

SPEARHEAD

SÉRAPHONS

OST D'ÉCAILLES DES ÉTOILES

Cette armée de Fer de Lance se compose des unités suivantes :

GÉNÉRAL

◆ Sang-ancien Saurus sur Carnosaure

UNITÉS

- ◆ 5 Guerriers Saurus
- ◆ 5 Guerriers Saurus
- ◆ 3 Kroxigor



Les énigmatiques Séraphons sont des guerriers reptiliens sans pitié, dévoués au Grand Dessein de leurs maîtres, et quiconque l'entrave – délibérément ou pas – doit disparaître. C'est souvent un Ost d'Écailles des Étoiles que l'on dépêche quand il faut assurer la poursuite du Dessein. Qu'il s'agisse de traquer une cible vouée à périr par les slanns ésotériques ou de défendre les jungles sacrées qui abritent les Séraphons, ces forces sont largement à la hauteur de tout adversaire à sang chaud.

Les cohortes de Guerriers Saurus forment le cœur de tout Ost d'Écailles des Étoiles. Aussi féroces en attaque que redoutables en défense, ils excellent même en infériorité numérique. À leurs côtés combattent les lourds Kroxigors, des brutes qui servent avant tout de bêtes de somme mais dont la force immense se prête au combat, pour réduire en bouillie les adversaires les plus tenaces. Or, la meilleure arme d'un Ost d'Écailles des Étoiles demeure son suzerain saurus et le monstrueux Carnosaure qui lui sert de monture. Appâtés des tréfonds de la jungle, les Carnosaures sont des machines de destruction vivantes, capables de gober des guerriers d'une bouchée. Guidé par l'instinct stratégique de son Sang-ancien, un Ost d'Écailles des Étoiles est une arme terrible au service du Grand Dessein.

“Les sang-chaud viennent. Les sang-chaud meurent.”

– Sang-ancien Groq

TRAITES DE BATAILLE

⚔ N'importe Quelle Phase de Mêlée

BÊTES DES SOMBRES JUNGLES: *Les jungles périlleuses des Séraphons sont le terrain de chasse du puissant Carnosaure, un titan reptilien qui frappe ses ennemis d'effroi et d'ébahissement.*

Annonce: Choisissez votre général pour qu'il utilise cette aptitude s'il est en mêlée.

Effet: Faites 1 choix parmi ce qui suit:

Mâchoires Gargantuesques: Choisissez une unité ennemie en mêlée avec votre général et jetez un dé. Si le jet est supérieur à la caractéristique de Santé de l'unité choisie, 1 figurine de cette unité est tuée.

Rugissement: Choisissez une unité ennemie en mêlée avec votre général. Soustrayez D6 au score de contrôle de cette unité ennemie à ce tour.



Kroxigor

APTITUDES DE RÉGIMENT: Choisissez 1 des aptitudes de régiment suivantes.

✂ Une Fois Par Phase, Fin de n'importe quel tour

COMBATTANTS PRÉDATEURS: *Ces guerriers arrachent des morceaux de chair sanguinolents à leurs ennemis à la bataille.*

Annnonce: Jetez un dé pour chaque unité ennemie en mêlée avec une ou plusieurs unités amies.

Effet: Sur 3+, infligez 1 dégât mortel à l'unité concernée par le jet.

U Passif

GARDIENS DES CITÉS-TEMPLES:

Patrouillant inlassablement à la limite de leur domaine, ces défenseurs ne reculent devant rien pour repousser les intrus.

Effet: Les unités amies ont une **PROTECTION (6+)** tant qu'elles sont entièrement en territoire ami.

OPTIMISATIONS: Donnez à votre général 1 des optimisations suivantes.

● Fin de n'importe quel tour

REGARD DE SOTEK: *Les yeux de ce masque doré évoquent l'appétit impitoyable du Dieu Serpent. Grâce à lui, le Sang-ancien intimide ses faibles ennemis.*

Effet: Jetez un dé. Ajoutez le résultat du jet au score de contrôle de votre général à ce tour.

✂ Passif

LAME DES RÉALITÉS: *Uniquement confiée aux plus redoutables Sang-ancien, cette arme pandimensionnelle entraîne la chute des tyrans.*

Effet: Ajoutez 1 à la caractéristique de Perforation de l'**Arme Relique de Célestite** de votre général.

↗ Une fois par Bataille, Phase de Mouvement Adverse

VÉNÉRABLE STRATÈGE: *Ce Sang-ancien a des siècles d'expérience à la tête de ses cohortes.*

Annnonce: Choisissez une unité amie entièrement à 12" de votre général. Vous ne pouvez pas choisir votre général.

Effet: L'unité choisie peut utiliser l'aptitude "Mouvement Normal" comme s'il s'agissait de votre phase de mouvement.

⚔ Passif

LA COLÈRE DE CHOTEC: *Relique d'antan tirée des plus profondes cryptes des temples, ce gantelet permet à un Sang-ancien de canaliser toute la puissance du dieu solaire des Séraphons.*

Effet: La caractéristique d'Attaques du **Gantelet d'Éclat Solaire** de votre général est de 6 au lieu d'un D6.



Avec l'âge, un saurus devient physiquement encore plus apte à la guerre, et son sens tactique se développe. Il devient capable d'orchestrer des attaques de flanquement d'envergure et des feintes subites, tout en agissant d'instinct avant tout. Il acquiert en outre suffisamment de volonté pour manier les reliques destructrices des Anciens et pour dompter un Carnosaure, énorme monstre bipède des temps anciens. La frénésie guerrière du Carnosaure surpasse même celle du cavalier saurus, et ensemble la bête et son maître peuvent déchiqeter le plus terrible des adversaires.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

SANG-ANCIEN SAURUS

SUR CARNOSAURE

🏹	ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Gantelet d'Éclat Solaire	12"	D6	3+	3+	1	1	Tir en Mêlée
⚔️	ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude	
	Arme Relique de Célestite	5	3+	3+	1	2	-	
👤	Immense Mâchoire de Carnosaure	3	4+	2+	2	3	Compagnon	

🏹 Votre Phase des Héros

SEIGNEUR DE GUERRE ANCESTRAL:

Un Sang-ancien commande ses semblables sauriens avec une concentration implacable.

Annouce: Choisissez une unité amie entièrement à 12" de cette unité comme cible. Vous ne pouvez pas choisir l'unité qui a cette aptitude.

Effet: Jusqu'au début de votre prochain tour, ajoutez 1 aux jets de charge pour la cible.

👤 Passif

STIGMATES DE GUERRE

Effet: Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de son Immense Mâchoire de Carnosaure est de 1.



MOTS-CLÉS

HÉROS, MONSTRE

• CHARTE DE FER DE LANCE •

GUERRIERS SAURUS



Les saurus forment la caste martiale des Séraphons. Dès qu'ils émergent des bassins de frai, ils sont parfaitement adaptés à leur tâche : musclés, protégés par des écailles dures comme du fer et nantis de crocs et de griffes acérés. Les saurus sont des prédateurs par nature, qui se battent avec une immense sauvagerie, mais s'ils se focalisent sur la guerre, ils n'agissent pas aveuglément. Ils se comprennent intimement entre congénères éclos au même moment, ce qui leur permet d'agir avec une coordination et une discipline inouïes au service du Grand Dessein.

☠	ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Massue de Célestite	2	3+	3+	1	1	-

U Passif

COHORTES ORDONNÉES: *Serviteurs dévoués des Anciens, les Guerriers Saurus sont aussi intraitables en défense qu'ils sont implacables en assaut.*

Effet: Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour cette unité tant qu'elle conteste un objectif que vous contrôlez.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE

• CHARTE DE FER DE LANCE •

KROXIGOR

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Massue Mors-drac	4	4+	2+	1	2	-

✘ Passif

COUPS BRUTAUX : *Un*

Kroxigor fait décrire de grands arcs à son arme, balayant une multitude d'ennemis à chaque coup.

Effet : Les armes de mêlée de cette unité ont **Crit (2 Touches)** si l'unité cible a 5 figurines ou plus.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE

MOUV.

5"

SANTÉ

6

4+

SABV.

2

CONTRÔLE

Les Kroxigors sont des brutes massives engendrées il y a des éons pour exécuter les besoins les plus physiques des Séraphons. Leur maigre intellect est contrebalancé par une détermination primitive et surtout une force terrifiante, suffisante pour cueillir de sa selle un chevalier en harnois avant de le déchiqueter. À l'appel de la guerre, la puissance des Kroxigors est lâchée contre les ennemis des Séraphons. Dotés de masses dentelées luisantes d'énergie céleste, les Kroxigors démolissent l'ennemi à grands coups contondants sans se soucier de ripostes paniquées.