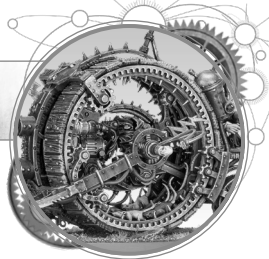


DOOMWHEEL

Das Doomwheel ist eine polternde Kriegsmaschine, die Feinde zu blutigem Brei zerquetscht, während sie blitzartige Warpentladungen in die gegnerischen Reihen schießt. Es handelt sich zweifelsohne um eine der seltsamsten Erfindungen der Clans Skryre.



FERNKAMPFWAFFEN

Warpentladungen

Reichw. 13"

Attacken W6

Treffen 3+

Verwunden 3+

Wucht -1

Schaden W3

NAHKAMPFWAFFEN

Zermalmendes Rad

1"

W6

3+

3+

-1

1

Zähne und Messer

1"

6

5+

5+

-

1

BESCHREIBUNG

Ein Doomwheel ist ein einzelnes Modell, das mit Warpentladungen, einem Zermalmenden Rad und den Zähnen und Messern der Besatzung bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Rollende Vernichtung: Ein Doomwheel zermahlt gnadenlos alles in seinem Weg.

Wenn dieses Modell eine normale Bewegung ausführt, kann es sich über Modelle mit einem Wundenwert von 3 oder weniger auf die gleiche Weise hinwegbewegen wie ein Modell, das

fliegen kann. Zusätzlich wirfst du, nachdem dieses Modell eine normale Bewegung oder eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, einen Würfel für jede Einheit, die Modelle enthält, über die sich das Doomwheel hinwegbewegt hat, sowie für jede andere Einheit, die sich am Ende der Bewegung innerhalb von 1" um dieses Modell befindet. Bei 2+ erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Mehr-mehr Geschwindigkeit: Der Warlock Engineer, der ein Doomwheel steuert, kann die Ratten antreiben, damit es sich schneller bewegt, allerdings auf die Gefahr hin, dass sie sich gegen ihren Peiniger wenden.

Wenn dieses Modell eine normale Bewegung ausführt, kannst du den 4W6-Wurf wiederholen, mit dem der Bewegungswert ermittelt wird. Wenn du dies tust und der neue Wurf enthält mindestens einen Würfel mit einer unmodifizierten Augenzahl von 1, führt statt dir dein Gegner die Bewegung dieses Modells aus.

Mehr-mehr Warpentladungen: *Ein sehr mutiger oder sehr törichter Pilot kann den Warpblitzgenerator seines Doomwheels überladen.*

Bevor du den Attackenwert für die Warpentladungen-Attacke bestimmst, kannst du ansagen, dass der Pilot den Warpblitzgenerator überlädt. Wenn du dies tust, ist der Attackenwert für diese Attacke $2W6$ statt $W6$. Wenn du dies tust und dabei einen Pasch würfelst, erleidet das Modell $2W6$ tödliche Verwundungen, nachdem alle Attacken abgehandelt wurden.