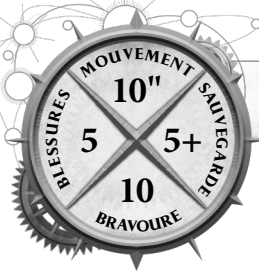


LE MASQUE

Jadis le Masque divertissait Slaanesh, mais il vint à lui déplaire, et fut exilé. Depuis, le Herald a été condamné à danser d'un bout à l'autre des Royaumes Mortels. Ceux qui sont attirés dans sa performance sans fin connaissent une mort rapide.



ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Griffes Ravageuses	1"	6	3+	4+	-1	1

DESCRIPTION

Le Masque est une figurine individuelle de personnage nommé, armée de Griffes Ravageuses.

APTITUDES

Bâton des Masques: *Les masques de ce bâton changent sans cesse, renforçant les attaques du Masque ou le préservant des dégâts.*

Au début de votre phase des héros, vous pouvez soit ajouter D3 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de cette figurine jusqu'à votre prochaine phase des héros, soit guérir jusqu'à D3 blessures allouées à cette figurine.

La Danse Éternelle: *Le Masque danse sans jamais s'arrêter, virevoltant et abattant les ennemis qui trébuchent dans son sillage.*

Cette figurine est éligible pour combattre à la phase de combat si elle est à 6" ou moins d'une unité ennemie au lieu de 3", et peut voler et se déplacer de 3" supplémentaires quand elle engage. En outre, vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette figurine qui ciblent une unité ennemie ayant une caractéristique de Mouvement de 10" ou moins, et vous pouvez relancer les jets de blessures pour les attaques de cette figurine qui ciblent une unité ennemie ayant une caractéristique de Mouvement de 5" ou moins.

Vif et Agile: *Les Daemonettes traversent le champ de bataille avec une agilité impossible.*

Cette figurine peut courir et charger au même tour.

Réflexes Inhumains: *Le Masque est un mirage en mouvement constant, esquivant les attaques de l'ennemi avec une précision surnaturelle.*

Jetez un dé chaque fois que vous allouez une blessure ou blessure mortelle à cette figurine. Sur 4+, la blessure ou blessure mortelle est annulée.