



LES SERRES NOIRES

Neave Blacktalon est l'assassin de prédilection de Sigmar. Il lui incombe de traquer ceux qui menacent le peuple de Sigmar, et d'abattre les pires ennemis du Dieu-Roi avec ses haches Tornade. Les Serres Noires, ses compagnons, sont tous des héros, et ensemble ils opèrent avec une redoutable efficacité.

RÈGLES DE FACTION

Ce document inclut tous les profils de combattants pour les Serres Noires, ainsi que les aptitudes et une réaction propres aux combattants ayant la marque runique des **Serres Noires** (☞). Les Serres Noires appartiennent à la Grande Alliance Ordre (☞).

RÈGLES SPÉCIALES

Lorsque vous sélectionnez une bande de la faction des Serres Noires, la règle suivante s'ajoute aux points de la section "Les Bandes" des règles de base (Livre de Base, p. 60) et "Étape 1 – Choisissez votre Faction et vos Combattants" des règles de base (Livre de Base, p. 99).

- Chaque combattant ayant la marque des **Serres Noires** (☞) ne peut être inclus qu'une seule fois dans votre bande.

RÉACTION



[Réaction] **Bouclier d'Azyr**: Un combattant peut faire cette réaction après avoir été ciblé par une action d'attaque, mais avant de faire les jets de touche. Comptez jusqu'à 2 touches critiques de l'action d'attaque comme des touches. Si ce combattant a la marque de **Héros** (☞) et est à 6" d'un autre combattant ayant la marque des **Serres Noires** (☞) et celle de **Champion** (☞) ou de **Destructeur** (☞), comptez jusqu'à 3 touches critiques de l'action d'attaque comme des touches.

APTITUDES DE COMBATTANTS DES SERRES NOIRES



[Double] **Orage Justicier**: Choisissez un combattant ami visible qui a la marque runique des **Serres Noires** (☞) et qui est à une distance en pouces du combattant utilisant cette aptitude égale à la valeur de cette aptitude. Le combattant choisi fait une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.



[Triple] **Tir en Pleine Tête**: Ajoutez la valeur de cette aptitude aux dégâts alloués aux combattants ennemis par chaque touche et touche critique de la prochaine action d'attaque à projectiles de ce combattant à cette activation.



[Triple] **Embruns Nébuleux**: Jusqu'à la fin du round de bataille, soustrayez 1 (jusqu'à un minimum de 1) à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque des combattants ennemis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.



[Quad] **Chevaucheuse des Vents**: 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 du champ de bataille le combattant qui utilise cette aptitude, puis remplacez-le sur une plateforme ou sur le sol du champ de bataille, à plus de 6" des combattants ennemis. Vous pouvez soustraire la valeur de cette aptitude des 6", jusqu'à un minimum de 0.

LES SERRES NOIRES

NEAVE
BLACKTALON

	10	3	4	1/4
	1	6	5	2/4

285

7 5 30

HENDRICK, LE LOUP
D'ARGENT

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

155

4 5 25

SHAKANA
GOLDENBLADE

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

180

4 5 25

ROSTUS
OXENHAMMER

	1	4	6	3/6
--	---	---	---	-----

200

4 6 25

LORAI, FILLE
DES ABYSSES

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

160

5 3 20

