



Huanchis Jäger, die Blasrohre tragen, stellen ihrer Beute unendlich geduldig nach. Diese unvergleichlichen Jäger können perfekt mit ihrer Umgebung verschmelzen und schleichen sich lautlos an ihre Ziele an, bevor sie einen Sturm aus Blasrohrpfeilen mit den stärksten Giften entfesseln.

TRUPPENSCHRIFTTROLLE HUANCHIS JÄGER

MIT BLASROHREN

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Blasrohr	16"	2	3+	3+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schwache Klauen	1"	1	5+	5+	-	1

Jedes Modell in einer Einheit Huanchis Jäger mit Blasrohren ist mit einem Blasrohr und Schwachen Klauen bewaffnet.

CHAMPION: 1 Modell dieser Einheit kann ein Chamäleonskink-Alpha sein. Addiere 1 zum Attackenwert des Blasrohrs jenes Modells.

MUSIKER: 1 von je 5 Modellen dieser Einheit kann ein Hornbläser sein. Addiere 1 zu Rennenwürfen und Angriffswürfen für diese Einheit, solange sie mindestens einen Hornbläser enthält.

Getarnter Hinterhalt: Huanchis Jäger verschmelzen perfekt mit ihrer Umgebung.

Bei der Aufstellung kannst du diese Einheit zur Seite stellen, statt sie auf dem Schlachtfeld aufzustellen, und ansagen, dass sie sich als Reserveeinheit verbirgt. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit am Ende deiner Bewegungsphase weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld aufstellen.

Wenn sich diese Einheit am Ende deiner Bewegungsphase auf dem Schlachtfeld befindet, kannst du sie vom Schlachtfeld entfernen und ansagen, dass sie sich als Reserveeinheit verbirgt. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit am Ende einer beliebigen deiner folgenden Bewegungsphasen weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld aufstellen.

Alle verborgenen Reserveeinheiten, die vor Beginn der vierten Schlachtrunde nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurden, werden zerstört.

Perfekte Mimikry: Chamäleons sind in dichtem Gelände nur schwer auszumachen.

Diese Einheit ist für feindliche Einheiten nicht sichtbar, wenn diese weiter als 12" entfernt sind oder diese Einheit in Deckung ist.

Sternengift: Die Blasrohrpfeile der Chamäleonskinks sind mit tödlichen Giften benetzt.

Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einem Blasrohr erleidet das Ziel 1 tödliche Verwundung und die Attackenabfolge endet (führe weder Verwundungswurf noch Schutzwurf aus).

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, SERAPHON, SKINK, HUANCHIS JÄGER, HUANCHIS JÄGER MIT BLASROHREN



Manchmal wird einer Kohorte aus Huanchis Jäger eine Aufgabe übertragen, die sie nah an den Feind zwingt. Diese Seraphon führen oft tödliche Sternstein-Bolas, Wurfaffen, die mit Explosionen läuternden Sternlichts einschlagen.

TRUPPENSCHRIFTTROLLE HUANCHIS JÄGER

MIT STERNENSTEIN-BOLAS

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sternstein-Bola	8"	1	3+	3+	-	1
Jagdwurfspeer	8"	1	3+	3+	-1	2
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Mondsteinkeule	1"	2	4+	4+	-	1
Jagdwurfspeer	2"	2	3+	3+	-1	2

Jedes Modell in einer Einheit Huanchis Jäger mit Sternstein-Bolas ist mit einer Sternstein-Bola und einer Mondsteinkeule bewaffnet.

CHAMPION: 1 Modell dieser Einheit kann ein Chamäleonskink-Alpha sein. Addiere 1 zum Attackenwert der Mondsteinkeule jenes Modells.

MUSIKER: 1 von je 5 Modellen dieser Einheit kann ein Hornbläser sein. Addiere 1 zu Rennenwürfen und Angriffswürfen für diese Einheit, solange sie mindestens einen Hornbläser enthält.

HUANCHIS KLAUE: 1 von je 5 Modellen dieser Einheit kann eine Huanchis Klaue sein. Jenes Modell ist mit einem Jagdwurfspeer statt mit Sternstein-Bola und Mondsteinkeule bewaffnet.

Getarnter Hinterhalt: Huanchis Jäger verschmelzen perfekt mit ihrer Umgebung.

Bei der Aufstellung kannst du diese Einheit zur Seite stellen, statt sie auf dem Schlachtfeld aufzustellen, und ansagen, dass sie sich als Reserveeinheit verbirgt. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit am Ende deiner Bewegungsphase weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld aufstellen.

Wenn sich diese Einheit am Ende deiner Bewegungsphase auf dem Schlachtfeld befindet, kannst du sie vom Schlachtfeld entfernen und ansagen, dass sie sich als Reserveeinheit verbirgt. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit am Ende einer beliebigen deiner folgenden Bewegungsphasen weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Alle verborgenen Reser-

veeinheiten, die vor Beginn der vierten Schlachtrunde nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurden, werden zerstört.

Perfekte Mimikry: Chamäleons sind in dichtem Gelände nur schwer auszumachen.

Diese Einheit ist für feindliche Einheiten nicht sichtbar, wenn diese weiter als 12" entfernt sind oder diese Einheit in Deckung ist.

Sternstein-Bola: Gut gezielte Bolas können den Feind fangen oder durch die Detonation aus dem Gleichgewicht bringen.

Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einer Sternstein-Bola ist das Ziel bis zum Ende der folgenden Nahkampfphase benommen. Ziehe 1 von den Trefferwürfen für Attacken einer benommenen Einheit ab.

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, SERAPHON, SKINK, HUANCHIS JÄGER, HUANCHIS JÄGER MIT STERNENSTEIN-BOLAS

TRUPPENSCHRIFTRÖLLE TERRAFLÜGLER



NAHKAMPFWAFFEN

Bissige Kiefer

Reichw. 1"

4

Angreifen 4+

Verwunden 4+

Wucht -

Schaden 1

Jedes Modell in einer Einheit Terraflügler ist mit Bissigen Kiefern bewaffnet.

FLIEGEN: Diese Einheit kann fliegen.

Nervengerreißende Schreie: Obwohl sie recht klein sind, können die schrillen Schreie eines Terraflüglerschwarms die feindliche Schlachtreihe in Unordnung stürzen, denn Befehle gehen in dieser Kakophonie völlig unter.

In der Fernkampfphase kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 12" um diese Einheit wählen und 2W6 werfen. Ist das Ergebnis höher als der Mutwert jener Einheit, kann jene feindliche Einheit bis zum Ende des Zugs Befehle weder erteilen noch erhalten.

Symbiotische Beziehung: Terraflügler werden von Kohorten aus Huanchis Jägern oft eingesetzt, um den Feind zu überraschen und zu verwirren, wenn er in ihren Hinterhalt gerät.

Wenn du bei der Aufstellung mindestens eine Einheit **HUANCHIS JÄGER** in Reserve hast, kannst du diese Einheit zur Seite stellen und ansagen, dass sie sich als Reserveeinheit verbirgt, statt diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit am Ende der Bewegungsphase innerhalb von 3" um eine befreundete **HUANCHIS-JÄGER**-Einheit und weiter als 9" entfernt von allen feindlichen Einheiten aufstellen.

Als kleinere – aber nicht weniger gefährliche – Verwandte der Terradons begleiten Terraflügler oft Huanchis Jäger. Ihre natürliche Aggressivität und ihre ohrenbetäubenden Schreie lenken die Aufmerksamkeit jedes Gegners auf sie und ermöglichen den Skinks, sich davonzumachen.

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, SERAPHON, TERRAFLÜGLER

SCHRIFTRÖLLE	SERAPHON		SCHLACHTFELDROLLE	ANMERKUNGEN
	GRÖSSE	PUNKTE		
Huanchis Jäger mit Blasrohren	5	135		
Huanchis Jäger mit Sternenstein-Bolas	5	90		
Terraflügler	3	75		