



DWARFS



— WARSCROLLS —

INTRODUCTION

L'air résonne des coups de canons et
des hymnes en Khazalids alors que
les Déspossédés s'en vont en guerre.
Aucune force des Royaumes Mortels
n'est plus déterminée et résistance, et
lorsque les duardins sortent des portes

d'Azyrheim, le sol tremble sous leurs pieds. Le Chaos a tout dérobé aux Dépossédés. Il ne reste aux duardins que leurs rancunes, et ils combattent avec plus de férocité que jamais afin de s'assurer qu'elles soient vengées.

Les warscrolls de ce recueil permettent d'utiliser votre collection de figurines Citadel dans des batailles fantastiques, pour raconter des histoires épiques se déroulant pendant l'Âge de Sigmar ou recréer les guerres du monde-qui-fut.

LÉGENDE DES WARSCROLLS

1. **Titre :** Le nom de la figurine que le warscroll décrit.
2. **Caractéristiques :** Chaque warscroll intègre un ensemble de caractéristiques définissant la vitesse, la puissance et la bravoure de la figurine, ainsi que l'efficacité de ses armes (armes à projectiles : Missile Weapons ; armes de mêlée : Melee Weapons).
3. **Description :** La description vous indique les armes dont la figurine peut s'équiper, ainsi que les éventuelles améliorations qu'elle peut recevoir. La description indique également si la figurine est alignée individuellement, ou en tant que membre d'une unité. Dans ce cas, la description indique combien de figurines l'unité est censée avoir (même si vous n'en avez pas assez, vous pouvez quand même aligner l'unité avec autant de figurines que vous possédez).
4. **Aptitudes :** Les aptitudes sont les choses que la figurine peut faire pendant une partie que les règles du jeu standards ne couvrent pas.
5. **Keywords :** Chaque figurine possède une liste de keywords (mots-clés). Certaines règles précisent qu'elles ne s'appliquent qu'aux figurines dont le warscroll inclut un keyword spécifique.

1 THOREK IRONBROW

MELEE WEAPONS

Klud Broksh
Runic Hammers

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
2'	2	3+	3+	-1	2
1'	4	3+	4+	-1	1

DESCRIPTION

Cette figurine comporte une Enclume du Destin (Anvil of Doom), deux gantes de l'Enclume et Thorek Ironbrow (Thorek Tide on Fire). Ce dernier porte des martiaux Klud Broksh. Les gantes ont des martiaux runiques (Runic Hammers).

APTITUDES

Enclume du Destin: Cette figurine ne peut pas charger.

Runes Majestueuses d'Animaïe: Thorek Ironbrow peut tenter de dissuader à 24+ chaque phase des héros adverses, comme à 21+ un sorcier. Vous pouvez dissuader 14+ ces tentatives de dissuasion.

Frapper les Runic: Lors de votre phase des héros, Thorek peut tirer ses Deux Animaïes et frapper une rune de poivre. Dans ce cas, choisissez une des runes suivantes et lancez un dé. Sur un 1, Thorek ne s'apprête pas à la rune comme il faut (et rejette la rune sur son malheureux assistant) et tous ne se passe. Sur 2 ou plus, l'effet de la rune s'applique. Si la figurine se trouve à 4" ou moins de **KRAAGI**, Thorek peut frapper deux runes différentes lors de votre phase des héros au lieu d'une seule.

Rune de la Démence et du Foyer: Choisissez une unité de **DISPOSSÉS** visible à 24" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, elle n'a pas à effectuer de test de dévotion.

Rune du Serment et du Décor: Choisissez une unité de **DISPOSSÉS** visible à 24" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 à tous les jets de sauvegarde de cette unité.

Rune de la Colère et de la Ruine: Choisissez une unité ennemie visible à 24" ou moins. Cette unité inflige D3 blessures mortelles.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSÉS, HERO, PRIEST, RUNELORD, THOREK IRONBROW

KRAGGI

MELEE WEAPONS

Porting Tongs

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
1'	1	4+	5+		1

DESCRIPTION

Kraggi est une figurine individuelle qui vit avec des héros. C'est l'assistant de Thorek Ironbrow. Pour se défendre, il utilise des pinces de forgeron (Porting Tongs).

APTITUDES

Sauvagerie de Thorral: Kraggi inflige 3 attaques au lieu d'1, quand il se trouve à 3" ou moins de **THOREK IRONBROW**.

Rune Anulante Enthousiasme:

Kraggi est un Runemaster apprenant qui ne forge que depuis un siècle, mais il est capable d'apprendre. Kraggi peut tenter de dissuader

HIGH KING THORGRIM GRUDGEBEARER

MELEE WEAPONS

The Axe of Grimace
Runic Hammers

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reid	Damage
1'	4	3+	4+	-2	3

DESCRIPTION

The High King Thorgrim Grudgebearer est une figurine individuelle composée du Thorek du poivre, de quatre porteurs et du Thorek du poivre (The Axe of Grimace). High King Thorgrim (The Axe of Grimace) et Grand Lord des Runicates. Ses porteurs ont des martiaux runiques (Runic Hammers).

APTITUDES

L'Armée de Skuld: Vous pouvez réduire les jets de sauvegarde rate de Thorgrim.

Grand Lord des Runicates: Lorsque Thorgrim est dissipé, choisissez une unité ennemie du champ de bataille. Vous pouvez influencer les jets de sauvegarde rate contre cette unité avec les figurines de Thorgrim de votre armée. De plus, si vous perdez la bataille, évitez le nom du général adverse. La prochaine fois que Thorgrim s'adonnera, vous pourrez choisir 3 unités supplémentaires auxquelles appliquer cette aptitude (dont une devra être ou devra inclure le général adverse).

APTITUDE DE COMMENTAIRE

Le Haut Lord: Si Thorgrim inflige cette aptitude, ajoutez jusqu'à votre prochaine phase des héros. Les figurines de votre unité de **DISPOSSÉS** de votre armée à 8" ou moins de Thorgrim font une attaque supplémentaire avec chacune de leurs armes de mêlée en phase de combat.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSÉS, HERO, DWARF LORD, HIGH KING THORGRIM GRUDGEBEARER

HIGH KING THORGRIM GRUDGEBEARER



MELEE WEAPONS

The Axe of Grimnir

Runic Hammers

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

4

3+

3+

-2

3

1"

4

3+

4+

-

1

DESCRIPTION

Le High King Thorgrim Grudgebearer est une figurine individuelle composée du Trône du Pouvoir, de quatre porteurs et du High King Thorgrim (Haut Roi Throgrim). Ce dernier porte la Hache de Grimnir (Axe of Grimnir), l'Armure de Skaldour et le Grand Livre des Rancunes. Ses porteurs ont des marteaux runiques (Runic Hammers).

APTITUDES

L'Armure de Skaldour: Vous pouvez relancer les jet de sauvegarde ratés de Thorgrim.

Grand Livre des Rancunes: Lorsque Thorgrim est déployé, choisissez une unité ennemie du champ de bataille. Vous pouvez relancer les jets de blessure ratés contre cette unité avec les figurines de **DISPOSSESSED** de votre armée. De plus, si vous perdez la bataille, écrivez le nom du général adverse. La prochaine fois que Thorgrim l'affrontera, vous pourrez choisir 3 unités supplémentaires auxquelles appliquer cette aptitude (dont une devra être ou devra inclure le général adverse).

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Le Haut Roi: Si Thorgrim utilise cette aptitude, alors jusqu'à votre prochaine phase des héros, les figurines de toute unité de **DISPOSSESSED** de votre armée à 8" ou moins de Thorgrim feront une attaque supplémentaire avec chacune de leurs armes de mêlée en phase de combat.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD, HIGH KING THORGRIM GRUDGEBEARER

THOREK IRONBROW



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Klad Brakak	2"	2	3+	3+	-1	2
Runic Hammers	1"	4	3+	4+	-1	1

DESCRIPTION

Cette figurine comporte une Enclume du Destin (Anvil of Doom), deux gardes de l'Enclume et Thorek Ironbrow (Thorek Tête-en-Fer). Ce dernier porte son marteau Klad Brakak. Les gardes ont des marteaux runiques (Runic Hammers).

APTITUDES

Enclume du Destin :

Cette figurine ne peut pas charger.

Runes Majeures d'Antimagie :

Thorek Ironbrow peut tenter de dissiper 2 sorts à chaque phase des héros adverse, comme s'il était un sorcier. Vous pouvez ajouter 2 à ses tentatives de dissipation.

Frapper les Runes : Lors de votre phase des héros, Thorek peut prier ses Dieux Ancestraux et frapper une rune de pouvoir. Dans ce cas, choisissez une des runes suivantes et lancez un dé. Sur un 1, Thorek ne frappe pas la rune comme il faut (et rejette la faute sur son malheureux assistant) et rien ne se passe. Sur 2 ou plus, l'effet de la rune s'applique. Si la figurine se trouve à 4" ou moins de **KRAGGI**, Thorek peut frapper deux runes différentes lors de votre phase des héros au lieu d'une seule.

Rune de la Demeure et du Foyer :

Choisissez une unité de **DISPOSSESSED** visible à 24" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, elle n'a pas à effectuer de test de dérouté.

Rune du Serment et de l'Acier :

Choisissez une unité de **DISPOSSESSED** visible à 24" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 à tous les jets de sauvegarde de cette unité.

Rune de la Colère et de la Ruine :

Choisissez une unité ennemie visible à 24" ou moins. Cette unité subit D3 blessures mortelles.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, RUNELORD, THOREK IRONBROW

KRAGGI



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Forging Tongs	1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Kraggi est une figurine individuelle qui trime devant sa forge. C'est l'assistant de Thorek Ironbrow. Pour se défendre, il utilise ses pinces de forgeron (Forging Tongs).

APTITUDES

Surchargé de Travail : Kraggi effectue 3 attaques au lieu d'1 quand il se trouve à 5" ou moins de **THOREK IRONBROW**.

Jeune Assistant Enthousiaste :

Kraggi est un Runesmith apprenti qui ne forge que depuis un siècle, mais il est avide d'apprendre. Kraggi peut tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse, comme s'il était un sorcier. Vous pouvez relancer le jet de dissipation si vous êtes plus jeune que votre adversaire.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, KRAGGI

BELEGAR IRONHAMMER



MELEE WEAPONS

Hammer of Angrund

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

DESCRIPTION

Belegar Ironhammer (Belegar Marteau de Fer) est une figurine individuelle. Il porte le Marteau d'Angrund (Hammer of Angrund) et le Bouclier de Défiance.

APTITUDES

Bouclier de Défiance: Divisez par deux (arrondi au supérieur) les blessures ou blessures mortelles subies par Belegar Ironhammer.

Pierre de Serment de Belegar:

Lors de la phase des héros, Belegar peut se dresser sur sa pierre de serment pour galvaniser ses guerriers. Dans ce cas, il ne peut pas se déplacer jusqu'à sa prochaine phase des héros, mais toutes les unités de **DISPOSSESSED** de votre armée à 18" ou moins de lui en phase de déroute peuvent utiliser sa Bravery plutôt que la leur.

Vengeance Incarnée: Une fois par bataille, après que Belegar ait attaqué en phase de combat, il peut attaquer de nouveau.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Serment de Vengeance: Si Belegar utilise cette aptitude, choisissez une unité ennemie à 16" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, toute figurine **DISPOSSESSED** de votre armée qui vise cette unité lors de la phase de combat peut effectuer une attaque supplémentaire avec chacune de ses armes de mêlée.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD, BELEGAR IRONHAMMER

UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING



MELEE WEAPONS

Axe of Dargo

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

2

DESCRIPTION

Ungrim Ironfist the Slayer King (Ungrim Poing-de-fer le Roi Tueur) est une figurine individuelle. Il porte la Hache de Dargo (Axe of Dargo) et la Cape de la Peau du Dragon Fyrskar.

APTITUDES

Serment du Tueur: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure d'Ungrim si la cible de son attaque a plus d'1 Wound.

Une mort digne des sagas: Si Ungrim est tué en phase de combat, lancez un dé avant de le retirer. Sur 4 ou plus, vous pouvez infliger D6 blessures mortelles à l'unité ennemie qui a infligé le coup fatal.

La Cape de la Peau du Dragon Fyrskar:

Lancez un dé à chaque fois qu'Ungrim subit une blessure ou une blessure mortelle. Sur un 6, elle est déviée par la cape et est ignorée.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Le Roi Tueur: Si Ungrim utilise cette aptitude, choisissez une unité de **DISPOSSESSED** à 16" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche et de blessure de cette unité en phase de combat.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD, UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING

JOSEF BUGMAN



MISSILE WEAPONS

Bugman's Crossbow

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

20"

1

3+

4+

-

1

MELEE WEAPONS

Ol' Trustworthy

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

4

3+

3+

-1

1

DESCRIPTION

Josef Bugman est une figurine individuelle. Il porte sa hache Ol' Trustworthy, une arbalète (Crossbow) et la relique de sa famille: la Chope à Bière de Bugman.

APTITUDES

Rangers de Bugman : Au lieu de placer cette figurine, vous pouvez décider d'annoncer à votre adversaire qu'elle tend une embuscade. Placez cette figurine et jusqu'à 1 unité de **QUARRELLERS** (les Rangers de Bugman) de côté. Lors de n'importe laquelle de vos phases de mouvement après la première, vous pouvez placer Bugman et ses Rangers n'importe où sur le champ de bataille, à plus de 9" de l'ennemi. Il s'agit de leur mouvement pour cette phase de mouvement.

La Chope à Bière de Bugman : Bugman, ou un **DISPOSSESSED HERO** de votre armée à 4" ou moins, peut boire à cette chope lors de votre phase des héros pour se désaltérer. Dans ce cas, la figurine soigne immédiatement D3 de ses blessures subies.

Le Courage dans la Boisson : Vous pouvez ajouter 1 à la Bravery de Josef Bugman et de toutes les unités de **DISPOSSESSED** de votre armée à 4" ou moins de lui tant que vous tenez un verre non vide à la main.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, JOSEF BUGMAN

GRIMM BURLOKSSON



MISSILE WEAPONS

Grudge-Raker

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

16"

D6

3+

3+

-1

1

Brace of Dwarf Pistols

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

9"

2

3+

3+

-1

1

MELEE WEAPONS

Steam-powered Gauntlet

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

3+

-1

D3

Cog Axe

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

3

3+

3+

-1

1

DESCRIPTION

Grimm Burloksson est une figurine individuelle. Il porte un arsenal d'armes à feu, dont une paire de pistolets nains (Brace of Dwarf Pistols) et l'arquebuse expérimentale Grudge-Raker. Il est également armé de sa Rouache (Cog Axe) et d'un gantelet à vapeur (Steam-powered Gauntlet) pour le corps à corps.

APTITUDES

Maître Ingénieur : Lors de votre phase des héros, Grimm Burloksson peut réparer une **WAR MACHINE** à 4" ou moins. Celle-ci soigne D3 blessures subies précédemment.

Armes Expérimentales : Une fois le placement terminé, vous pouvez choisir une unité de **QUARRELLERS** ou de **THUNDERERS**. Au cours de la bataille, ajoutez 6" à la portée de toutes les armes à projectiles de cette unité.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, ENGINEER, GRIMM BURLOKSSON

DWARF LORD



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Pistol	8"	1	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rune Weapon	1"	4	3+	3+	-1	D3
Great Rune Weapon	1"	3	3+	3+	-2	3
Shieldbearers' Hammers	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Dwarf Lord (seigneur nain) est une figurine individuelle. Certains ont une arme runique (Rune Weapon) et un bouclier ancestral. D'autres préfèrent manier une arme runique à deux mains (Great Rune Weapon). Quelques-uns ont une arme runique et un pistolet nain (Dwarf Pistol).

PORTEURS DE BOUCLIER

Certains Dwarf Lords sont portés sur un bouclier. Dans ce cas, ils possèdent 7 Wounds au lieu de 5 et gagnent l'arme marteaux des porteurs (Shieldbearers' Hammers).

APTITUDES

Bouclier Ancestral: Un Dwarf Lord ainsi équipé a une Save de 3+ au lieu de 4+.

Tenu par un Serment: Lors de la phase des héros, un Dwarf Lord peut jurer de tenir sa position envers et contre tout. Dans ce cas, il ne peut pas se déplacer jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais toutes les unités de **DISPOSSESSED** de votre armée à 18" ou moins de lui ajoutent +1 à leur Bravery en phase de déroute.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Rancune Ancestrale: Si un Dwarf Lord utilise cette aptitude, choisissez une unité ennemie à 16" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure des attaques effectuées contre cette unité par des figurines de **DISPOSSESSED**.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DWARF LORD

RUNELORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rune Staff	1"	1	4+	3+	-	D3
Forgehammer	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

A Runelord (Seigneur Forge-runes) est une figurine individuelle. Il porte un bâton runique (Rune Staff) et un marteau de forge (Forgehammer).

APTITUDES

Runes d'Antimagie: Un Runelord peut tenter de dissiper 1 sort à chaque phase des héros adverse, comme s'il était un sorcier. Vous pouvez ajouter 2 à ses tentatives de dissipation.

Savoir Runique: Lors de votre phase des héros, un Runelord peut prier les Dieux Ancestraux afin qu'ils accordent leur pouvoir aux armes et aux armures de ses alliés. Dans ce cas, choisissez une unité **DISPOSSESSED** à 16" ou moins (ou 24" ou moins si le Runelord est à 8" ou moins de **THOREK IRONBROW**), sélectionnez un pouvoir et lancez un dé. Sur un 1, rien ne se passe. Sur 2 ou plus, les runes de l'équipement des alliés se mettent à briller et le pouvoir prend effet.

Bouclier Ancestral: Jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez lancer un dé lorsqu'une figurine de cette unité subit une blessure ou une blessure mortelle. Sur 6, elle est ignorée.

Feu de la Forge: Jusqu'à votre prochaine phase des héros, améliorez de 1 la caractéristique Rend des armes de l'unité (ainsi, '-' deviendra -1, -1 deviendra -2, etc.)

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, PRIEST, RUNELORD

DRAGON SLAYER



MELEE WEAPONS

Runic Axes

Runic Great Axe

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

6

3+

3+

-1

1

1"

3

3+

3+

-2

D3

DESCRIPTION

Un Dragon Slayer (tueur de dragons) est une figurine individuelle. Beaucoup portent une paire de haches runiques (Runic Axes), d'autres préfèrent une hache runique à deux mains (Runic Great Axe).

APTITUDES

Hache Roniques: Un Dragon Slayer avec deux haches runiques peut délivrer une avalanche de coups. Vous pouvez relancer les jets de touche ayant obtenu 1 pour une figurine équipée de haches runiques.

Mort Épique: Si un Dragon Slayer est tué en phase de combat, lancez un dé avant de le retirer. Sur 4 ou plus, vous pouvez infliger D3 blessures mortelles à l'unité ennemie qui a infligé le coup fatal (ou D6 blessures mortelles si c'est un **MONSTER**).

Maître Tueur: Les attaques d'un Dragon Slayer doublent leur Damage contre les **MONSTERS**.

Serment du Tueur: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure d'un Dragon Slayer si la cible de son attaque a plus d'1 Wound.

Le Roi Tueur: Les Dragon Slayers font une attaque de plus avec leur arme de mêlée quand ils sont à 8" ou moins d'**UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING**.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, DRAGON SLAYER

DWARF ENGINEER



MISSILE WEAPONS

Dwarf Pistol

Dwarf Handgun

MELEE WEAPONS

Guild Hammer and Tools

Steam Hammer

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

8"

1

3+

3+

-1

1

16"

1

3+

3+

-1

1

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

4

4+

4+

-

1

1"

2

3+

3+

-1

2

DESCRIPTION

A Dwarf Engineer (Ingénieur Nain) est une figurine individuelle. Il est équipé d'un marteau de guilde et d'outils (Guild Hammer and Tools). Certains ont aussi un marteau à vapeur (Steam Hammer) et un pistolet nain (Dwarf Pistol), ou un pistolet nain chaque main (et plusieurs autres en réserve!). Certains complètent cet attirail avec une arquebuse naine (Dwarf Handgun).

APTITUDES

Paire de pistolets nains: Un Dwarf Engineer armé de plusieurs pistolets nains peut tirer deux fois au lieu d'une en phase de tir.

Ingénieur: Lors de votre phase des héros, un Dwarf Engineer peut réparer une **WAR MACHINE** à 4" ou moins. Celle-ci soigne alors 1 blessure subie précédemment.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, ENGINEER

THANE WITH BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS

Ancestral Hammer

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Un Thane with Battle Standard (Thane avec Grande Bannière) est une figurine individuelle. Il porte un marteau ancestral (Ancestral Hammer) et l'étendard runique ancestral de son throng.

APTITUDES

L'Honneur du Clan : Le devoir d'un Thane est de défendre l'honneur de son clan, et ses prouesses sont aussi impressionnantes

que sa barbe. Vous pouvez relancer les jets de touche ratés avec un Thane si votre barbe est plus longue et plus fournie que celle de votre adversaire.

Étendard Runique Ancestral : Lors de votre phase des héros, un Thane peut planter son étendard. Dans ce cas, le Thane ne peut pas se déplacer jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais il gagne les aptitudes suivantes :

Ténacité des Ancêtres : Les unités de **DISPOSSESSED** de votre armée à 16" ou moins de l'Étendard Runique Ancestral ne font pas de test de déroute.

Rune d'Antimagie : Retirez 2 des jets de lancement de tout **WIZARD** ennemi à 16" ou moins de l'Étendard Runique Ancestral.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HERO, TOTEM, THANE WITH BATTLE STANDARD

HAMMERERS



MELEE WEAPONS

Gromril Great Hammer

Range

1"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Hammerers (marteliers) compte 5 figurines ou plus. Elles portent des marteaux à deux mains en gromril (Gromril Great Hammers).

MUSICIEN DU THRONG

Des figurines de cette unité peuvent être Sonneur de Cor ou Tambour. Si une unité contenant au moins un musicien court, ce dernier peut donner le pas : ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-étendard. Si vous ratez un test de déroute avec une unité ayant au moins un Porte-étendard, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient (arrondi au supérieur).

GARDIEN DES PORTES

Le chef de cette unité est Gardien des Portes. Il effectue 3 attaques au lieu de 2.

APTITUDES

Garde du Roi : N'effectuez pas de test de déroute avec cette unité si elle se trouve à 16" ou moins d'un **DISPOSSESSED HERO** de votre armée lors de la phase de déroute.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, HAMMERERS

IRONBREAKERS



MISSILE WEAPONS

Drakefire Pistol

Range

8"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

MELEE WEAPONS

Drakefire Pistol

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

Ironbreaker Axe or Hammer

1"

2

3+

4+

-

1

DESCRIPTION

Une unité d'Ironbreakers (brise-fer) compte 5 figurines ou plus. Ils portent des armures en gromril, une hache ou marteau de brise-fer (Ironbreaker Axe or Hammer) et un bouclier en gromril.

BARBE DE FER

Le chef de cette unité est un Barbe de Fer. Certains ont une hache ou un marteau de brise-fer et un bouclier en gromril, et effectuent alors 3 attaques au lieu de 2. D'autres ont un pistolet Feu de Drac (Drakefire Pistol) et une bombe à cendrée (Cinderblast bomb), voire une paire de pistolets Feu de Drac.

PORTE-ICÔNE

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-icône. Lancez un dé si un sort ennemi affecte une unité avec au moins un Porte-icône. Sur 5 ou 6, le sort n'affecte pas l'unité (mais peut en affecter d'autres normalement).

TAMBOUR

Des figurines de cette unité peuvent être Tambour. Si une unité contenant au moins un Tambour court, ce dernier peut donner le pas : ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

APTITUDES

Paire de Pistolets Feu de Drac : Vous pouvez effectuer 2 attaques avec un Barbe de Fer armé de deux pistolets Feu de Drac aussi bien en phase de combat que de tir.

Bombe à Cendrée : Une fois par bataille, une figurine avec cette bombe peut la lancer en phase de tir. Choisissez une unité à 6" ou moins et lancez un dé. Sur 2 ou plus, elle subit D3 blessures mortelles.

Boucliers en Gromril : Cette unité peut former un mur de boucliers au lieu de courir ou de charger à ce tour. Dans ce cas, relancez ses jets de sauvegarde ratés en phase de combat jusqu'à sa prochaine phase de mouvement.

Armures en Gromril : Lorsque vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, ignorez la caractéristique Rend de l'ennemi, sauf si elle est de -2 ou meilleure.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, IRONBREAKERS

IRONDRAKES



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakegun	16"	1	3+	3+	-1	1
Trollhammer Torpedo	20"	1	3+	3+	-2	D3
Drakefire Pistol	8"	1	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Drakefire Pistol	1"	1	4+	4+	-	1
Mailed Fist	1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité d'Irondrakes (Dracs de Fer) compte 5 figurines ou plus. Les Irondrakes portent des armures en gromril et des canons Dracs de Fer (Drakeguns). Au corps à corps, ils se défendent avec leurs gantelets de mailles (Mailed Fists).

GARDE DE FER

Le chef de cette unité est un Garde de Fer. Certains ont un canon Drac de Fer ou une torpille à troll (Trollhammer Torpedo) et ont recours à leurs gantelets de mailles. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche d'un Garde de Fer en phase de tir avec un canon Drac de Fer.

D'autres ont un pistolet Feu de Drac (Drakefire Pistol) et une bombe à cendrée (Cinderblast bomb), voire une paire de pistolets Feu de Drac.

PORTE-ICÔNE

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-icône. Lancez un dé si un sort ennemi affecte une unité avec au moins un porte-icône. Sur 5 ou 6, le sort n'affecte pas l'unité (mais peut en affecter d'autres normalement).

SONNEUR DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être Sonneur de Cor. Si une unité contenant au moins un Sonneur de Cor court, ce dernier peut donner le pas : ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

APTITUDES

Paire de Pistolets Feu de Drac : Vous pouvez effectuer 2 attaques avec un Garde de Fer armé de deux pistolets Feu de Drac aussi bien en phase de combat que de tir.

Torpille à Troll : Une torpille à troll inflige D6 Damage au lieu de D3 si la cible est un **MONSTER**.

Bombe à Cendrée : Une fois par bataille, une figurine avec cette bombe peut la lancer en phase de tir. Choisissez une unité à 6" ou moins et lancez un dé. Sur 2 ou plus, elle subit D3 blessures mortelles.

Armures en Gromril : Lorsque vous effectuez des jets de sauvegarde pour cette unité, ignorez la caractéristique Rend de l'ennemi, sauf si elle est de -2 ou meilleure.

Feu à Volonté : Les Irondrakes peuvent tirer deux fois avec leurs Drakeguns s'ils ne se sont pas déplacés lors de la phase de mouvement précédente et s'il n'y a pas de figurine ennemie à 3" ou moins.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, IRONDRAKES

LONGBEARDS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancestral Axe or Ancestral Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Ancestral Great Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Longbeards (Longues-barbes) compte 10 figurines ou plus. Certaines unités ont des haches ou des marteaux ancestraux (Ancestral Axes or Ancestral Hammers). D'autres ont des haches à deux mains ancestrales (Ancestral Great Axes). Enfin, il arrive qu'elles portent des boucliers en gromril.

GROGNARD

Le chef de cette unité est un Grognard. Il effectue 2 attaques.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-étendard. Si vous ratez un test de déroute avec une unité ayant au moins un Porte-étendard, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient (arrondi au supérieur).

MUSICIEN DU THRONG

Des figurines de cette unité peuvent être Sonneur de Cor ou Tambour. Si une unité contenant au moins un musicien court, ce dernier peut donner le pas : ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

APTITUDES

Boucliers en Gromril : Cette unité peut former un mur de boucliers au lieu de courir ou de charger à ce tour. Dans ce cas, relancez ses jets de sauvegarde ratés en phase de combat jusqu'à sa prochaine phase de mouvement.

Grommeleurs : Lors de votre phase des héros, vous pouvez vous plaindre de quelque chose d'une façon typiquement naine, par exemple à propos de ce que vous avez enduré étant jeune, de la façon dont les jeunes d'aujourd'hui ne respectent plus leurs aînés, le prix intolérable de la bière, etc. Dans ce cas, cette unité de Longbeards appuiera vos jérémiades et vous pourrez choisir un des grommellements ci-contre. Les effets durent jusqu'à votre prochaine phase des héros.

"J'pensais pas que des nains pouvaient être des mauviettes!" : Lancez un dé à chaque fois qu'une unité de **DISPOSSESSED** de votre armée fuit à 8" ou moins de cette unité. Sur 5 ou plus, les figurines ne flanchent pas à cause du regard sévère des Longbeards et ne fuient pas.

"Pour qui se prend ce poil-au-menton ?" :

Les **DISPOSSESSED HEROES** de votre armée à 8" ou moins de cette unité pendant la phase des héros peuvent utiliser leurs aptitudes de commandement même s'ils ne sont pas votre général.

"Avant, les gobelins étaient plus robustes !" :

Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les figurines **DISPOSSESSED** de votre armée situées à 8" ou moins de cette unité lorsqu'elles combattent en phase de combat.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, LONGBEARDS

DWARF WARRIORS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Axe or Dwarf Hammer	1"	1	3+	4+	-	1
Double-handed Dwarf Axe	1"	1	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Dwarf Warriors (Guerriers Nains) compte 10 figurines ou plus. La plupart des Dwarf Warriors portent une hache ou un marteau nain (Dwarf Axe or Dwarf Hammer) mais certains préfèrent une hache naine à deux mains (Double-handed Dwarf Axe). Beaucoup d'unités ont des boucliers nains.

VÉTÉRAN

Le chef de cette unité est un Vétéran. Il effectue 2 attaques au lieu d'1.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-étendard. Les Porte-étendards auront soit des Icônes Runiques, soit des Bannières de Clan.

SONNEUR DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être Sonneur de Cor. Si une unité contenant au moins un Sonneur de Cor court, ce dernier peut donner le pas : ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

APTITUDES

Défense Résolue : Vous pouvez relancer les jets de blessure d'1 lorsque vous attaquez avec un Dwarf Warrior pendant la phase de combat de l'adversaire. Vous pouvez relancer tous les jets de blessure ratés d'un Dwarf Warrior si son unité compte 20 figurines ou plus lorsqu'il attaque pendant la phase de combat adverse.

Bouclier Nains : Cette unité peut former un mur de boucliers au lieu de courir ou de charger à ce tour. Dans ce cas, relancez ses jets de sauvegarde ratés en phase de combat jusqu'à sa prochaine phase de mouvement.

Icône Runique : Lancez un dé si un sort ennemi affecte une unité avec au moins une Icône Runique. Sur 5 ou 6, le sort n'affecte pas l'unité (mais peut en affecter d'autres normalement).

Bannière de Clan : Si vous ratez un test de déroute avec une unité ayant au moins une Bannière de Clan, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient (arrondi au supérieur).

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, DWARF WARRIORS

MINERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blasting Charges	6"	1	4+	3+	-2	1
Steam Harpoon	16"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Miner's Pickaxe	1"	1	4+	3+	-1	1
Steam Drill	1"	1	4+	3+	-3	D3
Mule's Bite	1"	1	5+	6+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Miners (mineurs) compte 10 figurines ou plus. Les Dwarf Miners ont des pics de mineurs (Miner's Pickaxe).

PROSPECTEUR

Le chef de cette unité est un Prospecteur. Il a soit un pic de mineur, soit une foreuse à vapeur (Steam Drill). Il effectue 2 attaques au lieu d'1 lorsqu'il attaque avec son pic de mineur.

CHARIOT DE MINE

Une unité de Miners peut avoir un Chariot de Mine ayant 4 Wounds au lieu d'1. Il est tiré par une mule qui mord (Mule's Bite) les importuns. Un chariot de mine est rempli de matériel que les Miners utilisent au combat. Tant qu'une unité de Miners inclut un chariot de mine, elle gagne l'attaque charges de démolition (Blasting Charges). Certains chariots de mine ont aussi un harpon à vapeur (Steam Harpoon).

SONNEUR DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être Sonneur de Cor. Si une unité contenant au moins un Sonneur de Cor court, ce dernier peut donner le pas: ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-étendard. Les Porte-étendards auront soit des Icônes Runiques, soit des Bannières de Clan.

APTITUDES

Progression Souterraine: Au lieu de placer une unité de Miners sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté et déclarer qu'elle effectue une progression souterraine. Lors de n'importe laquelle de vos phases de mouvement, les Miners peuvent sortir de terre. Dans ce cas, placez l'unité n'importe où, à plus de 9" de toute figurine ennemie. Il s'agit du mouvement de l'unité pour cette phase de mouvement.

Icône Runique: Lancez un dé si un sort ennemi affecte une unité avec au moins une Icône Runique. Sur 5 ou 6, le sort n'affecte pas l'unité (mais peut en affecter d'autres normalement).

Bannière de Clan: Si vous ratez un test de déroute avec une unité ayant au moins une Bannière de Clan, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient (arrondi au supérieur).

Harpon à Vapeur: Si une unité de Dwarf Miners inclut un chariot de mine avec harpon à vapeur et que l'unité ne s'est pas déplacée lors de sa phase de mouvement (et n'est pas arrivée à ce tour en utilisant l'aptitude Progression Souterraine), elle peut utiliser le harpon. Dans ce cas, un Dwarf Miner à 1" ou moins du chariot de mine peut tirer avec le harpon à vapeur en phase de tir.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, MINERS

QUARRELLERS



MISSILE WEAPONS

Dwarf Crossbow

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

20"

1

4+

4+

-

1

MELEE WEAPONS

Ranger's Axe

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

4+

-

1

DESCRIPTION

Une unité de Quarrellers (Arbalétriers) compte 10 figurines ou plus. Ils ont des arbalètes naines (Dwarf Crossbow) et des haches de ranger (Ranger's Axe). Certains ont aussi des écus nains.

VÉTÉRAN

Le chef de cette unité est un Vétéran. Vous pouvez ajouter 1 à ses jets de touche avec son arbalète naine.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-étendard. Les Porte-étendards auront soit des Icônes Runiques, soit des Bannières de Clan.

TAMBOUR

Des figurines de cette unité peuvent être Tambour. Si une unité contenant au moins un Tambour court, ce dernier peut donner le pas : ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

APTITUDES

Écus Nains : Cette unité peut former un mur de boucliers au lieu de courir ou de charger à ce tour. Dans ce cas, relancez ses jets de sauvegarde ratés en phase de combat jusqu'à sa prochaine phase de mouvement.

Tir de Volée : Les Quarrellers peuvent tirer deux fois si leur unité compte 20 figurines ou plus et qu'il n'y a aucun ennemi à 3" ou moins.

Icône Runique : Lancez un dé si un sort ennemi affecte une unité avec au moins une Icône Runique. Sur 5 ou 6, le sort n'affecte pas l'unité (mais peut en affecter d'autres normalement).

Bannière de Clan : Si vous ratez un test de déroute avec une unité ayant au moins une Bannière de Clan, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient (arrondi au supérieur).

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, QUARRELLERS

SLAYERS



MELEE WEAPONS

Slayer Axes

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

2

3+

4+

-

1

DESCRIPTION

Une unité de Slayers (tueurs) compte 5 figurines ou plus. Ils sont équipés d'un assortiment de haches (Slayer Axes).

TUEUR DE GÉANTS

Le chef de cette unité est un Tueur de Géants. Il effectue 3 attaques au lieu de 2.

PORTE-ICÔNE

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-icône. Lancez un dé si un sort ennemi affecte une unité avec au moins un Porte-Icône. Sur 5 ou 6, le sort n'affecte pas l'unité (mais peut en affecter d'autres normalement).

SONNEUR DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être Sonneur de Cor. Si une unité contenant au moins un Sonneur de Cor court, ce dernier peut donner le pas : ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

APTITUDES

Chercher une mort glorieuse : Ne passez pas de test de déroute pour une unité de Slayers si elle peut voir un **MONSTER**.

Coup de Grâce : Si un Slayer est tué en phase de combat, lancez un dé avant de le retirer. Sur 4 ou plus, vous pouvez infliger 1 blessure mortelle à l'unité ennemie qui a infligé le coup fatal.

Serment du Tueur : Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure d'un Slayer si la cible de son attaque a plus d'1 Wound.

Le Roi Tueur : Les Slayers font une attaque de plus avec leurs haches quand ils sont à 8" ou moins d'**UNGRIM IRONFIST THE SLAYER KING**.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, SLAYERS

THUNDERERS



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Handgun	16"	1	4+	3+	-1	1
Brace of Dwarf Pistols	8"	2	4+	3+	-1	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gun-butts	1"	1	4+	5+	-	1
Brace of Dwarf Pistols	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Thunderers (Arquebusiers) compte 10 figurines ou plus. Ils portent des arquebuses naines (Dwarf Handguns) et se défendent au corps à corps avec leurs crosses (Gun-butts). Certaines unités ont aussi des écus nains.

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-étendard. Les Porte-étendards auront soit des Icônes Runiques, soit des Bannières de Clan.

VÉTÉRAN

Le chef de cette unité est un Vétéran. Certains ont une arquebuse naine, d'autres une paire de pistolets nains (Brace of Dwarf Pistols). Ajoutez 1 aux jets de touche d'un Vétéran avec arquebuse naine.

TAMBOUR

Des figurines de cette unité peuvent être Tambour. Si une unité contenant au moins un Tambour court, ce dernier peut donner le pas : ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

APTITUDES

Tir Précis : Ajoutez 1 aux jets de touche d'un Thunderer si son unité compte 20 figurines ou plus et qu'il n'y a pas de figurine ennemie à 3" ou moins.

Icône Runique : Lancez un dé si un sort ennemi affecte une unité avec au moins une Icône Runique. Sur 5 ou 6, le sort n'affecte pas l'unité (mais peut en affecter d'autres normalement).

Bannière de Clan : Si vous ratez un test de déroute avec une unité ayant au moins une Bannière de Clan, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient (arrondi au supérieur).

Écus Nains : Cette unité peut former un mur de boucliers au lieu de courir ou de charger à ce tour. Dans ce cas, relancez ses jets de sauvegarde ratés en phase de combat jusqu'à sa prochaine phase de mouvement.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, THUNDERERS

GYROCOPTERS



MISSILE WEAPONS

Brimstone Gun

Steam Gun

MELEE WEAPONS

Rotor Blades

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
16"	3	3+	3+	-1	1
6"	See below	3+	4+	-1	1
Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	D3	5+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Dwarf Gyrocopters (Gyrocoptères) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Certains ont un canon à vapeur de nez (Steam Gun) d'autres un canon à soufre (Brimstone Gun). Dans tous les cas, un gyrocoptère a une paire de bombes de la guilde (Guild Bombs). Il est piloté par un nain qui peut utiliser les pales de son engin (Rotor Blades) lorsque la situation est désespérée.

VOL

Un Gyrocopter peut voler.

APTITUDES

Canon à Vapeur: Lorsque vous tirez avec un canon à vapeur, choisissez une cible, puis effectuez autant d'attaques contre cette unité qu'il y a de figurines de celle-ci à portée.

Bombes de la Guilde: Une fois par bataille, une unité de Gyrocopters peut larguer ses bombes. Choisissez une unité ennemie que l'unité a survolée pendant la phase de mouvement. Lancez deux dés pour chaque Gyrocopter de l'unité. Chaque résultat de 4 ou plus inflige une blessure mortelle à la cible.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, WAR MACHINE, GYROCOPTERS

GYROBOMBERS



MISSILE WEAPONS

Clattergun

MELEE WEAPONS

Rotor Blades

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
20"	4	4+	3+	-1	1
Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	D3	5+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Gyrobombers (Gyrobombardiers) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Un Gyrobomber est équipé d'un canon à mitraille (Clattergun) et porte des bombes à rancunes (Grudgebuster Bombs). Il est piloté par un nain qui peut utiliser les pales de son engin (Rotor Blades) lorsque la situation est désespérée.

APTITUDES

Bombes à Rancunes: Une unité de Gyrobombers peut larguer ses bombes lorsqu'elle passe au-dessus de l'ennemi. Choisissez une unité ennemie que l'unité a survolée pendant la phase de mouvement. Lancez deux dés pour chaque Gyrobomber de l'unité. Chaque résultat de 4 ou plus inflige D3 blessures mortelles à la cible.

VOL

Un Gyrobomber peut voler.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, WAR MACHINE, GYROBOMBERS

DWARF BOLT THROWER

MACHINE DE GUERRE



MISSILE WEAPONS

Runic Bolts

Range

38"

Attacks



To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

TABLEAU DE SERVANTS

Crew à 1" ou moins

Move

Runic Bolts

3 figurines

4"

2

2 figurines

3"

2

1 figurine

2"

1

Aucune figurine

0"

0

SERVANTS



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Un Dwarf Bolt Thrower (Baliste Naine) comporte une War Machine tirant des traits runiques (Runic Bolts) et une unité 3 servants Duardins équipés d'outils d'artilleurs (Crew's Tools).

APTITUDES

Artillerie Duardin: Un Dwarf Bolt Thrower ne peut se déplacer que si ses **CREW** sont à 1" ou moins au début de la phase de mouvement. Si les **CREW** sont à 1" ou moins du Dwarf Bolt Thrower lors de la phase de tir, ils peuvent tirer avec ce dernier. Le Dwarf Bolt Thrower ne peut pas effectuer de mouvement de charge, ne fait pas de test de déroute et n'est pas affectée par les attaques et les aptitudes qui utilisent la Bravery. Les **CREW** sont à couvert tant qu'ils sont à 1" ou moins de leur Dwarf Bolt Thrower.

Tir Pénétrant: Si le jet de blessure d'un trait runique est 6 ou plus, le tir inflige le double des Damage et son Rend est -3 au lieu de -1.

Rune d'Empalement: Les ingénieurs utilisent ces runes pour améliorer la puissance de pénétration de leurs machines. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure des traits runiques si au moins un **DUARDIN ENGINEERS** de votre armée se trouve à 1" ou moins de votre Dwarf Bolt Thrower.

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, DWARF BOLT THROWER

SERVANTS

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

DWARF CANNON

MACHINE DE GUERRE



MISSILE WEAPONS

Cannon Shell

Range

32"

Attacks



To Hit

4+

To Wound

2+

Rend

-2

Damage

D6

TABLEAU DE SERVANTS

Crew à 1" ou moins

Move

Cannon Shell

3 figurines

4"

2

2 figurines

3"

2

1 figurine

2"

1

Aucune figurine

0"

0

SERVANTS



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Un Dwarf Cannon (Canon Nain) comporte une machine de guerre et une unité de 3 Crew Duardins (servants). La machine de guerre tire des boulets explosifs (Cannon Shells), tandis que les Crew Duardins se défendent avec leurs outils d'artilleurs (Crew's Tools) en guise d'armes improvisées.

APTITUDES

Artillerie Duardin : Un Dwarf Cannon ne peut se déplacer que si ses **CREW** sont à 1" ou moins au début de la phase de mouvement. Si les **CREW** sont à 1" ou moins du Dwarf Cannon lors de la phase de tir, ils peuvent tirer avec ce dernier. Le Dwarf Cannon ne peut pas effectuer de mouvement de charge, ne fait pas de test de déroute et n'est pas affectée par les attaques et les aptitudes qui utilisent la Bravery. Les **CREW** sont à couvert tant qu'ils sont à 1" ou moins de leur Dwarf Cannon.

Obus : Vous pouvez relancer le jet de Damage infligé par un boulet explosif (Cannon Shell) si l'unité visée compte 10 figurines ou plus.

Rune de Précision : Les ingénieurs inscrivent ces runes sur leurs boulets afin que la magie les guide vers la cible. Vous pouvez relancer les jets de touche ratés avec un boulet explosif (Cannon Shell) si au moins un **DUARDIN ENGINEER** de votre armée est à 1" ou moins du Dwarf Cannon.

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, DWARF CANNON

SERVANTS

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

FLAME CANNON

MACHINE DE GUERRE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Flame Burst	☀	1	Ci-dessous			

TABLEAU DE SERVANTS		
Crew à 1" ou moins	Move	Flame Burst
3 figurines	4"	24"
2 figurines	3"	18"
1 figurine	2"	12"
Aucune figurine	0"	0"

SERVANTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Tools	1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Un Flame Cannon (Canon à Flammes) comporte une machine de guerre tirant des langues de feu (Flame Burst) et une unité de 3 Crew Duardins (servants) équipés d'outils d'artilleurs (Crew's Tools).

APTITUDES

Artillerie Duardin : Un Flame Cannon ne peut se déplacer que si ses **CREW** sont à 1" ou moins au début de la phase de mouvement. Si les **CREW** sont à 1" ou moins du Flame Cannon lors de la phase de tir, ils peuvent tirer avec ce dernier. Le Flame Cannon ne peut pas effectuer de mouvement de charge, ne fait pas de test de déroute et n'est pas affectée par les attaques et les aptitudes qui utilisent la Bravery. Les **CREW** sont à couvert tant qu'ils sont à 1" ou moins de leur Flame Cannon.

Langue de Feu : Lorsque vous tirez, choisissez une unité à portée. Elle subit D3 blessures mortelles. Après avoir tiré, lancez un dé. De 1 à 3, les flammes s'éteignent et l'unité visée ne subit pas d'autres dégâts. De 4 à 6, elle subit D3 blessures mortelles supplémentaires avant que les flammes s'éteignent.

Rune Incandescente : Lorsqu'un ingénieur grave cette rune sur un Flame Cannon, ses tirs sont plus ardents que jamais. La langue de feu (Flame Burst) inflige D6 blessures mortelles à la cible au lieu de D3 s'il y a au moins un **DUARDIN ENGINEER** de votre armée à 1" ou moins du Flame Cannon (et le tir infligera D6 blessures mortelles supplémentaires au lieu de D3 selon la règle décrite dans l'aptitude Langue de Feu).

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS	ORDER, WAR MACHINE, FLAME CANNON
----------	----------------------------------

SERVANTS

KEYWORDS	ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW
----------	------------------------------------

ORGAN GUN

MACHINE DE GUERRE

	MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
	Barrage of Shots		28"	D6	*	3+	-1	1

TABLEAU DE SERVANTS	
Crew à 1" ou moins	
3 figurines	4"
2 figurines	3"
1 figurine	2"
Aucune figurine	0"

SERVANTS

	MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
	Crew's Tools		1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Un Organ Gun (Canon-Orgue) comporte une War Machine à quatre fûts tirant une nuée de projectiles (Barrage of Shots) et une unité de 3 Crew Duardins (servants) équipés d'outils d'artilleurs (Crew's Tools).

APTITUDES

Artillerie Duardin : Un Organ Gun ne peut se déplacer que si ses **CREW** sont à 1" ou moins au début de la phase de mouvement. Si les **CREW** sont à 1" ou moins de l'Organ Gun lors de la phase de tir, ils peuvent tirer avec ce dernier. L'Organ Gun ne peut pas effectuer de mouvement de charge, ne fait pas de test de déroute et n'est pas affectée par les attaques et les aptitudes qui utilisent la Bravery. Les **CREW** sont à couvert tant qu'ils sont à 1" ou moins de leur Organ Gun.

Tirs Multiples : En phase de tir, les servants peuvent tirer avec 1, 2, 3 ou 4 fûts. S'ils tirent avec 2 fûts ou plus, lancez un dé. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de fûts utilisés, résolvez une

nuée de projectiles (Barrage of Shots) pour chaque fût utilisé. Effectuez un jet séparé pour déterminer le nombre d'attacks de chaque fût. Cependant, si le résultat est inférieur au nombre de fûts utilisés, l'Organ Gun s'enraye et aucun tir n'a lieu à cette phase. Les **CREW** sont à couvert tant qu'ils sont à 1" ou moins de leur Organ Gun.

Rune de Forge : Ces runes sont utilisées par les ingénieurs afin que leur machine de guerre soit plus fiable. Vous pouvez relancer le dé pour voir si un Organ Gun s'enraye s'il y a au moins un **DUARDIN ENGINEER** de votre armée à 1" ou moins de l'Organ Gun.

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, ORGAN GUN

SERVANTS

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

GRUDGE THROWER

MACHINE DE GUERRE



MISSILE WEAPONS

Grudge Rock

Range

8"-40"

Attacks

1

To Hit

☀

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

3

TABLEAU DE SERVANTS

Crew à 1" ou moins

3 figurines

2 figurines

1 figurine

Aucune figurine

Move

4"

3"

2"

0

Grudge Rock

3+

4+

5+

-

SERVANTS



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range

1"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Un Grudge Thrower (Catapulte des Rancunes) tire des rochers gravés de runes (Grudge Rock) et comporte une unité de 3 Crew Duardins (servants) équipés d'outils d'artilleurs (Crew's Tools).

APTITUDES

Artillerie Duardin : Un Grudge Thrower ne peut se déplacer que si ses **CREW** sont à 1" ou moins au début de la phase de mouvement. Si les **CREW** sont à 1" ou moins du Grudge Thrower lors de la phase de tir, ils peuvent tirer avec ce dernier. Le Grudge Thrower ne peut pas effectuer de mouvement de charge, ne fait pas de test de déroute et n'est pas affectée par les attaques et les aptitudes qui utilisent la Bravery. Les **CREW** sont à couvert tant qu'ils sont à 1" ou moins de leur Grudge Thrower.

Tir en Cloche : Un Grudge Thrower peut tirer sur des unités qu'il ne voit pas.

Venger une Rancune : Après avoir placé un Grudge Thrower, vous pouvez choisir une unité ennemie sur le champ de bataille contre laquelle les servants ont une rancune. Vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure du Grudge Thrower lorsqu'il vise cette unité.

Rune de Rechargement : Les ingénieurs se servent de ces runes sur les Grudge Throwers les plus fiables pour venger rapidement les rancunes. Un Grudge Thrower peut tirer deux rochers gravés de runes (Grudge Rock) au lieu d'un si au moins un **DUARDIN ENGINEER** de votre armée se trouve à 1" ou moins du Grudge Thrower.

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, GRUDGE THROWER

SERVANTS

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, DISPOSSESSED, CREW

DWARFS

DISPOSSESSED CLAN THRONG

ORGANISATION

Un Disposessed Clan Throng se compose des unités suivantes :

- 1 Dwarf Lord
- 1 unité de Hammerers
- 1 unité de Longbeards
- 2 unités de Quarrellers et/ou de Thunderers
- 2 unités de Dwarf Warriors

APTITUDES

Rancunes Ancestrales : Tous les Duardin sont extrêmement rancuniers. Cette amertume se transforme en courroux lorsqu'ils se rendent au combat, jusqu'à ce que l'affront de jadis ait été vengé. Vous pouvez relancer les jets de touche d'1 avec les figurines d'un Disposessed Clan Throng.

Obstinés jusqu'au bout : Les Dwarf Clan Throngs sont célèbres pour leur refus d'accepter la défaite, même face à un ennemi supérieur en nombre. Si vous obtenez 1, 2 ou 3 sur un test de déroute pour une unité d'un Dwarf Clan Throng, celle-ci refuse de s'avouer vaincue, et on considère qu'elle a réussi le test de déroute quelles que soient les pénalités sur sa Bravery et le nombre de pertes qu'elle a subies à ce tour.

DWARFS

DISPOSSESSED ARTILLERY BATTERY

ORGANISATION

Une Disposessed Artillery Battery se compose des unités suivantes :

- 1 Dwarf Engineer
- 3 figurines choisies parmi :
 - Dwarf Bolt Thrower
 - Dwarf Cannon
 - Flame Cannon
 - Grudge Thrower
 - Organ Gun

APTITUDES

Rune de Vaillance : Les servants Duardins défendent toujours leurs machines au péril de leurs vies. Les Crew d'une Disposessed Artillery Battery ne font pas de test de déroute s'ils sont à 1" ou moins de leur War Machine.

Positions Retranchées : Les Dwarf Engineers prennent soin de protéger leurs machines avant la bataille. Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés en phase de tir pour les figurines d'une Guild Artillery Battery, tant qu'elles ne se sont pas déplacées de la bataille. Dès qu'une de ces figurines se déplace, elle perd cette aptitude.

WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les unités qui suivent ne disposent pas de warscrolls spécifiques.

Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

Unité	Warscroll
Daemon Slayer (Tueur de Démons)	Dragon Slayer
Doomseekers (Tueurs Enragés).	Slayers
Drunken Dwarfs (Nains Ivres)	Dwarf Warriors
Dwarf Adventurers (Aventuriers Nains)	Dwarf Warriors
Dwarf Lord on Oath Stone (seigneur nain sur Pierre de Serment)	Dwarf Lord
Garagrim Ironfist (Garagrim Poing de Fer)	Dragon Slayer
Gotrek	Dragon Slayer
Malakai Makaiisson's Goblin Hewer (La Hacheuse à Gobelins de Malakai Makaiisson)	Organ Gun
Master Engineer (Maître Ingénieur)	Dwarf Engineer
Rangers	Quarrellers
Runelord on Anvil of Doom (Seigneur Forge-runes sur Enclume du Destin)	Thorek Ironbrow
Runesmith (Forge-runes)	Runelord
The White Dwarf (le Nain Blanc)	Dwarf Lord
Thane	Dwarf Lord