

LONGBEARDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancestral Axe or Ancestral Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Ancestral Great Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Longbeards se compose de 10 figurines ou plus. Certaines unités portent de précieux Marteaux Ancestraux ou Haches Ancestrales (Ancestral Axes or Ancestral Hammers). D'autres unités préfèrent s'armer de Grandes Haches Ancestrales (Ancestral Great Axes) à deux mains pour faucher l'ennemi. En outre, certaines unités portent de solides Boucliers de Gromril.

OLD GUARD

Le leader de cette unité est appelé Old Guard. Il effectue 2 Attacks.

PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Si vous ratez un test de déroute avec une unité ayant au moins un Porte-étendard, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient (en arrondissant au supérieur).

MUSICIENS DU THRONG

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

APTITUDES

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.

Grommeleurs : Les Longbeards sont toujours en train de ronchonner, à propos des périls qu'ils ont traversés dans leur jeunesse, du manque de respect des jeunes d'aujourd'hui vis-à-vis de leurs anciens, ou encore de la hausse du prix de la bière. À votre phase des héros, cette unité va se plaindre de quelque chose d'une manière propre aux duardins. Lorsqu'elle le fait, choisissez un des grommellements de la liste ci-contre. Les effets durent jusqu'à votre prochaine phase des héros.

"J'pensais pas que des duardins pouvaient être des mauviettes!" : Lancez un dé chaque fois qu'une figurine **DISPOSSESSED** de votre armée fuit à 8" ou moins de cette unité. Sur 5 ou plus, la figurine ne flanche pas à cause du regard sévère que les Longbeards lui lancent, et ne fuit pas.

"Pour qui se prend ce poil-au-menton?" : Les **HEROES DISPOSSESSED** de votre armée à 8" ou moins de cette unité pendant la phase des héros peuvent utiliser leurs aptitudes de commandement même s'ils ne sont pas votre général.

"De mon temps, les grots étaient plus coriaces!" : Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les figurines **DISPOSSESSED** de votre armée à la phase de combat si elles sont à 8" ou moins de cette unité lorsqu'elles attaquent.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, LONGBEARDS