



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

SEEKERS OF SLAANESH





• **READ THIS FIRST** • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR
• **LIES DIES ZUERST** • LEGGI PRIMA QUESTO

- **BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY.** A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.
- **AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.** Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.
- **POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.** Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.
- **VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.** Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
- **PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.** Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

• **EXPLANATION OF SYMBOLS** • **EXPLICATION DES SYMBOLES** • **EXPLICACIÓN DE SÍMBOLOS**
• **ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE** • **LEGENDA DEI SIMBOLI**



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo

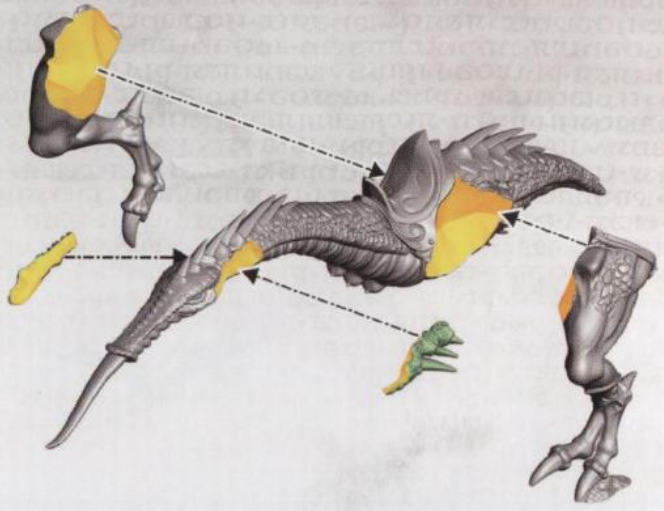


- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti

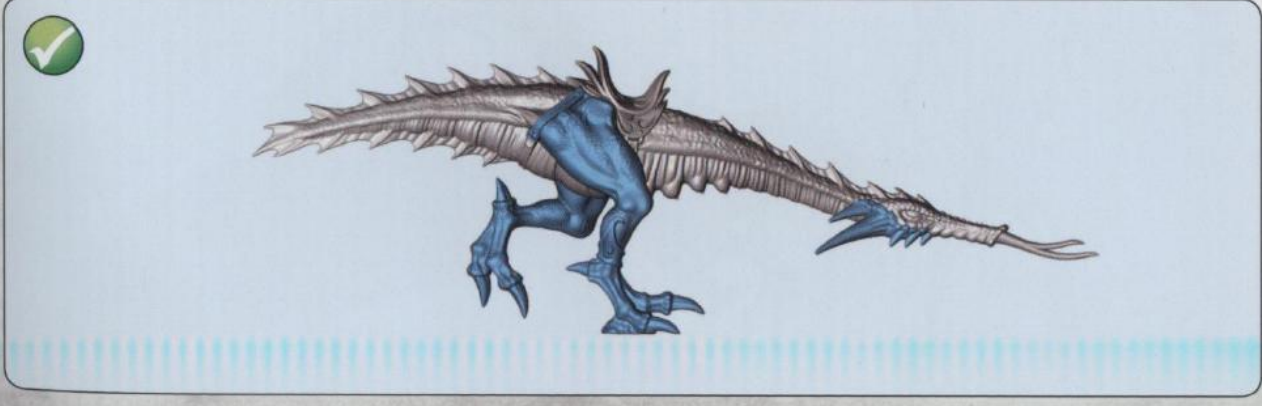
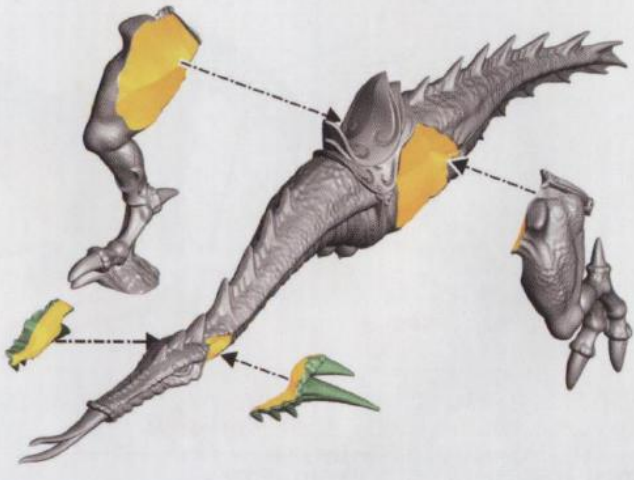
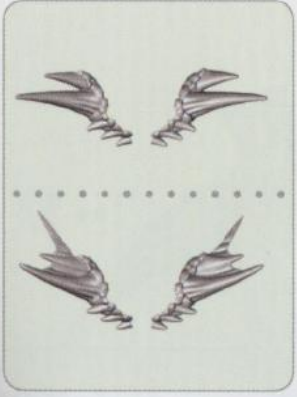


- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

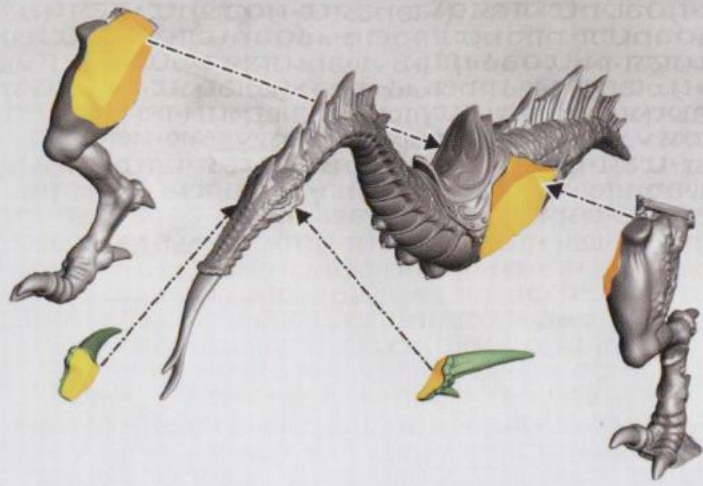
1 a



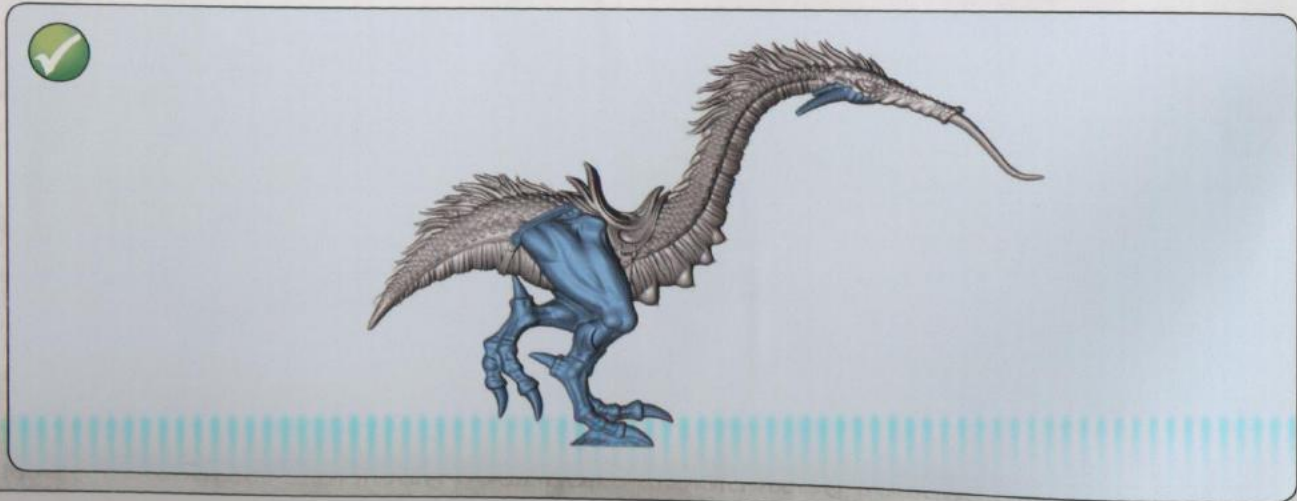
1 b



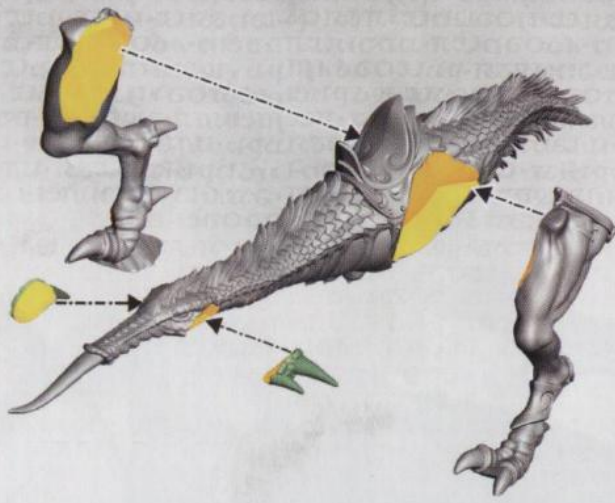
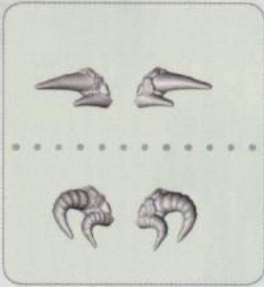
1 c



1 d



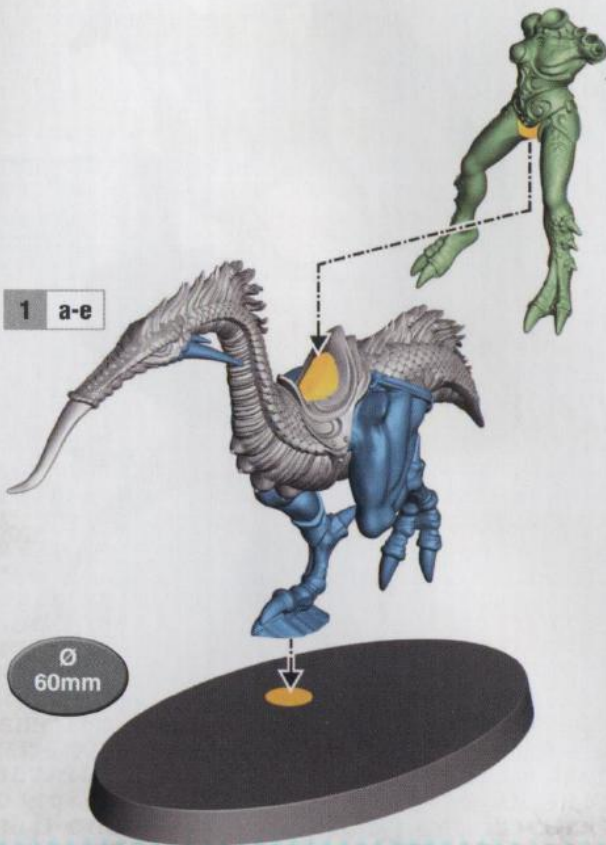
1 e



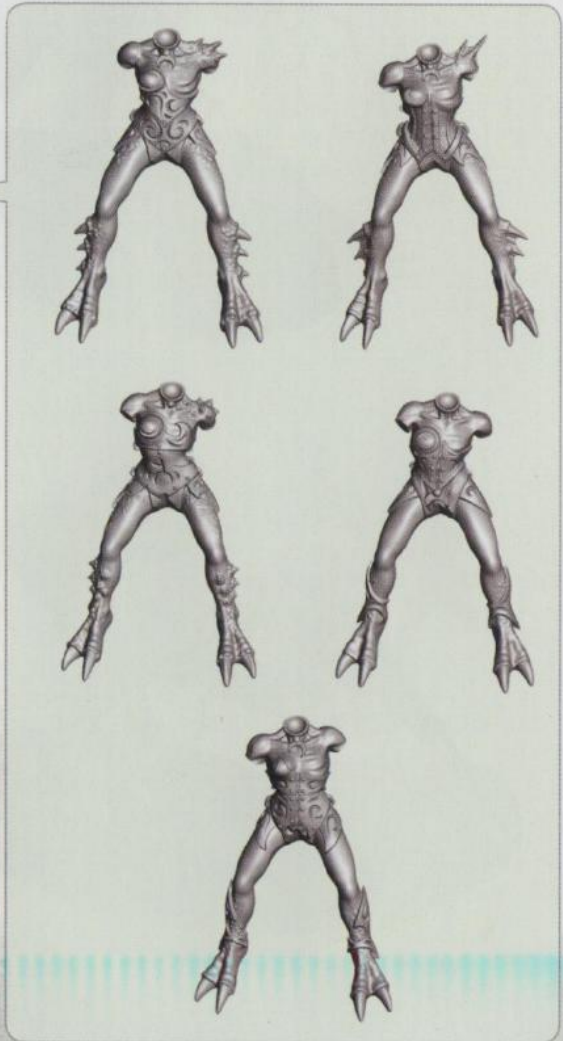
1 f

x5

1 a-e



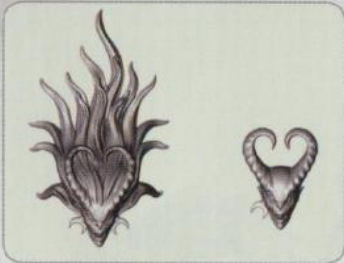
Ø
60mm





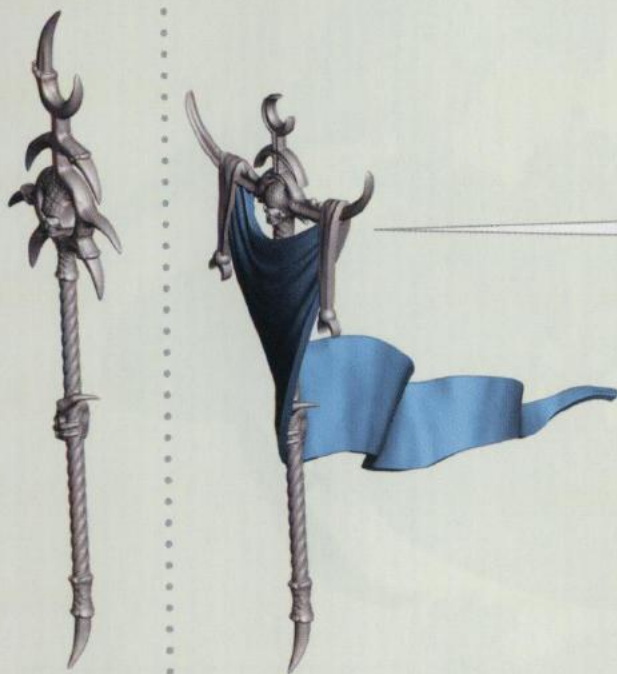
2 HEARTSEEKER

x1

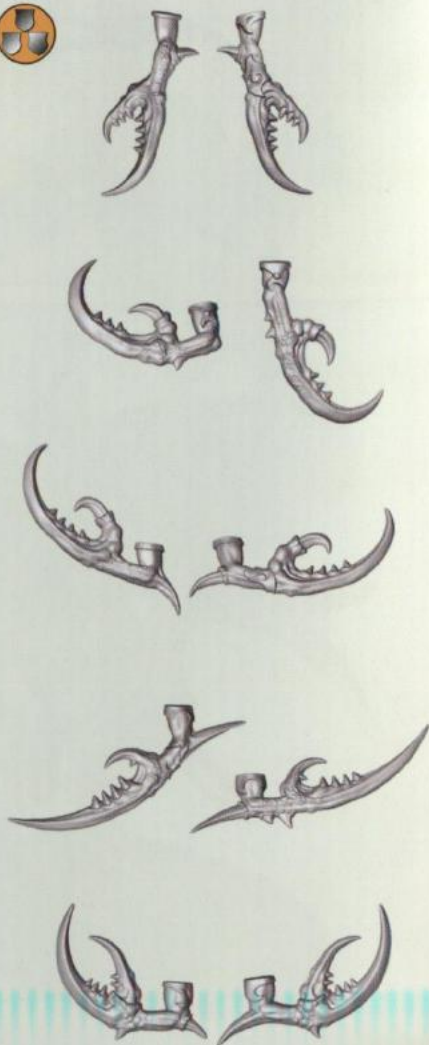


3 ICON BEARER

x1



1 f



4 HORNBLOWER

x1



1 f



5 SEEKERS OF SLAANESH

x2



1 f







SEEKERS

They are the vanguard of the Dark Prince's daemon armies, insatiable outriders who track their foes with unrelenting swiftness. They are the Seekers of Slaanesh, hunters that feed on the growing terror of those upon whom they prey.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Piercing Claws	1"	2	4+	4+	-1	1
Poisoned Tongue	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Seekers has any number of models, each armed with Piercing Claws.

MOUNT: This unit's Steeds of Slaanesh attack with their Poisoned Tongues.

HEARTSEEKER: The leader of this unit is a Heartseeker. Add 1 to the Attacks characteristic of a Heartseeker's Piercing Claws.

ICON AND STANDARD BEARERS:

1 in every 5 models in this unit can be an Icon Bearer. In addition, 1 in every 5 models in this unit can be a Standard Bearer.

Icon Bearers: If the unmodified roll for a battleshock test for a unit that includes any Icon Bearers is 1, you can add D3 models to that unit, and no models from that unit will flee in that battleshock phase.

Standard Bearers: You can re-roll hit rolls of 1 for attacks made by a unit that includes any Standard Bearers.

HORNBLOWER: 1 in every 5 models in this unit can be a Hornblower. If the unmodified roll for a battleshock test for an enemy unit that is within 6" of any friendly Hornblowers is 1, that battleshock test must be re-rolled.

ABILITIES

Sadistic Killers: *These perverse creatures dance from foe to foe, claw-hands slicing through flesh and armour.*

If the unmodified hit roll for an attack made with Piercing Claws is 6, that attack inflicts 2 hits on the target instead of 1. Make a wound and save roll for each hit.

While this unit has 20 or more models, attacks inflict 2 hits on an unmodified roll of 5 or 6 instead of only on a 6.

Locus of Swiftness: *Daemonic heroes shimmer with the raw power of their patron god, strengthening lesser daemons that are nearby.*

You can add 1 to charge and run rolls for this unit while this unit is wholly within 12" of a friendly **DAEMON SLAANESH HERO**.

Quicksilver Speed: *Seekers of Slaanesh are daemonic huntresses and swift beyond belief.*

You can roll 2D6 instead of D6 when you make a run roll for this unit. In addition, this unit can run and still charge later in the same turn.

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

SEEKERS



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Seeker	14"	3+	3+	3	3	2	2	7	6+
Heartseeker	14"	3+	3+	3	3	2	3	7	6+

This unit contains 1 Heartseeker and 4 Seekers. It can include up to 5 additional Seekers (**Power Rating +5**), up to 10 additional Seekers (**Power Rating +10**) or up to 15 additional Seekers (**Power Rating +14**). Each model attacks with piercing claws and rides a Steed of Slaanesh that attacks with its lashing tongue.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Rider						
Piercing claws	Melee	Melee	User	-1	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4 instead of -1.
Steed of Slaanesh						
Lashing tongue	Melee	Melee	4	0	1	After a model riding a Steed of Slaanesh makes its close combat attacks, you can attack with its mount. Make 2 additional attacks, using this weapon profile.

WARGEAR OPTIONS

- One Seeker may take an Instrument of Chaos.
- One Seeker may take a Daemonic Icon.

ABILITIES

Daemonic, Quicksilver Swiftmess, Daemonic Ritual

Daemonic Icon: If you roll a 1 when taking a Morale test for a unit with any Daemonic Icons, reality blinks and the daemonic horde is bolstered. No models flee and D3 slain Seekers are instead added to the unit.

Unholy Speed: Re-roll failed charge rolls for this unit.

Instrument of Chaos: A unit that includes any Instruments of Chaos adds 1 to their Advance and charge rolls.

FACTION KEYWORDS

CHAOS, SLAANESH, DAEMON

KEYWORDS

CAVALRY, DAEMONETTE, SEEKERS



SEEKERS

Ces cavalières insatiables sont l'avant-garde des armées démoniaques du Prince du Chaos. Elles mettent à profit leur rapidité pour traquer et harceler l'ennemi, et se nourrir de la terreur grandissante de leurs proies.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessier	Perf.	Dégâts
Griffes Perforantes	1"	2	4+	4+	-1	1
Langue Venimeuse	1"	2	4-	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Seekers se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armées de Griffes Perforantes.

MONTURE: Les Steeds of Slaanesh de cette unité attaquent avec leurs Langues Venimeuses.

HEARTSEEKER: Le leader de cette unité est une Heartseeker. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des Griffes Perforantes de la Heartseeker.

PORTE-ICÔNES

ET PORTE-ÉTENDARDS: 1 figurine de cette unité sur 5 peut être un Porte-icône. En outre, 1 figurine de cette unité sur 5 peut être un Porte-étendard.

Porte-icônes: Si le jet de dé non modifié d'un test de déroute pour une unité qui inclut un ou plusieurs Porte-icônes donne 1, vous pouvez ajouter D3 figurines à cette unité, et aucune figurine de cette unité ne fuit à cette phase de déroute.

Porte-étendards: Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques effectuées par une unité qui inclut un ou plusieurs Porte-étendards.

SONNEURS DE COR: 1 figurine de cette unité sur 5 peut être un Sonneur de Cor. Si le jet de dé non modifié pour un test de déroute pour une unité ennemie qui se trouve à 6" ou moins d'un ou plusieurs Sonneurs de Cor amis donne 1, ce test de déroute doit être relancé.

APTITUDES

Tueuses Graciles: Ces créatures perverses dansent d'un adversaire à l'autre, leurs griffes déchiquetant l'armure comme la chair.

Si le jet de touche non modifié pour une attaque effectuée avec des Griffes Perforantes donne 6, cette attaque inflige 2 touches à la cible au lieu de 1. Effectuez un jet de blessure et un jet de sauvegarde pour chaque touche.

Tant que cette unité compte 20 figurines ou plus, les attaques infligent 2 touches sur un jet non modifié de 5 ou 6, au lieu de 6 uniquement.

Privilège de Rapidité: Les héros démoniaques scintillent de l'énergie brute de leur divinité tutélaire, renforçant les démons de rang inférieur à proximité.

Vous pouvez ajouter 1 aux jets de charge et de course pour cette unité tant que celle-ci se trouve entièrement à 12" ou moins d'un **HÉROS DÉMON** de **SLAANESH** ami.

Vitesse du Vif-argent: Les Seekers of Slaanesh sont des chasseresses démoniaques douées d'une vitesse incroyable.

Vous pouvez jeter 2D6 au lieu d'un D6 lorsque vous effectuez un jet de course pour cette unité. De plus, cette unité peut courir et charger dans le même tour.

Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

SEEKERS



NDM	M	CC	GT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Seeker	14"	3+	3+	3	3	2	2	7	6+
Heartseeker	14"	3+	3+	3	3	2	3	7	6+

Cette unité contient 1 Heartseeker et 4 Seekers. Elle peut inclure jusqu'à 5 Seekers additionnels (**Puissance +5**), jusqu'à 10 Seekers additionnels (**Puissance +10**) ou jusqu'à 15 Seekers additionnels (**Puissance +14**). Chaque figurine est armée de griffes perforantes et chevauche un Steed of Slaanesh qui attaque avec sa langue flagellante.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Cavalière						
Griffes perforantes	Mêlée	Mêlée	Util.	-1	1	À chaque fois que vous obtenez un jet de blessure de 6+ pour cette arme, la touche est résolue à PA-4 au lieu de -1.
Steed of Slaanesh						
Langue flagellante	Mêlée	Mêlée	4	0	1	Après qu'une cavalière a effectué ses attaques en combat, vous pouvez faire attaquer avec sa monture. Effectuez 2 attaques supplémentaires avec ce profil d'arme.

- OPTIONS D'ÉQUIPEMENT**
- 1 Seeker peut prendre un Instrument du Chaos.
 - 1 Seeker peut prendre une Icône Démoniaque.

APTITUDES Démoniaque, Célérité de Vif-argent, Rituel Démoniaque

Icône Démoniaque : Si vous obtenez 1 sur un jet de Moral pour une unité avec une ou plusieurs Icônes Démoniaques, la réalité vacille. Aucune figurine ne fuit et l'unité récupère D3 Seekers tués.

Vitesse Impie : Relancez les jets de charge ratés pour cette unité.

Instrument du Chaos : Vous pouvez ajouter 1 aux jets d'Avance et de charge pour une unité avec un ou plusieurs Instruments du Chaos.

MOTS-CLÉS DE FACTION CHAOS, SLAANESH, DAEMON

MOTS-CLÉS CAVALERIE, DAEMONETTE, SEEKERS



SEEKERS

Son la vanguardia de los ejércitos daemónicos del Príncipe Oscuro, exploradoras insaciables que rastrean a sus enemigos con implacable rapidez. Son las Seekers of Slaanesh, cazadoras que se alimentan del creciente terror de aquellos sobre los que se ceban.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Garras punzantes	1"	2	4+	4+	-1	1
Lenguas ponzoñosas	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Seekers tiene cualquier cantidad de miniaturas, cada una de ellas armada con garras punzantes.

MONTURA: Los Steeds of Slaanesh de esta unidad atacan con sus lenguas ponzoñosas.

HEARTSEEKER: La líder de esta unidad es una Heartseeker. Suma 1 al atributo Ataques de las garras punzantes de una Heartseeker.

PORTAESTANDARTES Y

PORTAICONOS: 1 de cada 5 miniaturas de esta unidad puede ser una Portaestandartes. Además, 1 de cada 5 miniaturas de esta unidad puede ser una Portaiconos.

Portaestandartes: Puedes repetir los resultados para impactar de 1 en los ataques de una unidad que incluya alguna Portaestandartes.

Portaiconos: Si el resultado sin modificar de un chequeo de acobardamiento para una unidad que incluya alguna Portaiconos es 1, puedes añadir 1D3 miniaturas a esa unidad, y ninguna miniatura de la unidad huirá en esa fase de acobardamiento.

CORNETA: 1 de cada 5 miniaturas de esta unidad puede ser una Corneta. Tu oponente debe repetir las tiradas sin modificar de 1 en los chequeos de acobardamiento de las unidades que estén a 6" o menos de alguna Corneta amiga.

HABILIDADES

Asesinas sádicas. *Estas criaturas perversas danzan de enemigo en enemigo destrozando carne y armadura con sus garras.*

Si el resultado sin modificar de la tirada para impactar de un ataque realizado con garras punzantes es 6, ese ataque inflige 2 impactos al blanco en lugar de 1. Haz una tirada para herir y salvar por cada impacto.

Mientras esta unidad tenga 20 o más miniaturas, los ataques infligen 2 impactos con un resultado sin modificar de 5 ó 6 en lugar de sólo con un 6.

Como un rayo. *Las Seekers de Slaanesh son cazadoras daemónicas increíblemente rápidas.*

Puedes tirar 2D6 en lugar de 1D6 cuando realices una tirada de correr por esta unidad. Adicionalmente, esta unidad puede correr y luego cargar en el mismo turno.

Foco de velocidad. *Los héroes daemónicos brillan con el poder bruto de su dios patrón, reforzando a los daemons menores que se encuentran cerca.*

Puedes sumar 1 a las tiradas para cargar y correr de esta unidad mientras se encuentre completamente a 12" o menos de un **HERO DAEMON** de **SLAANESH** amigo.

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex o Index relativo a tu ejército.

SEEKERS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Seeker	14"	3+	3+	3	3	2	2	7	6+
Heartseeker	14"	3+	3+	3	3	2	3	7	6+

Esta unidad consta de 1 Heartseeker y 4 Seekers. Puede incluir hasta 5 Seekers adicionales (**Potencia de unidad +5**), hasta 10 Seekers adicionales (**Potencia de unidad +10**) o hasta 15 Seekers adicionales (**Potencia de unidad +14**). Cada miniatura ataca con garras perforantes y monta en un Steed of Slaanesh que ataca con su lengua fustigadora.

ARMAS	ALCANCE TIPO		F	FP	D	HABILIDADES
Jinete						
Garras perforantes	Com.	Combate	Port.	-1	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4 en vez de -1.
Steed of Slaanesh						
Lengua fustigadora	Com.	Combate	4	0	1	Tras hacer los ataques en combate del jinete la miniatura montada en un Steed of Slaanesh, puedes atacar con la montura. Haz 2 ataques adicionales, usando el perfil de esta arma.

- OPCIONES DE EQUIPO**
- Una Seeker puede elegir un Icono Daemónico.
 - Una Seeker puede elegir un Instrumento del Chaos.

HABILIDADES

Daemónico, Rapidez mercurial, Ritual daemónico

Icono Daemónico. Si obtienes un 1 al realizar el chequeo de moral de una unidad con Icono daemónico, la realidad fluctúa y refuerza a la horda; ninguna miniatura huye de la unidad y, además, esta recupera 1D3 Seekers que hayan sido eliminadas.

Instrumento del Chaos. Una unidad con instrumento del Chaos suma 1 a sus tiradas de Avance y de carga.

Velocidad impía. Repite las tiradas de carga fallidas de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN CHAOS, SLAANESH, DAEMON

CLAVES CABALLERÍA, DAEMONETTE, SEEKERS



SEEKERS

Sie sind die Vorhut der dämonischen Armeen des Dunklen Prinzen, unersättliche Vorreiter, die mit unnachgiebiger Geschwindigkeit ihren Feinden nachsetzen. Sie sind die Seekers of Slaanesh, Jäger, die sich am wachsenden Entsetzen ihrer Beute laben.

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

BESCHREIBUNG

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

REITTIER: Die Steeds of Slaanesh dieser Einheit attackieren mit ihren Giftigen Zungen.

HEARTSEEKER: Die Anführerin dieser Einheit ist ein Heartseeker. Addiere 1 zum Attackenwert der Durchbohrenden Klauen eines Heartseekers.

IKONEN- UND STANDARTEN-

TRÄGERINNEN: Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann 1 Modell eine Ikonenträgerin sein und für je 5 Modelle in dieser Einheit kann 1 Modell eine Standartenträgerin sein.

Ikonenträgerin: Wenn der unmodifizierte Wurf für einen Kampfschocktest für eine Einheit, die mindestens eine Ikonenträgerin enthält, eine 1 ist, kannst du der Einheit W3 Modelle hinzufügen und in dieser Kampfschockphase fliehen keine Modelle der Einheit.

Standartenträgerin: Du kannst Trefferwürfe von 1 für Attacken einer Einheit wiederholen, die mindestens eine Standartenträgerin enthält.

HORNBLÄSER: Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann 1 Modell eine Hornbläserin sein. Wenn der unmodifizierte Wurf für einen Kampfschocktest für eine feindliche Einheit innerhalb von 6" um eine befreundete Hornbläserin eine 1 ist, muss der Kampfschocktest wiederholt werden.

FÄHIGKEITEN

Sadistische Killer: Diese perversen Kreaturen tanzen von Feind zu Feind, wobei ihre Klauenhände Fleisch und Rüstung aufschlitzen.

Wenn der unmodifizierte Trefferwurf für eine Attacke mit Durchbohrenden Klauen eine 6 ist, verursacht diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Lege für jeden Treffer einen Verwundungs- und Schutzwurf ab.

Solange diese Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, verursachen Attacken 2 Treffer bei einem unmodifizierten Wurf von 5 oder 6 statt nur bei einer 6.

Präsenz der Flinkheit: Dämonische Helden schimmern ob der rohen Macht ihres Schutzgottes und stärken so die geringeren Dämonen in der Nähe.

Du kannst 1 zu Angriffs- und Rennenwürfen für diese Einheit addieren, solange sich diese Einheit vollständig innerhalb von 12" um mindestens einen befreundeten SLAANESH-DAEMON-HELDEN befindet.

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 trotzdem noch später im selben Zug angreifen.

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

SEEKERS



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Seeker	14"	3+	3+	3	3	2	2	7	6+
Heartseeker	14"	3+	3+	3	3	2	3	7	6+

Diese Einheit besteht aus 1 Heartseeker und 4 Seekers. Sie kann bis zu 5 zusätzliche Seekers (**Macht +5**), bis zu 10 zusätzliche Seekers (**Macht +10**) oder bis zu 15 zusätzliche Seekers (**Macht +14**) enthalten. Jedes Modell attackiert mit Durchbohrenden Klauen und reitet ein Steed of Slaanesh, das mit seiner Peitschenden Zunge attackiert.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Reiter						
Durchbohrende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-1	1	Jedes Mal, wenn du für diese Waffe bei einem Verwundungswurf 6+ erzielst, wird dieser Treffer mit einem DS von -4 anstelle von -1 abgehandelt.
Steed of Slaanesh						
Peitschende Zunge	Nahkampf	Nahkampf	4	0	1	Nachdem ein Modell auf Steed of Slaanesh seine Nahkampfattacken durchgeführt hat, kannst du mit seinem Reittier attackieren. Führe 2 zusätzliche Attacken mit diesem Waffenprofil aus.

- AUSRÜSTUNGSOPTIONEN**
- Ein einzelner Seeker darf ein Instrument des Chaos erhalten.
 - Ein einzelner Seeker darf eine Dämonische Ikone erhalten.

FÄHIGKEITEN Dämonisch, Blitzschnell, Dämonisches Ritual

Dämonische Ikone: Wenn du eine 1 würfelst, wenn du einen Moraltest für eine Einheit mit Dämonischen Ikonen ablegst, flackert die Realität und die dämonische Horde wird verstärkt. Kein Modell flieht, stattdessen werden der Einheit W3 getötete Seekers hinzugefügt.

Unheilige Geschwindigkeit: Wiederhole für diese Einheit misslungene Angriffswürfe.

Instrument des Chaos: Eine Einheit, die Instrumente des Chaos enthält, darf zu ihren Würfeln für das Vorrücken und den Angriff 1 addieren.

FRAKTION CHAOS, SLAANESH, DAEMON

SCHLÜSSELWÖRTER KAVALLERIE, DAEMONETTE, SEEKERS



SEEKERS

Sono l'avanguardia delle armate demoniache del Principe Oscuro, insaziabili staffette che inseguono i nemici con velocità inarrestabile. Sono le Seekers di Slaanesh, cacciatrici che si nutrono del terrore delle prede.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Chele penetranti	1"	2	4+	4+	-1	1
Lingua venefica	1"	2	4-	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Seekers include un numero qualsiasi di modelli; ciascuno armato con chele penetranti.

CAVALCATURA: gli Steeds of Slaanesh di questa unità attaccano con lingue venefiche.

HEARTSEEKER: la leader di questa unità è una Heartseeker. Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle sue chele penetranti.

PORTATORI DELL'ICONA

E ALFIERI: 1 modello ogni 5 di questa unità può essere un Portatore dell'Icona. Inoltre, 1 modello ogni 5 di questa unità può essere un Alfieri.

Portatori dell'icona: se il tiro non modificato di un test di shock di un'unità che include qualsiasi Portatore dell'Icona è 1, puoi aggiungere D3 modelli a quell'unità, e nessun modello di quella unità fugge in quella fase di shock.

Alfieri: puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati da un'unità che include qualsiasi Alfieri.

CORNISTA: 1 modello ogni 5 di questa unità può essere un Cornista. Se il tiro non modificato di un test di shock di un'unità nemica che si trova entro 6" da qualsiasi Cornista amico è 1, quel test di shock deve essere ripetuto.

ABILITÀ

Assassine Sadiche: *queste creature perverse danzano di nemico in nemico, dilaniando carne e armature con le loro chele.*

Se il tiro per colpire non modificato di un attacco sferrato con le chele penetranti è 6, quell'attacco infligge al bersaglio 2 colpi invece di 1. Effettua un tiro per ferire e un tiro salvezza per ciascun colpo.

Fintanto che questa unità include 20 o più modelli, gli attacchi infliggono 2 colpi con un tiro non modificato di 5 o 6 invece che solo di 6

Ricettacolo della Rapidità: *gli eroi demoniaci brillano del potere grezzo del loro patrono, rafforzando i daemons inferiori che li circondano.*

Puoi aggiungere 1 ai tiri per caricare e per correre di questa unità fintanto che si trova interamente entro 12" da un DAEMON di SLAANESH EROE amico.

Velocità Fulminea: *le Seekers di Slaanesh sono cacciatrici demoniache incredibilmente rapide.*

Puoi tirare 2D6 invece di D6 quando effettui un tiro per la corsa per questa unità. Inoltre, questa unità può correre e comunque caricare in seguito nello stesso turno.

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

SEEKERS



NOME	M	AG	AB	Fd	R	FE	A	D	S
Seeker	14"	3+	3+	3	3	2	2	7	6+
Heartseeker	14"	3+	3+	3	3	2	3	7	6+

Questa unità include 1 Heartseeker e 4 Seekers. Può comprendere fino a 5 Seekers aggiuntivi (**Valore di Potenza +5**), fino a 10 Seekers aggiuntivi (**Valore di Potenza +10**) o fino a 15 Seekers aggiuntivi (**Valore di Potenza +14**). Ogni modello attacca con chele penetranti e cavalca uno Steed of Slaanesh che attacca con la sua lingua sferzante.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	DA	ABILITÀ
Cavaliere						
Chele penetranti	Mischia	Mischia	Mod.	-1	1	Ogni volta che il tiro per ferire di quest'arma ha come risultato 6+, il colpo viene risolto a VP-4 invece che -1.
Steed of Slaanesh						
Lingua sferzante	Mischia	Mischia	4	0	1	Dopo che un modello su Steed of Slaanesh ha effettuato i suoi attacchi in corpo a corpo, puoi attaccare con la sua cavalcatura. Effettua 2 attacchi aggiuntivi usando questo profilo dell'arma.

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Una singola Seeker può prendere uno Strumento del Chaos.
- Una singola Seeker può prendere un'Icona Demoniacca.

ABILITÀ

Demonico, Rapidità Fulminea, Rituale Demoniacco

Icona Demoniacca: se ottieni 1 quando effettui un test di Morale per un'unità con Icone Demoniacche, la realtà oscilla e l'orda demoniacca ne esce rafforzata. Nessun modello fugge e D3 Seekers uccise vengono invece aggiunte all'unità.

Velocità Sovrannaturale: ripeti i tiri per la carica falliti di questa unità.

Strumento del Chaos: un'unità che include Strumenti del Chaos aggiunge 1 ai tiri per Avanzare e caricare.

KEYWORDS DI FAZIONE

CHAOS, SLAANESH, DAEMON

KEYWORDS

CAVALLERIA, DAEMONETTE, SEEKERS