



AURIC RUNEMASTER

L'Auric Runemaster est le grand prêtre de la forge-temple, et le gardien de son antique savoir. À la bataille, il cherche l'ur-or caché, et d'un mot, envoie les Fyreslayers se jeter sur l'ennemi pour récolter le précieux métal. La terre obéit elle aussi aux ordres du Runemaster qui fait jaillir d'un simple geste des geysers de magma pour incinérer ses adversaires.



| 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 |
| Runic Iron | 1" | 2 | 3+ | 4+ | - | 1 |

DESCRIPTION

Un Auric Runemaster est une figurine individuelle. Il est armé d'un Tisonnier Runique (Runic Iron) et de Haches de Jet de Pyracier (Fyresteel Throwing Axes).

APTITUDES

Saint Prospecteur : Après le placement, votre adversaire doit choisir une unité de son armée qui transporte, à son insu, un peu d'ur-or. Votre adversaire peut relancer les jets de blessure de 1 pour cette unité, mais si le Runemaster se trouve à 10" ou moins d'elle à la fin de n'importe laquelle de vos phases de mouvement, il aperçoit un reflet révélateur et pousse un cri de triomphe. Jusqu'à la fin de la bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attacks des armes utilisées par les FYRESLAYERS pour attaquer cette unité.

L'Appel du Volcan : À votre phase des héros, cette figurine peut brandir son bâton et prononcer des mots de pouvoir, afin de dompter une rivière de magma et la faire bouillonner à la surface. Choisissez un élément de terrain à 20" ou moins et jetez un dé pour chaque figurine à 1" ou moins de l'élément. Pour chaque jet de 6, l'unité de la figurine subit une blessure mortelle. En outre, jusqu'à votre prochaine phase des héros, jetez un dé pour toute figurine qui court ou charge dans cet élément de terrain. Sur 1, elle est tuée.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, FYRESLAYERS, HERO, PRIEST, AURIC RUNEMASTER