

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 Nouveux 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 Nouveux. 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



Mort



Cours de
Mangechairs



Hantenuits



Collecteurs
Ossiarques



Seigneurs
Ruinemânes



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 Nouveau 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 refaçonée 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 Nouveau 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 Nouveau 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 Nouveau pour gagner la faveur de Nagash.



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.

LOUP FUNESTE



CHAUVE-SOURIS GÉANTE



Invoquées par leur maître vampire, des Chauves-souris Géantes tombent en meute sur une bande du Crédo 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

	[Réaction] Pourparlers Déroutants: 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.
	[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] Hordes Craphutantes: Choisissez un combattant ami visible à 6" de ce combattant et ayant les marques runiques des Cours de Mangechairs (✱✱) et de Sbiro (✧) 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] 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] Cri de Mort: Jusqu'à la fin du round, les combattants ennemis à 6" de ce combattant ne peuvent pas faire des réactions.
	[Triple] Bond du Prédateur: Ce combattant peut faire une action de désengagement bonus. Puis il peut faire une action de mouvement bonus.
	[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.

APTITUDES DE HÉROS MANGECHAIR

	[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 remplacez-les aussitôt à plus de 5" des combattants ennemis et entièrement à 3" l'un de l'autre.
	[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] 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).
	[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] 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.
	[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 Berserker (✱), augmentez la portée de cette aptitude d'autant de pouces que la valeur de cette aptitude.

GALANTS QUESTEURS DES COURS DE MANGECHAIRS

**GRAND RÉGENT
ABHORRANT**

1 4 4 3/5

5 4 25

**COURTISAN NÉCROPHAGE
DES CRYPTES**

1 4 4 2/4

5 3 16

**CARDINAL
ABHORRANT**

1 3 3 2/3

5 4 18

**HANTEUR
DES CRYPTES**

1 4 4 2/5

6 4 32

**ROI-GOULE
ABHORRANT**

1 4 4 2/4

5 4 20

**COURTISAN HANTEUR
DES CRYPTES**

1 4 5 2/5

6 4 36

**SANGTINELLE
ABHORRANTE**

1 4 4 2/4

10 3 20

**INFERNAL
DES CRYPTES**

1 4 4 2/5

10 4 32

**CHAMPION
DE MORBHEG**

2 4 4 3/4

10 5 25

**COURTISAN INFERNAL
DES CRYPTES**

1 4 5 2/5

10 4 36

**NÉCROPHAGE
DES CRYPTES**

1 4 3 2/4

5 3 12

**CAPITAINE DES CRYPTES
AVEC LAME MAUDITE**

1 4 3 2/4

5 4 10

CAP. DES CRYPTES AVEC
HALLEBARDE MAUDITE

| 2 | 3 | 4 | 2/4

140

5 | 4 | 10

HORREUR
DES CRYPTES

1 | 4 | 4 | 2/4

180

6 | 4 | 28

HÉRAUT DES
PARCHEMOELLES

2 | 3 | 4 | 2/4

155

5 | 4 | 18

PRÉVÔT DES CRYPTES
AVEC LAME MAUDITE

1 | 3 | 3 | 2/3

80

5 | 4 | 10

DÉCAPITEUR
ROYAL

2 | 2 | 5 | 4/5

175

5 | 4 | 18

PRÉV. DES CRYPTES AVEC
HALLEBARDE MAUDITE

2 | 3 | 3 | 2/3

85

5 | 4 | 10

COURTISAN
VARGHULF

1 | 4 | 5 | 3/5

300

8 | 4 | 35

CHEVALIER
DE MORBHEG

2 | 3 | 4 | 3/4

220

10 | 5 | 20

FLÉAU DES
CRYPTES

1 | 4 | 4 | 2/4

235

10 | 4 | 28

GOULE DES
CRYPTES

1 | 3 | 3 | 1/3

60

5 | 3 | 8



Hunteur 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

	[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] 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.
	[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.
	[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] 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] 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] 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.

APTITUDES DES HÉROS HANTENUITS

	[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.
	[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).
	[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.
	[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] 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.
	[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.

SOUFFLEMORTS DE HANTENUITS

CHEVALIER DES SUIRES

1	4	4	2/4				

190

6 4 20

ÉCUMEUR AFFRELAME

1	4	4	2/4				

235

10 4 25

CHEVALIER DES SUIRES SUR COURSIER ÉTHÉRÉ

1	4	4	2/4				

270

10 4 28

SEIGNEUR BOURREAU

1	2	5	3/6				

175

6 4 20

GARDIEN DES ÂMES

3/7	2	3	3/6				

175

6 4 20

SCRIPTOR MORTIS

1	3	4	1/4				

155

6 4 22

CRUCIFICATEUR KRULGHAST

10	4	4	1/4				

205

6 4 25

NEMROD VEULE

3-10	2	4	1/3				

135

6 4 15

ESPRIT TOURMENTEUR

2	2	5	3/5				

195

6 4 25



Crucificateur
Krulghast

Nemrod Veule

**BANSHEE
DES TERTRES** 175

	10	2	4	2/5
	1	4	3	1/4

6 4 18

AFFREGARDE 125

	1	3	3	2/4

6 4 12

**SPECTRE
DES CAIRNS** 180

	2	3	4	2/5

6 4 18

MÉGÈRE GRIFFUE 165

	1	5	3	2/4

6 4 15

**QUESTEUR
DE SHYISH** 135

	2	3	3	2/4

6 4 15

SPECTRE INFERNAL 200

	2	4	3	1/4

10 4 25



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

12	2	4	1/4	

6 4 15

CAROGNE FAUCHEUSE 105

7	1	5	3	1/3

6 4 10

RÔDEUR HASTESPECTRE 90

2	3	3	1/3	

6 4 10

NUÉE D'ESPRITS 170

1	6	3	1/3	

6 4 28

FAUCHEUR MORNEMÂNE 105

7	2	3	3	1/4

6 4 10

SPECTRE INFERNAL 160

7	2	4	3	1/3

10 4 20

RACLECHAÎNE 85

1	3	3	1/2	

6 4 8

GARDE DU TRÔNE VEULE 105

3-10	2	4	1/3	

6 4 10

REVENANT LAMEMÂNE 100

1	3	4	1/4	

6 4 10

BANSHEE DOLENTE 120

1	3	4	2/4	

6 4 10



Mâne Enchaîné

Carogne Faucheuse



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 modelers 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 mêlée 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 mêlée.		[Triple] Guide des Âmes : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque de mêlée 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.		
	[Quadruple] Aspect d'Estocade : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques de ses actions d'attaque.		



Hekatos Morteke

DEMI-COHORTES COLLECTEURS OSSIARQUES

SEIGNEUR KAVALOS 270

	1	4	5	2/5		
	1	4	5	2/5		

8 5 30

TAILLEUR D'ÂMES MORTISAN 165

	3/7	2	3	3/6		
	2	3	3	2/4		

4 4 25

MODELEUR D'OS MORTISAN 150

	3/7	2	3	3/6		
	1	3	3	1/4		

4 4 20

HEKATOS MORTEK 105

	1	4	4	1/4		
	1	4	4	1/4		

3 5 15

FAUCHEUR D'ÂMES MORTISAN 150

	3/7	2	3	3/6		
	2	3	4	2/4		

4 4 20

HEKATOS MORTEK JUCHEMORT KAVALOS 220

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

8 5 25



**GARDE MORTEK AVEC
LAME DE NADIRITE**

1	3	3	1/4	

55

3 5 10

**JUCHEMORT KAVALOS
AVEC LAME DE NADIRITE**

1	4	3	1/4	

145

8 5 20

**GARDE MORTEK AVEC
LANCE DE NADIRITE**

2	2	3	1/5	

55

3 5 10

**JUCHEMORT KAVALOS
AVEC LANCE DE NADIRITE**

2	3	3	1/5	

145

8 5 20

**GARDE MORTEK AVEC
ESPADON FENDEUR D'ÂMES**

1	2	4	2/4	

50

3 4 10

GARDE IMMORTIS

2	2	5	3/5	

165

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

1	5	4	2/5		

200

5 4 28

ARCHAÏ MORGHAST
AVEC ÉPÉES SPIRITUELLES

1	5	4	2/4		

275

8 5 35

RÔDEUR DE LA NÉCROPOLE
AVEC FAUCHONS D'EFFROI

1	3	5	3/6		

195

5 4 28

ÉMISSAIRE MORGHAST AVEC
HALLEBARDE SPIRITUELLE

2	3	5	3/5		

270

8 4 35

ARCHAÏ MORGHAST AVEC
HALLEBARDE SPIRITUELLE

2	3	5	3/5		

280

8 5 35

ÉMISSAIRE MORGHAST
AVEC ÉPÉES SPIRITUELLES

1	5	4	2/4		

265

8 4 35



Garde Morteck avec
Espadon Fendeur d'Âmes



Tuchemort 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

	[Réaction] Chair 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] 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 (♠) et la marque runique de Héros (✱). Il peut faire une action de mouvement bonus d'une distance en pouces égale à la valeur de cette aptitude.
	[Double] Agilité Vampirique: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ne comptez pas la distance verticale que ce combattant parcourt quand il escalade.
	[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] 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] 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] 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 (♠) et la marque runique de Héros (✱). 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'Attaques et de Force de l'action d'attaque bonus.

APTITUDES DE HÉROS SEIGNEURS RUINEMÂNES

	[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] Siphon Nécrotique: Choisissez un combattant ami visible avec la marque runique de faction des Seigneurs Ruinemânes (♠) et la marque runique de Sbire (✧) 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.
	[Triple] Invocation de Mort-vivant: Choisissez un combattant ami avec la marque runique de faction des Seigneurs Ruinemânes (♠) et la marque runique de Sbire (✧) 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 replacé ne compte plus comme étant hors de combat et n'a plus de dégâts alloués.
	[Triple] Appel au Festin Carmin: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque de mêlée des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
	[Quadruple] Danse Macabre de Vanhel: Choisissez autant de combattants amis visibles avec la marque runique de faction des Seigneurs Ruinemânes (♠) et la marque de faction Sbire (✧) 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).

SERFS DE LA TOMBE SEIGNEUR RUINEMÂNES

SEIGNEUR VAMPIRE 225

★	1	4	4	2/6
☀	☀	☀	☀	☀
☀	☀	☀	☀	☀

☀ 5 ☀ 5 ☀ 25

ROI REVENANT SUR COURSIER SQUELETTE 270

★	2	4	5	2/5
☀	☀	☀	☀	☀
☀	☀	☀	☀	☀

☀ 8 ☀ 5 ☀ 28

NÉCROMANCIEN 145

☀	3/7	2	3	3/6
☀	☀	☀	☀	☀
☀	☀	☀	☀	☀

☀ 4 ☀ 3 ☀ 20

VARGOUILLE 260

☀	1	4	4	2/5
☀	☀	☀	☀	☀
☀	☀	☀	☀	☀

☀ 8 ☀ 4 ☀ 32

ROI REVENANT 155

★	1	4	4	2/5
☀	☀	☀	☀	☀
☀	☀	☀	☀	☀

☀ 3 ☀ 5 ☀ 25

KASTELLAN 260

★	1	4	4	2/5
☀	☀	☀	☀	☀
☀	☀	☀	☀	☀

☀ 8 ☀ 5 ☀ 30



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

				
1	4	4	1/5	



8 3 15






VARGHEIST

				
1	4	4	1/4	



8 4 28

VARGSKYR

				
2	2	5	3/6	



6 4 32

CHEVALIER DE SANG AVEC LAME DE TEMPLIER

				
1	4	4	2/4	



8 5 25

GARDE DE NUIT KOSARGI

				
2	2	5	2/5	



4 4 30

CHEVALIER DE SANG AVEC LANCE DE TEMPLIER

				
2	3	5	2/4	



8 5 25



Garde de Nuit Kosargi



Vyrkos Sang-bleu



Vargskyr

CHEVALIER INFERNAL

160

1 3 3 2/4

8 4 25

GUERRIER SQUELETTE AVEC LAME ANTIQUE

40

1 3 3 1/3

3 4 8

CHEVALIER NOIR

125

2 3 3 1/4

8 4 20

GUERRIER SQUELETTE AVEC LANCE ANTIQUE

40

2 2 3 1/4

3 4 8

SÉNÉCHAL

100

1 3 5 2/4

3 4 15

GARDE DES CRYPTES AVEC LAME DE REVENANT ET BOUCLIER DES CRYPTES

55

1 3 4 1/4

3 4 10

CHAMPION SQUELETTE AVEC MASSE

70

1 4 3 1/3

3 4 12

GARDE DES CRYPTES AVEC GRANDE LAME DE REVENANT

65

1 3 5 2/4

3 3 10

CHAMPION SQUELETTE AVEC HALLEBARDE

75

2 3 3 1/4

3 4 12

ZOMBIE MARCHEMORT

40

1 2 3 1/4

3 3 10