



APÔTRES DE LA MORT

Les légions de la Mort sont innombrables, si bien que d'immenses régions des Royaumes Mortels souffrent de leur étreinte. Qu'il s'agisse de cavaliers vampires assoiffés de sang, de cadavres ambulants ou d'esprits inapaisés, tous n'existent que pour servir Nagash, à qui même le Royaume des Bêtes devra se soumettre.

Seuls les imbéciles pensèrent que la Mort avait été vaincue lorsque les dieux aelfiques Teclis et Alarielle calmèrent les effets du nécro-séisme et tarirent le siphon de magie de mort qui se gorgeait en Shyish. Même si la quête visant à asservir tous les êtres vivants du Grand Nécromancien a subi un revers, les armées de Nagash restent pléthoriques et désireuses d'éliminer toute forme de vie. Des nuées de cadavres se relèvent chaque jour sur ordre du maître de Shyish, et se mettent en quête de proies.

Après s'être replié à Nagashizzar pour panser ses blessures suite à sa défaite contre Teclis, Nagash cherche désormais d'autres moyens d'accroître son pouvoir. Il commande à ses séides d'agir dans tous les Royaumes Mortels, les chargeant de trouver des sources de pouvoir à corrompre ou à détruire afin d'affaiblir ses ennemis. Des nécromanciens, des vampires et les seigneurs de l'Empire Ossiarque souhaitent tous s'attirer la faveur de leur maître éternel, c'est pourquoi ils s'empressent d'accomplir sa volonté.

Le Bois Noueux intéresse particulièrement les espions de Nagash à cause des rumeurs de trésors qui seraient cachés dans les ruines de Talaxis, et qui sont parvenues jusqu'à Nagashizzar. Même si les créatures de la forêt affamée ne rechignent pas à dévorer des cadavres putréfiés, les explorateurs morts-vivants sont en revanche avantagés par rapport aux vivants pour survivre dans cet environnement. De plus, la Mort est inévitable, par conséquent Talaxis tombera tôt ou tard entre les mains de Nagash...

Les Hantenuits sont des âmes condamnées à un tourment éternel par le Grand Nécromancien. Ils infestent tous les endroits où le désespoir et la souffrance imprègnent la terre, c'est-à-dire à peu près partout, y compris le Bois Noueux. Ces esprits errent dans la forêt et attaquent tous ceux qu'ils croisent. Certes, éliminer tous les êtres vivants de Ghur est une tâche impossible, tant la nature y est féroce, mais Nagash ne manque pas d'âmes en perdition auxquelles confier une telle mission.

MARQUES RUNIQUES DE LA FACTION DE LA MORT



Les Mordants des Cours de Mangechairs sont des serviteurs moins fiables, mais tout aussi redoutables. Il s'agit de goules affamées et démentes, qui pensent être de nobles chevaliers, alors qu'elles ne sont en réalité que des monstres dévoyés qui dévorent leurs proies comme des bêtes sauvages. Des meutes de mordants parcourent le Bois Noueux dans le but de retrouver les "saintes reliques" cachées dans la Ruine Dévorante. En effet, dans leur démence, les goules sont persuadées que ces trésors cosmiques leur reviennent de plein droit, car ils leur auraient été volés il y a des siècles par des dragons stellaires maléfiques...

Les Collecteurs Ossiarques furent créés pour être le fer de lance des conquêtes de Nagash. Ils sont fabriqués à partir de matière osseuse refaçonnée grâce à la magie, et bénéficient à la fois de la robustesse des morts-vivants, tout en faisant preuve du génie tactique des mortels. Cette combinaison terrifiante est renforcée par un talent stratégique inné, et des machines de guerre redoutables. Les Collecteurs Ossiarques sont particulièrement adaptés aux combats en terrain découvert, car c'est pour cela qu'ils ont été spécifiquement créés. Néanmoins, comme ils n'ont pas besoin de se nourrir, et sont immunisés aux maladies et aux faiblesses psychologiques des mortels, ils sont également tout à fait adaptés à la conquête

d'un lieu aussi hostile que le Bois Noueux au nom du Grand Nécromancien. Ils se sont donc attelés à cette tâche avec leur efficacité habituelle, en s'enfonçant méthodiquement dans la forêt, tout en érigeant des fortifications temporaires et en remplaçant leurs pertes avec les ossements des guerriers des autres factions qui jonchent le sous-bois.

Les Seigneurs Ruinemânes sont sans doute les serviteurs de Nagash qui font preuve du plus d'autonomie, car dans leur esprit maléfique réside encore une étincelle de leur humanité perdue. Aussi puissant que soit le Grand Nécromancien, il n'est pas omnipotent. Par conséquent, les vampires sont libres de comploter à son insu pour poursuivre leurs propres ambitions, notamment échapper à l'influence de Nagashizzar, ou se débarrasser de leurs rivaux. Malgré tout, certains cherchent activement à s'attirer la faveur de Nagash, dans le but d'assurer l'avenir de leur dynastie, et peut-être même de gagner leur place au sein de la cour du Dieu de la Mort. C'est pour cette raison qu'un certain nombre d'aventuriers ruinemânes ont pénétré dans le Bois Noueux à la tête d'un groupe de serviteurs cadavériques. Ils ont pour but de piller les salles au trésor des Séraphons, dans l'espoir de découvrir une relique qui leur vaudra la bienveillance du Grand Nécromancien.



Resplendissant dans sa livrée macabre, un Chevalier de Sang s'est lancé dans une quête au plus profond du Bois Noueux pour gagner la faveur de Nagash.





MONSTRES DE LA MORT

Le pouvoir de la magie nécromantique peut ressusciter non seulement de simples cadavres humains, mais aussi les dépouilles des monstres les plus puissants. Même dans la mort, ces créatures conservent leur force et gagnent une résistance surnaturelle mais aussi une faim de chair fraîche qui ne peut être satisfaite.

CHIROPTEREUR

Le cri perçant d'une Chiropterreur peut faire vaciller l'esprit de ceux qui l'entendent. Sa chair rance suinte de magie noire, et lorsqu'elle est abattue, des nuées de chauves-souris jaillissent de sa carcasse et assaillent frénétiquement ceux qui l'ont vaincue.



TABLEAU DE DÉGÂTS		
DÉGÂTS ALLOUÉS	MOUVEMENT	DÉGÂTS
0-10	12	4/8
11-20	10	3/6
21-30	8	3/6
31-40	6	2/4
41-49	4	1/2

DRAGON ZOMBIE

Le Dragon Zombie vole avec ses ailes déchirées en crachant un jet de gaz corrosif.



TABLEAU DE DÉGÂTS		
DÉGÂTS ALLOUÉS	MOUVEMENT	DÉGÂTS
0-10	12	4/8
11-20	10	3/6
21-30	8	3/6
31-40	6	2/4
41-49	4	1/2

APTITUDES DE CHIROPTEREUR



[Double] Attaque en Piqué: Ajoutez 3 à la caractéristique Mouvement de ce combattant pour sa prochaine action de mouvement à cette activation.



[Triple] Cri Funèbre: Jetez un dé pour chaque combattant ennemi visible à 8" de ce combattant. Sur un jet de 5, allouez 1 dégât au combattant concerné. Sur un jet de 6, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.



[Quadruple] Infestée de Chauves-souris: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il a au moins 10 dégâts alloués. Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à tous les combattants ennemis visibles à 3" de ce combattant.

APTITUDES DE DRAGON ZOMBIE



[Double] Attaque en Piqué: Ajoutez 3 à la caractéristique de Mouvement de ce combattant pour sa prochaine action de mouvement à cette activation.



[Triple] Griffes Démesurées: Ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques de la prochaine action d'attaque de mêlée de ce combattant à cette activation.



[Quadruple] Haleine Pestilentielle: Choisissez un combattant ennemi visible à 8" de ce combattant, et jetez un dé pour le combattant choisi et chaque autre combattant visible et à 3" de celui-ci. Sur un jet de 2-5, allouez autant de dégâts au combattant concerné que la valeur de cette aptitude. Sur un jet de 6, allouez autant de dégâts au combattant concerné que le double de la valeur de cette aptitude.



SERFS DE LA MORT

Il n'y a pas que les cadavres des guerriers qui peuvent être relevés par la nécromancie. Des nuées de chauves-souris assoiffées de sang et des cadavres de loups peuvent aussi obéir aux champions de la Mort.

APTITUDES DES SERFS DE LA MORT	
	[Réaction] Liens Nécromantiques : Un combattant peut faire cette réaction après qu'un combattant ennemi a fini une action de mouvement à 3" d'un combattant ami avec la marque runique de Héros (✿). Le combattant effectue une action de mouvement bonus. Après celle-ci, il doit être à 1" du combattant ennemi qui a fait l'action de mouvement, puis il effectue une action d'attaque bonus.
	[Double] Charge Écumante : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il y a un combattant ennemi visible à 6" de lui. Le combattant effectue une action de mouvement bonus et doit la finir en étant plus près du combattant ennemi visible le plus proche qu'au début de l'action de mouvement.
	[Triple] Odeur du Sang : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il y a un combattant ennemi visible à 1" de lui et qui a au moins 5 dégâts alloués. Le combattant effectue une action d'attaque bonus.



Invoquées par leur maître vampire, des Chauves-souris Géantes tombent en meute sur une bande du Crédio de Putrefange.





COURS DE MANGECHAIRS

Piégés dans une illusion tragique, les mordants des Cours de Mangechairs se voient comme de nobles rois et chevaliers, descendants d'une fière lignée. Mais en vérité, ce sont de vils cannibales troglodytes qui fondent sur l'ennemi avec une frénésie rabique, frappant avec leurs serres crasseuses et avalant des morceaux de viande crue.

APTITUDES DE COMBATTANT MANGECHAIR		APTITUDES DE HÉROS MANGECHAIR	
	[Réaction] Pourparlers Déroulants: Un combattant peut faire cette réaction après avoir été ciblé par une action d'attaque de mêlée mais avant de faire les jets de touche. Soustrayez 1 (jusqu'à un minimum de 1) à la caractéristique d'Attaques de cette action d'attaque.		[Double] Vents de Shyish: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il n'est pas à 3" des combattants ennemis. Choisissez un combattant ami visible qui a une caractéristique de Blessures de 12 ou moins et est à 3" de lui. Retirez les deux combattants du champ de bataille et replacez-les aussitôt à plus de 5" des combattants ennemis et entièrement à 3" l'un de l'autre.
	[Réaction] Garde Royal: Un combattant peut faire cette réaction quand un combattant ami ayant la marque runique de Héros (✿) qui est à 3" de lui est ciblé par une action d'attaque, après avoir fait le total des dégâts mais avant de les allouer, s'ils sont suffisants pour mettre le Héros hors de combat. Allouez ces dégâts, un par un, au combattant qui fait cette réaction au lieu du Héros. S'il est mis hors de combat, allouez les dégâts restants au Héros.		[Double] Noble Bête Ailée: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ne comptez pas la distance verticale en mesurant la portée de ses actions d'attaque.
	[Double] Hordes Crapahutantes: Choisissez un combattant ami visible à 6" de ce combattant et ayant les marques runiques des Cours de Mangechairs (✿✿) et de Sbire (✿♦) qui n'a pas encore été activé à ce round. Vous pouvez activer le combattant choisi juste après la fin de l'activation du combattant qui fait cette réaction.		[Double] Glossolalie: Choisissez un combattant ennemi à 3" de ce combattant et jetez un dé. Sur 3+, le combattant choisi fait 1 action de moins à sa prochaine activation (jusqu'à un minimum de 1).
	[Double] Serres Avides: Jusqu'à la fin du round, chaque fois qu'un combattant ennemi à 6" de ce combattant fait une action de désengagement mais avant qu'il se déplace, allouez-lui D6 dégâts.		[Triple] Instance du Roi: Choisissez un combattant ennemi visible à 3" de ce combattant. Le joueur qui contrôle le combattant choisi doit accepter ou refuser un os infecté. S'il l'accepte, jusqu'à la fin de la bataille, jetez un dé après l'activation du combattant choisi. Sur 5+, il est mis hors de combat. S'il le refuse, jusqu'à la fin de la bataille, le combattant choisi ne peut plus utiliser des aptitudes.
	[Triple] Cri de Mort: Jusqu'à la fin du round, les combattants ennemis à 6" de ce combattant ne peuvent pas faire des réactions.		[Triple] Festin de la Victoire: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement si un combattant ennemi a été mis hors de combat par une de ses actions d'attaque à cette activation. Retirez autant de dégâts alloués à chaque combattant ami à 6" de lui que la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondi au supérieur). Si l'utilisateur de cette aptitude a la marque runique Frénétique (✿), ajoutez 4 à la valeur de cette aptitude, jusqu'à un maximum de 7.
	[Triple] Bond du Prédateur: Ce combattant peut faire une action de désengagement bonus. Puis il peut faire une action de mouvement bonus.		[Quadruple] Décret de Chevalerie: Jusqu'à la fin du round, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque de mêlée des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 9" de ce combattant. S'il a la marque runique de Berserker (✿), augmentez la portée de cette aptitude d'autant de pouces que la valeur de cette aptitude.
	[Quadruple] La Chasse Royale: Jusqu'à la fin de son activation, ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Dégâts des armes de mêlée de ce combattant pour chaque combattant ami visible qui est à 3" de lui.		

GALANTS QUESTEURS DES COURS DE MANGECHAIRS

The image shows the Grand Régent Abhorrant card and its associated effects. The card itself has a dark orange background with a faint map of the galaxy. It features five icons: a skull (1), a hand (4), a lightning bolt (4), a hand (3/5), and a hand (3/5). To the right of the card is a large circular effect showing a skeletal hand holding a staff, with a skull icon at the bottom. Below this is a smaller circular effect showing a skeletal hand holding a staff, with a skull icon at the bottom. At the bottom right is another circular effect showing a skeletal hand holding a staff, with a skull icon at the bottom. The numbers 205 are displayed in the top right corner of the card's effect area.

The Courtisan Nécrophage des Cryptes card is shown with its various abilities and associated icons.

Abilities:

- Attack:** 1
- Defense:** 4
- Health:** 4
- Special:** 2/4

Effects:

- A small circle with a skull icon and a lightning bolt.
- A large circular effect featuring a screaming zombie-like creature.
- A small circle with a bomb icon and the number 16.
- A large circular effect featuring a screaming zombie-like creature.

The image shows the 'CARDINAL ABHORRANT' card from the Warhammer 40K LCG. The card features five icons: a skull (1), a flame (3), a lightning bolt (3), a hand (2/3), and a sword (1). To the right, a large illustration depicts the card's abilities: a skull in a circle, a lightning bolt icon, a hand icon, a sword icon, and a portrait of Cardinal Abhorrant. A circular icon with the number '130' is also present.

A detailed card for the Hanteur des Cryptes unit. The card features the unit's name at the top left, followed by its stats: 1 Strength, 4 Health, 4 Attacks, and 2/5 Defense. To the right of the stats is a small icon of a skull with wings. Below the stats is a large circular portrait of the unit, which is a zombie-like creature with a skeletal face and tattered clothing. In the top right corner, there is a circular icon containing the number 225. At the bottom right, there is another smaller circular icon with the number 32.

ROI-GOULE ABHORRANT

1	4	4	2/4	

A large, muscular ghoul with pale skin and dark hair, wearing a torn leather vest over a tattered shirt, stands with arms crossed.

165

5 | 4 | 20

The image shows three versions of the Courtisan Hanteur des Cryptes card. The first is a standard card with a grey border, featuring a black silhouette of a hunched figure with a hooded head, a small white circle with a lightning bolt, the number '1' below it, a white circle with a lightning bolt, the number '4' below it, a white circle with a hand, the number '5' below it, and a white circle with two crossed bones, the number '2/5' below it. The second version is a variant with a black border, showing a skull with wings inside a circle, a white circle with a lightning bolt, the number '6' below it, a white circle with a lightning bolt, the number '4' below it, a white circle with a hand, and a white circle with two crossed bones, the number '36' below it. The third version is a variant with a gold border, showing a skull with wings inside a circle, a white circle with a lightning bolt, the number '6' below it, a white circle with a lightning bolt, the number '4' below it, a white circle with a hand, and a white circle with two crossed bones, the number '36' below it.

SANGTINELLE ABHORRANTE

1	4	4	2/4	

225

The screenshot shows the card "INFERNAL DES CRYPTES" from the game. The card features five icons: a black hawk-like bird, a stylized eye, a lightning bolt, a hand holding a shield, and a skull. Below these icons are the numbers 1, 4, 4, and 2/5. To the right of the card is a circular portrait of a zombie-like character with pale skin and dark hair. Above the portrait is a large number 285. In the top left corner of the card, there is some faint text that appears to be part of the card's title.

The screenshot shows the character Morbheg's stats in a light blue box. The stats are: Strength (represented by a sword icon), Dexterity (represented by a lightning bolt icon), Intelligence (represented by a star icon), Constitution (represented by a hand icon), and Health (represented by a skull icon). Below the stats is a portrait of Morbheg, a dark-skinned woman with long hair, wearing a white robe with red symbols. To the right of the portrait is a circular icon containing a skull and wings, with the number 295 next to it. At the bottom right is another set of stats: 10 (represented by a lightning bolt icon), 5 (represented by a bomb icon), and 25 (represented by a skull icon).

The image shows the Courtisan Infernal des Cryptes card and three variants. The base card features a skeletal horseman icon, a lightning bolt icon with the number 1, a starburst icon with the number 4, a hand icon with the number 5, and a skull icon with the fraction 2/5. To the right are three circular icons: one with a skull and bat wings, one with a starburst, and one with a hand. A large circular image of a zombie-like creature with a sword is also shown.

NÉCROPHAGE
DES CRYPTES

1	4	3	2/4	

115

5 3 12

CAPITAINE DES CRYPTES
AVEC LAME MAUDITE

1 | 4 | 3 | 2/4

135

5 | 4 | 10

CAP. DES CRYPTES AVEC
HALLEBARDE MAUDITE

	2		3		4		2/4
--	---	--	---	--	---	--	-----



140

HÉRAUT DES
PARCHEMOELLES

	2		3		4		2/4
--	---	--	---	--	---	--	-----



155

DÉCAPITEUR
ROYAL

	2		2		5		4/5
--	---	--	---	--	---	--	-----



175

COURTISAN
VARGHULF

	1		4		5		3/5
--	---	--	---	--	---	--	-----



300

FLÉAU DES
CRYPTES

	1		4		4		2/4
--	---	--	---	--	---	--	-----



235

GOULE DES
CRYPTES

	1		3		3		1/3
--	---	--	---	--	---	--	-----



60

HORREUR
DES CRYPTES

	1		4		4		2/4
--	---	--	---	--	---	--	-----



180

PRÉVÔT DES CRYPTES
AVEC LAME MAUDITE

	1		3		3		2/3
--	---	--	---	--	---	--	-----



80

PRÉV. DES CRYPTES AVEC
HALLEBARDE MAUDITE

	2		3		3		2/3
--	---	--	---	--	---	--	-----



85

CHEVALIER
DE MORBEG

	2		3		4		3/4
--	---	--	---	--	---	--	-----



220



Hanteur des Cryptes



HANTENUITS

Même le guerrier le plus courageux risque de perdre son sang-froid quand il affronte les Hantenuits, car ces esprits maléfiques sont l'incarnation des légendes les plus sombres et des pires cauchemars. Leurs lames fantomatiques et leurs griffes spectrales gèlent les cœurs des vivants et arrachent leurs âmes, qui sont alors emmenées à Shyish.

APTITUDES DE COMBATTANTS DES HANTENUITS		APTITUDES DES HÉROS HANTENUITS	
	[Réaction] Forme Vacillante: Un combattant peut faire cette réaction quand un combattant ennemi a terminé une action de mouvement à 3" de lui. Notez la distance entre ce combattant et le combattant ennemi qui a fait l'action de mouvement. Retirez ce combattant du champ de bataille et replacez-le sur une plate-forme ou le sol du champ de bataille, sans l'éloigner dudit combattant ennemi.	 	[Double] Heures Volées: À la fin de l'activation de ce combattant, soignez un nombre de dégâts alloués à ce combattant égal à jusqu'au nombre de dégâts alloués aux combattants ennemis à cette activation.
	[Double] Aura d'Effroi: Choisissez un combattant ennemi visible à un nombre de pouces de ce combattant égal à la valeur de cette aptitude. Jusqu'à la fin du round de bataille, soustrayez 1 à la caractéristique Force (jusqu'à un minimum de 1) des actions d'attaque du combattant ennemi. Un combattant ne peut être ciblé qu'une fois par round par cette aptitude.	 	[Triple] Lumière Impie: Retirez jusqu'à D3 dégâts alloués à chaque combattant ami à 6" de ce combattant (faites un jet séparé pour chacun d'eux).
 	[Double] Horde d'Épouvante: Un combattant ne peut utiliser cette aptitude que s'il y a un combattant ami visible avec la marque runique Sbire (◆) 3" de lui. Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 aux caractéristiques Attaques et Force de ses actions d'attaque.	 	[Triple] Dématérialisation: Un combattant ne peut utiliser cette aptitude que s'il n'est pas à 3" d'un combattant ennemi. Retirez ce combattant du champ de bataille, puis placez-le sur une plate-forme ou le sol du champ de bataille, à plus de 5" de tout combattant ennemi.
 	[Double] Âme Marquée: Choisissez un combattant ennemi visible à 3" de ce combattant et s'étant vu allouer au moins 1 dégât. Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique Force des actions d'attaque de mêlée des combattants amis qui ciblent le combattant choisi. Un combattant ne peut être ciblé qu'une fois par round par cette aptitude.	 	[Triple] Condamnation à l'Éternel Tourment: Choisissez un combattant ennemi visible. Jetez un dé pour celui-ci. Si le jet est inférieur ou égal au numéro de round de bataille actuel, allouez 6 dégâts au combattant choisi.
 	[Triple] Hurlement Perturbant: Choisissez un combattant ennemi à un nombre de pouces de ce combattant égal à la valeur de cette aptitude et jetez un dé. Sur 3+, jusqu'à la fin du round de bataille, le combattant choisi ne peut pas effectuer d'action de mouvement ou de désengagement.	 	[Triple] Invocation Spectrale: Choisissez un combattant ami ayant été mis hors de combat. Placez le combattant choisi sur une plate-forme ou le sol du champ de bataille, entièrement à 3" de ce combattant. Le combattant placé sur le champ de bataille ne compte plus comme ayant été mis hors de combat. Retirez-lui un nombre de dégâts qui lui ont été alloués égal à la valeur de cette aptitude.
 	[Triple] Toucher Effroyable: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, chaque touche de ses actions d'attaque de mêlée compte comme une touche critique.	 	[Quadruple] Énergie d'Âmes Captives: Un combattant ne peut utiliser cette aptitude que si un combattant ennemi a été mis hors de combat par une de ses actions d'attaque à cette activation. Retirez un nombre de dégâts de chaque combattant ami visible à 6" de ce combattant égal à jusqu'à la valeur de cette aptitude.
 	[Quadruple] Fauchés comme du blé mûr: Allouez un nombre de dégâts égal à la valeur de cette aptitude à tous les combattants ennemis visibles à 3" de ce combattant.		

SOUFFLEMORTS DE HANTENUITS

CHEVALIER DES SUAIRES		190
 1  4  4  2/4	  	
 6  4  20		

ÉCUMEUR AFFRELAME		235
 1  4  4  2/4	  	
 10  4  25		

CHEVALIER DES SUAIRES SUR COURSIER ÉTHERÉ		270
 1  4  4  2/4	  	
 10  4  28		

SEIGNEUR BOURREAU		175
 1  2  5  3/6	  	
 6  4  20		

GARDIEN DES ÂMES		175
 3/7  2  3  3/6	  	
 1  2  3  1/4		
 6  4  20		

SCRIPTOR MORTIS		155
 1  3  4  1/4	  	
 6  4  22		

CRUCIFICATEUR KRULGHAST		205
 10  4  4  1/4	  	
 6  4  25		

NEMROD VEULE		135
 3/10  2  4  1/3	  	
 1  2  3  1/3		
 6  4  15		

ESPRIT TOURMENTEUR		195
 2  2  5  3/5	  	
 6  4  25		



Crucificateur
Krulghast



Nemrod Veule



BANSHEE DES TERTRES	AFFREGARDE
 <p>175</p>	 <p>125</p>
SPECTRE DES CAIRNS	MÈGÈRE GRIFFUE
 <p>180</p>	 <p>165</p>
QUESTEUR DE SHYISH	SPECTRE INFERNAL
 <p>135</p>	 <p>200</p>



Un Chevalier des Suaires saisit une opportunité d'assouvir sa haine contre les vivants, en l'occurrence une bande d'Héritiers de la Flamme.

MÂNE ENCHAÎNÉ		130
		6 4

CAROGNE FAUCHEUSE		105
		6 4

RÔDEUR HASTESPECTRE		90
		6 4

NUÉE D'ESPRITS		170
		6 4

FAUCHEUR MORNEMÂNE		105
		6 4

SPECTRE INFERNAL		160
		10 4

RACLECHAÎNE		85
		6 4

GARDE DU TRÔNE VEULE		105
		6 4

REVENANT LAMEMÂNE		100
		6 4

BANSHEE DOLENTE		120
		6 4



Mâne Enchaîné

Carogne Fauchuese





COLLECTEURS OSSIARQUES

Les Collecteurs Ossiarques sont une force militaire à nulle autre pareille. Ces amalgames squelettiques furent créés par Nagash pour livrer sa guerre sans fin contre les vivants. Chaque mortel qu'ils abattent les renforce, car leurs étranges prêtres modeleurs d'os façonnent de nouveaux guerriers à partir des restes de leurs ennemis.

APTITUDES DE COMBATTANTS COLLECTEURS OSSIARQUES	APTITUDES DE HÉROS COLLECTEURS OSSIARQUES
[Réaction] Prouesse Sépulcrale: Un combattant peut faire cette réaction après avoir été ciblé par une action d'attaque de mélée mais avant de faire les jets de touche. Si chaque jet de touche de l'action d'attaque rate, allouez 5 dégâts au combattant attaquant.	[Double] Devoir Éternel: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement si un combattant ennemi a été mis hors de combat par une de ses actions d'attaque à cette activation. Il fait une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.
[Double] Arme de Nadirite: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 aux dégâts alloués aux combattants ennemis par chaque touche et touche critique de ses actions d'attaque de mélée.	[Triple] Guide des Âmes: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Atttaques des actions d'attaque de mélée des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
[Double] Mur de Boucliers: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des combattants amis avec la marque runique de faction de Collecteurs Ossiarques (💀) et la marque runique de Rempart (▢) tant qu'ils sont à 3" de ce combattant.	[Triple] Avance Implacable: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique de Mouvement des combattants amis qui sont dans le même groupe de combat que ce combattant.
[Double] Traquer et Tuer: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il y a un combattant ennemi visible à 6" de lui. Il fait une action de mouvement bonus et doit la finir plus près du combattant ennemi visible le plus proche qu'au début de l'action de mouvement.	[Triple] Modeleur d'Os: Retirez jusqu'à D3 dégâts alloués à chaque combattant ami à 6" de ce combattant (faites un jet pour chaque combattant).
[Triple] Charge de Cavalier de la Mort: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" de lui. Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude au combattant choisi.	[Quadruple] Faux de Faucheur d'Âmes: Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à tous les combattants ennemis visibles à 3" de ce combattant.
[Triple] Férocité Débridée: Ce combattant fait une action de mouvement bonus.	<i>Hekatos Morteck</i>
	[Quadruple] Aspect d'Estocade: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 3 à la caractéristique d'Atttaques de ses actions d'attaque.

DEMI-COHORTES COLLECTEURS OSSIARQUES

SEIGNEUR KAVALOS						270
					2/5	
					3/6	
					2/4	

TAILLEUR D'ÂMES MORTISAN						165
					3/7	
					2	
					3	

MODELEUR D'OS MORTISAN						150
					3/7	
					1	

HEKATOS MORTEK						105
					1	
					4	

FAUCHEUR D'ÂMES MORTISAN						150
					3/7	
					2	

HEKATOS MORTEK JUCHEMORT KAVALOS						220
					1	
					4	



GARDE MORTEK AVEC LAME DE NADIRITE					
1	3	3	1/4		55
1 3 5 10					

JUCHEMORT KAVALOS AVEC LAME DE NADIRITE					
1	4	3	1/4		145
1 8 5 20					

GARDE MORTEK AVEC LANCE DE NADIRITE					
2	2	3	1/5		55
1 3 5 10					

JUCHEMORT KAVALOS AVEC LANCE DE NADIRITE					
2	3	3	1/5		145
1 8 5 20					

GARDE MORTEK AVEC ESPADON FENDEUR D'ÂMES					
1	2	4	2/4		50
1 3 4 10					

GARDE IMMORTIS					
2	2	2	5	3/5	165
1 4 5 28					



Les Collecteurs Ossiarques affrontent les Éternels de l'Orage, leurs ennemis jurés, pour s'emparer d'un cimetière de titans, source d'ossements d'une importance cruciale.

RÔDEUR DE LA NÉCROPOLE AVEC LAMES SPIRITUELLES		200
1 5 4 2/5		15 4 28

ARCHAÏ MORGHAST AVEC ÉPÉES SPIRITUELLES		275
1 5 4 2/4		18 5 35

RÔDEUR DE LA NÉCROPOLE AVEC FAUCHONS D'EFFROI		195
1 3 5 3/6		15 4 28

ÉMISSAIRE MORGHAST AVEC HALLEBARDE SPIRITUELLE		270
2 3 5 3/5		18 4 35

ARCHAÏ MORGHAST AVEC HALLEBARDE SPIRITUELLE		280
2 3 5 3/5		18 5 35

ÉMISSAIRE MORGHAST AVEC ÉPÉES SPIRITUELLES		265
1 5 4 2/4		18 4 35



Garde Mortek avec
Espadon Fendeur d'Âmes

Juchemort Kavalos
avec Lame de Nadirite

Rôdeur de la Nécropole
avec Lames Spirituelles





SEIGNEURS RUINEMÂNES

La beauté troublante du visage des vampires ruinemânes masque l'horreur de leur véritable nature, car ce sont des monstres inhumains assoiffés de sang. Doués d'une force surnaturelle et du pouvoir de ressusciter les morts pour les soumettre à leur volonté, ils livrent une guerre incessante aux vivants.

APTITUDES DE COMBATTANTS SEIGNEURS RUINEMÂNES		APTITUDES DE HÉROS SEIGNEURS RUINEMÂNES	
	[Réaction] Cuir Insensible : Un combattant peut faire cette réaction après avoir été ciblé par une action d'attaque de mêlée mais avant de faire les jets de touche. Soustrayez 1 (jusqu'à un minimum de 1) aux dégâts alloués à ce combattant par chaque touche de l'action d'attaque.	  	[Double] Frappe Décollante : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) aux dégâts alloués aux combattants ennemis par chaque touche critique de ses actions d'attaque de mêlée.
 	[Double] Horde Titubante : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il est à 6" d'un combattant ami visible ayant la marque runique de faction des Seigneurs Ruinemânes (Dragon) et la marque runique de Héros (Crâne). Il peut faire une action de mouvement bonus d'une distance en pouces égale à la valeur de cette aptitude.	  	[Double] Siphon Nécrotique : Choisissez un combattant ami visible avec la marque runique de faction des Seigneurs Ruinemânes (Dragon) et la marque runique de Sbire (Corne) à 6" de ce combattant. Allouez autant de dégâts au combattant choisi que la valeur de cette aptitude. Puis retirez autant de dégâts au combattant utilisant cette aptitude que le double de la valeur de cette aptitude.
 	[Double] Frénésie de Ripailles Sanguinaires : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement si un combattant ennemi a été mis hors de combat par une de ses actions d'attaque à cette activation. Il fait une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.	 	[Triple] Invocation de Mort-vivant : Choisissez un combattant ami avec la marque runique de faction des Seigneurs Ruinemânes (Dragon) et la marque runique de Sbire (Corne) qui a été mis hors de combat. Placez-le sur une plateforme ou sur le sol du champ de bataille, entièrement à 3" de ce combattant. Le combattant remplacé ne compte plus comme étant hors de combat et n'a plus de dégâts alloués.
 	[Triple] Charge Mortelle : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez 1 combattant ennemi visible à 1" de lui. Allouez au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.	  	[Triple] Appel au Festin Carmin : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Atttaques des actions d'attaque de mêlée des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
 	[Triple] Soif de Sang : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il a mis un combattant ennemi hors de combat avec une de ses actions d'attaque à cette activation. Retirez autant de dégâts alloués à ce combattant que le double de la valeur de cette aptitude.	  	[Quadruple] Danse Macabre de Vanhel : Choisissez autant de combattants amis visibles avec la marque runique de faction des Seigneurs Ruinemânes (Dragon) et la marque de faction Sbire (Corne) que la valeur de cette aptitude à 6" de ce combattant. Chaque combattant choisi peut faire une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus (certains peuvent faire une action de mouvement bonus, d'autres une action d'attaque bonus).
 	[Quadruple] Champion Élu : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il est à 6" d'un combattant ami visible ayant la marque runique de faction des Seigneurs Ruinemânes (Dragon) et la marque runique de Héros (Crâne). Il peut faire une action d'attaque bonus. De plus, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) aux caractéristiques d'Atttaques et de Force de l'action d'attaque bonus.	  	

SERFS DE LA TOMBE SEIGNEUR RUINEMÂNES

A card for the character "SEIGNEUR VAMPIRE". The stats are: Strength 1, Speed 4, Defense 4, Health 2/6. The icons include a star, a swirl, a lightning bolt, a fist, and a hand. To the right is a portrait of the character, a 225 point marker, and three smaller circular icons.

NÉCROMANCIE					
3-7	2	3	3	3/6	
2	3	3	4	1/4	
14	3	20			

The image shows the Vargouille card from the game Pandemic. The card features a black and white illustration of a werewolf-like creature with a large, multi-toothed mouth. To the left of the card is a circular icon containing a similar illustration, with the number '260' in a black circle to its right. Below the card is a 5x5 grid representing the board state. The grid contains the following values:

8	8	4	32
8	8	4	32
8	8	4	32
8	8	4	32
8	8	4	32

ROI REVENANT

1	4	4	2/5	

155

3 | 5 |

The Kastellan player board features a central box with the title 'KASTELLAN' at the top left. Inside the box are five icons: a star, a lightning bolt, a sword, a hand, and a shield. Below each icon is a number: 1, 4, 4, and 2/5 respectively. To the right of the box is a circular icon containing a dragon-like creature. To the right of the dragon icon is a large circular portrait of a character with red hair and a white face. In the bottom right corner of the board is another circular icon with a skull and crossbones. The entire board is set against a brown background.



Scandalisé par l'intrusion de Rôdeurs de l'Ombre Khainites dans son territoire, un Roi Revenant ordonne à ses zombies de les tailler en pièces.

VYRKOS SANG-BLEU						135
1	4	4	1/5			
→ 8	3	15				

VARGHEIST						190
1	4	4	1/4			
→ 8	4	28				

VARGSKYR						185
2	2	5	3/6			
→ 6	4	32				

CHEVALIER DE SANG AVEC LAME DE TEMPLIER						205
1	4	4	2/4			
→ 8	5	25				

GARDE DE NUIT KOSARGI						140
2	2	5	2/5			
→ 4	4	30				

CHEVALIER DE SANG AVEC LANCE DE TEMPLIER						200
2	3	5	2/4			
→ 8	5	25				



Garde de Nuit Kosargi



Vyrkos Sang-bleu



Vargskyr

CHEVALIER INFERNAL	GUERRIER SQUELETTE AVEC LAME ANTIQUE																								
 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>3</td><td>2/4</td></tr> <tr> <td>2/3</td><td>1</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>3</td><td>1/3</td></tr> </table>  160	1	3	3	2/4	2/3	1	3	3	1	3	3	1/3	 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>3</td><td>1/3</td></tr> <tr> <td>2/3</td><td>1</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>3</td><td>8</td></tr> </table>  40	1	3	3	1/3	2/3	1	3	3	1	3	3	8
1	3	3	2/4																						
2/3	1	3	3																						
1	3	3	1/3																						
1	3	3	1/3																						
2/3	1	3	3																						
1	3	3	8																						
CHEVALIER NOIR	GUERRIER SQUELETTE AVEC LANCE ANTIQUE																								
 <table border="1"> <tr> <td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>1/4</td></tr> <tr> <td>2/3</td><td>1</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>3</td><td>20</td></tr> </table>  125	2	3	3	1/4	2/3	1	3	3	1	3	3	20	 <table border="1"> <tr> <td>2</td><td>2</td><td>3</td><td>1/4</td></tr> <tr> <td>2/3</td><td>1</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>3</td><td>8</td></tr> </table>  40	2	2	3	1/4	2/3	1	3	3	1	3	3	8
2	3	3	1/4																						
2/3	1	3	3																						
1	3	3	20																						
2	2	3	1/4																						
2/3	1	3	3																						
1	3	3	8																						
SÉNÉCHAL	GARDE DES CRYPTES AVEC LAME DE REVENANT ET BOUCLIER DES CRYPTES																								
 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>5</td><td>2/4</td></tr> <tr> <td>2/3</td><td>1</td><td>3</td><td>5</td></tr> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>15</td></tr> </table>  100	1	3	5	2/4	2/3	1	3	5	1	3	4	15	 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>1/4</td></tr> <tr> <td>2/3</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td></tr> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>10</td></tr> </table>  55	1	3	4	1/4	2/3	1	3	4	1	3	4	10
1	3	5	2/4																						
2/3	1	3	5																						
1	3	4	15																						
1	3	4	1/4																						
2/3	1	3	4																						
1	3	4	10																						
CHAMPION SQUELETTE AVEC MASSE	GARDE DES CRYPTES AVEC GRANDE LAME DE REVENANT																								
 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>4</td><td>3</td><td>1/3</td></tr> <tr> <td>2/3</td><td>1</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>12</td></tr> </table>  70	1	4	3	1/3	2/3	1	3	3	1	3	4	12	 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>5</td><td>2/4</td></tr> <tr> <td>2/3</td><td>1</td><td>3</td><td>5</td></tr> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>3</td><td>10</td></tr> </table>  65	1	3	5	2/4	2/3	1	3	5	1	3	3	10
1	4	3	1/3																						
2/3	1	3	3																						
1	3	4	12																						
1	3	5	2/4																						
2/3	1	3	5																						
1	3	3	10																						
CHAMPION SQUELETTE AVEC HALLEBARDE	ZOMBIE MARCHEMORT																								
 <table border="1"> <tr> <td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>1/4</td></tr> <tr> <td>2/3</td><td>1</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>4</td><td>12</td></tr> </table>  75	2	3	3	1/4	2/3	1	3	3	1	3	4	12	 <table border="1"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>1/4</td></tr> <tr> <td>2/3</td><td>1</td><td>3</td><td>3</td></tr> <tr> <td>1</td><td>3</td><td>3</td><td>10</td></tr> </table>  40	1	2	3	1/4	2/3	1	3	3	1	3	3	10
2	3	3	1/4																						
2/3	1	3	3																						
1	3	4	12																						
1	2	3	1/4																						
2/3	1	3	3																						
1	3	3	10																						

Warhammer Age of Sigmar: Warcry Compendium © Copyright Games Workshop Limited 2022. Warhammer Age of Sigmar: Warcry Compendium, Warcry, GW, Games Workshop, Warhammer, Stormcast Eternals, ainsi que les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes et personnages associés, ainsi que leurs diverses déclinaisons, sont ™ ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.