

# 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 sacude con todas sus fuerzas.



## ARMAS DE COMBATE

	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Maza hiendetormentas	1"	2	3+	3+	-	1
Espada tempestad	1"	3	3+	4+	-	1
Gran maza hiendetormentas	1"	2	3+	3+	-1	2

## DESCRIPCIÓN

Una unidad de Sequitors tiene cualquier cantidad de miniaturas. La unidad está armada con una de las siguientes opciones de armas: maza hiendetormentas y escudoánima; o espada tempestad y escudoánima. Dos de cada 5 miniaturas pueden reemplazar la opción de arma de la unidad con una gran maza hiendetormentas.

**SEQUITOR-PRIME:** El líder de esta unidad es un Sequitor-Prime. Un Sequitor-Prime puede reemplazar la opción de armas de la unidad con una gran maza hiendetormentas, además de cualquier otra miniatura en la unidad que pueda tener hacerlo. Añade 1 al atributo Ataques del arma de combate de un Sequitor-Prime. Si un Sequitor-Prime está armado con una maza hiendetormentas y escudoánima, también puede llevar un Alijo de redención.

## HABILIDADES

**Alijo de redención.** *Un Alijo de redención puede atraer las almas de los malditos desde sus cuerpos.*

Al inicio de tu fase de disparo, puedes elegir una unidad **CAOS** o **MUERTE** a 6" o menos de un Sequitor-Prime con un alijo de redención y tirar un dado; con un 4+, esa unidad recibe 1 herida mortal.

**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 los ataques que tengan como blanco a esta unidad si cualquier miniatura de la unidad lleva un escudoánima.

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

Si el resultado sin modificar de una tirada para impactar de un ataque realizado con una gran maza hientetormentas que tiene como blanco una unidad **DAEMON** o **NIGHTHAUNT** es 6, ese ataque inflige 1D3 impactos en el blanco en lugar de 1. Haz una tirada para herir y salvar por cada impacto.