

AURIC RUNESON SUR MAGMADROTH

Ardent et impatient de montrer sa bravoure, l'Auric Runeson charge au combat en beuglant son cri de guerre. Tel un poing enflammé, le noble Fyreslayer et son Magmadroth creusent un trou incandescent dans les rangs adverses, les ennemis tombant sous les serres brûlantes de l'ur-salamandre, ou finissant empalés sur les longues javelines du Runeson.



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wyrmslayer Javelin		12"	1	3+	3+	-1	D3
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
Ancestral War-axe		1"	3	3+	4+	-	D3
Wyrmslayer Javelin		3"	1	4+	3+	-1	1

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	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 Runeson sur Magmadroth est une figurine individuelle. Certains manient une Hache d'Armes Ancestrale (Ancestral War-axe), d'autres des Javelines Tueuses de Guivres (Wyrmslayer Javelins); tous ont des Haches de Jet de Pyracier (Fyresteel Throwing Axes). Un Magmadroth est un grand prédateur, qui attaque avec sa Queue Cinglante (Lashing Tail) et 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 : La queue d'un Magmadroth est autant un moyen de communication qu'une arme redoutable. 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 irradiant 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.

Rage Explosive : Il en faut peu pour mettre un Runeson en colère, qui peut passer de la contemplation échauffée à la fureur bouillonnante en un battement de cœur. À la phase des héros, choisissez une unité ennemie visible du Runeson pour être la cible de son prochain accès de rage. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de touche de 1 quand le Runeson attaque cette unité. En outre, si un test de déroute est effectué pour cette unité avant votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 au résultat si vous lui envoyez une insulte bien sentie et suffisamment véhémente (à l'unité en question, bien sûr, pas à votre adversaire!).

Javelines Tueuses de Guivres : Ces projectiles tout en brutalité sont taillés pour attaquer les grosses créatures, leurs crochets mordant le cuir épais avant de lacérer les chairs. Ajoutez 2 au Damage d'une Javelin Tueuse de Guivres à la phase de tir si la cible est un **MONSTER**.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Offensive de Fureur : Un Runeson maîtrise l'art de canaliser sa fureur indignée, et de déployer son vocabulaire inventif, pour emmener ses semblables percer les rangs adverses. Si vous utilisez cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez jeter trois dés (au lieu de deux) et défausser le plus bas pour les unités **FYRESLAYERS** de votre armée qui se trouvent à 10" ou moins du Runeson quand elles chargent.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, MAGMADROTH, FYRESLAYERS, HERO, MONSTER, AURIC RUNESON