

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

## LIZARDMEN



---

**WARSCROLLS  
COMPENDIUM**

---

# INTRODUCTION

Les Seraphons sont des êtres d'ordre, des créatures des étoiles dont le corps et l'âme vibrent de l'énergie d'Azyr. Ce sont les ennemis jurés du Chaos, toujours opposés aux Dieux Sombres et à l'anarchie qu'ils sèment.

La sauvagerie à sang froid des Seraphons est légendaire. Dirigés par les insondables slanns, leurs cohortes disciplinées et leurs grands sauriens déchiquettent l'ennemi avec la férocité de véritables prédateurs.

Les warscrolls de ce recueil permettent d'utiliser votre collection de figurines Citadel dans des batailles fantastiques, pour raconter des histoires épiques se déroulant pendant l'Âge de Sigmar ou recréer les guerres du monde-qui-fut.

## LÉGENDE DES WARSCROLLS

- 1. Titre:** Le nom de la figurine que le warscroll décrit.
- 2. Caractéristiques:** Chaque warscroll intègre un ensemble de caractéristiques définissant la vitesse, la puissance et la bravoure de la figurine, ainsi que l'efficacité de ses armes (armes à projectiles: Missile Weapons; armes de mêlée: Melee Weapons).
- 3. Description:** La description vous indique les armes dont la figurine peut s'équiper, ainsi que les éventuelles améliorations qu'elle peut recevoir. La description indique également si la figurine est alignée individuellement, ou en tant que membre d'une unité. Dans ce cas, la description indique combien de figurines l'unité est censée avoir (même si vous n'en avez pas assez, vous pouvez quand même aligner l'unité avec autant de figurines que vous possédez).
- 4. Aptitudes:** Les aptitudes sont les choses que la figurine peut faire pendant une partie que les règles du jeu standards ne couvrent pas.
- 5. Keywords:** Chaque figurine possède une liste de keywords (mots-clés). Certaines règles précises qu'elles ne s'appliquent qu'aux figurines dont le warscroll inclut un keyword spécifique.
- 6. Tableau de Dégâts:** Certaines figurines ont un tableau de dégâts qui sert à définir la valeur d'une ou plusieurs de ses caractéristiques. Reportez-vous au nombre de blessures que la figurine a subies pour connaître la valeur de la caractéristique en question.

**1 CHAKAX, THE ETERNITY WARDEN**

**2**

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Shay-atomé Mace	1"	3	3+	3+	-	2
Flamme-Jaws	1"	1	4+	4+	-	1

**3 DESCRIPTION**  
Chakax, the Eternity Warden (le Protecteur d'Éternité), est une figurine individuelle. Il est armé d'une Mace de Pierre d'Étoile (Shay-atomé Mace) et d'Acéphores ses adversaires avec sa Machine Terrifiante (Flamme-Jaws).

**4 APTITUDES**  
**Protecteur d'Éternité:** Chaque fois que cette figurine est à 2" ou moins d'un SLANN qui vole une Measure ou Measure mortelle, elle peut tenter de s'y entreprendre. S'il y a réussi, elle peut tenter de s'y entreprendre. S'il y a échoué, elle Measure mortelle à sa place.  
**Gardien Alpha:** Un Temple quand effectue l'attaque supplémentaire avec sa Haute de Cérès tant que son statut est à 5" ou moins d'un ennemi de Chakax.

**MAGIE**  
Les WIZARDS SLANN connaissent le sort **INVOCER LE PROTECTEUR D'ÉTERNITÉ**. Invocuer le Protecteur d'Éternité a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer Chakax à 15" ou moins du lanceur et à plus de 4" de l'ennemi. La figurine est alignée à votre arrière, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

**5 KEYWORDS** ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, CHAKAX

**GOR-ROK**

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Crochet War-axe	1"	5	3+	3+	-	1
Ferocious Jaws and Aeon Shield	1"	2	4+	3+	-	1

**DESCRIPTION**  
Gor-Rok est une figurine individuelle. Il est l'archétype féroce de la puissance martiale des saurins, comprenant les armures avec sa Mace de Guerre de Cérès (Crochet War-axe) et déchirant les chairs avec sa Machine Terrifiante et son Bouclier des Enfers (Ferocious Jaws and Aeon Shield). En plus d'être une arme redoutable, le grand Bouclier des Enfers en fait un objet de 20", est presque inattaquable.

**Rage Féroce:** Si le jet de succès pour une des attaques de cette figurine donne un succès, elle effectue 2D3 jets de blessure au lieu d'un. Si le jet de blessure pour une des attaques de cette figurine donne un succès, elle effectue un Damage de 1D4 au lieu de 1.

**MAGIE**  
Les WIZARDS SLANN connaissent le sort **INVOCER LE SANG SOLAIRE**. Invocuer le Sang Solaire a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer Gor-Rok à 15" ou moins du lanceur et à plus de 4" de l'ennemi. La figurine est alignée à votre arrière, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

**APTITUDE DE**

**KROQ-GAR ON CARNAOSAUR**

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Sauvage Grapnel	18"	2*	3+	4+	-	1

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Sauvage Spear	2"	3	3+	3+	-	1
Carnosaur's Clawed Forelimbs	2"	2	4+	3+	-	2
Carnosaur's Master Jaws	2"	2	4+	3+	-	3

**TABLEAU DE DÉGÂTS**

Blessures Subies	Move	Clawed Forelimbs	Master Jaws
0-2	10"	3+	5
3-4	10"	4+	4
5-7	8"	4+	3
8-9	8"	5+	2
10+	6"	5+	1

**DESCRIPTION**  
Kroq-Gar est une figurine individuelle. Des déclarations de jeu indiquent qu'il est de son Gardien d'Éclair Solaire (Sauvage Grapnel), tandis que les ennemis luttent ensemble sur la lame scintillante de sa Lance de Pierre-de-sable (Sauvage Spear). Ce symbole, son Carnosaure, est un puissant saurien qui attrape et presse avec ses puissantes Pattes Griffues (Clawed Forelimbs) avant de les déchirer avec son Immense Machine (Master Jaws).

**APTITUDES**  
**Clair de nuit:** Les Carnosaures s'attaquent aux grosses proies et les chassent au sol avant de les déchirer avec leurs crocs. Si un MONSTRE ennemi est touché deux fois par les Pattes Griffues de Kroq-Gar, vous pouvez ajouter 2 au jet de succès avec son Immense Machine contre cet être au même tour.  
**Férocité de Sang:** Un Carnosaure qui a gagné la chair de l'ennemi doit être une proie de destruction implacable. Une fois que cette figurine a tué un ennemi avec son Immense Machine, elle peut couvrir et charger dans le même tour jusqu'à la fin de la bataille.  
**Régime sanguinaire:** Le régime d'un Carnosaure peut faire paillarder et faire mourir les plus innocents. Si votre adversaire effectue un test de dévouement pour une unité à 4" ou moins d'un ennemi ou Carnosaure, jet un dé. Si le résultat est votre dé de réussite, c'est un dé de votre adversaire. D3 figurines de l'unité gagnent (en plus de celles qui luttent à cause du test).  
**Éclats Solaires Flamboyants:** Si Kroq-Gar est à 10" ou moins d'un ennemi avec son Gardien d'Éclair Solaire, vous pouvez ajouter 2 aux jets de blessure.

**MAGIE**  
Les WIZARDS SLANN connaissent le sort **INVOCER LE SEIGNEUR SAURIS**. Invocuer le Seigneur Sauris a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer Kroq-Gar sur son Carnosaure à 15" ou moins du lanceur et à plus de 4" de l'ennemi. La figurine est alignée à votre arrière, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

**APTITUDE DE COMMANDEMENT**  
**Vieux Seigneur de Guerre:** Kroq-Gar a connu d'innombrables batailles. C'est un chef aguerri, mais il n'est pas pour rien. Si cette figurine est alignée à votre arrière, chaque fois qu'un Héros Sauris de votre côté est à 10" ou moins d'un ennemi à la phase de combat, choisissez une de ses armes et ajoutez 2 à sa caractéristique d'Attaque jusqu'à la fin de la phase.

**6 KEYWORDS** ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, CARNAOSAUR, SAURUS, MONSTER, HERO, KROQ-GAR

# LORD KROAK



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Spirits' Spectral Claws	3"	2D6	3+	3+	-1	1

## DESCRIPTION

Lord Kroak est une figurine individuelle, un slann mort et momifié depuis très longtemps, assis sur un palanquin de pierre mystique. Tout ennemi qui vient trop près est assailli par les esprits anciens qui entourent Kroak, et déchiré par leurs Griffes Spectrales (Spectral Claws).

## VOL

Lord Kroak peut voler.

## APTITUDES

### Mort Depuis un Âge Immémorial:

L'enveloppe physique de Kroak est antique, desséchée et préservée uniquement par son esprit indomptable. C'est pourquoi il est immunisé à toutes les formes d'attaques, hormis les plus dévastatrices – celles qui peuvent séparer temporairement sa conscience de son corps.

À la phase de déroute de chaque tour, jetez un dé et ajoutez le nombre de blessures subies par Lord Kroak pendant le tour. Si le résultat est supérieur à sa Bravery, il est "tué". Sinon, toutes les blessures qu'il a subies sont immédiatement soignées. Si une aptitude ou une règle doit le tuer sur-le-champ, il ne l'est pas; à la place, il subit D6 blessures mortelles.

## MAGIE

Lord Kroak est un sorcier. Il peut tenter de lancer quatre sorts à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper quatre sorts à chaque phase des héros adverse.

Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique, Délivrance Céleste et Appel de la Comète.

## DÉLIVRANCE CÉLESTE

Les esprits qui entourent le palanquin de Kroak frissonnent d'une force débridée avant d'exploser pour semer la mort chez les ennemis des seraphons.

Lord Kroak peut lancer Délivrance Céleste jusqu'à trois fois à la même phase des héros. Il a une valeur de lancement de 7 la première fois qu'il est lancé, de 8 la deuxième fois et de 9 la troisième. Si vous réussissez à le lancer, jetez trois dés pour déterminer la portée des esprits en pouces. Chaque unité ennemie à portée subit D3 blessures mortelles. Les esprits vengeurs vouent une haine particulière aux **CHAOS DAEMONS**, et les lacèrent avec un sentiment proche de l'allégresse; c'est pourquoi ces unités subissent D6 blessures mortelles au lieu de D3.

## APPEL DE LA COMÈTE

La conscience de Kroak s'envole dans les cieux, où elle invoque un amas de comètes avant de les projeter sur les rangs ennemis. Appel de la Comète a une valeur de lancement de 7. Si vous réussissez à le lancer, choisissez jusqu'à D3 unités ennemies, ou D6 si le jet de lancement a donné 10 ou plus. Chacune de ces unités est frappée par une comète et subit D3 blessures mortelles.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Prédictions Infaillibles:** Lord Kroak projette sa conscience dans l'avenir, et déchiffre l'écheveau du destin aussi facilement qu'un mortel lirait une carte. Si Lord Kroak utilise cette aptitude, jetez trois dés. Pour chaque dé qui donne 4 ou plus, Lord Kroak gagne un aperçu du futur. Chaque aperçu peut être utilisé pour relancer un dé avant votre prochaine phase des héros.

## KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, SERAPHON, SLANN, HERO, WIZARD, LORD KROAK



# SLANN MAGE-PRIEST



## MELEE WEAPONS

Azure Lightning

## Range

3"

## Attacks

6

## To Hit

4+

## To Wound

3+

## Rend

-1

## Damage

1

## DESCRIPTION

Un Slann Mage-Priest (Prêtre-mage Slann) est une figurine individuelle assise sur un palanquin flottant gravé de symboles étranges et émettant un bourdonnement de puissance cabalistique. Tout ennemi qui vient trop près est carbonisé par des Éclairs Azurés (Azure Lightning) qui bondissent du trône en lévitation.

## VOL

Un Slann Mage-Priest peut voler.

## APTITUDES

**Vassal Magique:** Avant qu'un Slann Mage-Priest tente de lancer un sort, vous pouvez choisir un vassal pour qu'il le canalise; ce peut être un **HERO SKINK** ou un Troglodon de votre armée à 15" ou moins. Si vous réussissez à lancer le sort, mesurez la portée et déterminez la visibilité à partir du vassal au lieu du Slann Mage-Priest.

**Configuration Céleste:** Si votre armée inclut au moins un Slann Mage-Priest, jetez un dé après le placement et consultez le tableau ci-dessous pour savoir quelle constellation est ascendante, et comment elle affecte votre armée. Cet effet dure aussi longtemps que vous avez un Slann Mage-Priest sur le champ de bataille, ou jusqu'à ce qu'une nouvelle constellation vienne à faire effet.

### Jet Constellation Ascendante

- 1-2** *Le destrier du Chasseur:* L'image d'une bête de guerre galopante flamboie dans le ciel. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge pour les unités **SERAPHON** de votre armée tant que cette constellation est ascendante.
- 3-4** *Le Bâton du Sage:* Cette constellation est vue comme un signe de sagesse et de magie – tant qu'elle est ascendante, ajoutez 1 aux jets de lancement des **WIZARDS SERAPHON** de votre armée.
- 5-6** *Le Grand Drac:* L'immense silhouette de Dracothion se love dans le firmament. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les unités **SERAPHON** de votre armée tant que cette constellation est ascendante.

Au début de votre phase des héros, 1 Slann Mage-Priest de votre armée peut tenter d'influer sur les constellations à son avantage au lieu de lancer un de ses sorts. S'il le fait, jetez un dé. Sur 1, le Slann est distrait par ses efforts physiques et ne peut jeter aucun sort à cette phase. Sur 4 ou plus, vous pouvez choisir une nouvelle constellation ascendante dans le tableau. Sinon, il ne se passe rien.

## MAGIE

Un Slann Mage-Priest est un sorcier. Il peut tenter de lancer trois sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper trois sorts à chaque phase des héros adverse. Un Slann Mage-Priest connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Lumière Céleste.

## LUMIÈRE CÉLESTE

Le Mage-Priest cligne lentement des yeux et lève ses mains pour baigner le champ de bataille dans la plus pure des lumières d'étoile. Lumière Céleste a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, jusqu'à votre prochaine phase des héros, tous les tests de déroute effectués pour les unités **CELESTIAL DAEMON** ou **CHAOS DAEMON** le sont avec deux dés au lieu d'un. Pour les unités **CELESTIAL**, défaussez le dé le plus haut; pour les unités **CHAOS**, défaussez le dé le plus bas.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Don du Ciel:** Si un Slann Mage-Priest utilise cette aptitude, les unités **SERAPHON** de votre armée à 10" ou moins de lui sont enveloppées dans une cape d'énergie d'Azyr, leur permettant de faire fi des lois de la nature qui gouvernent les Royaumes des Mortels. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, ces unités peuvent voler et vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés pour ces unités à la phase de tir.

## KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, SERAPHON, SLANN, HERO, WIZARD, SLANN MAGE-PRIEST

# KROQ-GAR ON CARNOSAUR



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sunbolt Gauntlet	18"	D6	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sunstone Spear	2"	3	3+	3+	-1	D3
Carnosaur's Clawed Forelimbs	2"	2	☼	3+	-	2
Carnosaur's Massive Jaws	2"	☼	4+	3+	-1	3

Blessures Subies	Move	Clawed Forelimbs	Massive Jaws
0-2	10"	3+	5
3-4	10"	4+	4
5-7	8"	4+	3
8-9	8"	5+	2
10+	6"	5+	1

## DESCRIPTION

Kroq-Gar est une figurine individuelle. Des décharges de feu céleste jaillissent de son Gantelet d'Éclat Solaire (Sunbolt Gauntlet), tandis que les ennemis finissent empalés sur la lame scintillante de sa Lance de Pierre-du-soleil (Sunstone Spear). Grymloq, son Carnosaur, est un prédateur terrifiant qui attrape ses proies avec ses puissantes Pattes Griffues (Clawed Forelimbs) avant de les déchirer avec son Immense Mâchoire (Massive Jaws).

## APTITUDES

**Cloué au Sol:** Les Carnosaurs s'attaquent aux grosses proies en les clouant au sol avant de les écharper avec leurs énormes crocs. Si un **MONSTER** ennemi est touché deux fois par les Pattes Griffues de Grymloq, vous pouvez ajouter 2 au jet de touche avec son Immense Mâchoire contre cette cible au même tour.

**Frénésie de Sang:** Un Carnosaur qui a goûté à la chair de l'ennemi devient une force de destruction implacable. Une fois que cette figurine a tué un ennemi avec son Immense Mâchoire, elle peut courir et charger dans le même tour jusqu'à la fin de la bataille.

**Rugissement Sanguinaire:** Le rugissement d'un Carnosaur peut faire paniquer et fuir même les plus téméraires. Si votre adversaire effectue un test de déroute pour une unité à 8" ou moins d'au moins un Carnosaur, jetez un dé. Si le résultat de votre dé est supérieur à celui du dé de votre adversaire, D3 figurines de l'unité fuient (en plus de celles qui fuient à cause du test).

**Éclats Solaires Flamboyants:** Si Kroq-Gar cible une unité **CHAOS DAEMON** avec son Gantelet d'Éclat Solaire, vous pouvez ajouter 2 aux jets de blessure.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Seigneur Saurus, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LE SEIGNEUR SAURUS

Invoquer le Seigneur Saurus a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer Kroq-Gar sur son Carnosaur à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Vieux Seigneur de Guerre:** Kroq-Gar a connu d'innombrables batailles; c'est un chef aguerri, aussi charismatique pour ses semblables que terrifiant pour ses ennemis. Si cette figurine utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, chaque fois qu'un **HERO SAURUS** de votre armée à 20" ou moins attaque à la phase de combat, choisissez une de ses armes et ajoutez 2 à sa caractéristique d'Attacks jusqu'à la fin de la phase.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, CARNOSAUR, SAURUS, MONSTER, HERO, KROQ-GAR

# SAURUS OLDBLOOD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Suntooth Maul	1"	2	3+	4+	-1	D3
Celestite Warblade	1"	4	3+	3+	-	1
Celestite War-spear	2"	4	4+	3+	-1	1
Celestite Greatblade	1"	2	4+	3+	-1	2
Fearsome Jaws and Stardrake Shield	1"	1	4+	3+	-	1

## DESCRIPTION

Un Saurus Oldblood (Sang Ancien Saurus) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Masse à Dents-du-soleil (Suntooth Maul) ou d'une arme de Celestite – une Grande Lame, une Lame ou une Lance de Guerre (Greatblade, Warblade, War-spear). Prédateur aguerri, un Oldblood attaque également avec sa Mâchoire Terrifiante et son Bouclier Drac-des-étoiles (Fearsome Jaws and Stardrake Shield).

## APTITUDES

**Bouclier Drac-des-étoiles:** Les saurus portent des boucliers d'écaille de drac céleste presque invulnérables. Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette figurine, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

**Colère des Seraphons:** Dans l'ardeur de la bataille, la fureur froide d'un Oldblood irradie et communique sa rage à ses semblables. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les figurines SAURUS à 5" ou moins d'un Oldblood.

## MAGIE

Les WIZARDS SLANN connaissent le sort Invoquer le Sang Ancien, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LE SANG ANCIEN

Invoquer le Sang Ancien a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Saurus Oldblood à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Parangon de l'Ordre:** Le Saurus Oldblood donne un ordre d'un geste, et ses guerriers adoptent une nouvelle formation en un clin d'œil. Si un Saurus Oldblood utilise cette aptitude, chaque unité SERAPHON de votre armée à 10" ou moins peut immédiatement se reformer autour d'une de ses figurines. Cette figurine doit rester où elle est, mais chaque autre figurine de l'unité peut se déplacer de jusqu'à 3" à condition qu'elle termine ce mouvement à plus de 3" de l'ennemi.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, SAURUS OLDBLOOD

# SAURUS OLDBLOOD ON COLD ONE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite War-pick	1"	3	3+	3+	-1	1
Fearsome Jaws and Stardrake Shield	1"	1	4+	3+	-	1
Cold One's Vicious Bite	1"	2	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Un Saurus Oldblood on Cold One (Sang Ancien Saurus sur Sang-froid) est une figurine individuelle. L'Oldblood combat avec plusieurs armes en même temps: un Pic de Guerre de Celestite (Celestite War-pick), sa Mâchoire Terrifiante et les dents de son Bouclier Drac-des-étoiles (Fearsome Jaws and Stardrake Shield); et sa monture attaque avec sa Morsure Cruelle (Vicious Bite).

## APTITUDES

**Fureur des Seraphons:** Après que cette figurine a effectué toutes ses attaques de Pic de Guerre de Celestite, jetez un dé. Sur 4 ou plus, elle peut attaquer à nouveau avec cette arme. Jetez à nouveau un dé après ces attaques; sur 6, elle peut attaquer une troisième et dernière fois.

**Boucliers Drac-des-étoiles:** Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette figurine, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Chevalier Vétéran, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LE CHEVALIER VÉTÉRAN

Invoquer le Chevalier Vétéran a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Saurus Oldblood sur Cold One à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Charge Sauvage:** L'Oldblood talonne sa monture pour se ruer sur l'ennemi et exhorte ses semblables à le suivre. Si cette figurine utilise cette aptitude, vous pouvez relancer les jets de charge ainsi que les jets de touche de 1 pour les unités **SAURUS** à 8" ou moins d'elle. En outre, jusqu'à votre prochaine phase des héros, cette figurine et chaque figurine de Saurus Cavalry à 8" ou moins d'elle effectuent 1 attaque supplémentaire avec la Morsure Cruelle de leur Cold One.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, SAURUS OLDBLOOD ON COLD ONE

# CHAKAX, THE ETERNITY WARDEN



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Star-stone Mace	1"	3	3+	3+	-1	2
Fearsome Jaws	1"	1	4+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Chakax, the Eternity Warden (le Protecteur d'Éternité), est une figurine individuelle. Il est armé d'une Masse de Pierre d'Étoile (Star-stone Mace) et déchiquette ses adversaires avec sa Mâchoire Terrifiante (Fearsome Jaws).

## APTITUDES

**Protecteur Altruiste:** Chaque fois que cette figurine est à 2" ou moins d'un **SLANN** qui subit une blessure ou blessure mortelle, elle peut tenter de s'interposer. S'il le fait, jetez un dé. Sur 2 ou plus, le **SLANN** ignore la blessure ou blessure mortelle, mais cette figurine subit 1 blessure mortelle à sa place.

**Gardien Alpha:** Un Temple Guard effectue 1 attaque supplémentaire avec sa Haste de Celestite tant que son unité est à 5" ou moins d'au moins de Chakax.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Protecteur d'Éternité, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LE PROTECTEUR D'ÉTERNITÉ

Invoquer le Protecteur d'Éternité a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer Chakax à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, CHAKAX

# GOR-ROK



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite War-mace	1"	5	3+	3+	-1	1
Fearsome Jaws and Aeon Shield	1"	2	4+	3+	-	1

## DESCRIPTION

Gor-Rok est une figurine individuelle. Il est l'archétype féroce de la puissance martiale des saurus, concassant les armures avec sa Masse de Guerre de Celestite (Celestite War-mace) et déchirant les chairs avec sa Mâchoire Terrifiante et son Bouclier des Éons (Fearsome Jaws and Aeon Shield). En plus d'être une arme redoutable, le grand Bouclier des Éons en écaille de drac est presque incassable.

## APTITUDES

**Bouclier des Éons:** Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette figurine, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -3 ou meilleur.

**Rage Féroce:** Si le jet de touche pour une des attaques de cette figurine donne 6 ou plus, effectuez D3 jets de blessure au lieu d'un. Si le jet de touche pour une des attaques de cette figurine donne 6 ou plus, l'attaque a un Damage de D3 au lieu de 1.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Sang Solaire, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LE SANG SOLAIRE

Invoquer le Sang Solaire a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer Gor-Rok à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Le Fumet de la Faiblesse:** Si Gor-Rok utilise cette aptitude, choisissez une unité ennemie à 15" ou moins – jusqu'à votre prochaine phase des héros, relancez les jets de touche ratés pour les attaques effectuées à la phase de combat contre cette unité par vos figurines **SAURUS**.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, GOR-ROK



# SCAR-VETERAN WITH BATTLE STANDARD



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite War-pick	1"	3	3+	3+	-1	1
Fearsome Jaws	1"	1	4+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Un Scar-Veteran with Battle Standard (Vétéran Scarifié Porteur de la Grande Bannière) est une figurine individuelle. Il est armé d'un Pic de Guerre de Celestite (Celestite War-pick) et attaque également avec sa Mâchoire Terrifiante (Fearsome Jaws). Il porte un ancien artefact qui peut accroître le flux de magie céleste à proximité.

**Canal Céleste :** À votre phase des héros, cette figurine peut planter sa bannière et activer ses pouvoirs. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous ne pouvez pas déplacer cette figurine, mais entre-temps, vous pouvez ajouter 1 à chaque jet de lancement des **WIZARDS SERAPHON** de votre armée; et si le sort est lancé, ajoutez 8" à sa portée.

**Attitude de Défi :** Tant que la bannière est plantée, vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés pour cette figurine et les unités **SERAPHON** de votre armée à 10" ou moins.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Porte-Astrolithe, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

### INVOQUER LE PORTE-ASTROLITHE

Invoquer le Porte-Astrolithe a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Scar-Veteran avec Battle Standard à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, TOTEM, SCAR-VETERAN WITH BATTLE STANDARD

# SCAR-VETERAN ON CARNOSAUR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite Warblade	1"	6	3+	3+	-	1
Celestite War-spear	2"	6	4+	3+	-1	1
Celestite Greatblade	1"	3	4+	3+	-1	2
Fearsome Jaws and Stardrake Shield	1"	1	4+	3+	-	1
Carnosaur's Clawed Forelimbs	2"	2	*	3+	-	2
Carnosaur's Massive Jaws	2"	*	3+	3+	-1	D3

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Clawed Forelimbs	Massive Jaws
0-2	10"	3+	5
3-4	10"	4+	4
5-7	8"	4+	3
8-9	8"	5+	2
10+	6"	5+	1

## DESCRIPTION

Un Saurus Scar-Veteran on Carnosaur (Vétéran Scarifié sur Carnosaure) est une figurine individuelle. C'est un chef et un guerrier respecté, particulièrement redoutable avec sa Grande Lame, Lame ou Lance de Guerre de Celestite (Celestite Greatblade, Warblade, War-spear). Il est presque aussi dangereux avec sa Mâchoire Terrifiante et son Bouclier Drac-des-étoiles dentelé (Fearsome Jaws and Stardrake Shield). Son Carnosaur est un prédateur terrifiant qui attrape ses proies avec ses puissantes Pattes Griffues (Clawed Forelimbs) avant de les déchirer avec son Immense Mâchoire (Massive Jaws).

## APTITUDES

**Cloué au Sol :** Les Carnosaurs s'attaquent aux grosses proies en les clouant au sol avant de les écharper avec leurs énormes crocs. Si un **MONSTER** ennemi est touché deux fois par les Pattes Griffues du Carnosaur, vous pouvez ajouter 2 au jet de touche avec l'Immense Mâchoire du Carnosaur contre cette cible au même tour.

**Frénésie de Sang :** Un Carnosaur qui a goûté à la chair de l'ennemi devient une force de destruction implacable. Une fois que cette figurine a tué un ennemi avec son Immense Mâchoire, elle peut courir et charger dans le même tour jusqu'à la fin de la bataille.

**Rugissement Sanguinaire :** Le rugissement d'un Carnosaur peut faire paniquer et fuir même les plus téméraires. Si votre adversaire effectue un test de déroute pour une unité à 8" ou moins d'au moins un Carnosaur, jetez un dé. Si le résultat de votre dé est supérieur à celui du dé de votre adversaire, D3 figurines de l'unité fuient (en plus de celles qui fuient à cause du test).

**Bouclier Drac-des-étoiles :** Les saurus portent des boucliers d'écaille de drac céleste presque invulnérables. Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette figurine, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Carnosaur, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LE CARNOSAUR

Invoquer le Carnosaur a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Scar-Veteran sur Carnosaur à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Sauvagerie des Sauriens :** Le Scar-Veteran pousse un hurlement assourdissant qui plonge les saurus à proximité dans la frénésie. Si cette figurine utilise cette aptitude, choisissez une unité **SAURUS** à 15" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, chaque fois qu'un jet de touche pour une figurine de cette unité donne 6 ou plus, la figurine peut effectuer immédiatement 1 attaque supplémentaire avec la même arme.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, CARNOSAUR, SAURUS, MONSTER, HERO, SCAR-VETERAN

# SAURUS WARRIORS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite Club	1"	1	4+	3+	-	1
Celestite Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Powerful Jaws and Stardrake Shield	1"	1	5+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Saurus Warriors (Guerriers Saurus) se compose de 10 figurines ou plus. Certaines unités sont armées de Massues de Celestite (Celestite Clubs), d'autres de Lances de Celestite (Celestite Spears). Toutes attaquent en outre avec leurs Puissantes Mâchoires et leurs Boucliers Drac-des-étoiles (Powerful Jaws and Stardrake Shields).

## ALPHA TALON

Le leader de cette unité est appelé Alpha Talon (Premier de Couvée). Il effectue 2 attaques au lieu de 1 avec sa Massue ou sa Lance de Celestite.

## TAMBOURS DE GUERRE

Des figurines de cette unité peuvent porter des tambours de guerre. Une unité qui inclut au moins un tambour de guerre peut augmenter la cadence à sa phase de mouvement. Quand elle le fait, elle double sa caractéristique de Move, mais ne peut pas courir ni charger dans le même tour.

## ICÔNES DRAC-DES-ÉTOILES

Des figurines de cette unité peuvent porter de terrifiantes icônes drac-des-étoiles. Si un test de déroute est effectué pour une unité ennemie à 5" ou moins d'au moins une icône drac-des-étoiles, ajoutez 1 au résultat.

## APTITUDES

**Boucliers Drac-des-étoiles:** Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

**Cohorte Ordonnée:** Les saurus sont encore plus dangereux quand ils sont organisés en rangs. Ajoutez 1 aux jets de touche de cette unité si elle compte au moins 20 figurines, et 1 aux Attacks des armes de Celestite si elle compte au moins 30 figurines.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer les Saurus, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LES SAURUS

Invoquer les Saurus a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 10 Saurus Warriors à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement donne 11 ou plus, placez une unité de jusqu'à 20 Saurus Warriors à la place.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, SAURUS WARRIORS

# TEMPLE GUARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite Polearm	1"	2	3+	3+	-1	1
Powerful Jaws and Stardrake Shield	1"	1	5+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Temple Guard (Gardiens du Temple) se compose de 5 figurines ou plus. Ils manient des Hastes de Celestite (Celestite Polearms), et déchirent leurs ennemis avec leurs Puissantes Mâchoires et leurs Boucliers Drac-des-étoiles (Powerful Jaws and Stardrake Shields).

## ALPHA GUARDIAN

Le leader de cette unité est appelé Alpha Guardian (Gardien Révéré). Il effectue 3 attaques au lieu de 2 avec sa Haste de Celestite.

## ICÔNES DRAC-DES-ÉTOILES

Des figurines de cette unité peuvent porter des icônes drac-des-étoiles, l'essence terrifiante du prédateur les faisant brasiller. Si un test de déroute est effectué pour une unité ennemie à 5" ou moins d'au moins une icône drac-des-étoiles, ajoutez 1 au résultat.

## TAMBOURS DE GUERRE

Des figurines de cette unité peuvent porter des tambours de guerre. Une unité qui inclut au moins un tambour de guerre peut augmenter la cadence à sa phase de mouvement. Quand elle le fait, elle double sa caractéristique de Move, mais ne peut pas courir ni charger dans le même tour.

## APTITUDES

**Boucliers Drac-des-étoiles:** Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

**Gardes du Corps:** Les Temple Guard furent créés pour protéger leurs maîtres. Si cette unité est à 8" ou moins d'au moins un **HERO SERAPHON**, ajoutez 2 à sa Bravery et 1 à tous ses jets de sauvegarde.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer la Garde Saurus, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LA GARDE SAURUS

Invoquer la Garde Saurus a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 Temple Guard à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement donne 11 ou plus, placez une unité de jusqu'à 10 Temple Guard à la place.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, TEMPLE GUARD



# SAURUS CAVALRY



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite Blade	1"	1	3+	3+	-	1
Celestite Lance	1"	1	4+	3+	-	1
Powerful Jaws and Stardrake Shield	1"	1	5+	4+	-	1
Cold One's Vicious Bite	1"	2	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Saurus Cavalry (Monteurs de Sang-froid) se compose de 5 figurines ou plus. Certaines unités sont armées de Lames de Celestite (Celestite Blades), d'autres de Lances de Celestite (Celestite Lances). Toutes utilisent leurs Puissantes Mâchoires, leurs Boucliers Drac-des-étoiles (Powerful Jaws and Stardrake Shields) et la Morsure Cruelle (Vicious Bite) de leurs montures pour attaquer.

## ALPHA KNIGHT

Le leader de cette unité est appelé Alpha Knight (Chef de Meute). Il effectue 2 attaques au lieu de 1 avec sa Lame ou sa Lance de Celestite.

## ICÔNES DRAC-DES-ÉTOILES

Des figurines de cette unité peuvent porter de terrifiantes icônes drac-des-étoiles. Si un test de déroute est effectué pour une unité ennemie à 5" ou moins d'au moins une icône drac-des-étoiles, ajoutez 1 au résultat.

## TAMBOURS DE GUERRE

Des figurines de cette unité peuvent porter des tambours de guerre. Une unité qui inclut au moins un tambour de guerre peut augmenter la cadence à sa phase de mouvement. Quand elle le fait, elle double sa caractéristique de Move, mais ne peut pas courir ni charger dans le même tour.

## APTITUDES

**Boucliers Drac-des-étoiles:** Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

**Lances Flamboyantes:** Quand la Saurus Cavalry charge, ses lances prennent feu. Si le jet de blessure pour une Lance de Celestite donne 6 ou plus et si la figurine a chargé dans le même tour, l'attaque inflige une blessure mortelle supplémentaire.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer les Chevaliers Saurus, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LES CHEVALIERS SAURUS

Invoquer les Chevaliers Saurus a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 figurines de Saurus Cavalry à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement donne 11 ou plus, placez une unité de jusqu'à 10 figurines de Saurus Cavalry à la place.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, SAURUS CAVALRY

# TEHENHAUIN, PROPHET OF SOTEK



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tide of Serpents	8"	4	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of the Serpent's Tongue	2"	4	3+	4+	-1	1

## DESCRIPTION

Tehenhauin, Prophet of Sotek (le Prophète de Sotek), est une figurine individuelle. Il est armé de la *Lame de Langue du Serpent* (Blade of the Serpent's Tongue) empoisonnée, et est toujours accompagné d'une *Mer de Serpents* (Tide of Serpents) qu'il peut envoyer attaquer ses ennemis.

## APTITUDES

**Rites de Prêtrise:** À votre phase des héros, Tehenhauin peut accomplir un rite pour exploiter le pouvoir des Anciens. S'il le fait, jetez un dé. Sur 4 ou plus, choisissez une unité **SERAPHON** à 8" ou moins. Vous pouvez relancer les jets de course, de charge et de sauvegarde pour cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

**Venin Mortel:** Si le jet de touche pour une attaque de Tehenhauin donne 6 ou plus, ne faites pas de jet de blessure. À la place, l'unité cible subit une blessure mortelle.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort *Invoquer le Prophète Skink*, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LE PROPHÈTE SKINK

*Invoquer le Prophète Skink* a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer Tehenhauin à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Prophète de Sotek:** Brandissant le cœur d'un ennemi tué comme offrande à Sotek, Tehenhauin plonge ses semblables dans une rage sacrée. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les figurines **SKINK** à 18" ou moins de Tehenhauin quand elles attaquent à la phase de combat.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, HERO, PRIEST, TEHENHAUIN

# TETTO'EKO



## MELEE WEAPONS

Astromancer's Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

D3

## DESCRIPTION

Tetto'eko est une figurine individuelle portant un Bâton d'Astromancien (Astromancer's Staff) et assis sur un Palanquin des Constellations – un trône flottant de pierre gravée d'augures et pourvu d'une gemme de vision pour lire l'avenir dans le mouvement des étoiles.

## VOL

Tetto'eko peut voler.

## APTITUDES

**Héraut Cosmique:** À votre phase des héros, Tetto'eko peut tenter de deviner l'avenir. Votre adversaire et vous tournez chacun un dé caché avec la face de votre choix sur le haut, puis vous les révéléz. Vous gagnez autant d'aperçus du futur que le chiffre indiqué sur votre dé; toutefois, si le dé de votre adversaire montre le même chiffre, Tetto'eko interprète mal les signes et votre adversaire gagne ces aperçus à votre place! Chaque aperçu peut être utilisé pour relancer un dé avant votre prochaine phase des héros.

## MAGIE

Tetto'eko est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Flexion du Destin.

## FLEXION DU DESTIN

Flexion du Destin a une valeur de lancement de 4. Si vous réussissez à le lancer, choisissez une unité à 20" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, une fois par phase, vous pouvez ajouter ou soustraire 1 à un jet de dé pour cette unité.

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Généthliaque, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LE GÉNÉTHLIAQUE

Invoquer le Généthliaque a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer Tetto'eko à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, HERO, WIZARD, TETTO'EKO

# OXYOTL



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Golden Blowpipe of P'toohee	16"	6	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dart	1"	2	5+	5+	-	1

## DESCRIPTION

Oxyotl est une figurine individuelle. Il tire des volées de fléchettes empoisonnées avec la Sarbacane Dorée de P'toohee (Golden Blowpipe of P'toohee), mais peut se défendre avec une Fléchette (Dart) empoisonnée au corps à corps.

## APTITUDES

**Embuscade du Caméléon :** Au lieu de placer Oxyotl sur le champ de bataille, vous pouvez le mettre de côté et dire qu'il se cache. À n'importe laquelle de vos phases de mouvement, vous pouvez le révéler en le plaçant n'importe où sur le champ de bataille.

**Redevenir Invisible :** À votre phase des héros, Oxyotl se fondre dans son environnement et se cacher. S'il le fait, retirez-le du champ de bataille. Vous pourrez le révéler comme décrit précédemment lors d'un tour suivant.

**Mimétisme Infaillible :** Si Oxyotl est dans ou sur un élément de terrain, sa Save est de 3+ au lieu de 6+. Ceci inclut le bonus pour être à couvert.

**Maitre Prédateur :** Ajoutez 2 aux jets de blessure pour la Sarbacane Dorée de P'toohee si Oxyotl n'était pas placé au début du tour et ne s'est pas déplacé à la phase de mouvement de ce tour.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Rôdeur, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LE RÔDEUR

Invoquer le Rôdeur a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer Oxyotl à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, HERO, OXYOTL



# SKINK PRIEST



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starbolt	18"	D3	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Star-stone Staff	1"	3	4+	3+	-1	1

## DESCRIPTION

Un Skink Priest (Prêtre Skink) est une figurine individuelle armée d'un Bâton de Pierre d'Étoile (Star-stone Staff). Chaque Skink Priest a sa propre méthode pour accomplir les rites célestes; certains revêtent une Cape de Plumes colorées et sertissent leur bâton d'une gemme d'Azyr qui projette des Éclats Stellaires (Starbolts), d'autres préfèrent porter tout un éventail d'Attributs de Prêtrise, comme de petites pierres-glyphes ou les crânes blanchis de leurs ennemis.

## APTITUDES

**Rites Célestes:** À votre phase des héros, un Skink Priest peut accomplir un rite pour exploiter le pouvoir du cosmos. S'il le fait, jetez un dé. Sur 4 ou plus, choisissez une unité **SERAPHON** à 8" ou moins. Vous pouvez relancer les jets de course, de charge et de sauvegarde pour cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

**Attributs de Prêtrise:** Un Skink Priest avec Attributs de Prêtrise affecte toutes les unités **SERAPHON** de votre armée à 8" ou moins au lieu d'une seule unité quand il accomplit un rite céleste.

**Cape de Plumes:** Les capes chatoyantes que portent certains Skink Priests sont façonnées avec des plumes d'aigles stellaires. Un Skink Priest avec Cape de Plumes a une Save de 4+ au lieu de 5+, un Move de 14" au lieu de 8", et peut voler.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer l'Officiant, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER L'OFFICIANT

Invoquer l'Officiant a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Skink Priest à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, HERO, PRIEST, SKINK PRIEST

# SKINK CHIEF



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blowpipe	16"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ornate Club	1"	4	4+	3+	-	1
Golden Sickle	1"	4	4+	4+	-1	1

## DESCRIPTION

Un Skink Chief (Chef Skink) est une figurine individuelle. Il est armé soit d'une Serpe Dorée (Golden Sickle), soit d'une Massue Ornementée (Ornate Club), et porte une Rondache des Étoiles. Certains Skink Chiefs tirent également des fléchettes empoisonnées avec une Sarbacane (Blowpipe).

## APTITUDES

**Destiné à la Grandeur:** Vous pouvez relancer 1 dé pour cette figurine à chaque phase.

**Rondaches des Étoiles:** Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour un Skink Chief, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Chef Skink, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LE CHEF SKINK

Invoquer le Chef Skink a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Skink Chief à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Chef de Guerre Skink:** Guidé par la main sûre d'un Skink Chief, même le skink le plus humble peut devenir aussi redoutable qu'un saurus. Si un Skink Chief utilise cette aptitude, choisissez une unité **SKINK** à 10" ou moins. Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche pour cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, HERO, SKINK CHIEF

# SKINKS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Meteoric Javelin	8"	1	5+	4+	-	1
Boltspitter	16"	1	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Meteoric Javelin	1"	1	6+	5+	-	1
Boltspitter	1"	1	5+	6+	-	1
Moonstone Club	1"	1	5+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Skinks se compose de 10 figurines ou plus. Certaines unités manient des Javelines Météoriques (Meteoric Javelins) et portent des Rondaches des Étoiles. D'autres utilisent des Crache-traites (Boltspitters) et portent soit des Massues de Pierre-de-lune (Moonstone Clubs), soit des Rondaches des Étoiles. D'autres encore combattent avec des Massues de Pierre-de-lune et des Rondaches des Étoiles.

## ALPHA

Le leader de cette unité est appelé Alpha (Brave Skink). Il effectue 2 attaques au lieu de 1 à la phase de combat.

## APTITUDES

**Cohorte Céleste:** Plus un groupe de skinks est grand, plus l'énergie céleste qui court dans ses rangs est brûlante. Ajoutez 1 aux jets de touche pour cette unité à la phase de tir si elle compte au moins 20 figurines, ou 2 si elle en compte au moins 30.

**Rondaches des Étoiles:** Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour une unité avec Rondaches des Étoiles, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

**Chasseurs Méfiants:** Quand c'est au tour de cette unité d'engager et d'attaquer, elle peut se retirer à la place. Déplacez chaque figurine de l'unité de jusqu'à 8", de sorte que chacune d'elles termine ce mouvement à au moins 3" de l'ennemi.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer les Skinks, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LES SKINKS

Invoquer les Skinks a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 10 Skinks à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement donne 10 ou plus, placez une unité de jusqu'à 20 Skinks à la place.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINKS

# CHAMELEON SKINKS



## MISSILE WEAPONS

Dartpipe

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
16"	2	3+	4+	-	1

## MELEE WEAPONS

Envenomed Dart

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Chameleon Skinks (Skinks Caméléons) se compose de 5 figurines ou plus, armées de Sarbacanes (Dartpipes) qui crachent des projectiles enduits de venin stellaire foudroyant. Bien qu'ils préfèrent se tenir à distance de l'ennemi, ils sont capables de se défendre avec leurs Fléchettes Empoisonnées (Envenomed Darts) au corps à corps.

## APTITUDES

**Embuscade des Caméléons :** Au lieu de placer cette unité sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté et dire qu'elle se cache. À n'importe laquelle de vos phases de mouvement, vous pouvez révéler une unité cachée en la plaçant n'importe où sur le champ de bataille.

**Redevenir Invisible :** À votre phase des héros, cette unité peut se fondre dans son environnement et se cacher. Si elle le fait, retirez-la du champ de bataille. Vous pourrez la révéler comme décrit précédemment lors d'un tour suivant.

**Mimétisme Parfait :** Si toutes les figurines de cette unité sont dans ou sur un élément de terrain, leur Save est de 3+ au lieu de 6+. Ceci inclut le bonus pour être à couvert.

**Venin Stellaire :** Si le jet de touche pour une Sarbacane donne 6 ou plus, l'attaque a un Damage de 2 au lieu de 1, ou un Damage de 3 au lieu de 1 si la cible est une unité **CHAOS DAEMON**.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort **Invoker les Caméléons**, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LES CAMÉLÉONS

Invoker les Caméléons a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 5 Chameleon Skinks à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement donne 11 ou plus, placez une unité de jusqu'à 10 Chameleon Skinks à la place.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, CHAMELEON SKINKS



# TERRADON RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starstrike Javelin	10"	2	4+	3+	-	1
Sunleech Bolas	5"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skyblade	1"	3	3+	4+	-	1
Terradon's Razor-sharp Beak	1"	4	4+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Terradon Riders (Monteurs de Têradon) se compose de 3 figurines ou plus. Certaines unités jettent des Javelines d'Impact Stellaire (Starstrike Javelins), d'autres des Bolas à Hélio-sangues (Sunleech Bolas). Les Terradons volent en rase-mottes pour attaquer avec leurs Becs Aiguisés (Razor-sharp Beaks).

## LEADER DE L'UNITÉ

Le leader de cette unité est soit un Alpha, soit un Master of the Skies (Chef Céleste). L'arme à projectiles d'un Alpha a une caractéristique To Hit de 3+ au lieu de 4+, tandis qu'un Master of the Skies remplace son arme à projectiles par une Lame des Cieux (Skyblade).

## VOL

Les Terradon Riders peuvent voler.

## APTITUDES

**Cargaison Mortelle:** Les Terradons emportent de gros blocs de pierre taillés dans des roches météoriques et gravés de symboles de destruction, prêts à être largués sur ordre des cavaliers skinks. Une fois par partie, l'unité peut lâcher ses blocs de pierre sur une unité ennemie qu'elle a survolée pendant la phase de mouvement. Jetez un dé pour chaque Terradon de cette unité; pour chaque jet de 4 ou plus, l'unité ennemie est frappée par un bloc qui explose et elle subit D3 blessures mortelles.

**Bolas à Hélio-sangues:** Si une attaque de Bolas à Hélio-sangues donne une touche, le projectile explose et asperge l'ennemi de flammes. Jetez un dé et effectuez autant de jets de blessure que le résultat.

**Attaque en Piqué:** À la fin de votre phase de mouvement, vous pouvez annoncer que cette unité va piquer pour attaquer l'ennemi au passage. Si vous le faites, à la phase de combat suivante, vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure ratés pour cette unité, l'ennemi étant encore abasourdi par la fulgurance de l'assaut. Toutefois, jusqu'à votre prochaine phase des héros, mesurez la portée et la visibilité pour les figurines de cette unité comme si elles étaient au sol.

**Lame des Cieux:** Si la cible d'une attaque effectuée avec une Lame des Cieux peut voler, vous pouvez relancer les jets de touche ratés.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer les Terradons, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LES TERRADONS

Invoquer les Terradons a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Terradon Riders à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement donne 11 ou plus, placez une unité de jusqu'à 6 Terradons à la place.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, TERRADON RIDERS

# RIPPERDACTYL RIDERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moonstone War-spear	2"	1	4+	4+	-	1
Ripperdactyl's Slashing Claws	1"	3	3+	3+	-	1
Ripperdactyl's Vicious Beak	1"	1	4+	3+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Ripperdactyl Riders (Monteurs d'Entérodactyle) se compose de 3 figurines ou plus. Les cavaliers skinks sont armés de Lance de Guerre de Pierre-de-lune (Moonstone War-spears) et portent des Rondaches des Étoiles, tandis que leurs montures attaquent avec leurs Griffes Tranchantes (Slashing Claws) et leurs Becs Scélécrats (Vicious Beaks).

## ALPHA

Le leader de cette unité est appelé Alpha (Brave). Il effectue 2 attaques au lieu de 1 avec sa Lance de Guerre de Pierre-de-lune.

## VOL

Les Ripperdactyl Riders peuvent voler.

## APTITUDES

**Attaque en Piqué :** À la fin de votre phase de mouvement, vous pouvez annoncer que cette unité va piquer pour attaquer l'ennemi au passage. Si vous le faites, à la phase de combat suivante, vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure ratés pour cette unité, l'ennemi étant encore abasourdi par la fulgurance de l'assaut. Toutefois, jusqu'à votre prochaine phase des héros, mesurez la portée et la visibilité pour les figurines de cette unité comme si elles étaient au sol.

**Rondaches des Étoiles :** Les Ripperdactyl Riders portent de petits boucliers aussi résistants que les écailles des dracs stellaires. Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour une unité avec Rondaches des Étoiles, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

**Appétit Vorace :** Chaque fois qu'une figurine de cette unité attaque avec son Bec Scélécrat et obtient une touche, effectuez immédiatement un autre jet de touche contre la même cible. Continuez jusqu'à ce qu'un jet de touche rate, puis effectuez les jets de blessure.

**Rage du Crapaud :** Les Ripperdactyls deviennent fous furieux quand ils sentent l'odeur d'un Crapaud Tacheté, et ce n'est pas une coïncidence si ces petites créatures semblent se matérialiser au milieu de l'ennemi chaque fois que les bêtes ailées volent à proximité. À votre première phase des héros, placez un Crapaud Tacheté n'importe où sur le champ de bataille pour chacune de vos unités de Ripperdactyl Riders. À chacune de vos phases de mouvement, jetez un dé pour chaque Crapaud Tacheté et déplacez-le d'autant de pouces. Les Crapauds Tachetés ne sont des figurines ennemies pour aucun des camps. Si un Ripperdactyl attaque une unité ennemie à 2" ou moins d'au moins un Crapaud Tacheté, il effectue 3 attaques au lieu de 1 avec son Bec Scélécrat.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer les Ripperdactyls, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LES RIPPERDACTYLS

Invoquer les Ripperdactyls a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Ripperdactyl Riders à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement donne 11 ou plus, placez une unité de jusqu'à 6 Ripperdactyls à la place.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, RIPPERDACTYL RIDERS

# SKINK HANDLERS



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Goad-spears	2"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Skink Handlers (Coureurs Skinks) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Chaque Skink Handler est équipé d'une Lance-aiguillon (Goad-spear), qu'il utilise pour encourager les bêtes de guerre seraphons à avancer sur l'ennemi, ou pour frapper les ennemis qui viennent trop près.

## APTITUDES

**Visez les Yeux :** Si le jet de touche pour une Lance-aiguillon donne 6 ou plus, cette attaque a atteint la cible à l'œil et blesse automatiquement – il n'y a pas à effectuer de jet de blessure pour cette attaque.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort **Invoker les Coureurs**, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOKER LES COUREURS

Invoker les Coureurs a une valeur de lancement de 4. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Skink Handlers à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, HANDLERS

# SALAMANDERS



## MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stream of Fire	8"	1	3+	3+	-2	D6

## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Corrosive Bite	1"	3	3+	3+	-1	1

## DESCRIPTION

Une unité de Salamanders (Salamandres) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Elles crachent un Flot de Feu (Stream of Fire) sur leurs proies avant de l'attaquer avec leur Morsure Corrosive (Corrosive Bite).

## APTITUDES

**Fureur Aiguillonnée :** La Range des attaques de Flot de Feu de l'unité passe à 12" tant que l'unité est à 3" ou moins de Skink Handlers de votre armée.

**Ça Brûle !** Jetez un dé à la fin de la phase de tir pour chaque unité qui a subi au moins une blessure causée par une attaque de Flot de Feu à cette phase. Sur 4 ou plus, l'unité subit D3 blessures mortelles tandis que le liquide corrosif ronge leurs armures, leurs chairs et leurs os.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort **Invoker les Salamandres**, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOKER LES SALAMANDRES

Invoker les Salamandres a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Salamanders à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SALAMANDERS

# RAZORDONS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Volley of Spikes	12"	2D6	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fierce Bite and Spiked Tail	1"	3	4+	3+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Razordons peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils lâchent des Volées de Pointes (Volley of Spikes) et attaquent avec leur Morsure Féroce et leur Queue à Piquants (Fierce Bite and Spiked Tail).

## APTITUDES

**Piquants Perforants:** Si un Razordon tire une Volée de Pointes sur une cible à 6" ou moins, l'arme a un Rend de -1 au lieu de "-".

**Réaction de Défense:** Une fois par tour, si une unité ennemie termine un mouvement de charge à 3" ou moins de cette unité, jetez un dé. Sur 4 ou plus, les Razordons attaquent immédiatement l'unité qui a chargé avec leurs Volées de Pointes.

**Colère Aiguillonnée:** Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour un Razordon à la phase de tir tant que son unité est à 3" ou moins de Skink Handlers de votre armée.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer les Razordons, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LES RAZORDONS

Invoquer les Razordons a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Razordons à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, RAZORDONS

# KROXIGORS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakebite Maul	2"	4	4+	3+	-	2
Moon Hammer	2"	v. ci-dess.	4+	3+	-1	2
Vice-like Jaws	1"	1	4+	3+	-1	1

## DESCRIPTION

Une unité de Kroxigors se compose de 3 figurines ou plus. Ils sont armés de grosses Massues Mors-drac (Drakebite Mauls). 1 figurine sur 3 peut être armée à la place d'un Marteau-lune (Moon Hammer). Même sans arme, les Kroxigors sont redoutés pour leurs Mâchoires-étaux (Vice-like Jaws).

## APTITUDES

**Transfert d'Énergie:** Quand ils sont près des skinks, les Kroxigors sont stimulés par le nimbe de lumière qui clignote autour des petites créatures. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les Kroxigors qui sont à 3" ou moins de **SKINKS**.

**Balayage:** Quand un Kroxigor attaque avec un Marteau-lune, il lui fait décrire de grands arcs qui balaient plusieurs ennemis à la fois. Choisissez une unité cible et effectuez 1 attaque contre elle pour chacune de ses figurines à portée.

**Mâchoires-étaux:** Si le jet de blessure pour une attaque de Mâchoire-étau donne 6 ou plus, le Kroxigor verrouille ses mâchoires sur sa victime et la secoue en tous sens. Votre adversaire et vous jetez chacun un dé. Si votre résultat est supérieur, votre adversaire ne fait pas de jet de sauvegarde – la cible subit autant de blessures mortelles que la différence entre vos deux jets. Sinon, la victime s'esquive et l'attaque n'inflige pas de dégâts.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer les Kroxigors, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LES KROXIGORS

Invoquer les Kroxigors a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 3 Kroxigors à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement donne 11 ou plus, placez une unité de jusqu'à 6 Kroxigors à la place.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, KROXIGOR



# STEGADON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Meteoric Javelins	8"	4	5+	4+	-	1
Skystreak Bow	25"	3	4+	3+	-1	D3
Sunfire Throwers	8"	v. ci-dess.	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Horns	2"	3	3+	3+	*	2
Crushing Stomps	1"	*	4+	3+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Massive Horns	Crushing Stomps
0-2	8"	-3	3D6
3-4	7"	-2	2D6
5-6	6"	-2	2D6
7-8	5"	-1	D6
9+	4"	-1	D6

## DESCRIPTION

Un Stegadon est une figurine individuelle. Il empale ses adversaires sur ses Immenses Cornes (Massive Horns) et les piétine sous ses Pas Écrasants (Crushing Stomps). Du haut de son howdah, l'équipage skink du Stegadon jette des Javelines Météoriques (Meteoric Javelins) qui filent sur l'ennemi telles des étoiles filantes. Le howdah accueille également, soit un grand Arc Sillon-céleste (Skystreak Bow), soit un ensemble de Lance-feu du Soleil (Sunfire Throwers); certains Stegadons emportent en outre un Skink Alpha à la bataille, pour qu'il puisse diriger les unités proches depuis son perchoir.

## APTITUDES

**Ruée Implacable:** Quand un Stegadon attaque avec ses Pas Écrasants, ajoutez 1 aux jets de blessure s'il a chargé dans le même tour.

**Majesté Inébranlable:** Les Stegadons sont des bêtes sans peur, et leur refus opiniâtre de reculer même face aux adversaires les plus effrayants inspire un grand courage aux seraphons plus chétifs qui grouillent autour d'eux. Vous pouvez relancer les tests de déroute pour les unités **SKINK** à 5" ou moins d'au moins un **STEGADON**.

**Gerbe de Feu du Soleil:** Les Lance-feu du Soleil montés sur certains howdahs projettent un gros nuage de flammes cosmiques. Quand un Stegadon attaque avec ses Lance-feu du Soleil, choisissez une unité cible et effectuez 1 attaque contre elle pour chacune de ses figurines à portée.

**Skink Alpha:** Si un Stegadon est chevauché par un Skink Alpha, alors à votre phase des héros, l'Alpha peut donner des ordres à une unité **SKINK** à 8" ou moins. Si cette unité est à plus de 3" d'une unité ennemie, vous pouvez immédiatement jeter un dé et déplacer chacune de ses figurines d'autant de pouces que le résultat. En outre, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour cette unité.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Stegadon, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

### INVOQUER LE STEGADON

Invoquer le Stegadon a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Stegadon à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, MONSTER, STEGADON

# ENGINE OF THE GODS



## MISSILE WEAPONS

Meteoric Javelins

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8"	4	5+	4+	-	1

## MELEE WEAPONS

Sharpened Horns

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage	
2"	4	3+	3+	-1	2	
Crushing Stomps	1"	*	4+	4+	-	1

## TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Crushing Stomps	Machine Cosmique
0-2	8"	3D6	3 dés
3-4	7"	2D6	3 dés
5-6	6"	2D6	2 dés
7-8	5"	D6	2 dés
9+	4"	D6	1 dé

## DESCRIPTION

Une Engine of the Gods (Machine des Dieux) est une figurine individuelle conduite par un Skink Priest et quelques skinks. Le Stegadon qui porte la machine attaque avec ses Cornes Affûtées (Sharpened Horns) et lamine l'ennemi avec ses Pas Écrasants (Crushing Stomps), tandis que les skinks à bord du howdah jettent des Javelines Météoriques (Meteoric Javelins) – des projectiles enchantés qui se transmutent en météores en filant sur leurs cibles.

## APTITUDES

**Ruée Implacable:** Quand cette figurine attaque avec ses Pas Écrasants, ajoutez 1 aux jets de blessure si elle a chargé dans le même tour.

**Machine Cosmique:** L'Engine of the Gods est une machine antique, si puissante qu'elle est capable de perturber les lois naturelles de l'univers. À votre phase des héros, jetez autant de dés qu'indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus (à la colonne Machine Cosmique) et consultez le tableau suivant. S'il y a un **SLANN** à 10" ou moins, il peut infléchir sa volonté pour mieux contrôler la machine: jetez un dé supplémentaire, puis défaissez celui de votre choix avant de faire le total.

## Total Effet

- 1-2** L'Engine of the Gods tremble violemment comme l'univers résiste à son attraction. Cette figurine subit D3 blessure mortelles.
- 3-5** Le grand cadran vrombit furieusement et une brillante lumière blanche irradie de son centre. D3 blessures subies par cette figurine et par chaque unité **SERAPHON** à 3" ou moins sont soignées.
- 6-9** Une unité ennemie à 25" ou moins est frappée par un éclair d'énergie azurée qui jaillit de la machine, et subit D6 blessures mortelles.
- 10-13** Un tourbillon de feu stellaire avale l'ennemi. Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 10" ou moins. Sur 4 ou plus, l'unité subit D3 blessures mortelles.
- 14-17** Une unité **SERAPHON** est invoquée depuis Azyr pour se joindre à votre armée. Placez toutes ses figurines à 8" ou moins de cette figurine, et à au moins 9" de l'ennemi.
- 18+** Le temps ralentit puis s'arrête autour de votre armée. Après ce tour, vous pouvez immédiatement en faire un nouveau. Si vous obtenez ce résultat une deuxième fois dans le même tour, vous comptez comme ayant obtenu 14-17 à la place.

**Majesté Inébranlable:** Les Stegadons sont des bêtes sans peur, et leur refus opiniâtre de reculer même face aux adversaires les plus effrayants inspire un grand courage aux seraphons plus chétifs qui grouillent autour d'eux. Vous pouvez relancer les tests de déroute pour les unités **SKINK** à 5" ou moins d'au moins un **STEGADON**.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer la Machine Divine, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LA MACHINE DIVINE

Invoquer la Machine Divine a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une Engine of the Gods à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, STEGADON, SKINK, MONSTER, HERO, PRIEST, SKINK PRIEST, ENGINE OF THE GODS

# BASTILADON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Searing Beam	20"	2D6	4+	3+	-1	2
Meteoric Javelins	8"	4	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bludgeoning Tail	2"	3	3+	3+	-1	D3

## DESCRIPTION

Un Bastiladon est une figurine individuelle. Il attaque avec sa Queue-massue (Bludgeoning Tail), tandis que les skinks sur son dos jettent des Javelines Météoriques (Meteoric Javelins). Certains Bastiladons portent une mystérieuse Arche de Sotek, qui déverse des flots de serpents; d'autres portent une Machine Solaire qui émet un Faisceau Incandescent (Searing Beam) d'énergie céleste.

## APTITUDES

**Défense Impénétrable:** Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour un Bastiladon, ignorez le Rend de l'attaque. Par ailleurs, jetez un dé chaque fois qu'il subit une blessure mortelle. Sur 4 ou plus, elle est ignorée.

**Lumière des Cieux:** La lumière d'une Machine Solaire est particulièrement funeste pour les rejetons du Chaos. Si le Faisceau Incandescent de cette figurine cible une unité **CHAOS DAEMONS**, son Damage est de 3 au lieu de 2.

**Flots de Serpents:** Au début de chaque phase de combat, un Bastiladon avec Arche de Sotek peut libérer un flot de serpents venimeux. Choisissez jusqu'à six unités ennemies à 8" ou moins et marquez chacune avec un dé montrant un chiffre différent. Jetez ensuite douze dés pour voir où vont les serpents. Chaque unité ennemie subit 1 blessure mortelle pour chaque jet correspondant au chiffre de son dé. Un jet qui ne correspond pas un chiffre n'a aucun effet – les serpents glissent au loin.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Bastiladon, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

### INVOQUER LE BASTILADON

Invoquer le Bastiladon a une valeur de lancement de 8. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Bastiladon à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, MONSTER, BASTILADON

# TROGLODON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Spittle	*	D3	3+	3+	-	2
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Venomous Bite	2"	6	4+	*	-	2
Troglodon's Clawed Forelimbs	2"	2	4+	3+	-	2
Skink Oracle's Divining Rod	1"	1	4+	5+	-	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Noxious Spittle	Venomous Bite
0-2	10"	18"	2+
3-4	9"	15"	3+
5-7	8"	12"	3+
8-9	7"	9"	4+
10+	6"	6"	5+

## DESCRIPTION

Un Troglodon est une figurine individuelle. Il crache une Salive Toxique (Noxious Spittle) sur ses ennemis avant de les déchiqueter avec sa Morsure Venimeuse (Venomous Bite) et ses Pattes Griffues (Clawed Forelimbs). Il est chevauché par un Skink Oracle (Oracle Skink) armé d'une Baguette de Divination (Divining Rod).

## APTITUDES

**Baguette de Divination:** Le Skink Oracle peut utiliser sa baguette pour tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse à la manière d'un sorcier.

**Rugissement Primal:** Les unités ennemies à 8" ou moins d'au moins un Troglodon à la phase de déroute doivent soustraire 1 à leur Bravery.

**Attiré par les Cris:** Si une unité subit au moins une blessure à cause de la Salive Toxique de cette figurine à la phase de tir, le bruit des cris et l'odeur de la chair rousie aident le Troglodon à localiser sa proie. Si le Troglodon charge à la phase de charge suivante, vous pouvez ajouter 3" à sa distance de charge à condition qu'il termine son mouvement de charge à ½" ou moins d'une unité qui crie.

## MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Troglodon, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

## INVOQUER LE TROGLODON

Invoquer le Troglodon a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Troglodon à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, MONSTER, TROGLODON

# JUNGLE SWARMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Envenomed Teeth and Fangs	1"	5	5+	5+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Jungle Swarms (Nuées des Jungles) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Les myriades de petites créatures qui forment une Jungle Swarm mordent leurs proies avec leurs Dents et Crocs Venimeux (Envenomed Teeth and Fangs).

## APTITUDES

**Houle Grouillante:** D3 blessures subies par chaque figurine de cette unité sont soignées à votre phase des héros si la figurine est à 3" ou moins d'un élément de terrain, des vagues de petits insectes et reptiles qui se cachaient là venant gonfler la houle des créatures grouillantes.

**Venin Mortel:** Si le jet de touche pour une attaque de Jungle Swarm donne 6 ou plus, ne faites pas de jet de blessure. À la place, l'unité cible subit une blessure mortelle comme les guerriers tombent à terre, les muscles pris de spasmes et la gorge comprimée par les venins virulents qui courent dans leurs veines.

## KEYWORDS

ORDER, JUNGLE SWARMS



## LIZARDMEN

# SKINK PATROL

### ORGANISATION

Une Skink Patrol se compose des unités suivantes :

- 1 Skink Priest
- 2 unités de Skinks ou Chameleon Skinks, selon n'importe quelle combinaison
- 1 unité de Terradon Riders ou Ripperdactyl Riders

### APTITUDES

**Avance Furtive :** Après le placement, vous pouvez jeter deux dés pour chaque unité d'une Skink Patrol. Le total indique la distance maximale en pouces sur laquelle vous pouvez déplacer immédiatement chacune de ses figurines.

**Le Piège est Déclenché :** À votre phase des héros, choisissez une unité que voit le Skink Priest de ce warscroll battalion. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure de 1 pour les unités de la Skink Patrol qui attaquent l'unité choisie.

**Frappe Céleste :** Au lieu de placer l'unité volante de ce warscroll battalion sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté et dire qu'elle est cachée dans les nuages. À n'importe laquelle de vos phases de mouvement, l'unité peut fondre du ciel pour assaillir l'ennemi. Quand elle le fait, vous pouvez la placer n'importe où à plus de 3" de l'ennemi. À la phase de combat suivante, ajoutez 1 aux jets de blessure pour les figurines de cette unité.

## LIZARDMEN

# SAURUS HOST

### ORGANISATION

Un Saurus Host se compose des unités suivantes :

- 1 Saurus Oldblood
- 3 unités de Saurus Warriors
- 1 unité de Temple Guard ou Saurus Cavalry

### APTITUDES

**Discipline des Sauriens :** Les Saurus Hosts sont des exemples d'ordre parfaits, formés de guerriers insensibles au danger, marchant en rangs disciplinés. Vous n'avez pas à effectuer de tests de déroute pour les unités d'un Saurus Host.

**Prédation :** Les Saurus Hosts sont composés des plus sauvages et des plus féroces guerriers qui excellent dans le gros de la mêlée. Les figurines d'un Saurus Host effectuent 2 attaques avec leurs Puissantes Mâchoires et Boucliers Drac-des-étoiles au lieu de 1.

# WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les unités qui suivent ne disposent pas de warscrolls spécifiques.

Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

<b>Unité</b>	<b>Warscroll</b>
Ancient Stegadon (Stégadon Ancestral) . . . . .	Stegadon
Lord Mazdamundi (Seigneur Mazdamundi) . . . . .	Engine of the Gods
Saurus Oldblood on Carnosaur	
(Sang Ancien Saurus sur Carnosaure) . . . . .	Scar-Veteran on Carnosaur
Saurus Scar-Veteran (Vétéran Scarifié Saurus) . . . . .	Saurus Oldblood
Saurus Scar-Veteran on Cold One	
(Vétéran Scarifié Saurus sur Sang-froid) . . . . .	Saurus Oldblood on Cold One
Skink Chief on Ancient Stegadon	
(Chef Skink sur Stégadon Ancestral) . . . . .	Stegadon
Skink Chief on Ripperdactyl	
(Chef Skink sur Entérodactyle) . . . . .	Ripperdactyl Alpha (voir warscroll Ripperdactyl Riders)
Skink Chief on Stegadon (Chef Skink sur Stégadon) . . . . .	Stegadon
Skink Chief on Terradon (Chef Skink sur Têradon) . . . . .	Master of the Skies (voir warscroll Terradon Riders)
Skink Chief with Battle Standard	
(Chef Skink Porteur de la Grande Bannière) . . . . .	Skink Chief
Skink Cohort (Cohorte de Skinks) . . . . .	warscrolls Skinks & Kroxigors
Skink Priest on Ancient Stegadon	
(Prêtre Skink sur Stégadon Ancestral) . . . . .	Engine of the Gods
Skink Skirmishers (Tirailleurs Skinks) . . . . .	Skinks
Slann Mage-Priest with Battle Standard	
(Prêtre-mage Slann Porteur de la Grande Bannière) . . . . .	Slann Mage-Priest
Tehenhauin on Ancient Stegadon	
(Tehenhauin sur Stégadon Ancestral) . . . . .	Engine of the Gods
Tiktaq'to . . . . .	Master of the Skies (voir warscroll Terradon Riders)