

IRONBREAKERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakefire Pistol	8"	1	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakefire Pistol	1"	1	4+	4+	-	1
Ironbreaker Axe or Hammer	1"	2	3+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité d'Ironbreakers se compose de 5 figurines ou plus. Les Ironbreakers sont vêtus d'épaisses Armures de Gromril. Chaque Ironbreaker porte une Hache ou un Marteau d'Ironbreaker (Ironbreaker Axe or Hammer) dans une main et un solide Bouclier de Gromril de l'autre.

IRONBEARD

Le leader de cette unité est appelé Ironbeard. Certains Ironbeards portent une Hache ou un Marteau d'Ironbreaker et un Bouclier de Gromril. Un Ironbeard effectue 3 Attaques au lieu de 2 avec une Hache ou un Marteau d'Ironbreaker.

D'autres Ironbeards sont armés d'un Pistolet Feu de Drac (Drakefire Pistol) – avec lequel ils peuvent abattre l'ennemi de loin ou lui briser le crâne au corps à corps – et d'une Bombe à Cendrée, tandis que d'autres préfèrent combattre avec un Pistolet Feu de Drac dans chaque main.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-icônes. Jetez un dé si un sort ennemi affecte une unité avec au moins un Porte-icône. Sur 5 ou 6, le sort n'affecte pas l'unité (mais affectera les autres normalement).

TAMBOURS

Des figurines de cette unité peuvent être des Tambours. Si une unité avec au moins un Tambour court, il peut donner la cadence : ne jetez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

APTITUDES

Paire de Pistolets Drac de Feu :

Vous pouvez effectuer 2 Attacks avec un Ironbeard armé de deux pistolets Feu de Drac aussi bien à la phase de combat qu'à la phase de tir.

Bombe à Cendrée : Une fois par bataille, une figurine avec cette bombe peut la lancer en phase de tir. Choisissez une unité à 6" ou moins et jetez un dé. Sur 2 ou plus, elle subit D3 blessures mortelles.

Boucliers de Gromril : Cette unité peut former un mur de boucliers au lieu de courir ou de charger à ce tour. Si elle le fait, relancez ses jets de sauvegarde ratés à la phase de combat jusqu'à sa prochaine phase de mouvement.

Armures de Gromril : Lorsque vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, ignorez la caractéristique Rend de l'ennemi, sauf si elle est de -2 ou meilleure.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, IRONBREAKERS