



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSION QUIERES MONTAR
WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

SERAPHON

SAURUS OLDBLOOD ON CARNOSAUR



SAURUS SCAR-VETERAN ON CARNOSAUR



TROGLODON



SAURUS OLDBLOOD ON CARNOSAUR



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 4

SAURUS SCAR-VETERAN ON CARNOSAUR



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 2;
5 - 6

TROGLODON



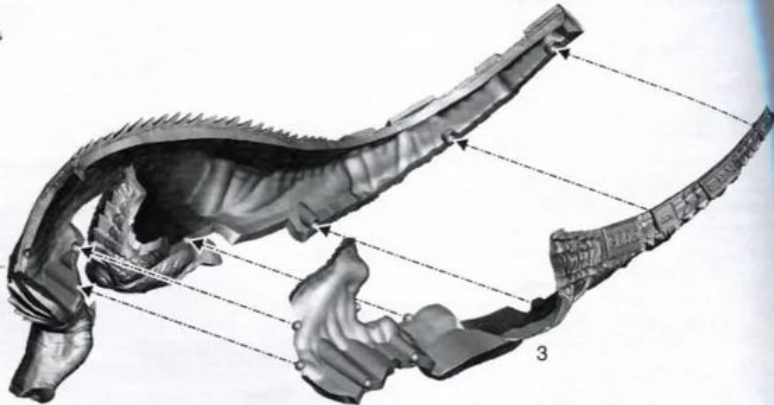
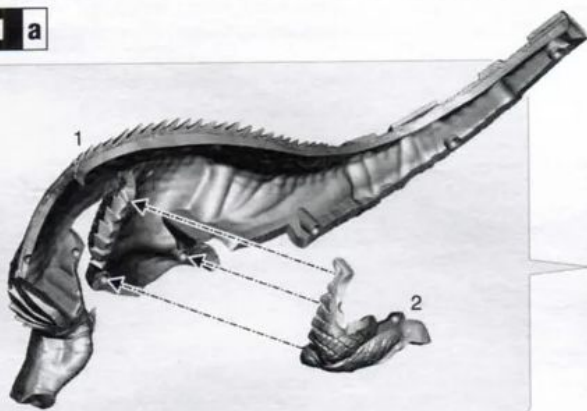
STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 2;
7 - 8

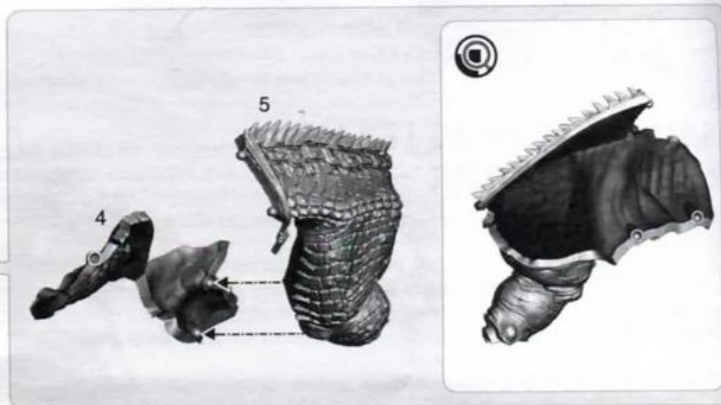
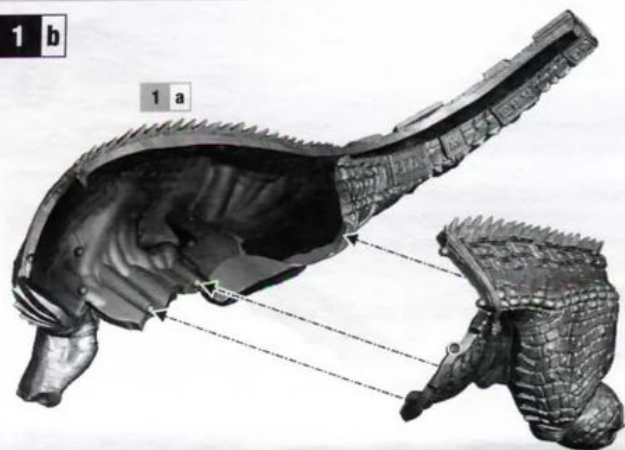


Follow steps 1-2 for all variants • Suivre les étapes 1-2 pour toutes les variantes • Sigue los pasos 1-2 para todas las variantes
Folge den Schritten 1-2 für alle Varianten • Segui le fasi da 1-2 per tutte le varianti

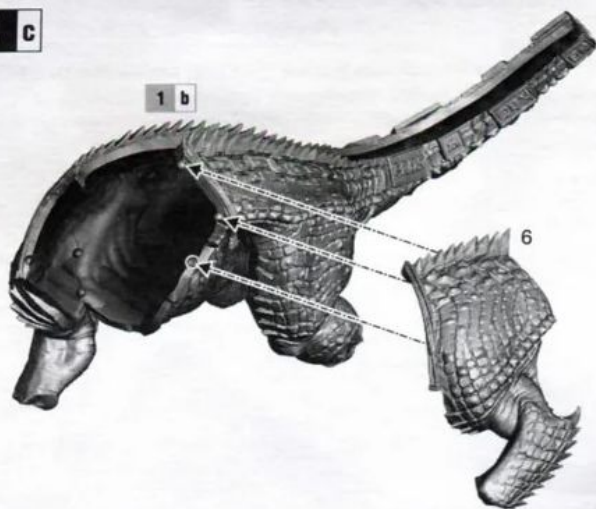
1 a



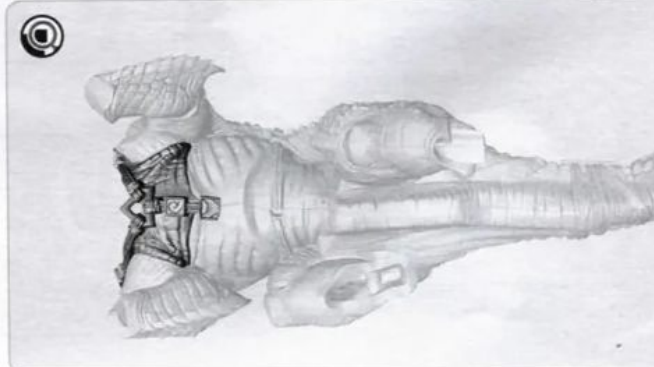
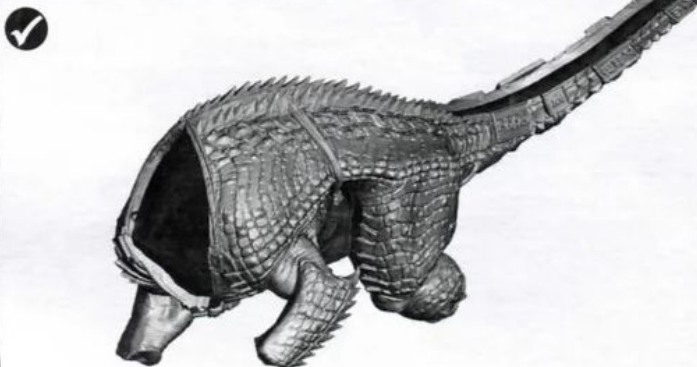
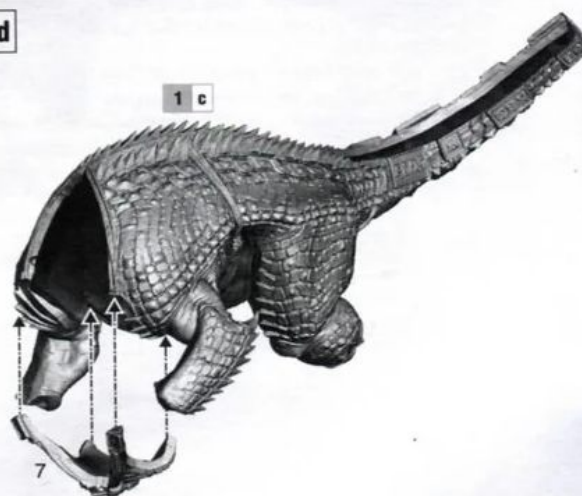
1 b



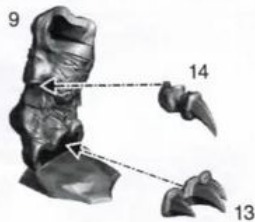
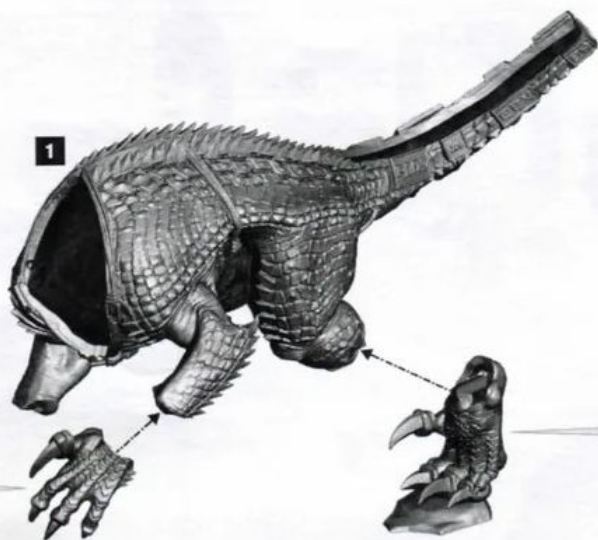
1 c



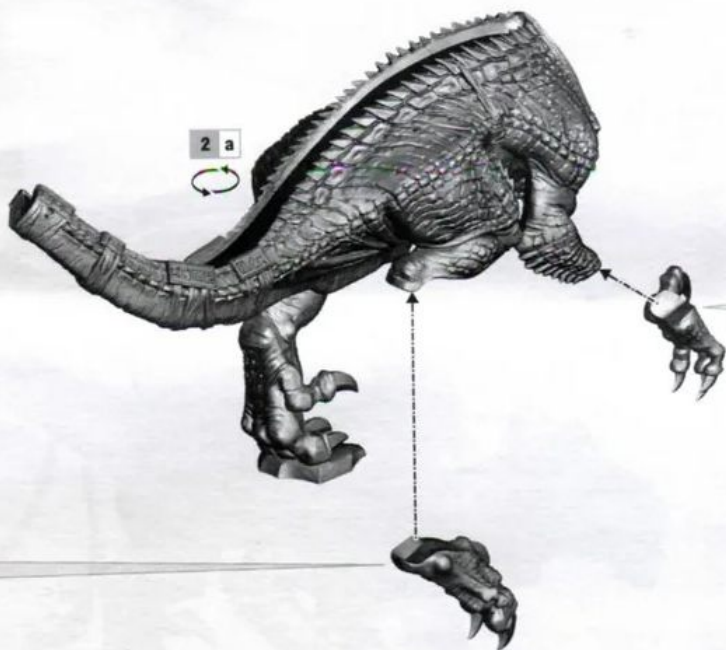
1 d



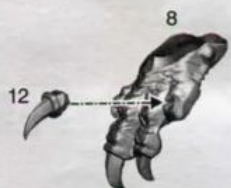
2 a



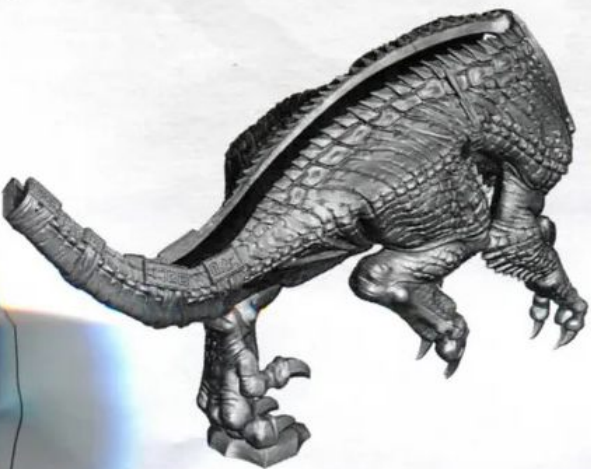
2 b



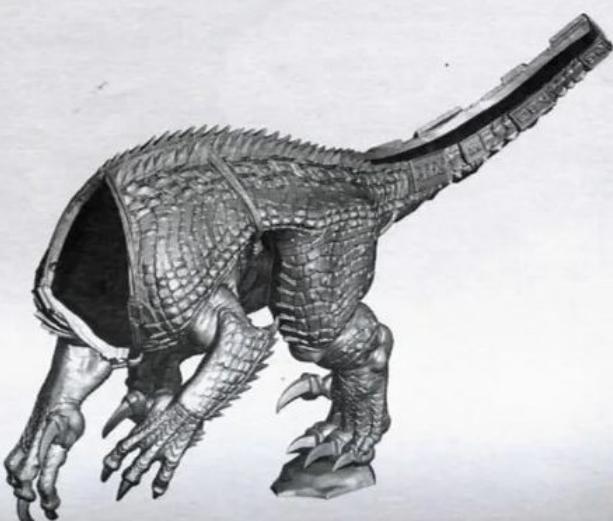
2 a



✓



⊙



3 - 4 SAURUS OLDBLOOD ON CARNOSAUR

3 a



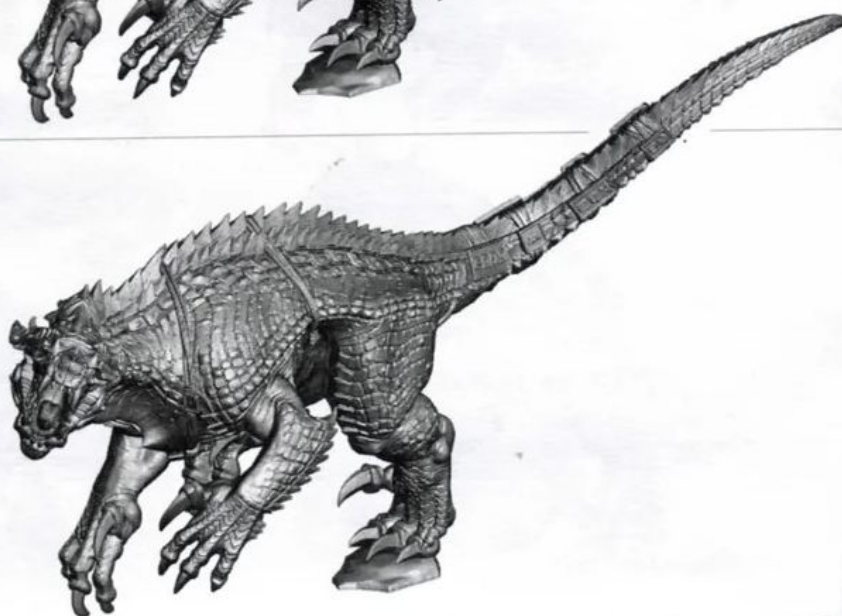
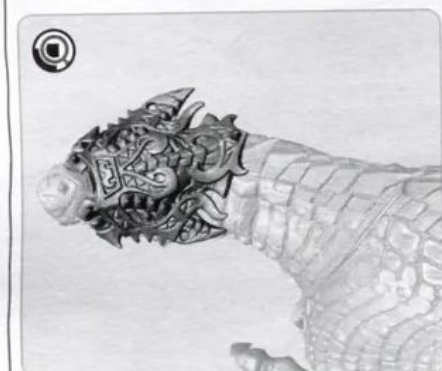
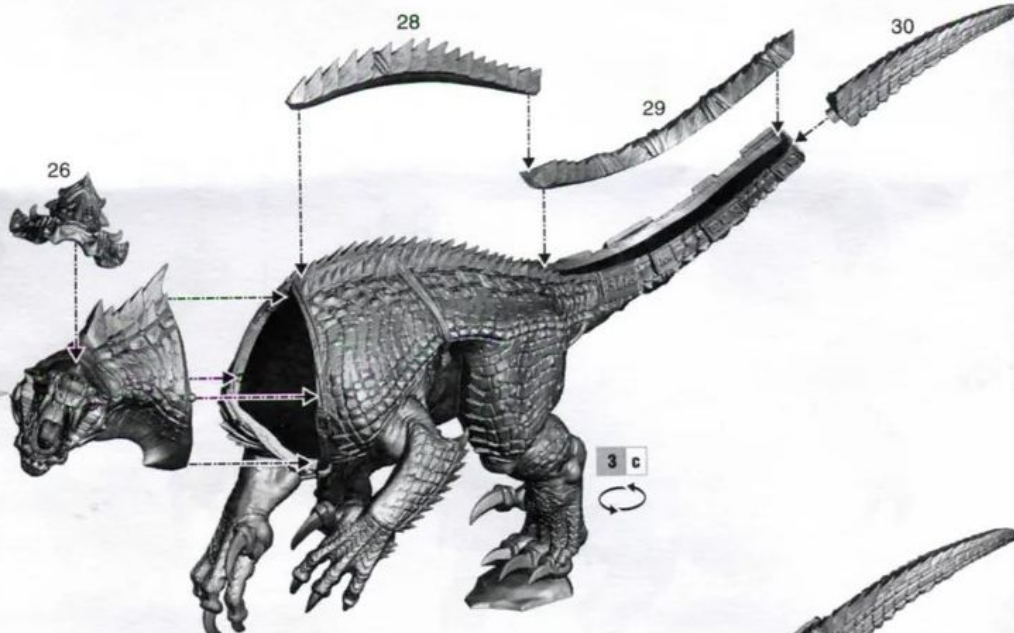
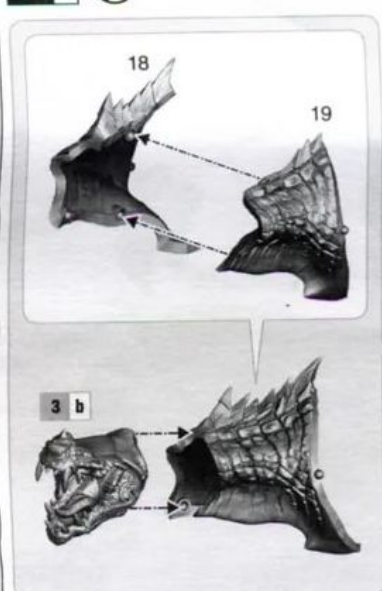
3 b



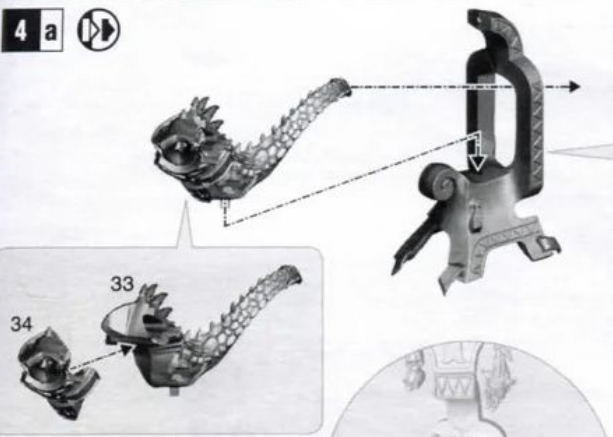
3 c



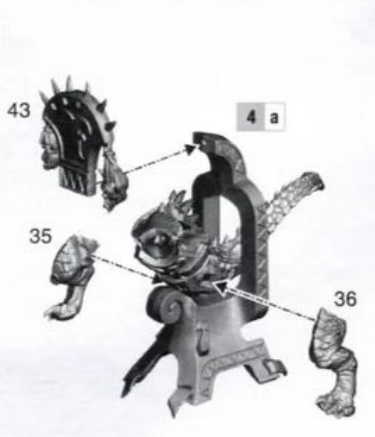
3 d



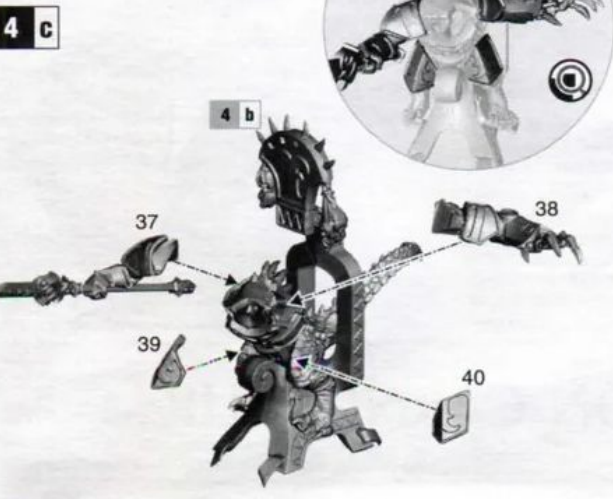
4 a



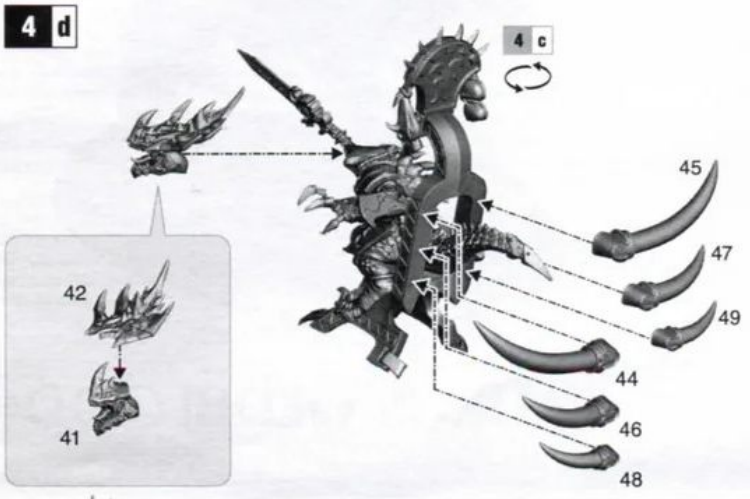
4 b



4 c



4 d



4 e





SAURUS OLDBLOOD 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

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

DESCRIPTION

A Saurus Oldblood on Carnosaur is a single model. Flashes of celestial fire leap forth from the Oldblood's Sunbolt Gauntlet while enemies are impaled on the shimmering blade of its Sunstone Spear. Its Carnosaur mount is a terrifying predator that grips enemies in its powerful Clawed Forelimbs before rending them with its Massive Jaws.

ABILITIES

Pinned Down: Carnosaurs tackle large prey by pinning them in place before tearing into them with their massive jaws. If an enemy **MONSTER** is hit twice with the Carnosaur's Clawed Forelimbs, you can add 2 to the result when rolling to hit that target with the Carnosaur's Massive Jaws in the same turn.

Blood Frenzy: A Carnosaur that tastes the flesh of the enemy becomes a rampaging force of destruction. Once this model has slain an enemy with its Massive Jaws, it can run and charge in the same turn for the rest of the battle.

Bloodroar: The roar of a Carnosaur can cause even the most daring warrior to turn and flee. If your opponent takes a battleshock test for a unit within 8" of any Carnosaurs, roll a dice. If the result is higher than the result on your opponent's dice, D3 models flee from the unit (as well as any that flee because of the test).

Blazing Sunbolts: If the Saurus Oldblood atop the Carnosaur targets a **CHAOS DAEMON** unit with its Sunbolt Gauntlet, you can add 2 to the result of the wound rolls.

MAGIC

SLANN WIZARDS know the Summon Saurus Warlord spell, in addition to any others they know.

SUMMON SAURUS WARLORD

Summon Saurus Warlord has a casting value of 10. If successfully cast, you can set up a Saurus Oldblood on Carnosaur within 15" of the caster and more than 9" from any enemy models. The model is added to your army but cannot move in the following movement phase.

COMMAND ABILITY

Ancient Warlord: A Saurus Oldblood is a veteran of battles without number – an experienced leader who is as inspirational to its kin as it is terrifying to the enemy. If the Saurus Oldblood uses this ability, then until your next hero phase, whenever a **SAURUS HERO** from your army within 20" attacks in the combat phase, pick one of its weapons and add 2 to its Attacks characteristic until the end of the phase.

KEYWORDS

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

DESCRIPTION

Un Saurus Oldblood sur Carnosaur est une figurine individuelle. Des décharges de feu céleste jaillissent du Gantelet d'Éclat Solaire (Sunbolt Gauntlet) de l'Oldblood, tandis que les ennemis finissent empalés sur la lame scintillante de sa Lance de Pierre-du-soleil (Sunstone Spear). Son Carnosaur est un prédateur terrifiant qui attrape ses proies avec ses puissantes Pattes Griffues (Clawed Forelimbs) avant de les déchirer avec son Immense Mâchoire (Massive Jaws).

APTITUDES

Cloué au Sol: Les Carnosaurs s'attaquent aux grosses proies en les clouant au sol avant de les écharper avec leurs énormes crocs. Si un **MONSTER** ennemi est touché deux fois par les Pattes Griffues du Carnosaur, vous pouvez ajouter 2 au jet de touche avec l'Immense Mâchoire du Carnosaur contre cette cible au même tour.

DESCRIPCIÓN

Un Saurus Oldblood en Carnosaur es una sola miniatura. El guantelete Haz solar (Sunbolt Gauntlet) del Saurus Oldblood dispara fuego celestial mientras él ensarta a sus enemigos con su lanza de piedra solar (Sunstone Spear). El Carnosaur es un depredador terrorífico que atrapa a su presa con sus garras delanteras (Clawed Forelimbs) y la desgarrar con su mandíbula descomunal (Massive Jaws).

HABILIDADES

Frenesí sanginario. 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.

BESCHREIBUNG

Ein Saurus Oldblood auf Carnosaur ist ein einzelnes Modell. Seinem Sunbolt Gauntlet entspringen Blitze aus himmlischem Feuer, während Feinde von der schimmernden Klinge seines Sunstone Spears aufgespießt werden. Sein Carnosaur ist ein furchterregendes Raubtier, das sich Gegner mit seinen kräftigen Clawed Forelimbs greift, bevor es sie mit seinen Massive Jaws zerreißt.

FÄHIGKEITEN

Festgehalten: Carnosaurs attackieren große Beute, indem sie sie am Boden festhalten, ehe sie sie mit ihren Massive Jaws zerreißen. Wenn ein feindliches Monster zweimal von den Carnosaur's Clawed Forelimbs getroffen wird, kannst du 2 zum Ergebnis addieren, wenn du im selben Zug mit den Carnosaur's Massive Jaws gegen dieses Ziel einen Trefferwurf durchführst.

DESCRIZIONE

Un Saurus Oldblood on Carnosaur è un singolo modello. Lampi di fuoco celeste saettano dal suo Sunbolt Gauntlet mentre i nemici vengono trafitti dalla lama luccicante della sua Sunstone Spear. Il Carnosaur è un terrificante predatore che afferra le prede con potenti Clawed Forelimbs prima di dilaniarle 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, puoi aggiungere 2 al risultato quando tiri per colpire quel bersaglio con le Massive Jaws nello stesso turno.

Frénésie de Sang: Un Carnosaur qui a goûté à la chair de l'ennemi devient une force de destruction implacable. Une fois que cette figurine a tué un ennemi avec son Immense Mâchoire, elle peut courir et charger dans le même tour jusqu'à la fin de la bataille.

Rugissement Sanguinaire: Le rugissement d'un Carnosaur peut faire paniquer et fuir même les plus téméraires. Si votre adversaire effectue un test de déroute pour une unité à 8" ou moins d'au moins un Carnosaur, jetez un dé. Si le résultat de votre dé est supérieur à celui du dé de votre adversaire, D3 figurines de l'unité fuient (en plus de celles qui fuient à cause du test).

Éclats Solaires Flamboyants: Si le Saurus Oldblood chevauchant le Carnosaur cible une unité **CHAOS DAEMON** avec son Gantelet d'Éclat Solaire, vous pouvez ajouter 2 aux jets de blessure.

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 el Saurus Oldblood 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 tirada supera la de tu oponente, 1D3 miniaturas de esa unidad huyen además de las que huyan a causa del chequeo.

Bluttausch: Ein Carnosaur, der das Fleisch des Feindes schmeckt, wird zu einer wütenden Kraft der Zerstörung. Sobald dieses Modell einen Feind mit seinen Massive Jaws getötet hat, kann es für den Rest der Schlacht im selben Zug rennen und angreifen.

Blutschrei: Der Schrei des Carnosaurs kann selbst den wagemutigsten Krieger in die Flucht schlagen. Wenn dein Gegner einen Kampfschocktest für eine Einheit innerhalb von 8" von mindestens einem Carnosaur ablegt, wirfst du einen Würfel. Wenn das Ergebnis höher ist als das des Würfels deines Gegners, fliehen D3 Modelle der Einheit (zusätzlich zu jenen, die gegebenenfalls aufgrund des Tests fliehen).

Lodernde Sonnenbolzen: Wenn der Saurus Oldblood auf dem Carnosaur mit seinem Sunbolt Gauntlet eine **CHAOS-DAEMON**-Einheit als Ziel wählt, kannst du 2 zum Ergebnis der Verwundungswürfe addieren.

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 Sfolgoranti: se il Saurus Oldblood on Carnosaur ha come bersaglio del suo Sunbolt Gauntlet un'unità di **CHAOS DAEMONS**, puoi aggiungere 2 al risultato dei tiri per ferire.

MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Seigneur Saurus, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOKER LE SEIGNEUR SAURUS

Invoker le Seigneur Saurus a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Saurus Oldblood sur Carnosaur à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Vieux Seigneur de Guerre: Un Saurus Oldblood a connu d'innombrables batailles; c'est un chef aguerri, aussi charismatique pour ses semblables que terrifiant pour ses ennemis. Si cette figurine utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, chaque fois qu'un **HERO SAURUS** de votre armée à 20" ou moins attaque à la phase de combat, choisissez une de ses armes et ajoutez 2 à sa caractéristique d'Attacks jusqu'à la fin de la phase.

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 dificultad de lanzamiento 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Saurus Oldblood 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. Un Saurus Oldblood es un veterano de innumerables batallas, un líder carismático, tan inspirador para sus tropas como aterrador para el enemigo. Si usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroes, 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.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie beherrschen, den Zauber Saurus-Kriegsherrn herbeirufen.

SAURUS-KRIEGSHERRN HERBEIRUFEN

Saurus-Kriegsherrn herbeirufen hat einen Zaubervert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du einen Saurus Oldblood auf Carnosaur innerhalb von 15" vom Zaubervirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Uralter Kriegsherr: Ein Saurus Oldblood ist ein Veteran zahlloser Schlachten, ein Anführer, der für die Seinen ebenso inspirierend wie für den Feind entsetzlich ist. Wenn der Saurus Oldblood diese Fähigkeit einsetzt, wählst du in deiner nächsten Heldenphase jedes Mal, wenn ein **SAURUS HERO** deiner Armee innerhalb von 20" in der Nahkampfphase attackiert, eine seiner Waffen und addierst bis zum Ende der Phase 2 zu ihrem Attacks-Wert.

MAGIA

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

EVOCARE SAURUS WARLORD

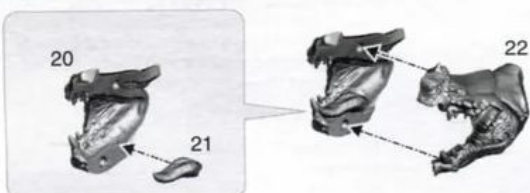
Evocare Saurus Warlord ha un valore di lancio di 10. Se lanciato con successo, puoi schierare un Saurus Oldblood on Carnosaur entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata, ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

ABILITÀ DI COMANDO

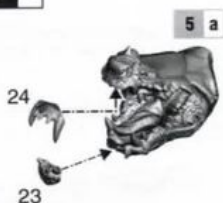
Antico Condottiero: un Saurus Oldblood è un veterano di innumerevoli battaglie, un leader esperto che ispira i suoi simili e terrorizza i nemici. Se il Saurus Oldblood usa questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi ogni volta che un Saurus Hero della tua armata entro 20" attacca nella fase di combattimento scegli una delle sue armi e aggiungi 2 alla sua caratteristica Attacks fino alla fine della fase.

5 - 6 SAURUS SCAR-VETERAN ON CARNOSAUR

5 a



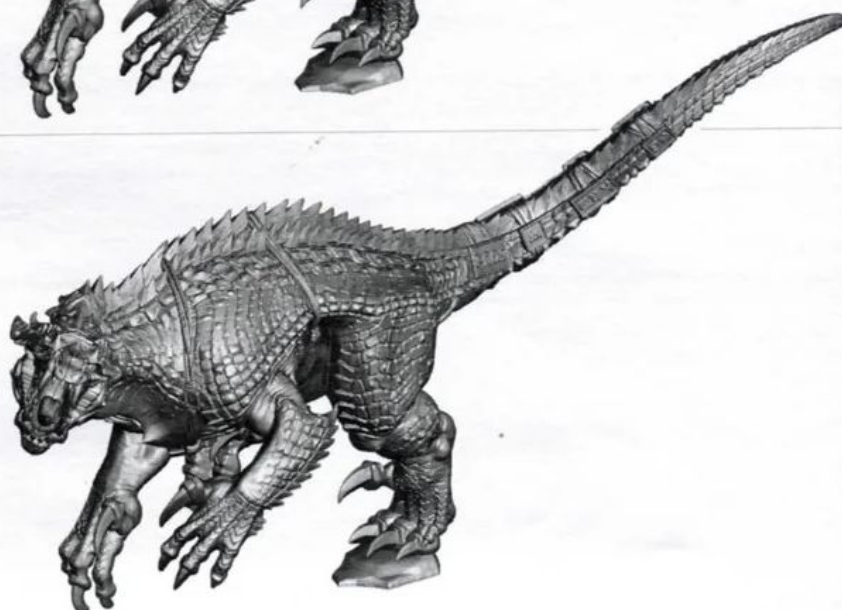
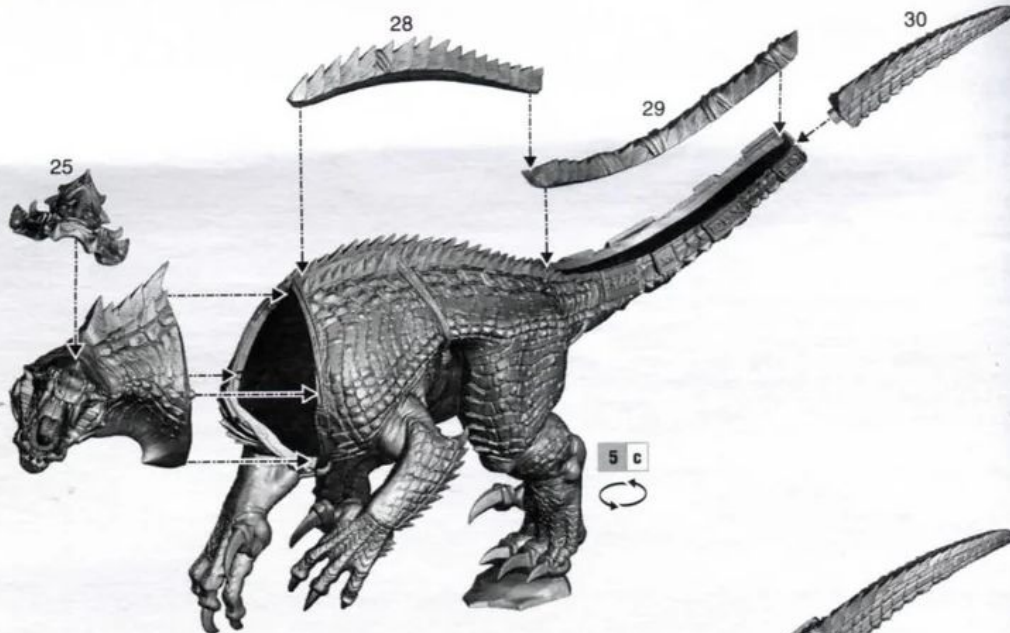
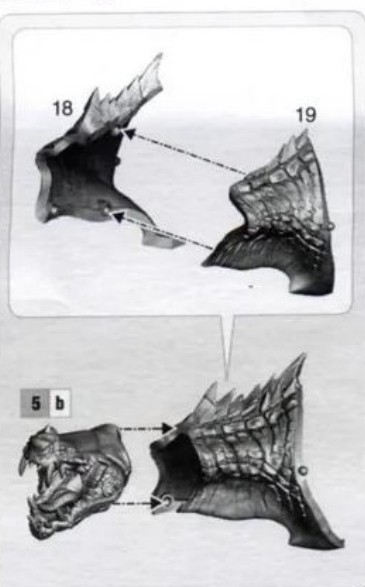
5 b

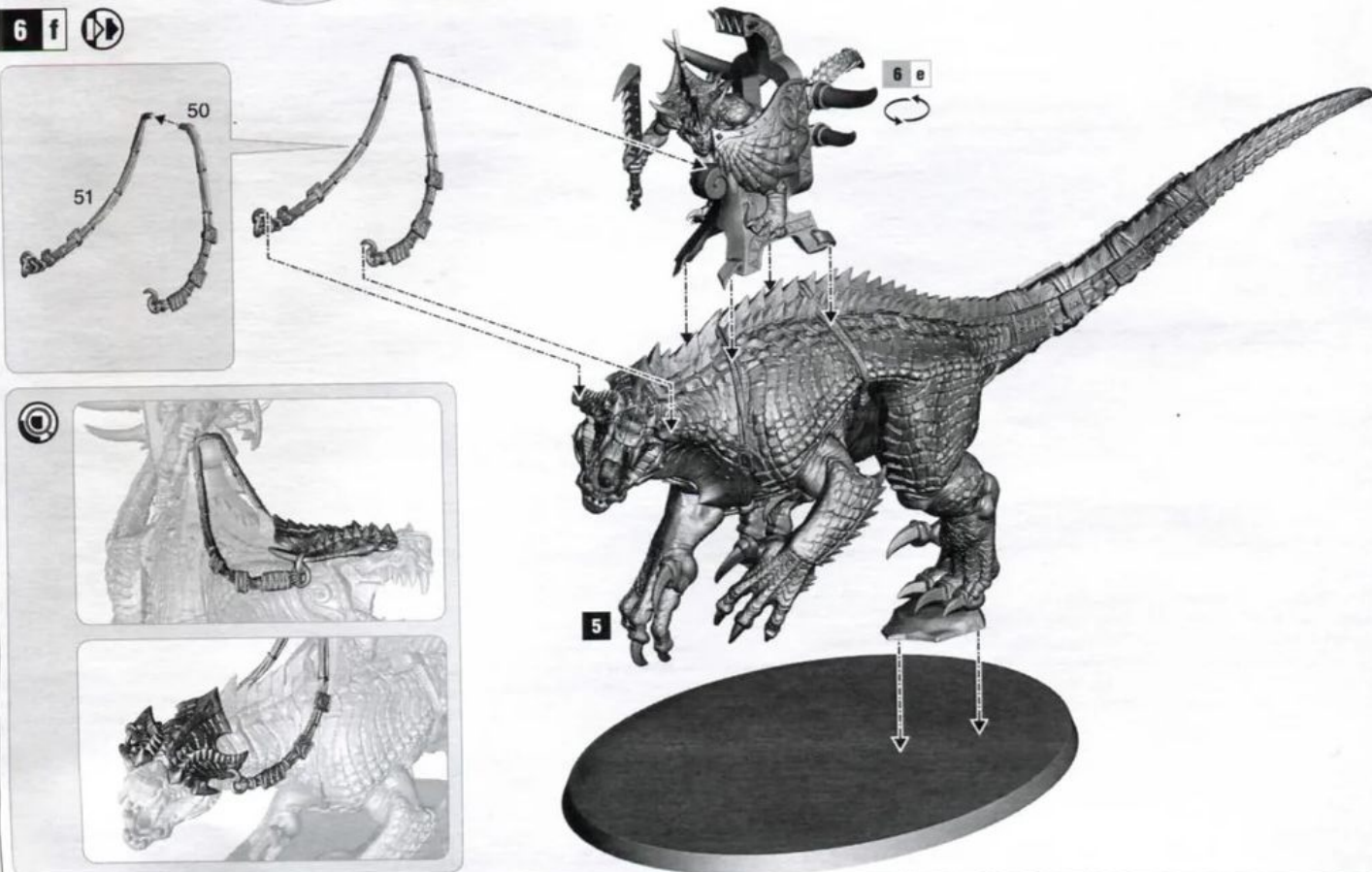
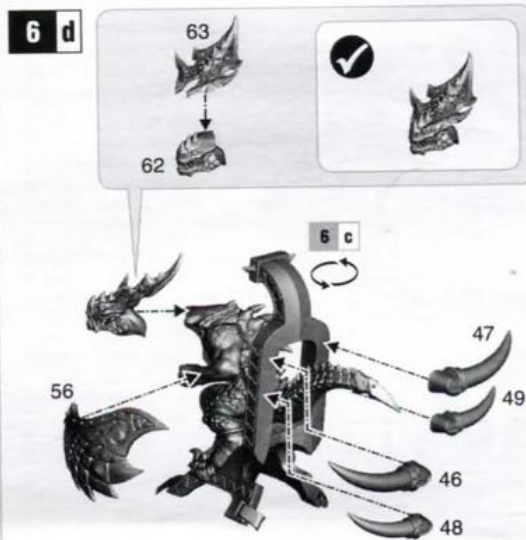
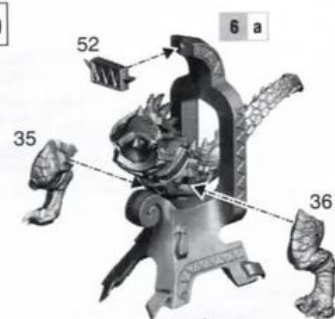
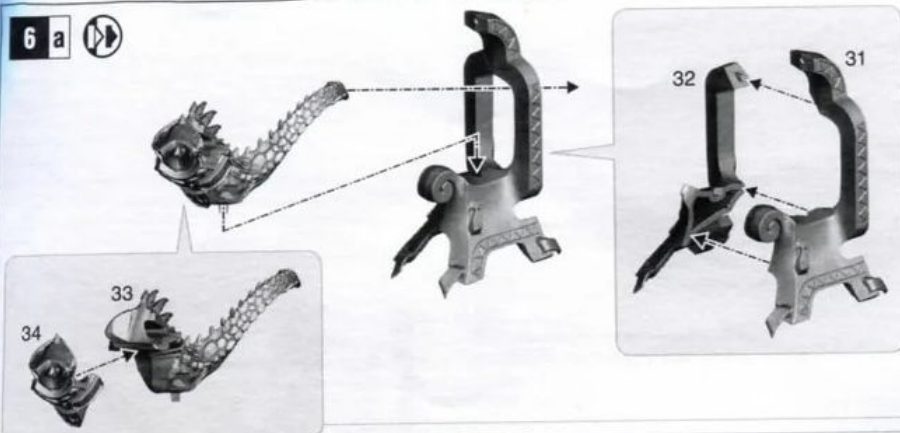
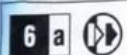


5 c



5 d







SAURUS 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

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	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

DESCRIPTION

A Saurus Scar-Veteran on Carnosaur is a single model. It is a warrior as much as a leader, frighteningly adept with its Celestite Warblade, War-spear or Greatblade. It is almost as deadly with its Fearsome Jaws and toothed Stardrake Shield. Its Carnosaur mount is a terrifying predator that swipes at enemies with its powerful Clawed Forelimbs and tears at them with its Massive Jaws.

ABILITIES

Pinned Down: Carnosaurs tackle large prey by pinning them in place before tearing into them with their massive jaws. If an enemy **MONSTER** is hit twice with the Carnosaur's Clawed Forelimbs, you can add 2 to the result when rolling to hit that target with the Carnosaur's Massive Jaws in the same turn.

Blood Frenzy: A Carnosaur that tastes the flesh of the enemy becomes a rampaging force of destruction. Once this model has slain an enemy with its Massive Jaws, it can run and charge in the same turn for the rest of the battle.

Bloodroar: The roar of a Carnosaur can cause even the most daring warrior to turn and flee. If your opponent takes a battleshock test for a unit within 8" of any Carnosaurs, roll a dice. If the result is higher than the result on your opponent's dice, D3 models flee from the unit (as well as any that flee because of the test).

Stardrake Shield: Saurus carry shields of celestial drakescale that are almost impervious to harm. When you make save rolls for this model, ignore the enemy's Rend characteristic unless it is -2 or better.

MAGIC

SLANN WIZARDS know the Summon Carnosaur spell, in addition to any others they know.

SUMMON CARNOSAUR

Summon Carnosaur has a casting value of 10. If successfully cast, you can set up a Scar-Veteran on Carnosaur within 15" of the caster and more than 9" from any enemy models. The model is added to your army but cannot move in the following movement phase.

COMMAND ABILITY

Saurian Savagery: The Scar-Veteran looses an ear-splitting roar that drives nearby saurus into a frenzy. If the Saurus Scar-Veteran on Carnosaur uses this ability, pick a **SAURUS** unit within 15". Until your next hero phase, whenever you roll a hit roll of 6 or more for a model in that unit, that model can immediately make one additional attack using the same weapon.

KEYWORDS

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

DESCRIPTION

Un Saurus Scar-Veteran sur Carnosaur est une figurine individuelle. C'est un chef et un guerrier respecté, particulièrement redoutable avec sa Grande Lame, Lame ou Lance de Guerre de Celestite (Celestite Greatblade, Warblade, War-spear). Il est presque aussi dangereux avec sa Mâchoire Terrifiante et son Bouclier Drac-des-étoiles dentelé (Fearsome Jaws and Stardrake Shield). Son Carnosaur est un prédateur terrifiant qui attrape ses proies avec ses puissantes Pattes Griffues (Clawed Forelimbs) avant de les déchirer avec son Immense Mâchoire (Massive Jaws).

APTITUDES

Cloué au Sol: Les Carnosaurs s'attaquent aux grosses proies en les clouant au sol avant de les écharper avec leurs énormes crocs. Si un **MONSTER** ennemi est touché deux fois par les Pattes Griffues du Carnosaur, vous pouvez ajouter 2 au jet de touche avec l'Immense Mâchoire du Carnosaur contre cette cible au même tour.

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 terribles fauces (Fearsome Jaws) y su escudo dracostral (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 dracostral. Los Saurus portan escudos de escama de draco celestial que son casi inmunes al daño. Cuando tires para salvar por esta unidad, ignora el atributo Rend del atacante a menos que sea -2 o superior.

BESCHREIBUNG

Ein Saurus Scar-Veteran auf Carnosaur ist ein einzelnes Modell. Er ist ebenso sehr Krieger wie Anführer, und er weiß erschreckend gut mit seiner Celestite Warblade, seinem War-spear oder seiner Greatblade umzugehen. Mit seinen Fearsome Jaws und seinem gezahnten Stardrake Shield ist er beinahe ebenso tödlich. Sein Carnosaur ist ein furchterregendes Raubtier, das mit seinen kräftigen Clawed Forelimbs nach Feinden schlägt und sie mit seinen Massive Jaws zerfetzt.

FÄHIGKEITEN

Festgehalten: Carnosaurs attackieren große Beute, indem sie sie am Boden festhalten, ehe sie sie mit ihren Massive Jaws zerreißen. Wenn ein feindliches **MONSTER** zweimal von den Carnosaur's Clawed Forelimbs getroffen wird, kannst du 2 zum Ergebnis addieren, wenn du im selben Zug mit den Carnosaur's Massive Jaws gegen dieses Ziel einen Trefferwurf durchführst.

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 poderosi 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, puoi aggiungere 2 al risultato quando tiri per colpire quel bersaglio con le Massive Jaws nello stesso turno.

Frénésie de Sang: Un Carnosaur qui a goûté à la chair de l'ennemi devient une force de destruction implacable. Une fois que cette figurine a tué un ennemi avec son Immense Mâchoire, elle peut courir et charger dans le même tour jusqu'à la fin de la bataille.

Rugissement Sanguinaire: Le rugissement d'un Carnosaur peut faire paniquer et fuir même les plus téméraires. Si votre adversaire effectue un test de déroute pour une unité à 8" ou moins d'au moins un Carnosaur, jetez un dé. Si le résultat de votre dé est supérieur à celui du dé de votre adversaire, D3 figurines de l'unité fuient (en plus de celles qui fuient à cause du test).

Bouclier Drac-des-étoiles: Les saurus portent des boucliers d'écaillé de drac céleste presque invulnérables. Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette figurine, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

Frenesi sanginario. 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 Carnosaur. Si tu tirada supera la de tu oponente, 1D3 miniaturas de esa unidad huyen además de las que huyan a causa del chequeo.

Blutrausch: Ein Carnosaur, der das Fleisch des Feindes schmeckt, wird zu einer wütenden Kraft der Zerstörung. Sobald dieses Modell einen Feind mit seinen Massive Jaws getötet hat, kann es für den Rest der Schlacht im selben Zug rennen und angreifen.

Blutschrei: Der Schrei des Carnosaurs kann selbst den wagemutigsten Krieger in die Flucht schlagen. Wenn dein Gegner einen Kampfschocktest für eine Einheit innerhalb von 8" von mindestens einem Carnosaur ablegt, wirfst du einen Würfel. Wenn das Ergebnis höher ist als das des Würfels deines Gegners, fliehen D3 Modelle der Einheit (zusätzlich zu jenen, die gegebenenfalls aufgrund des Tests fliehen).

Stardrake Shield: Saurus tragen Schilde aus Stardrake-Schuppen, die beinahe undurchdringlich sind. Wenn du Schutzwürfe für diese Einheit durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

Furia Sanguinaria: quando fiuta 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).

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

MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Carnosaur, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOCER LE CARNOSAUR

Invoquer le Carnosaur a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Scar-Veteran sur Carnosaur à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Sauvagerie des Sauriens: Le Scar-Veteran pousse un hurlement assourdissant qui plonge les saurus à proximité dans la frénésie. Si cette figurine utilise cette aptitude, choisissez une unité **SAURUS** à 15" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, chaque fois qu'un jet de touche pour une figurine de cette unité donne 6 ou plus, la figurine peut effectuer immédiatement 1 attaque supplémentaire avec la même arme.

MAGIA

Los **SLANN WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Carnosaur además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR CARNOSAUR

Invocar Carnosaur tiene dificultad de lanzamiento 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.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie beherrschen, den Zauber Carnosaur herbeirufen.

CARNOSAUR HERBEIRUFEN

Carnosaur herbeirufen hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du einen Scar-Veteran auf Carnosaur innerhalb von 15" vom Zaubermagier und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Saurische Wildheit: Der Scar-Veteran stößt ein ohrenzerreißendes Brüllen aus, das Saurus in der Nähe in Raserei versetzt. Wenn ein Saurus Scar-Veteran auf Carnosaur diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **SAURUS**-Einheit innerhalb von 15". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kann jedes Modell dieser Einheit bei einem Trefferwurf von 6 oder mehr sofort eine zusätzliche Attacke mit derselben Waffe durchführen.

MAGIA

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

EVOCARE CARNOSAUR

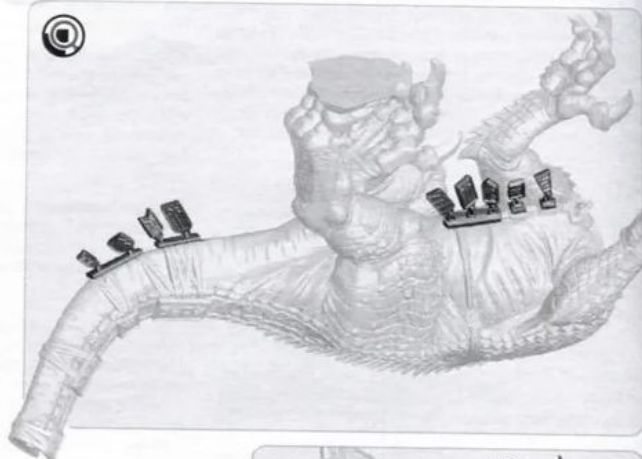
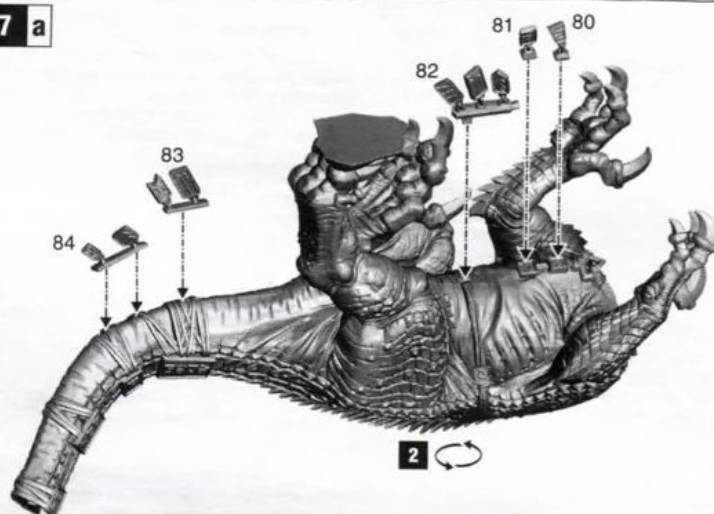
Evocare Carnosaur ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi schierare uno Scar-Veteran on Carnosaur entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

ABILITÀ DI COMANDO

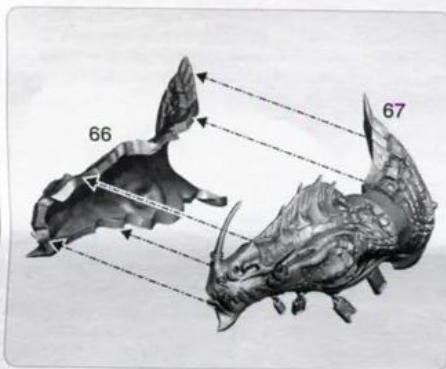
Ferocia dei Saurus: lo Scar-Veteran lancia un ruggito assordante che spinge alla furia le unità di saurus nei paraggi. Se un **SAURUS** Scar-Veteran on Carnosaur utilizza questa abilità, scegli un'unità di Saurus entro 15". Fino alla tua successiva fase degli eroi, ogni volta che ottieni un tiro per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

7-9 TROGLODON

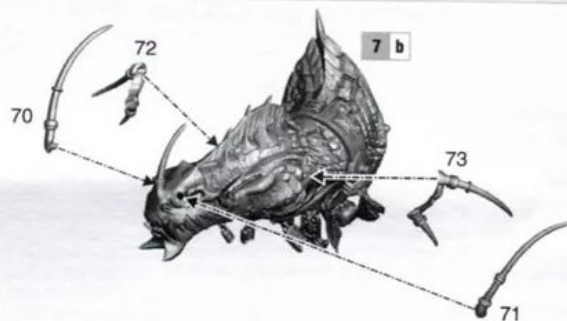
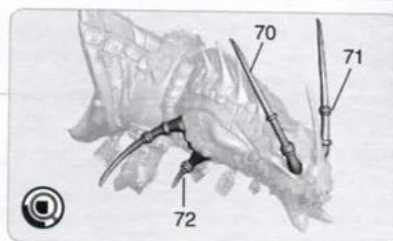
7 a



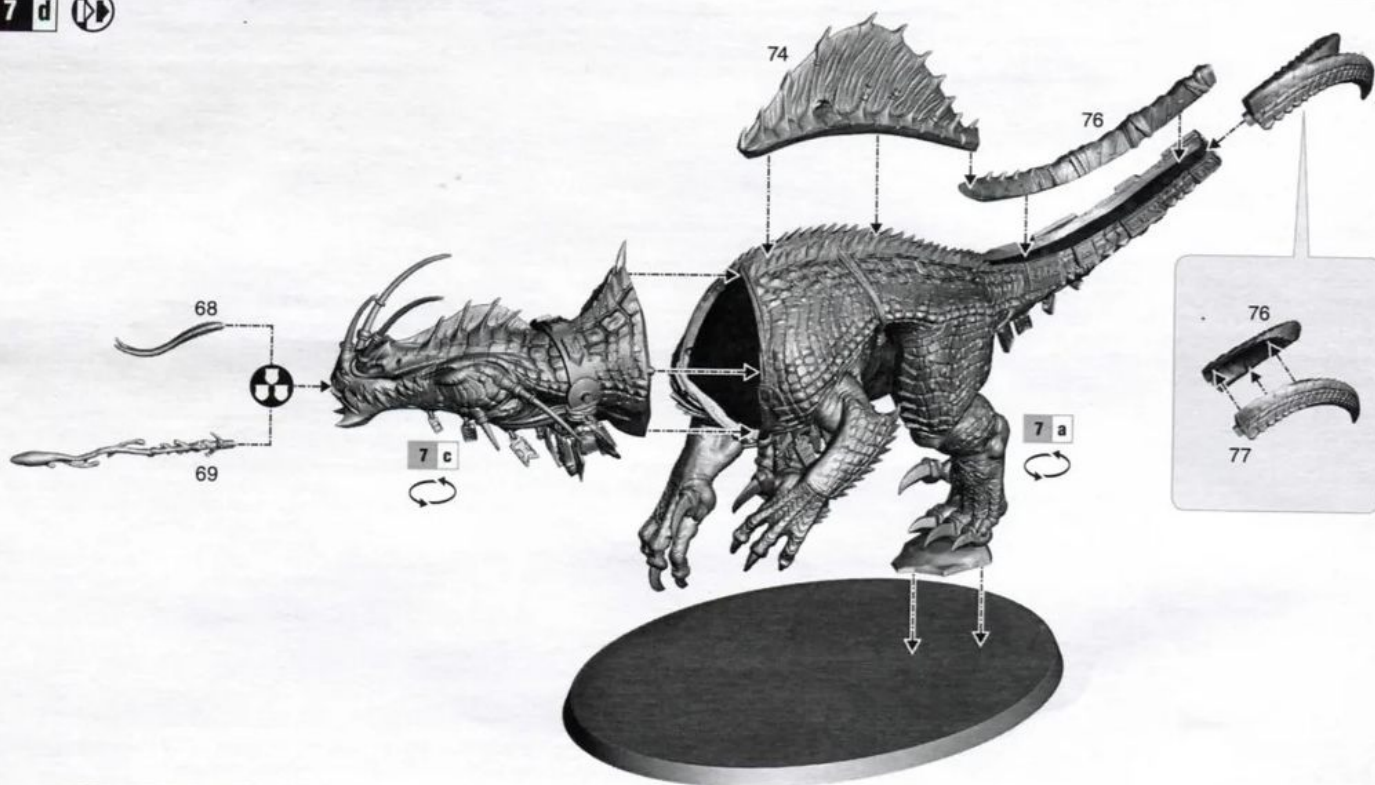
7 b



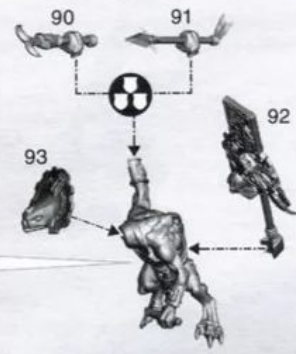
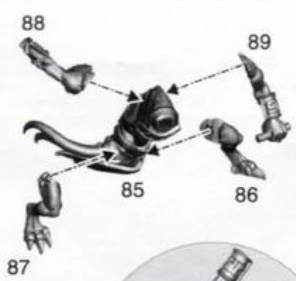
7 c



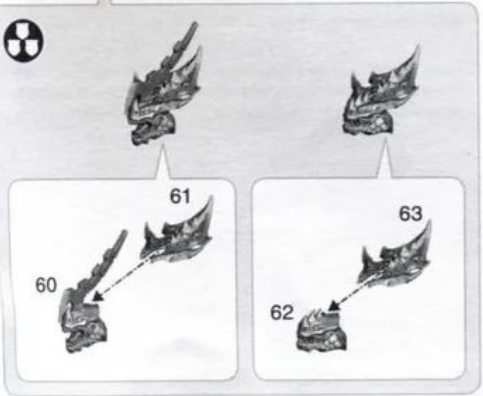
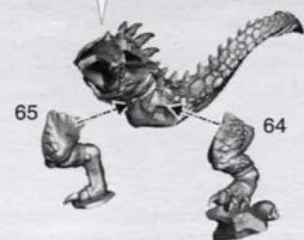
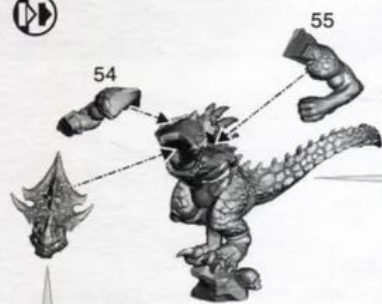
7 d



8 a



8 b

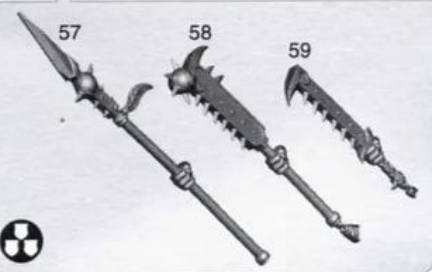


8 c

8 b



Saurus Oldblood





Saurus Oldblood



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

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	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+

DESCRIPTION

A Troglodon is a single model. It sprays Noxious Spittle at its enemies before pouncing on them with its Venomous Bite and Clawed Forelimbs. It is ridden by a Skink Oracle who wields a Divining Rod.

ABILITIES

Divining Rod: The Skink Oracle can use its Divining Rod to attempt to unbind a spell in each enemy hero phase in the same manner as a wizard.

Primeval Roar: Enemy units within 8" of any Troglodons in the battleshock phase must subtract 1 from their Bravery.

Drawn to the Screams: If a unit suffers any wounds from this model's Noxious Spittle in the shooting phase, the sound of screams and the smell of sizzling flesh will help the Troglodon locate its prey. If the Troglodon charges in the subsequent charge phase, you can add 3" to its charge distance as long as it ends its charge within 1/2" of a screaming unit.

MAGIC

SLANN WIZARDS know the Summon Troglodon spell, in addition to any others they know.

SUMMON TROGLODON

Summon Troglodon has a casting value of 10. If successfully cast, you can set up a Troglodon within 15" of the caster and more than 9" from any enemy models. The model is added to your army but cannot move in the following movement phase.

KEYWORDS

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

DESCRIPTION

Un Troglodon est une figurine individuelle. Il crache une Salive Toxique (Noxious Spittle) sur ses ennemis avant de les déchiqueter avec sa Morsure Venimeuse (Venomous Bite) et ses Pattes Griffues (Clawed Forelimbs). Il est chevauché par un Skink Oracle armé d'une Baguette de Divination (Divining Rod).

APTITUDES

Baguette de Divination: Le Skink Oracle peut utiliser sa baguette pour tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse à la manière d'un sorcier.

Rugissement Primal: Les unités ennemies à 8" ou moins d'un Troglodon à la phase de déroute doivent soustraire 1 à leur Bravery.

Attiré par les Cris: Si une unité subit au moins une blessure à cause de la Salive Toxique de cette figurine à la phase de tir, le bruit des cris et l'odeur de la chair roussie aident le Troglodon à localiser sa proie. Si le Troglodon charge à la phase de charge suivante, vous pouvez ajouter 3" à sa distance de charge à condition qu'il termine son mouvement de charge à ½" ou moins d'une unité qui crie.

MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Troglodon, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOQUER LE TROGLODON

Invoquer le Troglodon a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Troglodon à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

DESCRIPCIÓN

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

HABILIDADES

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.

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.

Rugido primitivo. Las unidades enemigas que estén a 8" o menos de algún 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 dificultad de lanzamiento 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.

BESCHREIBUNG

Ein Troglodon ist ein einzelnes Modell. Es speit Noxious Spittle auf seine Feinde, bevor es sich mit Venomous Bite und Clawed Forelimbs, auf seine Feinde stürzt. Es wird von einem Skink Oracle geritten, das einen Divining Rod führt.

FÄHIGKEITEN

Divining Rod: Das Skink Oracle kann seinen Divining Rod benutzen, um in jeder feindlichen Heldenphase wie ein Wizard einen Zauber zu bannen zu versuchen.

Urzeitlicher Schrei: Feindliche Einheiten, die sich in der Kampschockphase innerhalb von 8" von einem Troglodon befinden, müssen 1 von ihrem Bravery-Wert abziehen.

Von den Schreien angelockt: Wenn eine Einheit in der Fernkampfphase Verwundungen durch den Noxious Spittle dieses Modells erleidet, helfen die Schreie und der Geruch brutzelnden Fleisches dem Troglodon beim Aufspüren seiner Beute. Wenn das Troglodon in der folgenden Angriffsphase angreift, kannst du 3" zu seiner Angriffreichweite addieren, solange es seinen Angriff innerhalb von ½" von einer schreienden Einheit beendet.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie beherrschen, den *Zauber Troglodon herbeirufen*.

TROGLODON HERBEIRUFEN

Troglodon herbeirufen hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du ein Troglodon innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

DESCRIZIONE

Un Troglodon è un singolo modello. Esso spruzza Noxious Spittle sui 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 propria 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.



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

DESCRIPTION

A Saurus Oldblood is a single model. It takes to the field armed with a powerful Suntooth Maul or a swift Celestite weapon – either a Warblade, War-spear or Greatblade. A seasoned predator, an Oldblood also tears at its foes with its Fearsome Jaws and its Stardrake Shield, which is as deadly in offence as it is indomitable in defence.

ABILITIES

Stardrake Shield: Saurus carry shields of celestial drakescale that are almost impervious to harm. When you make save rolls for this model, ignore the enemy's Rend characteristic unless it is -2 or better.

Wrath of the Seraphon: In the heat of battle, an Oldblood's cold fury radiates outward and drives its lesser kin into a rage of their own. You can re-roll wound rolls of 1 for SAURUS models within 5" of an Oldblood.

MAGIC

SLANN WIZARDS know the Summon Oldblood spell, in addition to any others they know.

SUMMON OLDBLOOD

Summon Oldblood has a casting value of 5. If successfully cast, you can set up a Saurus Oldblood within 15" of the caster and more than 9" from any enemy models. The model is added to your army but cannot move in the following movement phase.

COMMAND ABILITY

Paragon of Order: The Saurus Oldblood gives an unspoken command, causing its warriors to snap into a new formation. If a Saurus Oldblood uses this ability, each SERAPHON unit from your army within 10" can immediately reform around one of its models. That model must stay where it is, but each other model in the unit can move up to 3" so long as it does not end this move within 3" of the enemy.

KEYWORDS

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

DESCRIPTION

Un Saurus Oldblood est une figurine individuelle. Il est armé d'une Masse à Dents-du-soleil (Suntooth Maul) ou d'une arme de Celestite – une Grande Lame, une Lame ou une Lance de Guerre (Greatblade, Warblade, War-spear). Prédateur aguerri, un Oldblood attaque également avec sa Mâchoire Terrifiante et son Bouclier Drac-des-étoiles (Fearsome Jaws and Stardrake Shield).

APTITUDES

Bouclier Drac-des-étoiles : Les saurus portent des boucliers d'écaïlle de drac céleste presque invulnérables. Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette figurine, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

Colère des Seraphons : Dans l'ardeur de la bataille, la fureur froide d'un Oldblood irradie et communique sa rage à ses semblables. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les figurines Saurus à 5" ou moins d'un Oldblood.

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 desgarrar al enemigo con sus temibles fauces (Fearsome Jaws) y su escudo dracostral (Stardrake Shield), que puede usar para atacar y para defenderse.

HABILIDADES

Escudo dracostral. 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.

BESCHREIBUNG

Ein Saurus Oldblood ist ein einzelnes Modell. Er zieht bewaffnet mit einem schlagkräftigen Suntooth Maul oder einer schnellen Celestite-Waffe – einer Warblade, einem War-spear oder einer Greatblade – in die Schlacht. Ein Oldblood ist ein erfahrenes Raubtier und setzt seinen Feinden nicht nur mit seinen Fearsome Jaws zu, sondern auch mit seinem Stardrake Shield, der im Angriff ebenso tödlich wie in der Verteidigung unüberwindlich ist.

FÄHIGKEITEN

Stardrake Shield: Saurus tragen Schilde aus Stardrake-Schuppen, die beinahe undurchdringlich sind. Wenn du Schutzwürfe für diese Einheit durchführst, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

Wut der Seraphon: In der Hitze der Schlacht strahlt die kalte Wut eines Oldbloods aus und lässt seine geringeren Artgenossen ebenfalls in Wut verfallen. Du kannst Verwundungswürfe von 1 für Saurus-Modelle innerhalb von 5" von einem Oldblood wiederholen.

DESCRIZIONE

Un Saurus Oldblood è un singolo modello. Esso entra in battaglia armato con una poderosa Suntooth Maul o una rapida arma di celestite, che sia una Warblade, War-spear o Greatblade. 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 questo modello 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 eccessi di furia. Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 dei modelli di Saurus entro 5" da un Oldblood.

MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort invoquer le Sang-ancien, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOQUER LE SANG-ANCIEN

Invoquer le Sang-ancien a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Saurus Oldblood à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

MAGIA

Los **SLANN WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Oldblood además de cualquier otro hechizo que ya conozcan.

INVOCAR OLDBLOOD

Invocar Oldblood tiene dificultad de lanzamiento 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.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie beherrschen, den *Zauber Oldblood herbeirufen*.

OLDBLOOD HERBEIRUFEN

Oldblood herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du einen Saurus Oldblood innerhalb von 15" vom Zauberkirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

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.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Parangon de l'Ordre : Le Saurus Oldblood donne un ordre d'un geste, et ses guerriers adoptent une nouvelle formation en un clin d'œil. Si un Saurus Oldblood utilise cette aptitude, chaque unité **SERAPHON** de votre armée à 10" ou moins peut immédiatement se reformer autour d'une de ses figurines. Cette figurine doit rester où elle est, mais chaque autre figurine de l'unité peut se déplacer de jusqu'à 3" à condition qu'elle termine ce mouvement à plus de 3" de l'ennemi.

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.

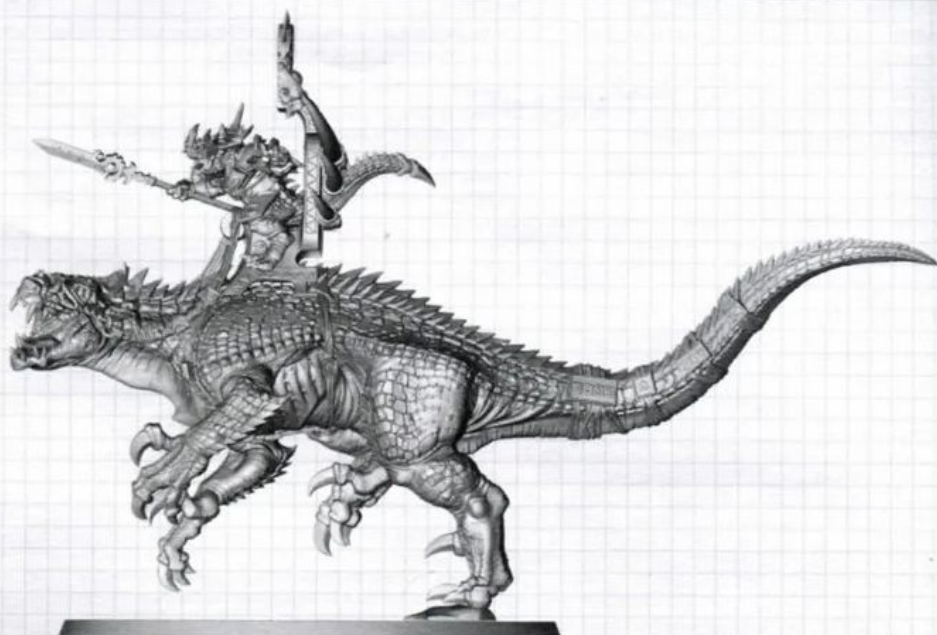
BEFEHLSFÄHIGKEIT

Inbegriff der Ordnung: Auf einen unausgesprochenen Befehl des Saurus Oldbloods hin nehmen seine Krieger schlagartig eine neue Formation ein. Wenn ein Saurus Oldblood diese Fähigkeit einsetzt, kann sich jede **SERAPHON**-Einheit deiner Armee innerhalb von 10" sofort um eines ihrer Modelle herum neu formieren. Das Modell darf sich nicht bewegen, aber jedes andere Modell in der Einheit kann sich bis zu 3" weit bewegen, solange es seine Bewegung nicht innerhalb von 3" vom Feind beendet.

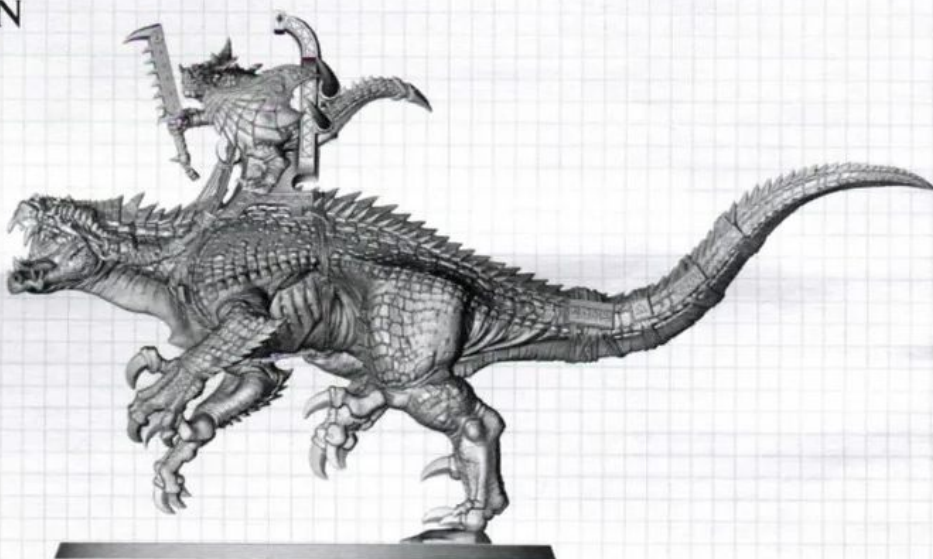
ABILITÀ DI COMANDO

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.

SAURUS OLDBLOOD
ON CARNOSAUR



SAURUS SCAR-VETERAN
ON CARNOSAUR



TROGLODON

