



QUARRELLERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Duardin Crossbow	20"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ranger's Axe	1"	1	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Quarrellers se compose de 10 figurines ou plus. Ils ont des Arbalètes Duardines (Duardin Crossbows) et des Haches de Ranger (Ranger's Axes). Certaines unités ont aussi des Écus Duardins.

VETERAN

Le leader de cette unité est appelé Veteran. Vous pouvez ajouter 1 à ses jets de touche avec son Arbalète Duardine.

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".

PORTE-ÉTENDARDS

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-étendards. Un Porte-étendard porte soit une Icône Runique, soit une Bannière de Clan.

APTITUDES

Tir de Volée: Les Quarrellers peuvent tirer deux fois si leur unité compte 20 figurines ou plus et qu'il n'y a aucun ennemi à 3" ou moins.

Icône Runique: Jetez un dé si un sort ennemi affecte une unité avec au moins une Icône Runique. Sur 5 ou +, le sort n'affecte pas l'unité (mais affectera les autres normalement).

Bannière de Clan: Si vous ratez un test de déroute avec une unité ayant au moins une Bannière de Clan, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient (en arrondissant au supérieur).

Écus Duardins: Une unité équipée d'Écus Duardins 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.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, QUARRELLERS