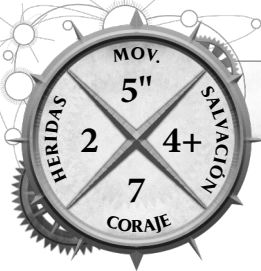


# SEQUITORS

Los Sequitors son guerreros adustos que canalizan la tormenta mediante el armamento mágico que les he dado Sigmar. Ser golpeado por uno de estos guerreros es notar cómo la energía de la tormenta te golpea con todas sus fuerzas.



## ARMAS DE COMBATE

Arma	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Maza hiendetormentas	1"	2	3+	3+	-	1
Gran maza hiendetormentas	1"	2	3+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Sequitors tiene cualquier cantidad de miniaturas. Cada Sequitor está armado con una maza hiendetormentas y un escudoánima. Una de cada 3 miniaturas puede armarse en su lugar con una gran maza hiendetormentas.

**SEQUITOR-PRIME:** El líder de esta unidad es un Sequitor-Prime. Un Sequitor-Prime puede estar armado con una gran maza hiendetormentas en lugar de una maza hiendetormentas, adicionalmente a cualquier otra miniatura en la unidad que pueda tener una gran maza hiendetormentas. Añade 1 al atributo de Ataques de la maza

hiendetormentas o gran maza hiendetormentas de un Sequitor-Prime.

## HABILIDADES

**Canalización aetérica del Sequitor.** *Los Sequitors usan su conocimiento arcano para canalizar energía aetérica en sus armas o escudos.*

Al inicio de la fase de combate debes indicar que esta unidad canalizará su poder aetérico a través de sus armas o sus escudos. Si eliges sus armas, podrás repetir las tiradas para impactar fallidas de la unidad en esa fase de combate. Si eliges sus escudos, puedes repetir las tiradas de salvación fallidas de la unidad en la fase de combate (en lugar de repetir sólo los resultados de salvación de 1).

**Escudoánima.** *Los escudoánima son más resistentes que el acero y han sido bendecidos al forjarlos de forma que resisten cualquier golpe.*

Puedes repetir las tiradas de salvación de 1 de esta unidad si cualquier miniatura de la unidad lleva un escudoánima.

**Ráfaga de gran maza.** *Una gran maza hiendetormentas emite una ráfaga de energía celestial letal para los daemons y los espíritus.*

En la fase de combate, cada vez que realices una tirada para impactar de 6+ con un ataque realizado por una gran maza hiendetormentas de esta unidad, ese impacto inflige 1D3 impactos en lugar de 1 si el blanco es una unidad **DAEMON** o **NIGHTHAUNT**.