

# STEELHEART'S CHAMPIONS

Severin Steelheart y sus guerreros leales han luchado al frente de las guerras del Dios Rey desde que las Puertas de Azyr se abrieron por primera vez, consiguiendo incontables honores de batalla. Su hermandad es irrompible. Juntos saben que no hay tarea que no puedan superar y ningún enemigo al que no puedan vencer.



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Severin's Broadsword	1"	3	3+	4+	-1	2
Obryn's Grandhammer	1"	2	4+	3+	-1	3
Angharad's Warhammer	1"	3	3+	3+	-	1

## DESCRIPCIÓN

Los Campeones de Steelheart tienen 3 miniaturas: Severin Steelheart armado con un sable (Broadsword), Obryn "el Bravo" que porta un gran martillo (Grandhammer) y Angharad Brightshield que blande un martillo y escudo de sigmarita (Warhammer).

**Severin Steelheart.** El líder de esta unidad es Severin Steelheart. Si una unidad blanca tiene 5 o más miniaturas, puedes repetir las tiradas para impactar fallidas del sable de Severin Steelheart.

## HABILIDADES

**Derrocado a los tiranos.** *La tarea de los Liberators es liberar los Reinos Mortales del yugo de la opresión, cosa que hacen acabando con tiranos, señores de la guerra y campeones de la ruina allí donde los encuentran.*

Si cualquier miniatura de esta unidad elige a una unidad enemiga con un atributo Wounds de 5 o más como blanco de todos sus ataques en una fase de combate, añade 1 a las tiradas para impactar de esa miniatura en esa fase de combate.

**Escudos de sigmarite.** *Forjadas a partir del fantástico metal viviente llamado sigmarita, los escudos de los Stormcast Eternals forman un muro impenetrable contra filos y hechizos enemigos.*

Puedes repetir las tiradas de salvación que obtengan un resultado de 1 de esta unidad mientras incluya a Angharad Brightshield.

**Guardia heroica.** *Los Campeones de Steelheart se alzan imperturbables frente al enemigo, negándose a ceder un paso incluso contra posibilidades aparentemente inverosímiles.*

Si una unidad enemiga acaba su movimiento de carga a  $\frac{1}{2}$ " o menos de esta unidad, añade 1 a las tiradas de salvación de esta unidad durante el resto del turno. Sin embargo, esta unidad no puede añadir 1 a sus tiradas de salvación por estar completamente dentro o sobre una pieza de escenografía mientras use esta habilidad.

## KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, REDEEMER, LIBERATOR, STEELHEART'S CHAMPIONS

## PERFILES DE BATALLA CAMPAL

STORMCAST ETERNALS UNIDAD	TAMAÑO		PUNTOS	ROL EN COMBATE	NOTAS
	MÍN.	MÁX.			
Steelheart's Champions	3	3	100		Sólo se puede incluir una unidad como esta en un ejército de batalla campal.