



NECROMANCER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Necromancer's Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Nightmare's Hooves and Teeth	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Necromancer est une figurine individuelle. Il est armé d'un Bâton de Nécromancien (Necromancer's Staff).

NIGHTMARE

Un Necromancer peut chevaucher un Nightmare; s'il le fait, son Move est de 10" et il gagne l'arme Sabots et Dents (Nightmare's Hooves and Teeth).

APTITUDES

Larbins Morts-vivants: Chaque fois que cette figurine subit une blessure ou blessure mortelle, et s'il y a une autre unité **DEATH** de votre armée à 3" ou moins, vous pouvez jeter un dé; sur 4 ou plus, le Necromancer ignore la blessure, mais l'autre unité subit une blessure mortelle à sa place.

MAGIE

Un Necromancer est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Danse Macabre de Vanhel.

DANSE MACABRE DE VANHEL

Les morts-vivants sont emplis d'énergie magique, les faisant tressauter en avant et attaquer inlassablement, et ce à une vitesse surnaturelle. Danse Macabre de Vanhel a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité **SKELETON**, **MORDANT** un **ZOMBIE** à 18" ou moins; cette unité peut engager et attaquer deux fois à votre prochaine phase de combat.

KEYWORDS

DEATH, NECROMANCER, DEATHMAGES, HERO, WIZARD