



THUNDERERS



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Duardin Handgun	16"	1	4+	3+	-1	1
Brace of Duardin Pistols	8"	2	4+	3+	-1	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Duardin Handgun	1"	1	4+	5+	-	1
Brace of Duardin Pistols	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Thunderers se compose de 10 figurines ou plus. Ils portent des Arquebuses Duardines (Duardin Handguns) et se défendent au corps à corps avec leurs crosses. Certaines unités ont aussi des Écus Duardins.

VETERAN

Le leader de cette unité est appelé Veteran. Il a soit une Arquebuse Duardine, soit une Paire de Pistolets Duardins (Brace of Duardin Pistols). Vous pouvez ajouter 1 à ses jets de touche s'il tire avec une Arquebuse Duardine.

PORTE-ÉTENDARDS

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

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

Tir Précis: Ajoutez 1 à tous les jets de touche d'un Thunderer si son unité compte 20 figurines ou plus et qu'il n'y a pas de figurine ennemie 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, THUNDERERS