

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

LIZARDMEN



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUCTION

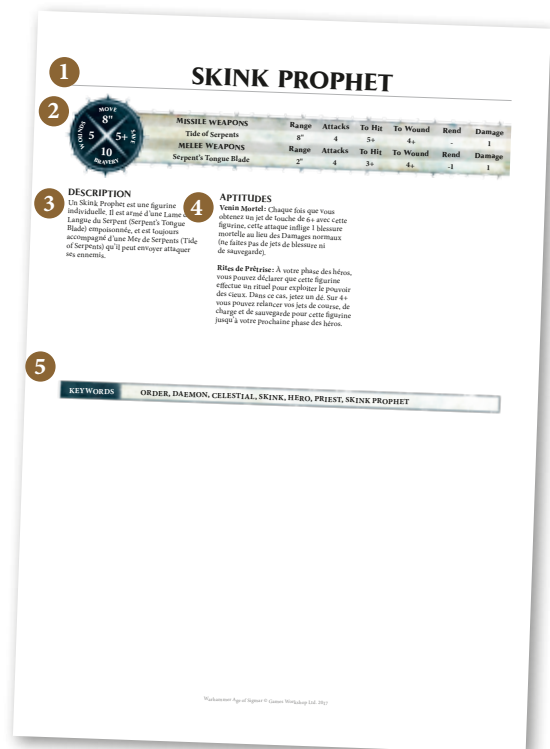
Les Seraphons sont des êtres d'ordre, des créatures des étoiles dont le corps et l'âme vibrent de l'énergie d'Azyr. Ce sont les ennemis jurés du Chaos, toujours opposés aux Dieux Sombres et à l'anarchie qu'ils sèment.

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:** Cet ensemble de valeurs définit 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 précisent qu'elles ne s'appliquent qu'aux figurines dont le warscroll inclut un keyword spécifique.



SKINK PROPHET



| 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 |
| Serpent's Tongue Blade | 2" | 4 | 3+ | 4+ | -1 | 1 |

DESCRIPTION

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

APTITUDES

Venin Mortel: Chaque fois que vous obtenez un jet de touche de 6+ avec cette figurine, cette attaque inflige 1 blessure mortelle au lieu des *Damages normaux* (ne faites pas de jets de blessure ni de sauvegarde).

Rites de Prêtrise: À votre phase des héros, vous pouvez déclarer que cette figurine effectue un rituel pour exploiter le pouvoir des cieux. Dans ce cas, jetez un dé. Sur 4+ vous pouvez relancer vos jets de course, de charge et de sauvegarde pour cette figurine jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SKINK, HERO, PRIEST, SKINK PROPHET

CHAMELEON SKINK STALKER



| MISSILE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
|------------------|-------|---------|--------|----------|------|--------|
| Stalker Blowpipe | 16" | 6 | 3+ | 4+ | - | 1 |
| MELEE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
| Dart | 1" | 2 | 5+ | 5+ | - | 1 |

DESCRIPTION

Un Chameleon Skink Stalker est une figurine individuelle. Il tire des volées de fléchettes empoisonnées avec sa Sarbacane de Traqueur (Stalker Blowpipe), mais peut se défendre avec une Fléchette (Dart) empoisonnée au corps à corps.

APTITUDES

Embuscade du Caméléon : Au lieu de placer cette figurine sur le champ de bataille, vous pouvez le mettre de côté et déclarer qu'il se cache. À la fin de votre phase de mouvement, vous pouvez le révéler en le plaçant n'importe où sur le champ de bataille, à plus de 9" de toute figurine ennemie.

Redevenir Invisible : À votre phase des héros, vous pouvez déclarer que le Skink Stalker se fond dans son environnement et se cache. Dans ce cas, retirez la figurine du champ de bataille. Vous pouvez le révéler comme le décrit l'Aptitude Embuscade de Caméléon à ce tour ou un tour ultérieur.

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

Maître Prédateur : Ajoutez 2 aux jets de blessure de la Sarbacane de Traqueur de cette figurine si elle n'était pas placée au début du tour et ne s'est pas déplacée à la phase de mouvement de ce tour.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SKINK, HERO, CHAMELEON SKINK STALKER

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 est une figurine individuelle. Il est armé soit d'une Serpe Dorée (Golden Sickle), soit d'une Massue Ornamentée (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 un unique dé pour cette figurine lors de chaque phase.

Rondaches des Étoiles: Lorsque vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette figurine, ignorez la caractéristique Rend de l'arme de l'attaquant, sauf si elle est de -2 ou meilleure.

KEYWORDS

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

CELESTIAL SWARM



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

DESCRIPTION

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

APTITUDES

Houle Grouillante: Si cette unité est à 3" ou moins d'un élément de terrain lors de votre phase des héros, elle peut soigner D3 blessures qui lui ont été allouées, car d'autres créatures grouillantes viennent gonfler son nombre.

Venin Mortel: Chaque fois que vous obtenez un jet de touche de 6+ pour cette unité, cette attaque inflige 1 blessure mortelle au lieu des Damages normaux (ne faites pas de jets de blessure ni de sauvegarde).

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, CELESTIAL SWARM

WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les unités qui suivent ne disposent pas de warscrolls spécifiques. Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

| Unité | Warscroll |
|---|--|
| Ancient Stegadon (Stégadon Ancestral) | .Stegadon |
| Chakax, the Eternity Warden (Chakax, Gardien de l'Éternité) | .Saurus Eternity Warden |
| Gor-Rok. | .Saurus Sunblood |
| Kroq-Gar on Carnosaur (Kroq-Gar sur Carnosaure). | .Saurus Oldblood on Carnosaur |
| Lord Mazdamundi. | .Engine of the Gods |
| Oxyotl | .Chameleon Skink Stalker |
| Saurus Knights (Chevaliers Saurus). | .Saurus Cavalry |
| Saurus Oldblood on Cold One (Sang Ancien Saurus sur Sang-froid) | .Saurus Scar-Veteran on Cold One |
| Saurus Scar-Veteran (Vétéran Scarifié Saurus) | .Saurus Oldblood |
| Scar-Veteran with Battle Standard (Vétéran Scarifié avec Grande Bannière). | .Saurus Astrolith Bearer |
| Skink Chief on Ancient Stegadon (Chef Skink sur Stégadon Ancestral) | .Stegadon |
| Skink Chief on Ripperdactyl (Chef Skink sur Entérodactyle) | .Ripperdactyl Alpha (voir le warscroll des Ripperdactyl Riders) |
| Skink Chief on Stegadon (Chef Skink sur Stégadon) | .Stegadon |
| Skink Chief on Terradon (Chef Skink sur Têradon) | .Master of the Skies (voir le warscroll des Terradon Riders) |
| Skink Chief with Battle Standard (Chef Skink Porteur de la Grande Bannière) | .Skink Chief |
| Skink Cohort (Cohorte de Skinks) | .Skinks and Kroxigor warscrolls |
| Skink Priest on Ancient Stegadon (Prêtre Skink sur Stégadon Ancestral). | .Engine of the Gods |
| Skink Skirmishers (Tirailleurs Skinks) | .Skinks |
| Slann Mage-Priest (Prêtre-mage Slann) | .Slann Starmaster |
| Slann Mage-Priest with Battle Standard (Slann Porteur de la Grande Bannière) | .Slann Starmaster |
| Tehenhauin. | .Skink Prophet |
| Tehenhauin on Ancient Stegadon (Tehenhauin sur Stégadon Ancestral) | .Engine of the Gods |
| Temple Guard (Gardes des Temples) | .Saurus Guard |
| Tetto'eko | .Skink Starseer |
| Tiktaq'to | .Master of the Skies (voir le warscroll des Terradon Riders) |

PROFILS DE BATAILLE RANGÉE

| LIZARDMEN UNITÉ | TAILLE D'UNITÉ | | POINTS | RÔLE TACTIQUE | NOTES |
|-------------------------|----------------|-----|--------|---------------|-------|
| | MIN | MAX | | | |
| Chameleon Skink Stalker | 1 | 1 | 100 | Leader | |
| Skink Chief | 1 | 1 | 60 | Leader | |
| Skink Prophet | 1 | 1 | 80 | Leader | |
| Celestial Swarm | 2 | 8 | 120 | | |