



Free Downloads of Build Instructions,  
Assembly Booklets & How To Guides

**BuildInstructions.com**

CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSION QUIERES MONTAR  
 WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

## THE MORTARCHS OF NAGASH

**ARKHAN THE BLACK**  
 Mortarch of Sacrament



STEPS  
 ÉTAPES  
 PASOS  
 SCHRITTE  
 FÁSI

1 - 7



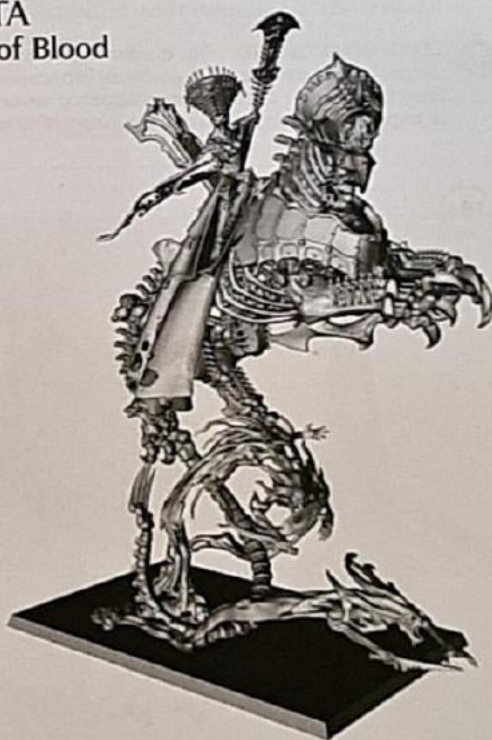
**MANNFRED VON CARSTEIN**  
 Mortarch of Night



STEPS  
 ÉTAPES  
 PASOS  
 SCHRITTE  
 FÁSI

1 - 6;  
 8 - 9

**NEFERATA**  
 Mortarch of Blood



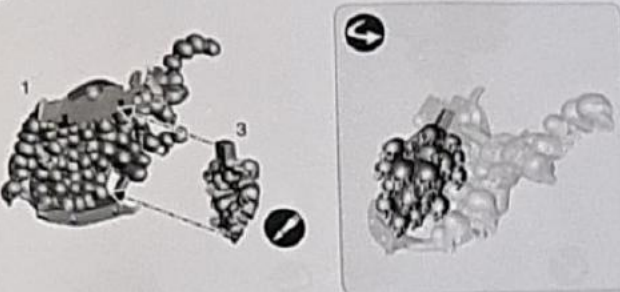
STEPS  
 ÉTAPES  
 PASOS  
 SCHRITTE  
 FÁSI

1 - 6;  
 10 - 11

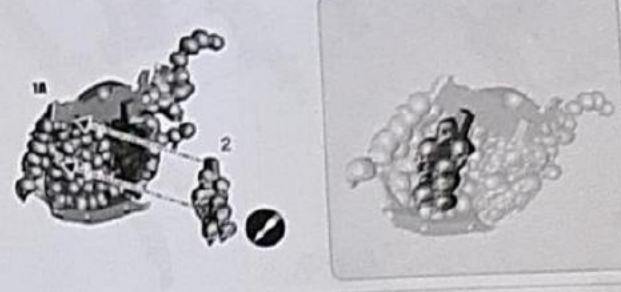
Follow step 1-5 for all variants • Suivre les étapes 1-5 pour toutes les variantes • Sigue los pasos 1-5 para todas las variantes  
 Folge den Schritten 1-5 für alle Varianten • Segui le fasi da 1 a 5 per tutte le varianti

**1 DREAD ABYSSAL BODY • CORPS DU DREAD ABYSSAL • CUERPO DE DREAD ABYSSAL • KÖRPER DES DREAD ABYSSALS • CORPO DEL DREAD ABYSSAL**

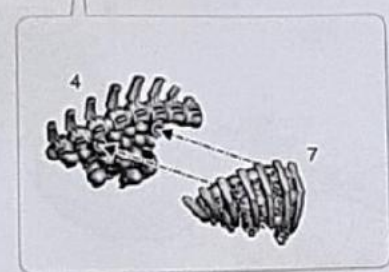
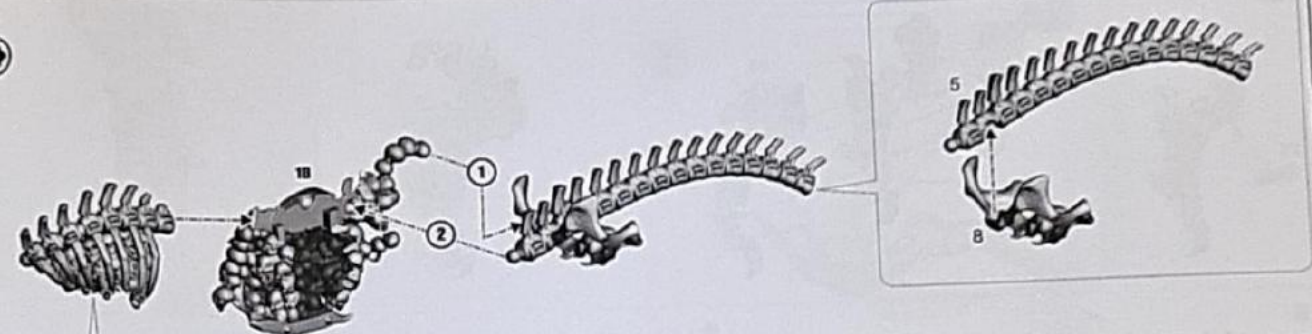
**A**



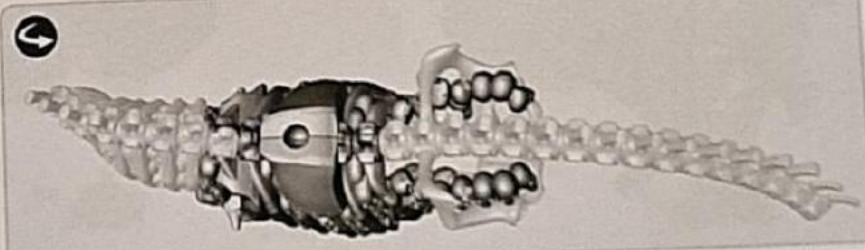
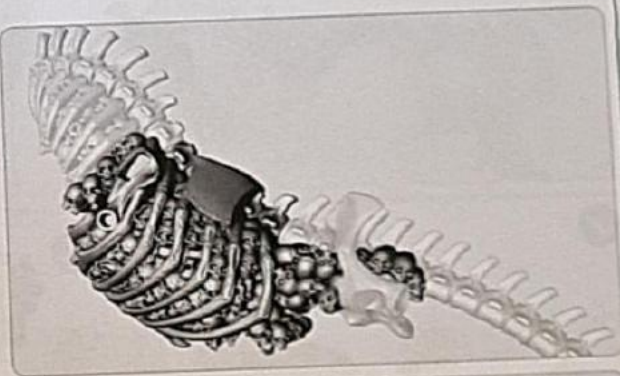
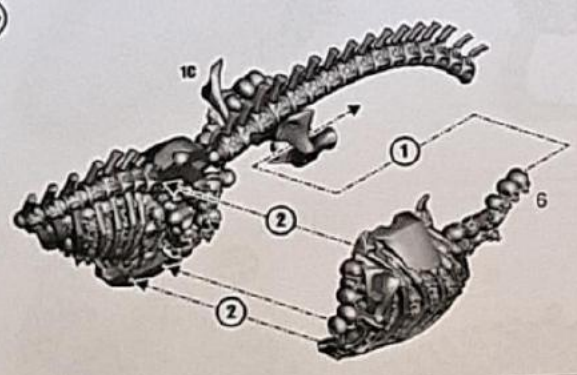
**B**

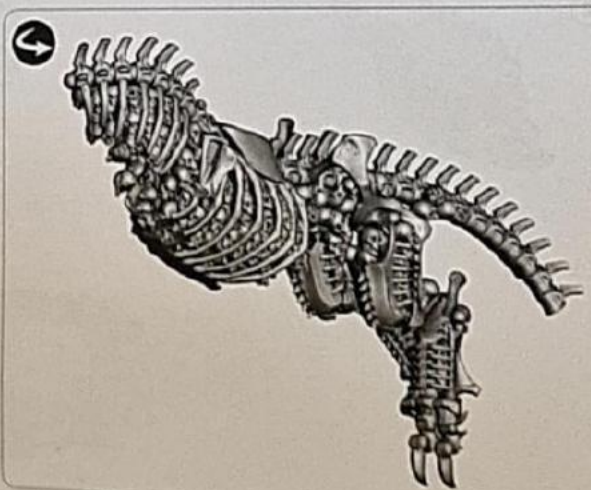
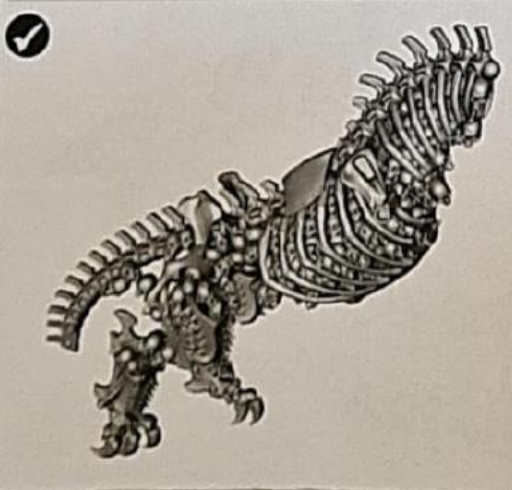
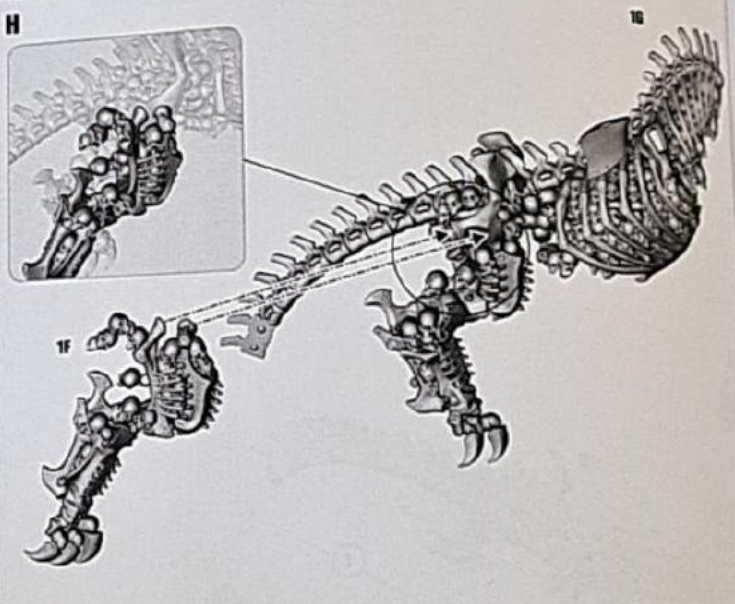
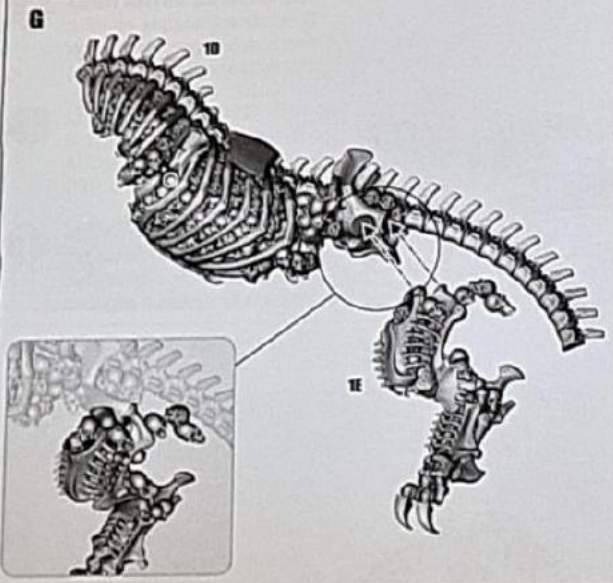
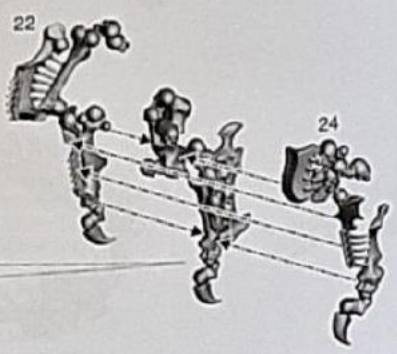
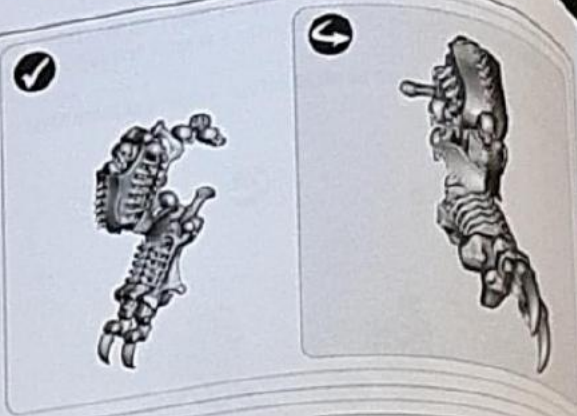
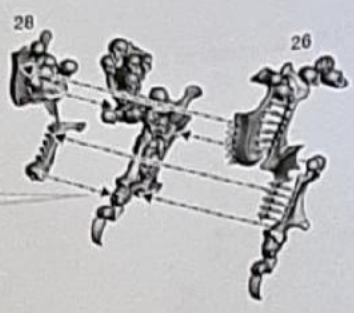


**C**



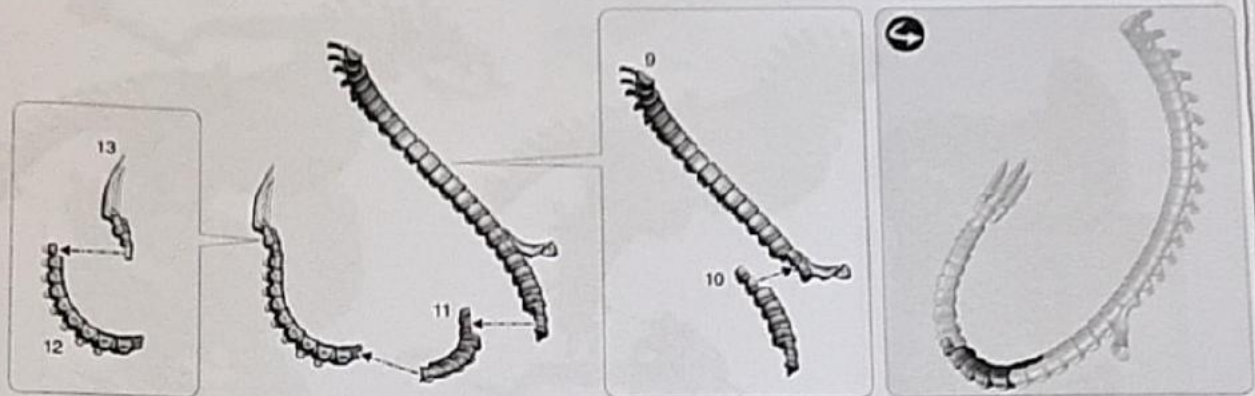
**D**



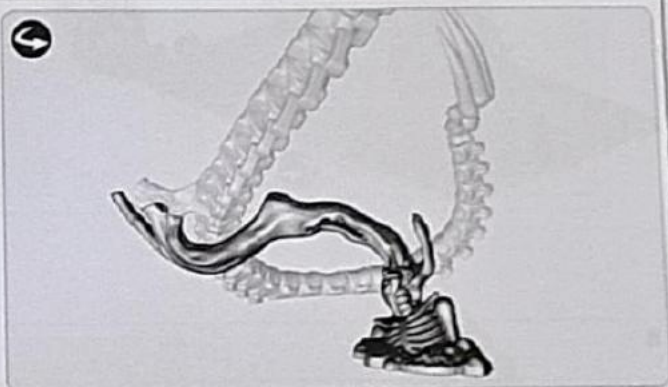


**2** TAIL - QUEUE - COLA - SCHWANZ - CODA

**A**



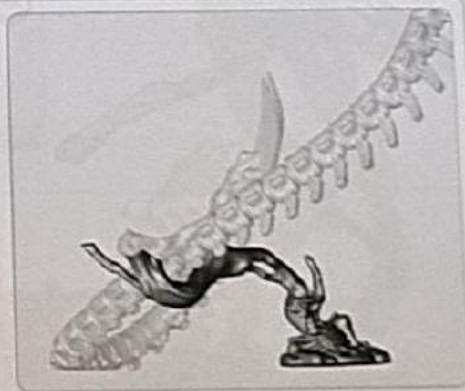
**B**



✓



↻



**3** SPIRIT - SPIRIT - ESPÍRITU - GEIST - SPIRITO

**A**



**B**



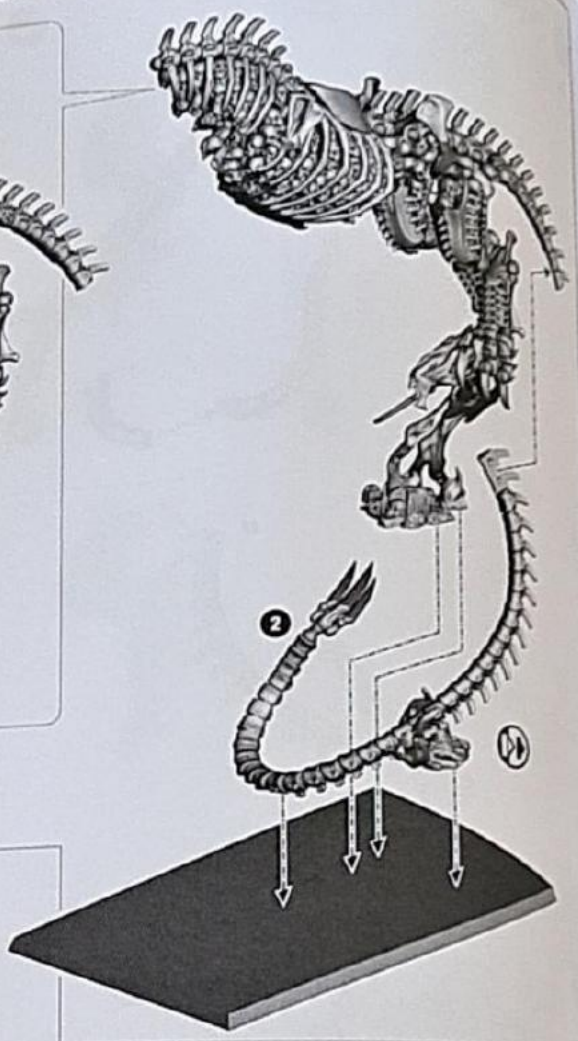
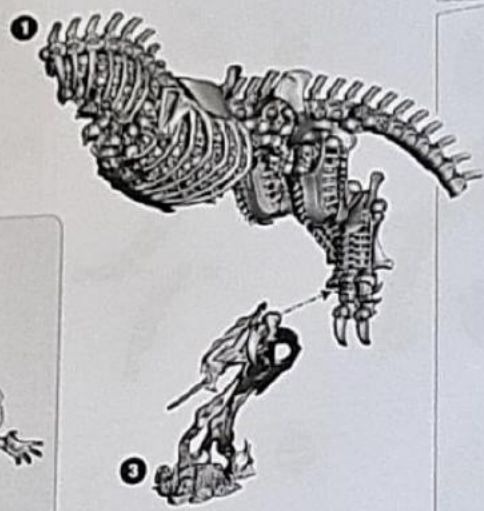
✓



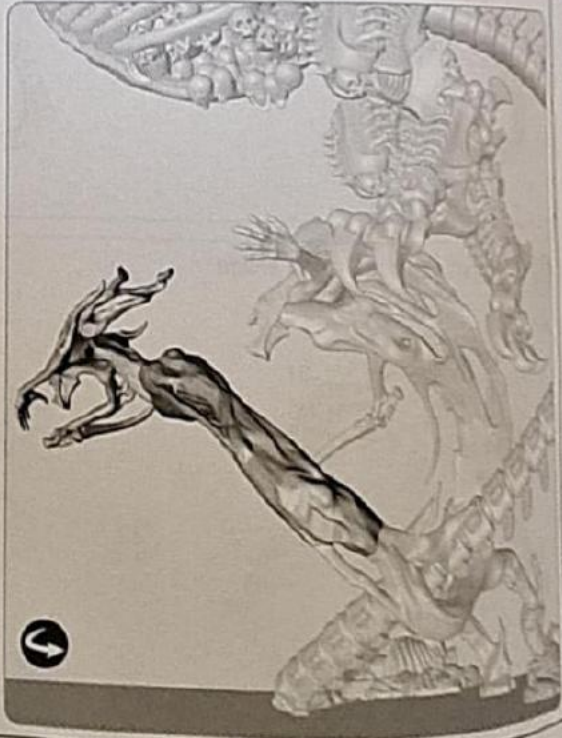
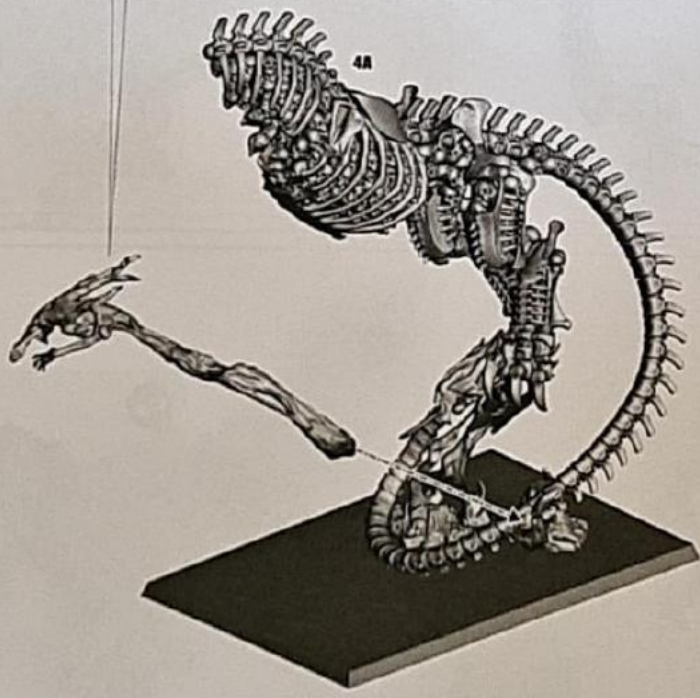
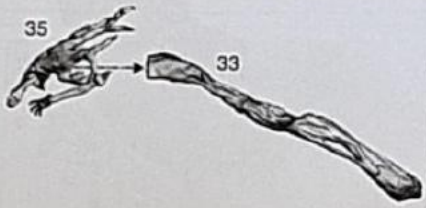
4

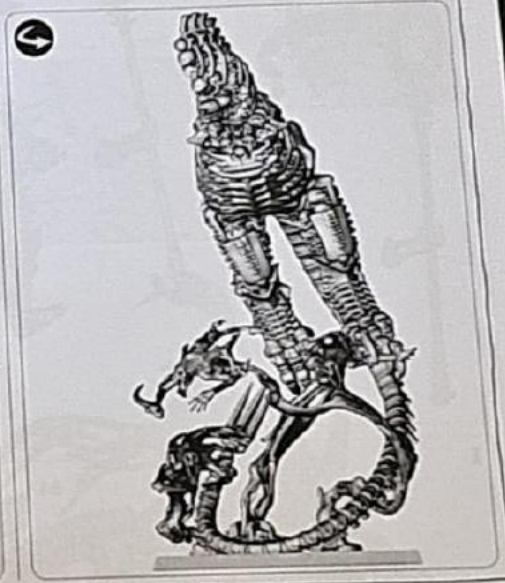
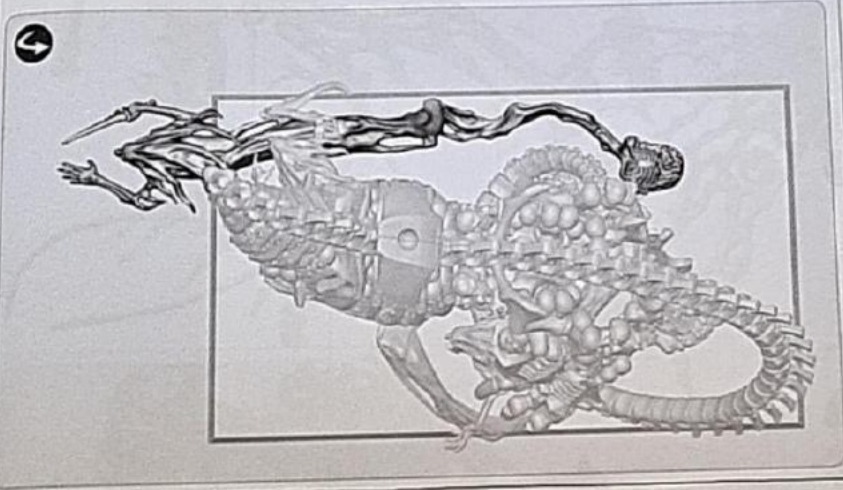
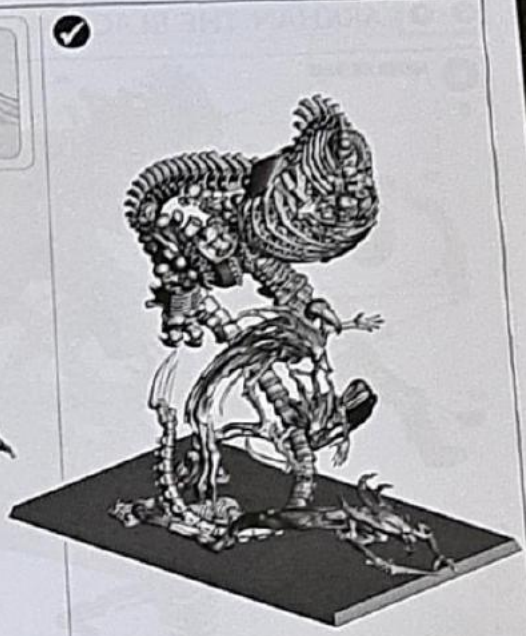
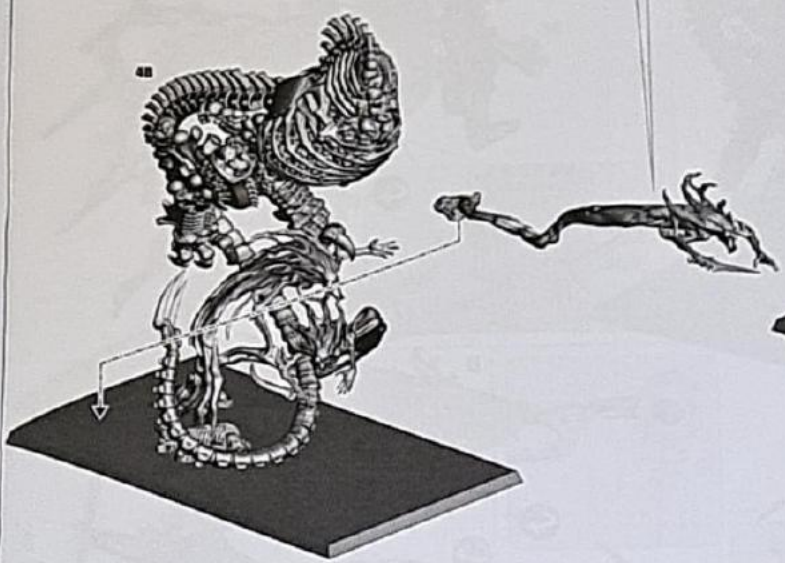
DREAD ABYSSAL BASE • SOCLE DU DREAD ABYSSAL • PEANA DE DREAD ABYSSAL • BASE DES DREAD ABYSSALS • BASE DEL DREAD ABYSSAL

A

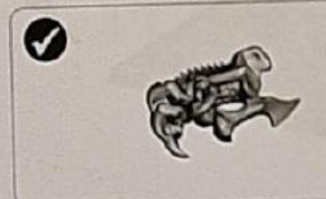
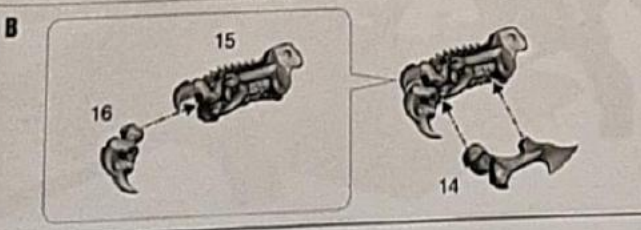
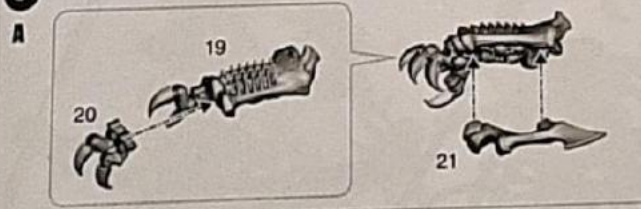


B





**5 FOREARMS • PATTES AVANT • ANTEBRAZOS • VORDERPRANKEH • ZAMPE ANTERIORI**



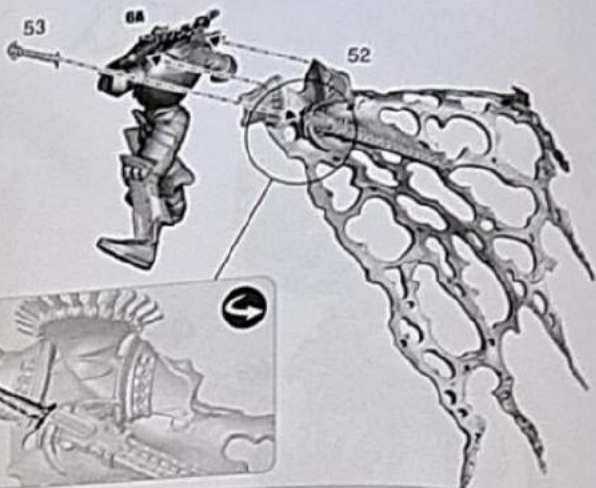
# 6-7 ARKHAN THE BLACK (Mortarch of Sacrament)

## 6 ARKHAN THE BLACK

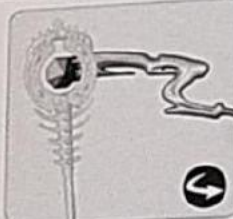
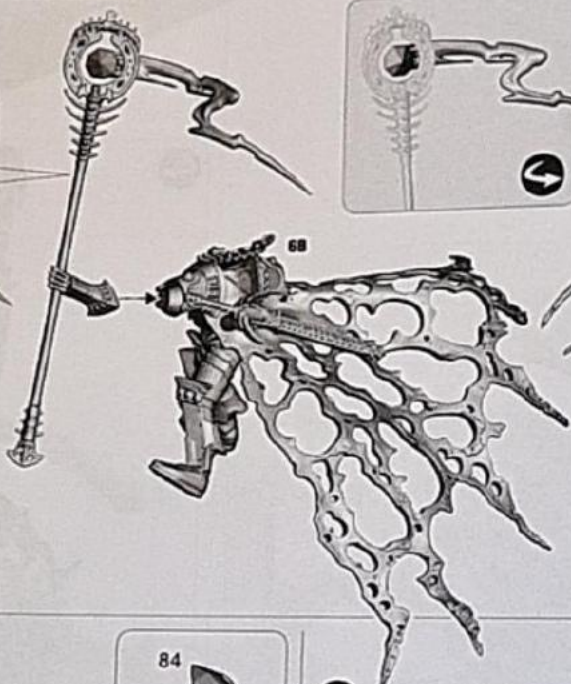
A



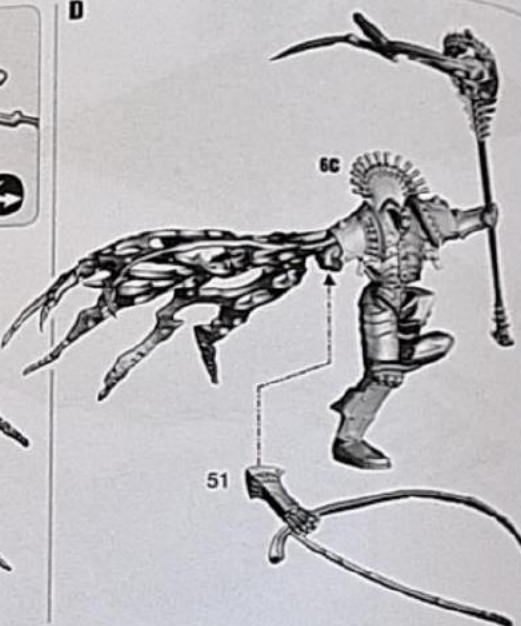
B



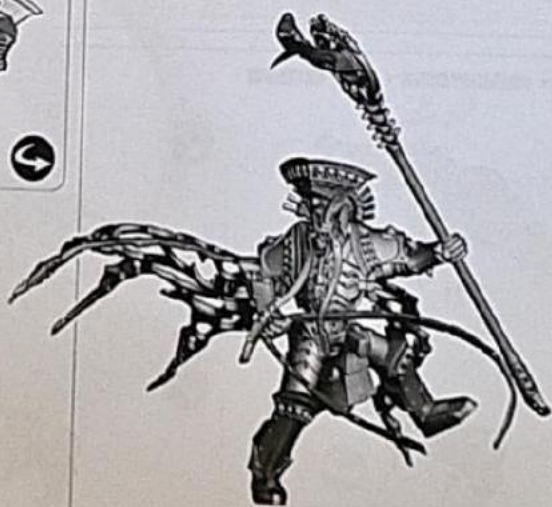
C



D

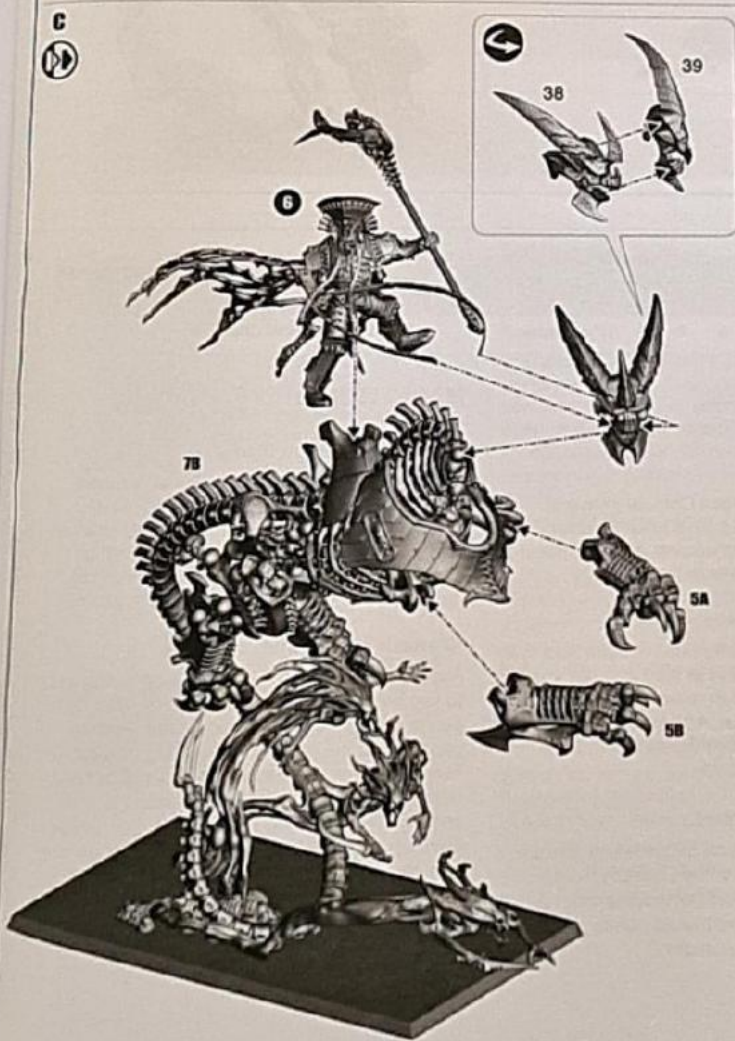
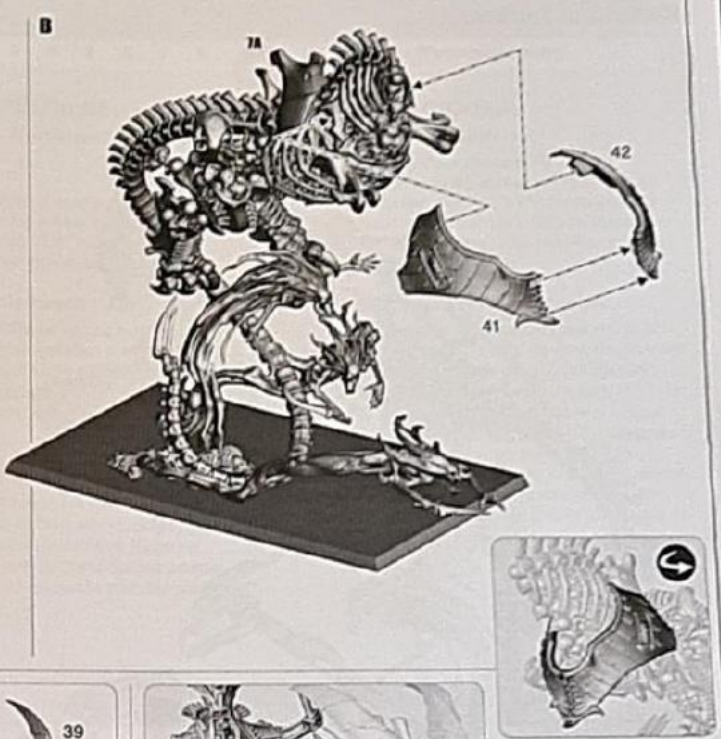
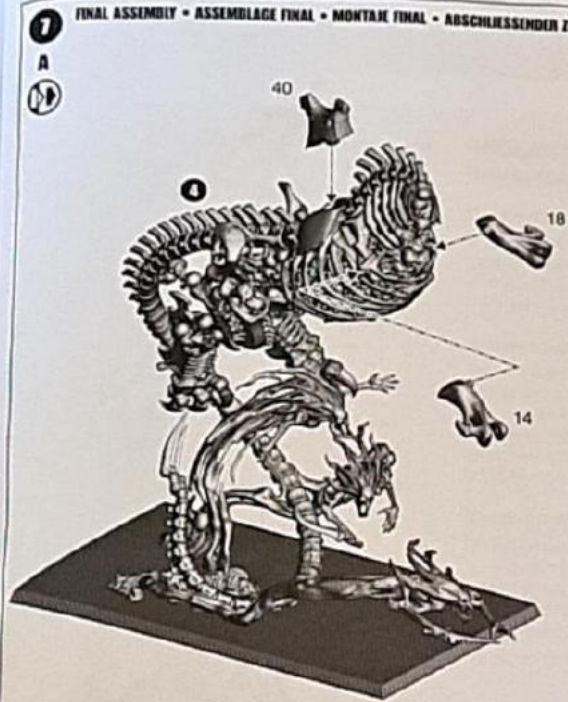


E

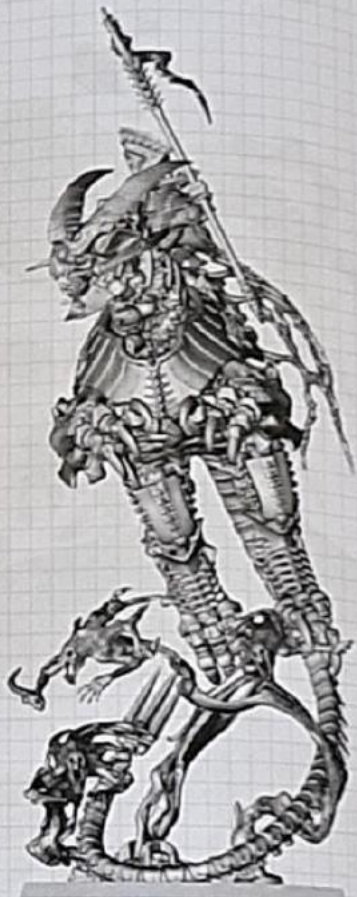
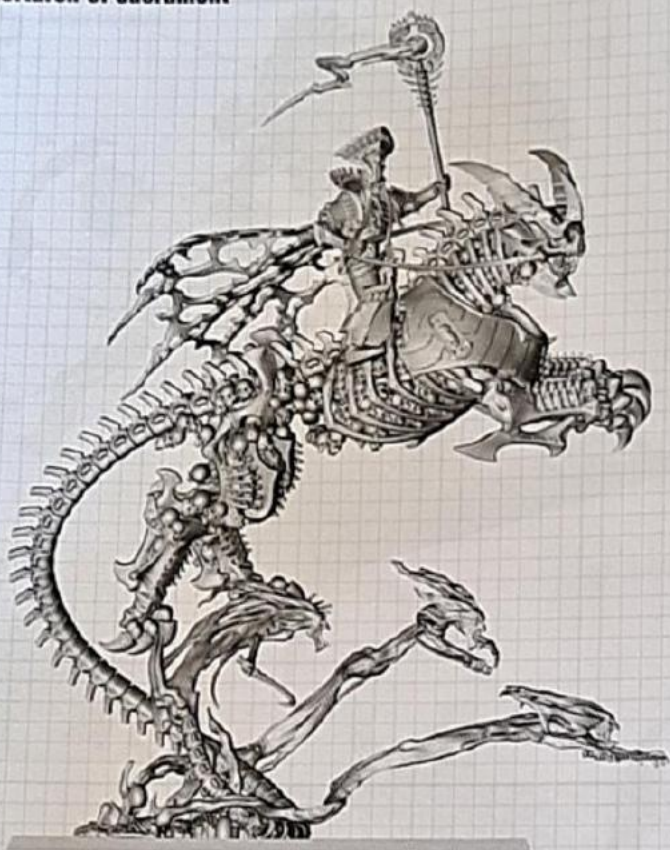




FINAL ASSEMBLY • ASSEMBLAGE FINAL • MONTAGE FINALE • ABSCHLIESSENDE ZUSAMMENBAU • ASSEMBLAGGIO COMPLETO



**ARKHAN THE BLACK**  
Mortarch of Sacrament



**ARKHAN THE BLACK, MORTARCH OF SACRAMENT**

650 points

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Troop Type
Arkhan	6	4	3	5	6	8	3	7	9	Monster (Special Character)

Arkhan the Black, Mortarch of Sacrament, can be included in an Undead Legions army. His points cost counts towards your Lords allowance.

**SPECIAL RULES:**

**Fly, Large Target, Terror, Undead.**

**Feaster of Souls:**

At the end of any Close Combat phase in which this model has caused an unsaved Wound, roll a D6. On a score of 6, it regains one Wound lost earlier in the battle.

**First of the Mortarchs:**

Arkhan the Black suffers one Wound less than he normally would due to the Unstable special rule. This is in addition to any other modifiers that apply. In addition, Arkhan can make march moves as normal, even though he has the Undead special rule.

**Mortarch of Sacrament:**

When Arkhan the Black successfully casts a summoning spell from the Lore of Undeath, double the points' worth of models that he can summon, including additional points generated by Raise the Dead counters.

**MAGIC ITEMS:**

**Zefet-kar, the Tomb Blade:**

Magic Weapon. For every unsaved Wound caused by this blade to an enemy in close combat, Arkhan the Black immediately regains one Wound lost earlier in the battle. Arkhan cannot regain more than 4 lost Wounds with Zefet-kar, the Tomb Blade, in any one phase.

**Khenash-an, the Staff of Spirits:**

Arcane Item. This staff can be used to store up to two power dice. Remove the dice from your power pool during the Magic phase. Arkhan can expend the stored dice in any of his future Magic phases, in addition to the six dice he is normally allowed to use when casting a spell, allowing him to roll up to eight dice in a single casting attempt. Note that stored dice may not be used in the same Magic phase in which they are stored in the staff.

**MAGIC:**

Arkhan the Black is a Level 4 Wizard who uses spells from the Lore of Death and the Lore of Undeath. He can generate all of his spells from one lore, or from either of the above lores in any combination. Declare how many spells he will know from each lore before spells are generated.

**ARKHAN THE BLACK, MORTARCH OF SACRAMENT**

650 points

Arkhan

M CC CT F E PV I A Cd  
6 4 3 5 6 8 3 7 9

Type de Troupe

Monstre (Personnage Spécial)

Arkhan the Black, Mortarch of Sacrament, peut être sélectionné dans toute Légion de Morts-vivants. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

Arkhan the Black et son destrier Dread Abyssal possèdent un seul profil de caractéristiques combiné. Le cavalier et la monture comptent comme une seule figurine en termes de règles. Arkhan et son Dread Abyssal ont une sauvegarde d'armure combinée de 6+.

**MAGIE :**

Arkhan the Black est un Sorcier de niveau 4 qui utilise les sorts du domaine de la Mort et de la Non-vie. Il peut générer ses sorts dans un ou plusieurs de ces domaines, selon n'importe quelle combinaison. Annoncez combien de sorts il connaîtra dans chaque domaine avant de les générer.

**RÈGLES SPÉCIALES :**

**Grande Cible, Mort-vivant, Terreur, Vol.**

**Festin d'Âmes :**

À la fin de n'importe quelle phase de Corps à Corps où cette figurine a causé la perte d'au moins 1 PV, jetez 1D6. Sur 6, elle récupère 1 PV perdu précédemment.

**Premier des Mortarchs :**

Arkhan perd 1 PV de moins qu'il le devrait à cause de la règle spéciale Instable. Ceci se cumule avec tout autre modificateur applicable. En outre, Arkhan peut faire normalement des marches forcées, en dépit de la règle spéciale Mort-vivant.

**Mortarch du Serment :**

Quand Arkhan réussit à lancer un sort d'invocation de la Non-vie, doublez la valeur en points totale des figurines qu'il peut invoquer, y compris des points supplémentaires apportés par des pions de Relever les Morts.

**OBJETS MAGIQUES :**

**Zefet-karia Lame Sépulcrale :**

Arme Magique. Pour chaque PV ôté par l'épée à un ennemi en corps à corps, Arkhan récupère immédiatement 1 PV perdu plus tôt dans la bataille. Arkhan ne peut pas récupérer plus de 4 PV perdus de cette manière en une seule phase.

**Khenash-an, le Sceptre des Esprits :**

Objet Cabalistique. Ce sceptre peut servir à emmagasiner jusqu'à 2 dés de pouvoir. Retirez les dés de votre réserve de pouvoir pendant la phase de Magie. Arkhan peut dépenser tout ou partie de ces dés au cours de ses futures phases de Magie, en plus des 6 dés auxquels il a droit quand il lance un sort, ce qui lui permet de jeter jusqu'à 8 dés lors d'une même tentative. Les dés emmagasinés ne peuvent pas être utilisés pendant la phase de Magie où ils sont placés dans le sceptre.

**ARKHAN THE BLACK, MORTARCH OF SACRAMENT**

650 Punkte

Arkhan

B KG BF S W LP I A MW  
6 4 3 5 6 8 3 7 9

Einheitentyp

Monster (Besonderes Charaktermodell)

Arkhan the Black, Mortarch of Sacrament, kann in einer Armee der Untotenlegionen enthalten sein. Seine Punktkosten gehen zu Lasten deines Punktbudgets für Kommandanten.

Arkhan the Black und der Dread Abyssal, auf dem er reitet, haben ein gemeinsames Profil. Reiter und Reittier werden für alle Regelbelange als ein einziges Modell behandelt. Arkhan und sein Dread Abyssal haben gemeinsam einen Rüstungswurf von 6+.

**MAGIE :**

Arkhan the Black ist ein Zauberer mit Magiestufe 4, der Zauber aus der Lehre des Todes und der Lehre des Untodes benutzt. Er kann alle seine Zauber aus einer einzigen Lehre oder in beliebiger Kombination aus beiden angegebenen Lehren ermitteln. Sage an, wie viele Zauber er aus welcher Lehre ermittelte, bevor du mit dem Ermitteln der Zauber beginnst.

**SONDERREGELN :**

**Entsetzen, Fliegen, Großes Ziel, Untot**

**Seelendurst :**

Wirf am Ende jeder Nahkampfphase, in der dieses Modell eine oder mehrere nicht verhinderte Verwundungen verursacht hat, einen W6. Bei einem Wurf von 6 erhält dieses Modell einen in der Schlacht zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

**Erster der Mortarchen :**

Arkhan the Black erleidet durch die Sonderregel *Instabil* eine Verwundung weniger als normal. Dies gilt zusätzlich zu allen anderen etwaigen Modifikatoren. Außerdem kann Arkhan ganz normal Marschbewegungen durchführen, obwohl er die Sonderregel *Untot* hat.

**Mortarch des Sakraments :**

Wenn Arkhan the Black erfolgreich einen Beschwörungszauber der Lehre des Untodes wirkt, verdoppelst du den Punktwert der Modelle, die er beschwören kann, einschließlich aller zusätzlichen Punkte, die durch Marken der Totenerweckung erzeugt werden.

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE :**

**Zefet-kar, die Grabklinge :**

Magische Waffe. Für jede nicht verhinderte Verwundung, die Arkhan the Black mit dieser Klinge im Nahkampf bei einem Feind verursacht, erhält er sofort einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück. Pro Phase kann Arkhan durch Zefet-kar, die Grabklinge, nie mehr als 4 verlorene Lebenspunkte zurückerhalten.

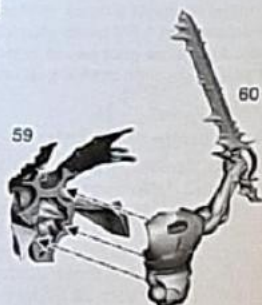
**Khenash-an, der Stab der Geister :**

Arkhanes Artefakt. Dieser Stab kann benutzt werden, um bis zu zwei Energiewürfel zu speichern. Entferne dazu die Würfel während der Magiephase aus deinem Energiewürfel-Vorrat. Arkhan kann in seinen späteren Magiephasen eine beliebige Anzahl gespeicherter Würfel ausgeben, zusätzlich zu den sechs Würfeln, die er bei Zaubern normalerweise benutzen darf. Auf diese Weise darf er bei einem Zauberversuch bis zu acht Würfel werfen. Beachte dass gespeicherte Würfel nicht in der Magiephase verwendet werden dürfen, in der sie im Stab gespeichert werden.

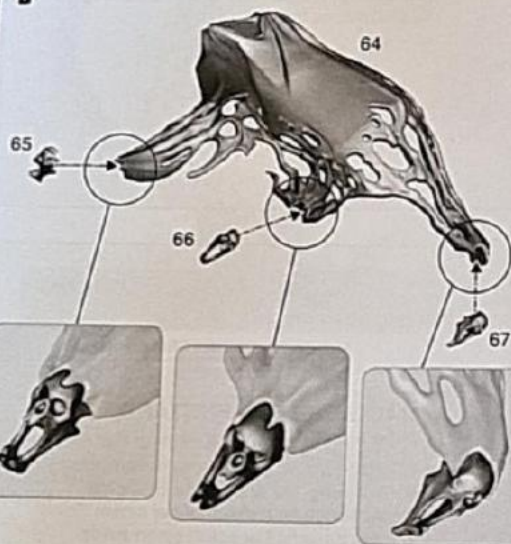
# 1-1 MANNFRED VON CARSTEIN (Mortarch of Night)

## B MANNFRED VON CARSTEIN

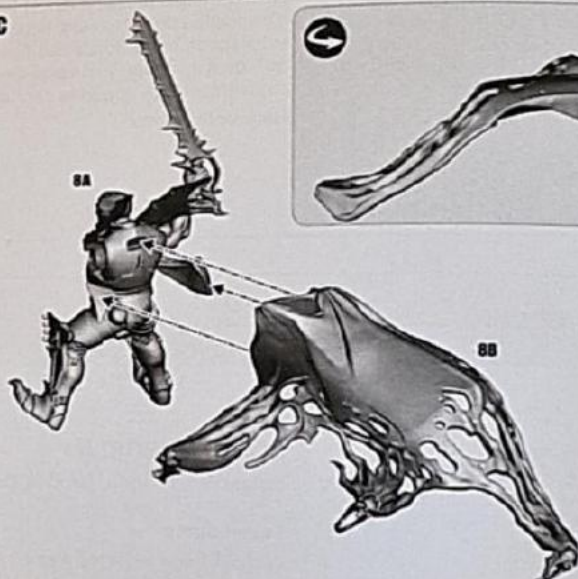
A



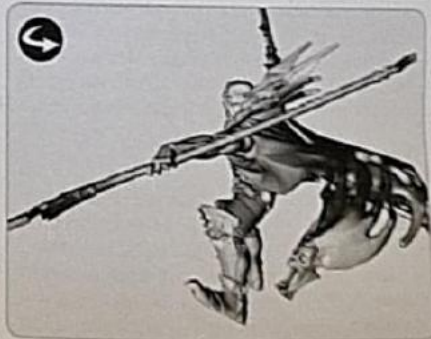
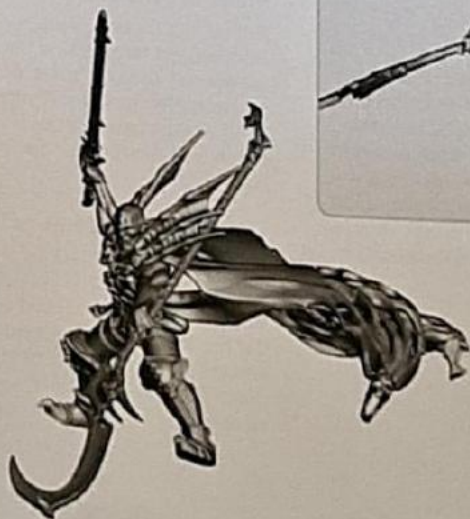
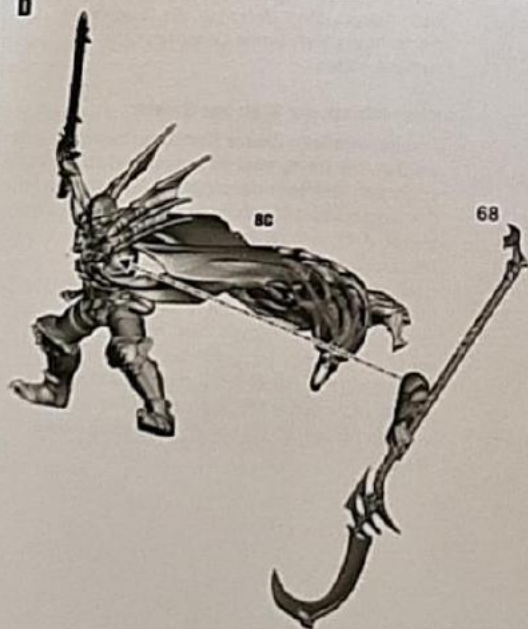
B

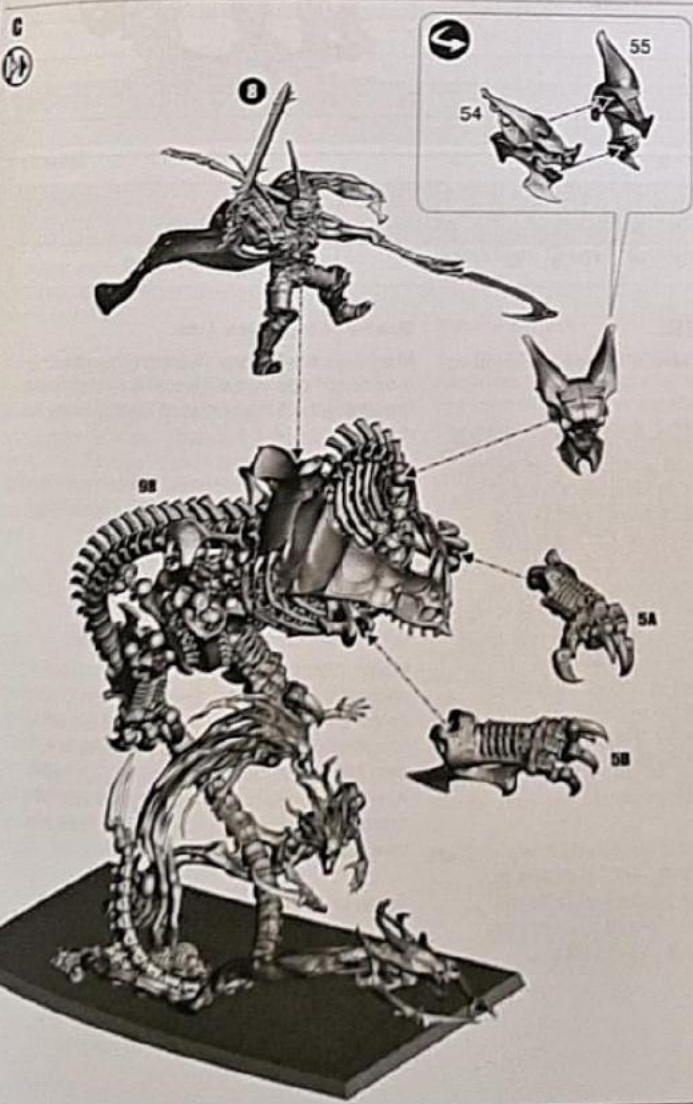


C



D





**MANNFRED VON CARSTEIN**  
Mortarch of Night



**MANNFRED VON CARSTEIN, MORTARCH OF NIGHT**.....

650 points

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Troop Type
<b>Mannfred</b>	6	7	5	5	6	10	7	9	10	Monster (Special Character)

Mannfred von Carstein, Mortarch of Night, can be included in an Undead Legions army. His points cost counts towards your Lords allowance.

Mannfred and his Dread Abyssal mount are described with a single combined characteristics profile. The rider and the mount are treated as a single model for any and all rules purposes. Manfred and his Dread Abyssal have a combined armour save of 6+ (this is increased to a combined armour save of 4+ due to the Armour of Templehof).

**MAGIC:**

Mannfred von Carstein is a Level 4 Wizard who uses spells from the Lore of Death, the Lore of the Vampires and the Lore of Undeath. He can generate all of his spells from one lore, or from several of the above lores in any combination. Declare how many spells he will know from each lore before spells are generated.

**SPECIAL RULES:**

**Fly, Large Target, Terror, Undead, Vampiric.**

**Dark Cunning:**

At the start of each friendly Magic phase, after rolling to determine the strength of the Winds of Magic, Manfred von Carstein's controlling player can choose to remove or add up to 3 dice from the power pool. For each dice removed, Manfred's Attacks characteristic is increased by 1 until the start of the next friendly Magic phase. This can take his Attacks above 10 – an exception to the rule that limits characteristics profiles to a maximum of 10. For each dice that is added, Manfred's Attacks characteristic is reduced by 1 until the start of the next friendly Magic phase. Only Manfred can use the power dice added to the pool in this way.

**Feaster of Souls:**

At the end of any Close Combat phase in which this model has caused an unsaved Wound, roll a D6. On a roll of 6, it regains one Wound lost earlier in the battle.

**Master of the Black Arts:**

Mannfred von Carstein's controlling player may re-roll one of the dice when determining the strength of the Winds of Magic during his own turn.

Mortarch of Night: Manfred treats summoning spells from the Lore of Undeath as having double their usual range.

**MAGIC ITEMS:**

**Ghelstvor, Sword of Unholy Power:**

Magic Weapon. For each unsaved Wound caused by the sword, Manfred von Carstein gains an extra dice at the start of the ensuing Magic phase (this will be a power dice in his own Magic phase, and a dispel dice in the enemy's Magic phase). Manfred cannot gain more than 5 extra dice in this manner in any one phase.

**Armour of Templehof:**

Magic Armour. The Armour of Templehof confers a 5+ armour save (giving him a total combined armour save of 4+). Furthermore, the wearer gains +2 Wounds (these are already included in the profile above).

**MANNFRED VON CARSTEIN, MORTARCH OF NIGHT**

Mannfred	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	650 points
	6	7	5	5	6	10	7	9	10	Type de Troupe
										Monstre (Personnage Spécial)

Mannfred von Carstein, Mortarch of Night, peut être sélectionné dans toute Légion de Morts-vivants. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

Mannfred et son destrier Dread Abyssal possèdent un seul profil de caractéristiques combiné. Le cavalier et la monture comptent comme une seule figurine en termes de règles. Mannfred et son Dread Abyssal ont une sauvegarde d'armure combinée de 6+ (améliorée en une sauvegarde d'armure combinée de 4+ grâce à l'Armure de Templehof).

**MAGIE:**

Mannfred von Carstein est un Sorcier de niveau 4 qui utilise les sorts du domaine de la Mort, des Arcanes Vampiriques et de la Non-vie. Il peut générer ses sorts dans un ou plusieurs de ces domaines, selon n'importe quelle combinaison. Annoncez combien de sorts il connaîtra dans chaque domaine avant de les générer.

**RÈGLES SPÉCIALES:**

**Grande Cible, Mort-vivant, Terreur, Vampirique, Vol.**

**Ruse Occulte:**

Au début de chaque phase de Magie amie, après avoir effectué le jet déterminant les Vents de Magie, le joueur contrôlant Mannfred von Carstein peut choisir de retirer ou d'ajouter jusqu'à 3 dés dans la réserve de pouvoir. Pour chaque dé retiré, la caractéristique d'Attaques de Mannfred est augmentée de 1 jusqu'au début de la prochaine phase de Magie amie. Ceci peut porter ses Attaques au-delà de 10 - une exception à la règle qui limite les caractéristiques à 10 maximum. Pour chaque dé ajouté, la caractéristique d'Attaques de Mannfred est réduite de 1 jusqu'au début de la prochaine phase de Magie amie. Seul Mannfred peut utiliser les dés de pouvoir ajoutés à la réserve de cette manière.

**Festin d'Âmes:**

À la fin de n'importe quelle phase de Corps à Corps où cette figurine a causé la perte d'au moins 1 PV, jetez 1D6. Sur 6, elle récupère 1 PV perdu précédemment.

**Maître des Arts Noirs:**

Le joueur contrôlant Mannfred von Carstein peut relancer 1 dé du jet déterminant les Vents de Magie de son propre tour.

**Mortarch de la Nuit:**

Mannfred traite les sorts d'invocation de la Non-vie comme ayant le double de leur portée normale.

**OBJETS MAGIQUES:**

**Gheistvor, l'Épée de Pouvoir Impie:**

Arme Magique. Pour chaque PV ôté par l'épée, Mannfred gagne un dé supplémentaire au début de la phase de Magie suivante (un dé de pouvoir à sa phase de Magie, un dé de dissipation à la phase de Magie ennemie). Mannfred ne peut pas gagner plus de 5 dés de cette manière en une phase.

**Armure de Templehof:**

Armure Magique. Confère une sauvegarde d'armure de 5+ (pour une sauvegarde d'armure combinée totale de 4+). En outre, le porteur a +2 à sa caractéristique de PV (bonus déjà inclus dans le profil ci-dessus).

**MANNFRED VON CARSTEIN, MORTARCH OF NIGHT**

Mannfred	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	650 Punkte
	6	7	5	5	6	10	7	9	10	Einheitentyp
										Monster (Besonderes Charaktermodell)

Mannfred von Carstein, Mortarch of Night, kann in einer Armee der Untotenlegionen enthalten sein. Seine Punktkosten gehen zu Lasten deines Punktbudgets für Kommandanten.

Mannfred und der Dread Abyssal, auf dem er reitet, haben ein gemeinsames Profil. Reiter und Reittier werden für alle Regelbelange als ein einziges Modell behandelt. Mannfred und sein Dread Abyssal haben gemeinsam einen Rüstungswurf von 6+ (der durch die Rüstung von Tempelhof auf insgesamt 4+ verbessert wird).

**MAGIE:**

Mannfred von Carstein ist ein Zauberer mit Magiestufe 4, der Zauber aus der Lehre des Todes, der Lehre der Vampire und der Lehre des Untodes benutzt. Er kann alle seine Zauber aus einer einzigen Lehre oder in beliebiger Kombination aus mehreren der angegebenen Lehren ermitteln. Sage an, wie viele Zauber er aus welcher Lehre ermitteln, bevor du mit dem Ermitteln der Zauber beginnst.

**SONDERREGELN:**

**Entsetzen, Fliegen, Großes Ziel, Untot, Vampir**

**Dunkle Arglist:**

Zu Beginn jeder befreundeten Magiephase, nachdem die Stärke der Winde der Magie erwürfelt wurde, kann der Mannfred von Carstein kontrollierende Spieler entscheiden, ob er dem Energiewürfel-Vorrat bis zu drei Würfel hinzufügt oder bis zu drei Würfel aus dem Energiewürfel-Vorrat entfernt. Für jeden entfernten Würfel wird Mannfreds Profilwert Attacken bis zum Beginn der nächsten befreundeten Magiephase um 1 erhöht. Dadurch kann der Attackenwert über 10 steigen, was eine Ausnahme zu der Regel darstellt, dass Profilwerte nicht über 10 erhöht werden können. Für jeden hinzugefügten Würfel wird Mannfreds Profilwert Attacken bis zum Beginn der nächsten befreundeten Magiephase um 1 verringert. Die auf diese Weise dem Energiewürfel-Vorrat hinzugefügten Würfel kann nur Mannfred verwenden.

**Meister der Schwarzen Künste:**

Der Mannfred von Carstein kontrollierende Spieler darf in seinem eigenen Zug einen einzigen der Würfel zur Bestimmung der Stärke der Winde der Magie neu werfen.

**Mortarch der Nacht:**

Alle Beschwörungszauber der Lehre des Untodes haben für Mannfred die doppelte Reichweite.

**Seelendurst:**

Wirf am Ende jeder Nahkampfphase, in der dieses Modell eine oder mehrere nicht verhinderte Verwundungen verursacht hat, einen W6. Bei einem Wurf von 6 erhält dieses Modell einen in der Schlacht zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE:**

**Gheistvor, Schwert der unheiligen Macht:**

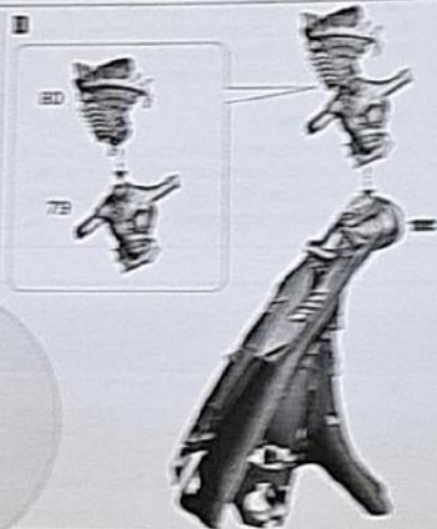
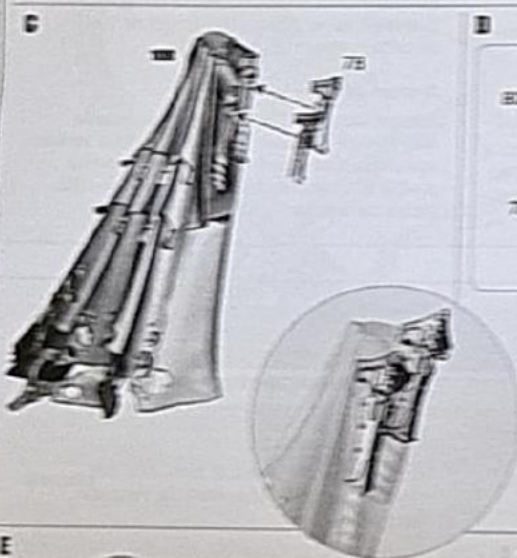
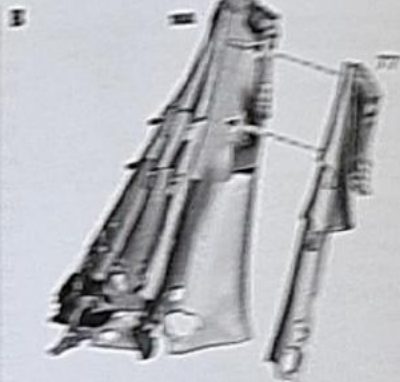
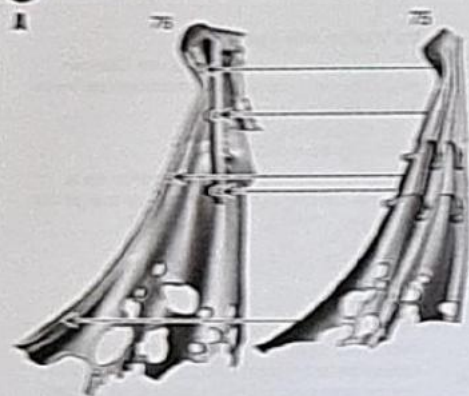
Magische Waffe. Für jede nicht verhinderte Verwundung, die Mannfred von Carstein mit diesem Schwert verursacht, erhält er in der jeweils nächsten Magiephase einen zusätzlichen Würfel (einen Energiewürfel in seiner eigenen Magiephase, einen Bannwürfel in der Magiephase des Gegners). In einer einzigen Magiephase kann Mannfred dadurch nicht mehr als 5 Würfel erhalten.

**Rüstung von Tempelhof:**

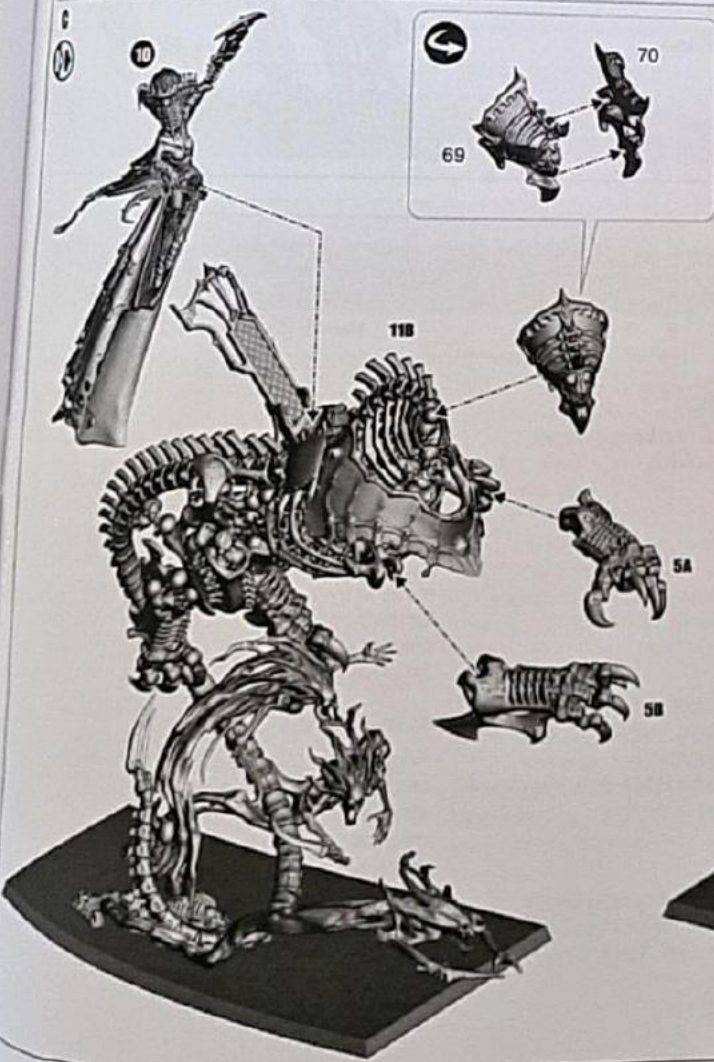
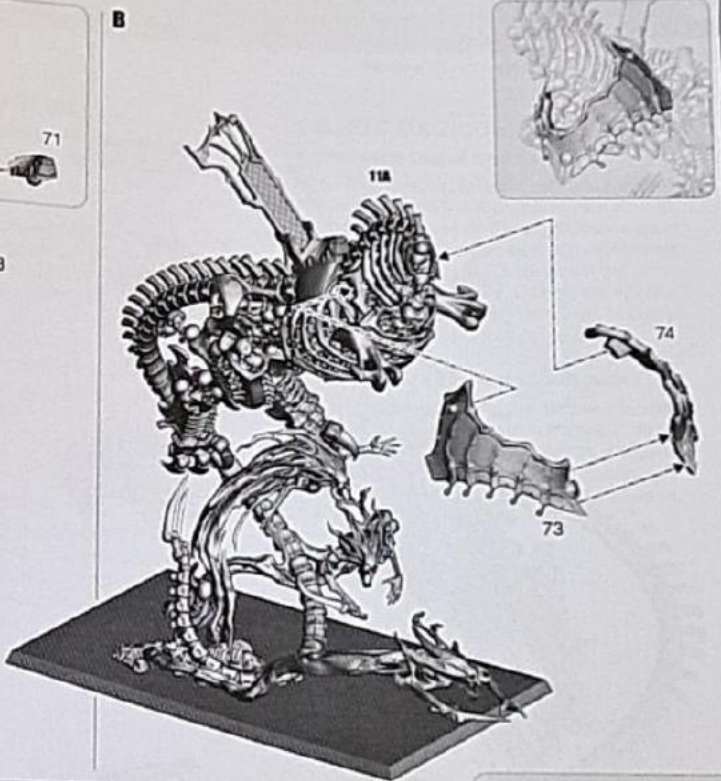
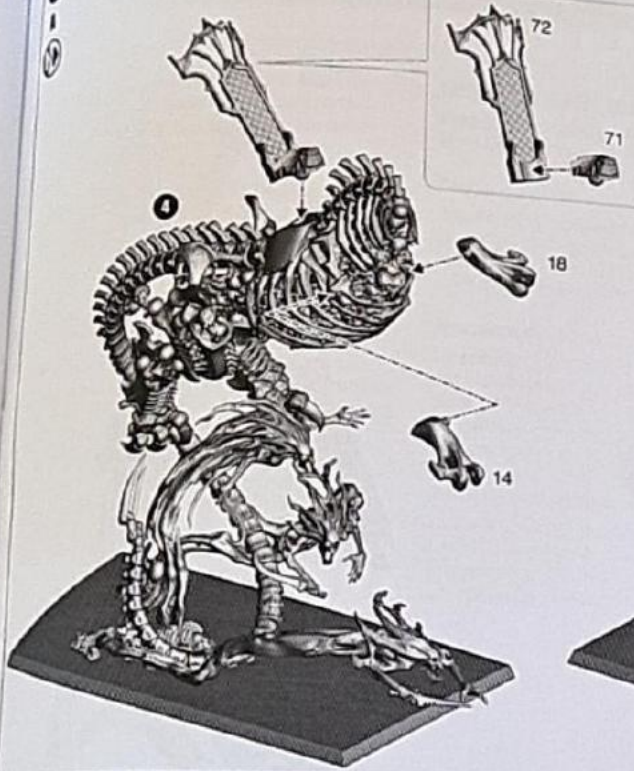
Magische Rüstung. Die Rüstung von Tempelhof verleiht einen Rüstungswurf von 5+ (wodurch das Modell insgesamt einen kombinierten Rüstungswurf von 4+ hat). Zusätzlich erhält der Träger +2 Lebenspunkte (im obigen Profil bereits enthalten).

10-11 NEFERATA (Mortarch of Blood)

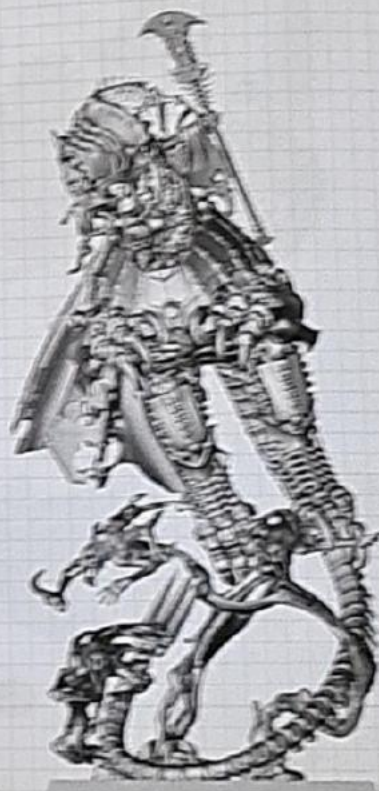
10







**NEFERATA**  
Mortarch of Blood



**NEFERATA, MORTARCH OF BLOOD**

650 points

Neferata

W	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	8	6	5	6	8	9	8	10

Troop Type

Monster (Special Character)

Neferata, Mortarch of Blood, can be included in an Undead Legions army. Her points cost counts towards your Lords allowance.

Neferata and her Dread Abyssal mount are described with a single combined characteristics profile. The rider and the mount are treated as a single model for any and all rules purposes. Neferata and her Dread Abyssal have a combined armour save of 6+.

**MAGIC:**

Neferata is a Level 3 Wizard who uses spells from the Lore of Death, Lore of Shadow, Lore of the Vampires and the Lore of Undeath. She can generate all of her spells from one lore, or from several of the above lores in any combination. Declare how many spells she will know from each lore before spells are generated.

**SPECIAL RULES:**

**Always Strikes First, Fly, Large Target, Terror, Undead, Vampiric.**

**Feaster of Souls:**

At the end of any Close Combat phase in which this model has caused an unsaved Wound, roll a D6. On a score of 6, it regains one Wound lost earlier in the battle.

**Mortarch of Blood:**

The first time each game Neferata slays an opponent in a challenge, place a Vampire within 12". This model does not have any upgrades, but otherwise follows the rules for summoned models.

**Twilight's Allure:**

Enemies suffer a -1 To Hit penalty when attacking Neferata, except for High Queen Kitalica from Warhammer: Tomb Kings.

**MAGIC ITEMS:**

**Akmet-kar, the Dagger of Jet:**

**Magic Weapon.** If Neferata inflicts at least one unsaved Wound against an opponent in a challenge, that model's Strength, Toughness and Attacks characteristic are immediately reduced by 1 point, to a minimum value of 1, for the remainder of the game. A model can only be affected by Akmet-kar, the Dagger of Jet once per game.

**Akon-seth, the Staff of Pain:**

**Arcane item.** When Neferata successfully casts a magic missile, direct damage or hex spell, each target unit suffers D3 additional magical Strength 5 hits after the spell has been resolved.

**NEFERATA, MORTARCH OF BLOOD**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	650 points
6	8	6	5	6	8	9	8	10	

Neferata

Type de Troupe  
Monstre (Personnage Spécial)

Neferata, Mortarch of Blood, peut être sélectionnée dans toute Légion de Morts-vivants. Son coût en points est inclus dans celui des Seigneurs.

Neferata et son destrier Dread Abyssal possèdent un seul profil de caractéristiques combiné. Le cavalier et la monture comptent comme une seule figurine en termes de règles. Neferata et son Dread Abyssal ont une sauvegarde d'armure combinée de 6+.

**MAGIE :**

Neferata est un Sorcier de niveau 3 qui utilise les sorts des domaines de la Mort, de l'Ombre, des Arcanes Vampiriques et de la Non-vie. Elle peut générer ses sorts dans un ou plusieurs de ces domaines, selon n'importe quelle combinaison. Annoncez combien de sorts elle connaîtra dans chaque domaine avant de les générer.

**RÈGLES SPÉCIALES :**

**Frappe Toujours en Premier, Grande Cible, Mort-vivant, Terreur, Vampirique, Vol.**

**Festin d'Âmes :**

À la fin de n'importe quelle phase de Corps à Corps où cette figurine a causé la perte d'au moins 1 PV, jetez 1D6. Sur 6, elle récupère 1 PV perdu précédemment.

**Mortarch du Sang :**

La première fois de chaque partie où Neferata tue un adversaire en défi, placez un Vampire dans un rayon de 12". Cette figurine ne possède aucune amélioration, mais suit par ailleurs toutes les règles des unités invoquées.

**Séduction du Crépuscule :**

Les ennemis qui attaquent Neferata, à l'exception de la Grande Reine Khalida de Warhammer: Rois des Tombes, subissent un malus de -1 Pour Toucher.

**OBJETS MAGIQUES :**

**Akmet-karia Dague de Jais :**

Arme Magique. Si Neferata inflige la perte d'au moins 1 Point de Vie à un adversaire en défi, les caractéristiques de Force, d'Endurance et d'Attques de ce dernier sont immédiatement réduites d'1 point, jusqu'à minimum de 1, jusqu'à la fin de la partie. Une même figurine ne peut être affectée par Akmet-kar, la Dague de Jais, qu'une seule fois par partie.

**Aken-seth, le Sceptre de Souffrance :**

Objet Cabalistique. Lorsque Neferata réussit à lancer un sort de projectile magique, de dommage direct ou de malédiction, chaque unité ciblée par le sort subit 1D3 touches magiques de Force 5 supplémentaires après que le sort a été résolu.

**NEFERATA, MORTARCH OF BLOOD**

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	650 Punkte
6	8	6	5	6	8	9	8	10	

Neferata

Einheitentyp  
Monster (Besonderes Charaktermodell)

Neferata, Mortarch of Blood, kann in einer Armee der Untotenlegionen enthalten sein. Ihre Punktkosten gehen zu Lasten deines Punktebudgets für Kommandanten.

Neferata und der Dread Abyssal, auf dem sie reitet, haben ein gemeinsames Profil. Reiter und Reittier werden für alle Regelbelange als ein einziges Modell behandelt. Neferata und ihr Dread Abyssal haben gemeinsam einen Rüstungswurf von 6+.

**MAGIE :**

Neferata ist eine Zauberin mit Magiestufe 3, die Zauber aus der Lehre des Todes, der Lehre der Schatten, der Lehre der Vampire und der Lehre des Untodes benutzt. Sie kann alle ihre Zauber aus einer einzigen Lehre oder in beliebiger Kombination aus mehreren der angegebenen Lehren ermitteln. Sage an, wie viele Zauber sie aus welcher Lehre ermittelt, bevor du mit dem Ermitteln der Zauber beginnst.

**SONDERREGELN :**

**Entsetzen, Fliegen, Großes Ziel, Schlägt immer zuerst zu, Untot, Vampir**

**Mortarchin des Blutes :**

Wenn Neferata in einem Spiel zum ersten Mal einen Gegner in einer Herausforderung tötet, platzierst du einen Vampir innerhalb von 12 Zoll um sie. Dieses Modell hat keinerlei Aufwertungen, unterliegt ansonsten aber den Regeln für beschworene Modelle.

**Seelendurst :**

Wirf am Ende jeder Nahkampfphase, in der dieses Modell eine oder mehrere nicht verhinderte Verwundungen verursacht hat, einen W6. Bei einem Wurf von 6 erhält dieses Modell einen in der Schlacht zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

**Verlockung des Zwilichts :**

Wenn Feinde Neferata attackieren, erleiden sie einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Dies gilt nicht für Hochkönigin Khalida aus Warhammer: Grufkönlge.

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE :**

**Akmet-kar, der Pechdolch :**

Magische Waffe. Wenn Neferata mindestens eine nicht verhinderte Verwundung gegen einen Gegner in einer Herausforderung verursacht, werden die Profilwerte Stärke, Widerstand und Attacken des Modells für den Rest des Spiels um je 1 Punkt gesenkt (bis zu einem Minimum von 1). Ein Modell kann im Verlauf des Spiels nicht mehr als einmal davon betroffen sein.

**Aken-seth, der Stab des Schmerzes :**

Arkane Artelakt. Wenn Neferata erfolgreich einen Geschosszauber, Direktschadenszauber oder Fluchzauber wirkt, erleidet jedes Ziel des Zaubers, nachdem der Zauber abgehandelt wurde, zusätzlich W3 magische Treffer mit Stärke 5.

## THE MORTARCHS OF NAGASH

ARKHAN THE BLACK (Mortarch of Sacrament)



MANNFRED VON CARSTEIN (Mortarch of Night)



NEFERATA (Mortarch of Blood)

