GOLEMS DE FER

Les Golems de Fer sont des maîtres armuriers qui se croient destinés à forger les armes de la légion d'Archaon. Leurs adversaires doivent faire face à des guerriers à la discipline d'acier et à l'équipement finement ouvragé.

APTITUDES DES GOLEM DE FER	
	[Réaction] Fracas du Fer : Un combattant peut faire cette réaction après qu'il a été ciblé par une action d'attaque de mêlée mais avant de faire les jets de touche. Comptez jusqu'à 2 touches critiques de l'action d'attaque comme des touches.
	[Double] Lancer de Bolas : 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.
	[Double] Coup Éreintant : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez la valeur de cette aptitude à la caractéristique de Force de ses actions d'attaque de mêlée.
	[Double] Diriger par la Force : 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. Ce combattant fait une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.
	[Triple] Bélier Vivant : 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 au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Attitude de Défi : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
	[Quadruple] Tornade de Mort : Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à tous les combattants ennemis visibles à 3" de ce combattant.

Dominar *Armator*

Signifère

Prefector *Légionnaire de Fer avec Bolas*

GOLEMS DE FER

DOMINAR

	1	4	5	2/5

170

4	4	22

LÉGIONNAIRE DE FER

	1	3	3	1/4

75

4	5	12

INSTRUCTEUR

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

140

5	4	18

LÉGIONNAIRE DE FER AVEC BOLAS

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

75

4	4	12

SIGNIFÈRE

	1	4	4	2/4

125

4	4	18

LÉGIONNAIRE DE FER AVEC MARTEAUX JUMEAUX

	1	4	3	1/4

75

4	4	12

PREFECTOR

	1	4	4	2/5

135

4	4	18

OGOR DE SIÈGE

	1	3	6	4/8

220

4	5	30

ARMATOR

	1	4	4	2/4

90

3	4	15

BÊTES INDOMPTÉES

Aussi féroces que les prédateurs qu'ils traquent et dévorent, les Bêtes Indomptées écument les Royaumes Mortels en quête de proies de valeur, ne laissant que des carcasses ensanglantées dans leur sillage.

APTITUDES DES BÊTES INDOMPTÉES	
	[Réaction] Résistance Brutale : 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 des dégâts alloués à ce combattant par chaque touche de l'action d'attaque (jusqu'à un minimum de 1).
	[Double] Fureur Sauvage : Ajoutez 1 à la caractéristique de Mouvement de ce combattant pour la prochaine action de mouvement qu'il fait à cette activation, et ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de sa prochaine action d'attaque à cette activation.
	[Double] Attaque en Règle : 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. Ce combattant fait une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.
	[Double] Belluaire : Choisissez un combattant ami visible avec la marque runique de **Bête** ( ) à 4" de ce combattant. Le combattant choisi fait une action d'attaque bonus.
	[Triple] Bond : 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 au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Harponnage : Ce combattant fait une action d'attaque bonus. Après l'action d'attaque, la cible de l'action d'attaque fait une action de mouvement bonus directement vers ce combattant, comme si elle sautait, d'une distance en pouces maximum égale à la valeur de cette aptitude. Ce faisant, il peut s'éloigner des combattants ennemis qui étaient à 1" au début de l'action de mouvement.
	[Quadruple] Libérer la Bête : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) aux caractéristiques d'Attaques et de Force des actions d'attaque de mêlée de ce combattant.

Mange-cœurs

Preneur de Proies avec Lame à Dents de Scie

Rôdeur Lithodon

Parle-bêtes

Premier Croc

BÊTES INDOMPTÉES

MANGE-CŒURS

	1	5	5	2/5

200

5 | 4 | 20

PRENEUR DE PROIES AVEC LAME À DENTS DE SCIE

	1	4	4	2/4

100

4 | 4 | 10

PREMIER CROC

	8	2	5	2/5
	1	3	5	2/4

130

4 | 4 | 15

COUREUR DES PLAINES

	1	3	3	1/3

55

5 | 3 | 8

PARLE-BÊTES

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

110

5 | 4 | 15

RÔDEUR LITHODON

	1	4	4	2/5

195

8 | 4 | 20

PRENEUR DE PROIES AVEC HACHE À CROCS

	1	3	5	2/5

100

4 | 4 | 10

Les Bêtes Indomptées emploient des Rôdeurs Lithodons, dont les effroyables mâchoires peuvent broyer l'armure la plus robuste.

CABALE CORVUS

Surgissant des ombres d'Ulgu sans avertissement ni pitié, la Cabale Corvus est une secte d'assassins cupides. Ils aiment frapper des hauteurs avec leurs pics de guerre, et massacrer leurs proies avec une précision cruelle.

APTITUDES DE LA CABALE CORVUS	
	[Réaction] Frappe de Rapace : Un combattant peut faire cette réaction après qu'un combattant ennemi a fini une action de mouvement en étant visible, à 5" horizontalement, et verticalement plus bas que lui. Le combattant qui utilise cette aptitude fait une action de mouvement bonus et doit la finir plus près du combattant ennemi qu'au début de l'action de mouvement. S'il finit le mouvement à 1" du combattant ennemi, il ne subit pas de dégâts d'impact et le combattant ennemi subit des dégâts d'impact.
	[Double] Fléchette de Corbeau : Choisissez un combattant ennemi visible à 8" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 2-4, allouez 1 dégât au combattant choisi. Sur un jet de 5+, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Double] Escalade Rapide : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ne comptez pas la distance verticale parcourue quand il escalade.
	[Double] Corbeau Tourmenteur : Choisissez un combattant ennemi à 20" de ce combattant. Jusqu'à la fin du round de bataille, le combattant choisi ne peut pas faire d'actions de désengagement.
	[Triple] Attaque en Piqué : Ce combattant fait une action de mouvement bonus. De plus, s'il finit le mouvement au moins 3" verticalement plus bas que sa position de départ, il peut faire une action d'attaque bonus.
	[Triple] Trophée Macabre : 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. 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.
	[Quadruple] La Mort Vient du Ciel : Ce combattant fait une action de mouvement bonus. Puis il peut faire une action d'attaque bonus. Ajoutez 1 à la caractéristique de Force de l'action d'attaque s'il finit l'action de mouvement au moins 3" verticalement plus bas que sa position de départ.

Serre Déchireuse

Perceur Obscur

Rôdeur des Spires

Cabaliste avec Familier

Cabaliste

CABALE CORVUS

Les Assassins de la Cabale Corvus traquent leur proie pendant des heures avant de frapper, fondant sur leur cible dans un déluge meurtrier de lames acérées.

CRYPTOCRATES

Sous leur vernis de sagesse, les Cryptocrates sont aussi corrompus que n'importe quel maraudeur. Ces nobles venus de Hysh vénèrent la folie en tant que manifestation du Chaos, et cherchent à saper la santé mentale où qu'ils aillent.

APTITUDES DES CRYPTOCRATES	
	[Réaction] Assaut Inattendu : Un combattant peut faire cette réaction après qu'un combattant ennemi a fini une action de mouvement en étant visible et à 3" de lui. Choisissez un autre combattant ami avec la marque runique de faction des **Cryptocrates** (✳) et la marque runique de **Mystique** (◎). Le combattant choisi fait une action de mouvement bonus. À la fin de l'action, il doit être à 1" du combattant ennemi qui a fait l'action de mouvement.
	[Double] Lancer d'Étoiles et de Chakrams : 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.
	[Double] Bond Acrobatique : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 à sa caractéristique de Mouvement, et il peut voler quand il fait des actions de mouvement ; toutefois, quand il vole, il ne peut pas se déplacer verticalement de plus de 3" vers le haut.
	[Double] Balayage : Jetez un dé pour chaque combattant ennemi visible à 2" de ce combattant. Sur un jet de 4-5, allouez 1 dégât au combattant concerné. Sur un jet de 6, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Rappel des Ombres : Choisissez un combattant ami avec la marque runique de faction des **Cryptocrates** (✳) et la marque runique de **Sbire** (✧) à 12" de ce combattant. Retirez le combattant choisi du champ de bataille, puis placez-le sur une plateforme ou le sol du champ de bataille, entièrement à une distance en pouces de ce combattant égale à la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Globe Obscur Brisé : 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 des combattants ennemis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
	[Quadruple] Attaque Plongeante Vrillée : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, il peut voler quand il fait des actions de mouvement ; toutefois, quand il vole, il ne peut pas se déplacer verticalement de plus de 3" vers le haut. De plus, ce combattant fait une action de mouvement bonus. Puis il peut faire une action d'attaque bonus.

Asservisseur

Illuminé

Lame-miroir avec Épées de Duel

Lame-miroir avec Lame à Deux Mains

Asservi

Asservi

CRYPTOCRATES

Les mystérieux nobles masqués qu'on appelle Cryptocrates cherchent à élimer la santé mentale de leurs adversaires grâce à leurs frappes voilées et leurs assauts illusoires.

LES DÉFAITS

Les Défaits comptent parmi les plus horribles adorateurs des Puissances de la Ruine. Ces barbares se mutilent avec la même vigueur qu'ils démembrent leurs ennemis, car ils croient que la douleur est un présent à partager avec tous.

APTITUDES DES DÉFAITS	
	[Réaction] Douleur Partagée : Un combattant peut faire cette réaction après qu'il a 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 est une touche, allouez 1 dégât au combattant qui attaque. Pour chaque touche critique, allouez-lui 2 dégâts à la place.
	[Double] Figure de Cauchemar : Choisissez un combattant ennemi à une distance en pouces de ce combattant égale à la valeur de cette aptitude et jetez un dé. Sur 3+, le combattant choisi ne peut pas faire d'actions de mouvement ni de désengagement jusqu'à la fin du round de bataille.
	[Double] Frappe Barbelée : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, si une action d'attaque de ce combattant cause une ou plusieurs touches ou touches critiques, soustrayez 1 de la caractéristique d'Endurance du combattant cible (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la fin du round de bataille.
	[Double] Chaîne-garrot : Choisissez un combattant ennemi visible à 5" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 3-4, allouez 1 dégât au combattant. Sur un jet de 5+, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Délire du Dépeceur : Jetez un dé pour chaque combattant ennemi visible à 3" de ce combattant. Sur un jet de 3-4, allouez 1 dégât au combattant concerné. Sur un jet de 5+, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Réceptacle du Tourment : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il a mis un ennemi hors de combat avec une de ses actions d'attaque à cette activation. Ce combattant fait une action de mouvement bonus. Puis il peut faire une action d'attaque bonus.
	[Quadruple] Bienfait de la Douleur : Ce combattant fait une action d'attaque bonus. Ajoutez 3 aux caractéristiques de Force et d'Attaques de l'action d'attaque s'il a au moins 1 dégât alloué.

Bienheureux

Joyeux

Élevé

Éveillé avec Fléau

Éveillé avec Haste Brutale

LES DÉFAITS

Les êtres de cauchemar que sont les Défaits se délectent de la torture et de la mutilation, et cherchent à infliger les douleurs les plus exquises à leurs adversaires.

LE CROC FENDU

Le Croc Fendu ne voit pas l'utilisation du poison comme une tache à son honneur. C'est même l'arme préférée de cette secte de guerriers, dont les lames sont assez toxiques pour abattre un gargant de plusieurs coups bien placés.

APTITUDES DU CROC FENDU	
	[Réaction] Riposte Cruelle : Un combattant peut faire cette réaction après qu'il a été ciblé par une action d'attaque de mêlée mais avant de faire les jets de touche. Pour chaque jet de touche de 1 ou 2 de l'action d'attaque, allouez 2 dégâts au combattant attaquant.
	[Double] Attaques Empoisonnées : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la caractéristique de Force de ses actions d'attaque compte comme étant supérieure à la caractéristique d'Endurance de la cible.
	[Double] Filet de Rétiaire : Choisissez un combattant ennemi visible à 3" de ce combattant. Jusqu'à la fin du round de bataille, le combattant ennemi ne peut pas faire d'actions de mouvement ni de désengagement.
	[Double] Rondache à Crochets : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 3+, allouez 3 dégâts au combattant choisi.
	[Triple] Charmeur de Serpents : Choisissez un combattant ami avec la marque runique de **Bête** (🐂) à 4" de ce combattant. Le combattant choisi fait une action d'attaque bonus.
	[Triple] Assaut Implacable : 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. Ce combattant fait une action de mouvement bonus. Puis il peut faire une action d'attaque bonus.
	[Quadruple] Venin Paralysant : 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 plus, jusqu'à la fin de son activation, après chacune de ses actions d'attaque, jetez un dé. Sur un jet de 5+, le combattant cible ne peut pas faire d'actions de mouvement ni de désengagement jusqu'à la fin de ce round de bataille.

Sang Pur *Sang Bleu*

Charmeur de Serpents

Sang-clair avec Bouclier

Sang-venin avec Lance et Bouclier

LE CROC FENDU

SANG BLEU

	2	4	4	2/5

170 | 4 | 4 | 20

SANG-VENIN AVEC LAMES DE DUEL

	1	4	3	2/4

95 | 5 | 4 | 10

CHARMEUR DE SERPENTS

	2	4	4	2/4
	8	2	4	2/4

145 | 5 | 4 | 15

SANG-VENIN AVEC LAME ET FOUET BARBELÉ

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

95 | 5 | 4 | 10

SERPENTS

	1	5	3	1/4

90 | 6 | 2 | 6

SANG-CLAIR

	1	4	3	1/3

65 | 4 | 3 | 10

SANG PUR

	1	4	4	2/4

115 | 4 | 4 | 12

SANG-CLAIR AVEC BOUCLIER

	1	3	3	1/3

65 | 4 | 4 | 10

SANG-VENIN AVEC FOUET BARBELÉ

	3	4	4	1/4

105 | 4 | 5 | 10

SANG-VENIN AVEC LANCE ET BOUCLIER

	2	3	4	2/4

105 | 4 | 5 | 10

HÉRITIERS DE LA FLAMME

Même chez les fidèles des Puissances de la Ruine, les Héritiers de la Flamme font figure de zélotes. Ces guerriers vénèrent les feux les plus sombres d'Aqshy, et défoulent leur colère brûlante sur tous ceux qu'ils considèrent comme leurs ennemis.

APTITUDES DES HÉRITIERS DE LA FLAMME	
	[Réaction] Flamboiement de Fureur : Un combattant peut faire cette réaction après qu'il a 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 inflige une touche, allouez 1 dégât au combattant attaquant. Pour chaque touche critique, allouez-lui 2 dégâts à la place.
	[Double] Puissance Brûlante : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique de Force de ses actions d'attaque de mêlée.
	[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 la prochaine action d'attaque de mêlée de ce combattant.
	[Double] Lancer de Bombe à Feu : 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] Fournaise : Jetez un dé pour chaque combattant ennemi visible à 3" de ce combattant. Sur un jet de 4+, allouez au combattant concerné autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Ferveur Enflammée : 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 3" de ce combattant.
	[Quadruple] Flammes Dévorantes : Choisissez un combattant ennemi visible à 3" de ce combattant et jetez 6 dés. Pour chaque jet de 2+, allouez au combattant choisi autant de dégâts que la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur). De plus, pour chaque jet de 6, jetez 1 dé supplémentaire comme ci-dessus (et répétez la procédure).

Immolateur

Seigneur Ardent

Prêtre Ardent

Champion d'Airain

Igné

Igné avec Lame-soleil et Kriss

HÉRITIERS DE LA FLAMME

SEIGNEUR ARDENT

	2	4	5	2/6

200

4	5	20

IMMOLATEUR

	1	4	4	2/5

150

5	4	18

CHAMPION D'AIRAIN

	2	3	5	3/6

165

4	4	18

PRÊTRE ARDENT

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

120

4	4	15

INITIÉ AVEC ARME À BRASERO

	1	3	4	1/4

70

4	3	10

IGNÉ

	1	4	4	2/4

110

4	4	12

INITIÉ AVEC POT FULMINANT

	1	3	3	1/4

65

4	3	10

IGNÉ AVEC LAME-SOLEIL ET HACHE À BRASERO

	1	4	4	2/4

105

4	4	12

INITIÉ AVEC MORGENSTERN

	3	3	3	1/4

65

4	3	10

IGNÉ AVEC LAME-SOLEIL ET KRISS

	1	4	3	2/5

95

4	4	12

INITIÉ AVEC HACHE CROCHUE

	1	4	3	1/4

70

4	3	10

TYRANS DE LA SPIRE

Les Tyrans de la Spire sont les champions des fosses de combat de la Varanspire, d'habiles gladiateurs qui exultent lors des mises à mort les plus sanglantes. Ils sillonnent Soufflesang en meutes et se battent contre tous ceux qu'ils croisent.

APTITUDES DES TYRANS DE LA SPIRE	
	[Réaction] Démonstration Gladiatoriale : Un combattant peut faire cette réaction après qu'il a été ciblé par une action d'attaque de mêlée mais avant de faire les jets de touche. Si aucun des jets de touche de l'action d'attaque n'est une touche critique, allouez 4 dégâts au combattant attaquant.
	[Double] Combattant des Fosses : 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. Ce combattant peut faire une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.
	[Double] Filet de Gladiateur : Choisissez un combattant ennemi visible à 3" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 3+, le combattant ennemi ne peut pas faire d'actions de mouvement ni de désengagement jusqu'à la fin du round.
	[Double] Bourrade de Bouclier : 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 et jetez un dé. Sur un jet de 2-5, allouez 2 dégâts au combattant choisi. Sur un jet de 6, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Posture de Garde : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique d'Endurance de ce combattant.
	[Triple] Champion des Fosses : 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. Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
	[Quadruple] Frappe Brutale : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 2+, allouez 8 dégâts au combattant choisi.

Champion de la Fosse

Destructeur Bestigor

Chasseur de Têtes

Vétéran de la Fosse avec Bouclier

Combattante de la Fosse avec Dague de Poing

Enragé Frénétique

TYRANS DE LA SPIRE

CHAMPION DE LA FOSSE

170

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

4 | 4 | 22

COMBATTANT DE LA FOSSE AVEC FILET

65

	1	4	3	1/3

4 | 3 | 10

CHASSEUR DE TÊTES

135

	1	4	5	2/5

4 | 4 | 15

VÉTÉRAN DE LA FOSSE AVEC BOUCLIER

100

	1	3	4	2/4

4 | 5 | 12

DESTRUCTEUR BESTIGOR

145

	1	3	5	3/6

4 | 4 | 18

VÉTÉRAN DE LA FOSSE AVEC DEUX ARMES

105

	1	4	4	2/4

4 | 4 | 12

COMBATTANT DE LA FOSSE AVEC DAGUE DE POING

65

	1	4	3	1/4

4 | 3 | 10

ENRAGÉ FRÉNÉTIQUE

95

	1	4	4	2/4

3 | 4 | 15

COMBATTANT DE LA FOSSE AVEC LANCE

65

	2	3	3	1/4

4 | 3 | 10

SACCAGEURS NOIR-SERMENT

Les Saccageurs Noir-serment sont des champions barbares nomades qui cherchent à prouver leur valeur en faisant des serments aux Dieux Sombres. Ils honorent leurs promesses impitoyablement, et dans des effusions de sang.

APTITUDES DES SACCAGEURS NOIR-SERMENT	
	[Réaction] Esquive Instinctive : Un combattant peut faire cette réaction après qu'il a été ciblé par une action d'attaque, et après avoir fait les jets de touche. Jetez un dé pour chaque touche critique. Sur un jet de 4+, la touche critique devient une touche à la place.
	[Double] Un Vœu Exaucé : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, chaque fois qu'un combattant ennemi est mis hors de combat, vous pouvez choisir soit la caractéristique d'Endurance, soit la caractéristique d'Attaques ou de Force d'une des armes de ce combattant. Jusqu'à la fin de la bataille, ajoutez 1 à la caractéristique choisie.
	[Double] Visions de Gloire : Jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 5+, ajoutez 1 dé joker à vos jokers mis de côté.
	[Double] Démonstration de Brutalité : 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. Ce combattant fait une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.
	[Triple] Folie Furieuse : Jetez un dé pour chaque combattant ennemi visible à 3" de ce combattant. Sur un jet de 3-4, allouez 1 dégât au combattant concerné. Sur un jet de 5+, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Quadruple] Vieillissement : Choisissez un combattant ennemi visible à 3" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 4-5, soustrayez 1 à la caractéristique d'Endurance du combattant choisi (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la fin du round de bataille. Pour chaque jet de 6, soustrayez 1 à la caractéristique d'Endurance du combattant choisi (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'à la fin de la bataille.
	[Quadruple] Coup Mortel : 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 ce combattant à cette activation.

Fils du Massacre avec Grande Lame

Oracle

Ivredire

Éprouvée avec Grande Hache

Cherchegloire avec Paire d'Armes

Cherchegloire avec Bouclier

SACCAGEURS NOIR-SERMENT

FILS DU MASSACRE AVEC GRANDE LAME

	1	5	5	2/5

180 | 4 | 4 | 20

ÉPROUVÉ AVEC GRANDE LAME

	1	4	4	2/4

115 | 4 | 4 | 15

FILS DU MASSACRE AVEC GRANDE HACHE

	1	4	6	3/5

180 | 4 | 4 | 20

ÉPROUVÉ AVEC FLÉAU

	3	3	4	2/4

115 | 4 | 4 | 15

ORACLE

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

105 | 4 | 3 | 12

CHERCHEGLOIRE AVEC BOUCLIER

	1	3	4	1/3

70 | 4 | 4 | 10

IVREDIRE

	1	4	4	1/5

105 | 4 | 4 | 15

CHERCHEGLOIRE AVEC LANCE

	2	3	4	1/4

75 | 4 | 3 | 10

ÉPROUVÉ AVEC GRANDE HACHE

	1	3	5	3/5

130 | 4 | 4 | 15

CHERCHEGLOIRE AVEC PAIRE D'ARMES

	1	4	4	1/3

70 | 4 | 3 | 10

ÉPROUVÉ AVEC GRANDE LANCE

	2	3	5	2/5

125 | 4 | 4 | 15

CHERCHEGLOIRE AVEC GRANDE HACHE

	1	2	4	2/4

65 | 4 | 3 | 10

COUVAIN DE TARANTULOS

Liés par une conscience collective malveillante, les membres du Couvain de Tarantulos vénèrent les araignées. Ils écument les étendues sauvages en quête de prisonniers à qui infliger d'effroyables mutations arachnéennes.

APTITUDES DU COUVAIN DE TARANTULOS	
	[Réaction] Lames Défensives : Un combattant peut faire cette réaction après qu'il a été ciblé par une action d'attaque de mêlée mais avant de faire les jets de touche. Pour chaque jet de touche de 1 ou 2 de l'action d'attaque, allouez 2 dégâts au combattant attaquant.
	[Double] Symbiose Rampante : Choisissez une Nuée d'Araignées amie à 6" de ce combattant, ou à 9" si la valeur de cette aptitude est de 4 ou plus. La Nuée peut faire une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.
	[Double] Filets Soyeux : Choisissez un combattant ennemi visible à 3" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 3+, le combattant choisi ne peut pas faire d'actions de mouvement ni de désengagement jusqu'à la fin du round.
	[Double] Ascension Grimpante : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ne comptez pas la distance verticale parcourue quand ce combattant escalade.
	[Triple] Projectile Enduit de Venin : Choisissez un combattant ennemi visible à 6" de ce combattant et jetez 2 dés. Pour chaque jet de 4-5, allouez au combattant choisi autant de dégâts que la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur). Pour chaque jet de 6, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Triple] Invocation Rampante : Choisissez une Nuée d'Araignées amie qui a été mise hors de combat. Placez-la sur une plateforme ou le sol du champ de bataille, entièrement à 3" du combattant qui utilise cette aptitude. La Nuée d'Araignées ne compte plus comme étant hors de combat et n'a aucun dégât alloué.
	[Quadruple] Don du Veilleur Octuple : Ce combattant fait une action d'attaque bonus. Après l'action d'attaque, jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Si vous obtenez un ou plusieurs 6, allouez 10 dégâts au combattant ciblé par l'action d'attaque, et celui-ci ne peut pas faire d'actions de mouvement ni de désengagement jusqu'à la fin du round de bataille.

Maître du Couvain

Tisse-ruine avec Fléau et Aiguillon

Tisse-ruine avec Trident et Filet

Engeance du Couvain avec Faux et Griffe d'Araignée

Engeance du Couvain

COUVAIN DE TARANTULOS

MAÎTRE DU COUVAIN

	1	5	4	2/4

200

6 | 4 | 18

ENGEANCE DU COUVAIN AVEC FAUX ET GRIFFE D'ARAIGNÉE

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

60

5 | 3 | 8

TISSE-RUINE AVEC TRIDENT ET FILET

	2	3	4	2/4

105

5 | 3 | 10

ENGEANCE DU COUVAIN

	1	4	3	1/3

65

5 | 3 | 8

TISSE-RUINE AVEC FLÉAU ET AIGUILLON

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

105

5 | 3 | 10

ENGEANCE DU COUVAIN AVEC SAI

	1	3	4	1/3

65

5 | 3 | 8

NUÉE D'ARAIGNÉES

	1	4	1	1/2

50

6 | 1 | 6

Warhammer Age of Sigmar : Compendium Warcry © Copyright Games Workshop Limited 2022. Warhammer Age of Sigmar : Compendium Warcry, 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.