



• WARSCROLL •

KRAGNOS

LE GLAS DES EMPIRES



Dieu rugissant des séismes et de la destruction gratuite, Kragnos est surnommé le Glas des Empires. Entre ses mains noueuses, la Masse d'Effroi peut briser les murs des cités tandis que le bouclier Casse-défense le protège des sorts ennemis.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessers	Perf.	Dégâts
La Masse d'Effroi	3"	6	3+	2+	-3	4
Casse-défense	1"	3	3+	2+	-2	D3
Sabots de Ruine et de Ravage	1"	☀	3+	2+	-1	2

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Mouvement	Sabots de Ruine et de Ravage	Beuglement de Rage
0-9	10"	6	5+
10-12	9"	5	4+
13-15	8"	4	3+
16+	7"	3	2+

DESCRIPTION

Kragnos, le Glas des Empires, est une figurine individuelle de personnage nommé. Il est armé de la Masse d'Effroi, de Casse-défense et de Sabots de Ruine et de Ravage.

Si Kragnos est inclus dans une armée dont le général a le mot-clé **DESTRUCTION**, Kragnos est traité comme un général en plus de la figurine choisie comme général d'armée.

APTITUDES

Beuglement de Rage: *Quand Kragnos est blessé, il beugle si fort que les ondes sonores font éclater les tympans des individus des environs et trembler les bâtiments jusque dans leurs fondations.*

À la fin de n'importe quelle phase, si une ou plusieurs blessures ont été allouées à cette figurine sans être annulées à cette phase, jetez un dé pour chaque autre unité et chaque élément de terrain défendable à 6" ou moins de cette figurine. Si le jet est supérieur ou égal à la valeur de Beuglement de Rage indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus, l'unité subit D3 blessures mortelles ou le terrain défendable est démoli.

Note du Concepteur: *Tout élément de terrain qui peut avoir une garnison est considéré comme un élément de terrain défendable pour les besoins de cette règle. Si un terrain défendable est démoli, il n'est plus considéré comme un terrain défendable, toutes les unités qui y sont en garnison doivent le quitter et il ne peut plus servir de garnison, mais les figurines peuvent se déplacer dessus et par-dessus.*

Si un terrain défendable a une garnison au moment où il est démoli, jetez un dé pour chaque figurine de la garnison. Sur un jet de 1, la figurine est tuée. Les figurines qui ont survécu doivent ensuite être placées à 6" ou moins du terrain et à plus de 3" des unités ennemies.

Destructeur de l'Empire Draconith: *Kragnos a traqué les dragons d'un bout à l'autre des anciens royaumes et garde encore une haine tenace pour leur engeance.*

Vous pouvez relancer les jets de charge et de touche pour cette figurine tant qu'elle est à 12" ou moins d'un ou plusieurs **STARDRAKES**, **DRAKES**, **DRACOTHS** ou **DRACOLINES** ennemis.

Destruction Furieuse: *Ce dieu galope à travers la presse de la mêlée, et ses sabots lamentent les guerriers en armure.*

Après que cette figurine a fait un mouvement de charge, vous pouvez soit jeter un dé pour chaque unité ennemie à 1" ou moins de cette figurine, soit choisir 1 **MONSTRE** ennemi à 1" ou moins de cette figurine et jeter deux D6.

Si vous jetez un dé pour chaque unité ennemie à 1" de cette figurine, sur 2+, l'unité ennemie subit D6 blessures mortelles.

Si vous choisissez 1 **MONSTRE** ennemi à 1" de cette figurine et jetez 2D6, sur un jet de 7, il ne se passe rien. Sur tout autre résultat, le **MONSTRE** subit autant de blessures mortelles que le score des deux dés multipliés ensemble. Par exemple, si les dés donnent 2 et 6, le **MONSTRE** subit 12 blessures mortelles (2 × 6 = 12).

icône de la Destruction: *Kragnos est révééré par tous les guerriers qui appartiennent à la Grande Alliance de la Destruction.*

Ajoutez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités de la **DESTRUCTION** amies qui sont entièrement à 12" ou moins de cette figurine.

Le Bouclier Inviolé: *Casse-défense rend Kragnos insensible aux puissants éclairs de magie et malédictions.*

Chaque fois que cette figurine est affectée par un sort ou un sort persistant, vous pouvez jeter 3D6. Si le jet est supérieur à la valeur de lancement du sort ou sort persistant, ignorez les effets du sort ou de l'aptitude du sort persistant sur cette figurine.

Note du Concepteur: *Utilisez la valeur de lancement de la charte du sort ou sort persistant, pas le jet de lancement.*

Vous pouvez inclure Kragnos dans une armée de la **DESTRUCTION** même s'il n'a pas le mot-clé de l'armée sur sa charte. Si vous le faites, il ne peut pas utiliser ni bénéficier des aptitudes d'allégeance de l'armée, et vous ne pouvez pas inclure d'unités mercenaires dans l'armée.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, MONSTRE, HÉROS, KRAGNOS