



VORTEMIS THE ALL-SEEING



Vortemis s'est révélé essentiel pour manipuler les fils du destin afin de servir la volonté de Tzeentch. Son Culte Arcanite avait des espions à Shadeshire depuis des siècles, et il complota depuis aussi longtemps pour provoquer la chute de Nagash.

ARMES À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Sceptre Runique de Tzeentch	18"	1	3+	4+	-	D3
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Sceptre Runique de Tzeentch	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Vortemis l'Omniscient est un personnage nommé et une figurine individuelle. Il est armé d'un Sceptre Runique de Tzeentch.

APTITUDES

Touché par la Magie: *Les Magisters sont particulièrement sensibles à la magie.*

Si le premier jet de lancement de cette figurine en phase des héros est un double, elle peut tenter de lancer un sort de plus à cette phase (que le premier sort soit une réussite ou pas).

MAGIE

Vortemis l'Omniscient est un **SORCIER**. Il peut tenter de lancer un sort à votre phase des héros, et tenter de dissiper un sort à la phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait magique, Bouclier Mystique et Vision Sorcière.

Vision Sorcière: *La mémoire devient un écho, l'écho une résonance, la résonance une nouvelle réalité.*

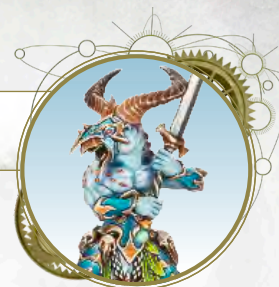
Ce sort a une valeur de lancement de 5. En cas de réussite, vous recevez 1 point de commandement supplémentaire qui ne peut servir que pour les aptitudes de commandement Au Pas de Course, En avant vers la Victoire et Présence Exaltante de cette figurine.

MOTS-CLÉS

CHAOS, MORTEL, TZEENTCH, ARCANITE, HÉROS, SORCIER, MAGISTER, VORTEMIS L'OMNISCIENT



EYES OF THE NINE



Les Yeux des Neuf sont des agents des Gaunt Summoners qui recherchent des artefacts imprégnés de magie de royaume qu'ils pourront corrompre avec la sorcellerie de Tzeentch afin de permettre aux Tours d'Argent de se manifester dans la réalité.

ARMES À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Flammes Magiques de Blue Horror	14"	1	4+	4+	-	1
Flammes Magiques de Brimstone Horrors	12"	2	5+	5+	-	1
Trait Ensorcelé	12"	1	5+	4+	-	1
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Lame Maudite	1"	1	4+	4+	-	1
Grande Lame Sauvage	1"	1	4+	4+	-1	2
Bec Cruel	1"	1	4+	5+	-	1
Mains Griffues de Blue Horror	1"	1	5+	5+	-	1
Mains Griffues de Brimstone Horrors	1"	2	5+	6+	-	1

DESCRIPTION

Il s'agit d'une unité de 4 figurines. Narvia et Turosh sont armés chacun d'un Lame Maudite et d'un Trait Ensorcelé, et Turosh porte aussi un Bouclier d'Arcanite. K'charik est armé d'une Grande Lame Sauvage et d'un Bec Cruel. La Blue Horror est armée de Mains Griffues et de Flammes Magiques.

K'CHARIK: Ajoutez 1 à la caractéristique Blessures de K'charik.

APTITUDES

Bouclier d'Arcanite: Ce bouclier est protégé par un enchantement qui détourne les coups.

Jetez un dé à chaque fois que vous allouez une blessure ou blessure mortelle à une figurine avec Bouclier d'Arcanite. Sur un 6, cette blessure ou blessure mortelle est annulée.

Division: Si la Blue Horror des Yeux des Neuf est tuée, elle se divise en une paire de Brimstone Horrors.

Si la Blue Horror de l'unité est tuée, avant de la retirer du jeu, placez 1 figurine de Brimstone Horrors à 1" ou moins de la Blue Horror tuée, puis retirez cette dernière. La Brimstone Horrors est armée de Mains Griffues et de Flammes Magiques.

MOTS-CLÉS

CHAOS, TZEENTCH, LES YEUX DES NEUF

UNITÉ	TAILLE D'UNITÉ		POINTS	RÔLE TACTIQUE	NOTES
	MIN	MAX			
Vortemis the All-seeing	1	1	220	Vortemis the All-seeing est un Leader	Unique. Ces unités sont prises ensemble pour un total de 220 points. Bien que prises ensemble, elles forment des unités séparées.
Eyes of the Nine	4	4			