



WIGHT KING

AVEC LAME SÉPULCRALE DE L'ENFER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Baleful Tomb Blade	1"	4	3+	3+	-1	1
Skeletal Steed's Hooves and Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Ce Wight King est une figurine individuelle; il est armé d'une *Lame Sépulcrale de l'Enfer* (*Baleful Tomb Blade*). De nombreux Wight Kings portent un *Bouclier Antique*, mais certains portent à la place un *Étendard Infernal*.

SKELETAL STEED

Un Wight King peut chevaucher un *Skeletal Steed*. S'il le fait, son *Move* passe à 12" au lieu de 4", et il gagne l'arme *Sabots et Dents* (*Hooves and Teeth*).

APTITUDES

Étendard Infernal: Un *Étendard Infernal* est saturé de magie de mort, qui peut faire subsister les morts-vivants. Un Wight King avec *Étendard Infernal* gagne le keyword **TOTEM** keyword. Jetez un dé chaque fois qu'une figurine **DEATH** de votre armée est tuée à 9" ou moins d'un *Étendard Infernal*. Sur 6, la magie de l'étendard maintient le guerrier dans la non-vie et la blessure qui l'a tué est ignorée. À votre phase des héros, un Wight King peut planter son étendard; s'il le fait, vous ne pouvez pas le déplacer jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais entre-temps, la portée de l'*Étendard Infernal* passe à 18".

Frappe Décapitante: Si le jet de blessure pour une *Lame Sépulcrale de l'Enfer* donne 6 ou plus, le *Damage* de cette attaque est de D3 au lieu de 1.

Bouclier Antique: Un Wight King avec *Bouclier Antique* a une *Save* de 3+.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur des Ossements: Si un Wight King utilise cette aptitude, choisissez une unité **DEATHRATTLE** à 18" ou moins. Chaque figurine de cette unité effectue 1 *Attack* supplémentaire avec chacune de ses armes jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS

DEATH, SKELETON, DEATHRATTLE, HERO, WIGHT KING