

AURIC RUNESON AUF MAGMADROTH

Der Auric Runeson ist heißblütig und brennt darauf, seinen Mut unter Beweis zu stellen, und so stürmt er mit einem gellenden Kampfschrei in die Schlacht. Wie eine lodernde Faust brennen der edle Fyreslayer und sein Magmadroth ein Loch in die Reihen des Feindes. Zahllose Feinde verschwinden unter den sengenden Krallen des Ur-Salamanders oder werden von den mächtigen Wyrmslayer Javelins des Runesons durchbohrt.



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wyrmslayer Javelin		12"	1	3+	3+	-1	D3
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
Ancestral War-axe		1"	3	3+	4+	-	D3
Wyrmslayer Javelin		3"	1	4+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	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 Runeson auf Magmadroth ist ein einzelnes Modell. Manche Runesons führen eine Ancestral War-axe, andere bevorzugen Wyrmslayer Javelins; in beiden Fällen sind sie zusätzlich mit gut gearbeiteten Fyresteel Throwing Axes bewaffnet. Ein Magmadroth ist ein mächtiges Raubtier, das mit seinem Lashing Tail und zahlreichen Claws and Horns attackiert.

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 Fernkampffase 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 tö-

ten. Wirf am Ende der Nahkampffase 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.

Explosive Wut: Es ist sehr wenig nötig, den Zorn eines Runesons zu wecken, und schwelende Nachdenklichkeit kann binnen eines Herzschlags in glühende Wut umschlagen. Wähle in der Heldenphase eine feindliche Einheit, die für den Runeson sichtbar ist, als Ziel dieses seines jüngsten Wutausbruchs. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du Trefferwürfe von 1 wie-

derholen, wenn der Runeson diese Einheit attackiert. Wenn für die Einheit vor deiner nächsten Heldenphase ein Kampfschocktest abgelegt wird, darfst du 1 zum Würfergebnis addieren, wenn du die Einheit auf angemessene charaktervolle Weise beleidigst oder zurechtweist (die Einheit, nicht den Gegner!).

Wyrmslayer Javelins: Diese brutalen Wurfgeschosse werden am besten gegen große Kreaturen eingesetzt, denn sie durchdringen deren dicke Haut und setzen sich mit zahlreichen grausamen Widerhaken fest. Addiere in der Fernkampffase 2 zum Damage-Wert eines Wyrmslayer Javelins, wenn das Ziel ein **MONSTER** ist.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Wütender Ansturm: Ein Runeson ist ein Meister darin, Wut und Entrüstung und natürlich sein breites Vokabular einzusetzen, um seine Brüder bis weit in die feindlichen Reihen zu treiben. Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für alle **FYRESLAYER-**Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb von 10" um den Runeson befinden und angreifen, drei Würfel (statt zwei) werfen und den mit der niedrigsten Augenzahl ablegen.

KEYWORDS

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