

SEQUITORS



Sequitors sind ernste Krieger, die den Sturm durch die magischen Waffen kanalisieren, die ihnen Sigmar verliehen hat. Von einem solchen Krieger getroffen zu werden heißt, zu spüren, wie sich die Energie des Sturms mit der Gewalt eines Donnerschlags entlädt.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sturmschlag-Hammer	1"	2	3+	3+	-	1
Sturmklinge	1"	3	3+	4+	-	1
Sturmschlag-Großstreitkolben	1"	2	3+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Sequitors besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Sturmschlag-Hammer und Seelenschild oder Sturmklinge und Seelenschild. Jeweils 2 von 5 Modellen dürfen die Waffenoption der Einheit durch einen Sturmschlag-Großstreitkolben ersetzen.

SEQUITOR-PRIME: Der Anführer dieser Einheit ist ein Sequitor-Prime. Ein Sequitor-Prime kann anstatt mit einer der Waffenoptionen der Einheit mit einem Sturmschlag-Großstreitkolben bewaffnet sein, zusätzlich zu allen anderen Modellen in der Einheit, die dies dürfen. Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffe eines Sequitor-Prime. Wenn ein Sequitor-Prime mit einem Sturmschlag-Hammer und Seelenschild bewaffnet ist, darf er außerdem ein Erlösungsgefäß tragen.

FÄHIGKEITEN

Großstreitkolben-Entladung: *Ein Sturmschlag-Großstreitkolben gibt Entladungen aus celestischer Energie ab, die tödlich für Dämonen und Geisterkreaturen sind.*

Wenn der unmodifizierte Trefferwurf für eine Attacke mit einem Sturmschlag-Großstreitkolben, die eine **DÄMON-** oder **NIGHTHAUNT-** Einheit als Ziel hat, 6 beträgt, verursacht diese Attacke W3 Treffer beim Ziel anstelle von 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

Erlösungsgefäß: *Ein Erlösungsgefäß kann die Seelen der Verdammten aus ihren Körpern reißen.*

Zu Beginn deiner Fernkampfphase darfst du eine **CHAOS-** oder **TOD-**Einheit innerhalb von 6" um einen Sequitor-Prime mit einem Erlösungsgefäß wählen und einen Würfel werfen. Bei 4+ erleidet die ausgewählte Einheit 1 tödliche Verwundung.

Sequitor-Aetherkanalisierung: *Sequitoren können ihr Wissen um die arkanen Künste einsetzen, um aetherische Energie in ihre Waffen oder Schilde zu leiten.*

Zu Beginn der Nahkampfphase musst du ansagen, ob diese Einheit aetherische Kraft in ihre Waffen oder in ihre Schilde leitet. Wenn du ihre Waffen wählst, darfst du in dieser Nahkampfphase misslungene Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen. Wenn du die Schilde wählst, darfst du in dieser Nahkampfphase misslungene Schutzwürfe gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit als Ziel haben (anstatt nur Schutzwürfe von 1 zu wiederholen).

Seelenschild: *Seelenschilder sind härter als Stahl und wurden während des Schmiedens dreifach gesegnet, damit sie jedem Hieb widerstehen.*

Wenn Modelle aus dieser Einheit Seelenschilder tragen, darfst du Schutzwürfe von 1 gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit als Ziel haben.