

# STORMFIENDS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ratling Cannons	12"	3D6	4+	4+	-1	1
Windlaunchers	16"	2	4+	4+	-2	D3
Warpfire Projectors	8"	See below				
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doomflayer Gauntlets	1"	2D3	3+	3+	-2	D3
Grinderfists	1"	4	4+	3+	-2	3
Shock Gauntlets	1"	4	4+	3+	-1	2
Clubbing Blows	1"	4	4+	3+	-	2

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Stormfiends besteht aus 3 oder mehr Modellen. Jeder Stormfiend ist mit einem Paar gefährlicher Waffen der Clans Skryre ausgerüstet. Einige tragen surrende Doomflayer Gauntlets, um den Feind zu erschlagen, andere setzen Shock Gauntlets ein, um ihre Beute nicht nur durch schiere Wucht, sondern auch durch Strom zu töten. Bei anderen Stormfiends wurden die Klauen durch bohrerartige Grinderfists ersetzt, mit denen sie Tunnel durch massives Gestein (und alles andere natürlich) graben können.

Viele Stormfiends sind stattdessen mit tödlichen Fernkampfaffen ausgerüstet. Einige tragen Warpfire Projectors, die tödliche Flammentepiche legen, andere Windlaunchers, die Kugeln mit giftigem Gas in die Reihen der Feinde schleudern. Manche Stormfiends tragen stattdessen Ratling Cannons, die einen Hagel von Warpkugeln auf den Feind abfeuern.

Stormfiends mit Ratling Cannons, Warpfire Projectors oder Windlaunchers können durch die schiere Masse dieser Waffen in der Nahkampfphase mit Clubbing Blows attackieren. Stormfiends mit Doomflayer Gauntlets oder Shock Gauntlets tragen schwere Platten Warpdurchsetzter Rüstung, die sie schützen, während sie den Feind in Stücke reißen.

## FÄHIGKEITEN

**Warpdurchsetzte Rüstung:** Ein Modell mit Warpdurchsetzter Rüstung hat einen Wounds-Wert von 7 statt 6.

**Doomflayer Gauntlets:** Addiere in einem Zug, in dem der Stormfiend angegriffen hat, 1 zu allen Trefferwürfen für Attacken mit Doomflayer Gauntlets.

**Windlauncher-Gaswolke:** Wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu den Trefferwürfen der Windlaunchers-Attacke addieren.

**Ballistischer Windlauncher-Beschuss:** Ein Windlauncher kann feindliche Einheiten beschießen, die der Stormfiend, der ihn abfeuert, nicht sehen kann.

**Grinderfist-Tunnelbohrer:** Wenn eine Einheit Stormfiends Modelle enthält, die mit Grinderfists ausgerüstet sind, darfst du die Einheit, anstatt sie auf dem Schlachtfeld aufzustellen, zur Seite legen und einen unterirdischen Tunnel bohren lassen. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen dürfen die Stormfiends versuchen, sich auf das Schlachtfeld durchzugraben. Wenn sie das tun, wirf einen Würfel. Bei 1 oder 2 haben sich die Stormfiends verirrt; die Einheit erscheint in diesem Zug nicht, aber du kannst es in deiner nächsten Bewegungsphase erneut versuchen. Bei 3 oder mehr stellst du die Stormfiends beliebig auf dem Schlachtfeld auf, mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt. Dies ist die Bewegung der Einheit in dieser Bewegungsphase.

**Shock Gauntlets:** Wenn der Trefferwurf für eine Attacke mit einem Shock Gauntlet 6 oder mehr beträgt, springen elektrische Energien über und die Attacke verursacht D6 Treffer statt 1.

**Warpfire Projectors:** Wenn du Warpfire Projectors abfeuerst, wählst du eine Einheit in Reichweite; die gewählte Einheit erleidet 2D3 tödliche Verwundungen.