

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

LIZARDMEN



WARSCROLLS
KOMPENDIUM

EINLEITUNG

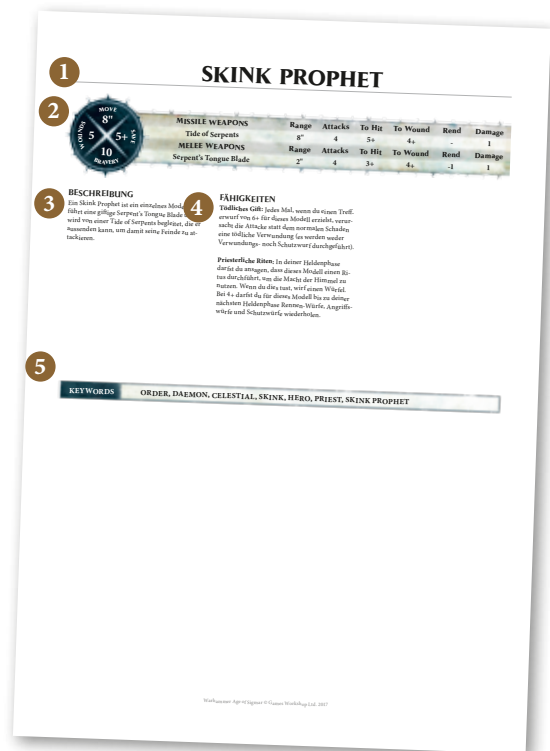
Die Seraphon sind Geschöpfe der Ordnung, Kreaturen der Sterne, deren Geist und Körper ganz und gar von den Energien Azysrs durchdrungen sind. Sie sind die eingeschworenen Feinde des Chaos und leisten den Dunklen Göttern und der Verderbnis, die sie mit sich bringen, stets Widerstand.

Die kaltblütige Grausamkeit der Seraphon ist legendär. Unter der Führung der rätselhaften Slann reißen sich ihre streng disziplinierten Cohorts und brüllenden saurischen Bestien mit der Wildheit wahrer Raubtiere durch ihre Feinde.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.



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

BESCHREIBUNG

Ein Skink Prophet ist ein einzelnes Modell. Er führt eine giftige Serpent's Tongue Blade und wird von einer Tide of Serpents begleitet, die er aussenden kann, um damit seine Feinde zu attackieren.

FÄHIGKEITEN

Tödliches Gift: Jedes Mal, wenn du einen Treffwurf von 6+ für dieses Modell erzielst, verursacht die Attacke statt dem normalen Schaden eine tödliche Verwundung (es werden weder Verwundungs- noch Schutzwurf durchgeführt).

Priesterliche Riten: In deiner Heldenphase darfst du ansagen, dass dieses Modell einen Ritus durchführt, um die Macht der Himmel zu nutzen. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Bei 4+ darfst du für dieses Modell bis zu deiner nächsten Heldenphase Rennen-Würfe, Angriffswürfe und Schutzwürfe wiederholen.

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

BESCHREIBUNG

Ein Chameleon Skink Stalker ist ein einzelnes Modell. Er verschießt einen Hagel vergifteter Darts mit seinem Stalker Blowpipe und verteidigt sich im Nahkampf, indem er einen vergifteten Dart als improvisierten Dolch benutzt.

FÄHIGKEITEN

Chamäleon-Hinterhalt: Statt dieses Modell aufzustellen, kannst du es zur Seite stellen und ansagen, dass es sich versteckt. Am Ende deiner Bewegungsphase kannst du es enthüllen, indem du es beliebig auf dem Schlachtfeld aufstellst, mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt.

In Luft auflösen: In deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass sich der Skink Stalker in Luft auflöst und sich versteckt. Wenn er dies tut, entfernst du das Modell vom Schlachtfeld. Im selben oder in einem späteren Zug kannst du ihn wieder enthüllen wie in der Fähigkeit *Chamäleon-Hinterhalt* beschrieben.

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

Meisterjäger: Addiere 2 zu den Verwundungswürfen des Stalker Blowpipes dieses Modells, wenn sich das Modell in der Bewegungsphase desselben Zugs nicht bewegt hat und auch nicht in der Bewegungsphase desselben Zugs aufgestellt wurde.

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

BESCHREIBUNG

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

FÄHIGKEITEN

Zu Großem ausersehen: In jeder Phase darfst du für dieses Modell den Wurf eines einzigen Würfels wiederholen.

Sternbuckler: Wenn du für dieses Modell Schutzwürfe ablegst, ignorierst du den Rend-Wert der Waffe, es sei denn, er ist -2 oder besser.

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

BESCHREIBUNG

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

FÄHIGKEITEN

Wimmelnde Flut: In deiner Heldenphase darfst du bei dieser Einheit D3 Verwundungen heilen, die ihr zugewiesen wurden, da weitere Kreaturen aus ihrem Unterschlupf kriechen und sich der Einheit anschließen.

Tödliches Gift: Jedes Mal, wenn du einen Trefferwurf von 6+ für diese Einheit erzielst, verursacht die Attacke statt dem normalen Schaden eine tödliche Verwundung (es werden weder Verwundungs- noch Schutzwurf durchgeführt).

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, CELESTIAL SWARM

ERSATZ-WARSCROLLS

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

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

PROFILE FÜR OFFENE FELDSCHLACHTEN

LIZARDMEN EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	ROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Chameleon Skink Stalker	1	1	100	Anführer	
Skink Chief	1	1	60	Anführer	
Skink Prophet	1	1	80	Anführer	
Celestial Swarm	2	8	120		