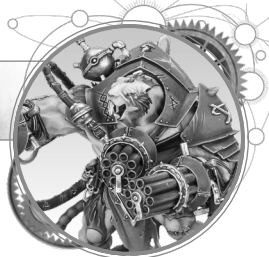


STORMFIENDS

Stormfiends sind monströse Bastardwesen aus gezüchteten Rat Ogors und Skryre-Apparaten. Sie sind die massigen Stoßtruppen der Clans Skryre und können mit ihren entsetzlichen Wunderwaffen in Sekundenschnelle ganze Einheiten vernichten.



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ratlingkanonen	12"	3W6	4+	3+	-1	1
Giftwindfäuste	24"	3	4+	4+	-3	W3
Warpfeuerprojektoren	8"	-----		siehe gegenüber	-----	
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ding-Schredder-Fäuste	1"	2W3	3+	3+	-2	W3
Warpbohrerfäuste	1"	4	4+	3+	-2	2
Schockfäuste	1"	4	4+	3+	-1	2
Brutale Fausthiebe	1"	4	4+	3+	-	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Stormfiends besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Bis zu einem Drittel der Modelle der Einheit (aufgerundet) können mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet sein: Warpfeuerprojektoren und Brutale Fausthiebe; oder Giftwindfäuste und Brutale Fausthiebe.

Bis zu einem Drittel der Modelle der Einheit (aufgerundet) können mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet sein: Warpbohrerfäuste; oder Ratlingkanonen und Brutale Fausthiebe.

Bis zu einem Drittel der Modelle der Einheit (aufgerundet) können mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet sein: Ding-Schredder-Fäuste und Warpsteinbeschlagene Rüstung; oder Schockfäuste und Warpsteinbeschlagene Rüstung.

FÄHIGKEITEN

Ding-Schredder-Fäuste: *Wirbelnde gyroskopische Getriebe machen Ding-Schredder-Fäuste besonders tödlich, wenn der Träger den Feind angreift.*

Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Ding-Schredder-Fäusten, wenn das attackierende Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Warpbohrerfäuste: *Warpbohrerfäuste können zum Graben unterirdischer Tunnel verwendet werden.*

Wenn eine Einheit Modelle mit Warpbohrerfäusten enthält, kannst du die Einheit zur Seite stellen und ansagen, dass sie als Reserveeinheit unterirdisch aufgestellt ist, anstatt sie auf dem Schlachtfeld aufzustellen.

Wirf am Ende jeder deiner Bewegungsphasen einen Würfel für jede unterirdische Reserveeinheit. Bei 1 oder 2 bleibt die Einheit in der unterirdischen Reserve (würfle in deiner nächsten Bewegungsphase erneut für sie). Bei 3+ stellst du die Einheit auf dem Schlachtfeld auf, weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt.

Jede deiner unterirdischen Reserveeinheiten, die sich am Ende deiner dritten Bewegungsphase noch nicht auf dem Schlachtfeld befindet und der es nicht gelingt einzu-treffen, erleidet W6 tödliche Verwundungen. Danach werden alle überlebenden Modelle aufgestellt, weiter als 9" entfernt von feindlichen Einheiten.

Schockfäuste: *Manchmal erzeugen gezielte Entladungen eines Paares Schockfäuste kleine, aber explosive Erschütterungen.*

Wenn der unmodifizierte Trefferwurf für eine Attacke mit Schockfäusten eine 6 ist, dann verursacht die Attacke W6 Treffer am Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer Verwundungs- und Schutzwürfe aus.

Warpfeuerprojektoren: *Diese entsetzlichen Waffen tauchen den Feind in brodelndes Warpfeuer.*

Folge nicht der Attackenabfolge, wenn du eine Attacke mit einem Warpfeuerprojektor ausführst. Wirf stattdessen einen Würfel für jedes Modell der Zieleinheit, das sich innerhalb von 8" um das attackierende Modell befindet. Für jede 4+ erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

Warpsteinbeschlagene Rüstung: *Stormfiends sind mit Ding-Schredder-Fäusten oder mit Schockfäusten bewaffnet und mit schweren Platten aus mit Warpstein beschlagener Rüstung ausgestattet.*

Ein Modell, das eine Warpsteinbeschlagene Rüstung trägt, hat einen Wundenwert von 7 anstelle von 6.

Giftwindfäuste: *Die Gaswolken einer Giftwindfaust tauchen selbst die größten Formationen in alles erstickende, giftige Dämpfe.*

Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit den Giftwindfäusten, wenn das Ziel 10 oder mehr Modelle hat. Zusätzlich können Giftwindfäuste feindliche Einheiten als Ziel wählen, die für das attackierende Modell nicht sichtbar sind.