

GRUNDSTOK THUNDERERS

Die Grundstok Thunderers sind professionelle Krieger, die ausgebildet und gedrillt sind, schnell und mit hoher Zielgenauigkeit zu feuern. Ihre Ausrüstung umfasst diverse tödliche aethermatische Waffen, und es ist ihre Aufgabe, die Luftflotten der Kharadron Overlords und die darin transportierten Güter durch einen entsetzlichen Feuerhagel zu schützen.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Aethershot Rifle	18"	2	3+	4+	-1	1
Aetheric Fumigator	9"	D3	3+	2+	-1	1
Decksweeper	12"	D6	4+	4+	-1	1
Aethercannon	12"	1	4+	2+	-2	D3
Grundstok Mortar	12"	1	4+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gun Butt	1"	1	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Grundstok Thunderers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Jeder Grundstok Thunderer ist mit einem Aethershot Rifle bewaffnet. Für je 5 Modelle in der Einheit darf ein Grundstok Thunderer stattdessen mit einem Aetheric Fumigator, ein anderer Grundstok Thunderer stattdessen mit einem Decksweeper, ein anderer Grundstok Thunderer stattdessen mit einer Aethercannon und ein anderer Grundstok Thunderer stattdessen mit einem Grundstok Mortar bewaffnet sein. Wenn Feinde das verheerende Feuer überleben sollten, können die Thunderers ihnen immer noch mit Gun Butts den Schädel einschlagen.

GUNNERY SERGEANT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Gunnery Sergeant. Der Gunnery Sergeant führt mit einem Aethershot Rifle 4 Attacks durch statt 2.

EHRENZEICHENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ehrenzeichenträger sein. Für eine Einheit Grundstok Thunderers, die Ehrenzeichenträger enthält, darfst du Kampfschocktests wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Bohrschnabel: Eine Einheit Grundstok Thunderers kann von einem aethermatischen Vogel begleitet werden, der Bohrschnabel genannt wird. Dieser hockt auf der Schulter eines Duardin, und wenn die Einheit bedroht wird, erwacht er surrend zum Leben und pickt mit dem Schnabel nach den verwundbaren Stellen des Feindes. Wenn eine feindliche Einheit ihre Angriffsbewegung innerhalb von 1" um eine Einheit mit Bohrschnabel beendet, wirf einen Würfel. Bei 2 oder mehr erleidet die feindliche Einheit eine tödliche Verwundung.

Abstand halten: Wenn diese Einheit in der Nahkampfphase gewählt wird, um zu attackieren, kann sie sich stattdessen zurückziehen. Dabei bewegt sie sich wie in ihrer Bewegungsphase (und darf auch rennen, falls du möchtest). Diese Bewegung darf nicht benutzt werden, um an Bord zu gehen.

Erstickender Qualm: Feindliche Modelle, die ihre Angriffsbewegung innerhalb von 2" um ein oder mehrere Modelle mit Aetheric Fumigator beenden, verringern bis zum Ende der darauffolgenden Nahkampfphase den Attacks-Wert aller ihrer Waffen um 1, bis zu einem Minimum von 1.

Niederhalten und in Stücke schießen: Wenn ein Modell mit Grundstok Mortar in der Fernkampfphase bei einer feindlichen Einheit mindestens eine nicht verhinderte Verwundung verursacht, darfst du bis zum Ende der Phase den Wurf wiederholen, wenn du für Modelle mit Decksweepers in derselben Einheit, die dieselbe feindliche Einheit beschießen, die Anzahl abgegebener Schüsse ermittelst.

Gebt ihnen den Rest: Wenn Modelle mit Decksweepers in der Fernkampfphase bei einer feindlichen Einheit mindestens eine nicht verhinderte Verwundung verursachen, darfst du bis zum Ende der Phase Treffer- und Schadenswürfe für Modelle in derselben Einheit wiederholen, die mit Aethercannons dieselbe feindliche Einheit beschießen.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, KHARADRON OVERLORDS, SKYFARER, GRUNDSTOK THUNDERERS