

SEEKERS



Sie sind die Vorhut der dämonischen Armeen des Dunklen Prinzen, unersättliche Jägerinnen, die mit unnachgiebiger Geschwindigkeit ihren Feinden nachsetzen und sich am wachsenden Entsetzen ihrer Beute laben.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Durchbohrende Klauen	1"	2	3+	4+	-1	1
Giftige Zunge	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Seekers besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen, die jeweils mit Durchbohrenden Klauen bewaffnet sind.

REITTIER: Die Slaaneshpferde dieser Einheit attackieren mit ihrer Giftigen Zunge.

HEARTSEEKER: 1 Modell in dieser Einheit kann ein Heartseeker sein. Addiere 1 zum Attackenwert der Durchbohrenden Klauen eines Heartseekers.

STANDARTENTRÄGERINNEN: 1 von jeweils 5 Modellen in dieser Einheit kann eine Seeker-Bannerträgerin sein und 1 von jeweils 5 Modellen in dieser Einheit kann eine Seeker-Ikonenträgerin sein.

Seeker-Bannerträgerin: Du darfst Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen, solange sie Seeker-Bannerträgerinnen enthält.

Seeker-Ikonenträgerin: Solange diese Einheit Seeker-Ikonenträgerinnen enthält, fliehen bei einem unmodifizierten Kampfschocktest von 1 für sie in dieser Phase keine Modelle der Einheit und du kannst der Einheit W3 Modelle hinzufügen.

HORNBLÄSERIN: 1 von jeweils 5 Modellen in dieser Einheit kann eine Seeker-Hornbläserin sein. Wenn der unmodifizierte Wurf für einen Kampfschocktest für eine feindliche Einheit innerhalb von 6" um diese Einheit eine 1 ist und diese Einheit Seeker-Hornbläserinnen enthält, muss der Kampfschocktest wiederholt werden.

FÄHIGKEITEN

Wahnsinnig schnell: *Seekers of Slaanesh sind dämonische Jägerinnen und unglaublich schnell.*

Du kannst 2W6 statt W6 werfen, wenn du einen Rennenwurf für diese Einheit ablegst. Außerdem kann diese Einheit rennen und dennoch im selben Zug angreifen.

Seelenjäger: *Slaanesh belohnt seine Seekers und Hellstriders mit berauscher Energie, wenn sie seine Feinde töten.*

Wenn in der Nahkampfphase feindliche Modelle durch Verwundungen getötet wurden, die von Attacken dieser Einheit verursacht wurden, addiere in der nächsten Nahkampfphase 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieser Einheit.