



PROSECUTORS

CON CELESTIAL HAMMERS

Heraldos-guerreros de Sigmar, los Prosecutors vuelan en alas de la tormenta. Muchas retinues de Prosecutors usan martillos de energía mágica cuando descienden sobre sus presas, acabando con los enemigos del Dios Rey a base de impactos meteóricos.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestial Hammers	18"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Celestial Hammers	1"	2	3+	3+	-	1
Grandaxe	1"	Ver abajo	3+	3+	-1	1
Grandblade	1"	2	3+	4+	-1	2
Grandhammer	1"	2	4+	3+	-1	2

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Prosecutors tiene 3 o más miniaturas. Algunas unidades están armadas con un martillo celestial (Celestial Hammer) en cada mano, mientras que otras portan un portan un solo martillo y un escudo de sigmarite. En vez de eso, 1 de cada 3 miniaturas puede armarse con una gran hacha (Grandaxe), gran espada (Grandblade) o gran martillo (Grandhammer).

VOLAR

Los Prosecutors vuelan.

PROSECUTOR-PRIME

El líder de la unidad es el Prosecutor-Prime. Ducho en el cuerpo a cuerpo, hace 3 ataques en vez de 2 en la fase de combate.

HABILIDADES

Heraldos de la Rectitud. Tira 3 dados en vez de 2 cuando esta unidad haga un movimiento de carga. Además, puede hacer un movimiento de carga si está a 18" o menos del enemigo en vez de 12" o menos.

Tajo hendedor. Cuando una miniatura ataca con una gran hacha, elige la unidad objetivo y haz tantos ataques contra ella como miniaturas tenga dentro del alcance del arma.

Martillos celestiales emparejados. Puedes repetir las tiradas de 1 al golpear con las miniaturas de esta unidad armadas con más de un martillo celestial.

Escudos de sigmarite. Puedes repetir las tiradas de 1 al salvar de esta unidad si alguna de las miniaturas porta un escudo de sigmarite.

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, ANGELOS, PROSECUTORS