



AURIC HEARTHGUARD

Unnachgiebig bilden die Veteranen der Auric Hearthguard eine Linie vor dem Feind. Mit ihren verzierten Magmapiken verschießen sie flammende Lavageschosse, die von ihren Gegnern kaum mehr übriglassen als rauchendes Fleisch und geschmolzenen Stahl. Die Auric Hearthguard hat geschworen, die Schmiedetempel und die Priesterschaft der Loge zu beschützen – und diese ihre Pflicht erfüllen sie mit grimmiger Entschlossenheit.



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fyresteel Throwing Axe	8"	1	4+	4+	-	1
Molten Rockbolts	15"	2	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Magmapike	1"	1	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Auric Hearthguard besteht aus 5 oder mehr Modellen. Jedes Modell ist mit einer Magmapike bewaffnet, einer klingenbewehrten Stangenwaffe, die zusätzlich Molten Rockbolts verschießen kann. Einige Einheiten tragen als Zweitwaffen zudem Fyresteel Throwing Axes.

KARL

Der Anführer dieser Einheit ist ein Karl. Die Magmapike eines Karls hat einen Damage-Wert von 2 statt 1.

FÄHIGKEITEN

Molten Rockbolts: Magmapikes speien geschmolzenen Stein. Wenn sich dieser um große Ziele legt und beim Abkühlen verfestigt, lassen sich Monster fangen, und tatsächlich setzt die Hearthguard dies häufig gegen wilde Magmadroths ein. Würf am Ende der Fernkampfphase einen Würfel für jedes **MONSTER**, das durch einen Molten Rockbolt verwundet, aber nicht getötet wurde. Bei einem Wurf von 5 oder mehr ist es von schnell abkühlendem Stein eingehüllt. Bis zum Ende seines nächsten Zuges halbiert sich seine Move-Wert und muss es bei all seinen Attacks 1 von seinen Trefferwürfen abziehen.

Eingeschworene Beschützer: Die Auric Hearthguard beschützt jeden Herrscher der Loge, die sie bewachen, mit ihrem Leben. Addiere 1 zu allen Trefferwürfen von Auric Hearthguard, wenn sich das Ziel ihrer Attacks innerhalb von 5" um einen **FYRESLAYER-HERO** deiner Armee befindet.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, FYRESLAYERS, AURIC HEARTHGUARD