WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

OGRE KINGDOMS

WARSCROLLS COMPENDIUM

INTRODUCTION

Les imposants ogors sont obnubilés par deux choses : manger et se battre. Lorsqu'ils en ont l'opportunité, ils se délectent des deux à la fois. Émergeant de leurs tanières établies dans des réseaux de cavernes, des montagnes ou des ruines, les orgors affamés et leurs bêtes sauvages guerroient sur tous les Royaumes des Mortels. Brutal et massif, un seul ogor peut réduire un abri à néant, tandis qu'une horde de ces gloutons peut raser une cité entière.

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.

6. **Tableau de Dégâts :** Certaines figurines ont un tableau de dégâts qui sert à définir la valeur d'une ou plusieurs de ses caractéristiques. Reportez-vous au nombre de blessures que la figurine a subies pour connaître la valeur de la caractéristique en question.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GREASUS GOLDTOOTH

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Sceptre of Titans	1"	4	3+	3+	-2	D6

DESCRIPTION

Greasus Goldtooth (Graissus Dent d'Or) est une figurine individuelle. Lui et son trésor sont portés par une marée de Gnoblars. Greasus porte le Sceptre des Titans (Sceptre of Titans) et la Couronne de l'Archityran.

APTITUDES

Trop Riche Pour Marcher : La masse du trésor de Greasus (et sa panse phénoménale) fait qu'il ne jette qu'un seul dé lorsqu'il détermine la distance à laquelle il peut charger.

Couronne de l'Archityran : Les unités **Ogor** de votre armée ajoutent 1 à leur Bravery lorsqu'elles effectuent leurs tests de déroute alors qu'elles se trouvent à 14" ou moins de Greasus Goldtooth.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Tout le Monde a un Prix : Si Greasus Goldtooth utilise cette aptitude, sélectionnez une unité ennemie n'importe où sur le champ de bataille et choisissez un des effets suivants :

- L'unité ne peut pas se déplacer à son prochain tour.
- L'unité ne peut pas se déplacer, attaquer ni lancer de sorts à son prochain tour.
- Toutes les figurines de l'unité fuient automatiquement.
- L'unité change de camp et passe immédiatement sous votre contrôle.

Puis, offrez à votre adversaire un pot-de-vin (qui peut prendre la forme que vous souhaitez). Si votre adversaire accepte le pot-de-vin, l'effet choisi a lieu – autrement rien ne se passe. Les joueurs sont libres de marchander, de proposer une contre-offre, etc.

KEYWORDS	DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TYRANT, GREASUS GOLDTOOTH

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SKRAG THE SLAUGHTERER

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stump Blades	1"	2D6	4+	3+	-	1

DESCRIPTION

Skrag the Slaughterer (Skrag le Désosseur) est une figurine individuelle. Il combat avec une paire de Lames Moignons (Stump Blades) grossièrement fixées à ses poignets. Il est attaché à un énorme chaudron grâce à des crochets plantés dans sa chair, et il collecte dans celui-ci les morceaux de corps découpés de ses victimes.

APTITUDES

Chaudron de la Gueule: Notez le nombre de figurines tuées par Skrag à chaque round de bataille. À votre phase des héros, regardez le nombre de figurines tuées par Skrag au précédent round de bataille afin de déterminer quels sont les pouvoirs conférés à Skrag par son chaudron:

Figurines

Tuées	Pouvoirs octroyés à Skrag
1	D3 blessures subies par Skrag et tous les **Gorgers** de votre armée sont soignées.
2	Comme ci-dessus. En outre, vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche de Skrag et de tous les **Gorgers** de votre armée à 14" ou moins de lui lorsqu'ils attaquent à votre prochaine phase de combat.
3+	Comme les deux pouvoirs ci-dessus. En outre, vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de blessure de Skrag et de tous les **Gorgers** de votre armée à 14" de lui lorsqu'ils attaquent à votre prochaine phase de combat.

Prophète de la Gueule: À votre phase des héros, Skrag the Slaughterer peut prier la Gueule. S'il le fait, choisissez une des prières ci-dessous et lancez un dé, en ajoutant 1 au résultat si Skrag a tué au moins une figurine au tour précédent. Si le résultat est 4 ou plus, la prière est exaucée et son effet a lieu. Si le résultat est 1, Skrag est pris d'une violente indigestion et subit une blessure mortelle.

Broyeur d'Os: Skrag marmonne une prière en mâchant côtes et crânes et en réponse, la Gueule brise les os ennemis. Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 7" ou moins de Skrag. Sur 4 ou plus, l'unité subit une blessure mortelle.

Tripes de Trolls: Skrag ingurgite une platée d'entrailles de Troll et implore la Gueule de transférer les capacités régénératrices de la bête à ses serviteurs. Choisissez une figurine **Ogor** à 14" ou moins. D3 blessures subies par cette figurine sont soignées.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, PRIEST, BUTCHER, SKRAG THE SLAUGHTERER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

TYRANT

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brace of Ogre Pistols	12"	2	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Club, Basher or Slicer	1"	6	3+	3+	-1	2
Massive Ogre Club	2"	4	3+	3+	-2	3

DESCRIPTION

Un Tyrant (Tyran) est une figurine individuelle. Certains Tyrants combattent avec une Énorme Massue Ogre à deux mains (Massive Ogre Club), tandis que d'autres préfèrent manier une Massue, Briseuse ou Trancheuse (Club, Basher or Slicer) dans chaque main. Certains Tyrants luttent parfois avec une seule Massue, Briseuse ou Trancheuse et portent une Paire de Pistolets Ogres (Brace of Ogre Pistols).

APTITUDES

Grand Nom: Avant de placer cette figurine, jetez un dé pour découvrir son grand nom:

D6 Nom

1. *Trompe-la-mort:* Le Tyrant a 9 Wounds au lieu de 8.
2. *Grosse-panse:* Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure du Tyrant en phase de combat s'il a chargé à ce tour.
3. *Cherche-gueule:* Le Tyrant a Save 3+ au lieu de 4+.
4. *Longues-jambes:* Le Tyrant a Move 8" au lieu de 6".
5. *Brise-géant:* Si les armes du Tyrant ciblent un **Monster**, ajoutez 1 à leur Damage.
6. Choisissez le résultat.

Frappez-les et frappez-les encore: Tous les Tyrants savent que deux massues valent mieux qu'une. Vous pouvez relancer les jets de touche ratés d'un Tyrant armé de plus d'une Massue, Briseuse ou Trancheuse.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Brute de Premier Ordre: Si un Tyrant utilise cette aptitude, choisissez une unité d'**Ogor** de votre armée à 6" ou moins. Cette unité subit D3 blessures mortelles mais est dispensée de tests de déroute pour le reste de la bataille tant que ce Tyrant est en vie sur le champ de bataille.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TYRANT

BRAGG THE GUTSMAN

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Great Gutgouger	3"	3	4+	3+	-1	3

DESCRIPTION

Bragg the Gutsman (Bragg l'Étripeur) est une figurine individuelle. Il est armé de la Grande Étripeuse (Great Gutgouger), une redoutable arme magique qu'il est le seul capable de manier.

APTITUDES

Étripeuse: Les jets de blessure de 6 ou plus effectués avec la Grande Étripeuse doublent le Damage infligé.

Tueur de Champions: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche effectués par Bragg the Gutsman lorsqu'il cible un **Hero**.

L'Étripeur: Si Bragg inflige au moins une blessure en phase de combat, le joueur adverse doit soustraire 1 à la Bravery de toutes ses unités à 6" ou moins de Bragg durant la phase de déroute de ce tour.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, BRAGG THE GUTSMAN

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

BRUISER STANDARD BEARER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Pistol	12"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Bruiser's Club or Blade	1"	4	3+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Un Bruiser Standard Bearer (Cogneur Porteur de la Grande Bannière) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Masse ou Lame de Cogneur (Bruiser's Club or Blade) et brandit la Bannière de la Gueule, à laquelle sont suspendus les trophées des plus grandes victoires et des plus sanglantes réussites de sa tribu. Certains Bruisers portent également un Pistolet Ogre (Ogre Pistol).

APTITUDES

Brute Épaisse : À la phase de déroute, vous pouvez relancer les tests de déroute des unités **Ogor** de votre armée à 6" ou moins d'un Bruiser. Si vous choisissez de relancer un test de déroute, l'unité subit D3 blessures mortelles avant d'effectuer la relance comme le Bruiser inculque la discipline avec ses poings, ce qui peut ajouter une pénalité à la relance si un ogre est battu à mort par le Bruiser !

Bannière de la Gueule : À votre phase des héros, un Bruiser peut planter au sol la Bannière de la Gueule en poussant un cri puisant. S'il le fait, il ne peut pas bouger jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais jusque-là, toutes les unités **Ogor** de votre armée à 18" ou moins de lui sont imbues de la voracité de la Gueule. À la phase de combat, les jets de blessure de 6 ou plus de ces unités infligent une blessure mortelle en plus de tout autre dégât comme vos guerriers croquent l'ennemi.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, TOTEM, BRUISER STANDARD BEARER

BUTCHER

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Butcher's Cleaver or Tenderiser	1"	2	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Butcher (Boucher) est une figurine individuelle. Il est armé d'un Hachoir ou Attendrisseur de Boucher (Butcher's Cleaver or Tenderiser).

APTITUDES

Graillon : Jetez un dé chaque fois qu'un Butcher réussit à lancer ou à dissiper un sort (après avoir résolu les effets du sort). Sur 2 ou plus, une blessure subie par le Butcher est soignée. Toutefois, sur 1, le Butcher s'étouffe avec ce qu'il a essayé d'avaler et subit une blessure mortelle.

MAGIE

Un Butcher est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Bouclier Mystique, Trait Magique et La Gueule.

LA GUEULE

En consommant une quantité terrifiante de viande crue, le Butcher invoque le pouvoir de la Gueule et le sol se fend pour révéler un abîme sans fond hérissé de crocs qui rugit et fait claquer ses mâchoires avec avidité. La Gueule a une valeur de lancement de 7. Si le sort est lancé avec succès, choisissez une unité à 18" ou moins et visible du lanceur. Cette unité subit D3 blessures mortelles. Jetez un dé après avoir résolu les dégâts ; sur 1, 2 ou 3 la Gueule émet un rot de satisfaction puis disparaît. Sur tout autre résultat, elle se repaît à nouveau, en infligeant D3 blessures mortelles à l'unité. Répétez cette procédure jusqu'à ce que la Gueule soit satisfaite ou que toutes les figurines de l'unité aient été dévorées !

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, HERO, WIZARD, BUTCHER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

OGRES

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Club or Blade	1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIPTION

Une unité d'Ogres se compose de 3 figurines ou plus. Certaines unités sont équipées de Massues ou Lames Ogres (Ogres Clubs or Blades) dans une main et d'un gantelet hérissé de pointes appelé Poing de Fer dans l'autre, qu'ils emploient pour dévier les coups des ennemis avant de les frapper au visage. D'autres préfèrent manier une Massue ou Lame Ogre dans chaque main.

CRUSHER

Le leader de cette unité est appelé Crusher (Broyeur). Il effectue 4 attaques au lieu de 3.

BEUGLEURS

Des figurines de cette unité peuvent être Beugleurs, qui rugissent au premier rang avec une voix tonitruante. Retranchez 1 à la Bravery des unités ennemies à 6" ou moins d'au moins un Beugleur.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de l'unité peuvent être Porte-icônes. Certains Porte-icônes brandissent un Crâne de Grande Bête, tandis que d'autres portent une Bannière Tribale. Certaines Bannières Tribales comportent même un nid de pie de fortune depuis lesquelles des Gnoblars Longue-vue avertissent leurs maîtres des tirs qui les visent.

APTITUDES

Charge Buffle: Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour une unité d'Ogres si elle a chargé à ce tour. Si l'unité compte 10 figurines ou plus, vous pouvez à la place relancer tous les jets de blessure ratés.

Massues et Lames Ogres: Tous les Ogres savent que deux massues valent mieux qu'une. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 de tout Ogre armé de plus d'une Massue ou Lame Ogre.

Poings de Fer: Chaque fois que vous réussissez un jet de sauvegarde de 6 ou plus pour une unité d'Ogres armée de Poings de Fer, et que l'unité qui a attaqué se trouve à 1" ou moins, l'unité qui a attaqué subit 1 blessure mortelle après avoir effectué toutes ses attaques.

Crâne de Grande Bête: Jetez un dé à chaque fois qu'une figurine ennemie fuit alors que son unité se trouve à 6" ou moins d'au moins un Crâne de Grande Bête de votre armée. Sur 6, une autre figurine de cette unité fuit immédiatement.

Bannière Tribale: Vous pouvez relancer les dés ayant donné 6 lorsque vous effectuez les tests de déroute d'une unité possédant au moins une Bannière Tribale.

Gnoblar Longue-vue: Jetez un dé chaque fois qu'une unité avec un Gnoblar Longue-vue subit une blessure ou une blessure mortelle à cause d'une arme à projectiles. Sur 6, le Gnoblar Longue-vue a hurlé un avertissement à temps et la blessure est ignorée.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, OGRES

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

IRONGUTS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Mighty Bashing Weapon	2"	3	4+	3+	-1	3

DESCRIPTION

Une unité d'Ironguts (Ventres-durs) se compose de 3 figurines ou plus. Ils sont armés d'un assortiment d'Énormes Battoirs (Mighty Bashing Weapons).

GUTLORD

Le leader de cette unité est appelé Gutlord (Ventre de Fer). Il effectue 4 attaques au lieu de 3.

BEUGLEURS

Des figurines de l'unité peuvent être Beugleurs. Retranchez 1 à la Bravery des unités ennemies à 6" ou moins d'au moins un Beugleur.

PORTE-RUNES DE LA GUEULE

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-Runes de la Gueule. Jetez un dé chaque fois qu'une figurine ennemie fuit alors que son unité est à 6" ou moins de n'importe quel Porte-rune de la Gueule de votre armée. Sur 6, une autre figurine de cette unité fuit immédiatement. En outre, la Rune de la Gueule possède un appétit vorace capable de consumer la magie. Jetez un dé si un sort ennemi affecte une unité d'Ironguts incluant au moins un Porte-rune de la Gueule. Sur 6, ce sort n'a pas d'effet sur les Ironguts (mais il affectera normalement les autres unités).

APTITUDES

Ironguts, On Graille! Une fois pendant la bataille, à votre phase des héros, les Ironguts peuvent tenter de se tailler un chemin jusqu'à la victoire. Ils ne peuvent le faire seulement après qu'au moins une figurine **Ogor** de votre armée a fui le champ de bataille. Lorsque les Ironguts utilisent cette aptitude, vous pouvez relancer les jets de touche, de blessure et de sauvegarde de 1 des figurines de cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, IRONGUTS

LEADBELCHERS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Leadbelcher Gun	12"	D3	4+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Leadbelcher Gun	1"	2	4+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Une unité de Leadbelchers (Crache-plomb) se compose de 3 figurines ou plus. Ils sont armés de lourds Canons Crache-plomb (Leadbelcher Guns) pouvant être utilisés à la fois pour tirer sur l'ennemi et pour le battre à mort en mêlée.

THUNDERFIST

Le leader de cette unité est appelé Thunderfist (Crache-tonnerre). Il effectue 3 attaques au lieu de 2 lorsqu'il utilise son Canon Crache-plomb pour frapper l'ennemi en phase de combat.

BEUGLEURS

Des figurines de cette unité peuvent être Beugleurs, qui rugissent au premier rang avec une voix tonitruante. Retranchez 1 à la Bravery des unités ennemies à 6" ou moins d'au moins un Beugleur.

APTITUDES

Explosions de Métal Brûlant: Tant qu'il n'y a aucune figurine ennemie à 3" ou moins de cette unité et qu'elle ne s'est pas déplacée en phase de mouvement à ce tour, ses Canons Crache-plomb effectuent D6 attaques en phase de tir au lieu de D3.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, LEADBELCHERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GORGERS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Long Claws	1"	4	4+	3+	-	2
Distensible Jaw	1"	1	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Une unité de Gorgers (Cannibales) comporte n'importe quel nombre de figurines. Ils attaquent avec leurs Longues Griffes crasseuses (Long Claws) et leurs terribles Mâchoires Extensibles (Distensible Jaws).

APTITUDES

Chasseurs Embusqués : Au lieu de placer cette unité normalement sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté. Si vous le faites, alors à votre première phase de mouvement, placez cette unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 12" de toute figurine ennemie. Cela compte comme le mouvement de l'unité à cette phase.

Faim Insatiable : Les Gorgers peuvent charger même s'ils ont couru à ce tour.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, GORGERS

IRONBLASTER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cannon of the Sky-Titans	6"-22"	1	4+	2+	-2	D6
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Ironblaster Gunner's Club	1"	3	4+	3+	-	2
Rhinox's Sharp Horns	1"	1	4+	3+	-1	D3
Gnoblar Scrapper's Jagged Blade	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Un Ironblaster (Boute-fer) est une figurine individuelle. Il est armé d'un Canon des Titans Célestes (Cannon of the Sky-Titans) dirigé par un Canonnier Ironblaster (Ironblaster Gunner) et un Ferrailleur Gnoblar (Gnoblar Scrapper). Le Canonnier combat en mêlée avec une lourde Masse (Club), tandis que le Ferrailleur Gnoblar se défend avec sa Lame Ébréchée (Jagged Blade). L'Ironblaster est tracté par un féroce Rhinox qui attaque les fous qui s'approchent avec ses Cornes Acérées (Sharp Horns).

APTITUDES

Charge de Rhinox : Ajoutez 1 au Damage infligé par l'attaque du Rhinox s'il a chargé à ce tour.

Boulet de Canon : Vous pouvez relancer les jets de touche ratés du Canon des Titans célestes si l'unité ciblée compte 10 figurines ou plus.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, GUTBUSTER, IRONBLASTER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GNOBLAR SCRAPLAUNCHER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scraplauncher	10"-33"	1	3+	4+	-	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Gnoblar Scrappers' Weapons	1"	7	5+	5+	-	1
Rhinox's Sharp Horns	1"	1	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Gnoblar Scraplauncher (Lance-ferraille Gnoblar) est une figurine individuelle. Le Scraplauncher en lui-même est une catapulte brinquebalante, qui est manœuvrée par sept Ferrailleurs Gnoblars (Gnoblar Scrappers). Le Scraplauncher est tiré par un féroce Rhinox qui attaque tout ennemi assez fou pour s'approcher avec les Cornes Acérées (Sharp Horns).

APTITUDES

Charge de Rhinox: Ajoutez 1 au Damage infligé par l'attaque du Rhinox s'il a chargé à ce tour.

Pluie Mortelle de Ferraille: Un Scraplauncher peut tirer sur des cibles qu'il ne voit pas. Si le Scraplauncher touche une unité qui compte 10 figurines ou plus, son Damage passe à D6. S'il touche une unité comptant 20 figurines ou plus, son Damage passe à la place à 2D6.

KEYWORDS DESTRUCTION, GNOBLAR, GUTBUSTER, GNOBLAR SCRAPLAUNCHER

GNOBLAR FIGHTERS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sharp Stuff	8"	1	4+	6+	-	1
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Motley Assortment of Weapons	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Gnoblar Fighters (Gnoblars) se compose de 10 figurines ou plus. Ils sont armés d'un Assortiment d'Armes Hétéroclites (Motley Assortment of Weapons) à utiliser au corps à corps et de toute sorte de Trucs Pointus (Sharp Stuff) à jeter sur les ennemis passant à proximité.

GROINBITER

Le leader de cette unité est appelé Groinbiter (Mord-nez). Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche du Groinbiter.

APTITUDES

Horde Piaillante: Un Gnoblar effectue 2 attaques au lieu de 1 si son unité compte 20 figurines ou plus. Il effectue 3 attaques à la place si son unité compte 30 figurines ou plus.

Trappeurs: Beaucoup de Gnoblars sont spécialistes dans la pose de pièges. Jetez un dé chaque fois qu'une unité ennemie termine une charge à 3" ou moins d'une unité de Gnoblar Fighters; sur 6, elle subit immédiatement D3 blessures mortelles.

KEYWORDS DESTRUCTION, GNOBLAR, GNOBLAR FIGHTERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

FIREBELLY

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fire Breath	6"	Voir ci-dessous				
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Basalt Hammer	2"	2	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Firebelly (Ventre-feu) est une figurine individuelle. Il est armé d'un Marteau en Basalte (Basalt Hammer), et peut libérer un redoutable Souffle Ardent (Fire Breath).

APTITUDES

Souffle Ardent : Lorsqu'un Firebelly souffle des flammes en phase de tir, choisissez une unité à portée et jetez un dé ; sur 4 ou plus, elle subit D3 blessures mortelles.

MAGIE

Un Firebelly est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Bouclier Mystique, Manteau de Flammes et Trait Magique.

MANTEAU DE FLAMMES

Le Firebelly crée un bouclier de feu autour de lui qui calcine les ennemis à proximité. Manteau de Flammes a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, le lanceur se drape de flamme jusqu'à votre prochaine phase des héros. Au début de votre prochaine phase de combat, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins du lanceur. Sur 4 ou plus, cette unité subit D3 blessures mortelles.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, FIREBELLY, HERO, WIZARD

HUNTER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunter's Crossbow	12"	1	4+	3+	-	D3
Great Throwing Spear	9"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Hunter's Culling Club	1"	4	4+	3+	-	2

DESCRIPTION

Un Hunter (Chasseur) est une figurine individuelle. Il est armé d'un Javelot Géant (Great Throwing Spear) et d'un Battoir de Chasseur (Hunter's Culling Club). Certains Hunters sont également équipés d'une Arbalète de Chasseur (Hunter's Crossbow).

APTITUDES

Tueur de Bêtes : Vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure de 1 lorsqu'un Hunter cible un MONSTER.

Lancer Puissant : Un Hunter peut effectuer une attaque avec un Javelot Géant même s'il a couru à ce tour. En outre, s'il le fait, le Damage infligé par le Javelot Géant passe de D3 à D6, et sa Range de 9" à 18".

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, HERO, HUNTER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

SABRETUSKS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Elongated Tusks	1"	3	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Sabretusks (Crocs de Sabre) peut compter n'importe quel nombre de figurines. Ils attaquent avec leurs Crocs Allongés (Elongated Tusks).

APTITUDES

La Voix de leur Maître: Si cette unité est à 16" ou moins d'un **Hunter** de votre armée au début de la phase de charge, vous pouvez ajouter 3 au résultat de tout jet de charge des Sabretusks. En outre, si les Sabretusks sont à 16" ou moins d'un **Hunter** de votre armée au début de la phase de déroute, ils ont une Bravery de 7 au lieu de 5.

KEYWORDS DESTRUCTION, BEASTCLAW, SABRETUSKS

MOURNFANG CAVALRY

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Pistol	12"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Ogre Clubs and Blades	1"	3	4+	3+	-	2
Mournfang's Tusks	1"	4	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Une unité de Mournfang Cavalry (Cavalerie Férox) se compose de 2 figurines ou plus. Certaines unités de Mournfang Cavalry sont équipées de Massues ou Lames Ogres (Ogre Clubs or Blades) dans une main et d'un gantelet hérissé de pointes appelé Poing de Fer dans l'autre, qu'ils emploient pour dévier les coups des ennemis avant de les frapper au visage. D'autres unités de Mournfang Cavalry préfèrent manier une Massue ou Lame Ogre dans chaque main. Les Mournfangs (Férox) saignent leurs ennemis avec leurs énormes Défenses (Tusks).

CRUSHER

Le leader de cette unité est appelé Crusher (Broyeur). Un Crusher peut être armé d'un Pistolet Ogre (Ogre Pistol) en plus de ses autres armes.

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être Sonneurs de Cor. Vous pouvez relancer le dé déterminant la distance de charge d'une unité ayant au moins un Sonneur de Cor.

PORTE-BANNIÈRES

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-bannières. Ces figurines portent une Bannière Tribale ornée d'un Crâne de Grande Bête. Vous pouvez relancer les dés ayant donné 6 lorsque vous effectuez les tests de déroute d'une unité possédant au moins une Bannière Tribale. En outre, jetez un dé à chaque fois qu'une figurine ennemie fuit alors que son unité se trouve à 6" ou moins d'au moins un Crâne de Grande Bête de votre armée. Sur 6, une autre figurine de cette unité fuit immédiatement.

APTITUDES

Massues et Lames Ogres: Tous les Ogres savent que deux massues valent mieux qu'une. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 de tout Ogre armé de plus d'une Massue ou Lame Ogre.

Poings de Fer: Chaque fois que vous réussissez un jet de sauvegarde de 6 ou plus pour une unité d'Ogres armée de Poings de Fer, et que l'unité qui a attaqué se trouve à 1" ou moins, l'unité qui a attaqué subit 1 blessure mortelle après avoir effectué toutes ses attaques.

Charge Mournfang: Chaque fois qu'une figurine de Mournfang Cavalry termine un mouvement de charge, sélectionnez une figurine ennemie à 1" ou moins. Sur 4 ou plus, l'unité de cette figurine subit une blessure mortelle.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MOURNFANG CAVALRY

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

STONEHORN

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Harpoon Launcher	20"	1	4+	3+	-	D3
Chaintrap	12"	1	4+	3+	-	3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Beastrider's Hunting Spear	2"	2	4+	3+	-	2
Beastrider's Punches and Kicks	1"	3	4+	4+	-	1
Stonehorn's Horns	2"	✹	4+	3+	-2	3
Stonehorn's Crushing Hooves	1"	D6	3+	✹	-1	D3

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Horns	Crushing Blows
0-2	12"	6	2+
3-4	10"	5	3+
5-7	8"	4	3+
8-9	6"	3	4+
10+	4"	2	4+

DESCRIPTION

Un Stonehorn (Mastauroc) est une figurine individuelle. L'Ogre Beastrider (Chevaucheur Ogre) sur le dos du Stonehorn est armé d'une Lance de Chasse (Hunting Spear), d'un Lance-harpon (Harpoon Launcher), d'un Croque-monsieur (Chaintrap) ou d'un Vautour de Sang. Le Beastrider peut également porter de brutaux Coups de Poing et de Pied (Punches and Kicks). Le Stonehorn utilise ses Cornes (Horns) pour fracasser l'ennemi, et peut le réduire en poussière sous ses Sabots Broyeurs (Crushing Hooves).

APTITUDES

Charge Cataclysmique : Si un Stonehorn est à 12" ou moins d'au moins une figurine ennemie au début de votre phase de charge, il doit tenter de charger, même s'il a couru en phase de mouvement ! Après que le Stonehorn ait achevé son mouvement de charge, choisissez une unité ennemie à 1" ou moins ; elle subit D6 blessures mortelles.

Squelette de Pierre : Divisez par deux le nombre de blessures, y compris les blessures mortelles, infligées à un Stonehorn (en arrondissant à l'entier supérieur).

Vautour de Sang : Un Beastrider avec un Vautour de Sang peut le libérer pour chasser à chacune de vos phases de tir. Lorsqu'il le fait, choisissez une unité à 30" ou moins du Stonehorn. Votre adversaire choisit alors une de ses unités à 30" ou moins du Stonehorn. Jetez un dé ; sur 1, 2 ou 3, l'unité que votre adversaire a choisie subit une blessure mortelle. Sur 4, 5 ou 6, c'est l'unité que vous avez choisie qui subit une blessure mortelle.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MONSTER, STONEHORN

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

THUNDERTUSK

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Frost-wreathed Ice	18"	Voir ci-dessous				
Chaintrap	12"	1	4+	3+	-	3
Harpoon Launcher	20"	1	4+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Beastriders' Punches and Kicks	1"	6	4+	4+	-	1
Thundertusk's Crushing Blows	2"	4	3+	✹	-1	D3

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Frost-wreathed Ice	Crushing Blows
0-2	8"	6 blessures mortelles	2+
3-4	7"	D6 blessures mortelles	3+
5-7	6"	D3 blessures mortelles	3+
8-9	5"	D3 blessures mortelles	4+
10+	4"	1 blessure mortelle	4+

DESCRIPTION

Un Thundertusk (Mégastodonte) est une figurine individuelle. Deux Beastriders (Chevaucheurs Ogres) sont portés sur son dos. Un des Beastriders est armé d'un Lance-harpon (Harpoon Launcher) ; l'autre porte soit un Croque-monsieur (Chaintrap), soit un Vautour de Sang. Les Beastriders peuvent également frapper à Coups de Poing et de Pied (Punches and Kicks). Le Thundertusk peut porter des Coups Fracassants (Crushing Blows) avec des sabots et ses défenses, ou faire voler ses ennemis en éclats en leur projetant dessus des Sphères de Givre (Frost-wreathed Ice) magiques.

APTITUDES

Sphère de Givre : À la phase de tir, choisissez une unité à 18" ou moins et visible du Thundertusk. Jetez un dé ; sur 2 ou plus, cette unité est frappée et subit un nombre de blessures mortelles indiquées par le tableau de dégâts ci-dessus.

Frisson Paralysant : Votre adversaire doit soustraire 1 de tout jet de touche ciblant un Thundertusk en phase de combat.

Vautour de Sang : Un Beastrider avec un Vautour de Sang peut le libérer pour chasser à chacune de vos phases de tir. Lorsqu'il le fait, choisissez une unité à 30" ou moins du Stonehorn. Votre adversaire choisit alors une de ses unités à 30" ou moins du Stonehorn. Jetez un dé ; sur 1, 2 ou 3, l'unité que votre adversaire a choisie subit une blessure mortelle. Sur 4, 5 ou 6, c'est l'unité que vous avez choisie qui subit une blessure mortelle.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW, MONSTER, THUNDERTUSK

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GOLGFAG MANEATER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Pistol	12"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Slicer and Basher	1"	6	3+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Golgfag Maneater (Golgfag Mangeur d'Hommes) est une figurine individuelle. Il combat avec une énorme Trancheuse (Slicer) dans une main et manie de l'autre une Briseuse (Basher) tout aussi imposante. Fourré dans sa ceinture se trouve un Pistolet Ogre (Ogre Pistol) de grande taille qu'il emploie pour abattre les ennemis trop apeurés pour approcher à portée de coups.

APTITUDES

Mangeurs d'Hommes de Golgfag: Après le placement, vous pouvez choisir une unité de **Maneaters** de la même armée que Golgfag pour lui servir d'escorte. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour cette unité, et ses figurines ont une Bravery de 8 au lieu de 7.

Un de Perdu, Dix de Trouvés: Au fil des ans, Golgfag a possédé et perdu un nombre invraisemblable d'objets magiques et d'armes de maître. Après le déploiement, jetez un dé et vérifiez ce dont Golgfag dispose actuellement:

D6 Équipement

1-2 *Lame Perforante:* La Trancheuse et Briseuse de Golgfag ont Rend -3 au lieu de -1.
3-4 *Plaque Ventrale:* Golgfag a Save 3+ au lieu de 4+.
5-6 *Pistolet de Maître:* Le Pistolet Ogre de Golgfag a Range 18" au lieu de 12" et inflige Damage 3 au lieu de D3.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, MANEATER, HERO, GOLGFAG

MANEATERS

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ogre Pistols or Throwing Stars	12"	1	3+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	**Range**	**Attacks**	**To Hit**	**To Wound**	**Rend**	**Damage**
Slicers and Bashers	1"	4	3+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Une unité de Maneaters (Mangeur d'Hommes) peut compter n'importe quel nombre de figurines. Ils sont armés d'une grande variété de Trancheuses et Broyeuses exotiques (Slicers and Bashers), avec lesquels ils trucident leurs ennemis. En outre, certains portent des Pistolets Ogres (Ogre Pistols) ou des Étoiles de Lancer géantes (Throwing Stars) pouvant servir à faucher leurs ennemis à distance.

APTITUDES

Tout Vu, Tout Fait: Lorsqu'une unité de Maneaters est placée, vous pouvez choisir l'une des aptitudes de la liste ci-contre et l'appliquer à toute l'unité:

Bagarreurs: Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 de l'unité en phase de combat.
Fins Tireurs: Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 de l'unité en phase de Tir.
Rapides: L'unité peut courir et charger lors d'un même tour.
Tenaces: L'unité n'a jamais à effectuer de tests de déroute.

KEYWORDS DESTRUCTION, OGOR, MANEATERS

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

YHETEES

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claws and Ice-encrusted Clubs	1"	3	4+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Une unité de Yhetees (Yétis) se compose de 3 figurines ou plus. Ils sont armés d'énormes Griffes et Massues Incrustées de Glace (Claws and Ice-encrusted Clubs).

APTITUDES

Bonds : Les Yhetees peuvent se déplacer de 6" lorsqu'ils s'engagent.

Aura de Givre : Votre adversaire doit soustraire 1 de tout jet de touche ciblent un Yhetee en phase de combat.

KEYWORDS	DESTRUCTION, YHETEES

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GIANT

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Club	3"	✸	3+	3+	-1	1
’Eadbutt	1"	1	4+	3+	-3	✸
Mighty Kick	2"	1	3+	3+	-2	D3

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Massive Club	’Eadbutt
0-2	8"	3D6	D6
3-4	6"	2D6	D6
5-7	5"	2D6	D3
8-9	4"	D6	D3
10+	3"	D6	1

DESCRIPTION

Un Giant (Géant) est une figurine individuelle. Il est armé d’une Grosse Massue (Massive Club) et peut aussi fracasser l’ennemi en lui donnant un Coup d’Boule (’Eadbutt) et un Puissant Coup de Pied (Mighty Kick).

APTITUDES

Chute! Si un Giant est tué, les deux joueurs lancent chacun un dé et celui qui obtient le meilleur résultat décide de la direction de la chute du Giant (le joueur en contrôle remporte les égalités). Placez le Giant sur son flanc dans la direction de sa chute, toute unité (amie ou ennemie) sur laquelle il chute subit D3 blessures mortelles. Retirez le Giant après avoir résolu les dégâts causés par sa chute.

Les Fourrer dans l’Sac: Immédiatement avant qu’un Giant effectue ses attaques en phase de combat, choisissez une figurine ennemie à 1" ou moins et jetez un dé. Si le résultat est au moins le double de la caractéristique Wounds de la figurine, elle est attrapée et fourrée dans la besace du Giant “pour plus tard”. La figurine ennemie compte comme tuée.

Ivre: Si vous obtenez un double en effectuant le jet de charge d’un Giant, il tombe au lieu d’accomplir le mouvement de charge. Déterminez la direction dans laquelle tombe le Giant et les dégâts qu’il cause comme s’il avait été tué (voir l’aptitude Chute!), mais au lieu de retirer le Giant après avoir résolu les dégâts causés par sa chute, remettez la figurine debout tandis que le Giant se relève hébété!

KEYWORDS DESTRUCTION, GARGANT, ALEGUZZLER, MONSTER, GIANT

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

GUTBUSTERS
GUTBUSTER WARTRIBE

ORGANISATION
Une Gutbuster Wartribe se compose des unités suivantes :

- 1 Tyrant
- 1 Butcher
- 3 unités d'Ogres
- 1 unité d'Ironguts
- 1 unité de Leadbelchers

APTITUDE
Charge Ogre : Lorsqu'ils œuvrent de concert, les Ogres peuvent se servir du terrible élan conféré par leur corpulence collective pour percuter leurs ennemis avec une force irrésistible. Jetez un dé chaque fois qu'une figurine d'une Gutbuster Wartribe achève un mouvement de charge. Sur 4 ou plus, choisissez une unité ennemie à 1" ou moins de la figurine ; cette unité subit une blessure mortelle. Si vous obtenez 10 ou plus sur les dés pour la distance de charge, ou si l'unité qui charge compte plus de 10 figurines, l'unité ennemie subit à la place une blessure mortelle sur 3 ou plus.

BEASTCLAW
BEASTCLAW AVALANCHE

ORGANISATION
Une Beastclaw Avalanche se compose des unités suivantes :

- 1 Stonehorn
- 2 unités de Mournfang Cavalry
- 1 Thundertusk

APTITUDES
Charge Avalanche : À votre phase de charge, le Beastrider du Stonehorn de la Beastclaw Avalanche peut ordonner une Charge Avalanche, et déclencher une ruée monstrueuse broyant tout sur son passage. S'il le fait, le Stonehorn et toutes les unités de la Beastclaw Avalanche à 8" ou moins de lui au début de la phase de charge jettent 3 dés au lieu de 2 pour déterminer leur distance de charge. Cela signifie également que ces unités peuvent déclarer une charge alors qu'elles se trouvent à 18" ou moins d'une unité ennemie au lieu de 12" ou moins. Après que les mouvements de Charge Avalanche aient été effectués, les unités ennemies à 1" ou moins d'au moins deux unités de la Beastclaw Avalanche ayant chargé subissent D6 blessures mortelles.

Avance Tremble-terre : Le sol lui-même tremble sous le pas d'une Beastclaw Avalanche, perturbant la visée adverse. À la phase de tir, votre adversaire doit soustraire 1 aux jets de touche des unités se trouvant à 12" ou moins d'au moins deux unités d'une Beastclaw Avalanche qui a couru ou chargé au tour précédent.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les unités qui suivent ne disposent pas de warscrolls spécifiques.
Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

Unité	Warscroll
Slaughtermaster (Désosseur)	Butcher
Bruiser (Cogneur)	Tyrant
Hunter on Stonehorn (Chasseur sur Mastauroc)	Stonehorn
Gnoblar Trappers (Trappeurs Gnoblars)	Gnoblar Fighters

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015