



MYRMOURN BANSHEES



Aucun sort ennemi n'est à l'abri de la faim dévorante des Myrmourn Banshees. Elles hantent les Royaumes Mortels à la recherche de magie pour se sustenter et de proies à tuer. Même les plus puissants sorciers se retrouvent impuissants face à elles.

ARME DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Dague de Givre	1"	1	4+	3+	-2	D3

DESCRIPTION

Une unité de Myrmourn Banshees a n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Dague de Givre.

VOL: Cette unité peut voler.

APTITUDES

Éthérés: *Les créatures dont le corps s'est décomposé sont difficiles à blesser avec des armes ordinaires.*

Ignorez les modificateurs (positifs ou négatifs) quand vous effectuez des jets de sauvegarde contre des attaques qui ciblent cette unité.

Mange-sorts: *Ces esprits étaient jadis des sorcières qui ne respectaient pas Nagash, et qui furent condamnées à se nourrir de magie.*

Une fois par phase des héros adverse, si cette unité est à 18" ou moins d'un **SORCIER** ennemi qui a réussi à lancer un sort, cette unité peut tenter de le dissiper de la même

façon qu'un **SORCIER**. Si elle le fait, ajoutez 1 au jet de dissipation par tranche complète de 4 figurines dans l'unité. De plus, si cette unité dissipe un sort ennemi, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses Dagues de Givre jusqu'à la prochaine phase des héros adverse.

Une fois à chacune de vos phases des héros, si cette unité est à 6" ou moins d'un **SORT PERSISTANT**, elle peut tenter de le conjurer de la même façon qu'un **SORCIER**. Si cette unité conjure un sort persistant, elle subit D3 blessures mortelles, mais ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses Dagues de Givre jusqu'à votre prochaine phase des héros.