WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

LIZARDMEN

WARSCROLLS COMPENDIUM

INTRODUCCIÓN

Los Seraphon son criaturas del orden, seres de las estrellas en cuyas mentes y cuerpos reverbera la energía Azyrite. Son enemigos jurados del Chaos, el polo opuesto a los Dioses Oscuros y la vorágine que los acompaña.

La belicosa sangre fría de los Seraphon es legendaria. A las órdenes de los misteriosos slann, sus disciplinadas cohortes y sus feroces grandes saurios rompen las filas enemigas con auténtica ferocidad depredadora.

Los warscrolls de este compendium te permiten jugar tu colección de miniaturas Citadel en batallas fantásticas, recreando momento épicos de la Era de Sigmar o las guerras del mundo pretérito.

PARTES DE UN WARSCROLL

1. **Título:** El nombre de la miniatura descrita en el warscroll.

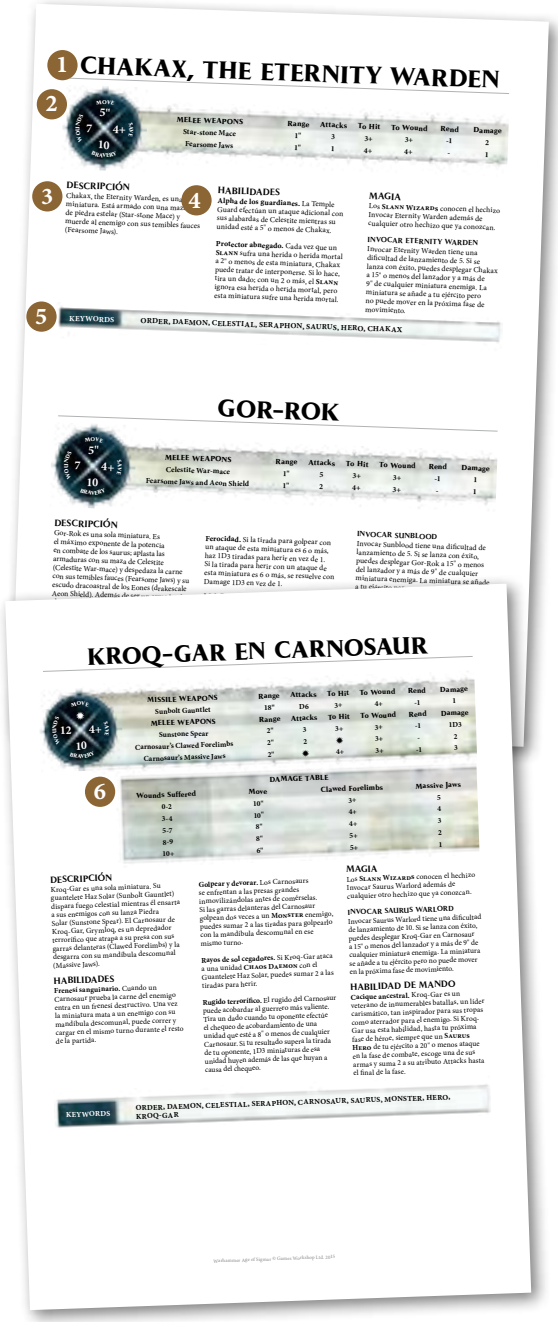
2. **Atributos:** Este conjunto de características te detalla lo rápida, poderosa y valiente que es la miniatura, así como lo efectivas que son sus armas.

3. **Descripción:** La descripción te dice con qué armas se puede equipar a la miniatura, y qué mejoras se le pueden aplicar (si es el caso). La descripción también te dirá si se despliega por sí misma como miniatura individual, o si lo hace como parte de una unidad. Si la miniatura se despliega como parte de una unidad, la descripción te indicará cuántas miniaturas debe tener (si no dispones de miniaturas suficientes para desplegar la unidad, seguirás pudiendo desplegar una unidad con tantas miniaturas como tengas disponibles).

4. **Habilidades:** Las habilidades son cosas que la miniatura puede hacer durante la partida y que no quedan cubiertas por las reglas normales del juego.

5. **Keywords:** Todas las miniaturas tienen una lista de keywords. Ciertas reglas solo se aplican a miniaturas con una keyword específica.

6. **Tabla de daño:** Algunas miniaturas tienen una tabla de daño que se utiliza para determinar uno o más de sus atributos. Consulta el número de heridas que ha sufrido la miniatura para encontrar el valor del atributo en cuestión.



Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

LORD KROAK

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

DESCRIPCIÓN

Lord Kroak es una sola miniatura. Su cuerpo momificado lleva mucho tiempo muerto y recostado en su palanquín de piedra. Los enemigos que se acercan a él sucumben a las garras espectrales (Spectral Claws) de los espíritus que lo guardan.

VUELA

Lord Kroak vuela.

HABILIDADES

Muerto desde tiempos inmemoriales. El cuerpo de Lord Kroak es muy viejo, pero su poderoso espíritu lo mantiene de una pieza. Por eso solo le afectan los ataques más brutales, que logran separar momentáneamente su conciencia de su cuerpo.

En cada fase de acobardamiento, tira un dado y suma el número de heridas que el slann sufrió durante ese turno. Si el resultado es mayor que su atributo de Bravery, la miniatura muere. De lo contrario, cura todas sus heridas. Las habilidades o reglas que le causarían muerte instantánea le causan 1D6 heridas.

MAGIA

Lord Kroak es un mago. Puede intentar lanzar cuatro hechizos en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar cuatro hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico, Retribución celestial e Invocar cometa.

RETRIBUCIÓN CELESTIAL

Una fuerza devastadora sacude a los espíritus del palanquín de Kroak y los impulsa hacia el enemigo para causarles la perdición.

Lord Kroak puede lanzar Retribución celestial hasta tres veces en la fase de héroe. La primera vez tiene una dificultad de lanzamiento de 7, la segunda 8 y la tercera 9. Si se lanza con éxito, tira tres dados para determinar el alcance de los espíritus en pulgadas. Cada unidad enemiga dentro del alcance sufre 1D3 heridas mortales. Los espíritus vengativos se ensañan especialmente con los **Chaos Daemons**; estas unidades sufren 1D6 heridas mortales en vez de 1D3.

INVOCAR COMETA

Lord Kroak eleva su conciencia a los cielos para invocar una lluvia de cometas sobre las líneas enemigas. Invocar cometa tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, escoge hasta 1D3 unidades enemigas, o 1D6 si obtuviste 10 o más en la tirada de lanzamiento. Cada una de estas unidades sufre 1D3 heridas mortales al recibir el impacto de un cometa.

HABILIDAD DE MANDO

Adivinación precisa. Lord Kroak proyecta su conciencia para leer la trama del destino como un mortal leería un mapa. Si Lord Kroak usa esta habilidad, tira tres dados. Con cada 4 o más, Lord Kroak obtiene una visión del futuro. Cada visión puede usarse para repetir un único dado antes de tu siguiente fase de héroe.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SLANN MAGE-PRIEST

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Azure Lightning	3"	6	4+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Un Slann Mage-Priest es una sola miniatura. Viaja sobre un palanquín con extraños símbolos grabados y concentra tanto poder que emite un zumbido. Todo aquél que se acerque demasiado es atravesado por los rayos celestes (Azure Lightning) que desprende el trono flotante.

VUELA

Un Slann Mage-Priest vuela.

HABILIDADES

Formación astrológica. Si tu ejército incluye algún Slann Mage-Priest, tira un dado al completar el despliegue y consulta la tabla de la derecha para ver qué constelación ascendente afecta a tu ejército. Su efecto se mantiene mientras sigas teniendo un Slann Mage-Priest en el campo de batalla, o hasta que una nueva constelación haga efecto.

1D6	Ascendente
1-2	*La montura del cazador.* Una bestia galopante ilumina el cielo. Suma 1 a las tiradas para correr y cargar de las unidades **Seraphon** de tu ejército mientras esta constelación esté en ascendente.
3-4	*El báculo del sabio.* Esta constelación es un portento místico de magia y sabiduría. Mientras esté en ascendente, suma 1 a las tiradas de lanzamiento de los **Seraphon Wizards** de tu ejército.
5-6	*El Gran Dragón.* La inmensa silueta del mismísimo Dracothion se dibuja en el firmamento. Puedes repetir las tiradas de 1para golpear de unidades **Seraphon** de tu ejército mientras esta constelación esté en ascendente.

Al inicio de tu fase de héroe, un Slann Mage-Priest de tu ejército puede intentar poner las constelaciones a su favor en lugar de lanzar uno de sus hechizos. Si lo hace tira un dado. Con un 1, el slann queda absorto en sus pensamientos y no puede lanzar hechizos este turno. Con un 4 o más, puedes elegir una nueva constelación ascendente de la tabla. Por lo demás, no hay otros efectos.

Vasallo canalizador. Antes de lanzar un hechizo, el Slann Mage-Priest puede escoger un vasallo que lo canalice. Puede ser un **Skink Hero** o un Troglodon de tu ejército que esté a 15" o menos. Si lo lanzas con éxito, mide el alcance y la visibilidad como si lo hubiera lanzado el vasallo.

MAGIA

Un Slann Mage-Priest es un mago. Puede intentar lanzar tres hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe e intentar disipar tres hechizos en cada fase de héroe enemiga. Un Slann Mage-Priest conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Luz celestial.

LUZ CELESTIAL

El Mage-Priest parpadea despacio y alza sus manos, inundando el campo de batalla de la más pura luz estelar. Luz celestial tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, hasta tu próxima fase de héroe tira dos dados en vez de uno en los chequeos de acobardamiento de las unidades **Celestial Daemon** o **Chaos Daemon**. Para las unidades **Celestial** descarta el resultado más alto; para las unidades **Chaos** descarta el más bajo.

HABILIDAD DE MANDO

Regalo de los Cielos. Si un Slann Mage-Priest usa esta habilidad, las unidades **Seraphon** de tu ejército a 10" o menos quedan envueltas en un manto de energía Azyrita que les permite ignorar las leyes naturales. Hasta tu próxima fase de héroe, esas unidades vuelan y puedes repetir sus tiradas de salvación fallidas en la fase de disparo.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

KROQ-GAR EN 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	1D3
Carnosaur's Clawed Forelimbs	2"	2	✹	3+	-	2
Carnosaur's Massive Jaws	2"	✹	4+	3+	-1	3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	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

DESCRIPCIÓN

Kroq-Gar es una sola miniatura. Su guantelete Haz Solar (Sunbolt Gauntlet) dispara fuego celestial mientras él ensarta a sus enemigos con su lanza Piedra Solar (Sunstone Spear). El Carnosaur de Kroq-Gar, Grymloq, es un depredador terrorífico que atrapa a su presa con sus garras delanteras (Clawed Forelimbs) y la desgarra con su mandíbula descomunal (Massive Jaws).

HABILIDADES

Frenesí sanguinario. Cuando un Carnosaur prueba la carne del enemigo entra en un frenesí destructivo. Una vez la miniatura mata a un enemigo con su mandíbula descomunal, puede correr y cargar en el mismo turno durante el resto de la partida.

Golpear y devorar. Los Carnosaurs se enfrentan a las presas grandes inmovilizándolas antes de comérselas. Si las garras delanteras del Carnosaur golpean dos veces a un **Monster** enemigo, puedes sumar 2 a las tiradas para golpearlo con la mandíbula descomunal en ese mismo turno.

Rayos de sol cegadores. Si Kroq-Gar ataca a una unidad **Chaos Daemon** con el Guantelete Haz Solar, puedes sumar 2 a las tiradas para herir.

Rugido terrorífico. El rugido del Carnosaur puede acobardar al guerrero más valiente. Tira un dado cuando tu oponente efectúe el chequeo de acobardamiento de una unidad que esté a 8" o menos de cualquier Carnosaur. Si tu resultado supera la tirada de tu oponente, 1D3 miniaturas de esa unidad huyen además de las que huyan a causa del chequeo.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Saurus Warlord además de cualquier otro hechizo que ya conozcan.

INVOCAR SAURUS WARLORD

Invocar Saurus Warlord tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Kroq-Gar en Carnosaur a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

HABILIDAD DE MANDO

Cacique ancestral. Kroq-Gar es un veterano de innumerables batallas, un líder carismático, tan inspirador para sus tropas como aterrador para el enemigo. Si Kroq-Gar usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe, siempre que un **Saurus Hero** de tu ejército a 20" o menos ataque en la fase de combate, escoge una de sus armas y suma 2 a su atributo Attacks hasta el final de la fase.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SAURUS OLDBLOOD

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Suntooth Maul	1"	2	3+	4+	-1	1D3
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

DESCRIPCIÓN

Un Saurus Oldblood es una sola miniatura. Va a la guerra armado con una maza colmillo solar (Suntooth Maul) o un arma de Celestite que puede ser una espada, lanza o mandoble (Warblade, War-spear o Greatblade), según cuál sea su estrategia preferida. Es un depredador que desgarra al enemigo con sus temibles fauces (Fearsome Jaws) y su escudo dracoastral (Stardrake Shield), que puede usar para atacar y para defenderse.

HABILIDADES

Escudo dracoastral. Los Saurus portan escudos de escama de draco celestial, virtualmente impenetrables. Cuando tires para salvar por esta unidad, ignora el atributo Rend del enemigo a menos que sea -2 o superior.

Ira de los Seraphon. En el fragor de la batalla la ira gélida de un Oldblood se propaga entre sus congéneres, enfureciéndolos. Puedes repetir los 1 en las tiradas para herir de miniaturas **Saurus** que estén a 5" o menos de un Oldblood.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Oldblood además de cualquier otro hechizo que ya conozcan.

INVOCAR OLDBLOOD

Invocar Oldblood tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Saurus Oldblood a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

HABILIDAD DE MANDO

Orden ejemplar. El Saurus Oldblood emite una orden sin palabras y sus guerreros cambian la formación de inmediato. Si un Saurus Oldblood usa esta habilidad, cada unidad **Seraphon** de tu ejército a 10" o menos de él puede reorganizarse de inmediato en torno a una de sus miniaturas. Ésta debe permanecer inmóvil, pero el resto de miniaturas de la unidad pueden mover hasta 3" siempre y cuando no acaben este movimiento a 3" o menos del enemigo.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SAURUS OLDBLOOD EN 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

DESCRIPCIÓN

Un Saurus Oldblood en Cold One es una sola miniatura. El Oldblood lucha con múltiples armas a la vez: un pico de guerra de Celestite (Celestite War-pick), sus temibles fauces (Fearsome Jaws) y el borde serrado de su escudo dracoastral (Stardrake Shield) y su montura Cold One es casi igual de letal con sus dentelladas (Vicious Bite).

HABILIDADES

Escudo dracoastral. Cuando tires para salvar por esta unidad, ignora el atributo Rend del atacante a menos que sea -2 o superior.

Furia de los Seraphon. Después de que esta miniatura haya efectuado todos sus ataques con el pico de guerra de Celestite, tira un dado. Con un 4 o más, puede volver a atacar con la misma arma. Tira de nuevo después de esos ataques; con un 6, puede atacar por tercera y última vez.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Knight Veteran además de cualquier otro hechizo que ya conozcan.

INVOCAR KNIGHT VETERAN

Invocar Knight Veteran tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Saurus Oldblood en Cold One a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

HABILIDAD DE MANDO

Carga salvaje. El Oldblood espolea a su Cold One contra el enemigo y sus semejantes le sigue. Si un Saurus Oldblood en Cold One usa esta habilidad, puedes repetir las tiradas de 1 para cargar y golpear de las unidades **Saurus** a 8" o menos. Además, hasta tu próxima fase de héroe esta miniaturas y toda la Saurus Cavalry a 8" o menos de ella efectúan un ataque adicional con las dentelladas de sus Cold Ones.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Chakax, the Eternity Warden, es una sola miniatura. Está armado con una maza de piedra estelar (Star-stone Mace) y muerde al enemigo con sus temibles fauces (Fearsome Jaws).

HABILIDADES

Alpha de los guardianes. La Temple Guard efectúan un ataque adicional con sus alabardas de Celestite mientras su unidad esté a 5" o menos de Chakax.

Protector abnegado. Cada vez que un **Slann** sufra una herida o herida mortal a 2" o menos de esta miniatura, Chakax puede tratar de interponerse. Si lo hace, tira un dado; con un 2 o más, el **Slann** ignora esa herida o herida mortal, pero esta miniatura sufre una herida mortal.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Eternity Warden además de cualquier otro hechizo que ya conozcan.

INVOCAR ETERNITY WARDEN

Invocar Eternity Warden tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Chakax a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

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

DESCRIPCIÓN

Gor-Rok es una sola miniatura. Es el máximo exponente de la potencia en combate de los saurus; aplasta las armaduras con su maza de Celestite (Celestite War-mace) y despedaza la carne con sus temibles fauces (Fearsome Jaws) y su escudo dracoastral de los Eones (drakescale Aeon Shield). Además de ser un arma letal, el enorme escudo es casi irrompible.

HABILIDADES

Escudo de los Eones. Cuando tires para salvar por esta unidad, ignora el atributo Rend del atacante a menos que sea -3 o superior.

Ferocidad. Si la tirada para golpear con un ataque de esta miniatura es 6 o más, haz 1D3 tiradas para herir en vez de 1. Si la tirada para herir con un ataque de esta miniatura es 6 o más, se resuelve con Damage 1D3 en vez de 1.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Sunblood además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR SUNBLOOD

Invocar Sunblood tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Gor-Rok a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento

HABILIDAD DE MANDO

Oler la debilidad. Si Gor-rok usa esta habilidad, escoge una unidad enemiga a 15" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, repite las tiradas para golpear fallidas de los ataques que cualquiera de tus miniaturas **Saurus** efectúe contra esa unidad en la fase de combate.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Un Scar-Veteran with Battle Standard es una sola miniatura. Blande un pico de guerra de Celestite (Celestite War-pick) y masacra al enemigo con sus temibles fauces (Fearsome Jaws). Porta una reliquia ancestral que amplifica el flujo de magia celestial.

HABILIDADES

Conducto celestial. En tu fase de héroe, esta miniatura puede plantar su estandarte y desatar su poder. Hasta tu próxima fase de héroe, no puedes mover esta miniatura, pero puedes sumar 1 a la tirada de lanzamiento cuando un **Seraphon Wizard** intente lanzar cualquier hechizo. Si lo lanza con éxito, suma 8" a su alcance.

Orgullo desafiante. Mientras el estandarte esté plantado puedes repetir cualquier tirada para golpear fallida de esta miniatura y de las unidades **Seraphon** de tu ejército a 10" o menos.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Astrolith Bearer además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR ASTROLITH BEARER

Invocar Astrolith Bearer tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Saurus Scar-Veteran with Battle Standard a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SCAR-VETERAN EN 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	1D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	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

DESCRIPCIÓN

Un Saurus Scar-Veteran en Carnosaur es una sola miniatura. Es tanto líder como un guerrero sumamente hábil con una espada, una lanza o un mandoble de Celestite (Celestite Warblade, War-spear o Greatblade). También emplea sus temibles fauces (Fearsome Jaws) y su escudo dracoastral (Stardrake Shield). El Carnosaur es un depredador terrorífico que golpea al enemigo con sus fuertes garras delanteras (Clawed Forelimbs) y le muerde con su mandíbula descomunal (Massive Jaws).

HABILIDADES

Escudo dracoastral. Cuando tires para salvar por esta unidad, ignora el atributo Rend del atacante a menos que sea -2 o superior.

Frenesí sanguinario. Cuando un Carnosaur prueba la carne del enemigo entra en un frenesí destructivo. Una vez la miniatura mata a un enemigo con su mandíbula descomunal, puede correr y cargar en el mismo turno durante el resto de la partida.

Golpear y devorar. Los Carnosaurs se enfrentan a las presas grandes inmovilizándolas antes de comérselas. Si las garras delanteras del Carnosaur golpean dos veces a un **Monster** enemigo, puedes sumar 2 a las tiradas para golpearlo con la mandíbula descomunal en ese mismo turno.

Rugido terrorífico. El rugido del Carnosaur puede acobardar al guerrero más valiente. Tira un dado cuando tu oponente efectúe el chequeo de acobardamiento de una unidad que esté a 8" o menos de cualquier Carnosaurs. Si tu resultado supera la tirada de tu oponente, 1D3 miniaturas de esa unidad huyen además de las que huyan a causa del chequeo.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Carnosaur además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR CARNOSAUR

Invocar Carnosaur tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Scar-Veteran en Carnosaur a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

HABILIDAD DE MANDO

Salvajismo reptiliano. El Scar-Veteran lanza un rugido ensordecedor que enfurece a los saurus cercanos. Si un Saurus Scar-Veteran en Carnosaur usa esta habilidad, escoge una unidad **Saurus** a 15" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, siempre que una miniatura de esa unidad obtenga un 6 o más para golpear puede efectuar de inmediato un ataque adicional con la misma arma.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Saurus Warriors tiene 10 o más miniaturas. Algunas están armadas con mazas de Celestite (Celestite Clubs) mientras que otras optan por las lanzas de Celestite (Celestite Spears). En ambos casos también emplean contra el enemigo sus mandíbulas potentes (Powerful Jaws) y el borde serrado de sus escudos dracoastrales (Stardrake Shields).

ALPHA TALON

El líder de esta unidad es un Alpha Talon. El Alpha Talon efectúa 2 ataques en vez de 1 con su lanza o maza de Celestite.

STARDRAKE ICON

Las miniaturas de esta unidad pueden llevar stardrake icons que palpitan con la esencia de un depredador celestial. Si una unidad enemiga hace un chequeo de acobardamiento a 5" o menos de algún stardrake icon, suma 1 al resultado.

WARDRUM

Las miniaturas de esta unidad pueden llevar wardrums. Una unidad que incluya wardrums puede marchar en su fase de movimiento. Cuando lo haga dobla su atributo Move, pero no puede correr ni cargar en el mismo turno.

HABILIDADES

Cohorte disciplinada. Los Saurus son más letales cuando pelean en filas ordenadas. Suma 1 a las tiradas para golpear de esta unidad si tiene como mínimo 20 miniaturas, y 1 al número de ataques que efectúa cada miniatura con su arma de Celestite si tiene como mínimo 30 miniaturas.

Escudo dracoastral. Cuando tires para salvar por esta unidad, ignora el atributo Rend del atacante a menos que sea -2 o superior.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Saurus, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR SAURUS

Invocar Saurus tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 10 Saurus Warriors a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 20 Saurus Warriors.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Temple Guard tiene 5 o más miniaturas. Blanden alabardas de Celestite (Celestite Polearms), además de contar con sus mandíbulas potentes (Powerful Jaws) y escudos dracoastral (Stardrake Shields) que les hacen aún más peligrosos.

ALPHA GUARDIAN

El líder de esta unidad es un Alpha Guardian. El Alpha Guardian efectúa 3 ataques en vez de 2 con su alabarda de Celestite.

STARDRAKE ICON

Las miniaturas de esta unidad pueden llevar stardrake icons que palpitan con la esencia de un depredador celestial. Si una unidad enemiga hace un chequeo de acobardamiento a 5" o menos de algún stardrake icon, suma 1 al resultado.

WARDRUM

Las miniaturas de esta unidad pueden llevar wardrums. Una unidad que incluya wardrums puede marchar en su fase de movimiento. Cuando lo haga dobla su atributo Move, pero no puede correr ni cargar en el mismo turno.

HABILIDADES

Escudo dracoastral. Cuando tires para salvar por esta unidad, ignora el atributo Rend del atacante a menos que sea -2 o superior.

Guardianes juramentados. La Temple Guard se creó para proteger a sus amos. Si esta unidad está a 8" o menos de algún **Seraphon Hero**, suma 2 a su atributo Bravery y 1 a todas sus tiradas de salvación.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Saurus Guard además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR SAURUS GUARD

Invocar Saurus Guard tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 5 Temple Guard a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 10 Temple Guard.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Saurus Cavalry tiene 5 o más miniaturas. Algunas unidades blanden filos de Celestite (Celestite Blades) y otras, lanzas de Celestite (Celestite Lances). Todas atacan con sus robustos escudos dracoastral (Stardrake Shields) y mandíbulas potentes (Powerful Jaws), mientras que sus Cold Ones propinan dentelladas (Vicious Bite).

ALPHA KNIGHT

El líder de esta unidad es un Alpha Knight. El Alpha Knight efectúa 2 ataques en vez de 1 con sus filos o lanzas de Celestite.

STARDRAKE ICON

Las miniaturas de esta unidad pueden llevar stardrake icons que palpitan con la esencia de un depredador celestial. Si una unidad enemiga hace un chequeo de acobardamiento a 5" o menos de algún stardrake icon, suma 1 al resultado.

WARDRUM

Las miniaturas de esta unidad pueden llevar wardrums. Una unidad que incluya wardrums puede marchar en su fase de movimiento. Cuando lo haga dobla su atributo Move, pero no puede correr ni cargar en el mismo turno.

HABILIDADES

Escudo dracoastral. Cuando tires para salvar por esta unidad, ignora el atributo Rend del atacante a menos que sea -2 o superior.

Lanzas flamígeras. Cuando la Saurus Cavalry se cierne sobre el enemigo a toda velocidad, sus lanzas se inflaman. Si la tirada para herir con una lanza de Celestite es 6 o más y la miniatura ha cargado este turno, el ataque inflige una herida mortal adicional.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Saurus Knights además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR SAURUS KNIGHTS

Invocar Saurus Knights tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 5 Saurus Cavalry a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 10 Saurus Cavalry.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Tehenhauin, Prophet of Sotek, es una sola miniatura. Empuña el venenoso Filo de Lengua de Serpiente (Blade of the Serpent's Tongue) y siempre le acompaña una marea de serpientes (Tide of Serpents) que puede enviar a atacar a sus enemigos.

HABILIDADES

Ritos de sacerdote. En tu fase de héroe, Tehenhauin puede ejecutar un ritual para canalizar el poder de los Ancestrales. Si lo hace, tira un dado. Con un 4 o más, escoge una unidad **Seraphon** a 8" o menos. Puedes repetir las tiradas para correr, cargar y salvar de esa unidad hasta tu siguiente fase de héroe.

Veneno letal. Si la tirada para golpear de un ataque de Tehenhauin es 6 o más, no tires para herir; la unidad objetivo sufre una herida mortal.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Skink Prophet además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR SKINK PROPHET

Invocar Skink Prophet tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar Tehenhauin a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

HABILIDAD DE MANDO

Profeta de Sotek. Alzando el corazón de un enemigo abatido como ofrenda a Sotek, Tehenhauin provoca una furia sagrada en sus congéneres. Hasta tu próxima fase de héroe, puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear de las miniaturas **Skink** miniaturas que estén a 18" o menos de Tehenhauin al atacar en la fase de combate.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

TETTO'EKO

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Astromancer's Staff	2"	1	4+	4+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Tetto'eko es una sola miniatura que porta un báculo de astromante (Astromancer's Staff) y se sienta en el Palanquín de las Constelaciones (Palanquin of Constellations), un trono flotante dotado de augures y piedras de videncia que le permiten discernir el futuro en los astros.

VUELA

Tetto'eko vuela.

HABILIDADES

Heraldo cósmico. En tu fase de héroe, Tetto'eko puede intentar adivinar el futuro. Tú y tu oponente elegís en secreto un número cada uno, indicándolo en un dado, y luego reveladlo. Obtienes tantos presagios como indique tu dado, pero, si el dado de tu oponente muestra el mismo número que el tuyo, Tetto'eko ha malinterpretado los augurios y tu oponente obtiene esos presagios. Cada presagio permite repetir un único dado hasta tu próxima fase de héroe.

MAGIA

Tetto'eko es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Maldición del destino.

MALDICIÓN DEL DESTINO

Maldición del destino tiene una dificultad de lanzamiento de 4. Si se lanza con éxito, escoge una unidad a 20" o menos. Una vez por fase, puedes aumentar o disminuir en uno el resultado de una única tirada para esa unidad hasta tu próxima fase de héroe.

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Starseer además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR STARSEER

Invocar Starseer tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar a Tetto'eko a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Oxyotl es una sola miniatura. Dispara lluvias de dardos venenosos con la Cerbatana dorada de P'toohee (Golden Blowpipe of P'toohee) y puede usar un dardo (Dart) a modo de daga en combate.

HABILIDADES

Desaparecer. En tu fase de héroe, Oxyotl puede ocultarse. Puedes revelarlo este turno, o en cualquier turno siguiente del modo descrito en Emboscada del camaleón.

Emboscada del camaleón. En vez de desplegar a Oxyotl en el campo de batalla puedes dejarlo aparte y declarar que está oculto. Puedes revelarlo en cualquiera de tus fases de movimiento y desplegarlo en cualquier punto en el campo de batalla.

Maestro cazador. Suma 2 a cualquier la tirada para herir con la Cerbatana Dorada de P'toohee si Oxyotl no se ha movido ni ha desplegado en la fase de movimiento de este turno.

Mimetismo perfecto. Si Oxyotl está sobre, o dentro de, un elemento de terreno, su atributo Save pasa a ser 3+. Esto ya incluye el modificador por cobertura.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Stalker, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR STALKER

Invocar Stalker tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar a Oxyotl a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Un Skink Priest es una sola miniatura que lleva un Báculo de piedra estelar (Star-stone Staff). Cada uno tiene sus propios ritos celestiales; en ellos algunos se visten con capas emplumadas y rematan su báculo con una gema de Azyr que dispara rayos estelares (Starbolts), mientras que otros prefieren llevar diversos abalorios sacerdotales, desde glifos de piedra a cráneos blanqueados de sus enemigos.

HABILIDADES

Abalorios sacerdotales. Los ritos celestiales de un Skink Priest con abalorios sacerdotales afectan a todas las unidades **Seraphon** de tu ejército 8" o menos de él, en lugar de a una sola.

Capa emplumada. Un Skink Priest con capa emplumada tiene un atributo Save de 4+, un atributo Move de 14", y vuela.

Ritos celestiales. En tu fase de héroe, un Skink Priest puede ejecutar un ritual para canalizar el auténtico poder del cosmos. Si lo hace tira un dado. Con un 4 o más, escoge una unidad **Seraphon** a 8" o menos. Puedes repetir las tiradas para correr, cargar y salvar de esa unidad hasta tu siguiente fase de héroe.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Skink Priest además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR SKINK PRIEST

Invocar Skink Priest tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Skink Priest a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Un Skink Chief es una sola miniatura. Está armado con una hoz de oro (Golden Sickle) o con una maza ornamentada (Ornate Club) y lleva una rodela astral (Star-buckler). Algunos Skink Chiefs también utilizan una cerbatana (Blowpipe).

HABILIDADES

Destinado a la grandeza. Puedes elegir repetir un único dado para esta miniatura en cada fase.

Rodela astral. Cuando tires para salvar por un Skink Chief, ignora el atributo Rend del atacante a menos que sea -2 o superior.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Skink Chief además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR SKINK CHIEF

Invocar Skink Chief tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Skink Chief a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

HABILIDAD DE MANDO

Cabecilla Skink. Si los guía un líder veterano, hasta los humildes skinks pueden ser tan letales como un saurus. Si un Skink Chief usa esta habilidad, escoge una unidad **Skink** a 10" o menos. puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear de esas unidad hasta tu próxima fase de héroe.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skinks tiene 10 o más miniaturas. Algunas unidades blanden jabalinas meteóricas (Meteoric Javelins) y llevan rodelas astrales (Star-bucklers). Otras disparan con sus escupedardos (Boltspitters) y empuñan o bien mazas de piedra lunar (Moonstone Clubs) o rodelas astrales, mientras que otras se baten de cerca con mazas de piedra lunar y rodelas astrales.

ALPHA

El líder de esta unidad es un Alpha. El Alpha efectúa 2 ataques en vez de 1 en la fase de combate.

HABILIDADES

Cohorte celestial. Un gran grupo de skinks peleando coordinados es un enemigo terrible que se vuelve más letal cuando la energía celestial les envuelve. Suma 1 a las tiradas para golpear de esta unidad en la fase de disparo si tiene como mínimo 20 miniaturas, o suma 2 si tiene como mínimo 30 miniaturas.

Guerreros precavidos. Cuando elijas esta unidad para agruparse y atacar, en vez de eso, puede retirarse. Mueve cada miniatura de la unidad hasta 8" de tal manera que cada una esté, como mínimo, a 3" del enemigo.

Rodela astral. Algunos Skinks usan escudos tan robustos como las escamas de un draco astral. Cuando tires para salvar por una unidad con rodelas astrales, ignora el atributo Rend del atacante a menos que sea -2 o superior.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Skinks, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR SKINKS

Invocar Skinks tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 10 Skinks a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 10 o más, despliega una unidad de hasta 20 Skinks.

KEYWORDS ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINKS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Chameleon Skinks tiene 5 o más miniaturas armadas con cerbatanas (Dartpipes) que disparan dardos impregnados en veneno estelar. Prefieren atacar a distancia, pero pueden defenderse blandiendo los dardos (Envenomed Darts) en cuerpo a cuerpo.

HABILIDADES

Desaparecer. En tu fase de héroe, esta unidad puede ocultarse. Puedes revelarla este turno, o en cualquier turno siguiente, del modo descrito en Emboscada del camaleón.

Emboscada del camaleón. En vez de desplegar esta unidad en el campo de batalla puedes dejarla aparte y declarar que está oculta. Puedes revelarla en cualquiera de tus fases de movimiento y desplegarla en cualquier punto en el campo de batalla.

Mimetismo perfecto. Si todas las miniaturas de esta unidad están sobre, o dentro de, un elemento de terreno, su atributo Save pasa a ser 3+. Esto ya incluye el modificador por cobertura.

Veneno estelar. Si la tirada para golpear con la cerbatana de una miniatura es 6 o más, el atributo Damage de ese ataque es 2 en vez de uno, o bien 3 si el objetivo es un **Chaos Daemon**.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Chameleon Skinks además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR CHAMELEON SKINKS

Invocar Chameleon Skinks tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 5 Chameleon Skinks a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 10 Chameleon Skinks.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Terradon Riders tiene 3 o más miniaturas. Algunas unidades de Terradon Riders arrojan jabalinas estelares (Starstrike Javelins) y otras usan boleadoras de sanguijuela solar (Sunleech Bolas). Sus monturas Terradon vuelan bajo para atacar con sus picos afilados (Razor-sharp Beaks).

LÍDER DE LA UNIDAD

El líder de esta unidad es un Alpha o bien un Master of the Skies. La ranged weapon del Alpha tiene un atributo To Hit de 3+, mientras que el Master of the Skies lleva un Filo del cielo (Skyblade) en vez de una ranged weapon.

VUELA

Los Terradon Riders vuelan.

HABILIDADES

Boleadoras de sanguijuela solar. Si el ataque de unas boleadoras de sanguijuela solar golpea, el proyectil se inflama. Tira un dado y haz ese número de tiradas para herir.

Carga letal. Los Terradons transportan pesadas rocas meteóricas con sellos de destrucción tallados en ellas, y las dejan caer a una orden de sus jinetes. Una vez por partida, la unidad puede dejar caer sus rocas encima de una unidad sobre la cual haya movido en la fase de movimiento. Tira un dado por cada Terradon de la unidad. Por cada 4 o más, la unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

Descenso en picado. Al final de tu fase de movimiento, puedes declarar que esta unidad desciende para atacar al enemigo. Si lo haces, en la fase de combate siguiente puedes repetir las tiradas para golpear y herir fallidas de esta unidad. Hasta tu próxima fase de héroe, mide las distancias y la línea de visión de las miniaturas de esta unidad como si estuvieran en el suelo.

Filo del cielo. Si el objetivo del ataque de un Filo del cielo vuela, puedes repetir las tiradas para golpear fallidas.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Terradons además de cualquier otro hechizo que conozcan.

SUMMON TERRADONS

Invocar Terradons tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 3 Terradon Riders a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 6 Terradon Riders.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Ripperdactyl Riders tiene 3 o más miniaturas. Los jinetes están armados con lanzas de piedra lunar (Moonstone War-spears) y llevan rodelas astrales (Star-bucklers), mientras que sus monturas atacan con sus afiladísimas garras (Slashing Claws) y picos (Vicious Beaks).

ALPHA

El líder de esta unidad es un Alpha. El Alpha efectúa 2 ataques en vez de 1 con su lanza.

VUELA

Los Ripperdactyl Riders vuelan.

HABILIDADES

Apetito voraz. Cada vez que una miniatura de esta unidad golpee con un ataque de su pico, haz inmediatamente una tirada más para golpear contra el mismo objetivo. Repite el proceso hasta que una tirada no golpee y luego haz las tiradas para herir pertinentes.

Descenso en picado. Al final de tu fase de movimiento, puedes declarar que esta unidad desciende para atacar al enemigo. Si lo haces, en la fase de combate siguiente puedes repetir las tiradas para golpear y herir fallidas de esta unidad. Hasta tu próxima fase de héroe, mide las distancias y la línea de visión de las miniaturas de esta unidad como si estuvieran en el suelo.

Furia batracia. En tu primera fase de héroe, sitúa un Blot Toad en cualquier punto en el campo de batalla por cada unidad de Ripperdactyl Riders. En cada una de tus fases de movimiento tira un dado y mueve el Blot Toad hasta esas pulgadas. Los Blot Toads no se consideran enemigos de ningún bando. Si un Ripperdactyl ataca a una unidad enemiga a 2" o menos de algún Blot Toad, efectúa 3 ataques con su pico en vez de 1.

Rodela astral. Cuando tires para salvar por esta unidad, ignora el atributo Rend del atacante a menos que sea -2 o superior.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Ripperdactyls además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR RIPPERDACTYLS

Invocar Ripperdactyls tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 3 Ripperdactyl Riders a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 6 Ripperdactyl Riders.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SKINK HANDLERS

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skink Handlers puede tener cualquier número de miniaturas. Cada Skink Handler maneja un chuzo (Goad-spear) con el que azuzar a las bestias de guerra seraphon contra el enemigo, o con el que pinchar a los enemigos que se acerquen demasiado.

HABILIDADES

A los ojos. Si la tirada para golpear con un chuzo es 6 o más, ese ataque le ha dado al objetivo en los ojos y le hiere automáticamente. No tires para herir por ese ataque.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Skink Handlers además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR SKINK HANDLERS

Invocar Skink Handlers tiene una dificultad de lanzamiento de 4. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 3 Skink Handlers a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

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	1D6
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Corrosive Bite	1"	3	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Salamanders tiene cualquier número de miniaturas. Una Salamander escupe un chorro de fuego (Stream of Fire) y propina mordiscos corrosivos (Corrosive Bite).

HABILIDADES

Azuzada a la furia. El alcance del chorro de fuego de una Salamander aumenta a 12" mientras su unidad esté a 3" o menos de algún Skink Handler de tu ejército.

¡Me quemo! Al final de la fase de disparo, tira un dado por cada unidad que sufrió heridas por el chorro de fuego de una Salamander en esa fase y no murió. Con un 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales mientras el líquido corrosivo disuelve carne, hueso y armadura.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Salamanders además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR SALAMANDERS

Invocar Salamanders tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 3 Salamanders a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

KEYWORDS ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SALAMANDERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Razordons tiene cualquier número de miniaturas. Un Razordon es capaz de disparar una lluvia de púas (Volley of Spikes), además de atacar con sus mordiscos (Fierce Bite) y su cola de púas (Spiked Tail).

HABILIDADES

Azuzado a la furia. Puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear de un Razordon en la fase de disparo mientras su unidad esté a 3" o menos de algún Skink Handler de tu ejército.

Defensa instintiva. Una vez por turno, si una unidad enemiga finaliza su movimiento de carga a 3" o menos de esta unidad, tira un dado. Con un 4 o más, el Razordon ataca de inmediato a la unidad que carga con su lluvia de púas.

Púas perforantes. Si el Razordon ataca con su lluvia de púas a un objetivo que esté a 6" o menos, tiene un atributo Rend de -1 en vez de "-".

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Razordons además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR RAZORDONS

Invocar Razordons tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 3 Razordons a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Kroxigor tiene 3 o más miniaturas. Van armados con temibles mazas saurio (Drakebite Mauls). 1 de cada 3 miniaturas puede sustituir la suya por un martillo lunar (Moon Hammer). Incluso si va desarmado, un Kroxigor cuenta con sus temibles mandíbulas cepo (Vice-like Jaws).

HABILIDADES

Barrido. Cuando un Kroxigor ataca con su martillo lunar, lo blande en un amplio arco que alcanza a varios enemigos. Escoge un unidad objetivo y haz un ataque por cada miniatura que esté al alcance.

Presa de mandíbula. Si obtienes un 6 o más en la tirada para herir de las mandíbulas cepo, el Kroxigor cierra su enorme dentadura en torno a la víctima y la sacude para romperle los huesos. Tu y tu oponente tiráis un dado. Si obtienes la tirada más alta, tu oponente no hace tirada de salvación y la miniatura objetivo sufre tantas heridas mortales como puntos de diferencia entre tu tirada y la de tu oponente. De cualquier otro modo, la víctima se zafa del Kroxigor y el ataque no causa daño.

Transferencia energética. Cuando hay skinks cerca, los Kroxigor reciben la energía de la nube de luz que emanan las pequeñas criaturas. Puedes repetir los 1 en las tiradas para herir de los Kroxigor si están a 3" o menos de algún **Skink**.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Kroxigor además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR KROXIGOR

Invocar Kroxigor tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 3 Kroxigor a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 11 o más, despliega una unidad de hasta 6 Kroxigor.

KEYWORDS ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, KROXIGOR

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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	1D3
Sunfire Throwers	8"	ver abajo	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	1D6
9+	4"	-1	1D6

DESCRIPCIÓN

Un Stegadon es una sola miniatura. Empala a sus enemigos en sus enormes cuernos (Massive Horns) y los aplasta a pisotones (Crushing Stomps). Desde su howdah, los skink lanzan jabalinas meteóricas (Meteoric Javelins) que caen sobre el enemigo como estrellas fugaces letales. El howdah también puede transportar un arco celestial (Skystreak Bow) o un sistema de lanzallamas solares (Sunfire Throwers), y en algunos viaja un Skink Alpha que comanda las unidades cercanas.

HABILIDADES

Estampida imparable. Suma 1 a las tiradas para herir de los pisotones del Stegadon si ha cargado este mismo turno.

Majestuoso y firme. Los Stegadons son bestias temerarias cuya resolución ante los enemigos más temibles inspira coraje en los Seraphon de menor tamaño. Puedes repetir los chequeos de acobardamiento de las unidades de **Skinks** a 5" o menos de un **Stegadon**.

Lenguas de fuego solar. Los lanzallamas solares escupen torrentes de llamaradas cósmicas. Al atacar con los lanzallamas solares de un Stegadon, escoge un unidad objetivo y haz un ataque contra cada miniatura dentro del alcance.

Skink Alpha. Si un Stegadon transporta un Skink Alpha, en tu fase de héroe este puede dar órdenes a una unidad **Skink** a 8" o menos. Si esa unidad no está a 3" o menos de una unidad enemiga, puedes tirar un dado de inmediato y mover cada miniatura hasta esas pulgadas. Además, hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear de esa unidad.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Stegadon además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR STEGADON

Invocar Stegadon tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Stegadon a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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

DAMAGE TABLE

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

DESCRIPCIÓN

Un Engine of the Gods es una sola miniatura. El Stegadon que lo transporta ataca con sus cuernos afilados (Sharpened Horns) y pisotones, mientras que los skinks que escoltan al Skink Priest lanzan jabalinas meteóricas (Meteoric Javelins), proyectiles mágicos que caen sobre el enemigo convertidos en meteoritos.

HABILIDADES

Estampida imparable. Suma 1 a las tiradas para herir de los pisotones del Engine of the Gods si ha cargado este mismo turno.

Artilugio cósmico. El Engine of the Gods es un dispositivo arcano tan poderoso que puede subvertir las leyes del universo. En tu fase de héroe, tira el número de dados que indique la columna Cosmic Engine de la Damage Table y consulta la siguiente tabla de resultados. Además, si hay un **Slann** a 10" o menos, puede domeñar la máquina con su poder mental; tira un dado adicional y descarta el dado que quieras antes de sumar el resultado.

Total	Efecto
1-2	El Engine of the Gods tiembla violentamente bajo la resistencia del universo. La miniatura sufre 1D3 heridas mortales.
3-5	El artefacto emite una luz blanca. El Engine of the Gods y todas las unidades **Seraphon** a 3" o menos se curan cada uno 1D3 heridas.
6-9	Una unidad enemiga a 25" o menos es alcanzada por un rayo de energía procedente del artefacto y sufre 1D6 heridas mortales.
10-13	Un torbellino de fuego estelar engulle al enemigo. Tira un dado por cada unidad enemiga a 10" o menos. Con un 4 o más, la unidad sufre 1D3 heridas mortales.
14-17	Una unidad **Seraphon** llega desde Azyr para unirse a tu ejército. Despliega todas sus miniaturas a 8" o menos de esta miniatura, como mínimo a 9" del enemigo.
18+	El tiempo se detiene alrededor de tu ejército. Después de tu turno, puedes jugar otro turno. Si vuelves a obtener este resultado, considéralo como uno de 14-17.

Majestuoso y firme. Los Stegadons son bestias temerarias cuya resolución ante los enemigos más temibles inspira coraje en los Seraphon de menor tamaño. Puedes repetir los chequeos de acobardamiento de las unidades de **Skinks** a 5" o menos de un **Stegadon**.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Engine of the Gods además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR ENGINE OF THE GODS

Invocar Engine of the Gods tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Engine of the Gods a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

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	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Bastiladon es una sola miniatura. Ataca con su cola gigantesca (Bludgeoning Tail), mientras los skinks que lo tripulan lanzan jabalinas meteóricas (Meteoric Javelins). En ocasiones un Bastiladon puede llevar la misteriosa Arca de Sotek que desata una marea de serpientes sobre el enemigo. Otros llevan un devastador artilugio solar, capaz de emitir un rayo abrasador (Searing Beam) de energía celestial.

HABILIDADES

Defensa impenetrable. Cuando tires para salvar por un Bastiladon, ignora el atributo Rend del atacante. Además, tira un dado siempre que sufra una herida mortal. Con un 4 o más, ignora esa herida mortal.

Luz celestial. La luz del artilugio solar resulta especialmente letal para los esbirros del Chaos. Si el rayo abrasador de esta miniatura alcanza una unidad de **Chaos Daemons**, tiene Damage 3 en vez de 2.

Marea de serpientes. Al inicio de cada fase de combate, un Bastiladon que lleve el Arca de Sotek puede soltar a las serpiente. Escoge hasta seis unidades enemigas a 8" o menos y numéralas utilizando un dado para marcar cada una de ellas. Luego tira doce dados para ver a dónde van las serpientes. Cada unidad enemiga sufre una herida mortal por cada vez que su número aparezca en la tiradas. Los tiradas que no coincidan con ninguna unidad no tienen ningún efecto.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Bastiladon además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR BASTILADON

Invocar Bastiladon tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Bastiladon a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

TROGLODON

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Spittle	✹	1D3	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+

DESCRIPCIÓN

Un Troglodon es una sola miniatura. Escupe saliva corrosiva (Noxious Spittle) a sus enemigos y los ataca con su mordedura venenosa (Venomous Bite) y sus garras delanteras (Clawed Forelimbs). Lleva a lomos un Skink Oracle que empuña un báculo de adivinación (Divining Rod).

HABILIDADES

Báculo de adivinación. El Skink Oracle puede usar el báculo de adivinación para intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago.

Atraído por los gritos. Si la saliva corrosiva inflige heridas a alguna unidad en la fase de disparo, los gritos y el hedor de la carne quemada ayudan al Troglodon localizar su presa. Si el Troglodon carga en la siguiente fase de carga, puedes sumar 3" a su distancia de carga si con ello termina a ½" o menos de la unidad que sufrió el ataque de su saliva corrosiva.

Rugido primitivo. Las unidades enemigas a 8" o menos de un Troglodon en la fase de acobardamiento restan 1 a su atributo Bravery.

MAGIA

Los **Slann Wizards** conocen el hechizo Invocar Troglodon además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR TROGLODON

Invocar Troglodon tiene una dificultad de lanzamiento de 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Troglodon a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

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

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

JUNGLE SWARMS

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

DESCRIPCIÓN

Un Jungle Swarm puede tener cualquier número de miniaturas. Las numerosas criaturillas que forman el Jungle Swarm muerden a su presa con dientes y colmillos venenosos (Envenomed Teeth and Fangs).

HABILIDADES

Enjambre creciente. Los Jungle Swarms se curan 1D3 heridas en tu fase de héroe si están a 3" o menos de un elemento de terreno, ya que se les unen los bichos que salen de sus escondrijos.

Veneno letal. Si la tirada para golpear de un ataque de un Jungle Swarm es 6 o más, no tires para herir. La unidad objetivo sufre una herida mortal, y los guerreros caen al suelo entre espasmos, agonizantes por el veneno.

KEYWORDS ORDER, JUNGLE SWARMS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

LIZARDMEN
SKINK PATROL

ORGANISATION
Una Skink Patrol consta de las siguientes unidades:

- 1 Skink Priest
- 2 unidades de Skinks o Chameleon Skinks, en cualquier combinación
- 1 unidad de Terradon Riders o Ripperdactyl Riders

HABILIDADES
Ataque celestial. En vez de desplegar la unidad voladora de este batallón en el campo de batalla, puedes dejarla aparte y decir que está oculta entre las nubes. en cualquiera de tus fases de movimiento, la unidad puede precipitarse sobre el enemigo. Cuando lo haga, puedes desplegarla en cualquier punto a más de 3" del enemigo. En la siguiente fase de combate, suma 1 a las tiradas para herir de las miniaturas de esa unidad.

Avance silencioso. Tras completar el despliegue, puedes tirar dos dados por cada unidad Skink Patrol y mover todas sus miniaturas hasta el número de pulgadas que indiquen los dados.

La trampa está echada. En tu fase de héroe, escoge una unidad visible para el Skink Priest de este batallón. Hasta tu próxima fase de héroe, puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear y para herir de las unidades de este batallón que ataquen a la unidad elegida.

LIZARDMEN
SAURUS HOST

ORGANISATION
Una Saurus Host consta de las siguientes unidades:

- 1 Saurus Oldblood
- 3 unidades de Saurus Warriors
- 1 unidad de Temple Guard o Saurus Cavalry

HABILIDADES
Depredadores. Las Saurus Hosts se componen de los guerreros más feroces, que brillan en el fragor del combate. Las miniaturas de una Saurus Host hacen 2 ataques con sus mandíbulas potentes (Powerful Jaws) y escudos dracoastral (Stardrake Shields) en vez de 1.

Disciplina sauria. Las Saurus Hosts son un ejemplo de orden. Sus guerreros avanzan en filas disciplinadas, ajenos al peligro. Las unidades de este batallón no efectúan chequeos de acobardamiento.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

Las siguientes no tienen warscroll. Utiliza en su lugar el warscroll listado aquí abajo.

Unidad	**Warscroll**
Ancient Stegadon	Stegadon
Lord Mazdamundi	Engine of the Gods
Saurus Oldblood en Carnosaur	Scar-Veteran en Carnosaur
Saurus Scar-Veteran	Saurus Oldblood
Saurus Scar-Veteran en Cold One	Saurus Oldblood en Cold One
Skink Chief en Ancient Stegadon	Stegadon
Skink Chief en Ripperdactyl	Ripperdactyl Alpha (ver warscroll de Ripperdactyl Riders)
Skink Chief en Stegadon	Stegadon
Skink Chief en Terradon	Master of the Skies (ver warscroll de Terradon Riders)
Skink Chief con Battle Standard	Skink Chief
Skink Cohort	Skink Regiment y Kroxigor
Skink Priest en Ancient Stegadon	Engine of the Gods
Skink Skirmishers	Skink Regiment
Slann Mage-Priest con Battle Standard	Slann Mage-Priest
Tehenhauin en Ancient Stegadon	Engine of the Gods
Tiktaq'to	Master of the Skies (ver warscroll de Terradon Riders)

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015