

KEEPER OF SECRETS

Un Keeper of Secrets est un démon majeur de Slaanesh, un guerrier accompli et un maître des sortilèges des ostes du Prince Noir. Ses quatre bras puissants se meuvent langoureusement, avant de frapper de manière fulgurante.



ARMES À PROJECTILES

Fouet Vivant

Portée

6"

Attaques

1

Toucher

3+

Blesser

3+

Perf.

-1

Dégâts

1

ARMES DE MÊLÉE

Couteau Rituel ou Main Sinistre

Portée

1"

Attaques

1

Toucher

2+

Blesser

3+

Perf.

-1

Dégâts

1

Longue Lame Élégante

2"

☀

3+

3+

-1

2

Griffes Empaleuses

3"

2

3+

3+

-2

☀

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies

Mouvement

Longue Lame Élégante

Griffes Empaleuses

0-3

14"

4

5

4-6

12"

3

4

7-9

10"

3

3

10-12

8"

2

3

13+

6"

2

2

DESCRIPTION

Un Keeper of Secrets est une figurine individuelle armée d'une Longue Lame Élégante et de Griffes Empaleuses. En outre, elle est également équipée d'une des armes suivantes: un Couteau Rituel, une Main Sinistre, un Fouet Vivant, ou une Égide Lustrée.

APTITUDES

Couteau Rituel: *Le démon majeur achève une victime blessée d'un dernier coup de dague.*

Si cette figurine est armée d'un Couteau Rituel, à la fin de la phase de combat, vous pouvez choisir 1 figurine ennemie à 1" ou moins de cette figurine et jeter un dé. Sur un jet de 1, il ne se passe rien. Sur 2-5, la figurine ennemie subit 1 blessure mortelle. Sur 6, la figurine ennemie subit D3 blessures mortelles.

Sombres Tentations: *Difficile de résister aux tentations murmurées par ce démon majeur.*

Au début de la phase de combat, vous pouvez choisir 1 **HÉROS** ennemi à 3" ou moins de cette figurine et demander à votre adversaire s'il veut que son **HÉROS** cède à la tentation. S'il refuse, le **HÉROS** subit D3 blessures mortelles. S'il accepte, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées par le **HÉROS**. Ensuite, au début de la prochaine phase de combat, jetez un dé. Sur 1-3, le **HÉROS** ne bénéficie plus du modificateur aux jets de touche. Sur 4-6, le **HÉROS** est tué.

Précision Délicate: *Un Keeper of Secrets porte ses attaques avec une adresse exquise.*

Si le jet de blessure non modifié pour une attaque d'arme de mêlée de cette figurine donne 6, l'attaque inflige autant de blessures mortelles que la caractéristique de Dégâts de l'arme utilisée, et la séquence d'attaque s'arrête (ne faites pas de jet de sauvegarde).

Fouet Vivant: *Un fouet vivant peut servir à emmêler l'arme d'un adversaire de taille.*

Si cette figurine est armée d'un Fouet Vivant, au début de la phase de combat, vous pouvez choisir 1 figurine de **MONSTRE** ennemie à 6" ou moins de cette figurine et jeter un dé. Sur 3+, choisissez 1 des armes de mêlée du **MONSTRE** ennemi. Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec l'arme choisie jusqu'à la fin de cette phase de combat.

Égide Lustrée: *Ce bouclier d'une facture de maître dévie les attaques physiques et magiques.*

Si cette figurine est armée d'une Égide Lustrée, jetez un dé chaque fois que vous allouez une blessure ou blessure mortelle à cette figurine. Sur 6+, la blessure ou blessure mortelle est annulée.

Main Sinistre: Le démon majeur plante ses ongles dans la poitrine de sa victime agonisante et dévore son cœur encore battant.

Si cette figurine est armée d'une Main Sinistre, à la fin de la phase de combat, si une ou plusieurs figurines ennemies ont été tuées par des blessures infligées par des attaques de cette figurine à cette phase de combat, vous pouvez guérir D3 blessures allouées à cette figurine. Si un ou plusieurs **HÉROS** ennemis ont été tués par des blessures infligées par des attaques de cette figurine à cette phase de combat, vous pouvez guérir D6 blessures allouées à cette figurine à la place.

MAGIE

Cette figurine est un **SORCIER**. Elle peut tenter de lancer 2 sorts à votre phase des héros, et de dissiper 2 sorts à la phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Chœur Cacophonique.

Chœur Cacophonique: *Le Keeper of Secrets émet un chœur de sons magiques faisant basculer l'équilibre mental.*

Chœur Cacophonique a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, jetez 2D6. Chaque unité ennemie ayant une caractéristique de Bravoure inférieur au jet à 6" ou moins du lanceur subit D3 blessures mortelles.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Excès de Violence: *Avec des gestes des plus subtils, un Keeper of Secrets peut ordonner à ses suivants d'attaquer avec une agressivité redoublée.*

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement à la phase de combat, quand c'est votre tour de choisir une unité pour la faire combattre. Si vous le faites, choisissez 1 unité **HÉDONITE** amie qui a déjà combattu une fois à cette phase de combat et qui est entièrement à 12" ou moins d'une figurine ayant cette aptitude de commandement. L'unité choisie peut être sélectionnée pour combattre une deuxième fois si elle est à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies. Une même unité ne peut pas bénéficier de cette aptitude plus d'une fois par phase de combat.