LAMES DE KHORNE : DÉMONS

Invoqués depuis le Royaume du Chaos grâce à des massacres et autres actes de violence, les démons de Khorne sont des avatars du carnage à la peau dure comme le bronze et aux armes acérées. Ils souhaitent uniquement faire couler des fleuves de sang au nom de leur maître, et font preuve d'une agressivité incontrôlable.

APTITUDES DES DÉMONS DE KHORNE	
	[Réaction] Le Tribut de Khorne : 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. Pour chaque jet de touche de l'action d'attaque qui rate, allouez 2 dégâts au combattant attaquant. Pour chaque touche critique de l'action d'attaque, allouez 1 dégât supplémentaire au combattant qui utilise cette aptitude.
	[Double] Du Sang pour le Dieu du Sang : Un combattant peut utiliser cette aptitude si un combattant ennemi a été mis hors de combat par une de ses actions d'attaque à cette activation. Ce combattant effectue une action de mouvement ou d'attaque bonus.
	[Double] Frappe Décapitante : 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] Faim de Chair Fraîche : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il y a un combattant ennemi visible à 6" de lui. Ce combattant effectue une action de mouvement bonus et doit finir plus près du combattant ennemi visible le plus proche qu'au début de cette action de mouvement.
	[Triple] Privilège de Fureur : 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. 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 6" de ce combattant.
	[Triple] Charge Meurtrière : 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" du combattant qui utilise cette aptitude. Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude au combattant choisi.
	[Quadruple] Rugissement Ardent : Choisissez un combattant ennemi visible à 8" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 2+, allouez 2 dégâts au combattant choisi.

DÉMONS DE KHORNE TRAQUEURS DE SANG

MAÎTRE DES CRÂNES, HÉRAUT DE KHORNE

	1	5	4	3/5

285

6	5	35

SANGUINAIRE

	1	4	4	1/4

80

4	3	10

MAÎTRE DU SANG, HÉRAUT DE KHORNE

	1	5	4	2/5

165

4	4	20

MOLOSSE DE KHORNE

	1	4	4	2/4

185

8	4	20

FAUCHEUR SANGLANT

	1	5	4	2/4

135

4	3	15

MOLOSSE DE SANG

	1	5	4	2/5

240

8	4	25

ABATTEUR

	1	5	4	2/5

230

6	4	30

ÉQUARRISSEUR

	1	4	4	2/4

170

6	4	25

Maître du Sang, Héraut de Khorne

Molosse de Sang

LAMES DE KHORNE : SANG-LIÉS

Les hordes cannibales des Sang-liés de Khorne ont laissé un sillage de dévastation sanglant à travers les Royaumes Mortels. Leurs corps sont scarifiés de runes et ils chargent au combat en hurlant comme des déments, sans faire preuve de tactique ni de stratégie, avec pour seul but d'empiler les crânes de leurs ennemis en l'honneur de Khorne.

APTITUDES DE COMBATTANTS DES SANG-LIÉS KHORNE	
	[Réaction] Le Tribut de Khorne : 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. Pour chaque jet de touche de l'action d'attaque qui rate, allouez 2 dégâts au combattant attaquant. Pour chaque touche critique de l'action d'attaque, allouez 1 dégât supplémentaire au combattant qui utilise cette aptitude.
	[Double] Du Sang pour le Dieu du Sang : 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. Ce combattant effectue une action de mouvement ou d'attaque bonus.
	[Double] Poing Sanglant : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez un dé. Sur 3+, allouez 3 dégâts au combattant choisi.
	[Double] Tentacules d'Os : Choisissez un combattant ennemi visible à 6" de ce combattant et jetez 2 dés. Pour chaque jet de 4-5, allouez 1 dégât au combattant choisi. Pour chaque jet de 6, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Charge Meurtrière : 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.
	[Triple] Armes des Forges-démons : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez la valeur de cette aptitude aux dégâts alloués aux combattants ennemis par chaque touche critique de ses actions d'attaque de mêlée.
	[Quadruple] Assaut Sanguinaire : Ce combattant fait une action de mouvement bonus. Puis il peut faire une action d'attaque bonus. De plus, jusqu'à la fin de son activation, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique de Force de ses actions d'attaque de mêlée.

APTITUDES DE HÉROS DES SANG-LIÉS DE KHORNE	
	[Double] Fustigateur : Choisissez 1 combattant ami visible avec la marque runique **Féroce** ( ) à 4" de ce combattant. Le combattant choisi fait une action d'attaque bonus.
	[Double] Griffes Sang-noir de Molosse de Khorne : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez 2 dés. Pour chaque jet de 4-5, allouez D3 dégâts au combattant choisi. Pour chaque jet de 6, allouez-lui D6 dégâts.
	[Double] Lien de Sang : Choisissez un combattant ennemi visible à 8" de ce combattant. Le combattant choisi fait une action de mouvement bonus directement vers ce combattant, comme s'il sautait, d'une distance en pouces égale à la valeur de cette aptitude. Ce faisant, il peut s'éloigner des combattants ennemis étant à 1" de lui au début de cette action de mouvement.
	[Triple] Seigneur des Crânes : 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. 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.
	[Triple] Sang Bouillant : Choisissez un combattant ennemi visible à 8" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 4+, allouez D3 dégâts au combattant choisi.
	[Quadruple] Rage de Khorne : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque de mêlée des combattants amis tant qu'ils sont à 8" de ce combattant.

COTERIES DE COLÈRE DES SANG-LIÉS DE KHORNE

ASPIRANT PORTE-MORT

	1	4	4	2/4

165 — 4 | 5 | 25

PRÊTRE DU CARNAGE AVEC HACHE BAIGNÉE DE SANG

	2	3	4	3/5

195 — 4 | 4 | 30

PORTE-MORT EXALTÉ AVEC LANCE EMPALEUSE

	2	3	4	3/6

185 — 4 | 4 | 28

PRÊTRE DU CARNAGE AVEC MARTEAU DE COLÈRE ET ENTAILLEUR

	1	4	4	2/4
	3	3	4	1/4

185 — 4 | 4 | 30

PORTE-MORT EXALTÉ AVEC HACHE FUNESTE

	1	4	4	3/5

185 — 4 | 4 | 28

CONSANGCRATEUR

	1	3	4	2/5

160 — 4 | 5 | 25

BROYEUR DE CRÂNES

	2	2	5	3/6

180 — 4 | 5 | 28

DESPOTE DE KHORNE

	1	5	4	2/5

215 — 4 | 5 | 32

Porte-mort Exalté avec Hache Funeste

Prêtre du Massacre avec Hache Baignée de Sang

Aspirant Porte-mort

DESPOTE DE KHORNE SUR JUGGERNAUT

	1	5	4	2/6

280

6 | 6 | 38

TRAQUEUR DE CRÂNES

	1	4	4	2/4

160

4 | 4 | 25

CHAUFFE-SANG

	3	3	4	1/4
	1	4	4	2/4

165

4 | 4 | 25

CHAMPION DU CHAOS

	1	4	4	2/4

140

4 | 4 | 20

CHASSEUR DE CRÂNES

	1	5	4	2/5

260

6 | 6 | 35

CHEF PILLARD DE SANG

	1	5	3	2/4

120

5 | 3 | 15

IRIARQUE

	2	6	4	2/4

210

4 | 4 | 25

Chauffe-sang

Despote de Khorne sur Juggernaut

Iriarque

PILLARD DE SANG AVEC LAMES DE PILLARD

1	4	3	1/3

65 — 5 | 3 | 10

PILLARD DE SANG AVEC HACHE DE DÉCHIRURE

1	3	4	1/3

65 — 5 | 3 | 10

GUERRIERS DE SANG AVEC HACHE SANGLANTE ET POING SANGLANT

1	3	4	2/4

100 — 4 | 4 | 15

GUERRIER DE SANG AVEC PAIRE DE HACHES SANGLANTES

1	4	4	2/4

110 — 4 | 4 | 15

GUERRIER DE SANG AVEC GLAIVE SANGLANT

1	3	5	2/5

110 — 4 | 4 | 15

COLLECTEUR DE CRÂNES

1	4	4	2/4

130 — 4 | 4 | 20

ENRAGEUR

2	5	4	1/4

140 — 4 | 4 | 20

KHORGORATH

1	3	5	4/8

205 — 4 | 4 | 30

MASSACREUR DE KHORNE AVEC HACHE ENSORCELÉE

1	4	4	2/5

210 — 6 | 6 | 30

MASSACREUR DE KHORNE AVEC LANCE DE SANG

2	3	5	2/6

210 — 6 | 6 | 30

MOLOSSE DE KHORNE

1	4	4	2/4

180 — 8 | 4 | 20

DISCIPLES DE TZEENTCH : DÉMONS

Les Démons de Tzeentch sont aussi bizarres et imprévisibles que le dieu qui leur a donné vie. Ils bondissent sur le champ de bataille dans un déferlement de couleurs et de magie, et submergent l'ennemi grâce à des sortilèges, des jets de flammes et des coups de griffes, exultant en voyant leurs victimes consumées par le feu du changement.

APTITUDES DE COMBATTANTS DES DÉMONS DE TZEENTCH	
	[Réaction] Caprice du Destin : Un combattant peut faire cette réaction après avoir été ciblé par une action d'attaque mais avant de faire les jets de touche. Choisissez un des jets de touche, et changez la valeur d'un de vos **[doubles]** en la valeur du dé.
	[Réaction] Mitose : Un combattant peut faire cette réaction quand il est ciblé par une action d'attaque, une fois les dégâts totalisés mais avant de les allouer à ce combattant. Placez 2 nouveaux combattants avec la marque runique de faction **Disciples de Tzeentch : Démons** ( ) et la marque runique de **Guerrier** ( ) sur le champ de bataille, à 3" de ce combattant. Ensuite, ce combattant est mis hors de combat. Lors d'une bataille de campagne, n'effectuez pas de jet de trauma pour ce combattant.
	[Réaction] Seconde Mitose : Un combattant peut faire cette réaction quand il est ciblé par une action d'attaque, une fois les dégâts totalisés mais avant de les allouer à ce combattant. Placez 1 nouveau combattant avec la marque runique de faction **Disciples de Tzeentch : Démons** ( ) et la marque runique de **Sbire** ( ) sur le champ de bataille, à 3" de ce combattant. Ensuite, ce combattant est mis hors de combat. Lors d'une bataille de campagne, n'effectuez pas de jet de trauma pour ce combattant.
	[Double] Privilège de Sorcellerie : Ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique de Force de la prochaine action d'attaque à projectiles de ce combattant à cette activation.
	[Triple] Morsure Tenace : Ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique de Force de la prochaine action d'attaque de ce combattant à cette activation. De plus, jusqu'à la fin du round de bataille, le combattant ciblé ne peut pas effectuer d'action de mouvement ni de désengagement.
	[Quadruple] Flamme Warp Capricieuse : Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à chaque combattant ennemi visible à 3" de ce combattant.

APTITUDES DE HÉROS DES DÉMONS DE TZEENTCH	
	[Double] Feu Bleu : Choisissez un combattant ennemi visible à 9" de ce combattant et jetez deux dés. Pour chaque jet de 4-5, allouez 1 dégât au combattant choisi. Pour chaque jet de 6, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Maître de la Destinée : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez la valeur de cette aptitude (jusqu'à un maximum de 6) à la valeur des autres aptitudes utilisées par les combattants amis à 12" de ce combattant.
	[Triple] Feu Rose : Choisissez un combattant ennemi visible à 9" de ce combattant et jetez 9 dés. Pour chaque jet de 4+, allouez 1 dégât au combattant choisi.

Horreur Iridescente

Falsificateur avec Bâton du Changement

DÉMONS DE TZEENTCH MODELEURS DE DESTIN

FLUCTUARQUE AVEC BÂTON DU CHANGEMENT

240

3-15	2	3	3/6
2	3	4	2/5

12 | 3 | 25

FLUCTUARQUE AVEC DAGUE RITUELLE

240

3-15	2	3	3/6
1	4	4	2/4

12 | 3 | 25

FALSIFICATEUR AVEC BÂTON DU CHANGEMENT

160

3-15	2	3	3/6
2	2	4	2/5

4 | 3 | 20

FALSIFICATEUR AVEC DAGUE RITUELLE

160

3-15	2	3	3/6
1	3	4	2/4

4 | 3 | 20

HORREUR IRIDESCENTE

170

3-10	2	3	1/4
1	4	3	2/4

4 | 3 | 16

PYROBOLE

205

3-15	4	3	2/4
1	2	3	2/4

8 | 3 | 20

HURLEUR DE TZEENTCH

210

1	4	4	2/4

12 | 3 | 18

HORREUR ROSE

135

3-10	2	3	1/4
1	3	3	1/4

4 | 3 | 12

HORREUR BLEUE

90

3-10	2	3	1/3
1	3	3	1/3

4 | 3 | 8

HORREURS SULFUREUSES

65

3-10	2	3	1/2
1	3	3	1/2

4 | 3 | 6

INCENDIAIRE DE TZEENTCH

165

3-15	3	3	2/4
1	2	3	2/4

8 | 3 | 15

INCENDIAIRE EXALTÉ DE TZEENTCH

220

3-15	4	3	2/5
1	2	3	2/4

8 | 3 | 25

DISCIPLES DE TZEENTCH : ARCANITES

Dans l'ombre de la civilisation, les cabales d'Arcanites tissent des complots et manipulent les fils du destin selon les désirs de leur dieu, Tzeentch. Quand elles se rendent au combat, elles sont accompagnées par des hommes-bêtes et des champions mortels mutants qui répandent les flammes du changement.

APTITUDES DE COMBATTANTS DES ARCANITES DE TZEENTCH	
	[Réaction] Caprice du Destin : Un combattant peut faire cette réaction après avoir été ciblé par une action d'attaque mais avant de faire les jets de touche. Choisissez un des jets de touche, et changez la valeur d'un de vos **[doubles]** en la valeur du dé.
	[Double] Murmures de Mots de Pouvoir : Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force de la prochaine action d'attaque de mêlée de ce combattant à cette activation.
	[Double] Bec Acéré : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 4+, allouez 1 dégât au combattant choisi.
	[Double] Vulcharque : Choisissez un combattant ennemi à 20" de ce combattant. Jusqu'à la fin du round de bataille, le combattant choisi ne peut pas effectuer d'actions de désengagement.
	[Triple] Guidé par le Futur : Ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) aux dégâts alloués par chaque touche ou touche critique de la prochaine action d'attaque de ce combattant à cette activation qui cible un combattant ennemi qui n'a pas encore été activé à ce round de bataille.
	[Triple] Guidé par le Passé : Ajoutez la valeur de cette aptitude aux dégâts alloués aux combattants ennemis par chaque touche et touche critique de la prochaine action d'attaque de mêlée de combattant à cette activation qui cible un combattant ennemi qui a déjà été activé à ce round de bataille.

APTITUDES DE HÉROS DES ARCANITES DE TZEENTCH	
	[Double] Privilège de Sorcellerie : Ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique Force de la prochaine action d'attaque à projectiles de ce combattant à cette activation.
	[Double] Rage Brutale : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement si au moins 15 dégâts lui ont été alloués. Jusqu'à la fin de la bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses actions d'attaque de mêlée.
	[Triple] Maître de la Destinée : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez la valeur de cette aptitude (jusqu'à un maximum de 6) à la valeur des autres aptitudes utilisées par les combattants amis à 12" de ce combattant.
	[Triple] Lame Vilelangue : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Sur un jet de 2-5, allouez 1 dégât au combattant choisi. Sur un jet de 6, allouez-lui 3 dégâts.
	[Quadruple] Seigneur du Destin : 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 9" de ce combattant.

ESPRITS DE PACTE DES ARCANITES DE TZEENTCH

MAGISTER SUR DISQUE DE TZEENTCH

245

	3-15	2	3	3/6
	1	4	4	2/4

10 | 4 | 25

INVOCATEUR CACHECTIQUE SUR DISQUE DE TZEENTCH

255

	3-15	2	3	3/6
	1	4	4	2/4

10 | 4 | 28

MAGISTER

155

	3-15	2	3	3/6
	1	3	4	1/4

4 | 3 | 20

INVOCATEUR CACHECTIQUE DE TZEENTCH

165

	3-15	2	3	3/6
	1	3	4	1/4

4 | 3 | 22

CHAMAN TZAANGOR

250

	3-15	2	3	3/6
	1	4	4	2/4

10 | 4 | 28

IMPRÉCATEUR, ŒIL DE TZEENTCH

205

	3-7	2	3	3/6
	2	4	4	2/5

4 | 5 | 28

THAUMATURGE OGROÏDE

225

	3-15	2	3	3/6
	2	4	5	2/5

4 | 4 | 32

Imprécateur, Œil de Tzeentch

Invocateur Cachectique de Tzeentch

Chaman Tzaangor

MAÎTRE DU DESTIN

	2	4	4	2/5

255

10 | 4 | 25

AVIARQUE ÉCLAIRÉ

	2	5	4	2/4

200

5 | 4 | 22

ADEPTE KAIRIQUE

	3-15	3	3	1/3
	2	2	3	1/4

130

4 | 4 | 15

AVIARQUE ÉCLAIRÉ SUR DISQUE DE TZEENTCH

	2	5	4	2/4

275

10 | 4 | 26

MADRÉ

	1	3	4	2/4

140

5 | 4 | 20

AVIARQUE FLAMBECIEL

	3-20	3	4	2/5
	1	4	4	2/4

290

10 | 4 | 22

Aviarque Flambeciel

Aviarque Éclairé sur Disque de Tzeentch

Tzaangor Éclairé sur Disque de Tzeentch

TZAANGOR AVEC PAIRE DE LAMES SAUVAGES

1	3	3	1/4

75

5 | 3 | 15

TZAANGOR AVEC LAME SAUVAGE ET BOUCLIER D'ARCANITE

1	2	3	1/4

80

5 | 4 | 15

TZAANGOR AVEC GRANDE LAME SAUVAGE

1	3	4	2/5

105

5 | 3 | 15

MUTANT TZAANGOR

1	4	3	1/4

85

5 | 3 | 15

ACOLYTE KAIRIQUE AVEC LAME MAUDITE ET BOUCLIER D'ARCANITE SHIELD

3-15	2	3	1/3
1	3	3	1/3

95

4 | 4 | 10

ACOLYTE KAIRIQUE AVEC VOUGE MAUDIT ET BOUCLIER D'ARCANITE

3-15	2	3	1/3
2	2	3	1/4

95

4 | 4 | 10

ACOLYTE KAIRIQUE AVEC PAIRE DE LAMES MAUDITES

3-15	2	3	1/3
1	4	3	1/3

90

4 | 3 | 10

ACOLYTE KAIRIQUE AVEC PARCHEMIN DES ARTS NOIRS

3-15	2	4	1/4
1	2	3	1/3

95

4 | 4 | 10

ACOLYTE KAIRIQUE AVEC VULCHARQUE

3-15	2	3	1/3
1	3	3	1/3

90

4 | 3 | 10

TZAANGOR ÉCLAIRÉ

2	4	4	2/4

150

5 | 4 | 18

TZAANGOR ÉCLAIRÉ SUR DISQUE DE TZEENTCH

2	4	4	2/4

220

10 | 4 | 22

FLAMBECIEL TZAANGOR

3-20	2	4	2/5
1	4	4	2/4

225

10 | 4 | 18

PUTRESCENTS DE NURGLE : DÉMONS

Les démons de Nurgle se rendent au combat au milieu du bourdonnement incessant des mouches et du tintement de cloches lugubres. Du plus petit Nurgling à la Bête de Nurgle la plus imposante, ces créatures sont dangereuses car elles sont très difficiles à détruire, et les blessures qu'elles provoquent s'infectent systématiquement.

APTITUDES DE COMBATTANTS DÉMONS DE NURGLE	
	[Réaction] Impossible à Blesser : Un combattant peut faire cette réaction quand il est ciblé par une action d'attaque de mêlée mais avant de faire les jets de touche. Soustrayez 1 aux dégâts alloués à ce combattant par chaque touche de l'action d'attaque (jusqu'à un minimum de 1).
	[Double] Résistance Écœurante : Jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 3+, retirez 1 dégât alloué à ce combattant.
	[Double] Sillon Muqueux : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant. Ce combattant effectue une action de désengagement bonus. Ensuite, allouez autant de dégâts au combattant choisi que la valeur de cette aptitude.
	[Double] Dard Venimeux : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez un dé. Sur 2+, jusqu'à la fin de ce round de bataille, le combattant choisi ne peut pas effectuer d'action de mouvement ni de désengagement.
	[Triple] Nuage de Mouches : Jusqu'à la fin du round de bataille, soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques (jusqu'à un minimum de 1) des actions d'attaque qui ciblent ce combattant.
	[Quadruple] Nuée Sans Fin : Retirez autant de dégâts alloués à ce combattant que le double de la valeur de cette aptitude.

APTITUDES DE HÉROS DÉMONS DE NURGLE	
	[Double] Cornemuse Guillerette : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique de Mouvement des combattants amis quand ils font une action de mouvement qui commence à 7" de ce combattant.
	[Triple] Éternuement Répugnant : Choisissez un combattant ennemi visible à 7" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 2+, allouez 1 dégât au combattant choisi.
	[Triple] Cadeau du Grand-père : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des actions d'attaque de mêlée des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 7" de ce combattant.
	[Quadruple] Superviseur Menaçant : 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 9" de ce combattant.

Scribe Avarieur

BANDES SCROFULEUSES DE DÉMONS DE NURGLE

PORTE-VÉROLE

	3-7	2	3	3/6
	1	4	4	2/5

130 | 3 | 4 | 20

BÊTE DE NURGLE

	1	4	4	2/4

150 | 4 | 4 | 30

SCRIBE AVARIEUR

	2	2	5	3/5

135 | 3 | 4 | 22

BOURDON DE LA PESTE

	1	4	4	2/4

205 | 6 | 4 | 30

COMIQUE TRIPIER

	1	3	4	2/4

130 | 4 | 4 | 20

NURGLINGS

	1	6	3	1/3

105 | 5 | 3 | 20

POUACRE

	1	4	3	2/4

90 | 3 | 4 | 15

PESTIFÈRE

	1	5	4	2/4

255 | 6 | 4 | 35

PORTEPESTE

	1	3	3	1/4

50 | 3 | 4 | 10

Comique Tripier

PUTRESCENTS DE NURGLE : GANGRENEURS

Seuls les guerriers les plus repoussants peuvent gagner la faveur de Nurgle. Leurs corps sont boursouflés et distendus par les maladies, leurs armes sont couvertes d'une croûte d'immondices capables de provoquer les pires infections chez ceux qu'elles blessent. Au combat, ils avancent implacablement en gloussant d'une joie malsaine.

APTITUDES DE COMBATTANTS PUTRESCENTS DE NURGLE	
	[Réaction] Impossible à Blesser : Un combattant peut faire cette réaction quand il est ciblé par une action d'attaque de mêlée mais avant de faire les jets de touche. Soustrayez 1 aux dégâts alloués à ce combattant par chaque touche de l'action d'attaque (jusqu'à un minimum de 1).
	[Double] Décharge Virulente : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 4+, allouez 1 dégât au combattant choisi.
	[Double] Dard Venimeux : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 2+, le combattant choisi ne peut pas faire d'action de mouvement ni de désengagement jusqu'à la fin de ce round de bataille.
	[Double] Sonnez le Tocsin Retentissant : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique de Mouvement des combattants amis qui font une action de mouvement qui commence à 7" de ce combattant.
	[Triple] Icône Cloquée : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 7" de ce combattant.
	[Triple] Régénération Surnaturelle : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il n'y a aucun combattant ennemi à 1" de lui. Retirez autant de dégâts alloués à ce combattant que le double de la valeur de cette aptitude.

APTITUDES DE HÉROS PUTRESCENTS DE NURGLE	
	[Double] Tête de Mort Affinée : Choisissez un combattant ennemi visible à 7" de ce combattant et jetez 2 dés. Pour chaque jet de 4-5, allouez 1 dégât au combattant choisi. Pour chaque jet de 6, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Flot de Corruption : Choisissez un combattant ennemi visible à 7" de ce combattant et jetez 3 dés. Pour chaque jet de 5+, allouez 1 dégât au combattant choisi et soustrayez 1 à sa caractéristique d'Endurance (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la fin du round de bataille.
	[Triple] Cadeau du Grand-père : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des actions d'attaque de mêlée des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 7" de ce combattant.
	[Triple] Coup d'Estoc d'Épée-gangrène : Ce combattant peut faire une action d'attaque de mêlée bonus. Si elle inflige une ou plusieurs touches critiques, jetez un dé. Sur un jet de 4+, soustrayez 1 à la caractéristique de Mouvement du combattant ciblé (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la fin de la bataille.

Sorcier Gangreneur *Seigneur des Pestes*

BANDES-GIBETS DE GANGRENEURS DE NURGLE

SEIGNEUR DES PESTES

	1	3	5	3/5

170 — 3 | 4 | 32

SEIGNEUR DES PLAIES

	1	3	4	2/5

170 — 3 | 5 | 32

SEIGNEUR DES AFFLICTIONS

	2	4	5	3/5

320 — 6 | 4 | 42

SORCIER GANGRENEUR

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

125 — 3 | 3 | 22

ÉMISSAIRE DU DÉCLIN

	2	4	4	2/4

195 — 6 | 4 | 25

ROUILLARQUE PESTICRATE PUTRIDE

	1	3	4	2/5

145 — 3 | 4 | 30

PESTICRATE PUTRIDE AVEC ARMES CORRODÉES

	1	3	4	2/4

110 — 3 | 4 | 25

PESTICRATE PUTRIDE AVEC BOUCLIER ENCROÛTÉ D'IMMONDICES

	1	2	4	2/4

110 — 3 | 5 | 25

PESTICRATE PUTRIDE AVEC TOCSIN RÉTENTISSANT

	2	4	4	1/4

120 — 3 | 4 | 25

PORTE-ICÔNE PESTICRATE PUTRIDE

	1	3	4	2/4

115 — 3 | 4 | 25

ROUILLARQUE PUTREGOUILLE

	2	4	5	2/5

260 — 6 | 4 | 38