



• CHARTE D'UNITÉ •

LORD KROAK



Même dans la mort, Lord Kroak est le plus puissant de tous les slanns. Ce vénérable prêtre-relique apparaît quand le Grand Dessein est menacé, et sème la destruction chez les ennemis des Séraphons grâce à ses talents mystiques.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessar	Perf.	Dégâts
Barrière de Force Azyrite	3"	ci-dessous	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Lord Kroak est un personnage nommé et une figurine unique. Il est armé d'une Barrière de Force Azyrite.

VOL: Lord Kroak peut voler.

APTITUDES

Vassal Magique: *Un Slann Starmaster peut canaliser ses sortilèges via ses servants.*

Quand cette figurine tente de lancer un sort, avant de faire le jet de lancement, vous pouvez choisir soit 1 **SORCIER SKINK** ami à 12" ou moins de cette figurine, soit 1 **ORACLE** ami n'importe où sur le champ de bataille. Dans ce cas, et si le sort est lancé sans être dissipé, vous devez déterminer la portée et la visibilité pour le sort à partir du **SORCIER SKINK** ou de l'**ORACLE**.

Barrière de Force Azyrite: *L'enveloppe physique desséchée de Kroak est protégée par un champ crépitant d'énergie qui consume quiconque vient trop près.*

La caractéristique d'Attaques de la Barrière de Force Azyrite est égale au nombre de figurines ennemies à 3" ou moins de la figurine attaquante au moment de déterminer le nombre d'attaques effectuées avec l'arme. Chaque **MONSTRE** ennemi compte pour 5 figurines dans le cadre de cette règle.

Mort Depuis un Âge Immémorial: *Lord Kroak ne vit plus au sens conventionnel; sa forme flétrie est préservée uniquement par son esprit indomptable. C'est pourquoi il est quasiment immunisé à toutes les formes d'attaques, hormis les plus dévastatrices.*

À la fin de chaque phase, si une ou des blessures et/ou blessures mortelles ont été allouées à cette figurine, jetez 3D6 et ajoutez le nombre de blessures et blessures mortelles allouées à cette figurine. Sur 20+, elle est tuée. Sur tout autre jet, toutes les blessures et blessures mortelles allouées à cette figurine sont soignées.

Note du Concepteur: *Si Lord Kroak subit 18 blessures et/ou blessures mortelles ou plus avant la fin de la phase, il est tué immédiatement et aucun jet n'est effectué à la fin de la phase.*

Prescience Impeccable: *Lord Kroak projette son esprit dans l'avenir, où il lit la trame de la destinée aussi facilement qu'un mortel lit une carte.*

Au début de votre phase des héros, jetez 3 dés pour cette figurine. Pour chaque jet de 4+, vous recevez 1 point de commandement.

Maître Suprême de l'Ordre: *Les slanns sont les plus puissants sorciers qui existent, et Lord Kroak est le plus grand d'entre eux.*

Ajoutez 2 aux jets de lancement, conjuration et dissipation pour cette figurine. De plus, cette figurine peut tenter de dissiper les sorts ennemis lancés n'importe où sur le champ de bataille, et de conjurer les sorts persistants n'importe où sur le champ de bataille.

MAGIE

Lord Kroak est un **SORCIER**. Il peut tenter de lancer 4 sorts à votre phase des héros et de dissiper 4 sorts à la phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique, Délivrance Céleste et Appel de la Comète. De plus, il connaît tous les sorts du domaine de Domination Céleste (voir *Battletome Seraphons*).

Délivrance Céleste: *Le palanquin de Kroak frissonne d'une force débridée avant de semer la ruine chez les ennemis des Seraphons.*

Le lanceur peut tenter de lancer ce sort jusqu'à 3 fois pendant la même phase des héros. *Délivrance Céleste* a une valeur de lancement de 7 à la première tentative de lancement de la phase, de 8 à la deuxième tentative de lancement de la phase, et de 9 à la troisième tentative de lancement de la phase.

Chaque fois que ce sort est lancé avec succès, choisissez jusqu'à 3 unités ennemies différentes visibles du lanceur et à 10" ou moins de lui, et jetez 1 dé pour chaque unité choisie. Sur 2+, l'unité choisie subit D3 blessures mortelles. Si l'unité choisie est une unité **DÉMONS DU CHAOS**, sur 2+ elle subit 3 blessures mortelles au lieu de D3.

Appel de la Comète: *La conscience du sorcier s'élève dans les cieux, où elle invoque un amas de comètes avant de le lancer sur les rangs adverses.*

Appel de la Comète a une valeur de lancement de 7. S'il est lancé avec succès, vous pouvez choisir jusqu'à D3 unités ennemies différentes n'importe où sur le champ de bataille. Chacune des unités choisies subit D3 blessures mortelles (faites un jet séparé pour chacune). Si le jet de lancement était de 10+, choisissez jusqu'à D6 unités ennemies différentes au lieu de D3.

APTITUDES DE COMMANDEMENT

Don Suprême du Ciel: *Sur ordre du Starmaster, ses suivants sont enveloppés d'un manteau d'énergie azyrite, leur permettant d'ignorer les lois naturelles des Royaumes Mortels.*

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement à votre phase des héros. Dans ce cas, choisissez jusqu'à D3 unités amies **SERAPHON** entièrement à 18" ou moins d'une figurine amie ayant cette aptitude de commandement. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, les unités choisies peuvent voler et vous pouvez ajouter 1 aux jets de sauvegarde contre les attaques d'armes à projectiles qui ciblent les unités choisies. Vous ne pouvez utiliser cette aptitude de commandement qu'une seule fois par phase des héros.

MOTS-CLÉS

ORDRE, SÉRAPHON, SLANN, HÉROS, SORCIER, STARMASTER, SEIGNEUR KROAK