

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

LIZARDMEN



**WARSCROLLS
COMPENDIUM**

INTRODUZIONE

I Seraphon sono esseri dell'ordine, creature delle stelle con menti e corpi che risuonano di energia azyrita. Sono nemici giurati del Chaos e si oppongono in ogni occasione agli Dei Oscuri e alla follia che recano.

La ferocia a sangue freddo dei Seraphon è leggendaria. Dirette dagli imperscrutabili slann, le loro coorti rigorosamente disciplinate e i ruggenti sauri mostruosi sventrano i nemici con l'effeatezza dei veri predatori.

Le warscrolls di questo compendium ti consentono di usare la tua collezione di miniature Citadel in fantastiche battaglie, per inscenare epiche storie ambientate nell'Età di Sigmar o ricreare i conflitti del mondo che fu.

LEGENDA DELLA WARSCROLL

- 1. Titolo:** il nome del modello descritto dalla warscroll.
- 2. Caratteristiche:** questo set di caratteristiche ti dice quanto è veloce, potente e coraggioso il modello, e quanto sono efficaci le sue armi.
- 3. Descrizione:** ti spiega di quali armi può essere dotato il modello e le eventuali opzioni che può ricevere. Inoltre, ti dice se il modello viene schierato da solo come modello singolo, o come parte di un'unità. Nel secondo caso, la descrizione indica quanti modelli comprende l'unità (se non ne hai a sufficienza per schierare un'unità, puoi comunque schierarla con tutti quelli che possiedi).
- 4. Abilità:** le abilità sono azioni che il modello può compiere durante una partita e che non sono spiegate dalle regole standard del gioco.
- 5. Keywords:** tutti i modelli possiedono una lista di parole chiave. A volte una regola afferma che si applica solo a modelli che hanno una determinata keyword.
- 6. Tabella dei danni:** alcuni modelli hanno una tabella dei danni che viene usata per determinare una o più caratteristiche del modello. Cerca il numero di ferite subite dal modello per trovare il valore della caratteristica in questione.

1 CHAKAX, THE ETERNITY WARDEN

2

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Stal-atom Mace	1"	3	3+	3+	-	2
Flammarum Jaws	1"	1	4+	4+	-	1

3 DESCRIZIONE
Chakax, the Eternity Warden, è un modello di tipo eroe 2. Da uno SLANN Mace e vent'anni nemici con Flammarum Jaws.

4 ABILITÀ
Devoto Professore: ogni volta che questo modello è ferito o ucciso, 2 da uno SLANN che ha subito una ferita o una ferita mortale, può cercare di intervenire. In tal caso, tira un dado. Se il risultato è 2 o più, lo SLANN ignora quella ferita o ferita mortale, ma questo modello subisce una ferita mortale al suo posto.

MAGIA
Gli SLANN WIZARDS conoscono l'incantesimo Evocare Eternity Warden, oltre a qualsiasi altro conosciuto.

EVOCARE ETERNITY WARDEN
Evocare Eternity Warden ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi scegliere Chakax (entro 12" dal lanciatore) e più di 9" da qualsiasi modello nemico, il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

5 KEYWORDS
ORDER, DÆMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, CHAKAX

GOR-ROK

2

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Celtic War-mace	1"	5	3+	3+	-	1
Flammarum Jaws and Aeon Shield	1"	2	4+	3+	-	1

DESCRIZIONE
Goro-Rok è un singolo modello. È un feroce esempio della prodotta minerale de saurus, schiaccia le cartacce con la Celestite War-mace e squarcia la carne con Flammarum Jaws e con l'Aeon Shield di maglie di drago. Oltre a essere micidiale, l'eterno Aeon Shield è quasi inviolabile.

ABILITÀ
Rabbia Feroce: se il tuo psy colpito da uno degli attacchi di questo modello è 6 o più, effettua D3 tes per ferire invece di 1. Se il tuo psy ferito di uno degli attacchi di questo modello è 6 o più, esso infligge D3 danni invece di 1.

MAGIA
Gli SLANN WIZARDS conoscono l'incantesimo Evocare Saurus Warlord, oltre a qualsiasi altro conosciuto.

EVOCARE Saurus Warlord
Evocare Saurus Warlord ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi scegliere Goro-Rok (entro 12" dal lanciatore) e più di 9" da qualsiasi modello nemico, il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

5 KEYWORDS
ORDER, DÆMON, CELESTIAL, SERAPHON, SAURUS, HERO, CHAKAX

KROQ-GAR ON CARNOSAUR

6

MISILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Sunbolt Gauntlet	18"	2*	3+	4+	-	1

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
Sunstone Spear	2"	3	3+	3+	-	D3
Carnosaur's Clawed Forelimbs	2"	2	4+	3+	-	2
Carnosaur's Mawte Jaws	2"	2	4+	3+	-	3

TABELLA DEI DANNI

Ferite subite	Mono	Clawed Forelimbs	Mawte 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

DESCRIZIONE
Kroq-Gar è un singolo modello. Lungo di fuoco celestiale scintillante dal suo Sunbolt Gauntlet, mentre i nemici vengono trafitti dalla sua nocce della Sunstone Spear, il Carnosaur di Kroq-Gar, Garmlog è un predatore voracissimo che sventra i nemici con le possenti Clawed Forelimbs prima di masticarli con le Mawte Jaws.

ABILITÀ
Inchiodate! Carnosaurs affondano le prede più grandi tenendole ferme e Monstrum nemico viene colpito due volte.
Monstrum nemico: viene colpito due volte dalle Clawed Forelimbs del Carnosaur, puoi aggiungere 2 al risultato quando tes per coprire quel battaglia con le Mawte Jaws del Carnosaur nello stesso turno.

DEI DANNI
Danni Sauri Ardent: se Kroq-Gar prende di mira un'unità di Carnosaur con il suo Sunbolt Gauntlet, puoi aggiungere 2 al risultato dei tes per ferire.

MAGIA
Gli SLANN WIZARDS conoscono l'incantesimo Evocare Saurus Warlord, oltre a qualsiasi altro conosciuto.

EVOCARE SAURUS WARLORD
Evocare Saurus Warlord ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi scegliere Kroq-Gar on Carnosaur (entro 12" dal lanciatore) e più di 9" da qualsiasi modello nemico, il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

ABILITÀ DI COMANDO
Antico Condottiero: Kroq-Gar è un veterano di innumerevoli battaglie, un leader trascinante che rinfaccia i contrattori nella stessa misura in cui Gar utilizza questo abilità. Ma alla tua Sacrate Hwap della tua armata, oltre 20" una delle sue armi e aggiunge 2 alla sua caratteristica Attacks fino alla fine della fase.

5 KEYWORDS
ORDER, DÆMON, CELESTIAL, SERAPHON, CARNOSAUR, SAURUS, MONSTER, HERO, KROQ-GAR

LORD KROAK



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

DESCRIZIONE

Lord Kroak è un singolo modello, uno slann morto da eoni, mummificato e assiso su un mistico palanchino di pietra. Qualsiasi nemico che osi avvicinarsi viene sopraffatto dagli antichi spiriti che lo circondano e sventrato dai loro Spectral Claws.

VOLO

Lord Kroak può volare.

ABILITÀ

Morto da Epoche Innumerevoli: la forma fisica di Lord Kroak è antica, avvizzita e preservata soltanto dal suo spirito indomabile. In virtù di ciò è immune a tutti gli attacchi, eccezion fatta per quelli più violenti, in grado di scindere temporaneamente la sua coscienza dalle sue spoglie.

Nella fase di shock di ciascun turno, tira un dado e aggiungi il numero di ferite che Lord Kroak ha subito durante il turno. Se il risultato è superiore alla sua Bravery, esso è 'ucciso'. Altrimenti, qualsiasi ferita che ha subito viene immediatamente sanata. Se un'abilità o una regola impone che venga ucciso sul colpo, non muore ma subisce invece D6 ferite mortali.

MAGIA

Lord Kroak è un mago. Può cercare di lanciare quattro incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare quattro incantesimi in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico, Liberazione Stellare e Richiamare la Cometa.

LIBERAZIONE STELLARE

Gli spiriti che circondano il palanchino di Kroak fremono di furia scatenata prima di esplodere verso l'esterno e portare la rovina ai nemici.

Lord Kroak può lanciare Liberazione Stellare fino a tre volte nella fase degli eroi. Ha un valore di lancio di 7 la prima volta che viene lanciato, 8 la seconda volta e 9 la terza. Se è lanciato con successo, tira tre dadi per determinare la gittata degli spiriti in pollici. Ciascuna unità nemica entro la gittata subisce D3 ferite mortali. Gli spiriti vendicativi nutrono un odio particolare per i **CHAOS DAEMONS**, e li sventrano con un sentimento simile alla gioia; in virtù di ciò, tali unità subiscono D6 ferite mortali invece di D3.

RICHIAMARE LA COMETA

Mentre la sua coscienza si innalza fino ai cieli, Lord Kroak evoca uno sciame di comete e lo invia fra i ranghi nemici. Richiamare la Cometa ha un valore di lancio di 7. Se è lanciato con successo, scegli fino a D3 unità nemiche, o D6 se il risultato del tiro per lanciare incantesimi è 10 o più. Ciascuna di queste unità è colpita da una cometa e subisce D3 ferite mortali.

ABILITÀ DI COMANDO

Preveggenza Infallibile: Lord Kroak invia la sua coscienza all'esterno per leggere i fili del destino con la stessa facilità con cui un mortale legge una mappa. Se Lord Kroak utilizza questa abilità, tira tre dadi. Per ciascun 4 o più ottenuto, Lord Kroak ottiene una premonizione. Ogni premonizione può essere usata per ripetere il tiro di un singolo dado prima della tua successiva fase degli eroi.

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

DESCRIZIONE

Uno Slann Mage-Priest è un singolo modello che siede su un palanchino fluttuante, inciso con strani simboli e ronzante di energia. Qualunque nemico che si avvicini troppo viene incenerito da crepitanti saette di Azure Lightning che si diramano dal trono volante.

VOLO

Uno Slann Mage-Priest può volare.

ABILITÀ

Configurazione Celeste: se la tua armata include Slann Mage-Priests, tira un dado una volta completato lo schieramento e consulta la tabella a destra per determinare quale costellazione è dominante e come influenza la tua armata. Questo effetto dura fintanto che hai uno Slann Mage-Priest sul campo di battaglia, o fino a quando non entra in vigore una nuova costellazione.

Tiro Costellazione dominante

- 1-2** *Destriero del cacciatore:* l'immagine di una bestia da guerra al galoppo risplende fulgida in cielo. Aggiungi 1 ai tiri per correre e caricare delle unità di **SERAPHON** della tua armata fintanto che questa costellazione è dominante.
- 3-4** *Bastone del saggio:* questa costellazione è considerata un mitico simbolo di magia e saggezza: fintanto che è dominante, aggiungi 1 ai tiri per lanciare incantesimi dei **SERAPHON WIZARDS** della tua armata.
- 5-6** *Il sommo drago:* l'immensa figura di Dracothion serpeggia nel firmamento. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 per le unità di **SERAPHON** della tua armata fintanto che questa costellazione è dominante.

All'inizio della tua fase degli eroi, uno Slann Mage-Priest della tua armata può cercare di rivolgere le costellazioni a suo vantaggio invece di lanciare un incantesimo. In tal caso, tira un dado. Se il risultato è 1, lo slann è distratto dallo sforzo e non può lanciare incantesimi in questa fase. Se il risultato è 4 o più, puoi scegliere una nuova costellazione dominante dalla tabella. Altrimenti non si verifica nessun effetto.

Vassallo Arcano: prima che uno Slann Mage-Priest cerchi di lanciare un incantesimo, puoi scegliere un vassallo che lo incanali: può essere uno **SKINK HERO** o un Troglodon della tua armata che si trovi entro 15". Se l'incantesimo è lanciato con successo, determina gittata e visibilità dal vassallo.

MAGIA

Uno Slann Mage-Priest è un mago. Può cercare di lanciare tre differenti incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare tre incantesimi in ciascuna fase degli eroi nemica. Uno Slann Mage-Priest conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Luce dei Cieli.

LUCE DEI CIELI

Lentamente il Mage-Priest sbatte le palpebre e solleva le mani, inondando il campo di battaglia di purissima luce stellare. Luce dei Cieli ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, fino alla tua successiva fase degli eroi qualsiasi test di shock per unità di **CELESTIAL DAEMON** o **CHAOS DAEMON** viene effettuato tirando due dadi invece di uno. Per le unità di **CELESTIAL**, scarta il più alto dei due risultati; per le unità del **CHAOS** scarta il più basso.

ABILITÀ DI COMANDO

Dono del Cielo: se uno Slann Mage-Priest utilizza questa abilità, le unità di **SERAPHON** della tua armata entro 10" sono avvolte da un mantello di energia aziryta, e possono ignorare le leggi della natura. Fino alla tua successiva fase degli eroi, queste unità possono volare e puoi ripetere i tiri salvezza falliti per esse nella fase di tiro.

KEYWORDS

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

KROQ-GAR ON 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

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	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

DESCRIZIONE

Kroq-Gar è un singolo modello. Lampi di fuoco celestiale saettano dal suo Sunbolt Gauntlet, mentre i nemici vengono trafitti dalla lama lucente della Sunstone Spear. Il Carnosaur di Kroq-Gar, Grymloq, è un predatore terrificante che ghermisce i nemici con le possenti Clawed Forelimbs prima di sventrarli con le Massive Jaws.

ABILITÀ

Inchiodato: i Carnosaurs affrontano le prede più grandi tenendole ferme e azzannandole con le immani fauci. Se un **MONSTER** nemico viene colpito due volte dai Clawed Forelimbs del Carnosaur, puoi aggiungere 2 al risultato quando tiri per colpire quel bersaglio con le Massive Jaws del Carnosaur nello stesso turno.

Furia Sanguinaria: una volta fiutata la carne del nemico, un Carnosaur diventa una forza dirompente e furiosa. Una volta che questo modello ha ucciso un nemico con le Massive Jaws, può correre e caricare nello stesso turno per il resto della battaglia.

Ruggito Sanguinario: il ruggito di un Carnosaur può costringere alla fuga persino i guerrieri più impavidi. Se il tuo avversario effettua un test di shock per un'unità entro 8" da qualsiasi Carnosaur, tira un dado. Se il risultato è superiore al risultato del tiro di dado dell'avversario, D3 modelli fuggono dall'unità (oltre a qualsiasi altro che fugge a causa del test).

Dardi Solari Ardenti: se Kroq-Gar prende di mira un'unità di **CHAOS DAEMONS** con il suo Sunbolt Gauntlet, puoi aggiungere 2 al risultato dei tiri per ferire.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Saurus Warlord, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE SAURUS WARLORD

Evocare Saurus Warlord ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi schierare Kroq-Gar on Carnosaur entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

ABILITÀ DI COMANDO

Antico Condottiero: Kroq-Gar è un veterano di innumerevoli battaglie, un leader trascinate che rinfranca i confratelli nella stessa misura in cui semina sgomento fra i nemici. Se Kroq-Gar utilizza questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi, ogni volta che un **SAURUS HERO** della tua armata entro 20" attacca nella fase di combattimento, scegli una delle sue armi e aggiungi 2 alla sua caratteristica Attacks fino alla fine della fase.

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

DESCRIZIONE

Un Saurus Oldblood è un singolo modello. E esso entra in battaglia armato con una poderosa Suntooth Maul o una rapida arma di celestite, che sia una Warblade, War-spear o Greatblade, a seconda della strategia che ha scelto. Predatore veterano, un Oldblood sventra inoltre le vittime con Fearsome Jaws e con lo Stardrake Shield, micidiale in attacco quanto infrangibile in difesa.

ABILITÀ

Stardrake Shields: i Saurus portano scudi di scaglie di drago celeste praticamente immuni agli attacchi. Quando effettui i tiri salvezza per questa unità, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore.

Ira dei Seraphon: nella concitazione della battaglia, la furia fredda di un Oldblood si irradia all'esterno e spinge i confratelli inferiori ad accessi di furia. Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 per modelli di SAURUS entro 5" da un Oldblood.

MAGIA

Gli SLANN WIZARDS conoscono l'incantesimo Evocare Oldblood, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE OLDBLOOD

Evocare Oldblood ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Saurus Oldblood entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

ABILITÀ DI COMANDO

Esempio dell'Ordine: a un muto comando del Saurus Oldblood, i guerrieri scattano in una nuova formazione. Se un Saurus Oldblood utilizza questa abilità, ciascuna unità di SERAPHON della tua armata entro 10" può immediatamente riorganizzarsi attorno a uno dei suoi modelli. Tale modello deve restare dove si trova, ma ciascun altro modello dell'unità può spostarsi di un massimo di 3" fintanto che non termina questo movimento entro 3" dal nemico.

KEYWORDS

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

SAURUS OLDBLOOD ON 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

DESCRIZIONE

Un Saurus Oldblood on Cold One è un singolo modello. L'Oldblood combatte con molte armi contemporaneamente: un Celestite War-pick, le Fearsome Jaws e il bordo seghettato dello Stardrake Shield, mentre il Cold One è quasi altrettanto micidiale grazie al suo Vicious Bite.

ABILITÀ

Stardrake Shield: quando effettui i tiri salvezza per questo modello, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore.

Furia dei Seraphon: dopo che questo modello ha effettuato tutti i suoi attacchi con il Celestite War-pick, tira un dado. Se il risultato è 4 o più, esso può attaccare di nuovo con il Celestite War-pick. Tira nuovamente dopo tali attacchi: se il risultato è 6, esso può attaccare una terza e ultima volta.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Knight Veteran, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE KNIGHT VETERAN

Evocare Knight Veteran ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Saurus Oldblood on Cold One entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

ABILITÀ DI COMANDO

Carica Selvaggia: l'Oldblood sprona il Cold One verso il nemico e incita i confratelli a seguirlo. Se un Saurus Oldblood on Cold One utilizza questa abilità, puoi ripetere i tiri per caricare e per colpire pari a 1 delle unità di **SAURUS** entro 8". Inoltre, fino alla tua successiva fase degli eroi questo modello e qualsiasi Saurus Cavalry entro 8" effettuano un attacco addizionale con i Vicious Bites dei Cold Ones.

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

DESCRIZIONE

Chakax, the Eternity Warden, è un singolo modello. È armato con una Star-stone Mace e sventra i nemici con Fearsome Jaws.

ABILITÀ

Devoto Protettore: ogni volta che questo modello si trova entro 2" da uno **SLANN** che ha subito una ferita o una ferita mortale, può cercare di intervenire. In tal caso, tira un dado. Se il risultato è 2 o più, lo **SLANN** ignora quella ferita o ferita mortale, ma questo modello subisce una ferita mortale al suo posto.

Guardiano Alfa: le Temple Guards effettuano un attacco addizionale con le Celestite Polearms fintanto che la loro unità si trova entro 5" da Chakax.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Eternity Warden, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE ETERNITY WARDEN

Evocare Eternity Warden ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare Chakax entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

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

DESCRIZIONE

Gor-Rok è un singolo modello. È un feroce esempio della prodezza marziale dei saurus: schiaccia le corazze con la Celestite War-mace e squarcia la carne con Fearsome Jaws e con l'Aeon Shield di scaglie di drago. Oltre a essere micidiale, l'enorme Aeon Shield è quasi invulnerabile.

ABILITÀ

Aeon Shield: quando effettui i tiri salvezza per questo modello, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -3 o migliore.

Rabbia Feroce: se il tiro per colpire di uno degli attacchi di questo modello è 6 o più, effettua D3 tiri per ferire invece di 1. Se il tiro per ferire di uno degli attacchi di questo modello è 6 o più, esso infligge D3 danni invece di 1.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Sunblood, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE SUNBLOOD

Evocare Sunblood ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare Gor-Rok entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

ABILITÀ DI COMANDO

Fiutare la Debolezza: se Gor-rok utilizza questa abilità, scegli un'unità nemica entro 15": fino alla tua successiva fase degli eroi, ripeti i tiri per colpire falliti degli attacchi effettuati da qualsiasi dei tuoi modelli di **SAURUS** contro tale unità nella fase di combattimento.

KEYWORDS

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

SCAR-VETERAN WITH 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

DESCRIZIONE

Uno Scar-Veteran with Battle Standard è un singolo modello. Brandisce un Celestite War-pick e dilania i nemici con Fearsome Jaws. Porta inoltre un antico congegno in grado di aumentare il flusso di magia celestiale nei dintorni.

ABILITÀ

Condotta Celeste: nella tua fase degli eroi, questo modello può piantare lo stendardo per attivarne i poteri. Fino alla tua successiva fase degli eroi non puoi muovere questo modello, ma puoi aggiungere 1 al risultato del tiro per lanciare incantesimi quando un **SERAPHON WIZARD** della tua armata cerca di lanciare incantesimi. Se l'incantesimo è lanciato, aggiungi 8" alla sua gittata.

Fiero Sprezzo: fintanto che lo stendardo è piantato, puoi ripetere qualsiasi tiro per colpire fallito per questo modello e per qualsiasi unità di **SERAPHON** della tua armata entro 10".

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Astrolith Bearer, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE ASTROLITH BEARER

Evocare Astrolith Bearer ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Saurus Scar-Veteran with Battle Standard entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

KEYWORDS

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

SCAR-VETERAN ON 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

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	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

DESCRIZIONE

Un Saurus Scar-Veteran on Carnosaur è un singolo modello. È tanto un guerriero quanto un condottiero, spaventosamente abile con la Celestite Warblade, War-spear o Greatblade. La sua prodezza con le Fearsome Jaws e lo Stardrake Shield dentato è quasi equivalente. Il suo Carnosaur è un terribile predatore che spazza i nemici con poderose Clawed Forelimbs e li strazia con le Massive Jaws.

ABILITÀ

Inchiodato: i Carnosaurs affrontano le prede più grandi tenendole ferme e azzannandole con le immani fauci. Se un **MONSTER** nemico viene colpito due volte dai Clawed Forelimbs del Carnosaur, puoi aggiungere 2 al risultato quando tiri per colpire quel bersaglio con le Massive Jaws del Carnosaur nello stesso turno.

Furia Sanguinaria: una volta fiutata la carne del nemico, un Carnosaur diventa una forza dirompente e furiosa. Una volta che questo modello ha ucciso un nemico con le Massive Jaws, può correre e caricare nello stesso turno per il resto della battaglia.

Ruggito Sanguinario: il ruggito di un Carnosaur può costringere alla fuga persino i guerrieri più impavidi. Se il tuo avversario effettua un test di shock per un'unità entro 8" da qualsiasi Carnosaur, tira un dado. Se il risultato è superiore al risultato del tiro di dado dell'avversario, D3 modelli fuggono dall'unità (oltre a qualsiasi altro che fugga a causa del test).

Stardrake Shield: quando effettui i tiri salvezza per questo modello, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Carnosaur, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE CARNOSAUR

Evocare Carnosaur ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi schierare uno Scar-Veteran on Carnosaur entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

ABILITÀ DI COMANDO

Ferocia dei Saurus: lo Scar-Veteran lancia un ruggito assordante che spinge alla furia le unità di saurus nei paraggi. Se un Saurus Scar-Veteran on Carnosaur utilizza questa abilità, scegli un'unità di **SAURUS** entro 15". Fino alla tua successiva fase degli eroi, ogni volta che ottieni un tiro per colpire pari a 6 o più per un modello di quell'unità, quel modello può immediatamente effettuare un attacco addizionale con la stessa arma.

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

DESCRIZIONE

Un'unità di Saurus Warriors è composta da 10 o più modelli. Alcune unità di Saurus Warriors impugnano Celestite Clubs, altre sono armate con Celestite Spears. In ciascun caso sventrano i nemici anche con le Powerful Jaws e i bordi seghettati degli Stardrake Shields.

ALPHA TALON

Il leader di questa unità è l'Alpha Talon. Un Alpha Talon effettua 2 attacchi invece di 1 con la Celestite Club o la Celestite Spear.

STARDRAKE ICON

I modelli di questa unità possono portare Stardrake Icons, al cui interno pulsa l'essenza terrificante di un predatore celeste. Se effettui un test di shock per un'unità nemica entro 5" da qualsiasi Stardrake Icon, aggiungi 1 al risultato.

WARDRUM

I modelli di questa unità possono portare Wardrums. Un'unità che include Wardrums può marciare nella fase di movimento. In tal caso raddoppia la sua caratteristica Move, ma non può correre o caricare nello stesso turno.

ABILITÀ

Stardrake Shields: quando effettui i tiri salvezza per questa unità, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore.

Coorte Ordinata: i Saurus sono ancora più letali se combattono in ranghi organizzati. Aggiungi 1 ai tiri per colpire di questa unità se ha almeno 20 modelli, e 1 al numero di attacchi che ciascun modello effettua con l'arma di celestite se essa ha almeno 30 modelli.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Saurus, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE SAURUS

Evocare Saurus ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 10 Saurus Warriors entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato del tiro di lancio è 11 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 20 Saurus Warriors.

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

DESCRIZIONE

Un'unità di Temple Guard è composta da 5 o più modelli. Essi impugnano Celestite Polearms, ma non sono certo le loro uniche armi: Powerful Jaws and Stardrake Shields le rendono ancora più terrificanti.

ALPHA GUARDIAN

Il leader di questa unità è l'Alpha Guardian. Un Alpha Guardian effettua 3 attacchi invece di 2 con la Celestite Polearm.

STARDRAKE ICON

I modelli di questa unità possono portare Stardrake Icons, al cui interno pulsa l'essenza terrificante di un predatore celeste. Se effettui un test di shock per un'unità nemica entro 5" da qualsiasi Stardrake Icon, aggiungi 1 al risultato.

WARDRUM

I modelli di questa unità possono portare Wardrums. Un'unità che include Wardrums può marciare nella fase di movimento. In tal caso raddoppia la sua caratteristica Move, ma non può correre o caricare nello stesso turno.

ABILITÀ

Stardrake Shields: quando effettui i tiri salvezza per questa unità, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore.

Sworn Guardians: le Temple Guard furono create per proteggere i propri signori. Se questa unità si trova entro 8" da qualsiasi **SERAPHON HERO**, aggiungi 2 alla sua Bravery e 1 al risultato di qualsiasi tiro salvezza effettuato per essa.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Saurus Guard, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE SAURUS GUARD

Evocare Saurus Guard ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 5 Temple Guards entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato del tiro di lancio è 11 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 10 Temple Guards.

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

DESCRIZIONE

Un'unità di Saurus Cavalry è composta da 5 o più modelli. Alcune unità impugnano Celestite Blades, altre preferiscono le Celestite Lances. Tutte attaccano con pesanti Stardrake Shields and Powerful Jaws, mentre i Cold Ones azzannano con il Vicious Bite.

ALPHA KNIGHT

Il leader di questa unità è l'Alpha Knight. Un Alpha Knight effettua 2 attacchi invece di 1 con la Celestite Blade o Celestite Lance.

STARDRAKE ICON

I modelli di questa unità possono portare Stardrake Icons, al cui interno pulsa l'essenza terrificante di un predatore celeste. Se effettui un test di shock per un'unità nemica entro 5" da qualsiasi Stardrake Icon, aggiungi 1 al risultato.

WARDRUM

I modelli di questa unità possono portare Wardrums. Un'unità che include Wardrums può marciare nella fase di movimento. In tal caso raddoppia la sua caratteristica Move, ma non può correre o caricare nello stesso turno.

ABILITÀ

Stardrake Shields: quando effettui i tiri salvezza per questa unità, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore

Lance Ardenti: mentre i Saurus Cavalry accelerano verso il nemico, le loro lance si accendono di fiamme. Se il tiro per ferire per una Celestite Lance è pari a 6 o più e il modello ha caricato nello stesso turno, l'attacco infligge una ferita mortale addizionale.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Saurus Knights, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE SAURUS KNIGHTS

Evocare Saurus Knights ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 5 Saurus Cavalry entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato del tiro per il lancio è 11 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 10 Saurus Cavalry.

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

DESCRIZIONE

Tehenhauin, Prophet of Sotek, è un singolo modello. Impugna la venefica Blade of the Serpent's Tongue ed è sempre accompagnato da una Tide of Serpents che può inviare ad attaccare i nemici.

ABILITÀ

Veleno Letale: se il tiro per colpire di un attacco effettuato da Tehenhauin è 6 o più, non tirare per ferire. L'unità bersaglio subisce invece una ferita mortale.

Riti Sacerdotali: nella tua fase degli eroi, Tehenhauin può compiere un rito per imbrigliare il potere degli Antichi. In tal caso, tira un dado. Se il risultato è 4 o più, scegli un'unità di **SERAPHON** entro 8". Puoi ripetere i tiri per correre, caricare e i tiri salvezza di quell'unità fino alla tua successiva fase degli eroi.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Skink Prophet, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE SKINK PROPHET

Evocare Skink Prophet ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare Tehenhauin entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

ABILITÀ DI COMANDO

Prophet of Sotek: levando il cuore di un nemico ucciso come offerta a Sotek, Tehenhauin spinge i compagni skinks ad una sacra furia. Fino alla tua successiva fase degli eroi, puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da modelli di **SKINKS** che si trovano entro 18" da Tehenhauin quando attaccano nella fase di combattimento.

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

DESCRIZIONE

Tetto'eko è un singolo modello che porta un Astromancer's Staff e siede su un Palanquin of Constellation, un trono fluttuante di pietra incisa che contiene strumenti e pietre divinatorie per discernere il futuro dai movimenti delle stelle.

VOLO

Tetto'eko può volare.

ABILITÀ

Araldo Cosmico: nella tua fase degli eroi, Tetto'eko può cercare di prevedere il futuro. Sia tu che il tuo avversario collocate in segreto un dado in modo che mostri qualsiasi numero, poi rivelateli. Ottieni un numero di premonizioni equivalente a quello sul tuo dado, ma se il dado dell'avversario mostra lo stesso numero, Tetto'eko sbaglia a interpretare i portenti rivelati e il tuo avversario guadagna le premonizioni al posto tuo! Ogni premonizione può essere usata per ripetere il tiro di un singolo dado prima della tua successiva fase degli eroi.

MAGIA

Tetto'eko è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Maledizione dei Destini.

MALEDIZIONE DEI DESTINI

Maledizione dei Destini ha un valore di lancio di 4. Se è lanciato con successo, scegli un'unità entro 20". Una volta per fase fino alla tua successiva fase degli eroi, puoi aumentare o diminuire di 1 il risultato del tiro di un singolo dado per quell'unità.

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Starseer, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOcare STARSEER

Evocare Starseer ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare Tetto'eko entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

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

DESCRIZIONE

Oxyotl è un singolo modello. Spara una gragnuola di dardi avvelenati dalla Golden Blowpipe of P'toohee, ma può difendersi in corpo a corpo mulinando un Dart avvelenato come un pugnale improvvisato.

ABILITÀ

Agguato Camaleontico: invece di schierare Oxyotl, puoi metterlo da parte e dichiarare che è nascosto. In qualsiasi delle tue fasi di movimento puoi rivelarlo schierandolo ovunque sul campo di battaglia.

Svanire alla Vista: nella tua fase degli eroi, Oxyotl può svanire alla vista e nascondersi. In tal caso, rimuovilo dal campo di battaglia. Puoi rivelarlo come descritto sopra in questo turno o in qualsiasi dei turni seguenti.

Mimetismo Perfetto: se Oxyotl si trova dentro o sopra un elemento di terreno, la sua caratteristica Save è 3+ invece di 6+. Questo include il bonus per il fatto di trovarsi in copertura.

Maestro Predatore: aggiungi 2 al risultato di qualsiasi tiro per ferire per la Golden Blowpipe of P'toohee se Oxyotl non si è mosso e non è stato schierato nella fase di movimento dello stesso turno.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Stalker, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE STALKER

Evocare Stalker ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare Oxyotl entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

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

DESCRIZIONE

Uno Skink Priest è un singolo modello che impugna uno Star-stone Staff. Ognuno ha i propri metodi per officiare i riti celesti: alcuni si agghindano per la guerra con un variopinto Cloak of Feathers e un bastone sormontato da una gemma azyrita che scatena Starbolts ardenti, altri preferiscono portare una gamma di Priestly Trappings, da piccoli glifi di pietra ai teschi sbiancati dei loro nemici.

ABILITÀ

Riti Celesti: nella tua fase degli eroi, uno Skink Priest può officiare un rito per imbrigliare il potere del cosmo. In tal caso, tira un dado. Se il risultato è 4 o più, scegli un'unità di **SERAPHON** entro 8". Puoi ripetere i tiri per correre, caricare e i tiri salvezza di quell'unità fino alla tua successiva fase degli eroi.

Cloak of Feathers: uno Skink Priest con un Cloak of Feathers ha un valore di Save di 4+ invece di 5+, Move 14" invece di 8" e può volare.

Priestly Trappings: uno Skink Priest con Priestly Trappings influenza tutte le unità di **SERAPHON** della tua armata entro 8" quando officia un rito celeste, invece di una singola unità.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Skink Priest, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE SKINK PRIEST

Evocare Skink Priest ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare uno Skink Priest entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

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

DESCRIZIONE

Uno Skink Chief è un singolo modello. È armato con un Golden Sickle o una Ornate Club, e porta uno Star-buckler. Alcuni Skink Chiefs scagliano inoltre dardi avvelenati con una Blowpipe.

ABILITÀ

Destinato alla Grandezza: puoi decidere di ripetere il tiro di un singolo dado di questo modello in ciascuna fase.

Star-buckler: quando effettui i tiri salvezza per uno Skink Chief, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Skink Chief, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE SKINK CHIEF

Evocare Skink Chief ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare uno Skink Chief entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

ABILITÀ DI COMANDO

Skink Capoguerra: guidato dalla mano ferma di un Chief, anche il più infimo skink può divenire letale come un saurus. Se uno Skink Chief utilizza questa abilità, scegli un'unità di **SKINK** entro 10". Puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire di quell'unità fino alla tua successiva fase degli eroi.

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

DESCRIZIONE

Un'unità di Skinks include 10 o più modelli. Alcune unità portano Meteoric Javelins e Star-bucklers, altre lanciano proiettili crepitanti con Boltspitters e impugnano Moonstone Clubs o Star-bucklers, altre ancora combattono in corpo a corpo con Moonstone Clubs e Star-bucklers.

ALPHA

Il leader di questa unità è l'Alpha. Un Alpha effettua 2 attacchi invece di 1 nella fase di combattimento.

ABILITÀ

Coorte Celeste: un gruppo nutrito di skinks che combattono all'unisono è terrificante, e diventa più letale man mano che le energie celesti si materializzano fra di essi. Aggiungi 1 ai tiri per colpire di questa unità nella fase di tiro se ha almeno 20 modelli o aggiungi 2 se ha almeno 30 modelli.

Star-buckler: alcuni skinks portano brocchieri resistenti come le scaglie di drago astrale. Quando effettui i tiri salvezza per un'unità con Star-bucklers, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore.

Combattenti Accorti: quando è il turno di questa unità di effettuare un ammassamento e attaccare, essa può invece ritirarsi. Muovi ciascun modello dell'unità di un massimo di 8", in modo che ciascuno termini ad almeno 3" dal nemico.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Skinks, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE SKINKS

Evocare Skinks ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 10 Skinks entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato del tiro di lancio è 10 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 20 Skinks.

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

DESCRIZIONE

Un'unità di Chameleon Skinks include 5 o più modelli armati con Dartpipes che lanciano letali proiettili scintillanti di micidiale veleno stellare. Essi preferiscono mantenersi distanti dal nemico, ma sono in grado di difendersi impugnando i dardi in corpo a corpo.

ABILITÀ

Agguato Camaleontico: invece di schierare questa unità sul campo di battaglia, puoi metterla da parte e dichiarare che è nascosta. In qualsiasi delle tue fasi di movimento puoi rivelare un'unità nascosta schierandola ovunque sul campo di battaglia.

Svanire alla Vista: nella tua fase degli eroi, questa unità può mimetizzarsi con l'ambiente e nascondersi. In tal caso, rimuovila dal campo di battaglia. Puoi rivelarla come descritto sopra in qualsiasi dei turni seguenti.

Mimetismo Perfetto: se tutti i modelli di questa unità si trovano dentro o sopra un elemento di terreno, la loro caratteristica Save è 3+ invece di 6+. Questo include il bonus per il fatto di trovarsi in copertura.

Veleno Stellare: se il risultato per colpire è 6 o più quando un modello attacca con una Dartpipe, la caratteristica Damage dell'attacco è 2 invece di 1, o 3 invece di 1 se il bersaglio è un **CHAOS DAEMON**.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Chameleon Skinks, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE CHAMELEON SKINKS

Evocare Chameleon Skinks ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 5 Chameleon Skinks entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato del tiro di lancio è 11 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 10 Chameleon Skinks.

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

DESCRIZIONE

Un'unità di Terradon Riders include 3 o più modelli. Alcune unità di Terradon Riders lanciano Starstrike Javelins, altre impugnano Sunleech Bolas. I loro Terradons effettuano basse planate per attaccare con i loro Razor-sharp Beaks.

LEADER DELL'UNITÀ

Il leader di questa unità è un Alpha oppure un Master of the Skies. L'arma da tiro di un Alpha ha una caratteristica To Hit di 3+ invece di 4+, mentre un Master of the Skies è armato con una Skyblade invece della sua arma da tiro.

VOLO

I Terradon Riders possono volare.

ABILITÀ

Carico Mortale: i Terradons portano pesanti massi ricavati da rocce meteoritiche, che recano incisi sigilli di distruzione, pronti da lanciare a un comando dei cavalieri. Una volta per partita, l'unità può lasciar cadere i massi su un'unità nemica che ha sorvolato durante la fase di movimento. Tira un dado per ciascun Terradon in questa unità: per ciascun risultato di 4 o più, l'unità nemica è colpita e subisce D3 ferite mortali.

Sunleech Bolas: se un attacco effettuato con Sunleech Bolas va a segno, il proiettile esplose in una fiammata. Tira un dado ed effettua un numero di tiri per ferire pari al risultato.

Attacco Radente: alla fine della tua fase di movimento puoi dichiarare che questa unità effettua una planata e attacca il nemico in corpo a corpo. In tal caso, nella fase di combattimento successiva puoi ripetere i tiri per colpire e per ferire falliti di questa unità perché il nemico è sconvolto dall'assalto improvviso. Fino alla tua successiva fase degli eroi, determina gittata e visibilità per i modelli di questa unità come se fossero a terra.

Skyblade: se il bersaglio di un attacco effettuato con una Skyblade può volare, puoi ripetere i tiri per colpire falliti.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Terradons, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE TERRADONS

Evocare Terradons ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Terradon Riders entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato del tiro di lancio è 11 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 6 Terradon Riders.

KEYWORDS

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

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

DESCRIZIONE

Un'unità di Ripperdactyl Riders include 3 o più modelli. Gli skinks cavalieri sono armati con Moonstone War-spears e portano Star-bucklers, mentre le loro cavalcature attaccano con Slashing Claws e Vicious Beaks.

ALPHA

Il leader di questa unità è l'Alpha. Un Alpha effettua 2 attacchi invece di 1 con la War-spear.

VOLO

I Ripperdactyl Riders possono volare.

ABILITÀ

Appetito Vorace: ogni volta che un modello di questa unità attacca con il Vicious Beak e un colpo va a segno, effettua immediatamente un altro tiro per colpire contro lo stesso bersaglio. Prosegui finché un tiro per colpire non va a vuoto, poi effettua eventuali tiri per ferire.

Star-bucklers: quando effettui i tiri salvezza per questa unità, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore.

Attacco Radente: alla fine della tua fase di movimento puoi dichiarare che questa unità effettua una planata e attacca il nemico in corpo a corpo. In tal caso, nella fase di combattimento successiva puoi ripetere i tiri per colpire e per ferire falliti di questa unità perché il nemico è sconvolto dall'assalto improvviso. Fino alla tua successiva fase degli eroi, determina gittata e visibilità per i modelli di questa unità come se fossero a terra.

Furia del Batrace: nella tua prima fase degli eroi, colloca un Blot Toad ovunque sul campo di battaglia per ciascuna delle tue unità di Ripperdactyl Riders. In ciascuna delle tue fasi di movimento, tira un dado e muovi il Blot Toad di un numero di pollici pari al risultato. I Blot Toads non sono considerati modelli nemici da nessuna fazione. Se un Ripperdactyl attacca un'unità nemica che si trova entro 2" da qualsiasi Blot Toad, esso effettua 3 attacchi con il Vicious Beak invece di 1.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Ripperdactyls, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE RIPPERDACTYLS

Evocare Ripperdactyls ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Ripperdactyl Riders entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato del tiro del lancio è 11 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 6 Ripperdactyl Riders.

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

DESCRIZIONE

Un'unità di Skink Handlers può avere un qualsiasi numero di modelli. Ciascuno Skink Handler è dotato di una Goad-spear, che utilizza per spronare le bestie da guerra seraphon ad avanzare contro il nemico o per colpire gli avversari che si avvicinano troppo.

ABILITÀ

Mirate agli Occhi: se il risultato di un tiro per colpire di un Goad-spear è pari a 6 o più, quell'attacco ha colpito il bersaglio negli occhi e ferisce automaticamente: non è necessario effettuare un tiro per ferire per quell'attacco.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Skink Handlers, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOcare SKINK HANDLERS

Evocare Skink Handlers ha un valore di lancio di 4. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Skink Handlers entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

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

DESCRIZIONE

Un'unità di Salamanders è composta da un qualsiasi numero di modelli. Una Salamander sputa alla preda un caustico Stream of Fire e attacca con un Corrosive Bite.

ABILITÀ

Pungolate fino alla Furia: la gittata dell'attacco Stream of Fire di una Salamander aumenta a 12" fintanto che questa unità si trova entro 3" da qualsiasi Skink Handler della tua armata.

Brucia!: tira un dado alla fine della fase di tiro per ciascuna unità che ha subito ferite dallo Stream of Fire di una Salamander in quella fase. Se il risultato è 4 o più, l'unità subisce D3 ferite mortali poiché il liquido corrosivo divora armatura, carne e ossa.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Salamanders, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOcare SALAMANDERS

Evocare Salamanders ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Salamanders entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

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

DESCRIZIONE

Un'unità di Razordons è composta da un qualsiasi numero di modelli. Un Razordon può scatenare una letale Volley of Spikes e attaccare con il suo Fierce Bite and Spiked Tail.

ABILITÀ

Aculei Penetranti: se un Razordon spara una Volley of Spikes su un bersaglio entro 6", l'attacco ha una caratteristica Rend di -1 invece di '-.

Difesa Istantiva: una volta per turno, se un'unità nemica termina un movimento di carica entro 3" da questa unità, tira un dado. Se il risultato è 4 o più, i Razordons attaccano immediatamente l'unità alla carica con Volleys of Spikes.

Pungolato fino alla Rabbia: puoi ripetere tutti i tiri per colpire pari a 1 per un Razordon nella fase di tiro fintanto che la sua unità si trova entro 3" da qualsiasi Skink Handler della tua armata.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Razordons, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOcare RAZORDONS

Evocare Razordons ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Razordons entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

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"	Vedi sotto	4+	3+	-1	2
Vice-like Jaws	1"	1	4+	3+	-1	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Kroxigor include 3 o più modelli. Essi sono armati con possenti Drakebite Mauls. 1 modello ogni 3 può invece essere armato con un Moon Hammer. Anche disarmati, i Kroxigor sono temuti per il terrificante morso delle loro Vice-like Jaws.

ABILITÀ

Trasferimento di Energia: quando ci sono skinks nei paraggi, i Kroxigor vengono rinvigoriti dall'alone di luce che si dipana attorno alle minuscole creature. Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 dei Kroxigors se si trovano entro 3" da qualsiasi **SKINK**.

Spazzata: quando un Kroxigor attacca con un Moon Hammer, lo mulina in un ampio arco che colpisce diversi nemici. Scegli un'unità bersaglio ed effettua un attacco contro di essa per ciascuno dei suoi modelli entro la gittata.

Mascelle come Tagliole: se il tiro per ferire di un attacco effettuato con le Vice-like Jaws di un modello è 6 o più, il Kroxigor serra gli enormi denti attorno alla vittima e scuote la testa violentemente. Sia tu che l'avversario tirate un dado. Se ottieni un risultato più alto, il tuo avversario non effettua un tiro salvezza: il bersaglio subisce invece un numero di ferite mortali pari alla differenza fra i due risultati. Altrimenti, la vittima riesce a liberarsi e l'attacco non infligge danni.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Kroxigor, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOcare KROXIGOR

Evocare Kroxigor ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 3 Kroxigor entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato del tiro del lancio è 11 o più, schiera invece un'unità di un massimo di 6 Kroxigor.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, KROXIGOR

STEGADON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Meteoric Javelins	8"	4	5+	4+	-	1
Skystreak Bow	25"	3	4+	3+	-1	D3
Sunfire Throwers	8"	Vedi sotto	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

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	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

DESCRIZIONE

Uno Stegadon è un singolo modello. Esso trafigge i nemici con Massive Horns e li calpesta con i suoi Crushing Stomps. Dal palanchino, l'equipaggio di skinks dello Stegadon lancia Meteoric Javelins che colpiscono in forma di stelle cadenti. Il palanchino sfoggia inoltre un possente Skystreak Bow o una serie di Sunfire Throwers; alcuni Stegadons portano in battaglia uno Skink Alpha, che dirige le unità vicine dalla posizione sopraelevata.

ABILITÀ

Corsa Inarrestabile: quando uno Stegadon attacca con i Crushing Stomps, aggiungi 1 a qualsiasi tiro per ferire se ha caricato nello stesso turno.

Valorosa Maestà: gli Stegadons sono bestie impavide, e il loro ostinato rifiuto di arrendersi anche di fronte ai nemici più temibili ispira grande coraggio nei seraphon inferiori che sciamano attorno ad

esse. Puoi ripetere i test di shock delle unità di **SKINK** entro 5" da qualsiasi **STEGADON**.

Getto di Fuoco Solare: i Sunfire Throwers montati su alcuni palanchini scatenano una grande nube ribollente di fiamme cosmiche. Quando uno Stegadon attacca con i Sunfire Throwers, scegli un'unità bersaglio ed effettua un attacco contro di essa per ciascuno dei suoi modelli entro la gittata.

Skink Alpha: se uno Stegadon porta uno Skink Alpha, nella tua fase degli eroi questi può dare ordini a un'unità di **SKINKS** entro 8". Se quell'unità non si trova entro 3" da un'unità nemica, puoi immediatamente tirare un dado e muovere ciascuno dei suoi modelli fino a un numero di pollici pari al risultato. Inoltre, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 di quell'unità.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Stegadon, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE STEGADON

Evocare Stegadon ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi schierare uno Stegadon entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

KEYWORDS

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

ENGINE OF THE GODS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Meteoric Javelins	8"	4	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sharpened Horns	2"	4	3+	3+	-1	2
Crushing Stomps	1"	*	4+	4+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Crushing Stomps	Macchina Cosmica
0-2	8"	3D6	3 dadi
3-4	7"	2D6	3 dadi
5-6	6"	2D6	2 dadi
7-8	5"	D6	2 dadi
9+	4"	D6	1 dado

DESCRIZIONE

Una Engine of the Gods è un singolo modello manovrato da uno Skink Priest e da alcuni skinks. Lo Stegadon che porta la macchina attacca con Sharpened Horns e schiaccia i nemici con Crushing Stomps, mentre gli skinks che lo cavalcano sul palanchino lanciano Meteoric Javelins, proiettili incantati che si trasformano in meteore mentre volano verso il nemico.

ABILITÀ

Corsa Inarrestabile: quando una Engine of the Gods attacca con i Crushing Stomps, aggiungi 1 a qualsiasi tiro per ferire se ha caricato nello stesso turno.

Macchina Cosmica: la Engine of the Gods è un marchingegno antico, così potente che è in grado di interferire con le leggi naturali dell'universo. Nella tua fase degli eroi, tira il numero di danni indicato nella colonna della Cosmic Engine della tabella dei danni in alto e consulta la tabella seguente. Se c'è uno **SLANN** entro 10" esso può dedicare la sua volontà al controllo della macchina: tira un dado addizionale, poi scartane uno a tua scelta prima di sommarli.

Totale Effetto

- 1-2** La Engine of the Gods trema con violenza mentre l'universo resiste alla sua attrazione. Questo modello subisce D3 ferite mortali.
- 3-5** L'intero quadrante risuona furiosamente e ne emerge una brillante luce bianca. La Engine of the Gods e qualsiasi unità di **SERAPHON** entro 3" sanano D3 ferite ciascuna.
- 6-9** Un'unità nemica entro 25" è colpita da un lampo di energia azzurra che parte dalla macchina, subendo D6 ferite mortali.
- 10-13** Un fuoco stellare inghiotte il nemico. Tira un dado per ciascuna unità nemica entro 10". Se il risultato è 4 o più, l'unità subisce D3 ferite mortali.
- 14-17** Un'unità di **SERAPHON** viene richiamata da Azyr per unirsi alla tua armata. Schiera tutti i suoi modelli entro 8" da questo modello, ad almeno 9" dal nemico.
- 18+** Il tempo rallenta e si ferma attorno alla tua armata. Dopo questo turno, puoi effettuarne immediatamente un altro. Se ottieni questo risultato una seconda volta nello stesso turno, consideralo invece come 14-17.

Valorosa Maestà: gli Stegadons sono bestie impavide, e il loro ostinato rifiuto di arrendersi anche di fronte ai nemici più temibili ispira grande coraggio nei seraphon inferiori che sciamano attorno ad essi. Puoi ripetere i test di shock delle unità di **SKINKS** entro 5" da qualsiasi **STEGADON**.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Engine of the Gods, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE ENGINE OF THE GODS

Evocare Engine of the Gods ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi schierare una Engine of the Gods entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

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

DESCRIZIONE

Un Bastiladon è un singolo modello. Esso attacca con la Bludgeoning Tail, mentre gli skinks che cavalcano sulla sua spessa corazza lanciano Meteoric Javelins. Alcuni Bastiladons portano sul dorso una misteriosa Ark of Sotek, che scatena una marea di serpenti per sopraffare il nemico; altri vengono giudicati degni di portare una devastante Solar Engine, in grado di emettere un Searing Beam di energia celeste.

ABILITÀ

Difesa Impenetrabile: quando effettui i tiri salvezza per un Bastiladon, ignora la caratteristica Rend dell'attaccante. Inoltre, tira un dado ogni volta che esso subisce una ferita mortale. Con un risultato di 4 o più, la ferita è ignorata.

Luce dei Cieli: la luce di una Solar Engine è assolutamente letale per i servi del Chaos. Se il Searing Beam di questo modello prende di mira un'unità di **CHAOS DAEMONS**, la sua caratteristica Damage è 3 invece di 2.

Marea di Serpenti: all'inizio di ciascuna fase di combattimento, un Bastiladon che porta una Ark of Sotek può scatenare una marea di serpenti velenosi. Scegli un massimo di sei unità nemiche entro 8" e contrassegna ciascuna con un dado che mostra un numero differente. Poi tira dodici dadi per determinare dove vanno i serpenti. Ciascuna unità nemica subisce una ferita mortale per ogni risultato pari al numero sul suo dado. Qualsiasi dado che non ottenga un risultato corrispondente rappresenta i serpenti che scivolano via o vengono schiacciati, quindi non ha effetto.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Bastiladon, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOcare BASTILADON

Evocare Bastiladon ha un valore di lancio di 8. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Bastiladon entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

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

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	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+

DESCRIZIONE

Un Troglodon è un singolo modello. Esso spruzza Noxious Spittle ai nemici prima di balzare loro addosso con Venomous Bite e Clawed Forelimbs. È cavalcato da uno Skink Oracle che brandisce un Divining Rod.

ABILITÀ

Divining Rod: lo Skink Oracle può utilizzare il Divining Rod per cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica allo stesso modo di un mago.

Ruggito Primordiale: le unità nemiche entro 8" da qualsiasi Troglodon nella fase di shock devono sottrarre 1 dalla loro Bravery.

Attirato dalle Urla: se un'unità subisce ferite dal Noxious Spittle di questo modello nella fase di tiro, le urla e l'odore di carne che sfrigola aiutano il Troglodon a localizzare la preda. Se il Troglodon carica nella fase di carica successiva, puoi aggiungere 3" alla sua distanza di carica fintanto che termina la carica entro ½" da un'unità urlante.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Troglodon, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE TROGLODON

Evocare Troglodon ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Troglodon entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

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

DESCRIZIONE

Un Jungle Swarm può avere un qualsiasi numero di modelli. La miriade di piccole creature che compongono un Jungle Swarm morde la preda con Envenomed Teeth and Fangs.

ABILITÀ

Marea Sciamante: i Jungle Swarms sanano D3 ferite nella tua fase degli eroi se si trovano entro 3" da un elemento di terreno, poiché altre creature emergono dai nascondigli per unirsi alla massa.

Veleno Mortale: se il risultato del tiro per colpire di un attacco effettuato da un Jungle Swarm è 6 o più, non tirare per ferire. L'unità bersaglio subisce invece una ferita mortale poiché i guerrieri cadono a terra, con i muscoli in preda agli spasmi e le gole soffocate dal potente veleno che scorre nelle loro vene.

KEYWORDS

ORDER, JUNGLE SWARMS

LIZARDMEN

SKINK PATROL

ORGANIZZAZIONE

Una Skink Patrol è composta dalle seguenti unità:

- 1 Skink Priest
- 2 unità di Skinks o Chameleon Skinks in qualunque combinazione
- 1 unità di Terradon Riders o di Ripperdactyl Riders

ABILITÀ

Avanzata Furtiva: dopo che è stato completato lo schieramento, puoi tirare due dadi per ciascuna unità di una Skink Patrol e muovere tutti i suoi modelli massimo di un numero di pollici corrispondente.

Attacco dai Cieli: invece di schierare l'unità volante di questo battaglione sul campo di battaglia, puoi metterla da parte e dichiarare che è nascosta fra le nubi. In qualsiasi delle tue fasi di movimento, l'unità può piombare dal cielo e assalire il nemico. In tal caso, puoi schierarla ovunque a più di 3" dal nemico. Nella fase di combattimento successiva, aggiungi 1 al risultato di qualsiasi tiro per ferire dei modelli di quell'unità.

La Trappola Scatta: nella tua fase degli eroi, scegli un'unità visibile allo Skink Priest di questo battaglione. Fino alla tua successiva fase degli eroi, puoi ripetere i tiri per colpire e per ferire pari a 1 delle unità della Skink Patrol che attaccano l'unità che hai scelto.

LIZARDMEN

SAURUS HOST

ORGANIZZAZIONE

Una Saurus Host è composta dalle seguenti unità:

- 1 Saurus Oldblood
- 3 unità di Saurus Warriors
- 1 unità di Temple Guards o di Saurus Cavalry

ABILITÀ

Disciplina dei Saurus: le Saurus Hosts sono l'esempio stesso dell'ordine, guerrieri sprezzanti del pericolo che marciano in ranghi disciplinati. Non devi effettuare test di shock per le unità di una Saurus Host.

Combattenti Predatori: le Saurus Hosts sono composte dai più selvaggi e feroci guerrieri, che danno il meglio nel folto della battaglia. I modelli di una Saurus Host effettuano 2 attacchi con le loro Powerful Jaws e Stardrake Shields invece di 1.

WARSCROLLS SOSTITUTIVE

Le seguenti unità non hanno warscrolls. Usa invece le warscrolls sostitutive indicate di seguito.

Unità	Warscroll
Ancient Stegadon	Stegadon
Lord Mazdamundi	Engine of the Gods
Saurus Oldblood on Carnosaur	Scar-Veteran on Carnosaur
Saurus Scar-Veteran	Saurus Oldblood
Saurus Scar-Veteran on Cold One	Saurus Oldblood on Cold One
Skink Chief on Ancient Stegadon	Stegadon
Skink Chief on Ripperdactyl	Ripperdactyl Alpha (vedi la warscroll dei Ripperdactyl Riders)
Skink Chief on Stegadon	Stegadon
Skink Chief on Terradon	Master of the Skies (vedi la warscroll dei Terradon Riders)
Skink Chief with Battle Standard	Skink Chief
Skink Cohort	Warscrolls degli Skinks e del Kroxigor
Skink Priest on Ancient Stegadon	Engine of the Gods
Skink Skirmishers	Skinks
Slann Mage-Priest with Battle Standard	Slann Mage-Priest
Tehenhauin on Ancient Stegadon	Engine of the Gods
Tiktaq'to	Master of the Skies (vedi la warscroll dei Terradon Riders)