



## AURIC HEARTHGUARD

L'Auric Hearthguard affronte l'ennemi en formant une ligne de vétérans inflexibles. Leurs magmapiques projettent des goulées de lave sur l'ennemi, le réduisant en brûlots de chair fumante et d'acier fondu. L'Auric Hearthguard a fait serment de protéger la forge-temple et les prêtres de la loge quoi qu'il en coûte, et s'en acquitte avec une gravité résolue.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fyresteel Throwing Axe	8"	1	4+	4+	-	1
Molten Rockbolts	15"	2	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magmapike	1"	1	4+	3+	-	1

### DESCRIPTION

Une unité d'Auric Hearthguard se compose de 5 figurines ou plus. Chacun est armé d'une Magmapique (Magmapike), une haste qui peut tirer des Pierres en Fusion (Molten Rockbolts) sur l'ennemi. Certaines unités emportent également des Haches de Jet de Pyracier (Fyresteel Throwing Axes).

### KARL

Le leader de cette unité est le Karl. La Magmapike d'un Karl a un Damage de 2 au lieu de 1.

### APTITUDES

**Pierres en Fusion:** Les Magmapiques crachent des goulées de roche en fusion qui se solidifient sur les grandes cibles, propriété que les Hearthguard utilisent pour piéger les Magmadroths sauvages. Jetez un dé à la fin de la phase de tir pour chaque **MONSTER** qui a été blessé par une Pierre en Fusion mais qui n'a pas été tué. Sur 5 ou plus, il est emprisonné par la roche qui refroidit rapidement. Jusqu'à la fin de son prochain tour, divisez son Move par deux et soustrayez 1 aux jets de touche de toutes ses attaques.

**Protecteurs Attitrés:** Les Auric Hearthguard protègent jalousement les individus qui dirigent les loges dont ils sont les gardiens. Ajoutez 1 au résultat de tous les jets de touche pour les Auric Hearthguard si leur cible est à 5" ou moins d'un **HERO FYRESLAYER** de votre armée.

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, FYRESLAYERS, AURIC HEARTHGUARD