONSTER, ZOMBIE DRAGON

VAMPIRE LORD SUR ZOMBIE DRAGON

KEYWORDS

DEATH, VAMPIRE, ZOMBIE DRAGON, SOULBLIGHT, MONSTER, HERO, WIZARD, VAMPIRE LORD

DEATHRATTLE

DEATHRATTLE HORDE

ORGANISATION

Une Deathrattle Horde se compose des unités suivantes :

- 1 Wight King
- 1 unité de Black Knights
- 1 unité de Grave Guard
- 3 unités de Skeleton Warriors

APTITUDES

Rangs Impénétrables : Les Deathrattle Hordes ferment les rangs avec une force de volonté singulière, rendant les percées difficiles pour les ennemis qui voudraient enfoncer leurs flancs plus vulnérables. Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour une unité d'une Deathrattle Horde tant qu'elle est à 6" ou moins d'au moins une autre unité de ce warscroll battalion.

Marche des Morts : Les Deathrattle Hordes avancent d'un pas implacable. Quand une unité d'une Deathrattle Horde court, vous pouvez décider de déplacer chaque figurine de 4" supplémentaire au lieu de jeter un dé.

FLESH-EATER

CHARNEL PIT CARRION

ORGANISATION

Un warscroll battalion de Charnel Pit Carrion se compose des unités suivantes :

- 1 Strigoi Ghoul King ou Strigoi Ghoul King sur Terrorgheist
- 1 unité de Crypt Horrors
- 3 unités de Crypt Ghouls

APTITUDES

Repaire de Charognards : Ces créatures lutteront farouchement pour défendre leur antre et les cadavres dont elles se repaissent. Après le placement, vous pouvez choisir un élément de paysage pour en faire un charnier. Les figurines d'un warscroll battalion de Charnel Pit Carrion peuvent effectuer 1 attaque supplémentaire avec chacune de leurs armes de mêlée tant que leur unité est à 15" ou moins de cet élément de paysage.

Vigueur Surnaturelle : Consommer la chair des morts prolonge la vie de ces êtres ignobles, les rendant presque impossibles à tuer. Si une unité d'un warscroll battalion de Charnel Pit Carrion élimine une unité ennemie à la phase de combat, vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de sauvegarde pour cette unité jusqu'à la fin de la bataille (une unité ne peut bénéficier de cette aptitude qu'une fois par bataille).

WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les unités qui suivent ne disposent pas de warscrolls spécifiques.

Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

Unité	Warscroll
Count Mannfred on Abyssal Terror	
(Le Comte Mannfred sur Terreur des Abîmes)	Vampire Lord on Abyssal Terror
Vampire Lord on Coven Throne	
(Seigneur Vampire sur Trône de Sabbat)	Coven Throne
Master Necromancer (Maître Nécromant)	Necromancer
Master Necromancer on Abyssal Terror	
(Maître Nécromant sur Terreur des Abîmes)	Arkhan the Black
Mannfred l'Acolyte	Count Mannfred
Necromancer on Corpse Cart	
(Nécromancien sur Charrette Macabre)	Corpse Cart
Vampire	Vampire Lord