

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

LIZARDMEN



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUCCIÓN

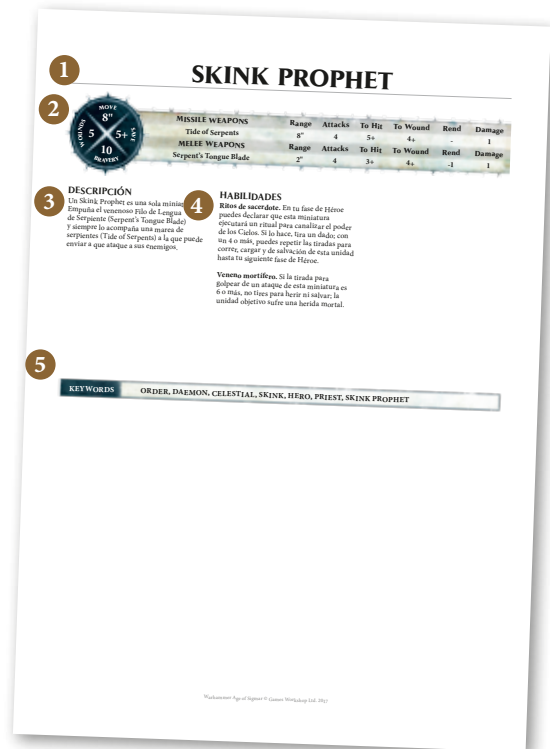
Los Seraphon son criaturas del orden, seres de las estrellas en cuyas mentes y cuerpos reverbera la energía Azyrite. Son enemigos jurados del Chaos, el polo opuesto a los Dioses Oscuros y la vorágine que los acompaña.

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 momentos 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.



SKINK PROPHET



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

DESCRIPCIÓN

Un Skink Prophet es una sola miniatura. Empuña el venenoso Filo de Lengua de Serpiente (Serpent's Tongue Blade) y siempre lo acompaña una marea de serpientes (Tide of Serpents) a la que puede enviar a que ataque a sus enemigos.

HABILIDADES

Ritos de sacerdote. En tu fase de Héroe puedes declarar que esta miniatura ejecutará un ritual para canalizar el poder de los Cielos. Si lo hace, tira un dado; con un 4 o más, puedes repetir las tiradas para correr, cargar y de salvación de esta unidad hasta tu siguiente fase de Héroe.

Veneno mortífero. Si la tirada para golpear de un ataque de esta miniatura es 6 o más, no tires para herir ni salvar; la unidad objetivo sufre una herida mortal.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SKINK, HERO, PRIEST, SKINK PROPHET

CHAMELEON SKINK STALKER



| MISSILE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
|------------------|-------|---------|--------|----------|------|--------|
| Stalker Blowpipe | 16" | 6 | 3+ | 4+ | - | 1 |
| MELEE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
| Dart | 1" | 2 | 5+ | 5+ | - | 1 |

DESCRIPCIÓN

Un Chamaleon Skink Stalker es una sola miniatura. Dispara una salva de dardos venenosos con su cerbatana de acechante (Stalker Blowpipe), y puede defenderse en combate esgrimiendo un dardo (Dart) envenenado a modo de daga improvisada.

HABILIDADES

Desaparecer. En tu fase de Héroe, puedes declarar que el Skink Stalker desaparece y se oculta. Si lo hace, retíralo del campo de batalla. Puedes revelarlo del modo descrito en la habilidad Emboscada del camaleón en este mismo turno o en uno posterior.

Emboscada del camaleón. En vez de desplegar esta miniatura, puedes dejarla aparte y declarar que está oculta. Puedes revelarla al final de tu fase de movimiento, desplegándola en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

Maestro cazador. Suma 2 a las tiradas para herir con la cerbatana de acechante si esta miniatura no se ha movido ni ha desplegado en la fase de movimiento de este turno.

Mimetismo perfecto. Si esta miniatura está sobre, o dentro de, un elemento de terreno, su atributo Save pasa a ser 3+ en vez de 6+. Esto ya incluye el bonificador por cobertura.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SKINK, HERO, CHAMELEON SKINK STALKER

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 (Starbuckler). Algunos Skink Chiefs también utilizan una cerbatana (Blowpipe).

HABILIDADES

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

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

KEYWORDS

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

CELESTIAL SWARM



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

DESCRIPCIÓN

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

HABILIDADES

Enjambre creciente. En tu fase de Héroe los Celestial Swarms se pueden curar 1D3 heridas sufridas, ya que se materializan más criaturas para engrosar sus filas.

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

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, CELESTIAL SWARM

WARSCROLLS SUSTITUTOS

Las siguientes unidades carecen de warscroll. En su lugar, usa el warscroll sustituto listado a continuación.

| Unidad | Warscroll |
|--|---|
| Ancient Stegadon | .Stegadon |
| Chakax, the Eternity Warden | .Saurus Eternity Warden |
| Gor-Rok | .Saurus Sunblood |
| Kroq-Gar on Carnosaur | .Saurus Oldblood on Carnosaur |
| Lord Mazdamundi | .Engine of the Gods |
| Oxyotl | .Chameleon Skink Stalker |
| Saurus Knights | .Saurus Cavalry |
| Saurus Oldblood on Cold One | .Saurus Scar-Veteran on Cold One |
| Saurus Scar-Veteran | .Saurus Oldblood |
| Scar-Veteran with Battle Standard | .Saurus Astrolith Bearer |
| Skink Chief on Ancient Stegadon | .Stegadon |
| Skink Chief on Ripperdactyl | .Ripperdactyl Alpha (ver warscroll de Ripperdactyl Riders) |
| Skink Chief on Stegadon | .Stegadon |
| Skink Chief on Terradon | .Master of the Skies (ver warscroll de Terradon Riders) |
| Skink Chief with Battle Standard | .Skink Chief |
| Skink Cohort | .Warscrolls de Skinks y Kroxigor |
| Skink Priest on Ancient Stegadon | .Engine of the Gods |
| Skink Skirmishers | .Skinks |
| Slann Mage-Priest | .Slann Starmaster |
| Slann Mage-Priest with Battle Standard | .Slann Starmaster |
| Tehenhauin | .Skink Prophet |
| Tehenhauin on Ancient Stegadon | .Engine of the Gods |
| Temple Guard | .Saurus Guard |
| Tetto'eko | .Skink Starseer |
| Tiktaq'to | .Master of the Skies (ver warscroll de Terradon Riders) |

PERFILES DE BATALLA CAMPAL

| LIZARDMEN UNIDAD | TAMAÑO DE UNIDAD | | PUNTOS | ROL EN BATALLA | NOTAS |
|-------------------------|------------------|------|--------|----------------|-------|
| | MÍN. | MÁX. | | | |
| Chameleon Skink Stalker | 1 | 1 | 100 | Líder | |
| Skink Chief | 1 | 1 | 60 | Líder | |
| Skink Prophet | 1 | 1 | 80 | Líder | |
| Celestial Swarm | 2 | 8 | 120 | | |