• CHARTE D'UNITÉ •

ZARBAG

Aussi loin que remontent ses souvenirs, Zarbag le chaman erre dans les galeries de la Crypte de la Nuit. Sa bête renifleuse l'aide à déterrer les meilleurs champignons magiques, et peut transformer ses traits en une vision d'horreur à volonté (ou presque).

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Faucille Maudite	2"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Zarbag est une figurine individuelle de personnage nommé. Il est armé d'une Faucille Maudite.

APTITUDES

Fiel-follet Renifleur : *Zarbag a capturé un fiel-follet renifleur, qu'il a "persuadé" de pister les champignons magiques pour son compte.*

Une fois par bataille, avant de tenter de lancer un sort avec cette figurine, vous pouvez jeter un dé. Sur 2+, ajoutez 2 au jet de lancement.

MAGIE

Cette figurine est un **Sorcier**. Il peut tenter de lancer un sort à votre phase des héros, et de dissiper un sort à la phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Face de la Mauvaise Lune.

Face de la Mauvaise Lune : *Zarbag a sa propre définition – une terrifiante – de "montrer la lune" à l'ennemi…*

Face de la Mauvaise Lune a une valeur de lancement de 5. S'il est lancé avec succès, choisissez 1 unité ennemie à 3" ou moins du lanceur et visible de lui. L'unité choisie doit effectuer un mouvement normal, et doit se replier. Si pour une raison quelconque, il est impossible à l'unité d'effectuer le mouvement, elle subit D6 blessures mortelles à la place.

MOTS-CLÉS	DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HÉROS, SORCIER, MADCAP SHAMAN, ZARBAG

• CHARTE D'UNITÉ •

ZARBAG'S GITZ

Cette bande de casseurs peaux-vertes s'est acoquinée avec Zarbag et s'est retrouvée dans maintes situations dangereuses et souvent ridicules, et s'est révélée douée pour s'en sortir plus ou moins en seul morceau, et plein de trucs kibrill' qui en jettent.

ARMES À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Arc Moonclan	16"	1	5+	5+	-	1
ARMES DE MÊLÉE	**Portée**	**Attaques**	**Toucher**	**Blesser**	**Perf.**	**Dégâts**
Gros Clapet Garni de Dents	1"	2	4+	3+	-1	1
Aiguillon à Squigs	2"	1	5+	4+	-	1
Kitranch'	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Les Zarbag's Gitz sont une unité de 7 figurines. Le Squig Herder est armé d'un Aiguillon à Squigs, les 2 Cave Squigs d'un Gros Clapet Garni de Dents chacun, le Netter d'un Kitranch' et d'un Filet Barbelé, et les 3 Moonclan Shootas d'un Arc Moonclan et d'un Kitranch' chacun.

FANATIC : Une unité de Fanatic composée de 1 figurine suit les Zarbag's Gitz.

APTITUDES

Squigs Déchaînés : *Quand un Cave Squig décide de s'échapper, il mord tout sur son chemin.*

Jetez un dé chaque fois qu'une figurine de Cave Squig de cette unité fuit, avant de retirer la figurine du jeu. Sur 4+, l'autre unité la plus proche parmi celles à 6" ou moins de la figurine qui fuit subit 1 blessure mortelle. Si plusieurs unités sont équidistantes, vous pouvez choisir celle qui subit la blessure mortelle.

Rétiaires : Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques des figurines ennemies tant qu'elles sont à 2" ou moins d'une ou plusieurs figurines amies avec Filet Barbelé.

Coriaces Comme des Vieilles Bottes : *Les Cave Squigs et leurs bergers sont notoirement difficiles à tuer.*

Les figurines de Squig Herders et de Cave Squigs de cette unité ont une caractéristique de Blessures de 2.

MOTS-CLÉS	DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, ZARBAG'S GITZ

NIGHTVAULT UNITÉ	TAILLE D'UNITÉ MIN	MAX	POINTS	RÔLE TACTIQUE	NOTES
Zarbag	1	1	160	Leader	Uniques. Ces unités doivent être choisies ensemble pour 160 points au total. Elles restent des unités séparées.
Zarbag's Gitz	7	7			

© Copyright Games Workshop Limited 2018