

SPEARHEAD

STURMGESCHMIEDETE EWIGE YNDRASTAS SPEERSPITZE

Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

GENERALIN

- ◆ Yndrasta,
der Celestische Speer

EINHEITEN

- ◆ 1 Ritter Vexillor
- ◆ 3 Annihilatoren
- ◆ 5 Bezwinger
- ◆ 5 Bezwinger
- ◆ Sturmschlag-Streitwagen



Die Krieger unter Yndrastas Kommando sorgen dafür, dass der Feind sich verabsagt, ehe der Todesstoß erfolgt. Dieser tödliche Schlag kommt dann meist von der Jägerin des Sigmar selbst. Ihr Speer ist es, der in das Herz des monströsesten Champions des Feindes sticht, und ihre Hand, die seinen abgeschlagenen Kopf in den Himmel reckt, der mit Donnern Sigmars Gefallen kundtut.

Yndrasta ist eine von Sigmars mächtigsten Streiterinnen, deren Rolle es ist, seine tödlichsten und bösesten Feinde zu jagen. Ihre Speerspitzenformation funktioniert mit zwei unterschiedlichen Elementen. Das erste konzentriert sich um eine kleine Streitmacht aus Bezwingern, die in einer Blitzsäule aus dem Himmel herabschlagen. An ihrer Spitze erhebt ein Ritter Vexillor ein magisches Banner der Apotheose, um Verletzungen zu heilen, die sie dabei erleiden, während ein Sturmschlag-Streitwagen ihrem Angriff besonderen Durchschlag verleiht. Wenn der Feind einen Gegenangriff zustandebringt und seine Befehlshaber und Kriegsbestien versuchen, die Infanterie der Sturmgeschmiedeten zu überrennen, kommt der zweite Teil dieser Streitmacht mit großer Wucht herab. Nun sind die Annihilatoren in ihrem Element, deren meteorhafter Angriff alle bis auf die mächtigsten Feinde zerschmettert. Yndrasta indes wartet ab, bis der Feind sich in die Karten schauen lässt, und schlägt zuletzt zu – dann kann sie jedoch mit einigen genauen Stößen ihres Speeres selbst einen rasenden Garganten töten.

*„Die Vergeltung des Gottkönigs soll diese Narren
aus unserem Angesicht fegen. Angriff!“*

– Yndrasta, der Celestische Speer

KAMPFEIGENSCHAFTEN

STURMSPROSS

Die Sturmgeschmiedeten Ewigen reiten auf gesegneten Blitzschlägen in den Krieg und wütender Donner kündigt von ihrer Ankunft.

Yndrasta und deine **Annihilatoren**-Einheit werden nicht in der Aufstellungsphase aufgestellt. Stattdessen können sie ab der dritten Schlachtrunde folgende Fähigkeit einsetzen:

⚙ Deine Bewegungsphase

BLITZARTIGES EINTREFFEN: *Mit einem Donnerschlag prallen Yndrasta und ihre Verbündeten auf das Schlachtfeld.*

Effekt: Stelle diese Einheit weiter als 6" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld auf.

SCHLÜSSEL

BASIS



Ritter Vexillor

REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

✂ Ende eines beliebigen Zuges

SCHLAGT SIE ZURÜCK: *Den Feinden Sigmars wird kein Fingerbreit Boden überlassen.*

Ansage: Wähle beliebige befreundete Einheiten, die sowohl ein Ziel beanspruchen als auch im Nahkampf sind.

Effekt: Jede jener Einheiten kann eine Nachrücken-Bewegung (Grundregeln, 15.3) ausführen. Wähle für jede Einheit, die dies tut, eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um sie und wirf einen Würfel. Bei 4+ füge der jeweiligen feindlichen Einheit 1 tödlichen Schaden zu.

U Passiv

ERBITTERTE VERTEIDIGUNG: *Diese furchtlosen Krieger weigern sich zu fallen, bis ihre Mission erfüllt ist.*

Effekt: Befreundete Einheiten haben **RETTUNG (6+)**, solange sie ein Ziel beanspruchen, das du kontrollierst.

VERBESSERUNGEN: Gib deiner Generalin 1 der folgenden Verbesserungen.

7 Passiv

OBERSTE JÄGERIN: *Yndrasta labt sich an der Jagd auf die mächtigsten und entsetzlichsten Feinde.*

Effekt: Der Schadenswert von **Thengavar** (Yndrastas Speer) ist 2W6, sofern das Ziel ein **MONSTER** ist.

✂ Passiv

MIT DER WUT DES STURMS ZUSCHLAGEN: *Yndrastas Feinde wissen, dass jene, die ihr Blick trifft, zur Vernichtung auserkoren sind.*

Effekt: Deine Generalin hat **KÄMPFT ZUERST**, wenn sie im selben Zug angegriffen hat.

🏹 Einmal pro Schlacht, deine Bewegungsphase

STRAHLENDER GLANZ: *Yndrastas Glanz bringt alle Sturmgeschmiedeten zurück in den Kampf.*

Ansage: Wähle deine Generalin, die diese Fähigkeit einsetzt, sofern sie in dieser Phase aufgestellt wurde.

Effekt: Du kannst 1 getötetes Modell in jede befreundete Einheit vollständig innerhalb von 12" um deine Generalin zurückbringen.

✂ Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase

FALKE DER CELESTISCHEN HIMMEL: *Der Anblick von Yndrastas Gestalt erfüllt ihre Krieger mit unbändigem Willen.*

Effekt: Addiere bis zum Ende der Phase 1 zu Trefferwürfen für Attacken befreundeter Einheiten, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um deine Generalin befinden.

BEWEGUNG

12"

AUSDAUER

8

3+

SCHUTZ

2

KONTROLLE


Yndrasta ist die Jägerin des Sigmar. Ihr Speer Thengavar ist die stählerne Schwester der legendären Stangenwaffe des Gottkönigs selbst; wird er geworfen, sucht er die Beute, durchbohrt ihr monströses Herz und kehrt in Yndrastas Hand zurück. Einige flüstern, dass viele Lebzeiten der Jagd Yndrastas Seele aushöhlten und durch unbarmherziges Sternenfeuer ersetzten und dass ihre göttliche Aura so intensiv ist, dass diese sie sogar vor den Ausstrahlungen des Chaos schützt. Wiederum andere Sturmgeschmiedete murmeln leise Gebete, wenn sie die Monster der Reiche jagt, denn ihre Verwandlung in ein gefühlloses Instrument der Vergeltung verursacht auch Unbehagen. Doch weiterhin gilt sie als eine der größten Streiterinnen Sigmars und niemand wagt, ihre Macht anzuzweifeln.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

YNDRASTA

DER CELESTISCHE SPEER

	FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeiten
	Thengavar	12"	1	3+	2+	2	4	Nahbeschuss
	NAHKAMPFWAFFEN		Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeiten
	Klinge des hohen Himmels		5	3+	3+	2	3	-

 Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase

STREITERIN DES SIGMAR: *Yndrasta wurde von Sigmar selbst geschmiedet und wird von einer derart mächtigen göttlichen Aura geschützt, dass Klagen und Geschosse einfach an ihr abprallen.*

Effekt: Diese Einheit hat in dieser Phase **RETTUNG (5+)**.



SCHLÜSSEL

HELD, INFANTERIE, FLIEGEN, RETTUNG (6+)

BEWEGUNG

AUSDAUER

2

5"

3+

SCHUTZ

1

KONTROLLE

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

BEZWINGER



NAHKAMPFWAFFEN

Attacken Treffen Verwunden Wucht Schaden Fähigkeiten

Celestisches Großschwert

2

3+

3+

1

1

-



Passiv

BLITZSCHNELLE HIEBE: Die Haltung der Bezwinger erlaubt es ihnen, einen Wirbel aus schnellen Hieben gegen ihre zahlreichen Feinde zu entfesseln.

Effekt: Addiere 1 zum Schadenswert von Attacken der Celestischen Großschw-ter dieser Einheit, wenn die Zieleinheit aus mindestens 5 Modellen besteht.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE

In die Schwerter der Bezwinger sind Splitter von Celestium eingearbeitet, eines Minerals, das die Macht der Voraussicht ausstrahlt. Das, gepaart mit ihrer vollendeten Schwertkunst, macht sie zu wahrlich tödlichen Kämpfern. Je mehr Gegner ihnen gegenüberstehen, desto höher der Blutzoll, den sie einfordern.

BEWEGUNG

AUSDAUER

6

5"

3+

SCHUTZ

5

KONTROLLE

Ritter Vexillor sind Krieger von unerschütterlichem Willen, die sich so oft bewiesen haben, dass ihnen eine der heiligen Standarten Azys anvertraut wurde. Diese Reliquien, von sigmaritischen Heiligen aus Sternenseide gewoben, haben die Macht, die Körper jener zu erneuern, die bereits die Neuschmiedung durchlaufen haben.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

RITTER VEXILLOR



NAHKAMPFWAFFEN

Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeiten
4	3+	3+	1	2	-

Sigmarit-Kriegsklinge

4

3+

3+

1

2

-

Deine Heldenphase

BANNER DER NEUGESCHMIEDETEN: Wenn ein Banner der Apotheose aufgepflanzt wird, erneuert es Fleisch und Rüstung.

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit als Ziel.

Effekt: Heile (W3) das Ziel. Addiere außerdem bis zum Beginn deines nächsten Zuges 3 zum Kontrollwert jener Einheit.



SCHLÜSSEL

HELD, INFANTERIE

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

ANNIHILATOREN



Annihilatoren tragen die dickste Rüstung und Waffen aus verzaubertem celestischen Fels und wettern Bolzen und Pfeile ab, während sie mit der Wucht eines Meteors voranstürmen.

Jene, die sie treffen, werden umgeworfen, während bereits die tödlichen Hiebe von oben auf sie niedergehen, um ihnen ein Ende zu setzen.



NAHKAMPFWAFFEN

Attacken Treffen Verwunden Wucht Schaden Fähigkeiten

Meteorhammer

3

3+

3+

1

2

-



Beliebige Angriffsphase

GEWALT EINES METEORS: Während Annihilatoren Fahrt aufnehmen, macht ihr Angriff die Schockwelle ihrer Ankunft zu einem furchterregenden Einschlag.

Ansaye: Wenn diese Einheit in dieser Phase mit einem unmodifizierten Angriffswurf von 8+ angegriffen hat, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um sie als Ziel.

Effekt: Das Ziel hat in diesem Zug **KÄMPFT ZULETZT**.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE

BEWEGUNG

10"

10

3+

SCHUTZ

2

KONTROLLE

Sturmschlag-Streitwagen sind mächtige Linienbrecher. Wenn das Horn zum Angriff bläst, donnern sie selbst über das unwegbarste

Terrain, während der Bogenschütze auf dem Wagen tödliche Geschosse mit seinem Großen Sturmbogen abfeuert. Die verheerendste Waffe des Streitwagens ist jedoch sein Angriff selbst.

Während die Wagenlenker Fahrt aufnehmen, ziehen sie die Energie Azys an, bis sie eine knisternde Aurora umgibt. Beim Einschlag in den feindlichen Linien entfesseln die Sturmeschmiedeten diese Energie in donnernden Explosionen mit jedem Schwung ihrer Äxte und Klingen.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

STURMSCHLAG-STREITWAGEN

W	FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeiten
		Großer Sturmbogen	18"	2	3+	3+	1	1
K	NAHKAMPFWAFFEN		Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeiten
		Sturmschlag-Axt		3	3+	3+	1	1
	Sturmgrlyphenschnäbel und -klauen		6	4+	3+	1	1	Begleiter

✕ Beliebige Angriffsphase

ENTFESSELTES AZYR: *Der Aufprall eines Sturmschlag-Streitwagens beim Angriff kann selbst die stabilsten Schildwälle zerschmettern.*

Ansage: Wenn diese Einheit in dieser Phase angegriffen hat, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 1" um sie als Ziel und wirf einen Würfel.

Effekt: Bei 2+ füge dem Ziel W3 tödlichen Schaden zu.



SCHLÜSSEL

KRIEGSMASCHINE

SPEARHEAD

STURMGESCHMIEDETE EWIGE WACHSAME BRUDERSCHAFT

Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

GENERAL

- ◆ Fürst Vigilant auf Schattengryph

EINHEITEN

- ◆ 1 Fürst Veritant
- ◆ 3 Prosecutoren
- ◆ 5 Liberatoren



Nur wenn die Horden des Chaos drohen, alles Leben in den Reichen zu ersticken, wendet sich der Gottkönig an die Wachsamten Bruderschaften. Diese sind Eliteverbände unter der Führung der Sturmgeschmiedeten der Grambanner, Krieger, die so viele Schlachten gesehen und deren Seelen so viel Zermürbung erlitten haben, dass sie kaum mehr als blanke Gefäße des Willens Sigmars sind. Ihr Mangel an Menschlichkeit macht sie zwar gnadenlos, doch sind sie auch nahezu unkorumpierbar, da ihr Sinn für sich selbst so abgetragen ist, dass auch das Chaos nur schwer Ansatzpunkte findet. Das erlaubt es ihnen, sich in Länder zu begeben, in denen andere Krieger nur zu schnell vergehen oder mutieren würden.

Jede Wachsame Bruderschaft wird von einem Fürsten Vigilant geführt. Diese meisterhaften Befehlshaber blicken auf Jahrhunderte des Dienstes zurück und wandeln auf dem schmalen Grat zwischen dem Schutz der Menschheit und dem Erringen des Siegs um jeden Preis. Jeder von ihnen wird von einem Schattengryph ausgewählt, einer Kreatur geboren unter dem zunehmenden bösen Mond Dharroth, die spürt, wie resistent die Seele eines Sturmgeschmiedeten gegen Entropie ist. Über dem Fürsten fliegen Prosecutoren mit flammenden Speeren. Obgleich diese Vorbilder im Glauben Sigmars sind, hat der Kontakt mit dem Verfluchten Himmel sie zu Schatten ihrer früheren selbst gemacht, sodass sie nun die Auslöschung des Chaos über alles andere stellen. Ein Fürst Veritant begleitet jede Wachsame Bruderschaft und überwacht den Zustand der schwindenden Persönlichkeiten seiner Kameraden, während er sie mit seiner Macht stärkt. Schließlich gehört auch immer ein Kern aus Liberatoren dazu, unnachgiebigen Streitern der Ordnung, die schon viele Male ihr Leben zur Verteidigung der Reiche gaben.

KAMPFEIGENSCHAFTEN

HEILIGE WEISUNGEN

In den Jahren vor dem Zeitalter des Sigmar schärften die Sturmgeschmiedeten Ewigen ihr Kampfgeschick und ihr taktisches Gespür im Hohen Azyr und bereiteten sich darauf vor, die Reiche zurückzuerobern. Seitdem kämpfen sie durchgehend.

Während der Schlacht kannst du folgende Fähigkeiten einsetzen:

U Einmal pro Zug, deine Heldenphase

AZYRSCHILD: Diese Krieger brüllen Eide an Sigmar und eine Aura göttlichen Schutzes umgibt sie.

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit.

Effekt: Bis zum Beginn deines nächsten Zuges hat jene Einheit **RETTUNG** (5+).

↗ Einmal pro Schlacht, deine Angriffsphase

STURMANGRIFF: Der Glaube treibt diese Krieger voran, sodass sie darauf brennen, Sigmars Feinden seine heilige Vergeltung zu bringen.

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die nicht im Nahkampf ist.

Effekt: Jene Einheit kann in diesem Zug **ANGRIFF**-Fähigkeiten einsetzen, selbst wenn sie im selben Zug eine **RENNEN**-Fähigkeit eingesetzt hat.

REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

➤ Einmal pro Schlacht, Reaktion: Du hast eine RÜCKZUG-Fähigkeit angesagt

AM RICHTIGEN ORT ZUSCHLAGEN: Die Sturmgeschmiedeten Ewigen sind oft in der Unterzahl und sind es dennoch gewöhnt, an vielen Fronten zu kämpfen und ihre Stärke dorthin zu verlagern, wo sie am meisten benötigt wird.

Eingesetzt von: Der Einheit, die jene RÜCKZUG-Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Füge jener Einheit durch jene RÜCKZUG-Fähigkeit keinen tödlichen Schaden zu. Zusätzlich kann jene Einheit in diesem Zug immer noch ANGRIF-Fähigkeiten einsetzen, selbst wenn sie eine RÜCKZUG-Fähigkeit eingesetzt hat.

✂ Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase

RUHMREICHES GLEISSEN: Werden diese Krieger niedergestreckt, verheeren Sigmars Blitze alle um sie, bevor sie zur Neuschmiedung in den Himmel geholt werden.

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die im Nahkampf ist.

Effekt: Führe bis zum Ende der Phase jedes Mal, wenn ein Modell jener Einheit getötet wird, mit einem W6 einen Vergeltungswurf aus. Bei 4+ füge einer feindlichen Einheit, die mit jener Einheit im Nahkampf ist, 1 tödlichen Schaden zu.

VERBESSERUNGEN: Gib deinem General 1 der folgenden Verbesserungen.

U Passiv

HEILIGE SCHRIFTEN: Diesen Krieger zieren heilige Pergamente mit Inschriften sigmaritischer Segen.

Effekt: Dein General hat RETTUNG (5+).

✂ Passiv

MORRDAS KRALLE: Feinde des Gottkönigs kennen diese Waffe beim Namen und fürchten ihre Klinge.

Effekt: Die Gesegnete Großaxt deines Generals hat Krit. (tödlich).

✂ Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase

QUECKSILBERTRANK: Dieser Trank verleiht jedem, der ihn trinkt, unglaubliche Geschwindigkeit.

Effekt: Dein General hat in dieser Phase KÄMPFT ZUERST.

● Einmal pro Schlacht, Ende eines beliebigen Zuges

NULLAMULETT: Dieser dunkle Anhänger birgt Magie, die dem Feind die Entschlossenheit entzieht.

Ansage: Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit, die dasselbe Ziel beansprucht wie dein General.

Effekt: Bei 2+ subtrahiere in diesem Zug das Wurfergebnis vom Kontrollwert jener feindlichen Einheit.

AUSDAUER

BEWEGUNG

12"

8

3+

SCHUTZ

2

KONTROLLE

Die Fürsten Vigilant sind die standhaften Befehlshaber der Grambanner. Sie haben nicht nur Gesegnete Großäxte, sondern auch Jahrhunderte der Erfahrung damit, den Angriff im Namen des Gottkönigs anzuführen. Wie dem Rest ihrer Banner fällt es ihnen schwer, Erinnerungen und Empathie zu behalten, doch es heißt, die Schattengryphen, auf denen sie reiten, sollen den Verfall ihrer Seelen verlangsamen. So gelingt ihnen der Balanceakt zwischen unbarmerzigem Krieger und gerissenem Befehlshaber. Ihre Fähigkeit, die Gezeiten der Schlacht voranzuziehen, grenzt an Prophetie, und sie setzen sie mit großer Wirksamkeit ein, um das Urteil des Gottkönigs zu verhängen und ihre Truppen anzuspornen, ihre Anstrengungen gegen wichtige feindliche Stützpunkte zu erhöhen, während sie selbst mit aller Härte gegen den Feind reiten.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

FÜRST VIGILANT AUF SCHATTENGRYPH

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeiten
Gesegnete Großaxt	5	3+	3+	2	2	-
Schattengryphschnabel und -krallen	3	4+	3+	1	2	Begleiter

⚔ Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase

URTEIL VERHÄNGEN: Dieser Krieger befiehlt Sigmars Zorn auf seine Feinde herab.

Ansage: Wähle als Ziel eine befreundete Einheit, die vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit und kein HELD ist.

Effekt: Das Ziel kann in dieser Phase 2 KÄMPFEN-Fähigkeiten einsetzen. Nachdem die erste abgehandelt ist, hat das Ziel jedoch KÄMPFT ZULETZT für den Rest der Phase.

⚔ Deine Heldenphase

GEPLANTER ANGRIFF: Der Fürst Vigilant befiehlt, ein taktisch wichtiges Ziel einzunehmen.

Ansage: Wähle ein Ziel, das du nicht kontrollierst.

Effekt: Addiere für den Rest des Zuges 1 zu Trefferwürfen für Nahkampfattacken befreundeter Einheiten gegen feindliche Einheiten, die jenes Ziel beanspruchen.



SCHLÜSSEL

HELD, KAVALLERIE

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

FÜRST VERITANT



Lange waren die Fürsten Veritant als die Hexenjäger der Reiche bekannt, deren helle Feuer es ihnen erlaubten, über den Geist Sterblicher zu richten – und in der Hitze der Schlacht reinigende Feuerschwälle gegen ihre Feinde zu verschießen. Jene, die in den Grambannern dienen, suchen nicht nur nach Verderbnis der Seele, sondern auch nach spiritueller Leere. Ihre Augen sind verbunden, um den Geisterblick zu schärfen, mit dem sie die Seelen von Freund wie Feind bemessen, und sie sind vor allem für ihren Mangel an Gnade bekannt. Sie werden von Gryphkrähen begleitet, Kreaturen, die von verdammten Seelen angezogen werden.

☠	NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeiten
	Stab der Entsagung	1	3+	3+	1	3	-
	Urteilklinge	3	3+	3+	1	W3	Anti-ZAUBERER (+1 Wucht), Anti-PRIESTER (+1 Wucht)

U Passiv

UNHEILIGE HEXEREI SPÜREN: Gryphkrähen spüren spirituelle Verderbnis und alarmieren ihre Meister sofort, wenn sie unheilige Energien in der Nähe spüren.

Effekt: Die Gryphkrähe dieser Einheit ist ein Marker. Diese Einheit hat **RETTUNG (5+)**, solange sich die Gryphkrähe auf dem Schlachtfeld befindet.

Bei einem unmodifizierten Rettungswurf von 1 für diese Einheit entferne ihre Gryphkrähe vom Schlachtfeld.

☠ Deine Heldenphase

REINIGENDES FEUER: Der Fürst Veritant verschießt einen Schwall heißen Feuers, der die Unheiligen erfasst.

Ansage: Wähle eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 12" um diese Einheit als Ziel und führe mit einem W6 einen Gebetswurf aus.

Effekt: Bei 3+ wirf einen Würfel für jedes Modell der Zieleinheit. Für jede 5+ füge der Zieleinheit 1 tödlichen Schaden zu.



SCHLÜSSEL

HELD, PRIESTER, INFANTERIE

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •



PROSECUTOREN



Aus den Prosecutoren strahlte einst das Licht Azysrs, doch Be'lakor's schändliche Rituale zwangen viele von ihnen, den Himmel mit wallenden Wolken der Verderbnis des Chaos zu teilen. Während ihr unerschütterliche Glaube an den Gottkönig ihnen Schutz vor den schlimmsten Aspekten des Verfluchten Himmels gewährt, hat diese Tatsache doch die meisten von ihnen mit innerer Leere und unheimlicher Stille erfüllt. Jede Neuschmiedung verlangt diesen Kriegern mehr ab als ihren Vettern. Nun fliegen sie mit den Grambannern, und ihre bröckelnden Seelen werden von den Fürsten Veritant wachsam beobachtet. Wer sieht, wie sie ihre rechtschaffene Wut in einen todesverachtenden, halsbrecherischen Ansturm kanalisieren, sieht auch etwas von dem Zorn in ihrem Inneren.

☞	FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeiten
	Sturmrufer-Speer	10"	1	3+	3+	1	W3	-
☞	NAHKAMPFWAFFEN		Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeiten
	Sturmrufer-Speer		3	3+	3+	1	1	-

⚙️ **Passiv**

PLÄNKLER: Diese Krieger kämpfen in lockerer Formation.

Effekt: Diese Einheit hat eine Formationsreichweite von 2".

☞ **Passiv**

BOTEN DER RECHTSCHAFFENHEIT: Prosecutoren schnellen wie Lichtblitze über das Schlachtfeld.

Effekt: Wenn du einen Angriffswurf für diese Einheit ausführst, wirf einen zusätzlichen Würfel.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, FLIEGEN, VERSTÄRKUNG

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •



LIBERATOREN



NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeiten
Kriegshammer	2	3+	3+	1	1	Krit. (tödlich)
Großhammer	2	3+	3+	1	2	Krit. (tödlich)

Die Liberatoren brachten schon zahllose Tyrannen zu Fall. Diese robusten Seelen sind die berühmtesten Krieger der Erlöser-Konklaven; ob sie unüberwindliche Schildwälle zur Verteidigung wichtiger Stützpunkte bilden oder ihre Waffenpaare im Angriff schwingen, sie sind ohne Zweifel die verkörperte Seele ihres Sturmheers. Als die ikonische Linieninfanterie der Sturmgeschmiedeten Ewigen sind die Liberatoren in Tausenden Statuen und Wandteppichen dargestellt, mit erhobenen Hämmern und dem starren, einschüchternden Blick ihrer Masken. Ihr Erscheinen weckte schon die Hoffnung in zahllosen Siedlungen und belagerten Verteidigern überall in den Reichen der Sterblichen.

Diese Einheit besteht aus 4 Liberatoren, die mit einem Kriegshammer bewaffnet sind, und 1 Liberator, der mit einem Großhammer bewaffnet ist.

● Passiv

STANDHAFTE VERTEIDIGER:

Liberatoren bewachen grimmig die Territorien Sigmars.

Effekt: Addiere 3 zum Kontrollwert dieser Einheit, solange sie ein Ziel beansprucht, das sich vollständig innerhalb von befreundetem Territorium befindet.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, VERSTÄRKUNG