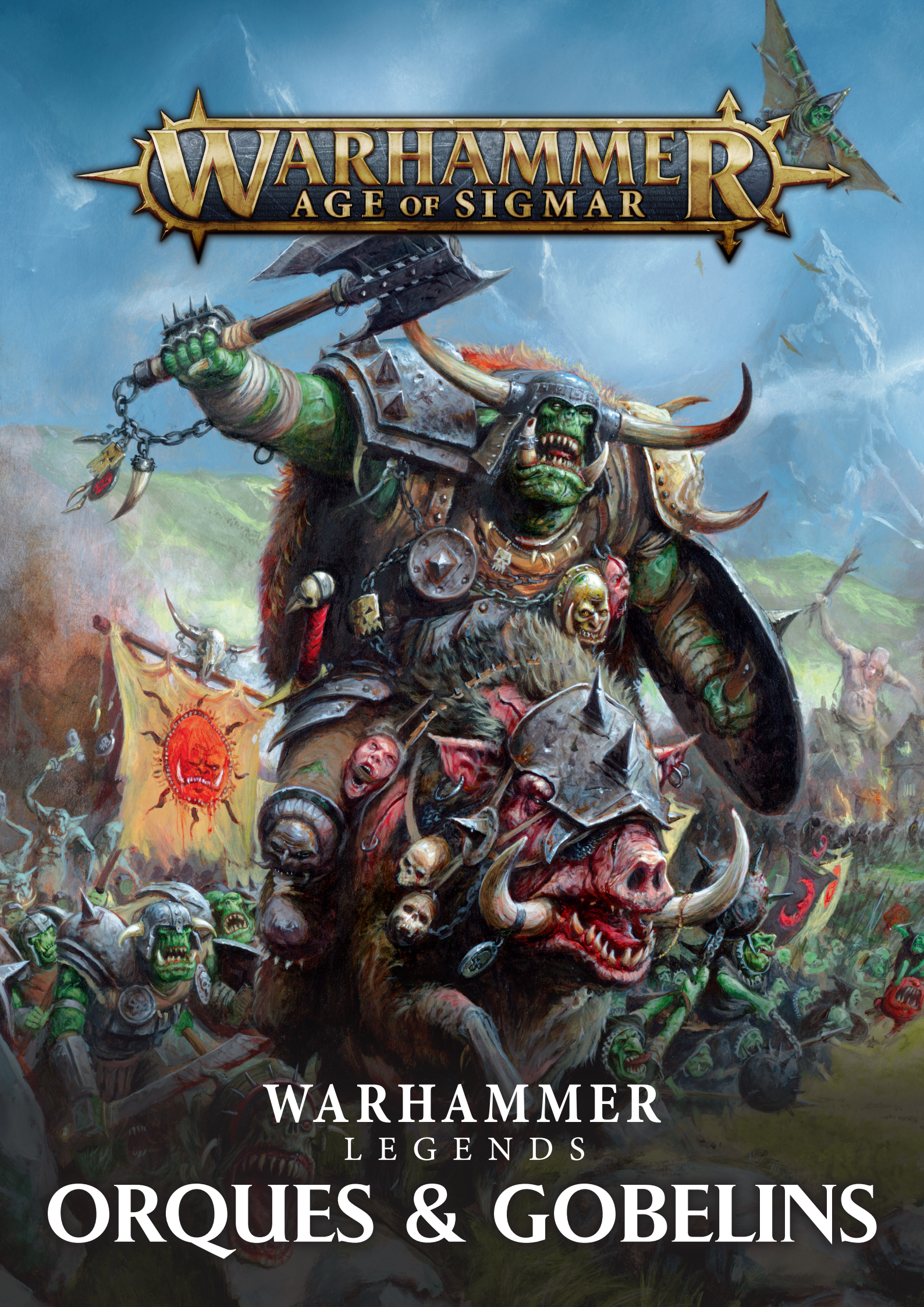
WARHAMMER
AGE OF SIGMAR
WARHAMMER
LEGENDS
ORQUES & GOBELINS

# INTRODUCTION

Lorsqu'une horde de peaux-vertes déferle sur les terres, elle ne laisse derrière elle qu'un sillage de destruction. Elle saccage tout, jusqu'à ce que tous les royaumes résonnent des cris sauvages de la Waaagh !

Les hordes d'Orques et de Gobelins arrivent de façon inattendue, avec des objectifs et des stratégies souvent insondables. Une seule chose est sûre : nul n'est à l'abri de leurs terribles déprédations.

Des confédérations de tribus qui se chamaillent sans cesse sont commandées par un Warboss puissant et charismatique, car il est le seul capable d'unir temporairement des groupes de peaux-vertes aussi factieux.

## COMPENDIUMS DE WARHAMMER LEGENDS

Chaque figurine Citadel est un élément unique d'un narratif en évolution constante. Il est donc inévitable qu'on ne puisse pas continuer à vendre indéfiniment toutes les figurines que nous avons créées au cours des ans. Alors que nous créons de nouvelles figurines, de nouveaux livres et de nouveaux historiques, nous devons cesser la production d'anciennes figurines. Mais comme beaucoup d'entre vous, nous chérissons notre collection de vieilles figurines Citadel, et nous voulons continuer à les utiliser pour livrer de glorieuses batailles sur la table de jeu !

C'est là qu'entrent en scène les compendiums Warhammer Legends. Ils nous permettent de publier des règles pour jouer avec les figurines les plus anciennes. Elles sont prévues pour être définitives, et ne changeront que lorsque nous mettrons à jour les règles de base de Warhammer Age of Sigmar. Cela signifie que les unités Légendaires ne sont pas prévues pour le jeu égal (notamment parce qu'elles n'ont pas de valeur en points).

### ARMÉES DU MONDE-QUI-FUT

Les chartes de ce compendium vous permettent d'utiliser des figurines Citadel Légendaires pour recréer les guerres du Monde-qui-fut en utilisant les règles des unités de Warhammer Age of Sigmar. Elles incluent des chartes d'unité pour toutes les unités Légendaires des Orques & Gobelins, afin d'inclure des unités d'Orques & Gobelins et leurs armées dans des parties narratives et égales Monde-qui-fut.

Nous avons aussi inclus des chartes des unités Orques & Gobelins du Monde-qui-fut et leurs descendants qui combattent dans les Royaumes Mortels, et dont les figurines sont disponibles au sein de la gamme Warhammer Age of Sigmar. Par exemple, une charte d'unité est incluse pour les Goblin Wolf Riders, afin de les utiliser au sein d'une armée d'Orques & Gobelins du Monde-qui-fut. De plus, les figurines de Wolf Riders peuvent aussi être jouées avec la charte d'unité des Grots Wolf Riders de Grand Alliance : Destruction, dans le cadre d'une armée Gitmob des Royaumes Mortels.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2019

CHARTE D'UNITÉ

# GORBAD IRONCLAW

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Morglor l'Équarrisseuse | 1" | 5 | 3+ | 3+ | -2 | D3 |
| Défenses Géantes | 1" | 2 | 4+ | 3+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Gorbad Ironclaw (Gorbad Griff' eud'Fer) est une figurine individuelle. Il est armé d'une énorme hache appelée Morglor l'Équarrisseuse.

**MONTURE :** Gnarla, un sanglier d'une taille, d'une force et d'une flatulence prodigieuse, éventre l'ennemi avec ses Défenses Géantes.

## APTITUDES

**Kikoup' :** Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge à ce tour. Cette aptitude n'a pas d'effet sur les attaques de la monture de cette figurine.

**Lé Povert' cé lé Mieu :** Si cette figurine est votre général, vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des armes de mêlée des unités **Orques** entièrement à 18" ou moins de cette figurine.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Le Grand Patron :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement lors de votre phase des héros si cette figurine est votre général et se trouve sur le champ de bataille. Dans ce cas, jusqu'à votre prochaine phase des héros, les unités amies **Orques** de votre armée ajoutent 2 à leur Bravoure tant qu'elles se trouvent à 18" ou moins de lui. En outre, vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour ces unités si elles se trouvent à 18" ou moins de lui lorsqu'elles attaquent en phase de combat. Cette aptitude dure jusqu'à votre la prochaine phase des héros.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, HÉROS, GORBAD IRONCLAW |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# GROM THE PAUNCH

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Hache de Grom | 1" | 3 | 3+ | 3+ | -1 | D3 |
| Kitranch' | 1" | 2 | 5+ | 5+ | - | 1 |
| Mâchoires Écumantes | 1" | 6 | 4+ | 4+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Grom the Paunch (Grom la Panse) est un personnage nommé et une figurine individuelle. Il est armé de la Hache de Grom.

**COMPAGNON :** Cette figurine est accompagnée par Niblet, qui attaque avec son Kitranch'. En termes de règles, Niblet est considéré comme une monture.

**MONTURE :** Le char de cette figurine est tiré par des Loups Géants qui attaquent avec leurs Mâchoires Écumantes. En termes de règles, les Loups Géants sont considérés comme une monture.

## APTITUDES

**Régénération :** Lors de votre phase des héros, vous pouvez soigner 1 blessure allouée à cette figurine.

**Bannières d'la Baraka :** Jetez un dé quand une blessure ou une blessure mortelle est allouée à cette figurine. Sur 5+ cette blessure ou blessure mortelle est annulée.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**La Waaagh ! de Grom :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement lors de votre phase des héros si cette figurine est votre général et se trouve sur le champ de bataille. Dans ce cas, jusqu'à votre prochaine phase des héros vous pouvez relancer les jets de touche des attaques des unités amies **Gobelin** qui sont entièrement à 18" ou moins de cette figurine.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, HÉROS, GROM THE PAUNCH |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# AZHAG THE SLAUGHTERER

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Koup'rets de Slagga | 1" | 6 | 3+ | 3+ | -1 | 1 |
| Cornes, Griffes et Dents | 2" | ✸ | 4+ | 3+ | -1 | 2 |
| Queue Venimeuse | 3" | 2 | 4+ | ✸ | -1 | 3 |

| | TABLEAU DE DÉGÂTS | | |
|---|---|---|---|
| Blessures Subies | Mouvement | Cornes, Griffes et Dents | Queue Venimeuse |
| 0-2 | 12" | 6 | 2+ |
| 3-4 | 10" | 5 | 3+ |
| 5-6 | 8" | 4 | 4+ |
| 7-9 | 6" | 3 | 5+ |
| 10+ | 4" | 2 | 6+ |

## DESCRIPTION

Azhag the Slaughterer (Azhag le Massacreur) est une figurine individuelle et un personnage nommé. Azhag est armé des Koup'rets de Slagga.

**MONTURE:** La grande Vouivre d'Azhag, Mâchkrân, attaque avec ses Cornes, Griffes et Dents ainsi qu'avec de puissants coups de Queue Venimeuse.

**VOL:** Cette figurine peut voler.

## APTITUDES

**Venin Agressif:** Si une figurine ennemie subit une blessure de Queue Venimeuse de mais n'est pas tuée, jetez un dé à la fin de cette phase. Sur 6, cette figurine subit une blessure mortelle tandis qu'elle est prise de convulsions.

**Kikoup':** Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge au même tour. Cette aptitude n'a pas d'effet sur les attaques de la monture de cette figurine.

**Koup'rets de Slagga:** Vous pouvez relancer les jets de touche ratés des Koup'rets de Slagga.

**Terreur:** Soustrayez 1 à la caractéristique Bravoure des unités ennemies à 3" ou d'au moins une unité amie avec cette aptitude.

## MAGIE

Azhag est un **Sorcier**. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Drain de Vie.

**Drain de Vie:** Drain de Vie a une valeur de lancement de 5. Si le sort est lancé avec succès, choisissez une unité à 24" ou moins et visible du lanceur, puis jetez deux dés. Si le résultat total est supérieur à la Bravoure de l'unité choisie, elle subit D3 blessure mortelles. Si le résultat total est au moins le double de la Bravoure de cette unité, elle subit à la place D6 blessure mortelles.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Foncé dedan'!:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement lors de votre phase des héros si cette figurine est votre général et se trouve sur le champ de bataille. Dans ce cas, choisissez 1 unité amie **Orque** entièrement à 24" ou moins de cette figurine. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 aux jets de course et de charge de cette unité, et ajoutez 1 aux jets de touche des attaques de cette unité.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, MONSTRE, HÉROS, SORCIER, AZHAG THE SLAUGHTERER |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# GRIMGOR IRONHIDE

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Gitsnik | 1" | 4 | 3+ | 3+ | -2 | 2 |
| Coup d'Boule | 1" | 1 | 3+ | 4+ | - | D3 |

## DESCRIPTION

Grimgor Ironhide (Grimgor Boit' En Fer) est une figurine individuelle et un personnage nommé. Il est armé de sa hache, Gitsnik, et peut fracasser ses ennemis avec un Puissant Coup d'Boule.

## APTITUDES

**Kikoup' :** Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**J'suis l'Meyeur :** Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle est à 10" ou moins d'au moins un **Héros Orque** ami.

**Lé Zimmortels :** Une fois le placement terminé mais avant le début du premier round, vous pouvez choisir 1 unité d'**Orques Noirs** amis entièrement à 18" ou moins de cette figurine. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 des attaques des armes de mêlée de cette unité pour toute la bataille.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Tout l'Mond' se Bat, Sinon ! :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement à la phase de combat si cette figurine est votre général et se trouve sur le champ de bataille. Dans ce cas, à cette phase de combat ajoutez 1 aux jets de touche des attaques des unités amies **Orques**s entièrement à 12" ou moins de cette figurine.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORQUE NOIR, HÉROS, GRIMGOR IRONHIDE |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# WURRZAG, DA GREAT GREEN PROPHET

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Masq' Malfezan' | 12" | 2D6 | 5+ | 5+ | - | 1 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Bâton en Os é en Bois | 2" | 2 | 4+ | 3+ | - | D3 |

## DESCRIPTION

Wurrzag, da Great Green Prophet, (Eul' Grand Prophèt' Vert) est une figurine individuelle et un personnage nommé. Il porte le Bâton en Os é en Bois et le Masq' Malfezanzan'.

## APTITUDES

**Kikoup':** Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**Frénésie:** Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**Familier-squig:** Vous pouvez ajouter 1 aux jets de lancement et de dissipation de Wurrzag.

**Peintures de Guerre de Wurrzag:** Jetez un dé quand une blessure ou une blessure mortelle est allouée à cette figurine. Sur 5+ cette blessure ou blessure mortelle est annulée.

## MAGIE

Wurrzag est un **Sorcier**. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Wurrzag connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Revanch' de Wurrzag.

**Revanch' de Wurrzag:** Revanche de Wurrzag a une valeur de lancement de 6. Si le sort est lancé avec succès, vous pouvez sélectionner un **Sorcier** à 12" ou moins et jeter un dé. Sur 1, ce **Sorcier** subit une blessure mortelle, sur 2-5 il subit D3 blessures mortelles et sur 6, il subit D6 blessures mortelles.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORQUE SAUVAGE, HÉROS, SORCIER, WURRZAG |
|---|---|

# SKARSNIK, WARLORD OF THE EIGHT PEAKS

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Aiguillon de Skarsnik | 14" | D6 | 4+ | 3+ | -1 | 1 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Aiguillon de Skarsnik | 2" | 4 | 4+ | 3+ | -1 | 1 |
| Gueule Béante | 1" | 4 | 4+ | 3+ | -1 | D3 |

## DESCRIPTION

Skarsnik, Warlord of the Eight Peaks (Skarsnik, Seigneur de Guerre des Huit Pics) est une figurine individuelle et un personnage nommé. Il porte l'Aiguillon de Skarsnik.

**COMPAGNON :** Skarsnik est accompagné par son animal de compagnie, un Giant Cave Squig féroce et massif appelé Gobbla qui dévore ses proies avec sa Gueule Béante. En termes de règles, Gobbla est considéré comme une monture.

## APTITUDES

**Coup Fatal de Gobbla :** Si vous obtenez un 6 naturel sur un jet de blessure pour la Gueule Béante de Gobbla, cette attaque inflige D3 blessures mortelles à la cible et la séquence d'attaque se termine (n'effectuez pas de jet de blessure ou de sauvegarde).

**Maniganss' Malicieuz' :** Une fois le placement terminé, mais avant le début du premier round, jetez un dé pour chaque unité ennemie sur le champ de bataille. Sur 6, cette unité ennemie ne peut pas se déplacer au premier round.

**Pièj' Perfid :** Si cette figurine est votre général, les unités amies **Gobelin de la Nuit** peuvent se replier et tirer au même tour.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Seigneur de Guerre des Huit Pics :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement au début de la phase de combat si cette figurine est votre général et se trouve sur le champ de bataille. Dans ce cas, choisissez une unité amie **Gobelin de la Nuit** entièrement à 18" ou moins de cette figurine. À cette phase de combat, après que cette unité a combattu pour la première fois, lorsque c'est à votre tour de choisir de nouveau une unité pour combattre à cette phase de combat, vous pouvez choisir de nouveau cette unité pour combattre une deuxième fois, tant qu'elle se trouve à 3" ou moins d'au moins une unité ennemie.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, GOBELIN DE LA NUIT, HÉROS, SKARSNIK |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# ORC WARBOSS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme(s) de base d'Orque | 1" | 6 | 3+ | 3+ | -1 | 1 |
| Gro' Kikoup' | 1" | 3 | 4+ | 3+ | -2 | D3 |
| Grande Bannière | 2" | 4 | 4+ | 4+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Un Orc Warboss est une figurine individuelle. Certains sont armés d'une arme de base d'Orque et d'un Bouclier d'Chef, tandis que d'autres manient une paire d'armes de base d'Orque. D'autres encore préfèrent aller au combat armés d'un Gro' Kikoup'.

**GRANDE BANNIÈRE :** Un seul Orc Warboss d'une armée peut porter sa Grande Bannière. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des unités amies **Orque** qui sont entièrement à 16" ou moins d'un **Orc Warboss** avec une Grande Bannière.

## APTITUDES

**Kikoup' :** Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**Kikoup' de Boss :** Ajoutez 2 à la caractéristique Attaques des armes de base d'Orque de cette figurine si elle est armée d'une paire d'armes de base d'Orque.

**Bouclier d'Chef :** Vous pouvez relancer tous les jets de sauvegardes ratés d'un Orc Warboss avec Bouclier d'Chef.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Waaagh ! :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement lors de votre phase des héros. Dans ce cas, choisissez 1 unité amie **Orques & Gobelins** entièrement à 20" ou moins d'une figurine amie avec cette aptitude de commandement. Cette unité peut courir et charger au même tour. De plus, si vous obtenez un jet de charge naturel de 10+ pour une unité amie **Orques & Gobelins** affectée par cette aptitude de commandement, ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette unité jusqu'à la fin de ce tour. La même unité ne peut pas bénéficier plusieurs fois de cette aptitude de commandement au même tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, HÉROS, ORC WARBOSS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# ORC WARBOSS

SUR WYVERN

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme de base orque | 1" | 6 | 3+ | 3+ | -1 | 1 |
| Cornes, griffes et crocs | 2" | ✸ | 4+ | 3+ | -1 | 2 |
| Queue venimeuse | 3" | 2 | 4+ | ✸ | -1 | 3 |

| | TABLEAU DE DÉGÂTS | | |
|---|---|---|---|
| Blessures Subies | Mouvement | Cornes, Griffes et Crocs | Queue Venimeuse |
| 0-2 | 12" | 5 | 2+ |
| 3-4 | 10" | 4 | 3+ |
| 5-6 | 8" | 3 | 4+ |
| 7-8 | 6" | 2 | 5+ |
| 9+ | 4" | 1 | 6+ |

## DESCRIPTION

Un Orc Warboss sur Wyvern est une figurine individuelle armée d'une arme de base orque et d'un bouclier orque.

**MONTURE :** La Wyvern de cette figurine attaque avec ses cornes, griffes et crocs, et sa queue venimeuse.

**VOL :** Cette figurine peut voler.

## APTITUDES

**Venin Atroce :** À la fin de toute phase où une blessure infligée par la queue venimeuse de cette figurine a été allouée à une figurine ennemie et n'a pas été annulée, et que cet ennemi n'a pas été tué, jetez un dé. Sur 6, cette figurine ennemie subit une blessure mortelle.

**Kikoup' :** Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des attaques effectuées par les armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge à ce tour. Cette aptitude n'a pas d'effet sur les attaques de la monture de cette figurine.

**Terreur :** Soustrayez 1 à la caractéristique Bravoure des unités ennemies tant qu'elles se trouvent à 3" ou moins de toute unité amie avec cette aptitude.

**Bouclier Orque :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde des attaques qui ciblent cette figurine si elle est armée d'un bouclier orque.

## APTITUDES DE COMMANDEMENT

**Waaagh !:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement à votre phase des héros. Dans ce cas, choisissez 1 unité **Orques & Gobelins** amie entièrement à 20" ou moins d'une figurine amie avec cette aptitude de commandement. Cette unité peut courir et charger ultérieurement au même tour. De plus, si vous obtenez un jet de charge naturel de 10+ pour une unité **Orques & Gobelins** amie affectée par cette aptitude de commandement, ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette unité jusqu'à la fin de ce tour. Une même unité ne peut pas bénéficier plusieurs fois de cette aptitude de commandement au même tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUES, MONSTRE, HÉROS, WARBOSS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# SAVAGE ORC WARBOSS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Gro' Kikoup' | 2" | 5 | 3+ | 3+ | -1 | 2 |

## DESCRIPTION

Un Savage Orc Warboss est une figurine individuelle armée d'un Gro' Kikoup'.

## APTITUDES

**Kikoup' :** Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**Frénésie :** Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**Peintures de Guerre :** Jetez un dé quand une blessure ou une blessure mortelle est allouée à cette figurine. Sur 6+ cette blessure ou blessure mortelle est annulée.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Waaagh ! :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement lors de votre phase des héros. Dans ce cas, choisissez 1 unité amie **Orques & Gobelins** entièrement à 20" ou moins d'une figurine amie avec cette aptitude de commandement. Cette unité peut courir et charger au même tour. De plus, si vous obtenez un jet de charge naturel de 10+ pour une unité amie **Orques & Gobelins** affectée par cette aptitude de commandement, ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette unité jusqu'à la fin de ce tour. La même unité ne peut pas bénéficier plusieurs fois de cette aptitude de commandement au même tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORQUE SAUVAGE, HÉROS, SAVAGE ORC WARBOSS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# BLACK ORC WARBOSS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme(s) de Base Orque(s) | 1" | 6 | 3+ | 3+ | -1 | 1 |
| Arme Lourde Orque | 1" | 3 | 3+ | 3+ | -2 | D3 |

## DESCRIPTION

Un Black Orc Warboss est une figurine individuelle armée d'une des options suivantes : Arme de Base Orque et Bouclier Orque ; paire d'Armes de Base Orques ou Arme Lourde Orque.

## APTITUDES

**Armé Jusqu'aux Dents :** Vous pouvez relancer les jets de touche des attaques de cette figurine si elle est armée d'une paire d'Armes de Base Orques.

**Kikoup' :** Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**Bouclier Orque :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde contre les attaques qui ciblent cette figurine si elle est équipée d'un Bouclier Orque.

**Calme l'Animosité :** Vous pouvez relancer les tests de déroute ratés des unités amies **Orques & Gobelins** entièrement à 12" ou moins de cette figurine.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Waaagh ! :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement lors de votre phase des héros. Dans ce cas, choisissez 1 unité amie **Orques & Gobelins** entièrement à 20" ou moins d'une figurine amie avec cette aptitude de commandement. Cette unité peut courir et charger au même tour. De plus, si vous obtenez un jet de charge naturel de 10+ pour une unité amie **Orques & Gobelins** affectée par cette aptitude de commandement, ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette unité jusqu'à la fin de ce tour. La même unité ne peut pas bénéficier plusieurs fois de cette aptitude de commandement au même tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORQUE NOIR, HÉROS, BLACK ORC WARBOSS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# GOBLIN WARBOSS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme(s) de Base de Gobelin | 1" | 5 | 3+ | 4+ | - | 1 |
| Arme Lourde de Gobelin | 1" | 3 | 3+ | 4+ | -1 | D3 |

## DESCRIPTION

Un Gobelin Warboss est une figurine individuelle armée d'une des options suivantes : Arme de Base de Gobelin et Bouclier de Gobelin ; paire d'Armes de Base de Gobelin ou Arme Lourde de Gobelin.

## APTITUDES

**Bouclier de Gobelin :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde contre les attaques qui ciblent cette figurine si elle est armée d'un Bouclier de Gobelin.

**Ruzé (ou juste Chanceux) :** Jetez un dé chaque fois qu'un Gobelin Warboss subit une blessure ou une blessure mortelle et qu'une unité **Orques & Gobelins** de votre armée se trouve à 3" ou moins de cette figurine. Sur 5 ou plus, vous pouvez annuler la blessure, mais si vous le faites, l'unité amie la plus proche de votre armée subit une blessure mortelle.

**Paire d'Armes de Base de Gobelin :** Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 des attaques de cette figurine si elle est armée d'une paire d'Armes de Base de Gobelin.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Main'nant, Chopez-les ! :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement à la phase de combat. Dans ce cas, choisissez 1 unité amie **Gobelin** ayant au moins 10 figurines et entièrement à 18" ou moins d'une figurine amie avec cette aptitude de commandement. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure de cette unité et 1 à la caractéristique Attaques de ses armes de mêlée. Vous ne pouvez pas choisir la même unité pour bénéficier de cette aptitude de commandement plus d'une fois par tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, HÉROS, WARBOSS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# NIGHT GOBLIN WARBOSS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme Lourde de Gobelin | 1" | 3 | 3+ | 3+ | -1 | D3 |

## DESCRIPTION

Un Night Goblin Warboss est une figurine individuelle armée d'une Arme Lourde de Gobelin.

## APTITUDES

**Feinteur :** Soustrayez 1 des jets de touche des attaques qui ciblent cette figurine.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Main'nant, Frappez-les Pour de Bon ! :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement au début de la phase de combat. Dans ce cas, choisissez 1 unité amie **Gobelin de la Nuit** entièrement à 12" ou moins d'une figurine amie avec cette aptitude de commandement, ou entièrement à 24" d'une figurine avec cette aptitude de commandement qui est votre général. Si le jet de blessure naturel d'une attaque de cette unité à cette phase est 6, cette attaque inflige 1 blessure mortelle à la cible en plus des dégâts normaux. La même unité ne peut pas bénéficier plusieurs fois de cette aptitude de commandement au même tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, GOBELIN DE LA NUIT, HÉROS, WARBOSS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# ORC GREAT SHAMAN

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bâton Totémique | 2" | 1 | 4+ | 3+ | - | D3 |

## DESCRIPTION

Un Orc Great Shaman est une figurine individuelle armée d'un Bâton Totémique.

## APTITUDES

**Énergie Waaagh!:** Ajoutez 1 aux jets de lancement d'un Orc Great Shaman à 8" ou moins d'au moins 20 figurines **Orques**.

## MAGIE

Cette figurine est un **Sorcier**. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Un Orc Great Shaman connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Regard de Mork.

**Regard de Mork:** Regard de Mork a une valeur de lancement de 6. Si le sort est lancé avec succès, sélectionnez jusqu'à 3 unités ennemies à 18" ou moins et visibles du lanceur. Jetez un dé pour chaque unité choisie; sur 1, elle s'en sort indemne; sur 2-5, elle subit 1 blessure mortelle; et sur 6, elle subit D3 blessure mortelles.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, HÉROS, SORCIER, ORC GREAT SHAMAN |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# ORC GREAT SHAMAN

SUR WAR BOAR

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bâton de Chaman | 2" | 1 | 4+ | 3+ | - | D3 |
| Défenses | 1" | 2 | 4+ | 4+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Un Orc Great Shaman sur War Boar est une figurine individuelle armée d'un bâton de Chaman.

**MONTURE :** Le War Boar de cette figurine attaque avec ses Défenses.

## APTITUDES

**Énergie Waaagh ! :** Ajoutez 1 aux jets de lancement de cette figurine si elle est à 8" ou moins d'au moins 20 figurines **Orques**.

## MAGIE

Cette figurine est un **Sorcier**. Elle peut tenter de lancer un sort à votre phase des héros, et de dissiper un sort à la phase des héros ennemie. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Regard de Mork.

**Regard de Mork :** Regard de Mork a une valeur de lancement de 6. En cas de réussite, choisissez jusqu'à 3 unités ennemies visibles du lanceur et à 18" ou moins de lui, et jetez un dé pour chacune. Sur un 1, ce sort n'a aucun effet sur l'unité en question. Sur 2-5 l'unité subit 1 blessure mortelle. Sur 6 elle subit D3 blessures mortelles.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, HÉROS, SORCIER, ORC GREAT SHAMAN |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# SAVAGE ORC GREAT SHAMAN

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bâton d'Os Totémique | 2" | 2 | 4+ | 3+ | -1 | D3 |
| Arme de Base Orque | 1" | 2 | 4+ | 4+ | - | 1 |
| Mâchoire Hérissée de Crocs | 1" | D3 | 4+ | 5+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Un Savage Orc Great Shaman est une figurine individuelle armée d'un bâton d'Os Totémique et d'un Arme de Base Orque.

**COMPAGNON :** Cette figurine est accompagnée par un Squig qui attaque avec sa Mâchoire Hérissée de Crocs. En termes de règles, le Squig est considéré comme une monture.

## APTITUDES

**Masque Bestial :** Soustrayez 1 des jets de touche des attaques des armes de mêlée qui ciblent cette unité.

**Frénésie :** Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**Énergie Waaagh ! :** Ajoutez 1 aux jets de lancement d'un Orque Sauvage Great Shaman à 8" ou moins d'au moins 10 figurines **Orques**.

**Peintures de Guerre :** Jetez un dé quand une blessure ou une blessure mortelle est allouée à cette figurine. Sur 6+ cette blessure ou blessure mortelle est annulée.

## MAGIE

Cette figurine est un **Sorcier**. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Un Orque Sauvage Shaman connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Poings de Gork.

**Poings de Gork :** Poings de Gork a une valeur de lancement de 8. Si le sort est lancé avec succès, choisissez 1 unité ennemie à 18" ou moins et visible du lanceur. Jetez autant de dés que de figurines dans l'unité. Pour chaque 6 l'unité subit 1 blessure mortelle. Si le jet de lancement est 10+, l'unité subit à la place 1 blessure mortelle pour chaque jet de 5+.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORQUE SAUVAGE, HÉROS, SORCIER, SAVAGE ORC GREAT SHAMAN |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# GOBLIN GREAT SHAMAN

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bâton D'chaman | 2" | 1 | 4+ | 4+ | -1 | D3 |

## DESCRIPTION

Un Goblin Great Shaman est une figurine individuelle armée d'un Bâton D'chaman.

## APTITUDES

**Ruzé (ou juste Chanceux) :** Jetez un dé chaque fois que cette figurine subit une blessure ou une blessure mortelle et qu'une unité **Orques & Gobelins** de votre armée se trouve à 3" ou moins de cette figurine. Sur 5 ou plus, vous pouvez annuler la blessure, mais si vous le faites, l'unité amie la plus proche de votre armée subit une blessure mortelle.

## MAGIE

Cette figurine est un **Sorcier**. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Un Goblin Shaman connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Poignards Perfid'.

**Poignards Perfid' :** Poignards Perfid' a une valeur de lancement de 7. Si le sort est lancé avec succès, vous pouvez choisir une unité **Gobelin** à 16" ou moins. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 aux jets de blessure des attaques de cette unité, et améliorez de 1 la caractéristique Perforation de ses armes de mêlée.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, SORCIER, HÉROS, GOBLIN GREAT SHAMAN |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# NIGHT GOBLIN GREAT SHAMAN

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bâton D'chaman | 2" | 1 | 4+ | 4+ | -1 | D3 |

## DESCRIPTION

Un Night Goblin Great Shaman est une figurine individuelle armée d'un Bâton d'Chaman.

## APTITUDES

**Champignons Bonnet-de-Fou :** Une fois par bataille, lors de votre phase des héros, vous pouvez tenter de lancer un sort supplémentaire avec cette figurine. Dans ce cas, et si le jet de lancement est un double, cette figurine subit D3 blessures mortelles une fois les effets du sort résolus (le cas échéant).

## MAGIE

Cette figurine est un **Sorcier**. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Suaire de Nuit.

**Suaire de Nuit :** Suaire de Nuit a une valeur de lancement de 5. Si le sort est lancé avec succès, choisissez 1 unité amie **Orques & Gobelins** entièrement à 12" ou moins et visible du lanceur. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, soustrayez 1 des jets de touche des attaques des armes à projectiles qui ciblent cette unité.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, GOBELIN DE LA NUIT, SORCIER, HÉROS, NIGHT GOBLIN GREAT SHAMAN |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# ORC BULLY

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Fouet de Brute | 2" | 2 | 4+ | 4+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Un Orc Bully est une figurine individuelle armée d'un Fouet de Brute.

## APTITUDES

**Kikoup' :** Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des attaques de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge à ce tour.

**Rechargez ! :** Si le jet de touche naturel d'une attaque de Gros Rocher d'un **Goblin Rock Lobber** ami ou de Lance Empaleuz' d'un **Goblin Spear Chukka** ami est 6, et que cette unité est à 1" ou moins d'un **Orc Bully** ami, cette attaque inflige 3 blessures mortelles à la cible et la séquence d'attaque se termine (n'effectuez pas de jet de blessure ou de sauvegarde). La même unité ne peut pas bénéficier de cet effet plusieurs fois au même tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, HÉROS, ORC BULLY |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# SAVAGE ORC BIG BOSS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme Lourde d'Orque Sauvage | 1" | 5 | 3+ | 3+ | -1 | 2 |

## DESCRIPTION

Un Savage Orc Big Boss est une figurine individuelle armée d'une Arme Lourde d'Orque Sauvage.

## APTITUDES

**Frénésie :** Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**Laissez-les Moi ! :** Après que cette figurine a attaqué à la phase de combat, vous pouvez choisir 1 unité amie **Orque Sauvage** entièrement à 10" ou moins de cette figurine. Cette unité peut immédiatement engager et attaquer si elle se trouve à 3" ou moins d'une unité ennemie et qu'elle n'a pas encore attaqué à cette phase de combat.

**Peintures de Guerre :** Jetez un dé quand une blessure ou une blessure mortelle est allouée à cette figurine. Sur 6+ cette blessure ou blessure mortelle est annulée.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Attaque Sauvage :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement à la phase de combat. Dans ce cas, choisissez 1 unité amie **Orque Sauvage** entièrement à 10" d'une figurine amie avec cette aptitude de commandement. Jusqu'à la fin de cette phase, si le jet de touche naturel d'une attaque effectuée avec une arme de mêlée de cette unité est 6, cette attaque inflige 2 touches à la cible au lieu d'une. Effectuez un jet de blessure et de sauvegarde pour chaque touche. La même unité ne peut pas bénéficier plusieurs fois de cette aptitude de commandement au même tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORQUE SAUVAGE, HÉROS, SAVAGE ORC BIG BOSS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# BLACK ORC BIG BOSS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme de Base Orque(s) | 1" | 6 | 3+ | 3+ | -1 | 1 |
| Arme Lourde Orque | 1" | 3 | 3+ | 3+ | -2 | D3 |

## DESCRIPTION

Un Black Orc Big Boss est une figurine individuelle armée d'une des options suivantes : Arme de Base Orque et Bouclier Orque ; paire d'Armes de Base Orques ; ou Arme Lourde Orque.

## APTITUDES

**Armé Jusqu'aux Dents :** Vous pouvez relancer les jets de touche des attaques de cette figurine si elle est armée d'une paire d'Armes de Base Orques.

**Bouclier Orque :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde contre les attaques qui ciblent cette figurine si elle est équipée d'un Bouclier Orque.

**Kikoup' :** Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des attaques des armes de mêlée de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**Tu la Vois Cèl'là ?:** Une fois par tour, au début de la phase de déroute, choisissez 1 unité amie **Orque Noir** entièrement à 12" ou moins de cette figurine. Vous pouvez relancer les tests de déroute ratés de cette unité.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORQUE NOIR, HÉROS, BLACK ORC BIG BOSS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# SAVAGE ORC SHAMAN

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Bâton d'Chaman | 1" | 1 | 3+ | 4+ | - | D3 |

## DESCRIPTION

Un Savage Orc Shaman est une figurine individuelle, armée d'un Bâton d'Chaman.

## APTITUDES

**Danse Rituelle :** Au début de votre phase des héros vous pouvez jeter un dé pour cette figurine et consulter le tableau ci-dessous :

| D6 | Résultat |
|---|---|
| 1-2 | **Danse du Dok :** Choisissez une figurine amie **Orque Sauvage** à 10" ou moins de cette figurine et soignez D3 blessures qui lui ont été allouées. |
| 3-4 | **Danse Ju-ju :** Choisissez 1 unité amie **Orque Sauvage** entièrement à 10" ou moins de cette figurine. Jusqu'au début de votre prochaine phase des héros, relancez les jets de sauvegarde de 1 contre les attaques qui ciblent cette unité. |
| 5-6 | **Danse Zarbi :** Choisissez 1 **Sorcier Orque Sauvage** ami à 10" ou moins de cette figurine. Jusqu'au début de votre prochaine phase des héros, ajoutez 1 aux jets de lancement et de dissipation de cette figurine. |

## MAGIE

Cette figurine est un **Sorcier**. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Un Savage Orc Shaman connaît les sorts Trait Magique et Bouclier Mystique.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORQUE SAUVAGE, HÉROS, SORCIER, SAVAGE ORC SHAMAN |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# ORC BOYZ

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme de Base d'Orque(s) | 1" | 1 | 4+ | 4+ | -1 | 1 |
| Lance d'Orque | 2" | 1 | 4+ | 4+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Orc Boyz a n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options suivantes : Arme de Base d'Orque et Bouclier d'Orque ; Lance d'Orque et Bouclier d'Orque ; ou paire d'Armes de Base d'Orque.

**CHAMPION :** 1 figurine de cette unité peut être Champion. Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

**MUSICIEN :** 1 figurine de cette unité peut être Musicien. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Musicien.

**PORTE-ÉTENDARD :** 1 figurine de cette unité peut être Porte-étendard. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

## APTITUDES

**Loi d'la Bande :** Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques des armes de mêlée de cette unité tant qu'elle a au moins 10 figurines.

**Bouclier d'Orque :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde contre les attaques contre les armes de mêlée qui ciblent cette unité si des figurines de cette unité sont armées de Boucliers d'Orque.

**Paire d'Armes de Base d'Orque :** Relancez les jets de touche de 1 des attaques d'une figurine avec paire d'Armes de Base d'Orque.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORC BOYZ |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# ORC ARRER BOYZ

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arc d'Orque | 18" | 1 | 5+ | 4+ | - | 1 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Arme de Base d'Orque | 1" | 1 | 4+ | 5+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité d'Orc Arrer Boyz a n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'un Arc d'Orque et d'une Arme de Base d'Orque.

**CHAMPION :** 1 figurine de cette unité peut être Champion. Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

**MUSICIEN :** 1 figurine de cette unité peut être Musicien. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Musicien.

**PORTE-ÉTENDARD :** 1 figurine de cette unité peut être Porte-étendard. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

## APTITUDES

**Loi d'la Bande :** Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques des armes de mêlée de cette unité tant qu'elle a au moins 10 figurines.

**Prêts lé Gars ! Vizez ! Tirez ! :** Ajouter 1 aux jets de touche des Arcs d'Orque si l'unité qui les utilise ne s'est pas déplacée en phase de mouvement de ce tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORC ARRER BOYZ |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# SAVAGE ORCS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme de Base d'Orque(s) | 1" | 1 | 4+ | 3+ | - | 1 |
| Lance d'Orque | 2" | 1 | 4+ | 4+ | - | 1 |
| Gro'Kitrou' | 2" | 2 | 4+ | 3+ | -1 | 3 |

## DESCRIPTION

Une unité de Savage Orcs a n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options suivantes : Arme de Base d'Orque et Boucliers d'Orque ; paire d'Armes de Base d'Orque ; ou Lances d'Orque et Boucliers d'Orque. Par tranche de 10 Savage Orcs dans l'unité, deux peuvent porter ensemble un Gro'Kitrou'.

**CHAMPION :** 1 figurine de cette unité peut être Champion. Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

**MUSICIEN :** 1 figurine de cette unité peut être Musicien. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Musicien.

**PORTE-ÉTENDARD :** 1 figurine de cette unité peut être Porte-étendard. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

## APTITUDES

**Gro'Kitrou' :** Les deux Savage Orcs qui le portent comptent comme une seule figurine ayant une caractéristique Blessures de 2.

**Frénésie :** Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette unité si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**Accros au Pouvoir de la Waaagh ! :** Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 des attaques de cette unité tant qu'elle a au moins 20 figurines, ou relancer les jets de blessure des attaques de cette unité tant qu'elle a au moins 30 figurines.

**Bouclier d'Orque :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde contre les attaques des armes de mêlée qui ciblent cette unité si des figurines de cette unité sont armées de Boucliers d'Orque.

**Paire d'Armes de Base d'Orque :** Relancez les jets de touche de 1 des attaques d'une figurine avec paire d'Armes de Base d'Orque.

**Peintures de Guerre :** Jetez un dé quand une blessure ou blessure mortelle est allouée à cette unité. Sur 6 cette blessure ou blessure mortelle est annulée.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, SAVAGE ORCS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# GOBLINS

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arc de Gobelin | 16" | 1 | 5+ | 5+ | - | 1 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Arme de Base de Gobelin | 1" | 1 | 5+ | 5+ | - | 1 |
| Lance de Gobelin | 2" | 1 | 5+ | 4+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Goblins a n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options suivantes : Lances de Gobelin et Boucliers de Gobelin ; ou Arc de Gobelin et Arme de Base de Gobelin.

**CHAMPION :** 1 figurine de cette unité peut être Champion. Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

**MUSICIEN :** 1 figurine de cette unité peut être Musicien. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Musicien.

**PORTE-ÉTENDARD :** 1 figurine de cette unité peut être Porte-étendard. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

## APTITUDES

**Bouclier de Gobelin :** Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde contre les attaques qui ciblent cette unité tant qu'elle a au moins 10 figurines armées de Boucliers de Gobelin.

**Indisciplinés :** Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques de cette unité tant qu'elle a au moins 20 figurines. À la place, ajoutez 2 aux jets de touche des attaques de cette unité tant qu'elle a au moins 30 figurines.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, GOBLINS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# GOBLIN WOLF RIDERS

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arc de Gobelin | 16" | 2 | 5+ | 5+ | - | 1 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Arme de Base de Gobelin | 1" | 1 | 5+ | 5+ | - | 1 |
| Lance de Gobelin | 2" | 1 | 5+ | 4+ | - | 1 |
| Mâchoires Écumantes | 1" | 2 | 4+ | 4+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Goblin Wolf Riders a n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options suivantes : Arcs de Gobelin et Armes de Base de Gobelin ; ou Lances de Gobelin et Boucliers de Gobelin.

**MONTURE :** Les Loups Géants de cette unité attaquent avec leurs Mâchoires Écumantes.

**CHAMPION :** 1 figurine de cette unité peut être Champion. Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

**MUSICIEN :** 1 figurine de cette unité peut être Musicien. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Musicien.

**PORTE-ÉTENDARD :** 1 figurine de cette unité peut être Porte-étendard. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

## APTITUDES

**Bouclier de Gobelin :** Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde contre les attaques qui ciblent cette unité tant qu'elle a au moins 10 figurines armées de Boucliers de Gobelin.

**Lance de Gobelin :** Ajoutez 1 aux jets de blessure des attaques de Lances de Gobelin de cette unité si elle a chargé au même tour.

**Bond :** Cette unité peut combattre en phase de combat si elle se trouve à 6" ou moins d'une unité ennemie au lieu de 3", et elle peut se déplacer de 3" supplémentaires quand elle engage.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, GOBLIN WOLF RIDERS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# NIGHT GOBLINS

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arc de Gobelin | 16" | 1 | 5+ | 5+ | - | 1 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Filet Barbelé | 2" | 3 | 4+ | 5+ | - | 1 |
| Arme de Base de Gobelin | 1" | 1 | 4+ | 4+ | - | 1 |
| Lance de Gobelin | 2" | 1 | 5+ | 4+ | - | 1 |
| Kitranch' | 1" | 1 | 5+ | 5+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Night Goblins a n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options suivantes : Lance de Gobelin et Bouclier de Gobelin ; Arme de Base de Gobelin et Bouclier de Gobelin ; ou Arc de Gobelin et Kitranch'. L'unité peut aussi être armée de Filets Barbelés en plus de ses autres armes.

**CHAMPION :** 1 figurine de cette unité peut être Champion. Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

**MUSICIEN :** 1 figurine de cette unité peut être Musicien. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Musicien.

**PORTE-ÉTENDARD :** 1 figurine de cette unité peut être Porte-étendard. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

## APTITUDES

**Bande de Sournois :** Ajoutez 1 aux jets de blessure des attaques des armes de mêlée de cette unité tant qu'elle a au moins 15 figurines. À la place, ajoutez 2 aux jets de blessure des attaques des armes de mêlée de cette unité tant qu'elle a au moins 30 figurines.

**Bouclier de Gobelin :** Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde contre les attaques qui ciblent cette unité tant qu'elle a au moins 10 figurines armées de Boucliers de Gobelin.

**Rétiaire :** Soustrayez 1 de tout jet de touche des figurines ennemies se trouvant à 2" ou moins d'une figurine amie avec un Filet Barbelé.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, NIGHT GOBLIN |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# FOREST GOBLIN SPIDER RIDERS

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arc de Gobelin | 16" | 2 | 5+ | 5+ | - | 1 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Lance de Gobelin | 2" | 1 | 5+ | 4+ | - | 1 |
| Crocs | 1" | 2 | 4+ | 4+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Forest Goblin Spider Riders a n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Lance de Gobelin et d'un Arc de Gobelin.

**MONTURE :** Les Araignées Géantes de cette unité attaquent avec leurs Crocs.

**CHAMPION :** 1 figurine de cette unité peut être Champion. Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

**MUSICIEN :** 1 figurine de cette unité peut être Musicien. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Musicien.

**PORTE-ÉTENDARD :** 1 figurine de cette unité peut être Porte-étendard. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

## APTITUDES

**Venin d'Araignée :** Si le jet de touche naturel d'une attaque de Crocs est 6, cette attaque inflige 1 blessure mortelle à la cible et la séquence d'attaque se termine (n'effectuez pas de jet de blessure ou de sauvegarde).

**Franchissement d'Obstacles :** Quand cette figurine se déplace, elle peut passer sur les éléments de paysage comme si elle volait.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, GOBELIN DES FORÊTS, FOREST GOBLIN SPIDER RIDERS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# BLACK ORCS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme(s) de Base d'Orque | 1" | 2 | 4+ | 3+ | - | 1 |
| Arme Lourde d'Orque | 1" | 2 | 4+ | 3+ | -1 | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Black Orcs a n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options suivantes : Arme de Base d'Orque et Bouclier d'Orque ; paire d'Armes de Base d'Orque ; ou Arme Lourde d'Orque.

**CHAMPION :** 1 figurine de cette unité peut être Champion. Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

**MUSICIEN :** 1 figurine de cette unité peut être Musicien. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Musicien.

**PORTE-ÉTENDARD :** 1 figurine de cette unité peut être Porte-étendard. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

## APTITUDES

**Armés Jusqu'aux Dents :** Relancez les jets de touche de 1 des attaques des figurines de cette unité qui sont armées d'une paire d'Armes de Base d'Orque.

**Bouclier d'Orque :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde contre les attaques des armes de mêlée qui ciblent cette unité si des figurines de cette unité sont armées de Boucliers d'Orque.

**On é lé Meyeurs :** Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques de cette unité tant qu'elle est entièrement à 8" ou moins d'un **Black Orc Big Boss** ami.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, BLACK ORC |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# ORC BOAR BOYZ

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme de Base d'Orque | 1" | 1 | 4+ | 4+ | -1 | 1 |
| Lance d'Orque | 2" | 1 | 4+ | 4+ | - | 1 |
| Défenses | 1" | 2 | 4+ | 4+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Orc Boar Boyz a n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options suivantes : Arme de Base d'Orque et Bouclier d'Orque ; ou Lance d'Orque et Bouclier d'Orque.

**MONTURE :** Les Sangliers de Guerre de cette unité attaquent avec leurs Défenses.

**CHAMPION :** 1 figurine de cette unité peut être Champion. Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

**MUSICIEN :** 1 figurine de cette unité peut être Musicien. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Musicien.

**PORTE-ÉTENDARD :** 1 figurine de cette unité peut être Porte-étendard. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

## APTITUDES

**Bouclier d'Orque :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde contre les attaques des armes de mêlée qui ciblent cette unité si des figurines de cette unité sont armées de Boucliers d'Orque.

**Charge Dévastatrice :** Relancez les jets de blessure des attaques des Défenses de cette unité si elle a chargé au même tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORC BOAR BOYZ |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# SAVAGE ORC BOAR BOYZ

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme(s) de Base d'Orque | 1" | 1 | 4+ | 3+ | - | 1 |
| Lance d'Orque | 2" | 1 | 4+ | 4+ | - | 1 |
| Défenses | 1" | 2 | 4+ | 4+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Savage Orc Boar Boyz a n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options suivantes : Arme de Base d'Orque et Bouclier d'Orque ; Lance d'Orque et Bouclier d'Orque ; ou paire d'Armes de Base d'Orque.

**MONTURE :** Les Sangliers de Guerre de cette unité attaquent avec leurs Défenses.

**CHAMPION :** 1 figurine de cette unité peut être Champion. Ajoutez 2 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

**MUSICIEN :** 1 figurine de cette unité peut être Musicien. Ajoutez 1 aux jets de course et de charge d'une unité qui inclut au moins un Musicien.

**PORTE-ÉTENDARD :** 1 figurine de cette unité peut être Porte-étendard. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

## APTITUDES

**Frénésie :** Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette unité si elle a effectué un mouvement de charge au même tour.

**Bouclier d'Orque :** Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde contre les attaques des armes de mêlée qui ciblent cette unité si des figurines de cette unité sont armées de Boucliers d'Orque.

**Paire d'Armes de Base d'Orque :** Relancez les jets de touche de 1 des attaques d'une figurine avec paire d'Armes de Base d'Orque.

**Charge Dévastatrice :** Relancez les jets de blessure des attaques des Défenses de cette unité si elle a chargé au même tour.

**Peintures de Guerre :** Jetez un dé quand une blessure ou blessure mortelle est allouée à cette unité. Sur 6 cette blessure ou blessure mortelle est annulée.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORQUE SAUVAGE, SAVAGE ORC BOAR BOYZ |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# ORC BOAR CHARIOTS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Lances d'Orque | 2" | 2 | 4+ | 4+ | - | 1 |
| Défenses | 1" | 4 | 4+ | 4+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité d'Orc Boar Chariots a n'importe quel nombre de figurines, chacune armée de Lances d'Orque.

**MONTURE :** Les Sangliers de Guerre de cette unité attaquent avec leurs Défenses.

## APTITUDES

**Roues à Faux :** Jetez un dé chaque fois qu'un Orc Boar Chariot a réussi à charger à son tour : sur 2+, il inflige D3 blessures mortelles sur une unité ennemie à 1" ou moins de lui.

**Charge Dévastatrice :** Relancez les jets de blessure des attaques des Défenses de cette unité si elle a chargé au même tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, ORQUE, ORC BOAR CHARIOTS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# GOBLIN WOLF CHARIOTS

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arc de Gobelin | 16" | 2 | 5+ | 5+ | - | 1 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Mâchoires Écumantes | 1" | 4 | 4+ | 4+ | - | 1 |
| Armes de Base de Gobelin | 1" | 3 | 5+ | 5+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Goblin Wolf Chariots a n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'Arcs de Gobelin et d'Armes de Base de Gobelin.

**MONTURE :** Les Loups Géants de cette unité attaquent avec leurs Mâchoires Écumantes.

**PORTE-ÉTENDARD :** 1 figurine de cette unité peut être Porte-étendard. Ajoutez 1 à la caractéristique Bravoure d'une unité qui inclut au moins un Porte-étendard.

## APTITUDES

**Plat'fom' eud'Combat :** Cette unité peut attaquer en phase de tir puis charger même si elle a couru en phase de mouvement.

**Charge Effrénée :** Vous pouvez relancer les dés lorsque vous déterminez la distance à laquelle cette unité court ou charge.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, GOBLIN WOLF CHARIOTS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# GOBLIN SPEAR CHUKKA

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Lances Empaleuz' | 36" | 2 | 4+ | 3+ | -2 | D3 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Armes Improvisées | 1" | 3 | 5+ | 5+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Un Goblin Spear Chukka consiste en un Spear Chukka et un équipage de 3 Gobelins. Le Spear Chukka est armé de Lances Empaleuz', alors que les Gobelins sont armés d'Armes Improvisées. Le Spear Chukka et son équipage sont considérés comme une seule figurine, qui utilise les caractéristiques ci-dessus. L'équipage doit rester à 1" ou moins du Spear Chukka.

## APTITUDES

**Visez Çui-là au Gros Chapô :** Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques des Lances Empaleuz' de cette unité si la cible est un **Héros** ennemi.

**'Feriez Mieux d'les Toucher, Avortons ! :** Vous pouvez relancer les jets de touche des attaques des Lances Empaleuz' de cette unité si elle se trouve à 3" ou moins d'un autre **Goblin Spear Chukka** ami.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, GOBLIN SPEAR CHUKKA |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# NIGHT GOBLIN SQUIG HOPPERS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arme de Base de Gobelin | 1" | 1 | 5+ | 5+ | - | 1 |
| Gueule Hérissée de Dents | 1" | 2 | 4+ | 3+ | -1 | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Squig Hoppers a n'importe quel nombre de figurines, chacune armée avec d'une Arme de Base de Gobelin.

**MONTURE :** Les Squigs des Cavernes de cette unité attaquent avec leurs Gueules Hérissées de Dents.

**VOL :** Cette unité peut voler.

**CHAMPION :** 1 figurine de cette unité peut être Champion. Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

## APTITUDES

**Boing! Boing! Boing! :** Après que cette unité a effectué un mouvement normal, choisissez 1 unité ennemie et jetez un dé pour chaque figurine de cette unité qui est passée par-dessus une figurine de cette unité ennemie. Pour chaque 4+ cette unité subit 1 blessure mortelle.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, SQUIG, GOBELIN, GOBELIN DE LA NUIT, NIGHT GOBLIN SQUIG HOPPERS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# NIGHT GOBLIN SQUIG HERD

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Gueule Hérissée de Dents | 1" | 2 | 4+ | 3+ | -1 | 1 |
| Aiguillon à Squigs | 1" | 2 | 5+ | 5+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Night Goblin Squig Herd a n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Gueule Hérissée de Dents.

**BERGERS À SQUIGS :** 1 figurine sur 6 de cette unité doit être Squig Herder au lieu d'être une figurine de Cave Squig. Un Squig Herder est armé d'un Aiguillon à Squigs au lieu d'une Gueule Hérissée de Dents.

## APTITUDES

**Allez Par-là ! :** Vous pouvez relancer les jets de course et de charge de cette unité tant qu'elle inclut au moins un Squig Herder.

**Squigs Sauvages :** Jetez un dé chaque fois qu'un Cave Squig fuit, avant de le retirer du champ de bataille. Sur 4+ l'unité la plus proche à 6" ou moins de la figurine qui fuit subit 1 blessure mortelle. Si plusieurs unités sont équidistantes, choisissez laquelle subit une blessure mortelle.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, SQUIG, GOBELIN, GOBELIN DE LA NUIT, NIGHT GOBLIN SQUIG HERD |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# SNOTLINGS

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Spores Explosives | 6" | 4 | 5+ | 6+ | -1 | 1 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Bâtons Pointu' | 1" | 5 | 5+ | 6+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Snotlings a n'importe quel nombre de figurines, chaune armée de Bâtons Pointu' et de Spores Explosives.

## APTITUDES

**Cabotins Enthousiastes :** Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques des Bâtons Pointu' de cette unité s'il y a au moins une unité **Orque** amie à 6" ou moins.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, SNOTLING |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# TROLLS

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Vomi de Troll | 6" | 1 | 3+ | 3+ | -2 | D3 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Massue de Troll | 2" | 3 | 4+ | 3+ | -1 | 2 |

## DESCRIPTION

Une unité de Trolls a n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Massue de Troll et de Vomi de Troll.

## APTITUDES

**Régénération :** Lors de votre phase des héros, vous pouvez jeter un dé pour cette unité. Dans ce cas, sur 4+, soignez jusqu'à D3 blessures allouées à cette unité.

**Trop Bête pour Mourir :** Jetez un dé à chaque fois que vous allouez une blessure ou blessure mortelle qui devrait tuer une figurine de cette unité, avant de retirer la figurine tuée du jeu. Sur 5+ la blessure ou blessure mortelle est annulée et la figurine n'est pas tuée.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, TROLL |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# GOBLIN ROCK LOBBER

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Gros Rochers | 6-40" | 1 | 4+ | 3+ | -2 | 3 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Armes Improvisées | 1" | 3 | 5+ | 5+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Un Goblin Rock Lobber est composé d'un Rock Lobber et d'un équipage de 3 Gobelins. Le Rock Lobber est armé de Gros Rochers, alors que les Gobelins sont armés d'Armes Improvisées. Le Rock Lobber et son équipage sont considérés comme une seule figurine, qui utilise les caractéristiques ci-dessus. L'équipage doit rester à 1" ou moins du Rock Lobber.

## APTITUDES

**Les Aplatir par Paquets :** Les Gros Rochers peuvent cibler des unités ennemies n'étant pas visibles par l'attaquant. De plus, ajoutez 1 aux jets de touche des attaques de Gros Rochers si la cible a au moins 10 figurines.

**Artillerie Gobeline :** Vous pouvez relancer les jets de blessure des attaques de de Gros Rochers si la figurine qui attaque est à 3" ou moins d'un autre **Goblin Rock Lobber** ami.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBLIN ROCK LOBBER |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# DOOM DIVER CATAPULT

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Plongeurs de la Mort | 6-40" | 1 | 3+ | 3+ | -1 | D3 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Armes Improvisées | 1" | 4 | 5+ | 5+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une Doom Diver Catapult est composée d'une Catapulte et d'un équipage de 4 Gobelins. La Catapulte est armée de Plongeurs de la Mort, alors que les Gobelins sont armés d'Armes Improvisées. La Catapulte et son équipage sont considérés comme une seule figurine, qui utilise les caractéristiques ci-dessus. L'équipage doit rester à 1" ou moins de la Catapulte.

## APTITUDES

**Projectile Gob'guidé :** Les Plongeurs de la Mort peuvent cibler des unités ennemies n'étant pas visibles de l'attaquant. De plus, si le jet de touche d'une attaque de Plongeurs de la Mort échoue, jetez un dé. Sur 4+, choisissez 1 unité ennemie différente, à 10" ou moins de la cible originelle. Cette unité subit D3 blessures mortelles (n'effectuez pas de jet de blessure ou de sauvegarde).

**Hey, Tubby, T'es l'Suivant ! :** Les Plongeurs de la Mort de cette figurine ont une caractéristique Dégâts de D6 au lieu de D3 si cette figurine est à 3" ou moins d'une autre **Doom Diver Catapult** amie.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, DOOM DIVER CATAPULT |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# SNOTLING PUMP WAGONS

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Spores Explosives | 6" | 4 | 5+ | 6+ | -1 | 1 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Éperons Fourchus et Roues à Faux | 1" | D6 | 5+ | 4+ | - | 1 |
| Bâtons Pointu' | 1" | 5 | 5+ | 6+ | - | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Snotling Pump Wagons a n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'Éperons Fourchus et de Roues à Faux, de Bâtons Pointu' Sticks et de Spores Explosives.

## APTITUDES

**Cabotins Enthousiastes :** Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques des Bâtons Pointu' de cette unité s'il y a au moins une unité **Orque** amie à 6" ou moins.

**Et les Snotling Pompaient… Dur ! :** Si un mouvement ou un jet de charge de cette unité est un double, ajoutez 6 au résultat. De plus, si un jet de charge de cette unité est un double, la caractéristique Attaques des Éperons Fourchus et des Roues à Faux est 2D6 au lieu d'un D6 jusqu'à la fin du tour.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, SNOTLING, MACHINE DE GUERRE, SNOTLING PUMP WAGONS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# ARACHNAROK SPIDER

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Catatoile | 36" | 1 | Ci-dessous | | | |
| Arcs de Gobelin | 16" | 8 | 5+ | 5+ | - | 1 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Pattes Chitineuses | 3" | ✹ | 4+ | 3+ | -1 | 1 |
| Monstrueux Crochets | 1" | 4 | ✹ | 3+ | -1 | D3 |
| Lances de Gobelin | 1" | 8 | 5+ | 4+ | - | 1 |

| | TABLEAU DE DÉGÂTS | | |
|---|---|---|---|
| Blessures Subies | Mouvement | Pattes Chitineuses | Crochets Monstrueux |
| 0-3 | 8" | 8 | 2+ |
| 4-6 | 7" | 7 | 3+ |
| 7-9 | 6" | 6 | 3+ |
| 10-12 | 5" | 5 | 4+ |
| 13+ | 4" | 4 | 4+ |

## DESCRIPTION

Une Arachnarok Spider est une figurine individuelle armée d'une Catatoile, de Pattes Chitineuses et de Monstrueux Crochets.

**ÉQUIPAGE :** Cette figurine a un équipage de Gobelins des Forêts qui attaquent avec leurs Lances de Gobelin et Arcs de Gobelin. En termes de règles, l'équipage compte comme une monture.

## APTITUDES

**Catatoile :** Ne suivez pas la séquence d'attaque pour une attaque de Catatoile. À la place, jetez un dé, et ajoutez 1 au jet si la cible compte au moins 5 figurines. À la place, ajoutez 2 au résultat si la cible compte au moins 10 figurines.

Sur 6+ la cible subit D3 blessures mortelles et se retrouve engluée dans la toile. Elle combattra à la fin de la prochaine phase de combat, après que toutes les autres unités pouvant combattre aient été choisies par les joueurs.

**Venin d'Araignée :** Si le jet de touche non modifié d'une attaque effectuée avec les Monstrueux Crochets de cette figurine est 6, cette attaque inflige D3 blessures mortelles à la cible et la séquence d'attaque se termine (n'effectuez pas de jet de blessure ou de sauvegarde).

**Franchissement d'Obstacles :** Quand cette figurine se déplace, elle peut passer sur les éléments de paysage comme si elle volait.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, GOBELIN DES FORÊTS, MONSTRE, ARACHNAROK SPIDER |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# MANGLER SQUIGS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Énormes Crocs | 2" | 4 | ✸ | 3+ | -1 | D6 |
| Boulets et Chaînes | 2" | ✸ | 3+ | 3+ | -2 | D3 |
| Bâtons d'Lattage | 1" | 4 | 4+ | 4+ | - | 1 |

| TABLEAU DE DÉGÂTS | | | |
|---|---|---|---|
| Blessures Subies | Mouvement | Énormes Crocs | Boulets et Chaînes |
| 0-2 | 3D6" | 3+ | 7 |
| 3-4 | 2D6" | 4+ | 6 |
| 5-7 | D6" | 5+ | 5 |
| 8-9 | 2D6" | 4+ | 6 |
| 10+ | 3D6" | 3+ | 7 |

## DESCRIPTION

Les Mangler Squigs sont une figurine individuelle armée d'Énormes Crocs et de Boulets et Chaînes.

**ÉQUIPAGE :** Cette figurine a un équipage Gobelin qui attaque avec ses Bâtons d'Lattage. En termes de règles, l'équipage compte comme une monture.

**VOL :** Cette figurine peut voler.

## APTITUDES

**Squig-splatch ! :** Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques de Boulets et Chaînes de cette figurine si elle a effectué un mouvement de charge à ce tour.

**Chô D'vant ! :** Si cette figurine est tuée, avant de la retirer du jeu, jetez un dé pour chaque unité à 6" ou moins de cette figurine. Sur 4+ cette unité subit D3 blessures mortelles.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, SQUIG, GOBELIN, GOBELIN DE LA NUIT, MONSTRE, MANGLER SQUIGS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# STONE TROLLS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Grosse Massue en Pierre | 2" | 2 | 3+ | 3+ | -2 | 3 |

## DESCRIPTION

Une unité de Stone Trolls a n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Grosse Massue en Pierre.

## APTITUDES

**Régénération :** Lors de votre phase des héros, vous pouvez jeter un dé pour cette unité. Dans ce cas, sur 4+, soignez jusqu'à D3 blessures allouées à cette unité.

**Peau de Pierre :** Jetez un dé à chaque fois que vous allouez une blessure ou blessure mortelle à cette unité. Sur 5+ cette blessure ou blessure mortelle est annulée.

**Jet de Pierre :** Lors de votre phase de tir, choisissez 1 unité ennemie visible et à 12" ou moins de cette unité, et jetez un dé. Si le jet est inférieur ou égal au nombre de figurines de cette unité, elle subit D3 blessures mortelles.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, TROLL, STONE TROLLS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# RIVER TROLLS

| ARMES À PROJECTILES | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Vomi Caustique | 6" | 1 | 2+ | 3+ | -2 | D3 |
| **ARMES DE MÊLÉE** | **Portée** | **Attaques** | **Toucher** | **Blesser** | **Perf.** | **Dégâts** |
| Massue à Pointes | 2" | 4 | 3+ | 3+ | -1 | 2 |

## DESCRIPTION

Une unité de River Trolls a n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Massue à Pointes et de Vomi Caustique.

## APTITUDES

**Régénération :** Lors de votre phase des héros, vous pouvez jeter un dé pour cette unité. Dans ce cas, sur 4+, soignez jusqu'à D3 blessures allouées à cette unité.

**Puanteur Insoutenable :** Soustrayez 1 des jets de touche des attaques des armes de mêlée qui ciblent cette unité.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, TROLL, RIVER TROLLS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# GIANT

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Coup d'Boule | 1" | 1 | 4+ | 3+ | -3 | ✹ |
| Grosse Massue | 3" | ✹ | 3+ | 3+ | -1 | 1 |
| Coup de Pied | 2" | 1 | 3+ | 3+ | -2 | D3 |

| | TABLEAU DE DÉGÂTS | | |
|---|---|---|---|
| Blessures Subies | Mouvement | Coup d'Boule | Grosse Massue |
| 0-2 | 8" | D6 | 3D6 |
| 3-4 | 6" | D6 | 2D6 |
| 5-7 | 5" | D3 | 2D6 |
| 8-9 | 4" | D3 | D6 |
| 10+ | 3" | 1 | D6 |

## DESCRIPTION

Un Giant est une figurine individuelle armée d'une Grosse Massue, d'un Coup d'Boule et d'un Coup de Pied.

## APTITUDES

**Démarche d'Ivrogne :** Si vous obtenez un double en effectuant le jet de charge d'un Giant, il ne peut pas accomplir le mouvement de charge. De plus, les joueurs tirent au dé. Le joueur qui gagne le tir au dé choisit un point du champ de bataille à 3" ou moins de cette figurine. Chaque unité à 2" ou moins de ce point subit D3 blessures mortelles.

**Les Fourrer dans l'Sac :** Immédiatement après qu'un Giant effectue un engagement, vous pouvez choisir une figurine ennemie à 3" ou moins et jeter un dé. Si le résultat est au moins le double de la caractéristique Blessures de la figurine, elle est tuée.

**Chute ! :** Si cette figurine est tuée, avant de la retirer du champ de bataille, les joueurs tirent au dé. Le vainqueur choisit un point du champ de bataille à 3" ou moins de cette figurine. Chaque unité à 2" ou moins de ce point subit D3 blessures mortelles, puis la figurine est retirée du champ de bataille.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GIANT, MONSTRE |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# NIGHT GOBLIN FANATICS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Boulet et Chaîne | 1" | D6 | 4+ | 3+ | -2 | D3 |

## DESCRIPTION

Une unité de Night Goblin Fanatics peut avoir n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'un Boulet et Chaîne.

## APTITUDES

**Lâchez les Fanatiques !:** Quand vous sélectionnez cette unité pour votre armée, vous devez choisir 1 unité amie issue de la charte d'unité Night Goblins, qui a au moins 5 figurines, et qui fait déjà partie de votre armée, pour accueillir cette unité de Fanatics. Notez-le sur un morceau de papier. Ne placez pas cette unité jusqu'à ce qu'elle soit lâchée, comme décrit ci-dessous. Une unité ne peut pas accueillir plus d'1 unité de Night Goblin Fanatics.

Au début de la phase de charge, vous pouvez lâcher cette unité. Dans ce cas, placez-la entièrement à 3" ou moins de l'unité qui l'accueillait, et à plus de 3" de toute unité ennemie. Si cette unité a été lâchée pendant votre phase de charge, elle peut tenter d'effectuer un mouvement de charge à cette phase sauf si l'unité qui l'accueillait a des restrictions qui l'empêchent elle-même de tenter de charger (par exemple, si elle a couru). Si cette unité a été lâchée pendant la phase de charge adverse, elle ne peut pas tenter d'effectuer un mouvement de charge. Cette unité est détruite si l'unité qui l'accueillait est détruite avant de la lâcher.

**Splat !:** Si le jet de charge de cette unité est un double, alors après le mouvement de charge (ou si la charge échoue), cette unité subit 1 blessure mortelle et chaque autre unité à 1" ou moins de cette unité subit D3 blessures mortelles.

**Mort Tourbillonnante:** Cette unité combat au début de la phase de combat, avant que les joueurs choisissent d'autres unités pour combattre à cette phase de combat. Cette unité ne peut ensuite plus combattre à cette phase de combat, sauf si une aptitude ou un sort lui permet de combattre plusieurs fois.

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBLIN, GOBELIN DE LA NUIT, NIGHT GOBLIN FANATICS |
|---|---|

CHARTE D'UNITÉ

# NASTY SKULKERS

| ARMES DE MÊLÉE | Portée | Attaques | Toucher | Blesser | Perf. | Dégâts |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armes de Base de Gobelin | 1" | 2 | 5+ | 5+ | -1 | 1 |

## DESCRIPTION

Une unité de Nasty Skulkers peut avoir n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une paire d'Armes de Base de Gobelin.

## APTITUDES

**Surprise !:** Quand vous sélectionnez cette unité pour votre armée, vous devez choisir 1 unité amie issue de la charte d'unité Goblins, qui a au moins 5 figurines, et qui fait déjà partie de votre armée, pour accueillir cette unité de Nasty Skulkers. Notez-le sur un morceau de papier. Ne placez pas cette unité jusqu'à ce qu'elle soit lâchée, comme décrit ci-dessous. Une unité ne peut pas accueillir plus d'1 unité de Nasty Skulkers.

Au début de la phase de charge, vous pouvez lâcher cette unité. Dans ce cas, placez-la entièrement à 3" ou moins de l'unité qui l'accueillait, et à plus de 3" de toute unité ennemie. Si cette unité a été lâchée pendant votre phase de charge, elle peut tenter d'effectuer un mouvement de charge à cette phase sauf si l'unité qui l'accueillait a des restrictions qui l'empêchent elle-même de tenter de charger (par exemple, si elle a couru). Si cette unité a été lâchée pendant la phase de charge adverse, elle ne peut pas tenter d'effectuer un mouvement de charge. Cette unité est détruite si l'unité qui l'accueillait est détruite avant de la lâcher.

**En Plein Où Ça Fait Mal !:** Si le jet de touche naturel d'une attaque des Armes de Base de Gobelin de cette unité est 6, cette attaque inflige 1 blessure mortelle et la séquence d'attaque se termine (n'effectuez pas de jet de blessure ou de sauvegarde).

| MOTS-CLÉS | ORQUES & GOBELINS, GOBELIN, NASTY SKULKERS |
|---|---|