

AURIC RUNESMITER SUR MAGMADROTH

Les étincelles jaillissent de l'autel runique du Runesmiter comme il anime les runes d'ur-or de ses semblables. Il a le devoir sacré d'éveiller l'esprit de Grinnir qui dort dans les guerriers de la loge – une tâche qu'il accomplit dans le tumulte du combat, tout en fendant l'ennemi avec sa hache ou en l'immolant dans le souffle ardent de son Magmadroth.



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fyresteel Throwing Axe		8"	1	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magmadroth's Claws and Horns		1"	*	4+	3+	-1	2
Latch-axe		1"	1	4+	3+	-	2
Runic Iron		1"	2	3+	4+	-	1

Blessures Subies	TABLEAU DE DÉGÂTS		
	Move	Torrent de Feu Rugiss.	Claws and Horns
0-2	12"	1 dé	6
3-5	10"	1 dé	5
6-7	8"	2 dés	4
8-9	7"	2 dés	3
10+	6"	3 dés	2

DESCRIPTION

Un Auric Runesmiter sur Magmadroth est une figurine individuelle. Le Runesmiter est armé d'une Clef-merlin (Latch-axe), et emporte souvent des Haches de Jet de Pyracier (Fyresteel Throwing Axes). Certains Runesmiters combattent également avec un Tisonnier Runique (Runic Iron), tandis que d'autres portent une Clef de la Forge – un artefact d'ur-or au pouvoir à la fois symbolique et mystique. Le Runesmiter chevauche un Magmadroth, qui balaie ses proies avec sa Queue Cinglante (Lashing Tail) et les écharpe avec ses Griffes et Cornes (Claws and Horns).

APTITUDES

Torrent de Feu Rugissant: Le Magmadroth peut cracher un flot de bile enflammée qui consume tout. À votre phase de tir, choisissez une unité ennemie à 15" ou moins et jetez autant de dés qu'indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de figurines de l'unité choisie, celle-ci subit D3 blessures mortelles. Si elle est à 5" ou moins du Magmadroth, elle subit D6 blessures mortelles à la place.

Queue Cinglante: Un Magmadroth se sert de sa queue pour communiquer avec ses congénères, mais aussi pour massacrer des foules de petites proies d'un seul coup. À la fin de la phase de combat, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins du Magmadroth. Si le résultat est inférieur au nombre de figurines de l'unité, elle subit D3 blessures mortelles.

Sang Volcanique: Les Magmadroths irradient de la chaleur des grottes volcaniques où ils établissent leurs tanières. À la fin de chaque phase au cours de laquelle un Magmadroth a subi au moins une blessure, jetez un dé pour chaque unité à 3" ou moins. Si le résultat est inférieur au nombre de blessures qu'a subies le Magmadroth pendant la phase, l'unité est atteinte par un jet de sang brûlant et subit D3 blessures mortelles. Les unités **FYRESLAYERS**, qui ont l'habitude de combattre aux côtés de ces bêtes, ne subissent des blessures que sur un résultat de 1.

Renforcement Runique: À votre phase des héros, un Runesmiter peut brandir ses armes et entonner un chant puissant, pour transmettre ce pouvoir aux runes d'ur-or fichées dans la peau de ses semblables. Choisissez une unité **FYRESLAYERS** à 10" ou moins, ou à 20" ou moins si le Runesmiter porte une Clef de la Forge. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de blessure ratés pour cette unité.

Grand Rituel d'Éveil: Une fois par bataille, un Runesmiter peut consacrer une pépite d'ur-or sur son autel runique, puis l'avaler pour déclencher une onde d'énergie. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, relancez les jets de blessure ratés pour les unités **FYRESLAYERS** de votre armée quand elles sont 10" ou moins du Runesmiter.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, MAGMADROTH, FYRESLAYERS, MONSTER, HERO, PRIEST, AURIC RUNESMITER