

**VAHL'DREDD LE CHASSEUR**  
AVEC ÉPÉE DE BATAILLE VOIDBRINGER

4

LÉGIONS OBSCURES. COMMANDANT.

"Invocation du Désespoir" -  
2 Actions: Choisissez un adversaire. Cet adversaire pourra seulement activer 1 unité à son prochain tour.

73

**ARCHIMAGE VALPURGIS**  
AVEC CIMETIERRE D'OBSDIENNE ET COURONNE DES RITUELS

3

LÉGIONS OBSCURES. COMMANDANT.

"Décharge d'obsidienne" -  
3 Actions: Choisissez un hexagone adjacent pour déterminer une direction, et tracez une ligne droite composée d'hexagones jusqu'au bord du tapis de jeu en suivant cette direction. Lancez 2 dés verts contre toutes les unités qui se trouvent sur cette ligne.

55

**GOLEM D'OBSCURITÉ**

3

LÉGIONS OBSCURES. GOLEM.

*Chaos obscur.* Le Golem d'Obscurité ne subit des dégâts que sur des faces sans icône de dégâts.

56

**NÉCROTYRAN**  
AVEC FUSIL D'ASSAUT BELZARACH

2

LÉGIONS OBSCURES. INFANTRIE.

Le Nécrotyran lance 2 dés rouges supplémentaires lorsqu'il attaque une unité ennemie adjacente.

57

**EXÉCUTEUR DU MINISTÈRE DE LA PEUR**  
AVEC HACHE DU JUGEMENT

3

ASSASSIN.

Mêlée.

Si l'Exécuteur du Ministère de la Peur n'obtient que des faces sans icône de dégâts sur tous ses dés d'attaque, alors la cible de cette attaque est détruite.

61

**BLITZER DE ROMANOV**  
AVEC LANCE-MISSILES ATML-100 FIREFIST

2

INFANTRIE.

Si le Blitzzer de Romanov est la première unité que vous activez à ce tour, lancez un dé vert supplémentaire lorsqu'il attaque.

62

**KOMMANDO DE JUNGLE**  
AVEC FUSIL À POMPE ROTATIF AZ-60 ET HACHETTE

3

INFANTRIE.

Les terrains à couvert confèrent 1 point de protection supplémentaire au Kommando de Jungle.

60

**RAPTOR VÉNUSIEN**  
AVEC LANCE THERMITE ET PISTOLET LOUD MP-50

4

CAVALERIE.

Vitesse 5. Esquive 1.

"Morsure décapitante" - 3 Actions: Ciblez une unité ennemie adjacente à simple base avec une attaque qui utilise 5 dés jaunes.

63



**VALÉRIE DUVAL**  
AVEC MATRAQUES EN-13 ET PISTOLET PUNISHER

**2**

**COMMANDANT.**

*Charisme noble.* Après que Valérie Duval joue une carte commandement ♦, vous pouvez racheter gratuitement cette carte.

59

**SÉBASTIEN CRENSHAW**  
AVEC PISTOLET CA-50 AVALANCHE ET EPEE MORTIS

**4**

**COMMANDANT. ASSASSIN.**

*Ruée.* Après que Sébastien Crenshaw a détruit une unité ennemie, il a droit à une action de déplacement gratuite.

*Pénombre.* Quand une unité ennemie cible Sébastien Crenshaw lors d'une attaque, lancez 1 dé vert. Si le résultat ✱ est obtenu, l'attaque échoue.

64

**DEATH ANGEL DE LA FURIE**

**3**

**VÉHICULE.**

Volant.

Cette unité peut effectuer jusqu'à deux actions de déplacement par activation.

65

**DEATH ANGEL DU COURROUX**

**2**

**VÉHICULE.**

Volant.

**"Transport" - Action:** Choisissez une unité ✱ amie adjacente. Si le Death Angel du Courroux se déplace ce tour-ci, placez l'unité choisie dans n'importe quel hexagone inoccupé adjacent au Death Angel du Courroux après son déplacement.

66

**ASSASSIN CINÉTIQUE**  
AVEC COUTEAUX DE LANCER HSG DERNIER SACREMENT

**3**

**ASSASSIN ESPION.**

Esquive 4. Précision +2.

L'Assassin Cinétique peut effectuer jusqu'à 2 actions d'attaque ou 2 actions de déplacement par activation.

67

**EXORCISTE MYSTIQUE**  
AVEC PISTOLET P-60 PUNISHER

**2**

**INFANTERIE. SOIGNEUR.**

Mêlée.

**"Soins" - Action:** Choisissez une unité amie adjacente. Lancez 2 dés rouges. Pour chaque résultat ✱ obtenu, l'unité récupère 1 point de Santé.

68

**DÉCURION VALKYRIE**  
AVEC LANCE ÉLECTRIQUE CASTIGATOR ET PISTOLET P-60

**2**

**INFANTERIE.**

**Action:** Jusqu'à la fin du round, le Décurion Valkyrie gagne l'icône de commandement (choisissez une) : ✱, ♦, ou ♠.

69

**BIG BOB WATTS**  
AVEC MEGACANON ATLAS

**4**

**COMMANDANT.**

**"Tir critique" - 2 Actions:** Lancez 1 dé rouge contre une unité ennemie adjacente. Si un résultat ✱ est obtenu, comptabilisez les dégâts et relancez. Continuez jusqu'à ce qu'une face sans icône de dégâts soit obtenue. Tous les dégâts comptabilisés sont alors appliqués à la cible.

70



**COMBINAISON DE COMBAT ORCA**  
AVEC AUTOCANON FIXE M-100A1

**4**

**VÉHICULE.**  
Armure 1. Entrave.

*Blindage réflecteur.* Les dégâts obtenus avec les dés verts contre la Combinaison de Combat Orca sont également appliqués à l'unité attaquante.

71

**TIREUR EMBUSQUÉ DES RANGERS**  
AVEC FUSIL DE PRÉCISION SR-50

**2**

**RANGER.**  
Précision +2.

Après que le Tireur Embusqué des Rangers a infligé des dégâts à une unité ennemie, il peut effectuer une autre attaque gratuite contre cette unité.

72

**DÉFENSEUR APOCALYPTE D'AIRAIN**  
AVEC FUSIL À POMPE RHAGRIIN

**3**

**LÉGIONS OBSCURES. GOLEM.**  
Le Défenseur Apocalypse d'Airain peut faire une action d'attaque gratuite contre toute unité ennemie qui l'attaque ou qui se déplace dans un hexagone adjacent.

74

**LÉGIONNAIRE DAMNÉ**  
AVEC FUSIL D'ASSAUT KRATACH

**3**

**LÉGIONS OBSCURES. MORT-VIVANT.**  
*Conscience Impie.*  
Ôtez 1 au total des dégâts infligés par le Légionnaire Damné lorsqu'il attaque une unité autre que les LÉGIONS OBSCURES.

75

**SPECTRE ÉZOGOULE**  
AVEC CANON BLUTARCH

**3**

**LÉGIONS OBSCURES. MONSTRE. MORT-VIVANT.**  
Après que le Spectre Ézogoule est détruit, lancez 1 dé vert. Si le résultat \* est obtenu, remplacez le Spectre Ézogoule dans votre zone de déploiement avec sa Santé au maximum.

76

**REJETON MERCURIEN**  
AVEC MITRAILLEUSE FIXE GORGAROTH

**5**

**LÉGIONS OBSCURES. MONSTRE.**  
Entrave.  
*Régénération.* Si cette unité est laissée en garde à la fin d'un round, elle récupère 2 points de Santé.  
S'il est détruit, le Rejeton Mercurien rapporte 4 points de victoire à l'adversaire qui l'a détruit.

77

**NÉPHARITE D'ILIAN**  
AVEC CHAINES D'ILIAN

**3**

**LÉGIONS OBSCURES.**  
Entrave.  
Quand le Népharite d'Ilian attaque une unité ennemie, utilisez la combinaison de dés imprimée sur la carte référence de cette unité comme dés de base de cette attaque.

78

**ÉZOGOULE RÉANIMÉE**  
AVEC CANON BLUTARCH

**4**

**LÉGIONS OBSCURES. MONSTRE. MORT-VIVANT.**  
Armure 1.  
Après que l'Ézogoule Réanimée est détruite, mettez en jeu un Spectre Ézogoule dans votre zone de déploiement.

79



**VOLEUR D'ÂMES**  
AVEC FAUX DES ÂMES

3

**LÉGIONS OBSCURES. MORT-VIVANT.**

Infiltration.

**"Vol d'Âmes" - 2 actions:** Si le Voleur d'Âmes inflige des dégâts à une unité ennemie durant cette activation, l'unité doit immédiatement faire une action d'attaque gratuite contre une unité amie de votre choix appartenant à la même armée.

80

**FILS D'ILIAN**  
AVEC FAUCILLE

1

**LÉGIONS OBSCURES.**

Vous n'êtes pas limité par le nombre de Fils d'Ilian dans votre armée.

Les attaques effectuées contre le Fils d'Ilian utilisent la plus faible valeur de précision obtenue pour déterminer si l'attaque réussit ou non.

81

**TEMPLIER DE LA ROUE**  
AVEC FUSIL D'ASSAUT KRATACH ET ÉPÉE TEMPLIERE

4

**LÉGIONS OBSCURES. HÉRÉTIQUE.**

Armure 1.

Le Templier de la Roue lance un dé bleu supplémentaire lorsqu'il effectue une attaque de garde.

Après qu'une unité **HÉRÉTIQUE** amie est placée en garde, le Templier de la Roue récupère 1 point de Santé.

82

**LÉGIONNAIRE MORT-VIVANT**  
AVEC FUSIL D'ASSAUT KRATACH

2

**LÉGIONS OBSCURES. MORT-VIVANT.**

Lent 1.

**"Marche de la Tombe" - Action:** Placez le Légionnaire Mort-Vivant sur n'importe quel hexagone inoccupé qui est adjacent à une unité ennemie en garde.

83

**BEHÉMOTH PRÉTORIEN**  
AVEC CANON DÉCIMATOR

20

**LÉGIONS OBSCURES. MONSTRE.**

Entrave.

Le Béhémoth Prétorien n'est pas affecté par des unités ennemies avec le mot clé Entrave. Le terrain n'affecte pas le déplacement du Béhémoth Prétorien.

58