

AURIC RUNESMITER AUF MAGMADROTH

Funken fliegen vom Runenaltar des Runesmiters, wenn er die Ur-Gold-Runen seiner Fyreslayer-Brüder erweckt. Es ist seine heilige Pflicht, in den Kriegern seiner Loge den Geist Grimnirs wachzurufen. Diese Aufgabe verrichtet er mitten in der Schlacht, während er gleichzeitig Feinde mit seiner Latch-axe niederschlägt oder durch den glühend heißen Atem seines Magmadroths in Brand steckt.



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
Latch-axe		1"	1	4+	3+	-	2
Runic Iron		1"	2	3+	4+	-	1

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 Runesmiter auf Magmadroth ist ein einzelnes Modell. Der Runesmiter ist mit einer Latch-axe bewaffnet, und häufig trägt er auch Fyresteel Throwing Axes. Manche Runesmiters kämpfen auch mit einem Runic Iron, während andere einen Schmiedeschlüssel tragen – ein Artefakt aus Ur-Gold mit symbolischer und mystischer Macht. Der Runesmiter reitet auf einem großen Magmadroth, der Feinde mit seinem Lashing Tail erschlägt und mit seinen vielen Claws and Horns ausweidet.

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 Würfergebnis 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 Würfergebnis 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 Würfergebnis 1 beträgt.

Runenmacht: In deiner Heldenphase kann ein Runesmiter seine Waffen heben und einen sonoren Gesang anstimmen. Dadurch erfüllt er die aus Ur-Gold geprägten Runen auf der Haut seiner Fyreslayers mit Macht. Wähle eine Einheit **FYRESLAYERS** innerhalb von 10" oder innerhalb von 20", falls der Runesmiter einen Schmiedeschlüssel trägt. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für die gewählte Einheit misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

Großes Erweckungsritual: Einmal pro Schlacht kann der Runesmiter einen kleinen Klumpen Ur-Gold über dem Runenaltar weihen und ihn dann verzehren, um eine Energiewelle zu entfesseln. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du für **FYRESLAYER**-Einheiten deiner Armee misslungene Verwundungswürfe wiederholen, solange sie sich innerhalb von 10" um den Runesmiter befinden.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, MAGMADROTH, FYRESLAYERS, MONSTER, HERO, PRIEST, AURIC RUNESMITER