



Les Chasseurs de Huanchi munis de sarbacanes traquent leurs proies avec une patience infinie. Capables de se fondre à la perfection dans leur environnement, ces chasseurs hors pair se rapprochent de leur cible avant de déchaîner une grêle de fléchettes couvertes de venins virulents.

CHARTRE D'UNITÉ CHASSEURS DE HUANCHI

AVEC SARBACANES

ARMES À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Sarbacane	16"	2	3+	3+	-	1
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Piètres Griffes	1"	1	5+	5+	-	1

Chaque figurine d'une unité de Chasseurs de Huanchi avec Sarbacanes est armée d'une Sarbacane et de Piètres Griffes.

CHAMPION: 1 figurine de cette unité peut être un Skink Caméléon Alpha. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de sa Sarbacane.

MUSICIEN: 1 figurine sur 5 de cette unité peut être un Sonneur de Cor. Ajoutez 1 aux jets de course et aux jets de charge pour cette unité si elle inclut un ou plusieurs Sonneurs de Cor.

Embuscade de Caméléons: Pendant le déploiement, au lieu de placer cette unité sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté et dire qu'elle est dissimulée en tant qu'unité de réserve. Si vous le faites, à la fin de votre phase de mouvement, vous pouvez la placer sur le champ de bataille à plus de 9" des unités ennemies.

Si cette unité est sur le champ de bataille à la fin de votre phase de mouvement, vous pouvez la retirer du champ de bataille et dire qu'elle est dissimulée en tant qu'unité de réserve. Si vous le faites, à la fin de n'importe laquelle de vos phases de mouvement ultérieures, vous pourrez la replacer sur le champ de bataille à plus de 9" des unités ennemies.

Toute unité de réserve dissimulée qui n'est pas placée sur le champ de bataille avant le début du quatrième round de bataille est détruite.

Mimétisme Parfait: *Il est impossible de repérer un Caméléon en terrain dense.*

Cette unité n'est pas visible des unités ennemies qui sont à plus de 12" ou tant qu'elle est à couvert.

Poison Stellaire: *Les fléchettes qu'emploient les Skinks Caméléons sont enduites de toxines.*

Si le jet de touche non modifié pour une attaque de Sarbacane est 6, la cible subit 1 blessure mortelle et la séquence d'attaque se termine (ne faites pas de jet de blessure ni de jet de sauvegarde).

MOTS-CLÉS

ORDRE, SÉRAPHON, SKINK, CHASSEURS DE HUANCHI, CHASSEURS DE HUANCHI AVEC SARBACANES



Parfois, une cohorte de Chasseurs de Huanchi est chargée de s'approcher de l'ennemi. Ces Séraphons sont alors dotés de bolas de pierre stellaire, des armes de combat rapproché qui explosent en une décharge de lumière stellaire cuisante.

CHARTRE D'UNITÉ CHASSEURS DE HUANCHI

AVEC BOLAS DE PIERRE STELLAIRE

ARMES À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Bolas de Pierre Stellaire	8"	1	3+	3+	-	1
Javeline de Chasse	8"	1	3+	3+	-1	2
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Massue de Pierre Lunaire	1"	2	4+	4+	-	1
Javeline de Chasse	2"	2	3+	3+	-1	2

Chaque figurine d'une unité de Chasseurs de Huanchi avec Bolas de Pierre Stellaire est armée de Bolas de Pierre Stellaire et d'une Massue de Pierre Lunaire.

CHAMPION: 1 figurine de cette unité peut être un Skink Caméléon Alpha. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de sa Massue de Pierre Lunaire.

MUSICIEN: 1 figurine sur 5 de cette unité peut être un Sonneur de Cor. Ajoutez 1 aux jets de course et aux jets de charge pour cette unité si elle inclut un ou plusieurs Sonneurs de Cor.

GRIFFE DE HUANCHI: 1 figurine sur 5 de cette unité peut être une Griffe de Huanchi. Elle est armée d'une Javeline de Chasse au lieu de Bolas de Pierre Stellaire et d'une Massue de Pierre Lunaire.

Embuscade de Caméléons: Pendant le déploiement, au lieu de placer cette unité sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté et dire qu'elle est dissimulée en tant qu'unité de réserve. Si vous le faites, à la fin de votre phase de mouvement, vous pouvez la placer sur le champ de bataille à plus de 9" des unités ennemies.

Si cette unité est sur le champ de bataille à la fin de votre phase de mouvement, vous pouvez la retirer du champ de bataille et dire qu'elle est dissimulée en tant qu'unité de réserve. Si vous le faites, à la fin de n'importe laquelle de vos phases de mouvement ultérieures, vous pourrez la replacer sur le champ de bataille à plus de 9" des unités ennemies.

Toute unité de réserve dissimulée qui n'est pas placée sur le champ de bataille avant le début du quatrième round de bataille est détruite.

Mimétisme Parfait: Cette unité n'est pas visible des unités ennemies qui sont à plus de 12" ou tant qu'elle est à couvert.

Bolas de Pierre Stellaire: *Un jet de bolas parfait peut sonner l'ennemi.*

Si le jet de touche non modifié pour une attaque de Bolas de Pierre Stellaire est 6, l'unité cible est sonnée jusqu'à la fin de la phase de combat suivante. Soustrayez 1 aux jets de touche des attaques d'une unité sonnée.

MOTS-CLÉS

ORDRE, SÉRAPHON, SKINK, CHASSEURS DE HUANCHI, CHASSEURS DE HUANCHI AVEC BOLAS DE PIERRE STELLAIRE

CHARTRE D'UNITÉ TERRAPTÈRES



ARMES DE MÊLÉE

Bec Claqueur

Portée

1"

Attaques

4

Toucher

4+

Blesser

4+

Perf.

-

Dégâts

1

Chaque figurine d'une unité de Terraptères est armée d'un Bec Claqueur.

VOL: Cette unité peut voler.

Hurlements Perçants: Malgré leur frêle constitution, les Terraptères poussent des cris stridents qui sèment la panique dans les rangs de l'ennemi, alors incapable d'entendre les ordres lancés dans cette cacophonie.

À la phase de tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 12" de cette unité et jeter 2D6. Si le jet est supérieur à la caractéristique de Bravoure de l'unité ennemie, elle ne peut pas donner ni recevoir d'ordre jusqu'à la fin du tour.

Relation Symbiotique: Les Chasseurs de Huanchi utilisent souvent les Terraptères pour prendre l'ennemi par surprise et le désorienter tandis que la cohorte tend son embuscade.

Pendant le déploiement, si vous avez une ou plusieurs unités de **CHASSEURS DE HUANCHI** en réserve, au lieu de placer cette unité sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté et dire qu'elle est dissimulée en tant qu'unité de réserve. Si vous le faites, à la fin de votre phase de mouvement, vous pouvez la placer sur le champ de bataille, à 3" d'une unité de **CHASSEURS DE HUANCHI** amie et à plus de 9" des unités ennemies.

Plus petits que leurs cousins Terradons, mais non moins cruels, les Terraptères accompagnent souvent les Chasseurs de Huanchi. Leur agressivité naturelle et leurs hurlements stridents attirent l'attention de l'ennemi pendant que les skinks s'échappent pour se mettre à couvert.

MOTS-CLÉS

ORDRE, SÉRAPHON, TERRAPTÈRES

SÉRAPHONS

CHARTRE D'UNITÉ	TAILLE D'UNITÉ	POINTS	RÔLE TACTIQUE	NOTES
Chasseurs de Huanchi avec Sarbacanes	5	135		
Chasseurs de Huanchi avec Bolas de Pierre Stellaire	5	90		
Terraptères	3	75		