



SERAFONES

ACECHADORES ESTIRPESOLAR

Este ejército Punta de lanza consta de las siguientes unidades:

GENERAL

◆ Manada Estirpesolar con marcador de venomitas

Nota de diseño: Aunque Manada Estirpesolar sea una unidad de tres miniaturas, aludimos a ella como tu "general".

UNIDADES

- ◆ 5 Guerreros Saurios
- ◆ 5 Guerreros Saurios
- ◆ 5 Cazadores de Huanchi
- ◆ 5 Cazadores de Huanchi
- ◆ 3 Terrapaces
- ◆ 1 Engendro de Chotec

Sigilo y brutalidad personifican a los Acechadores Estirpesolar. Estos expertos cazadores son Serafones implacables encargados de erradicar amenazas específicas para los enigmáticos planes de sus amos slann. Una vez que han olfateado a un enemigo, nada salvo la muerte los aparta de su labor.

Fuerza ecléctica pero flexible, se agrupan bajo una confluencia astral que tres de los ancestrales tienen por sagrada. Los camaleónicos Cazadores de Huanchi se mueven con rapidez y ganan terreno para que los saurios, más lentos, le saquen partido. Estos son la fuerza bruta de la cohorte, un sólido bloque de carne escamosa. Su líder y guerreros saurios conforman los Acechadores Estirpesolar. Acompañados por sus eslizones Acólitos del Sol, bendecidos por Itztl, un Engendros de Chotec lanza chorros de ácido llameante, mientras que los Terrapaces picotean y estorban. Estos despiadados Serafones no tardan en acabar con los enemigos, y pobre de aquel que sea objeto de su ira.

"Sangrecaliente intruso, sangrecaliente muerto".

– Kro-Jax, la Égida



Liderados por una Manada Estirpesolar, estos Acechadores Estirpesolar surgen del denso follaje y las ruinas en pos del enemigo. El rugido de los saurios es el último sonido que oírás un enemigo antes de que se acerquen...

RASGOS DE BATALLA

CAZADORES OCULTOS

Los Cazadores de Huanchi se mimetizan con su entorno y desaparecen de la vista.

Tus 2 unidades **Cazadores de Huanchi** y el **Engendro de Chotec** no se sitúan durante la fase de despliegue. En su lugar, desde la tercera ronda de batalla en adelante, pueden usar la siguiente habilidad:

Tu fase de movimiento

EMBOSCADA CAMALEÓNICA: *Cazadores de Huanchi y Engendro de Chotec abandonan su escondite para lanzar una lluvia de proyectiles.*

Efecto: Sitúa esta unidad en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" de toda unidad enemiga.

Final de cualquier turno

VENGANZA DE AZYR: *Las armas de celestita de los guerreros de una hueste de Acechadores Estirpesolar están colmadas de poder azyrita.*

Declara: Toma como blanco cada unidad enemiga trabada en combate con una unidad **SAURIO** amiga.

Efecto: Tira 1D6 por cada blanco. Con 4+, inflige 1 daño mortal al blanco.

HABILIDADES DE REGIMIENTO: Elige 1 de las siguientes habilidades de regimiento.

Tu fase de héroe

ÉGIDA ESCAMOSA: *Es legendaria la tenacidad de los saurios Estirpesolar y también la de las cohortes a su mando.*

Declara: Toma como blanco una unidad **SAURIO** amiga.

Efecto: Tira 1D6. Con 3+, esa unidad tiene **SALVAGUARDA (6+)** hasta el inicio de tu siguiente turno.

Tu fase de disparo

SEGUIDORES DE HUANCHI: *Huanchi guía los disparos de los eslizones y su bestial compañía.*

Declara: Toma como blanco una unidad **ESLIZÓN** amiga.

Efecto: Tira 1D6. Con 3+, las armas a distancia del blanco tienen **Crit. (herida automática)** durante el resto del turno, incluidas las armas **Acompañante**.

MEJORAS: Asigna a tu general 1 de las siguientes mejoras.

Tu fase de héroe

COMANDANTE INSTINTIVO: *El saurio Estirpesolar no necesita dar órdenes, pues sus guerreros avanzan por instinto.*

Declara: Toma como blanco una unidad amiga visible para esta unidad, que no esté trabada y que esté completamente a 12" o menos de tu general.

Efecto: Tira 1D6. Con 3+, el blanco puede, inmediatamente, usar la habilidad "Movimiento normal" como si fuera tu fase de movimiento.

Cualquier fase de combate

DESTROZO SALVAJE: *Cuando el saurio Estirpesolar empieza a desmembrar al enemigo, hasta las defensas místicas ceden ante su fuerza.*

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga trabada con tu general.

Efecto: No se pueden hacer tiradas de salvaguarda para el blanco durante el resto del turno.

Cualquier fase de combate

ENJAMBRE VENOMITA: *Un veneno letal gotea de los colmillos y garras de los venomitas de Sotek.*

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga trabada con tu general.

Efecto: Si el marcador de **venomitas** de tu general está en el campo de batalla, tira 1D3. Con un 1, retira ese marcador del campo de batalla, y con 2+, inflige tanto daño al blanco como el resultado de la tirada.

Final de cualquier turno

BENDECIDO POR LOS ANCESTRALES: *Llevado en volandas el Estirpesolar por poderes invisibles poco antes de caer el golpe mortal, su espíritu tiene tiempo para ponerse de nuevo en pie.*

Declara: Tu general usa esta habilidad si ha sido eliminado. Tira 1D6.

Efecto: Con 2+, puedes situar una unidad sustituta con 1 miniatura **Estirpesolar** en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" de toda unidad enemiga.

MOV. 5"

SALUD 3

SALVACIÓN 4+

CONTROL 1

Un Estirpesolar es un guerrero y líder fuerte cuyo salvajismo inspira a los compañeros Serafones a realizar actos de ferocidad primigenia en nombre de los Ancestrales. Acompañado siempre por un par de Guardaespaldas Saurios que darían la vida por él, la Manada Estirpesolar es un formidable oponente y el enemigo haría bien en planteárselo antes de trabarse en combate con una.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

MANADA ESTIRPESOLAR

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Armas de celestita	3	3+	3+	1	2	-

Las miniaturas de esta unidad tienen 1 Estirpesolar y 2 Guardaespaldas Saurio. Cada miniatura está armada con armas de celestita. Los Venomitas de esta unidad son un marcador.

● Pasiva

PROTECTORES CON ESCAMAS: El guardaespaldas saurio no conoce otro propósito que seguir y proteger a su líder Estirpesolar hasta la muerte.

Efecto: Mientras esta unidad incluya un Estirpesolar, ignora el primer daño que se asigne a esta unidad en cada fase y suma 1 a la puntuación de control de esta unidad.

✂ Tu fase de héroe

BRAMIDO SALVAJE: El Estirpesolar suelta un bramido temible que mueve al salvajismo a sus guerreros.

Declara: Toma como blanco una unidad amiga visible para esta unidad y completamente a 12" o menos de ella. Tira 1D6.

Efecto: Con 3+, las armas del blanco tienen Crit. (2 impactos) durante el resto del turno, incluidas las armas Acompañante.



CLAVES HÉROE, INFANTERÍA, SAURIO

MOV. 5"

SALUD 8

SALVACIÓN 5+

CONTROL 1

Se cree que son los hijos del dios del sol epónimo. Los Engendros de Chotec son depredadores capaces de escupir letales llamas líquidas. Los enemigos que sobreviven pronto acaban espantosamente digeridos vivos por los jugos cáusticos.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

ENGENDRO DE CHOTEC

ARMAS A DISTANCIA	Alc	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Pegote de ácido llameante	16"	1	4+	2+	2	1D3+3	Acompañante

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Fauces ígneas	3	3+	3+	2	3	Acompañante

● Pasiva

ACÓLITOS SOLARES: Los Acólitos Solares que acompañan a los Engendros de Chotec efectúan labores complejas en el campo de batalla, conscientes de que la salamandra sirve de disuasión ante toda amenaza.

Efecto: Esta unidad tiene una dotación de 3 Acólitos Solares que son marcadores. Suma 1 a la puntuación de control de esta unidad por cada Acólito Solar que tenga. Si esta unidad no tiene Acólitos Solares, tiene una puntuación de control máxima de 1. Siempre que hagas una tirada de salvación de 1 sin modificar para ella, retira 1 de sus Acólitos Solares del campo de batalla tras resolver la habilidad ATAQUES (el daño se sigue infligiendo).



CLAVES BESTIA, ESLIZÓN

MOV.
5"
SALUD 2 4+ SALVACIÓN
1 CONTROL

Los saurios son la casta guerrera de los Serafones. Desde que emergen de las balsas de cría, están adaptadas para su labor: musculosos, protegidos por escamas duras como el hierro y poseedores de garras y colmillos feroces.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

GUERREROS SAURIOS

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Garrote de celestita	2	3+	3+	1	1	-

U Pasiva

COHORTES ORDENADAS: *Devotos servidores de los Ancestrales, los Guerreros Saurios son tan intratables en la defensa como implacables en el ataque.*

Efecto: Suma 1 a las tiradas de salvación de esta unidad mientras dispute un objetivo que controle.



CLAVES

INFANTERÍA, SAURIO

MOV.
8"
SALUD 1 6+ SALVACIÓN
1 CONTROL

Los Cazadores de Huanchi, armados con lanzardos, acechan pacientes a sus presas. Capaces de camuflarse con su entorno, se acercan sigilosos a sus objetivos antes de desatar una tormenta de dardos bañados en los venenos más mortíferos.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

CAZADORES DE HUANCHI

ARMAS A DISTANCIA	Alc	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Lanzardos	10"	2	3+	3+	-	1	-

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Finas garras	1	4+	5+	-	1	-

W Cualquier fase de disparo

VENENO ESTELAR: *Sus lanzardos están impregnados de toxinas letales.*

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga a la que se hayan asignado daños en este turno por ataques realizados con los **Lanzardos** de esta unidad.

Efecto: Tira 1D6. Con 2+, resta 1 a las tiradas para herir de los ataques de combate del blanco durante el resto del turno.



CLAVES

INFANTERÍA, ESLIZÓN

MOV.
12"
SALUD 2 5+ SALVACIÓN
1 CONTROL

Los Terrapaces, primos menores pero no menos feroces del Terradón, suelen acompañar a los Cazadores de Huanchi. Sus chillidos y agresividad natural pueden atraer la atención de cualquier enemigo, lo que permite escabullirse a los eslizones.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

TERRAPACES

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Picotazos raudos	3	4+	4+	-	1	Acompañante

W Cualquier fase de combate

GRITOS DESGARRADORES: *La estridencia de una bandada de Terrapaces puede confundir a toda la línea enemiga.*

Declara: Toma como blanco una unidad enemiga trabada con esta unidad.

Efecto: Tira 1D6. Con 4+, resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de combate del blanco durante el resto del turno.



CLAVES

BESTIA, REFUERZOS, VOLAR