

DIE WEITLÄUFER

Sanson Weitläufer ist einer der erfahrensten und respektiertesten Hunter-Primes der Hammers of Sigmar, und seine Truppe abgebrühter Veteranen wird stets für die todesmutigsten und kritischsten Missionen hinter feindlichen Linien eingesetzt.



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Bolzensturmpistole	9"	2	3+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schock-Handaxt	1"	2	4+	3+	-	1
Sturmsäbel	1"	2	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Die Weitläufer sind eine Einheit aus 3 Modellen. Sanson Weitläufer ist mit einer Bolzensturmpistole und einer Schock-Handaxt bewaffnet, trägt einen Astralen Kompass bei sich und wird von einem Sternenfalken begleitet. Almeric Adlerauge ist mit einer Bolzensturmpistole und einer Schock-Handaxt bewaffnet. Elias Flinkklinge ist mit einer Bolzensturmpistole und einem Sturmsäbel bewaffnet.

SANSON WEITLÄUFER: Der Anführer dieser Einheit ist Sanson Weitläufer. Addiere 1 auf den Attackenwert seiner Schock-Handaxt.

FÄHIGKEITEN

Astraler Kompass: Der Astrale Kompass zeigt den besten Weg, um dem Feind zuzusetzen.

Wenn du mit der Kampfeigenschaft Erben des Sturms eine Einheit im Celestischen Reich aufstellst, in der ein Modell einen Astralen Kompass hat, darfst du diese Einheit, wenn du sie das erste Mal auf dem Schlachtfeld aufstellst, statt weiter als 9" entfernt vom Feind vollständig innerhalb von 6" von einer Schlachtfeldkante und weiter als 7" vom Feind entfernt aufstellen.

Sternenfalke: Weitläufers treuer Gefährte schießt aus dem Himmel auf den Feind herab.

Zu Beginn deiner Fernkampfphase kannst du eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um Sanson Weitläufer auswählen und einen Würfel werfen. Bei 4+ erleidet diese feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

Unermüdliche Jäger: Diese entschlossenen Krieger halten niemals inne, wenn sie ihrer Beute folgen.

Diese Einheit kann rennen und im selben Zug noch schießen.