

LORD-CELESTANT ON STARDRAKE

Même parmi les rangs illustres des Stormcast Eternals et la hiérarchie stellaire des Enfants de Dracothon, seuls les plus puissants et les plus nobles sont choisis pour diriger une Chambre Extremis. Un Lord-Celestant et son Stardrake sont si imbus de pouvoir céleste qu'ils irradient d'énergie azurée, et qu'ils commandent à la puissance des étoiles elles-mêmes...



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tempestos Hammer	2"	3	3+	2+	-1	D3
Stormbound Blade	2"	3	3+	4+	-1	2
Stardrake's Great Claws	1"	4	*	3+	-1	D3

Blessures Subies	TABLEAU DE DÉGÂTS		
	Move	Great Claws	Cavernous Jaws
0-4	12"	3+	3
5-8	11"	3+	2
9-11	10"	4+	2
12-13	8"	4+	1
14+	6"	5+	1

DESCRIPTION

Un Lord-Celestant on Stardrake est une figurine individuelle. Que le Lord-Celestant manie un Marteau Tempestos (Tempestos Hammer) ou une Lame Fulgorée (Stormbound Blade), il porte un Bouclier-tonnerre de Sigmarite. Il chevauche un redoutable Stardrake, qui attaque avec ses Grandes Griffes (Great Claws).

VOL

Un Lord-Celestant on Stardrake peut voler.

APTITUDES

Vengeance Inéluçtable: Si cette figurine a fait un mouvement de charge à ce tour, elle peut effectuer D3 attaques supplémentaires avec son Marteau Tempestos ou avec sa Lame Fulgorée.

Bouclier-tonnerre de Sigmarite: Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour cette figurine. Si la relance est une réussite, le bouclier émet un carillon assourdissant et chaque unité ennemie à 3" ou moins subit une blessure mortelle.

Lame Fulgorée: Si le jet de touche pour une Lame Fulgorée donne 6 ou plus, la cible est foudroyée. Effectuez trois jets de blessure contre la cible au lieu d'un.

Gueule Caverneuse: Après que cette figurine a engagé, mais avant qu'elle attaque, choisissez une figurine ennemie à 3" ou moins et jetez un dé. Si le résultat est supérieur à la caractéristique de Wounds de la figurine choisie, elle est avalée tout rond et tuée. Vous pouvez le faire autant de fois qu'indiqué dans le tableau de dégâts.

Queue Renversante: Après que cette figurine a effectué toutes ses attaques à la phase de combat, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins. Si le résultat est inférieur au nombre de figurine de l'unité, celle-ci subit D3 blessures mortelles.

Seigneur des Cieus: À votre phase de tir, un Stardrake peut cracher une Nuée d'Orage ou appeler une Pluie d'Étoiles.

Nuée d'Orage: Choisissez une unité ennemie, qui est engouffrée dans un nuage de tempête furieux, puis jetez un dé pour chacune de ses figurines qui se trouve à 18" ou moins du Stardrake et visible de lui. Pour chaque résultat de 6, un éclair la frappe et l'unité subit une blessure mortelle.

Pluie d'Étoiles: Jetez un dé et choisissez autant d'unités ennemies sur le champ de bataille que le résultat, puis jetez un dé pour chacune. Sur 4 ou plus, l'unité est frappée par un fragment d'étoile tombant des cieus et subit D3 blessures mortelles.

Lignage Magique: Chaque fois qu'un jet de lancement est effectué pour un WIZARD à 18" ou moins d'au moins un Stardrake de votre armée, vous pouvez décider d'ajouter ou de soustraire 1 au résultat.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur de l'Ost Céleste: Le Stardrake d'un Lord-Celestant est plus qu'une simple monture; c'est un chasseur rusé et intelligent, et un fanal de puissance pour ses frères nés dans les étoiles. Si le Lord-Celestant utilise cette aptitude, tous les STARDRAKES, DRACOTHIAN GUARD et les HEROES STORMCAST ETERNALS chevauchant des Dracoths de votre armée (y compris celui-ci) sont imprégnés du pouvoir d'Azyr. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de blessure ratés chaque fois que ces figurines attaquent avec leurs Griffes et Crocs ou leurs Grandes Griffes.

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STARDRAKE, STORMCAST ETERNAL, MONSTER, HERO, LORD-CELESTANT