

AURIC RUNEFATHER SUR MAGMADROTH

Un Auric Runefather est le seigneur guerrier de sa loge, désigné par Grimnir pour conduire une armée de Fyreslayers à la guerre. Juché sur son Magmadroth cracheur de feu, le Runefather fonce à la bataille, taillant l'ennemi avec sa grande hache tandis que sa monture anéantit des dizaines d'adversaires avec ses serres incandescentes et sa gueule flambante.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
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
Latchkey Grandaxe	3"	3	4+	3+	-1	3

Blessures Subies	TABLEAU DE DÉGÂTS		
	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 Runefather sur Magmadroth est une figurine individuelle. Il manie une Grande Clef-merlin (Latchkey Grandaxe), le symbole de son office qui ouvre les grandes cryptes de la forge-temple de sa loge, et il porte un jeu de Haches de Jet de Pyracier (Fyresteel Throwing Axes). Il va à la bataille sur le dos d'un terrifiant Magmadroth, une créature volcanique avec du feu dans les veines, qui balaie l'ennemi avec sa Queue Cinglante (Lashing Tail) ou les déchire avec 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: Un Magmadroth se sert de sa queue pour communiquer avec ses congénères, mais aussi pour massacrer des foules de petites proies d'un seul coup. 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 irradient 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.

Baissez les Yeux: À votre phase des héros, le Runefather peut fixer une unité ennemie à 3" ou moins du regard – le genre de regard qui ferait hésiter même le plus grand des guerriers. Soustrayez D3 à la Bravery de cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

Brise Arme: La conception unique d'une Grande Clef-merlin permet au Runefather de coincer l'arme de son adversaire entre les dents de la sienne pour ensuite lui appliquer une terrible torsion. Si le Runefather est attaqué à la phase de combat par un **HERO** ou un **MONSTER**, et si le résultat d'un jet de sauvegarde donne 6 ou plus, jetez un autre dé. Si ce jet donne 4 ou plus, l'arme utilisée pour attaquer est endommagée jusqu'à la fin de la bataille. Votre adversaire doit relancer les jets de touche réussis pour les armes endommagées.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Avance Imperturbable: En jetant un regard sévère à ses semblables du haut de son Magmadroth, un Runefather peut les obliger à marcher sus à un ennemi mille fois supérieur en nombre pour la cause de l'ur-or. Si vous utilisez cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 et les tests de déroute pour les unités **FYRESLAYERS** de votre armée quand elles sont à 20" ou moins de cette figurine.

KEYWORDS

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