BATTLESCROLL : DIEUX & HÉROS

DÉCEMBRE 2021

7.1 - ACTIONS HÉROÏQUES, GUÉRISON HÉROÏQUE

Remplacez par :

"Choisissez 1 **Héros** ami qui est à plus de 3" des unités ennemies et faites un jet de guérison héroïque en jetant 2D6. Si le jet est inférieur ou égal à la caractéristique de Bravoure du **Héros**, vous pouvez guérir jusqu'à D3 blessures allouées au **Héros**."

11.2 - APTITUDES DE COMMANDEMENT DE PHASE DE CHARGE, DÉCHAÎNER LES ENFERS

Remplacez par :

"Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement après qu'une unité ennemie a fini un mouvement de charge. L'unité qui reçoit l'ordre doit être à 6"de l'unité ennemie et à plus de 3" des autres unités ennemies. Les figurines de l'unité qui reçoit l'ordre qui sont à 6" de l'unité cible peuvent tirer à cette phase, mais quand elles le font, vous devez soustraire 1 aux jets de touche pour leurs attaques et elles peuvent seulement cibler l'unité qui a fait la charge."

27.5.2 - ARTÉFACTS DE POUVOIR UNIVERSELS, AMULETTE DE LA DESTINÉE

Remplacez par :

"Le porteur a une protection de 6+."

GRANDE ALLIANCE DE L'ORDRE

BATTLETOME : SYLVANETH – **ERRATA**
Page 90 – Alarielle the Everqueen, Description
Ajoutez ceci :
"Si cette unité fait partie d'une armée Sylvaneth, elle connaît tous les sorts du Domaine du Grand-bois en plus des autres sorts qu'elle connaît."

BATTLETOME : DAUGHTERS OF KHAINE – **ERRATA**
Page 84 – Morathi-Khaine, Description
Ajoutez ceci :
"Si cette unité fait partie d'une armée Daughters of Khaine, elle connaît tous les sorts du Domaine des Ombres en plus des autres sorts qu'elle connaît."

GRANDE ALLIANCE DE LA DESTRUCTION

Voir la nouvelle charte d'unité pour Kragnos, le Glas des Empires, page 3.

En résumé :
- Kragnos gagne les aptitudes Avatar de la Destruction et Le Glas des Empires.
- Kragnos a une protection de 6+ grâce à l'aptitude Le Bouclier Inviolé.

GRANDE ALLIANCE DU CHAOS

Voir la nouvelle charte d'unité pour Archaon l'Élu Éternel page 5.

En résumé :
- L'aptitude Par Ma Volonté d'Archaon affecte toutes les unités du **Chaos** au lieu des unités **Slaves to Darkness** seulement.
- Archaon ne bénéficie plus des aptitudes d'allégeance, sauf s'il fait partie d'une armée Slaves to Darkness.
- Les unités de coalition incluses dans une armée Blades of Khorne, Disciples of Tzeentch, Hedonites of Slaanesh, ou Maggotkin of Nurgle ne bénéficient plus des aptitudes d'allégeance.

GRANDE ALLIANCE DE LA MORT

Voir la nouvelle charte d'unité pour Nagash, Seigneur Suprême des Morts-vivants, page 4.

En résumé :
- Nagash gagne l'aptitude suivante :
  "**Magie de Mort Incarnée :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement si cette unité est sur le champ de bataille au début de la phase de combat. L'unité qui reçoit cet ordre doit être une autre unité de la **Mort** amie. Ajoutez 1 aux jets de protection pour l'unité choisie jusqu'à la fin de la phase."
- L'aptitude Seigneur Suprême des Morts-vivants de Nagash affecte désormais les aptitudes qui ramènent des figurines tuées dans les unités de la **Mort** amies.
- Nagash ne bénéficie plus des aptitudes d'allégeance autres

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

CITIES OF SIGMAR

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Battlemage sur Griffon	255
Freeguild General sur Griffon	290
Dreadlord sur Black Dragon	275
Sorceress sur Black Dragon	280
Irondrakes	170

DAUGHTERS OF KHAINE

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Avatar of Khaine	120
Slaughter Queen	110
Blood Stalkers	180

FYRESLAYERS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Auric Runeson	80
Doomseeker	85
Grimwrath Berzerker	105

IDONETH DEEPKIN

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Eidolon of Mathlann, Aspect of the Sea	325

KHARADRON OVERLORDS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Brokk Grungsson, Lord-Magnate of Barak-Nar	200
Endrinmaster avec Dirigeable Dorsal	180
Endrinmaster avec Harnais-endrin	95
Skywardens	105

LUMINETH REALM-LORDS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Alarith Spirit of the Mountain	355
Light of Eltharion	220
Avalenor, le Roi Cœur de Pierre	395
Vanari Auralan Sentinels	170

SERAPHONS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Bastiladon avec Arche de Sotek	165
Bastiladon avec Machine Solaire	250
Ripperdactyl Chief	80
Ripperdactyl Riders	85
Terradon Riders	105
Salamander Hunting Pack	140

STORMCAST ETERNALS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Aventis Firestrike, Magister de Hammerhal	310
Gardus Steel Soul	150
Gavriel Sureheart	120
Knight-Draconis	300
Neave Blacktalon	110
Vandus Hammerhand	205
Grades Dracorage	340
Grade Dracorage	170

SYLVANETHS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Treelord	180
Drycha Hamadreth	315
Treelord Ancient	280
Spirit of Durthu	325

FLESH-EATER COURTS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Crypt Ghouls	85
Abhorrant Ghoul King sur Royal Zombie Dragon	430
Crypt Horrors	110

NIGHTHAUNT

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Black Coach	200
Kurdoss Valentian, le Roi Veule	160
Reikenor the Grimhailer	145

OSSIARCH BONEREAPERS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Arch-Kavalos Zandtos	180
Katakros, Mortarque de la Nécropole	450
Vokmortian, Maître de la Dîme d'Os	135

SOULBLIGHT GRAVELORDS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Mortis Engine	180
Bloodseeker Palanquin	270
Coven Throne	290
Black Knights	100

GLOOMSPITE GITZ

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Skitterstrand Arachnarok	180
Dankhold Troggboss	240
Loonboss sur Mangler Squigs	290
Dankhold Troggoths	170
Loonsmasha Fanatics	130

OGOR MAWTRIBES

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Ogor Gluttons	250
Tyrant	150
Gnoblars	100
Ironguts	235

ORRUK WARCLANS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Gobsprakk, la Bouche de Mork	280
Gordrakk, le Poing de Gork	540
Grognétripes Orruks	170

SONS OF BEHEMAT

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Mancrusher Gargant Mob	475

BEASTS OF CHAOS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Cygor	125
Ghorgon	155
Dragon Ogor Shaggoth	155
Bullgors	130
Dragon Ogors	125

BLADES OF KHORNE

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Blood Warriors	190
Korghos Khul	150
Lord of Khorne sur Juggernaut	140
Mighty Lord of Khorne	125
Skullreapers	195
Wrathmongers	145

DISCIPLES OF TZEENTCH

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Kairic Acolytes	115
Tzaangors	175
Tzaangor Shaman	135
Horrors of Tzeentch	250
Tzaangor Enlightened	95

HEDONITES OF SLAANESH

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Blissbarb Archers	170
Myrmidesh Painbringers	145
Slaangor Fiendbloods	130
Symbaresh Twinsouls	165

SKAVEN

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Plagueclaw	135
Deathmaster	100
Plague Priest sur Creuset de la Peste	235
Night Runners	75

SLAVES TO DARKNESS

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Chaos Chariots	100
Chaos Warshrine	215
Chaos Sorcerer Lord	135
Ogroid Myrmidon	125
Fomoroid Crusher	100
Gorebeast Chariots	115

FACTIONS DIVERSES

CHARTE D'UNITÉ	POINTS
Archaon l'Élu Éternel	860
Gotrek Gurnisson	485
Nagash, Seigneur Suprême des Morts-vivants	955

CHARTE D'UNITÉ

KRAGNOS

LE GLAS DES EMPIRES

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
La Masse d'Effroi	3"	6	3+	2+	-3	4
Casse-défense	1"	3	3+	2+	-2	D3
Sabots de Ruine et de Ravage	1"	✹	3+	2+	-1	2

TABLEAU DE DÉGÂTS				
Blessures Subies	Mouvement	Sabots de Ruine et de Ravage	Beuglement de Rage	La Loi du Plus Fort de Tous
0-9	10"	6	5+	30
10-12	9"	5	4+	25
13-15	8"	4	3+	20
16+	7"	3	2+	18

Kragnos, le Glas des Empires, est armé de la Masse d'Effroi, de Casse-défense et de Sabots de Ruine et de Ravage.

Dieu rugissant des séismes et de la destruction gratuite, Kragnos est surnommé le Glas des Empires. Entre ses mains noueuses, la Masse d'Effroi peut briser les murs des cités tandis que le bouclier Casse-défense le protège des sorts ennemis.

MAÎTRE DE GUERRE : Cette unité peut être incluse dans une armée de Clans Guerriers Orruks, Gloomspite Gitz, Ogor Mawtribes, ou Sons of Behemat. Dans ce cas, elle est traitée comme un général même si elle n'est pas la figurine choisie comme général de l'armée. De plus, vous pouvez quand même utiliser les aptitudes d'allégeance de l'armée même si cette unité n'est pas de la faction de l'armée ; toutefois, cette unité n'en bénéficie pas.

Beuglement de Rage : *Quand Kragnos est blessé, il beugle si fort que les ondes sonores font éclater les tympans des individus des environs et trembler les bâtiments jusque dans leurs fondations.*

À la fin de n'importe quelle phase, si une ou plusieurs blessures ont été allouées à cette unité sans être annulées à cette phase, jetez un dé pour chaque autre unité et chaque élément de terrain défendable à 6" de cette unité. Si le jet est supérieur ou égal à la valeur de Beuglement de Rage indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus, l'unité subit D3 blessures mortelles ou le terrain défendable est démoli.

Le Glas des Empires : *Là où Kragnos saccage, les hordes de la Destruction le suivent, renforcées par sa présence et impatientes de partager la violence qu'il déchaîne.*

Si une unité de la **Destruction** amie est entièrement à 12" de cette unité, vous pouvez tenter une charge avec cette unité si elle est à 18" d'une unité ennemie au lieu de 12". De plus, quand on fait un jet de charge pour une unité de la **Destruction** amie qui est entièrement à 12" de cette unité, jetez 3D6 au lieu de 2D6.

Avatar de la Destruction : *Kragnos personnifié la nature féroce de Ghur et aucune attaque individuelle ne peut l'abattre.*

Si l'effet d'un sort ou d'une aptitude va tuer cette figurine sans lui infliger de blessures ou blessures mortelles, cette figurine subit D6 blessures mortelles au lieu d'être tuée.

La Loi du Plus Fort de Tous : *Surnommé le Glas des Empires, le Séisme Vivant, et le Seigneur de la Ruine et du Ravage, Kragnos a un esprit belliqueux inégalé.*

Pour les besoins du contrôle des objectifs, cette unité compte comme autant de figurines que la valeur de La Loi du Plus Fort de Tous indiquée dans son tableau de dégâts.

Destruction Furieuse : *Ce dieu galope à travers la presse de la mêlée, et ses sabots laminent les guerriers en armure.*

Après que cette figurine a fait un mouvement de charge, vous pouvez soit jeter un dé pour chaque unité ennemie à 1" de cette unité, soit choisir 1 **Monstre** ennemi à 1" de cette unité et jeter deux 2D6.

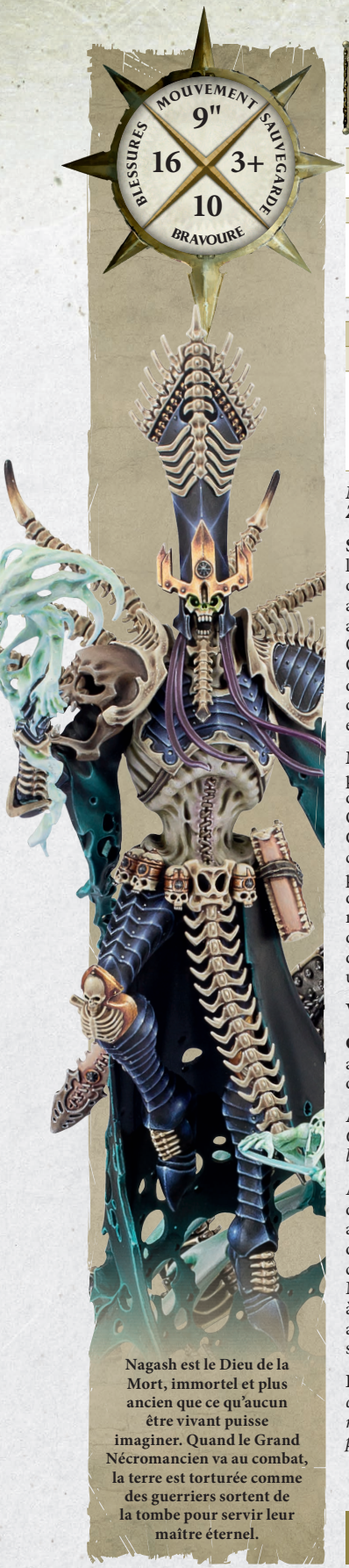
Si vous jetez un dé pour chaque unité ennemie à 1" de cette unité, sur 2+, l'unité ennemie subit D6 blessures mortelles.

Si vous choisissez 1 **Monstre** ennemi à 1" de cette unité et jetez 2D6, sur un jet de 7, il ne se passe rien. Sur tout autre résultat, le **Monstre** subit autant de blessures mortelles que le score des deux dés multipliés ensemble. Par exemple, si les dés donnent 2 et 6, le **Monstre** subit 12 blessures mortelles ($2 \times 6 = 12$).

Le Bouclier Inviolé : *Casse-défense rend Kragnos insensible aux puissants éclairs de magie et malédictions.*

Cette unité a une protection de 6+. De plus, chaque fois qu'elle est affectée par un sort ou les aptitudes d'un sort persistant, vous pouvez jeter 3D6. Si le jet est supérieur à la valeur de lancement du sort ou de celui utilisé pour convoquer le sort persistant, ignorez l'effet du sort ou les effets des aptitudes du sort persistant sur cette unité.

MOTS-CLÉS	Destruction, Drogrukh, Héros, Monstre, Totem, Kragnos



Nagash est le Dieu de la Mort, immortel et plus ancien que ce qu'aucun être vivant puisse imaginer. Quand le Grand Nécromancien va au combat, la terre est torturée comme des guerriers sortent de la tombe pour servir leur maître éternel.

CHARTE D'UNITÉ

NAGASH

SEIGNEUR SUPRÊME DES MORTS-VIVANTS

ARMES À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Regard de Nagash	12"	1	3+	2+	-1	D6
ARMES DE MÊLÉE	**Portée**	**Attaques**	**Toucher**	**Blesser**	**Perf.**	**Dégâts**
Alakanash	3"	4	3+	3+	-3	D6
Zefet-nebtar	2"	✹	3+	4+	-2	3
Griffes et Dagues Spectrales	1"	6	3+	4+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Les Neuf Livres de Nagash	Zefet-nebtar	Sceptre de Pouvoir
0-6	Lancer et dissiper 5 sorts supplémentaires	6	+3 lancer /+3 dissiper ou conjurer
7-9	Lancer et dissiper 3 sorts supplémentaires	4	+3 lancer /+2 dissiper ou conjurer
10-12	Lancer et dissiper 2 sorts supplémentaires	3	+2 lancer /+1 dissiper ou conjurer
13+	Lancer et dissiper 1 sort supplémentaire	2	+1 lancer /+1 dissiper ou conjurer

Nagash est armé d'Alakanash, de Zefet-nebtar et du Regard de Nagash.

SORCIER : Cette unité peut tenter de lancer 3 sorts à votre phase des héros et de dissiper 3 sorts à la phase des héros adverse. Si cette unité fait partie d'une armée Nighthaunt, Flesh-eater Courts, Ossiarch Bonereapers, ou Soulblight Gravelords, elle connaît tous les sorts des domaines de sorts des aptitudes d'allégeance de la faction de l'armée en plus des sorts qu'elle connaît déjà.

MAÎTRE DE GUERRE : Cette unité peut être incluse dans une armée de Nighthaunt, Flesh-eater Courts, Ossiarch Bonereapers, ou Soulblight Gravelords. Dans ce cas, elle est traitée comme un général même si elle n'est pas la figurine choisie comme général de l'armée. De plus, vous pouvez quand même utiliser les aptitudes d'allégeance de l'armée même si cette unité n'est pas de la faction de l'armée ; toutefois, cette unité n'en bénéficie pas.

VOL : Cette unité peut voler.

COMPAGNON : Cette unité est accompagnée d'un ost d'esprits armé de Griffes et Dagues Spectrales.

Alakanash, le Sceptre de Pouvoir : *Ce bâton est serti des pierres de royaume les plus pures de Shyish.*

Ajoutez la valeur de Sceptre de Pouvoir du tableau de dégâts de cette unité aux jets de lancement, conjuration et dissipation pour cette unité. De plus, cette unité peut tenter de lancer Trait Magique n'importe quel nombre de fois à la même phase des héros, même si un autre **Sorcier** a déjà tenté de lancer le sort à cette phase.

Les Neuf Livres de Nagash : *Nagash connaît sa vaste bibliothèque par cœur, mais il emporte toujours ses neuf plus puissants grimoires.*

Les Neuf Livres de Nagash permettent à cette unité de lancer des sorts supplémentaires à votre phase des héros et de dissiper des sorts supplémentaires à la phase des héros adverse. Le nombre de sorts supplémentaires qu'elle peut tenter de lancer ou de dissiper est indiqué dans son tableau de dégâts.

Invocation de Nagash : *D'une pensée, Nagash peut appeler de nouveaux laquais au combat.*

Au début de votre phase des héros, si cette unité est sur le champ de bataille, vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de jusqu'à 5 unités **Invocables** amies ou unités **Ossiarch Bonereapers** amies différentes. Pour chacune des unités choisies, vous pouvez guérir jusqu'à 3 blessures qui ont été allouées à l'unité choisie ou, si aucune blessure ne lui a été allouée, vous pouvez ramener des figurines tuées de l'unité dont le total de caractéristiques de Blessures est inférieur ou égal à 3.

Morikhane : *Cette armure ensorcelée protège Nagash des attaques physiques comme surnaturelles, et peut même infliger un puissant contrecoup à ceux qui osent le prendre pour cible.*

Cette unité a une protection de 4+ contre les dégâts infligés par les blessures mortelles. De plus, si le jet de protection non modifié pour cette unité est 6, l'unité attaquante subit 1 blessure mortelle.

Seigneur Suprême des Morts-vivants : *Nagash est le maître incontesté de tous les morts-vivants.*

Si cette unité est sur le champ de bataille lorsque vous utilisez une aptitude qui ramène des figurines tuées dans une unité de la **Mort** amie, vous pouvez soit relancer le dé qui détermine les figurines ramenées dans l'unité, soit ajouter 1 au nombre de figurines ramenées dans l'unité.

Magie de Mort Incarnée : *Nagash se tient au sommet de la hiérarchie de la nécromancie.*

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement si cette unité est sur le champ de bataille au début de la phase de combat. L'unité qui reçoit cet ordre doit être une autre unité de la **Mort** amie. Ajoutez 1 aux jets de protection pour l'unité choisie jusqu'à la fin de la phase.

Main de Poussière : *On raconte que la caresse de Nagash fait vieillir les mortels, les réduisant en tas d'os poussiéreux en quelques instants.*

Main de Poussière est un sort qui a une valeur de lancement de 8 et une portée de 3". S'il est lancé avec succès, choisissez 1 figurine ennemie visible et à portée du lanceur. 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 renferme le dé, le sort n'a aucun effet. Sinon, la figurine ennemie est tuée.

Voleur d'Âmes : *Nagash peut siphonner les âmes des vivants pour guérir ses propres blessures.*

Voleur d'Âmes est un sort qui a une valeur de lancement de 6 et une portée de 24". S'il est lancé avec succès, choisissez 1 unité ennemie visible et à portée du lanceur, et jetez 2D6. Si le jet est supérieur à la caractéristique de Bravoure de l'unité choisie, elle subit D3 blessures mortelles. Si le jet est au moins le double de sa caractéristique de Bravoure, elle subit D6 blessures mortelles à la place. Vous pouvez guérir jusqu'à 1 blessure qui a été allouée au lanceur pour chaque blessure mortelle infligée par ce sort qui n'est pas annulée.

MOTS-CLÉS	Mort, Deathlords, Héros, Monstre, Sorcier, Nagash

Archaon est l'Élu Éternel, le seigneur de guerre favori du panthéon du Chaos. Monté sur Dorghar, le monstrueux Destrier de l'Apocalypse, Archaon dirige ses légions d'une main de fer, ses talents meurtriers et pouvoirs impies scellant le destin d'armées entières.

CHARTE D'UNITÉ

ARCHAON

L'ÉLU ÉTERNEL

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
La Tueuse de Rois	1"	4	2+	3+	-2	3
Griffes Monstrueuses	1"	2	2+	3+	-2	D6
Queues Cinglantes	3"	2D6	4+	3+	-	1
Trois Têtes	3"	✸	3+	3+	-1	2

TABLEAU DE DÉGÂTS		
Blessures Subies	Mouvement	Trois Têtes
0-8	14"	6
9-11	12"	5
12-14	10"	4
16+	8"	3

Archaon l'Élu Éternel est armé de la Tueuse de Rois.

SORCIER : Cette unité peut tenter de lancer 2 sorts à votre phase des héros et de dissiper 2 sorts à la phase des héros adverse.

MAÎTRE DE GUERRE : Cette unité peut être incluse dans une armée de Blades of Khorne, Disciples of Tzeentch, Maggotkin of Nurgle, ou Hedonites of Slaanesh. Dans ce cas, elle est traitée comme un général même si elle n'est pas la figurine choisie comme général de l'armée. De plus, vous pouvez quand même utiliser les aptitudes d'allégeance de l'armée même si cette unité n'est pas de la faction de l'armée ; toutefois, cette unité n'en bénéficie pas.

VOL : Cette unité peut voler.

MONTURE : Dorghar, la monture de cette unité, est armé de Griffes Monstrueuses, Queues Cinglantes et Trois Têtes.

L'Armure de Morkar : *L'armure d'Archaon est ornée de runes de protection et de maléfices.*

Cette unité a une protection de 4+ contre les blessures mortelles. De plus, pour chaque jet de protection non modifié de 6, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 3" qui subit 1 blessure mortelle qui ne peut pas être annulée.

Par Ma Volonté : *Tous les Esclaves des Ténèbres reconnaissent l'autorité suprême d'Archaon et redoutent sa colère plus que n'importe quel ennemi s'ils venaient à lui faire défaut.*

Cette unité peut utiliser cette aptitude de commandement au début de la phase de combat. Une autre unité du **Chaos** amie doit recevoir l'ordre (cette unité ne peut pas le donner à elle-même). Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de l'unité qui a reçu l'ordre est tuée, elle peut combattre.

La Couronne de Domination : *Ce heaume terrifiant exsude une aura de menace.*

Ajoutez 2 à la caractéristique de Bravoure des unités du **Chaos** amies entièrement à 12" de cette unité. De plus, soustrayez 2 à la caractéristique de Bravoure des unités ennemies tant qu'elles sont à 12" de cette unité.

L'Œil de Sheerian : *Arraché au cadavre du Dragon du Chaos Flamefang, cet antique trésor laisse entrevoir à Archaon les événements à venir.*

Une fois par bataille, au début de votre phase des héros, vous pouvez dire qu'Archaon va utiliser l'Œil de Sheerian. Si vous le faites, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques qui ciblent cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

L'Élu Éternel : *Les Puissances de la Ruine protègent leur champion de la magie hostile.*

Chaque fois que cette unité est affectée par un sort ou un sort persistant, vous pouvez jeter un dé. Si vous le faites, sur 4+, ignorez l'effet du sort ou sort persistant sur cette unité.

La Tueuse de Rois : *Cette antique lame-démon a soif des âmes de champions et de seigneurs.*

Chaque fois que cette unité combat, si le jet de blessure non modifié pour au moins 2 attaques de la Tueuse de Rois ciblant le même **Héros** ennemi est 6, le **Héros** est tué.

Titan Tricéphale : *Les démons majeurs consumés par Dorghar confèrent à cette monture un pouvoir illimité.*

Au début de votre phase des héros, vous pouvez déclarer que Dorghar va puiser dans sa puissance démoniaque. Si vous le faites, choisissez 1 des effets suivants :

Crache-misère : *La tête de Nurgle de Dorghar vomit une cascade de bile et de guerriers à moitié digérés.*

Choisissez 1 unité ennemie à 12" de cette unité et jetez un dé. Sur 3+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

Gorge-crâne : *La tête de Khorne de Dorghar dévore les crânes de ses proies pour revigorer son maître.*

Vous pouvez guérir jusqu'à D3 blessures allouées à cette unité.

Mange-sort : *La tête de Tzeentch de Dorghar consume l'énergie éthérique des sorts à proximité.*

Choisissez 1 sort persistant à 18" de cette unité ; il est conjuré.

Seigneur de Guerre Sans Égal : *Archaon a une maîtrise inégalée de la guerre, et sous son commandement, les Esclaves des Ténèbres sont une force inexorable.*

Si cette figurine est sur le champ de bataille au début de votre phase des héros, vous recevez 1 point de commandement supplémentaire.

MOTS-CLÉS	Chaos, Slaves To Darkness, Ost de l'Élu Éternel, Universel, Khorne, Tzeentch, Nurgle, Slaanesh, Démon, Mortel, Héros, Monstre, Sorcier, Archaon