



SERAPHON

STERNENPANZERHEER



Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

GENERAL

◆ Saurus-Hornnackenveteran auf Carnosaurier

EINHEITEN

- ◆ 5 Saurus-Krieger
- ◆ 5 Saurus-Krieger
- ◆ 3 Kroxigors



Die rätselhaften, kaltblütigen Seraphon sind ein unerbittliches Volk. Die reptilischen Krieger sind vollkommen dem Großen Plan ihrer Meister verschrieben, und alle, die sich – wissentlich oder unwissentlich – dem kosmischen Plan in den Weg stellen, werden vernichtet. Ein Sternenpanzerheer wird oft entsandt, um dafür zu sorgen, dass der Plan weiter voranschreitet. Ob das bedeutet, ein Ziel zur Strecke zu bringen, dessen Tod einer der esoterischen Slann angeordnet hat, oder die verzauberten Dschungel zu bewachen, in denen die Seraphon leben, diese Streitmächte sind ihren warmblütigen Feinden mehr als ebenbürtig.

Kohorten aus Sauruskriegern bilden den Kern jedes Sternenpanzerheers. Im Angriff sind sie ebenso brutal, wie sie in der Verteidigung unbezwingbar sind, selbst in Unterzahl. An ihrer Seite kämpfen die schwerfälligen Kroxigors. Diese Hünen sind in erster Linie Arbeiter, doch durch ihre immense Körperkraft eignen sie sich auch bestens für die Schlacht, in der sie noch die zähesten Feinde blutig erschlagen. Die mächtigste Waffe des Sternenpanzerheers sind jedoch sein Saurus-Anführer und der Carnosaurier, auf dem dieser reitet. Carnosaurier sind Bestien aus den tiefsten Dschungeln, lebende Vernichtungsmaschinen, die einen Krieger im Ganzen verschlucken können. Unter der Führung des Hornnackenveteranen ist das Sternenpanzerheer eine vernichtende Waffe im Dienst des Großen Plans.

„Warmblüter kommen. Warmblüter sterben.“

– Hornnackenveteran Groq



Contrast-Farben und Trockenbürsten halfen Grafikdesignerin Emma dabei, das Heer des Hornnackenveteranen Kor'loq zügig zu bemalen. Sie stellt sie sich als Krieger von den Sternen vor, durchwirkt von der strahlenden Macht der Himmel.

KAMPFEIGENSCHAFTEN

◊ Beliebige Nahkampfphase

BESTIE DER DUNKLEN DSCHUNGEL: Die gefährlichen Dschungel der Seraphon sind die Jagdgründe des mächtigen Carnosauriers, eines titanischen Reptils, das Feinde in Angst und Schrecken versetzt.

Ansage: Wähle deinen General, der diese Fähigkeit einsetzt, sofern er im Nahkampf ist.

Effekt: Wähle 1 der folgenden Effekte:

Gigantische Kiefer: Wähle eine feindliche Einheit im Nahkampf mit deinem General und wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis höher als der Ausdauerwert jener Einheit, wird 1 Modell jener Einheit getötet.

Brüllen: Wähle eine feindliche Einheit im Nahkampf mit deinem General. Subtrahiere in diesem Zug W6 vom Kontrollwert jener Einheit.



Kroxigor

REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

✂ Einmal pro Phase, Ende eines beliebigen Zuges

RAUBTIERHAFTE KÄMPFER: Im Kampf beißen diese Krieger blutige Fleischbrocken aus ihren Feinden.

Ansage: Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit im Nahkampf mit mindestens einer befreundeten Einheit.

Effekt: Bei 3+ füge der jeweiligen Einheit 1 tödlichen Schaden zu.

🛡 Passiv

TEMPELSTADTBEWACHER: Diese Verteidiger bewachen die Grenzen ihres Gebiets und tun alles, um Eindringlinge zurückzuschlagen.

Effekt: Befreundete Einheiten haben **RETTUNG (6+)**, solange sie sich vollständig in befreundetem Territorium befinden.

VERBESSERUNGEN: Gib deinem General 1 der folgenden Verbesserungen.

● Ende eines beliebigen Zuges

SOTEKS BLICK: Aus den Augen dieser goldenen Kriegsmaske blickt der erbarmungslose Hunger des Schlangengottes. Mit ihr schüchtert der Hornnackenveteran jeden geringeren Feind ein.

Effekt: Wirf einen Würfel. Addiere das Ergebnis zum Kontrollwert deines Generals in diesem Zug.

➦ Einmal pro Schlacht, gegnerische Bewegungsphase

URALTER STRATEGE: Dieser Hornnackenveteran befehligt mit der Erfahrung aus Jahrhunderten.

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit vollständig innerhalb von 12" um deinen General. Du kannst nicht deinen General wählen.

Effekt: Jene Einheit kann die Fähigkeit „Normale Bewegung“ wie in deiner Bewegungsphase einsetzen.

✂ Passiv

KLINGE DER REALITÄTEN: Diese pandimensionale Waffe wird nur den bewährtesten Hornnackenveteranen anvertraut. Sie ist das Ende jedes Tyrannen.

Effekt: Addiere 1 zum Wuchtwert der **Reliquien-Celestitalle** deines Generals.

🛡 Passiv

CHOTECS ZORN: Dieser Handschuh ist ein uraltes Relikt aus den tiefsten Tempelkammern. Er gestattet dem Hornnackenveteran, die geballte Macht des Seraphon-Sonnengottes zu kanalisieren.

Effekt: Der Attackenwert des **Sonnenbolzenhandschuhs** deines Generals ist 6 statt W6.

BEWEGUNG

10"

14

4+

5

KONTROLLE

Je älter ein Saurus wird, desto mehr stellt sich sein Körper auf Krieg ein und desto umfassendere taktische Fähigkeiten erwachen in ihm. Er versteht es nun auch, weitläufige Flankenmanöver und plötzliche Scheinangriffe zu koordinieren, handelt aber weiterhin vor allem instinktiv. Durch seinen Willen vermag er nun nicht nur die zerstörerischen Relikte der Alten zu führen, sondern auch einen Carnosaurier zu beherrschen, ein gewaltiges Monster aus alten Zeiten. Diese Bestie wütet in der Schlacht vielleicht sogar noch wilder als ihr Reiter, und gemeinsam reißen Bestie und Herr sogar die gefährlichsten Feinde in Stücke.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

SAURUS-HORNNACKENVETERAN AUF CARNOSAURIER

	FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Sonnenbolzenhandschuh	12"	W6	3+	3+	1	1	Nahbeschuss
	NAHKAMPFWAFFEN		Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Reliquien-Celestitwaffe		5	3+	3+	1	2	-
	Massige Carnosaurier-Kiefer		3	4+	2+	2	3	Begleiter

➤ Deine Heldenphase

URALTER KRIEGSHERR: Die Krieger unter dem Befehl eines Hornnackenveteranen lassen niemals nach.

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit als Ziel. Du kannst nicht diese Einheit wählen.

Effekt: Addiere bis zum Beginn deines nächsten Zuges 1 zu Angriffswürfen für das Ziel.

☠ Passiv

SCHWERANGESCHLAGEN

Effekt: Solange diese Einheit mindestens 10 Schadenspunkte hat, ist der Attackenwert der Massigen Carnosaurier-Kiefer 1.



SCHLÜSSEL

HELD, MONSTER

BEWEGUNG

5"

2

4+

1

KONTROLLE

Die Saurus sind die Kriegerkaste der Seraphon. Von dem Moment an, da sie aus ihrem Brutteich auftauchen, sind sie ihrer Aufgabe perfekt angepasst: muskulös, geschützt durch eisenharte Schuppen und bewaffnet mit gefährlichen Klauen und Zähnen. Die Saurus sind von Natur aus Raubtiere und kämpfen ausgesprochen brutal, doch auch wenn sie sich ganz auf das Kämpfen konzentrieren, sind sie nicht geistlos. Sie verbindet ein Band mit ihren Brutgeschwistern, das ohne gesprochene Worte auskommt und ihnen ermöglicht, mit beinahe unheimlicher Koordination und Disziplin für das Voranschreiten des Großen Plans zu streiten.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

SAURUS-KRIEGER

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Celestit-Keule	2	3+	3+	1	1	-

☠ Passiv

GEORDNETE KOHORTEN: Saurus-Krieger sind die getreuen Diener der Alten, ebenso unverrückbar in der Verteidigung wie unerbittlich im Angriff.

Effekt: Addiere 1 zu Schutzwürfen für diese Einheit, solange sie ein Ziel beansprucht, das du kontrollierst.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE

BEWEGUNG

5"

6

4+

2

KONTROLLE

Kroxigors sind große, grobschlächtige Bestien, die vor Aonen gezüchtet wurden, um für die Seraphon schwere körperliche Arbeit auszuführen. Ihren Mangel an Intellekt gleichen ihre Entschlossenheit und vor allem ihre fürchterliche Körperkraft mehr als aus. Wenn der Ruf zu den Waffen erschallt, setzen sie diese Stärke gegen die Feinde der Seraphon ein. Mühelos reißen sie gepanzerte Ritter aus dem Sattel und in Stücke. Mit zahnbesetzten Hämmern und Keulen, die vor himmlischer Energie leuchten, zerschlagen die Kroxigors Feinde mit mächtigen Hieben, während die panischen Streiche des Feindes einfach an ihnen abprallen.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

KROXIGORS

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Drachenbisskeule	4	4+	2+	1	2	-

Passiv

BRUTALE SCHLÄGE: Mit jedem weiten Schwung ihrer Waffen strecken die Kroxigors gleich mehrere Feinde nieder.

Effekt: Die Nahkampfwaffen dieser Einheit haben **Krit. (2 Treffer)**, wenn die Zieleinheit aus mindestens 5 Modellen besteht.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE

