

AURIC RUNEFATHER AUF MAGMADROTH

Der Auric Runefather ist der Kriegerfürst seiner Loge. Er wurde von Grimnir dazu auserwählt, an der Spitze einer Armee von Fyreslayers in den Krieg zu ziehen. Auf dem Rücken seines Feuer speienden Magmadroths reitet der Runefather donnernd in die Schlacht. Mit seiner Grandaxe erschlägt er die Feinde, während sein Reittier mit sengend heißen Krallen und glühendem Schlund Dutzende Gegner in Stücke reißt.



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

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Roaring Fyrestream	Claws and Horns
0-2	12"	1 dice	6
3-5	10"	1 dice	5
6-7	8"	2 dice	4
8-9	7"	2 dice	3
10+	6"	3 dice	2

BESCHREIBUNG

Ein Auric Runefather auf Magmadroth ist ein einzelnes Modell. Er führt eine mächtige Latchkey Grandaxe, ein Amtssymbol und der Schlüssel zu den großen Gewölben des Schmiedetempels seiner Loge, und trägt Fyresteel Throwing Axes. Er zieht auf einem furchteinflößenden Magmadroth in die Schlacht, einer vulkanischen Kreatur mit Feuer in den Adern. Dieser schlägt mit seinem Lashing Tail nach dem Feind oder reißt Gegner mit seinen Claws and Horns in Stücke.

FÄHIGKEITEN

Tosender Fyre-Atem: Der Magmadroth legt seinen Kopf in den Nacken und speit eine Welle flammender Galle aus, die sich durch Rüstung brennt, als wäre diese nichts weiter als Wachs. In deiner Fernkampfphase wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 15" und wirfst die in der Damage Table (Schadenstabelle) unter „Roaring Fyrestream“ angegebene Anzahl Würfel. Wenn die Summe der Augenzahlen kleiner oder gleich der Anzahl der Modelle in der Einheit ist, erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen. Ist die Einheit innerhalb von 5" vom Magmadroth, so erleidet sie stattdessen D6 tödliche Verwundungen.

Peitschender Schwanz: Magmadroths benutzen ihren Schwanz zur Verständigung mit ihren Artgenossen, aber auch um geringere Beute mit einem einzigen Hieb zu Dutzenden zu töten. Wirf am Ende der Nahkampfphase einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um den Magmadroth. Ist das Wurfresultat niedriger als die Anzahl der Modelle in der jeweiligen Einheit, so erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Vulkanisches Blut: Magmadroths sind von der Hitze der vulkanischen Höhlen erfüllt, in denen sie leben. Am Ende jeder Phase, in der ein Magmadroth Verwundungen erlitten hat, wirfst du einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 3". Ist das Wurfresultat niedriger als die Anzahl der Verwundungen, die der Magmadroth in der Phase erlitten hat, wird die jeweilige Einheit von einem Strahl feurigen Blutes getroffen und erleidet D3 tödliche Verwundungen. **FYRESLAYER**-Einheiten sind erfahren darin, an der Seite dieser Bestien zu kämpfen, weshalb sie nur dann Verwundungen erleiden, wenn das Wurfresultat 1 beträgt.

Niederstarren: In deiner Heldenphase kann der Runefather eine feindliche Einheit innerhalb von 3" mit einem Blick fixieren, der selbst den mächtigsten Krieger ins Schwitzen bringen kann. Ziehe bis zu deiner nächsten Phase D3 vom Bravery-Wert der Einheit ab.

Klingenbrecher: Ein Runefather kann seine Latchkey Grandaxe einsetzen, um die Waffe eines Gegners zwischen ihren Zähnen zu fangen und mit einer ruckartigen Bewegung zu beschädigen. Wenn der Runefather in der Nahkampfphase von einem **HERO** oder **MONSTER** attackiert wird und bei einem Schutzwurf 6 oder mehr erzielt, wirfst du einen weiteren Würfel. Bei 4 oder mehr ist die attackierende Waffe für den Rest der Schlacht beschädigt. Für beschädigte Waffen muss dein Gegner erfolgreiche Trefferwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Unbeirrbarer Vormarsch: Der Runefather muss nur gestrenge von seinem Thron auf dem Rücken eines mächtigen Magmadroths herablicken und seine Sippe marschiert auf der Suche nach Ur-Gold selbst gegen eine tausendfache feindliche Übermacht. Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für **FYRESLAYER**-Einheiten deiner Armee Schutzwürfe von 1 und Kampfschocktests wiederholen, solange sie sich innerhalb von 20" um den Runefather befinden.

KEYWORDS

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