


VULKITE BERZERKERS

Los Fyreslayers son guerreros naturales, hábiles con las hachas y audaces en combate. Dotados de runas de ur-oro se vuelven aún más intrépidos debido al poder de Grimnir que corre por sus cuerpos. Llenos de esta fuerza divina pueden sufrir heridas horribles, enfrentarse a legiones de enemigos y luchar implacablemente hasta que solo queden cadáveres a sus pies.

	MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
	Fyresteel Throwing Axe		8"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage	
Fyresteel Handaxe		1"	2	4+	3+	-	1	
Fyresteel War-pick		1"	2	4+	4+	-1	1	

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Vulkite Berzerkers está formada por 5 o más miniaturas. Algunas unidades de Vulkite Berzerkers están armadas con hachas de mano de fuegoacero (Fyresteel Handaxes) o picos de guerra (War-picks) y portan escudoshonda afilados (Bladed Slingshields), mientras que otras unidades luchan con un hacha de mano de fuegoacero en cada mano. Algunos también llevan hachas arrojadas de fuegoacero (Fyresteel Throwing Axes) en sus cinturones.

KARL

El líder de esta unidad es el Karl. El hacha de mano de fuegoacero o el pico de guerra de fuegoacero del Karl causa Damage 2 en vez de 1.

CUERNO DE GRIMNIR

Las miniaturas de esta unidad pueden llevar un cuerno de Grimnir. Tras hacer la tirada de carga de una unidad que contenga algún cuerno de Grimnir puedes hacerlo sonar y repetir uno de los dados.

HABILIDADES

Escudoshonda afilados. Algunos Vulkite Berzerkers portan escudos afilados como cuchillas que lanzan al enemigo cuando cargan. Después de que una unidad con escudoshonda afilados haga un movimiento de carga, elige una unidad enemiga a $\frac{1}{2}$ " o menos y tira un dado por cada miniatura que porte un escudoshonda afilado. Por cada resultado de 6, la unidad que has escogido sufre una herida mortal. Los Vulkite Berzerkers que portan escudoshonda afilados tienen un Save de 4+ en la fase de combate de los turnos en los que no han cargado.

Furia bersérker. Los Vulkite Berzerkers son tan cabezones como resistentes y ni siquiera los golpes más mortales detendrán su avance. Cada vez que esta unidad sufra una herida o herida mortal, tira un dado. Si el resultado es 6 o más, la herida se ignora. Suma 1 al resultado si la unidad tiene 10 o más miniaturas al inicio de la fase, o 2 si tiene 20 o más. A fin de cuentas, ningún Vulkite Berzerker aceptará la muerte fácilmente mientras los suyos aún estén luchando.

Hachas de mano de fuegoacero. Cuando ataca con dos hachas de mano de fuegoacero, un Vulkite Berzerker puede acabar fácilmente con la defensa de un enemigo antes de lanzar una serie de golpes furiosos. Repite las tiradas para golpear fallidas de las miniaturas armadas con un hacha de mano de fuegoacero en cada mano.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, FYRESLAYERS, VULKITE BERZERKERS