



• CHARTE D'UNITÉ •

SEVIRETH

SEIGNEUR DU SEPTIÈME VENT



Le souffle brûlant des déserts de Hysh s'incarne dans Sevreth. Ses flèches ne sont pas son arme la plus redoutable, car la tempête de sable qui l'entoure peut écorcher vif un homme, pulvériser les statues des tyrans, et éradiquer le mal des royaumes.

ARMES À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Enathrai, la Mort Hurlante	18"	4	2+	3+	-3	D3
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Enathrai, la Mort Hurlante	3"	2	2+	3+	-2	D3
Échardes Tournoyantes	3"	D3	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Sevreth est une figurine individuelle de personnage nommé. Il est armé d'Enathrai, la Mort Hurlante, et d'Échardes Tournoyantes.

VOL : Cette figurine peut voler.

APTITUDES

Dans la Tourmente : *Les courants cycloniques qui entourent un Esprit du Vent le rendent très difficile à atteindre pour l'ennemi.*

Jetez un dé chaque fois que vous allouez une blessure ou une blessure mortelle à cette figurine. Sur 5+, la blessure ou blessure mortelle est annulée.

En outre, soustrayez 2" à la distance à laquelle les figurines ennemies peuvent engager (jusqu'à un minimum de 1"), tant qu'elles sont à 3" ou moins de cette figurine.

Cyclone Vivant : *Lorsqu'un Esprit du Vent se déplace sur le champ de bataille, les ennemis sont soulevés du sol et expédiés au loin, ou entrent en collision avec une force écrasante au passage de l'élémentor.*

Jetez un dé pour chaque unité ennemie qui est à 3" ou moins de cette figurine après qu'elle a effectué un mouvement de charge. Sur 3+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle, et soustrayez 1 aux jets de touche pour l'unité ennemie jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat. Une unité ne peut pas être affectée par cette aptitude plus d'une fois par phase.

Raser : *Sevreth abhorre les monuments de ses ennemis, et il peut utiliser les vents qu'il contrôle pour les réduire à l'état de gravats.*

Au début de la phase de charge, vous pouvez choisir 1 élément de terrain de faction qui est à 1" ou moins de cette figurine. Si vous le faites, cette figurine ne peut pas charger à cette phase mais vous pouvez jeter un dé. Sur 2+, les règles de paysage de la charte de paysage de l'élément de terrain ne peuvent plus être utilisées jusqu'à la fin de la bataille.

Note du Designer : *L'élément de terrain peut encore fournir un couvert, et les éventuelles règles de paysage qui ne figurent pas sur sa charte de paysage peuvent encore être utilisées.*

Vents Ardents du Désert : *Sevreth est le seigneur des vents brûlants du désert. Si Sevreth tourbillonne autour d'un adversaire assez longtemps, il ne laissera que des cadavres desséchés dans son sillage.*

Après que cette figurine a effectué un mouvement normal (y compris si elle se déplace à la fin de la phase de tir), choisissez 1 unité ennemie dont cette figurine a traversé une ou plusieurs figurines et jetez un dé. Sur 3+, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

Esprit du Vent : *Un Esprit du Vent ne reste jamais longtemps au même endroit.*

À la fin de la phase de tir, cette figurine peut effectuer un mouvement normal de 12" mais ne peut pas courir (elle peut se replier). En outre, cette figurine peut se replier et quand même charger au même tour.

Symbiose avec les Windmages : *Les Windmages peuvent soutenir les Esprits du Vent, et restaurer l'énergie élémentaire qui constitue sa force vitale.*

À votre phase des héros, si cette figurine est à 12" ou moins d'un ou plusieurs **WINDMAGES** amis, vous pouvez guérir jusqu'à D3 blessures allouées à cette figurine.