

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

LIZARDMEN



WARSCROLLS
KOMPENDIUM

LORD KROAK



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancient Spirits' Spectral Claws	3"	2D6	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Lord Kroak ist ein einzelnes Modell. Er ist ein seit Langem toter und mumifizierter Slann, der auf einer mystischen Steinsänfte sitzt. Alle Feinde, die sich zu nähern wagen, werden von den Ancient Spirits umschwärmt, die ihn umgeben, und von ihren Spectral Claws zerrissen.

FLIEGEN

Lord Kroak kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Tot seit unzähligen Zeitaltern: Lord Kroaks physische Gestalt ist uralt, verdorrt und wird nur von seinem unbeugsamen Geist erhalten. Deshalb ist er gegen alle außer die verheerendsten Attacken – jene, die sein Bewusstsein für kurze Zeit von seinem Leichnam trennen können – immun.

Wirf in der Kampfschockphase jedes Zuges einen Würfel und addiere die Anzahl der Verwundungen, die Lord Kroak während des Zuges erlitten hat. Wenn das Ergebnis höher als sein Bravery-Wert ist, wird er „getötet“. Andernfalls werden alle Verwundungen, die er erlitten hat, sofort geheilt. Wenn er durch eine Fähigkeit oder eine Regel augenblicklich getötet würde, wird er nicht getötet. Stattdessen erleidet er D6 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Lord Kroak ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen vier verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase vier Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild*, *Himmlische Erlösung* und *Kometenruf*.

HIMMLISCHE ERLÖSUNG

Die Geister, die Kroaks Sänfte umschwirren, zittern vor zügelloser Kraft, bevor sie explosionsartig ausschwärmen, um seinen Feinden Verderben zu bringen.

Lord Kroak kann *Himmlische Erlösung* in der Heldenphase bis zu dreimal wirken. Der Zauber hat einen Zauberwert von 7, wenn er gewirkt wird, beim zweiten Mal einen von 8 und beim dritten Mal einen von 9. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wirfst du drei Würfel, um die Reichweite der Geister in Zoll zu bestimmen. Jede feindliche Einheit innerhalb dieser Reichweite erleidet D3 tödliche Verwundungen. Die rachsüchtigen Geister hegen einen besonderen Hass gegen **CHAOS DAEMONS** und pflügen mit etwas, das Schadenfreude ähnelt, in sie hinein; deshalb erleiden diese Einheiten D6 anstatt D3 tödliche Verwundungen.

KOMETENRUF

Indem er sein Bewusstsein zu den Himmeln hinauffahren lässt, beschwört Lord Kroak einen Kometenschwarm und lässt ihn in den Reihen des Feindes niedergehen. *Kometenruf* hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wählst du bis zu D3 feindliche Einheiten oder bis zu D6 feindliche Einheiten, wenn das Ergebnis des Zauberwurfs 10 oder mehr betrug. Jede dieser Einheiten wird von einem Kometen getroffen und erleidet D3 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Unfehlbare Voraussicht: Lord Kroak lässt sein Bewusstsein in die Zukunft gleiten und liest die Fäden des Schicksals so mühelos wie ein Sterblicher eine Karte. Wenn Lord Kroak diese Fähigkeit einsetzt, wirfst du drei Würfel. Für jede Wurf von 4 oder mehr erhält Lord Kroak einen Einblick in die Zukunft. Jeder Einblick kann benutzt werden, um in deiner nächsten Heldenphase einen einzelnen Würfelwurf zu wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, SERAPHON, SLANN, HERO, WIZARD, LORD KROAK

SLANN MAGE-PRIEST



MELEE WEAPONS

Azure Lightning

Range

3"

Attacks

6

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Ein Slann Mage-Priest ist ein einzelnes Modell, das auf einer schwebenden Säufte sitzt, in die seltsame Symbole eingeschnitzt sind und die vor Macht brummt. Alle Feinde, die ihr zu nahe kommen, werden von knisternden Blitzen aus Azure Lightning, die dem schwebenden Thron entspringen, eingäschert.

FLIEGEN

Ein Slann Mage-Priest kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Arkaner Vasall: Bevor ein Slann Mage-Priest einen Zauber zu wirken versucht, kannst du einen Vasallen auswählen, um ihn zu kanalisieren; dies kann ein **SKINK-HERO** oder Troglodon deiner Armee sein, der oder das sich innerhalb von 15" befindet. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, misst du die Reichweite und Sichtlinie vom Vasallen aus.

Himmlische Konfiguration: Wenn deine Armee einen oder mehrere Slann Mage-Priests enthält, wirfst du einen Würfel, wenn die Aufstellung abgeschlossen ist, und siehst auf der Tabelle rechts nach, welche Konstellation vorherrscht und wie sie sich auf deine Armee auswirkt. Diese Wirkung besteht, solange du mindestens einen Slann Mage-Priest auf dem Schlachtfeld hast oder bis sie durch eine neue Konstellation abgelöst wird.

Wurf Vorherrschende Konstellation

- 1-2** *Das Reittier des Jägers:* Das Bild einer galoppierenden Kriegsbestie brennt hell am Himmel. Addiere 1 zu Rennen- und Angriffswürfen für **SERAPHON**-Einheiten in deiner Armee, während diese Konstellation vorherrscht.
- 3-4** *Der Stab des Weisen:* Diese Konstellation gilt als ein mythisches Vorzeichen von Weisheit und Magie – während sie vorherrscht, addierst du 1 zu den Zauberwürfen, wenn **SERAPHON-WIZARDS** in deiner Armee Zauber zu wirken versuchen.
- 5-6** *Der Great Drake:* Die gewaltige Gestalt Dracothions selbst windet sich am Firmament. Du kannst Trefferwürfe von 1 für **SERAPHON**-Einheiten in deiner Armee wiederholen, solange diese Konstellation vorherrscht.

Zu Beginn deiner Heldenphase kann ein Slann Mage-Priest deiner Armee versuchen, die Konstellationen zu ihren Gunsten zu ändern, statt einen seiner Zauber zu wirken. Wenn er das tut, wirfst du einen Würfel. Bei einer 1 wird der Slann durch die Anstrengungen abgelenkt und kann in dieser Phase keine Zauber wirken. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr kannst du eine neue vorherrschende Konstellation aus der Tabelle wählen. Anderenfalls gibt es keine Wirkung.

MAGIE

Ein Slann Mage-Priest ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen drei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase drei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Licht der Himmel*.

LICHT DER HIMMEL

Der Mage-Priest blinzelt langsam, hebt seine Hände und taucht das Schlachtfeld in reinstes Sternenlicht. *Licht der Himmel* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wird in deiner nächsten Heldenphase bei allen Kampfschocktests für **CELESTIAL-DAEMON**- und **CHAOS-DAEMON**-Einheiten mit zwei Würfeln anstatt einem gewürfelt. **CELESTIAL**-Einheiten ignorieren den Würfel mit dem höheren Ergebnis, **CHAOS**-Einheiten den mit dem niedrigeren Ergebnis.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Gabe aus den Himmeln: Wenn ein Slann Mage-Priest diese Fähigkeit einsetzt, werden **SERAPHON**-Einheiten deiner Armee innerhalb von 10" in einen Mantel aus azyritischer Energie gehüllt, was es ihnen erlaubt, die Naturgesetze zu übertreten. Bis zu deiner nächsten Heldenphase können diese Einheiten fliegen und du darfst in der Fernkampfphase misslungene Schutzwürfe für sie wiederholen.

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, SERAPHON, SLANN, HERO, WIZARD, SLANN MAGE-PRIEST

KROQ-GAR AUF CARNOSAUR



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sunbolt Gauntlet	18"	D6	3+	4+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sunstone Spear	2"	3	3+	3+	-1	D3
Carnosaur's Clawed Forelimbs	2"	2	☀	3+	-	2
Carnosaur's Massive Jaws	2"	☀	4+	3+	-1	3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Clawed Forelimbs	Massive Jaws
0-2	10"	3+	5
3-4	10"	4+	4
5-7	8"	4+	3
8-9	8"	5+	2
10+	6"	5+	1

BESCHREIBUNG

Kroq-Gar ist ein einzelnes Modell. Seinem Sunbolt Gauntlet entspringen Blitze aus himmlischem Feuer, während Feinde von der schimmernden Klinge seines Sunstone Spears aufgespießt werden. Kroq-Gars Carnosaur Grymloq ist ein furchterregendes Raubtier, das sich Gegner mit seinen kräftigen Clawed Forelimbs greift, bevor es sie mit seinen Massive Jaws zerreißt.

FÄHIGKEITEN

Festgehalten: Carnosaurs attackieren große Beute, indem sie sie am Boden festhalten, ehe sie sie mit ihren Massive Jaws zerreißen. Wenn ein feindliches **MONSTER** zweimal von den Carnosaur's Clawed Forelimbs getroffen wird, kannst du 2 zum Ergebnis addieren, wenn du im selben Zug mit den Carnosaur's Massive Jaws gegen dieses Ziel einen Trefferwurf durchführst.

Blutrausch: Ein Carnosaur, der das Fleisch des Feindes schmeckt, wird zu einer wütenden Kraft der Zerstörung. Sobald dieses Modell einen Feind mit seinen Massive Jaws getötet hat, kann es für den Rest der Schlacht im selben Zug rennen und angreifen.

Blutschrei: Der Schrei des Carnosaurs kann selbst den wagemutigsten Krieger in die Flucht schlagen. Wenn dein Gegner einen Kampfschocktest für eine Einheit innerhalb von 8" von mindestens einem Carnosaur ablegt, wirfst du einen Würfel. Wenn das Ergebnis höher ist als das des Würfels deines Gegners, fliehen D3 Modelle der Einheit (zusätzlich zu jenen, die gegebenenfalls aufgrund des Tests fliehen).

Lodernde Sonnenbolzen: Wenn Kroq-Gar mit seinem Sunbolt Gauntlet eine **CHAOS-DAEMON**-Einheit als Ziel wählt, kannst du 2 zum Ergebnis der Verwundungswürfe addieren.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Saurus-Kriegsherrn herbeirufen*.

SAURUS-KRIEGSHERRN HERBEIRUFEN

Saurus-Kriegsherrn herbeirufen hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du Kroq-Gar auf Carnosaur innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Uralter Kriegsherr: Kroq-Gar ist ein Veteran zahlloser Schlachten, ein Anführer, der für die Seinen ebenso inspirierend wie für den Feind entsetzlich ist. Wenn Kroq-Gar diese Fähigkeit einsetzt, wählst du in deiner nächsten Hel- denphase jedes Mal, wenn ein **SAURUS-HERO** deiner Armee innerhalb von 20" in der Nah- kampfphase attackiert, eine seiner Waffen und addierst bis zum Ende der Phase 2 zu ihrem Attacks-Wert.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, CARNOSAUR, SAURUS, MONSTER, HERO, KROQ-GAR

SAURUS OLDBLOOD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Suntooth Maul	1"	2	3+	4+	-1	D3
Celestite Warblade	1"	4	3+	3+	-	1
Celestite War-spear	2"	4	4+	3+	-1	1
Celestite Greatblade	1"	2	4+	3+	-1	2
Fearsome Jaws and Stardrake Shield	1"	1	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Saurus Oldblood ist ein einzelnes Modell. Er zieht bewaffnet mit einem schlagkräftigen Suntooth Maul oder einer schnellen Celestite-Waffe – einer Warblade, einem War-spear oder einer Greatblade – in die Schlacht, abhängig von seiner gewählten Vorgehensweise. Ein Oldblood ist ein erfahrenes Raubtier und setzt seinen Feinden nicht nur mit seinen Fearsome Jaws zu, sondern auch mit seinem Stardrake Shield, der im Angriff ebenso tödlich wie in der Verteidigung unüberwindlich ist.

FÄHIGKEITEN

Stardrake Shields: Saurus tragen Schilde aus Stardrake-Schuppen, die beinahe undurchdringlich sind. Wenn du Schutzwürfe für diese Einheit durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

Wut der Seraphon: In der Hitze der Schlacht strahlt die kalte Wut eines Oldbloods aus und lässt seine geringeren Artgenossen ebenfalls in Wut verfallen. Du kannst Verwundungswürfe von 1 für SAURUS-Modelle innerhalb von 5" von einem Oldblood wiederholen.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Oldblood herbeirufen*.

OLDBLOOD HERBEIRUFEN

Oldblood herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du einen Saurus Oldblood innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Inbegriff der Ordnung: Auf einen unausgesprochenen Befehl des Saurus Oldbloods hin nehmen seine Krieger schlagartig eine neue Formation ein. Wenn ein Saurus Oldblood diese Fähigkeit einsetzt, kann jede SERAPHON-Einheit deiner Armee innerhalb von 10" sich sofort um eines ihrer Modelle herum neu formieren. Das Modell darf sich nicht bewegen, aber jedes andere Modell in der Einheit kann sich bis zu 3" weit bewegen, solange es seine Bewegung nicht innerhalb von 3" vom Feind beendet.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, SAURUS OLDBLOOD

SAURUS OLDBLOOD AUF COLD ONE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite War-pick	1"	3	3+	3+	-1	1
Fearsome Jaws and Stardrake Shield	1"	1	4+	3+	-	1
Cold One's Vicious Bite	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Saurus Oldblood auf Cold One ist ein einzelnes Modell. Der Oldblood kämpft mit vielen Waffen gleichzeitig – einem Celestite War-pick, seinen Fearsome Jaws und der gezackten Kante seines Stardrake Shields – während sein Cold One mit seinem Vicious Bite beinahe genauso tödlich ist.

FÄHIGKEITEN

Stardrake Shield: Wenn du Schutzwürfe für diese Einheit durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

Zorn der Seraphon: Nachdem dieses Modell alle seine Attacken mit seinem Celestite War-pick durchgeführt hat, wirfst du einen Würfel. Bei einer 4 oder mehr kann es erneut mit seinem Celestite War-pick attackieren. Würfle nach diesen Attacken erneut; bei einem Ergebnis von 6 kann es ein drittes und letztes Mal attackieren.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Erfahrenen Ritter herbeirufen*.

ERFAHRENEN RITTER HERBEIRUFEN

Erfahrenen Ritter herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du einen Saurus Oldblood auf Cold One innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Wilder Angriff: Der Oldblood treibt seinen Cold One auf den Feind zu und bedeutet den Seinen, ihm zu folgen. Wenn ein Saurus Oldblood auf Cold One diese Fähigkeit einsetzt, kannst du Angriffswürfe und Trefferwürfe von 1 für **SAURUS**-Einheiten innerhalb von 8" wiederholen. Zusätzlich führen dieses Modell und alle Saurus Cavalry innerhalb von 8" bis zu deiner nächsten Heldenphase eine zusätzliche Attacke mit ihren Cold Ones' Vicious Bites durch.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, SAURUS OLDBLOOD ON COLD ONE

CHAKAX, THE ETERNITY WARDEN



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Star-stone Mace	1"	3	3+	3+	-1	2
Fearsome Jaws	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Chakax, the Eternity Warden, ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Star-stone Mace bewaffnet und zerreit Feinde mit seinen Fearsome Jaws.

FÄHIGKEITEN

Selbstloser Beschützer: Jedes Mal wenn ein **SLANN** innerhalb von 2" um dieses Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet, kann dieses Modell versuchen einzugreifen. Wenn es dies tut, wirfst du einen Würfel. Bei einem Wurf von 2 oder mehr ignoriert der **SLANN** die Verwundung oder tödliche Verwundung, dafür erleidet dieses Modell eine tödliche Verwundung.

Alpha-Wächter: Temple Guards führen eine zusätzliche Attacke mit ihren Celestite Polearms durch, während sich ihre Einheit innerhalb von 5" um Chakax deiner Armee befindet.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Eternity Warden herbeirufen*.

ETERNITY WARDEN HERBEIRUFEN

Eternity Warden herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du Chakax innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, CHAKAX

GOR-ROK



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite War-mace	1"	5	3+	3+	-1	1
Fearsome Jaws and Aeon Shield	1"	2	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Gor-rok ist ein einzelnes Modell. Er ist ein grausames Musterbeispiel für die kriegerische Macht der Saurus. Er zerschmettert Rüstung mit seinem Celestite War-mace und zerreit Fleisch mit seinen Fearsome Jaws und seinem Aeon Shield aus Drachenschuppen. Der riesige Aeon Shield ist nicht nur eine tödliche Waffe, sondern auch beinahe unempfindlich gegen Schäden.

FÄHIGKEITEN

Aeon Shield: Wenn du Schutzwürfe für dieses Modell durchführst, ignoriert du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -3 oder besser ist.

Grausame Wut: Wenn der Trefferwurf für eine der Attacken dieses Modells 6 oder mehr ergibt, führst du D3 Verwundungswürfe durch anstatt 1. Wenn der Verwundungswurf für eine der Attacken des Modells 6 oder mehr ergibt, verursacht er D3 Schaden anstatt 1.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Sunblood herbeirufen*.

SUNBLOOD HERBEIRUFEN

Sunblood herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt,

so kannst du Gor-rok innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Geruch der Schwäche: Wenn Gor-rok diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 15" – bis zu deiner nächsten Heldenphase wiederholst du misslungene Trefferwürfe für Attacken, die beliebige deiner **SAURUS**-Modelle in der Nahkampfphase gegen diese Einheit durchführen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, GOR-ROK

SCAR-VETERAN MIT BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite War-pick	1"	3	3+	3+	-1	1
Fearsome Jaws	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Scar-Veteran mit Battle Standard ist ein einzelnes Modell. Er führt einen Celestite War-pick und fällt mit seinen Fearsome Jaws über den Feind her. Er trägt ein uraltes Gerät, das den Zufluss von Celestial-Magie in die Umgebung erhöhen kann.

FÄHIGKEITEN

Himmlischer Leiter: In deiner Heldenphase kann dieses Modell seine Standarte in den Boden rammen und ihre Kräfte aktivieren. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du dieses Modell nicht bewegen, aber du darfst 1 zum Ergebnis des

Zauberwurfes addieren, wenn ein **SERAPHON-WIZARD** deiner Armee beliebige Zauber zu wirken versucht. Wenn der Zauber gewirkt wird, addierst du 8" zu seiner Reichweite.

Stolzer Trotz: Während die Standarte in den Boden gerammt ist, kannst du alle misslungenen Trefferwürfe für dieses Modell und alle **SERAPHON**-Einheiten deiner Armee innerhalb von 10" wiederholen.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Astrolith Bearer herbeirufen*.

ASTROLITH BEARER HERBEIRUFEN

Astrolith Bearer herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du einen Saurus Scar-Veteran mit Battle Standard innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, TOTEM,
SCAR-VETERAN WITH BATTLE STANDARD

SCAR-VETERAN AUF CARNOSAUR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite Warblade	1"	6	3+	3+	-	1
Celestite War-spear	2"	6	4+	3+	-1	1
Celestite Greatblade	1"	3	4+	3+	-1	2
Fearsome Jaws and Stardrake Shield	1"	1	4+	3+	-	1
Carnosaur's Clawed Forelimbs	2"	2	*	3+	-	2
Carnosaur's Massive Jaws	2"	*	3+	3+	-1	D3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Clawed Forelimbs	Massive Jaws
0-2	10"	3+	5
3-4	10"	4+	4
5-7	8"	4+	3
8-9	8"	5+	2
10+	6"	5+	1

BESCHREIBUNG

Ein Saurus Scar-Veteran auf Carnosaur ist ein einzelnes Modell. Er ist ebenso sehr Krieger wie Anführer, und er weiß erschreckend gut mit seiner Celestite Warblade, seinem War-spear oder seiner Greatblade umzugehen. Mit seinen Fearsome Jaws und seinem gezahnten Stardrake Shield ist er beinahe ebenso tödlich. Sein Carnosaur ist ein furchterregendes Raubtier, das mit seinen kräftigen Clawed Forelimbs nach Feinden schlägt und sie mit seinen Massive Jaws zerfetzt.

FÄHIGKEITEN

Festgehalten: Carnosaurs attackieren große Beute, indem sie sie am Boden festhalten, ehe sie sie mit ihren Massive Jaws zerreißen. Wenn ein feindliches **MONSTER** zweimal von den Carnosaur's Clawed Forelimbs getroffen wird, kannst du 2 zum Ergebnis addieren, wenn du im selben Zug mit den Carnosaur's Massive Jaws gegen dieses Ziel einen Trefferwurf durchführst.

Blutrausch: Ein Carnosaur, der das Fleisch des Feindes schmeckt, wird zu einer wütenden Kraft der Zerstörung. Sobald dieses Modell einen Feind mit seinen Massive Jaws getötet hat, kann es für den Rest der Schlacht im selben Zug rennen und angreifen.

Blutschrei: Der Schrei des Carnosaurs kann selbst den wagemutigsten Krieger in die Flucht schlagen. Wenn dein Gegner einen Kampfschocktest für eine Einheit innerhalb von 8" von mindestens einem Carnosaur ablegt, wirfst du einen Würfel. Wenn das Ergebnis höher ist als das des Würfels deines Gegners, fliehen D3 Modelle der Einheit (zusätzlich zu jenen, die gegebenenfalls aufgrund des Tests fliehen).

Stardrake Shield: Wenn du Schutzwürfe für diese Einheit durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Carnosaur herbeirufen*.

CARNOSAUR HERBEIRUFEN

Carnosaur herbeirufen hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du einen Scar-Veteran auf Carnosaur innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Saurische Wildheit: Der Scar-Veteran stößt ein ohrenzerreißendes Brüllen aus, das Saurus in der Nähe in Raserei versetzt. Wenn ein Saurus Scar-Veteran auf Carnosaur diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **SAURUS**-Einheit innerhalb von 15". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kann jedes Modell dieser Einheit bei einem Trefferwurf von 6 oder mehr sofort eine zusätzliche Attacke mit derselben Waffe durchführen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, CARNOSAUR, SAURUS, MONSTER, HERO, SCAR-VETERAN

SAURUS WARRIORS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite Club	1"	1	4+	3+	-	1
Celestite Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Powerful Jaws and Stardrake Shield	1"	1	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Saurus Warriors besteht aus 10 oder mehr Modellen. Manche Einheiten Saurus Warriors schwingen Celestite Clubs, während andere mit Celestite Spears bewaffnet sind. In beiden Fällen zerreißen sie den Feind auch mit ihren Powerful Jaws und mit den gezackten Zähnen ihrer Stardrake Shields.

ALPHA TALON

Der Anführer dieser Einheit ist ein Alpha Talon. Ein Alpha Talon führt mit seiner Celestite Club oder seinem Celestite Spear 2 Attacken durch statt 1.

STERNDRACHEN-IKONE

Modelle in dieser Einheit können Sterndrachen-Ikonen tragen, in denen die furchterregende Essenz eines himmlischen Raubtiers pulsiert. Wenn für eine feindliche Einheit innerhalb von 5" von Sterndrachen-Ikonenträgern ein Kampfschocktest abgelegt wird, addierst du 1 zum Ergebnis.

KRIEGSTROMMEL

Modelle in dieser Einheit können Kriegstrommeln tragen. Eine Einheit, die Kriegstrommeln enthält, kann in ihrer Bewegungsphase marschieren. Wenn sie dies tut, verdoppelt sie ihren Move-Wert, kann in derselben Runde aber nicht rennen oder angreifen.

FÄHIGKEITEN

Stardrake Shields: Wenn du Schutzwürfe für diese Einheit durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

Geordnete Cohort: Saurus sind noch tödlicher, wenn sie in geordneten Gliedern kämpfen. Addiere 1 zu den Trefferwürfen dieser Einheit, wenn sie aus mindestens 20 Modellen besteht, und addiere 1 zur Zahl der Attacken, die jedes Modell mit seiner Celestite-Waffe durchführt, wenn sie aus mindestens 30 Modellen besteht.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Saurus herbeirufen*.

SAURUS HERBEIRUFEN

Saurus herbeirufen hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 10 Saurus Warriors innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr betrug, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 20 Saurus Warriors aufstellen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, SAURUS WARRIORS

TEMPLE GUARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite Polearm	1"	2	3+	3+	-1	1
Powerful Jaws and Stardrake Shield	1"	1	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Temple Guard besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie tragen Celestite Polearms, doch dies sind beileibe nicht ihre einzigen Waffen – ihre Powerful Jaws and Stardrake Shields machen sie zu noch schrecklicheren Gegnern.

ALPHA GUARDIAN

Der Anführer dieser Einheit ist der Alpha Guardian. Ein Alpha Guardian führt mit seiner Celestite Club oder seiner Celestite Polearm 3 Attacks durch statt 2.

STERNDRACHEN-IKONE

Modelle in dieser Einheit können Sterndrachen-Ikonen tragen, in denen die furchterregende Essenz eines himmlischen Raubtiers pulsiert. Wenn für eine feindliche Einheit innerhalb von 5" von Sterndrachen-Ikonenträgern ein Kampfschocktest abgelegt wird, addierst du 1 zum Ergebnis.

KRIEGSTROMMEL

Modelle in dieser Einheit können Kriegstrommeln tragen. Eine Einheit, die Kriegstrommeln enthält, kann in ihrer Bewegungsphase marschieren. Wenn sie dies tut, verdoppelt sie ihren Move-Wert, kann in derselben Runde aber nicht rennen oder angreifen.

FÄHIGKEITEN

Stardrake Shields: Wenn du Schutzwürfe für diese Einheit durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

Eingeschworene Wächter: Temple Guards wurden geschaffen, um ihre Meister zu beschützen. Wenn sich diese Einheit innerhalb von 8" von mindestens einem **SERAPHON-HERO** befindet, addierst du 2 zu ihrem Bravery-Wert und 1 zu allen ihren Schutzwürfen.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Saurus Guard herbeirufen*.

SAURUS GUARD HERBEIRUFEN

Saurus Guard herbeirufen hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 5 Temple Guards innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr betrug, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 10 Temple Guards aufstellen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, TEMPLE GUARD

SAURUS CAVALRY



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestite Blade	1"	1	3+	3+	-	1
Celestite Lance	1"	1	4+	3+	-	1
Powerful Jaws and Stardrake Shield	1"	1	5+	4+	-	1
Cold One's Vicious Bite	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Saurus Cavalry besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einige Einheiten schwingen Celestite Blades, während andere Celestite Lances bevorzugen. Alle greifen mit ihren schweren Stardrake Shields and Powerful Jaws an, während ihre Cold Ones dem Feind mit ihrem Vicious Bite zusetzen.

ALPHA KNIGHT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Alpha Knight. Ein Alpha Knight führt mit seiner Celestite Blade oder Lance 2 Attacks durch statt 1.

STERNDRACHEN-IKONE

Modelle in dieser Einheit können Sterndrachen-Ikonen tragen, in denen die furchterregende Essenz eines himmlischen Raubtiers pulsiert. Wenn für eine feindliche Einheit innerhalb von 5" von Sterndrachen-Ikonenträgern ein Kampfschocktest abgelegt wird, addierst du 1 zum Ergebnis.

KRIEGSTROMMEL

Modelle in dieser Einheit können Kriegstrommeln tragen. Eine Einheit, die Kriegstrommeln enthält, kann in ihrer Bewegungsphase marschieren. Wenn sie dies tut, verdoppelt sie ihren Move-Wert, kann in derselben Runde aber nicht rennen oder angreifen.

FÄHIGKEITEN

Stardrake Shields: Wenn du Schutzwürfe für diese Einheit durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

Brennende Lanzen: Wenn Saurus Cavalry auf den Feind zurast, entzünden sich ihre Lanzen. Wenn der Verwundungswurf für eine Celestite Lance 6 oder mehr ergibt und das Modell im selben Zug angegriffen hat, verursacht die Attacke eine zusätzliche tödliche Verwundung.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Saurus Knights herbeirufen*.

SAURUS KNIGHTS HERBEIRUFEN

Saurus Knights herbeirufen hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 5 Saurus Cavalry innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr betrug, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 10 Saurus Cavalry aufstellen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, SAURUS CAVALRY

TEHENHAUIN, PROPHET OF SOTEK



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

BESCHREIBUNG

Tehenhauin, Prophet of Sotek, ist ein einzelnes Modell. Er führt die giftige Blade of the Serpent's Tongue und wird immer von einer Tide of Serpents begleitet, die er seine Feinde angreifen lassen kann.

FÄHIGKEITEN

Tödliches Gift: Wenn der Trefferwurf für eine von Tehenhauin durchgeführte Attacke 6 oder mehr ergibt, führst du keinen Verwundungswurf durch. Stattdessen erleidet die Zieleinheit eine tödliche Verwundung.

Priesterliche Riten: In deiner Heldenphase kann Tehenhauin einen Ritus vollführen, um die Macht der Alten zu nutzen. Wenn er dies tut, wirfst du einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr wählst du eine **SERAPHON**-Einheit

innerhalb von 8". Du kannst für diese Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase Rennen-, Angriffs- und Schutzwürfe wiederholen.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Skink-Propheten herbeirufen*.

SKINK-PROPHETEN HERBEIRUFEN

Skink-Propheten herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du Tehenhauin innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Prophet des Sotek: Tehenhauin hält das Herz eines getöteten Feindes als Opfertgabe an Sotek in die Höhe und treibt die anderen Skinks damit in eine heilige Wut. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du Trefferwürfe von 1 für Attacken wiederholen, die von **SKINK**-Modellen in der Nahkampfphase durchgeführt werden, die sich innerhalb von 18" von Tehenhauin befinden.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, HERO, PRIEST, TEHENHAUIN

TETTO'EKO



MELEE WEAPONS

Astromancer's Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Tetto'eko ist ein einzelnes Modell, das einen Astromancer's Staff trägt und auf einer Sänfte der Konstellationen sitzt – einem schwebenden Thron aus behauenen Stein, in den Auguren und Sichtsteine eingearbeitet sind, mit denen sich aus der Bewegung der Sterne die Zukunft erkennen lässt.

FLIEGEN

Tetto'eko kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Kosmischer Bote: In deiner Heldenphase kann Tetto'eko die Zukunft vorherzusehen versuchen. Sowohl du als auch dein Gegner platziert im Geheimen jeweils einen Würfel, der eine beliebige Augenzahl zeigt und enthüllt diese dann. Du erhältst so viele Einsichten, wie dein Würfel Augen zeigt – doch wenn der Würfel deines Gegners die gleiche Augenzahl zeigt, deutet

Tetto'eko die Vorzeichen falsch und stattdessen erhält dein Gegner die Einsichten! Jede Einsicht kann benutzt werden, um einen beliebigen einzelnen Würfelwurf vor deiner nächsten Heldenphase zu wiederholen.

MAGIE

Tetto'eko ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkanes Geschoss*, *Fluch der Schicksale* und *Mystischer Schild*.

FLUCH DER SCHICKSALE

Fluch der Schicksale hat einen Zauberwert von 4. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wählst du eine Einheit innerhalb von 20". Einmal pro Phase bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du das Ergebnis eines einzelnen Würfelwurfs für diese Einheit um eins erhöhen oder verringern.

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Starseer herbeirufen*.

STARSEER HERBEIRUFEN

Starseer herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du Tetto'eko innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, HERO, WIZARD, TETTO'EKO

OXYOTL



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Golden Blowpipe of P'toohee	16"	6	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dart	1"	2	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Oxyotl ist ein einzelnes Modell. Er verschießt einen Hagel vergifteter Darts mit seinem Golden Blowpipe of P'toohee, kann sich im Nahkampf aber verteidigen, indem er einen vergifteten Dart als improvisierten Dolch benutzt.

FÄHIGKEITEN

Chamäleon-Hinterhalt: Statt Oxyotl aufzustellen kannst du ihn zur Seite stellen und ansagen, dass er sich versteckt. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kann er auftauchen und du stellst ihn an einem beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld auf.

In Luft auflösen: In deiner Heldenphase kann Oxyotl verschwinden und sich verstecken. Wenn er dies tut, entfernst du ihn vom Schlachtfeld. Du kannst ihn in diesem oder einem beliebigen folgenden Zug wie links beschrieben wieder aufstellen.

Makellose Tarnung: Wenn Oxyotl sich in oder auf einem Geländestück befindet, ist sein Save-Wert 3+ statt 6+. Dies beinhaltet den Bonus für Deckung.

Meisterjäger: Addiere 2 zum Ergebnis aller Verwundungswürfe für das Golden Blowpipe of P'toohee, wenn Oxyotl sich nicht bewegt hat und nicht in der Bewegungsphase desselben Zuges aufgestellt wurde.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Pirscher herbeirufen*.

PIRSCHER HERBEIRUFEN

Pirscher herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du Oxyotl innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, HERO, OXYOTL

SKINK PRIEST



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starbolt	18"	D3	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Star-stone Staff	1"	3	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Skink Priest ist ein einzelnes Modell, das einen Star-stone Staff führt. Jeder führt Himmlische Riten auf seine eigene Weise durch; manche legen für den Krieg einen farbenfrohen Federumhang um und krönen ihren Stab mit einem azyritischen Edelstein, der versengende Starbolts verschießt, während andere lieber eine Vielzahl Priesterlicher Insignien tragen, von kleinen Glyphensteinen bis hin zu den ausgebleichten Schädeln ihrer Feinde.

FÄHIGKEITEN

Himmlische Riten: In deiner Heldenphase kann ein Skink Priest einen Ritus vollziehen, um auf die Macht des Kosmos zurückzugreifen. Wenn er dies tut, wirfst du einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr wählst du eine **SERAPHON**-Einheit innerhalb von 8". Du kannst für diese Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase Rennen-, Angriffs- und Schutzwürfe wiederholen.

Federumhang: Ein Skink Priest, der einen Federumhang trägt, hat einen Save-Wert von 4+ statt 5+, einen Move-Wert von 14" statt 8" und kann fliegen.

Priesterliche Insignien: Ein Skink Priest, der Priesterliche Insignien trägt, beeinflusst alle **SERAPHON**-Einheiten deiner Armee innerhalb von 8", wenn er einen Himmlischen Ritus vollzieht, nicht nur eine einzelne Einheit.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Skink Priest herbeirufen*.

SKINK PRIEST HERBEIRUFEN

Skink Priest herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du einen Skink-Priest innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, HERO, PRIEST, SKINK PRIEST

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

BESCHREIBUNG

Ein Skink Chief ist ein einzelnes Modell. Er ist entweder mit einer Golden Sickle oder einer Ornate Club bewaffnet und trägt einen Sternbuckler. Einige Skink Chiefs spucken auch vergiftete Darts aus einem Blowpipe.

FÄHIGKEITEN

Zu Großem ausersehen: Du darfst für dieses Modell in jeder Phase einen einzigen Würfelwurf wiederholen.

Sternbuckler: Wenn du Schutzwürfe für einen Skink Chief durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Skink Chief herbeirufen*.

SKINK CHIEF HERBEIRUFEN

Skink Chief herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du einen Skink-Priest innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Skink-Kriegshäuptling: Unter der Führung der ruhigen Hand eines Chiefs kann selbst der einfachste Skink so tödlich wie ein Saurus sein. Wenn ein Skink Chief diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **SKINK**-Einheit innerhalb von 10". Du kannst bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu allen Trefferwürfen für diese Einheit addieren.

KEYWORDS

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

SKINKS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Meteoric Javelin	8"	1	5+	4+	-	1
Boltspitter	16"	1	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Meteoric Javelin	1"	1	6+	5+	-	1
Boltspitter	1"	1	5+	6+	-	1
Moonstone Club	1"	1	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skinks besteht aus 10 oder mehr Modellen. Manche Einheiten führen Meteoric Javelins und tragen Sternenbuckler. Andere verschießen mit Boltspitters knisternde Geschosse und schwingen entweder Moonstone Clubs oder tragen Sternenbuckler, während manche mit Moonstone Clubs und Sternenbucklern im Nahkampf kämpfen.

ALPHA

Der Anführer dieser Einheit ist ein Alpha. Ein Alpha führt in der Nahkampfphase 2 Attacken durch statt 1.

FÄHIGKEITEN

Himmlische Cohort: Eine große, im Einklang kämpfende Gruppe Skinks ist ein entsetzlicher Feind, der tödlicher wird, wenn himmlische

Energie zwischen ihnen funkelt. Addiere in der Fernkampfphase 1 zu Trefferwürfen für diese Einheit, wenn sie aus mindestens 20 Modellen besteht, oder addiere 2, wenn sie aus mindestens 30 Modellen besteht.

Sternenbuckler: Manche Skinks tragen Buckler, die so widerstandsfähig sind wie die Schuppen von Sterndrachen. Wenn du Schutzwürfe für eine Einheit durchführst, die Sternenbuckler trägt, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

Umsichtige Kämpfer: Wenn diese Einheit an der Reihe ist, nachzurücken und zu attackieren, kann sie sich stattdessen zurückziehen. Bewege jedes Modell der Einheit bis zu 8" weit, sodass jedes seine Bewegung mindestens 3" vom Feind entfernt beendet.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zau- ber *Skinks herbeirufen*.

SKINKS HERBEIRUFEN

Skinks herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 10 Skinks in- nerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hin- zugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewe- gungsphase nicht bewegen. Wenn das Ergebnis des Zauberwurfs 10 oder mehr betrug, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 20 Skinks aufstellen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINKS

CHAMELEON SKINKS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dartpipe	16"	2	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Envenomed Dart	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit aus Chameleon Skinks besteht aus 5 oder mehr Modellen, die mit Dartpipes bewaffnet sind, die Geschosse verschießen, die vor tödlichem Sternengift funkeln. Sie halten den Feind am liebsten auf Abstand, können sich aber im Nahkampf mit ihren Darts verteidigen.

FÄHIGKEITEN

Chamäleon-Hinterhalt: Statt diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie zur Seite stellen und ansagen, dass sie sich versteckt. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kann sie auftauchen und du stellst sie an einem beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld auf.

In Luft auflösen: In deiner Heldenphase kann diese Einheit mit ihrer Umgebung verschmelzen und sich verstecken. Wenn sie dies tut, entfernst du sie vom Schlachtfeld. Du kannst sie in einem beliebigen folgenden Zug wie links beschrieben wieder aufstellen.

Makellose Tarnung: Wenn sich alle Modelle dieser Einheit in oder auf einem Geländestück befinden, beträgt ihr Save-Wert 3+ statt 6+. Dies beinhaltet den Bonus für Deckung.

Sternengift: Wenn das Ergebnis des Trefferwurfs 6 oder höher ist, wenn ein Modell mit einem Dartpipe attackiert, beträgt der Damage-Wert der Attacke 2 statt 1 oder 3 statt 1, wenn das Ziel ein **CHAOS-DAEMON** ist.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Chameleon Skinks herbeirufen*.

CHAMELEON SKINKS HERBEIRUFEN

Chameleon Skinks herbeirufen hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 5 Chameleon Skinks innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr betrug, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 10 Chameleon Skinks aufstellen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, CHAMELEON SKINKS

TERRADON RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starstrike Javelin	10"	2	4+	3+	-	1
Sunleech Bolas	5"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skyblade	1"	3	3+	4+	-	1
Terradon's Razor-sharp Beak	1"	4	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Terradon Riders besteht aus 3 oder mehr Modellen. Einige Einheiten Terradon Riders werfen Starstrike Javelins, während andere Sunleech Bolas schwingen. Ihre Terradons stürzen sich in die Tiefe, um mit ihren Razor-sharp Beaks zu attackieren.

ANFÜHRER DER EINHEIT

Der Anführer dieser Einheit ist entweder ein Alpha oder ein Master of the Skies. Die Fernkampf-Waffe (Missile Weapon) eines Alphas hat einen To-Hit-Wert von 3+ statt 4+, während ein Master of the Skies mit einer Skyblade statt seiner Fernkampf-Waffe bewaffnet ist.

FLIEGEN

Terradon Riders können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Skyblade: Wenn das Ziel einer Attacke mit einer Skyblade fliegen kann, darfst du misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Tödliche Fracht: Terradons tragen schwere, aus Meteoritengestein gehauene Felsbrocken, in die Siegel der Zerstörung eingemeißelt sind und die sie auf einen Befehl ihrer Reiter hin fallen lassen. Einmal pro Spiel kann die Einheit ihre Felsbrocken auf eine feindliche Einheit fallen lassen, über die sie sich in der Bewegungsphase hinwegbewegt. Wirf einen Würfel für jedes Terradon in dieser Einheit. Für jedes Ergebnis von 4 oder mehr wird die feindliche Einheit getroffen und erleidet D3 tödliche Verwundungen.

Sunleech Bolas: Wenn eine mit Sunleech Bolas durchgeführte Attacke einen Treffer verursacht, bricht das Projektil in Flammen aus. Wirf einen Würfel und führe eine dem Ergebnis des Wurfs entsprechende Zahl von Verwundungswürfen durch.

Sturzflug: Am Ende deiner Bewegungsphase darfst du ansagen, dass diese Einheit in den Sturzflug übergeht, um den Feind im Nahkampf anzugreifen. Wenn du dies tust, kannst du in der folgenden Nahkampfphase misslungene Treffer- und Verwundungswürfe für diese Einheit wiederholen, da der plötzliche Angriff den

Feind in Unordnung stürzt. Bis zu deiner nächsten Heldenphase misst du Reichweiten und Sichtlinien für Modelle in dieser Einheit so, als befände sie sich am Boden.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Terradons herbeirufen*.

TERRADONS HERBEIRUFEN

Terradons herbeirufen hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 3 Terradon Riders innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr betrug, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 6 Terradon Riders aufstellen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, TERRADON RIDERS

RIPPERDACTYL RIDERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moonstone War-spear	2"	1	4+	4+	-	1
Ripperdactyl's Slashing Claws	1"	3	3+	3+	-	1
Ripperdactyl's Vicious Beak	1"	1	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Ripperdactyl Riders besteht aus 3 oder mehr Modellen. Die Skink Riders sind mit Moonstone War-spears bewaffnet und tragen Sternenbuckler, während ihre Reittiere mit Slashing Claws und Vicious Beaks attackieren.

ALPHA

Der Anführer dieser Einheit ist ein Alpha. Ein Alpha führt mit seinem War-spear 2 Attacken durch statt 1.

FLIEGEN

Ripperdactyl Riders können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Unersättlicher Hunger: Jedes Mal wenn ein Modell dieser Einheit mit seinem Vicious Beak attackiert und einen Treffer verursacht, führst du sofort einen zweiten Trefferwurf gegen dasselbe Ziel durch. Dies führst du fort, bis ein Trefferwurf keinen Treffer verursacht. Dann führst du alle Verwundungswürfe durch.

Sternenbuckler: Wenn du Schutzwürfe für diese Einheit durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

Sturzflug: Am Ende deiner Bewegungsphase darfst du ansagen, dass diese Einheit in den Sturzflug übergeht, um den Feind im Nahkampf anzugreifen. Wenn du dies tust, kannst du in der folgenden Nahkampfphase misslungene Treffer- und Verwundungswürfe für diese Einheit wiederholen, da der plötzliche Angriff den Feind in Unordnung stürzt. Bis zu deiner nächsten Heldenphase misst du Reichweiten und Sichtlinien für Modelle in dieser Einheit so, als befände sie sich am Boden.

Krötenhass: Platziere in deiner ersten Heldenphase für jede deiner Einheiten Ripperdactyl Riders jeweils eine Fleckkröte irgendwo auf dem Schlachtfeld. Wirf in jeder deiner Bewegungsphasen einen Würfel und bewege die Fleckkröte maximal die erwürfelte Anzahl Zoll weit. Fleckkröten zählen für keine Seite als feindliche Modelle. Wenn ein Ripperdactyl eine feindliche Einheit attackiert, die sich innerhalb von 2" von einer Fleckkröte befindet, führt er mit seinem Vicious Beak 3 Attacken durch statt 1.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zau- ber *Ripperdactyls herbeirufen*.

RIPPERDACTYLS HERBEIRUFEN

Ripperdactyls herbeirufen hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 3 Ripperdactyl Riders innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn das Ergebnis des Zauberwurfs 11 oder mehr be- trug, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 6 Ripperdactyl Riders aufstellen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, RIPPERDACTYL RIDERS

SKINK HANDLERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Goad-spears	2"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skink Handlers besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Jeder Skink Handler ist mit einem Goad-spear ausgerüstet, mit dem er Kriegsbestien der Seraphon dazu anzuspornt, auf den Feind vorzurücken, oder mit dem er nach Feinden sticht, die ihm zu nahe kommen.

FÄHIGKEITEN

Zielt auf ihre Augen: Wenn du beim Trefferwurf für einen Goad-spear 6 oder mehr erwürfelst, hat diese Attacke das Ziel in die Augen getroffen und verwundet automatisch – du musst für diese Attacke keinen Verwundungswurf durchführen.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Skink Handlers herbeirufen*.

SKINK HANDLERS HERBEIRUFEN

Skink Handlers herbeirufen hat einen Zauberwert von 4. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 3 Skink Handlers innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, HANDLERS

SALAMANDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stream of Fire	8"	1	3+	3+	-2	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Corrosive Bite	1"	3	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Salamanders besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Ein Salamander spuckt einen ätzenden Stream of Fire auf seine Beute und attackiert mit einem Corrosive Bite.

FÄHIGKEITEN

Aufgestachelt: Die Reichweite der „Stream of Fire“-Attacke des Salamanders erhöht sich auf 12", solange sich seine Einheit innerhalb von 3" von Skink Handlers deiner Armee befindet.

Es brennt! Wirf am Ende der Fernkampfphase einen Würfel für jede Einheit, die in dieser Phase mindestens eine Verwundung durch den Stream of Fire eines Salamanders erlitten hat. Bei einem Ergebnis von 4+ erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen, da sich die ätzende Flüssigkeit durch Rüstung, Fleisch und Knochen frisst.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Salamanders herbeirufen*.

SALAMANDERS HERBEIRUFEN

Salamanders herbeirufen hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 3 Salamanders innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SALAMANDERS

RAZORDONS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Volley of Spikes	12"	2D6	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fierce Bite and Spiked Tail	1"	3	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Razordons besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Ein Razordon kann eine tödliche Volley of Spikes verschießen und mit seinem Fierce Bite and Spiked Tail attackieren.

FÄHIGKEITEN

Durchbohrende Stacheln: Wenn ein Razordon eine Volley of Spikes auf ein Ziel innerhalb von 6" verschießt, hat es einen Rend-Wert von -1 statt „-“.

Instinktive Verteidigung: Einmal pro Zug wirfst du einen Würfel, wenn eine feindliche Einheit ihre Angriffsbewegung innerhalb von 3" um diese Einheit beendet. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr attackieren die Razordons die angreifende Einheit sofort mit ihren Volleys of Spikes.

Aufgestachel: Du kannst alle Trefferwürfe von 1 für ein Razordon in der Fernkampfphase wiederholen, solange sich seine Einheit innerhalb von 3" von Skink Handlers deiner Armee befindet.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zau- ber *Razordons herbeirufen*.

RAZORDONS HERBEIRUFEN

Razordons herbeirufen hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 3 Razordons innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hin- zugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewe- gungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, RAZORDONS

KROXIGOR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakebite Maul	2"	4	4+	3+	-	2
Moon Hammer	2"	See below	4+	3+	-1	2
Vice-like Jaws	1"	1	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Kroxigor besteht aus 3 oder mehr Modellen. Sie sind mit gewaltigen Drakebite Mauls bewaffnet. Eins von jeweils drei Model- len darf stattdessen mit einem Moon Ham- mer bewaffnet sein. Selbst unbewaffnet werden Kroxigor für den entsetzlichen Biss ihrer Vice- like Jaws gefürchtet.

FÄHIGKEITEN

Energieübertragung: Wenn sich Skinks in der Nähe befinden, werden Kroxigor durch den Lichtschein, der die winzigen Kreaturen um- spielt, gestärkt. Du kannst Verwundungswür- fe von 1 für Kroxigor wiederholen, wenn sie sich innerhalb von 3" von **SKINKS** befinden.

Rundumschläge: Wenn ein Kroxigor mit ei- nem Moon Hammer attackiert, schwingt er ihn

in einem weiten Bogen, der eine Reihe von Fein- den trifft. Wähle eine Zieleinheit und führe eine Attacke gegen jedes ihrer Modelle durch, das sich in Reichweite befindet.

Kiefer wie Fängeisen: Wenn der Verwun- dungswurf für eine mit den Vice-like Jaws ei- nes Modells durchgeführte Attacke 6 oder mehr ergibt, schließt der Kroxigor seine gewaltigen Kiefer um sein Opfer und schüttelt es hin und her. Sowohl du als auch dein Gegner werfen ei- nen Würfel. Wenn du höher würfelst, führt dein Gegner keinen Schutzwurf durch – stattdes- sen erleidet das Ziel eine Anzahl tödlicher Ver- wundungen, die der Differenz zwischen den zwei Wurfresultaten entspricht. Anderenfalls kommt das Opfer frei und die Attacke verur- sacht keinen Schaden.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zau- ber *Kroxigor beschwören*.

KROXIGOR HERBEIRUFEN

Kroxigor herbeirufen hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 3 Kroxigor innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" ent- fernt von allen feindlichen Modellen aufstel- len. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn das Ergebnis des Zau- berwurfs 11 oder mehr betrug, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 6 Kroxigor aufstellen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, KROXIGOR

STEGADON



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Meteoritic Javelins		8"	4	5+	4+	-	1
Skystreak Bow		25"	3	4+	3+	-1	D3
Sunfire Throwers		8"	See below	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Horns		2"	3	3+	3+	*	2
Crushing Stomps		1"	*	4+	3+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Massive Horns	Crushing Stomps
0-2	8"	-3	3D6
3-4	7"	-2	2D6
5-6	6"	-2	2D6
7-8	5"	-1	D6
9+	4"	-1	D6

BESCHREIBUNG

Ein Stegadon ist ein einzelnes Modell. Es durchbohrt seine Feinde mit seinen Massive Horns und hämmert mit seinen Crushing Stomps auf sie ein. Von seiner Plattform aus schleudert die Skink-Besatzung des Stegadons Meteoritic Javelins, die wie Sternschnuppen auf den Feind einprasseln. Die Plattform trägt außerdem entweder einen gewaltigen Skystreak Bow oder einen Satz Sunfire Throwers, und manche Stegadons tragen einen Skink Alpha in die Schlacht, der nahen Einheiten von seiner erhöhten Position aus Befehle erteilt.

FÄHIGKEITEN

Unaufhaltsamer Ansturm: Wenn ein Stegadon mit seinen Crushing Stomps attackiert, addierst du 1 zu allen Verwundungswürfen, wenn es im selben Zug angegriffen hat.

Standhafte Erhabenheit: Stegadons sind furchtlose Bestien, und ihre sture Weigerung,

selbst angesichts der furchterregendsten Feinde zurückzuweichen, ruft in den niederen Seraphon, die um sie umschwärmen, großen Mut hervor. Du kannst Kampfschocktests für Einheiten aus **SKINKS** innerhalb von 5" von **STEGADONS** wiederholen.

Sonnenfeuerschwall: Die an einigen Plattformen angebrachten Sunfire Throwers entfesseln eine große, tosende Wolke aus kosmischen Flammen. Wenn ein Stegadon mit seinen Sunfire Throwers attackiert, wählst du eine Zieleinheit und führst für jedes ihrer Modelle, das sich in Reichweite befindet, eine Attacke gegen sie durch.

Skink Alpha: Wenn ein Stegadon einen Skink Alpha trägt, kann er in deiner Heldenphase einer **SKINK**-Einheit innerhalb von 8" Befehle geben. Wenn sich diese Einheit nicht innerhalb von 3" von einer feindlichen Einheit befindet, kannst du sofort einen Würfel werfen und je-

des ihrer Modelle maximal bis zum Wurf Ergebnis in Zoll weit bewegen. Außerdem kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe von 1 für diese Einheit wiederholen.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwai- gen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Stegadon herbeirufen*.

STEGADON HERBEIRUFEN

Stegadon herbeirufen hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du ein Stegadon innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, MONSTER, STEGADON

ENGINE OF THE GODS



MISSILE WEAPONS

Meteoric Javelins

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8"	4	5+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

Sharpened Horns

Crushing Stomps

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	4	3+	3+	-1	2
1"	*	4+	4+	-	1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Crushing Stomps	Cosmic Engine
0-2	8"	3D6	3 dice
3-4	7"	2D6	3 dice
5-6	6"	2D6	2 dice
7-8	5"	D6	2 dice
9+	4"	D6	1 dice

BESCHREIBUNG

Eine Engine of the Gods ist ein einzelnes Modell. Sie wird von einem Skink Priest und einer Reihe von Skinks bemannt. Das Stegadon, das die Engine trägt, attackiert mit seinen Sharpened Horns und ebnet den Feind mit seinen Crushing Stomps ein, während die Skinks auf seiner Plattform Meteoric Javelins schleudern – verzauberte Geschosse, die sich in Meteore verwandeln, während sie auf den Feind zuschießen.

FÄHIGKEITEN

Unaufhaltsamer Ansturm: Wenn eine Engine of the Gods mit ihren Crushing Stomps attackiert, addierst du 1 zu allen Verwundungswürfeln, wenn sie im selben Zug angegriffen hat.

Kosmische Maschine: Die Engine of the Gods ist eine uralte Maschine, die so mächtig ist, dass sie die Naturgesetze des Universums zu stören vermag. In deiner Heldenphase wirfst du eine Anzahl Würfel, die du der „Cosmic Engine“-Spalte der Schadenstabelle (Damage Table) oben entimmst. Dann schaust du in der Tabelle rechts die Wirkung nach. Wenn sich ein **SLANN** innerhalb von 10" befindet, kann er seinen Willen spielen lassen, um die Engine besser zu kontrollieren; wirf einen zusätzlichen Würfel und lege dann einen deiner Wahl ab, bevor du die Wurfresultate addierst.

Summe Wirkung

- 1-2** Die Engine of the Gods erbebt heftig, als das Universum ihren Anstrengungen widersteht. Dieses Modell erleidet D3 tödliche Verwundungen.
- 3-5** Das große Rad surrt heftig, und ein strahlend weißes Licht leuchtet auf. Die Engine of the Gods und alle **SERAPHON**-Einheiten innerhalb von 3" heilen jeweils D3 Verwundungen.
- 6-9** Eine feindliche Einheit innerhalb von 25" wird von einem azurblauen Energieblitz getroffen, der aus der Engine hervorschießt, und erleidet D6 tödliche Verwundungen.
- 10-13** Ein Strudel aus Sternenfeuer hüllt den Feind ein. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 10". Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen.
- 14-17** Eine **SERAPHON**-Einheit wird aus Azyr herbeigerufen, um sich deiner Armee anzuschließen. Stelle alle ihre Modelle innerhalb von 8" von diesem Modell und mindestens 9" vom Feind entfernt auf.
- 18+** Die Zeit kommt um deine Armee herum zum Stillstand. Nach diesem Zug kannst du sofort einen weiteren durchführen. Wenn du dieses Ergebnis ein zweites Mal im selben Zug erwürfelst, gilt es stattdessen als 14-17.

Standhafte Erhabenheit: Stegadons sind furchtlose Bestien, und ihre sture Weigerung, selbst angesichts der furchterregendsten Feinde zurückzuweichen, ruft in den niederen Seraphon, die um sie umschwärmen, großen Mut hervor. Du kannst Kampfschocktests für Einheiten aus **SKINKS** innerhalb von 5" von **STEGADONS** wiederholen.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etlichen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Engine of the Gods herbeirufen*.

ENGINE OF THE GODS HERBEIRUFEN

Engine of the Gods herbeirufen hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Engine of the Gods innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, STEGADON, SKINK, MONSTER, HERO, PRIEST, SKINK PRIEST, ENGINE OF THE GODS

BASTILADON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Searing Beam	20"	2D6	4+	3+	-1	2
Meteoric Javelins	8"	4	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bludgeoning Tail	2"	3	3+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Ein Bastiladon ist ein einzelnes Modell. Es attackiert mit seinem Bludgeoning Tail, während die Skinks, die auf seiner dicken Panzerung reiten, Meteoric Javelins schleudern. Manche Bastiladons tragen eine geheimisvolle Lade des Sotek auf dem Rücken, die eine Schlangenflut entfesselt, um den Feind zu überwältigen – andere werden für würdig erachtet, eine verheerende Sonnenmaschine zu tragen, die einen Searing Beam aus himmlischer Energie freisetzen kann.

FÄHIGKEITEN

Undurchdringliche Verteidigung: Wenn du Schutzwürfe für ein Bastiladon durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Angreifers. Außerdem wirfst du immer einen Würfel, wenn es eine tödliche Verwundung erleidet; bei einem Ergebnis von 4 oder mehr wird sie ignoriert.

Licht der Himmel: Das Licht einer Sonnenmaschine ist für die Diener des Chaos absolut tödlich. Wenn eine Einheit **CHAOS-DAEMONS** Ziel des Searing Beams dieses Modells ist, beträgt dessen Damage-Wert 3 statt 2.

Schlangenflut: Zu Beginn jeder Nahkampfphase kann ein Bastiladon, das eine Lade des Sotek trägt, eine Flut giftiger Schlangen entfesseln. Wähle bis zu sechs feindliche Einheiten innerhalb von 8" und markiere jede mit einem Würfel, der eine andere Zahl zeigt. Wirf dann zwölf Würfel, um zu ermitteln, wohin sich die Schlangen bewegen. Jede feindliche Einheit erleidet eine tödliche Verwundung für jedes Wurfresultat, das der Nummer auf ihrem Würfel entspricht. Alle Wurfresultate, die zu keinem Würfel passen, stellen Schlangen dar, die fortgleiten oder zertreten werden, und haben deshalb keine Wirkung.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Bastiladon herbeirufen*.

BASTILADON HERBEIRUFEN

Bastiladon herbeirufen hat einen Zauberwert von 8. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du ein Bastiladon innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, MONSTER, BASTILADON

TROGLODON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Spittle	*	D3	3+	3+	-	2
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Venomous Bite	2"	6	4+	*	-	2
Troglodon's Clawed Forelimbs	2"	2	4+	3+	-	2
Skink Oracle's Divining Rod	1"	1	4+	5+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Noxious Spittle	Venomous Bite
0-2	10"	18"	2+
3-4	9"	15"	3+
5-7	8"	12"	3+
8-9	7"	9"	4+
10+	6"	6"	5+

BESCHREIBUNG

Ein Troglodon ist ein einzelnes Modell. Es speit Noxious Spittle auf seine Feinde, bevor es sich mit Venomous Bite und Clawed Forelimbs auf seine Feinde stürzt. Es wird von einem Skink Oracle geritten, das einen Divining Rod führt.

FÄHIGKEITEN

Divining Rod: Das Skink Oracle kann seinen Divining Rod benutzen, um wie ein Wizard in jeder feindlichen Heldenphase einen Zauber zu bannen zu versuchen.

Urzeitlicher Schrei: Feindliche Einheiten, die sich in der Kampfschockphase innerhalb von 8" von einem Troglodon befinden, müssen 1 von ihrem Bravery-Wert abziehen.

Von den Schreien angelockt: Wenn eine Einheit in der Fernkampfphase Verwundungen durch den Noxious Spittle dieses Modells erleidet, helfen die Schreie und der Geruch brutzelnden Fleisches dem Troglodon beim Aufspüren seiner Beute. Wenn das Troglodon in der folgenden Angriffsphase angreift, kannst du 3" zu seiner Angriffsreichweite addieren, solange es seinen Angriff innerhalb von ½" von einer schreienden Einheit beendet.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie kennen, den Zauber *Troglodon herbeirufen*.

TROGLODON HERBEIRUFEN

Troglodon herbeirufen hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du ein Troglodon innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, MONSTER, TROGLODON

JUNGLE SWARMS



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

BESCHREIBUNG

Ein Jungle Swarm besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die vielen kleinen Kreaturen, aus denen sich ein Jungle Swarm zusammensetzt, beißen ihre Beute mit Envenomed Teeth and Fangs.

FÄHIGKEITEN

Wimmelnde Flut: Jungle Swarms heilen in deiner Heldenphase D3 Verwundungen, wenn sie sich innerhalb von 3" von einem Geländestück befinden, da weitere Kreaturen aus ihren Unterschlüpfen hervorkommen, um ihre Zahl zu ergänzen.

Tödliches Gift: Wenn der Trefferwurf für eine von einem Jungle Swarm durchgeführte Attacke 6 oder mehr ergibt, führst du keinen Verwundungswurf durch. Stattdessen erleidet die Zieleinheit eine tödliche Verwundung – Krieger stürzen zu Boden, ihre Muskeln verkrampfen sich und ihre Kehlen schnüren sich zu, als starkes Gift durch ihre Adern strömt.

KEYWORDS

ORDER, JUNGLE SWARMS

LIZARDMEN

SKINK PATROL

ORGANISATION

Eine Skink Patrol besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Skink Priest
- 2 Einheiten Skinks oder Chameleon Skinks in beliebiger Kombination
- 1 Einheit Terradon Riders oder Ripperdactyl Riders

FÄHIGKEITEN

Heimlicher Vormarsch: Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, kannst du für jede Einheit in einer Skink Patrol zwei Würfel werfen und alle Modelle eine Anzahl an Zoll weit bewegen, die dem Ergebnis des Würfelwurfs entspricht.

Angriff aus dem Himmel: Anstatt die fliegende Einheit dieses Battalions aufzustellen, kannst du sie neben dem Schlachtfeld platzieren und erklären, dass sie sich in den Wolken verborgen hält. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kann sich die Einheit aus dem Himmel herabstürzen, um den Feind anzugreifen. Wenn sie dies tut, kannst du sie an beliebiger Stelle auf dem Schlachtfeld, jedoch weiter als 3" vom Feind entfernt, aufstellen. In der folgenden Nahkampfphase addierst du 1 zum Ergebnis aller Verwundungswürfe, die du für Modelle aus dieser Einheit ablegst.

Die Falle schnappt zu: In der Heldenphase wählst du eine Einheit, die für den Skink Priest dieses Battalions sichtbar ist. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du Treffer- und Verwundungswürfe von 1 für Einheiten in der Skink Patrol wiederholen, die die ausgewählte Einheit angreifen.

LIZARDMEN

SAURUS HOST

ORGANISATION

Eine Saurus Host besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Saurus Oldblood
- 3 Einheiten Saurus Warriors
- 1 Einheit Temple Guard oder Saurus Cavalry

FÄHIGKEITEN

Disziplin der Saurus: Saurus Hosts stehen für absolute Ordnung. Sie bestehen aus Kriegeren, die in die Schlacht marschieren, ohne irgendeine Gefahr zu scheuen. Für Einheiten in einer Saurus Host musst du keine Kampfschocktests ablegen.

Raubtierhafte Kämpfer: Saurus Hosts enthalten die wildesten und brutalsten Kämpfer, die im dichtesten Schlachtgetümmel erst wirklich ihr Können unter Beweis stellen. Modelle in einer Saurus Host führen 2 Attacken mit ihren Powerful Jaws and Stardrake Shields durch anstatt 1.

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Warscroll
Ancient StegadonStegadon
Lord MazdamundiEngine of the Gods
Saurus Oldblood auf CarnosaurScar-Veteran auf Carnosaur
Saurus Scar-VeteranSaurus Oldblood
Saurus Scar-Veteran auf Cold OneSaurus Oldblood auf Cold One
Skink Chief auf Ancient StegadonStegadon
Skink Chief auf RipperdactylRipperdactyl Alpha (siehe Warscroll der Ripperdactyl Riders)
Skink Chief auf StegadonStegadon
Skink Chief auf TerradonMaster of the Skies (siehe Warscroll der Terradon Riders)
Skink Chief mit Battle StandardSkink Chief
Skink CohortWarscrolls der Skinks und der Kroxigor
Skink Priest auf Ancient StegadonEngine of the Gods
Skink SkirmishersSkinks
Slann Mage-Priest mit Battle StandardSlann Mage-Priest
Tehenhauin auf Ancient StegadonEngine of the Gods
Tiktaq'toMaster of the Skies (siehe Warscroll der Terradon Riders)