

MORATHI, THE SHADOW QUEEN

Laura de beauté de Morathi cache un sombre secret. Sa forme véritable est monstrueuse – un immense corps reptilien doté d'ailes gigantesques et couronné de serpents grouillants. Sous cette forme, elle possède une force phénoménale, un venin si virulent que la moindre goutte peut tuer le plus grand guerrier en quelques instants, et son regard est une condamnation à mort.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gaze of Morathi	6"	1	2+	— Voir ci-dessous —		
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heartrender	2"	✱	3+	3+	-2	3
Crown of Serpents	1"	5	3+	3+	-	1
Envenomed Tail	3"	1	3+	3+	-2	✱

Tableau de Dégâts

Blessures Subies	Move	Heartrender	Envenomed Tail
0-2	14"	6	6
3-4	12"	5	D6
5-7	10"	4	D6
8-9	8"	3	D3
10+	6"	2	D3

DESCRIPTION

Morathi, the Shadow Queen est une figurine individuelle. Elle attaque ses ennemis avec sa lance magique, Ecorche-cœur (Heartrender), sa Queue Venimeuse (Envenomed Tail) et les morsures fulgurantes de sa Couronne de Serpents (Crown of Serpents). Même son Regard (Gaze of Morathi) est une arme redoutable. Morathi, the Shadow Queen emporte également le Cœur de Fer de Khaïne.

VOL

Morathi, the Shadow Queen peut voler.

APTITUDES

Monstrueuse Révélation: La figurine de Shadow Queen de Morathi n'est pas placée sur le champ de bataille au début de la partie. Au lieu de cela, elle est placée quand Morathi, High Oracle of Khaïne utilise l'aptitude Monstrueuse Transformation ou La Vérité Révélée.

Quand Morathi se transforme, sa figurine de High Oracle of Khaïne est retirée du champ de bataille et sa figurine de Shadow Queen est placée à l'endroit qu'elle occupait avant sa transformation. La figurine de Shadow Queen de Morathi peut être placée à 3" ou moins d'une unité ennemie seulement si sa figurine de High Oracle of Khaïne était déjà à 3" ou moins de l'unité ennemie au moment de sa transformation. Si la place manque pour poser Morathi exactement où elle se tenait avant sa transformation, placez la figurine aussi près que possible de sa position initiale. Si, après que sa figurine de Shadow Queen a été placée, Morathi est à plus de 14" de sa position initiale, elle ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

Les blessures allouées à Morathi sous sa forme de High Oracle of Khaïne avant sa transformation sont reportées sur sa forme de Shadow Queen puis doublées. Par exemple, si 3 blessures étaient allouées à Morathi sous sa forme de High Oracle of Khaïne avant qu'elle se transforme, sa forme de Shadow Queen sera placée avec 6 blessures déjà allouées.

Notez que Morathi ne peut pas se transformer à nouveau pour retrouver son ancien aspect pendant la bataille – une fois qu'elle a pris sa forme de Shadow Queen, elle reste ainsi jusqu'à la fin de la bataille.

Si Morathi sous sa forme de High Oracle of Khaïne était votre général, elle reste votre général sous sa forme de Shadow Queen, mais perd l'aptitude de commandement Vénération par le Sang.

Notez également que sous sa forme de Shadow Queen, Morathi perd les aptitudes Sorcière Suprême et Beauté Envoutante de sa forme de High Oracle of Khaïne, et qu'elle peut tenter de lancer et de dissiper moins de sorts sous sa forme de Shadow Queen.

Regard de Morathi: Si une cible est touchée par le Regard de Morathi, choisissez une figurine de l'unité cible et jetez un dé. Si le résultat est supérieur à sa caractéristique Wounds, elle est tuée.

Le Cœur de Fer de Khaïne: Morathi, the Shadow Queen ne peut pas être guérie, mais on ne peut pas lui allouer plus de 3 blessures pendant un même tour. Les blessures et/ou blessures mortelles supplémentaires qui lui sont allouées dans le même tour sont annulées et n'ont aucun effet.

MAGIE

Morathi, the Shadow Queen est un **SORCIER**. Elle peut tenter de lancer 1 sort à votre phase des héros, et de dissiper 1 sort à la phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Horreur Noire d'Arnzipal.

HORREUR NOIRE D'ARNZIPAL

D'un nuage d'énergie noire tourbillonnante jaillissent des tentacules de fumée saisissant les malheureux à proximité.

Horreur Noire d'Arnzipal a une valeur de lancement de 7. S'il est lancé avec succès, choisissez une unité ennemie visible du lanceur et à 18" ou moins de lui, puis jetez un dé. Sur un résultat de 1, l'unité subit 1 blessure mortelle; sur 2 ou 3, elle subit D3 blessures mortelles; sur 4+, elle subit D6 blessures mortelles.