

TRIBUS D'ORQUES & GOBELINS



Ce document fournit les règles et l'historique d'une sélection de personnages, d'unités et d'objets magiques tirée de ceux présentés dans *Warhammer : the Old World Arcane Journal – Tribus Orques & Gobelins*. Ces règles peuvent être utilisées en plus de celles qui figurent dans la liste d'armée des Tribus Orques & Gobelins présentée dans *Hordes Sauvages*.

TRIBUS D'ORQUES & GOBELINS

WAAAGH! NOMADE

Cette liste de composition d'Armée de l'Infamie est conçue pour être utilisée avec la liste d'armée des Tribus Orques & Gobelins que l'on trouve dans *Hordes Sauvages*, et avec les sections "Former des Unités" et "Armées de Warhammer" du livre de règles de *Warhammer: the Old World*.



Si vous souhaitez jouer une armée de Waaagh! Nomade dans vos parties de *Warhammer: the Old World*, vous pouvez écrire votre liste de mobilisation avec la liste de composition d'Armée de l'Infamie ci-dessous au lieu de la liste de composition de Grande Armée de *Hordes Sauvages*. Vous trouverez dans les pages suivantes de nouveaux profils et des règles pour certaines figurines de votre armée, représentant des unités propres à une armée Waaagh! Nomade :

Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de la valeur en points de votre armée en :

- 0-1 Chef de Guerre Orque Noir ou Grand Chef Orque Noir par Char à Sangliers Orque Noir
- 0-1 Chef de Guerre Orque ou Bizarnob Orque par tranche de 1000 points
- Grand Chefs Orques, Bizarnob Orques, Chefs Gobelins et Chamanes Gobelins

Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 25% de la valeur en points de votre armée en :

- Bandes de Gobelins sur Loups et Chars à Loups Gobelins
- Si votre Général est un Chef Orque, 0-1 Bande d'Orques sur Sangliers peut être prise comme choix de Base
- Si votre Général est un Chef Orque Noir, 0-1 Char à Sangliers Orque Noir peut être pris comme choix de Base

Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de la valeur en points de votre armée en :

- Bande d'Orques sur Sangliers, Chars à Sangliers Orques et Chariots à Pompe Snotlings

Unités Rares

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de la valeur en points de votre armée en :

- Chars à Sangliers Orques Noirs et Géants

Mercenaires

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de la valeur en points de votre armée en mercenaires, dont :

- Buffles Ogres des Terres Arides
- 0-1 Géant Broyeur d'Os

Notez que les unités mercenaires sont sujettes aux règles de "Mauvaise Conduite des Mercenaires," décrites p. 279 du livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

Porteur de la Grande Bannière

Un seul Grand Chef (Orque, Orque Noir ou Gobelin) de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

Objets Magiques

Toute figurine de cette armée qui a l'option d'acheter des objets magiques peut en acheter dans les listes d'objets magiques Courants ou des Tribus d'Orques & Gobelins.



RÈGLES SPÉCIALES DE WAAAGH! NOMADE

Vous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie de Waaagh! Nomade. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales des Tribus d'Orques & Gobelins que l'on trouve page 45 de *Hordes Sauvages*. En cas de contradiction, les règles spéciales ci-dessous prennent le pas sur les règles spéciales des Tribus d'Orques & Gobelins.

Chasseurs Ruzés

Les Gobelins sur Loups qui accompagnent les Waaagh! Nomades ont appris à encercler l'ennemi avant le début de la bataille, pour l'attaquer depuis toutes les directions à la fois.

Dans une armée de Waaagh! Nomade, n'importe quel nombre de Bandes de Gobelins sur Loups peut avoir la règle spéciale Embusqueurs pour un coût de +1 point par figurine. En outre, les Chefs Gobelins et les Chamanes Gobelins qui sont montés sur un Loup Géant peuvent avoir la règle spéciale Embusqueurs pour un coût de +10 points par figurine.

Frappez Vit' et Fort!

Les Orques sur Sangliers sont tristement célèbres pour leur force de frappe, mais ceux qui passent leur vie en selle savent frapper là où leur attaque sera la plus dévastatrice.

Dans une armée de Waaagh! Nomade, toute figurine d'Orque qui est montée sur un Sanglier (Chefs de Guerre Orques Noirs, Chamanes Orques et Orques sur Sangliers) gagne la règle spéciale Touches d'Impact (1). Ces Touches d'Impact sont effectuées avec la caractéristique de Force du Sanglier et ont une caractéristique de Pénétration d'Armure de -1. En outre, 0-1 Bande d'Orques sur Sangliers par tranche de 1000 points peut avoir la règle spéciale Avant-garde pour +1 point par figurine.

Meutes de Chasse

Bien qu'on les emploie généralement en tant que tirailleurs, les Bandes de Gobelins sur Loups peuvent se regrouper en nombre pour mieux terrasser leurs proies.

Toute Bande de Gobelins sur Loups dans une armée de Waaagh! Nomade peut échanger les règles spéciales Ordre Dispersé et Tirailleurs par les règles spéciales Ordre Serré et Horde.

En Mouvement

Les guerriers d'une Waaagh! Nomade qui se retrouvent sans monture ne sont pas seulement la cible des quolibets de leurs camarades, mais risquent d'être abandonnés quand la Waaagh! reprendra sa route.

Tous les personnages dans une armée de Waaagh! Nomade doivent être montés.

Combattants Solitaires

Embarqués dans des chars qui les délivrent de la présence des Orques plus faibles, nombre d'Orques Noirs apprécient de pouvoir foncer sur le champ de bataille tout en écrabouillant l'ennemi.

Les chefs Orques Noirs dans une armée de Waaagh! Nomade ne sont pas sujets aux règles spéciales Lé Boyz et Calme l'Impétuosité.



TRIBUS D'ORQUES & GOBELINS

HORDE DE TROLLS

Cette liste de composition d'Armée de l'Infamie est conçue pour être utilisée avec la liste d'armée des Tribus Orques & Gobelins que l'on trouve dans *Hordes Sauvages*, et avec les sections "Former des Unités" et "Armées de Warhammer" du livre de règles de *Warhammer : the Old World*.



Si vous souhaitez jouer une armée de Horde de Trolls dans vos parties de *Warhammer : the Old World*, vous pouvez écrire votre liste de mobilisation avec la liste de composition d'Armée de l'Infamie ci-dessous au lieu de la liste de composition de Grande Armée de *Hordes Sauvages*. Vous trouverez dans les pages suivantes de nouveaux profils et des règles pour certaines figurines de votre armée, représentant des unités propres à une armée de Horde de Trolls :

Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de la valeur en points de votre armée en :

- 0-1 Chef de Guerre Orque ou Bizarnob Orque par tranche de 1000 points
- Grands Chefs Orques, Bizarboyz Orques, Chefs Gobelins, Chamanes Gobelins et Mégères Trolleses

Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 33% de la valeur en points de votre armée en :

- 1 Bande de Trolls par tranche de 1000 points
- 0-1 Bande de Trolls additionnelle peut être prise comme choix de Base par Mégère Troll prise
- Bandes d'Orques, Bandes de Gobelins, Bandes de Gobelins sur Araignées, et Bandes de Gobelins sur Loups

Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de la valeur en points de votre armée en :

- Bande de Trolls et Chars à Loups Gobelins
- 0-1 Bande d'Orques sur Sangliers par tranche de 1000 pts
- 0-1 Char à Sangliers Orque par tranche de 1000 pts

Unités Rares

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de la valeur en points de votre armée en :

- Géants

Mercenaires

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de la valeur en points de votre armée en mercenaires, dont :

- Buffles Ogres des Terres Arides
- 0-1 Géant Broyeur d'Os

Notez que les unités mercenaires sont sujettes aux règles de "Mauvaise Conduite des Mercenaires," décrites p. 279 du livre de règles de Warhammer : the Old World.

Porteur de la Grande Bannière

Un seul Grand Chef (Orque ou Gobelin) de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

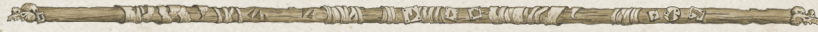
Objets Magiques

Toute figurine de cette armée qui a l'option d'acheter des objets magiques peut en acheter dans les listes d'objets magiques Courants ou des Tribus d'Orques & Gobelins.



RÈGLES SPÉCIALES DES HORDES DE TROLLS

Vous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie de Horde de Trolls. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales des Tribus d'Orques & Gobelins que l'on trouve page 45 de *Hordes Sauvages*. En cas de contradiction, les règles spéciales ci-dessous prennent le pas sur les règles spéciales des Tribus d'Orques & Gobelins.



Régénération Améliorée

La présence d'un si grand nombre de Trolls au même endroit semble exacerber leurs facultés régénératrices, si bien que seuls le feu, la magie et les armes légendaires peuvent les blesser.

Les figurines d'une armée de Horde de Trolls ayant la règle spéciale Régénération (X+) peuvent relancer tout jet de sauvegarde de Régénération raté contre les Blessures causées par des attaques non magiques.

Ohé! Par Ici!

La réflexion n'est pas le fort des Trolls, tant s'en faut. Cependant, quand quelqu'un leur donne des instructions simples d'une voix claire et forte, ils constituent des troupes de choc efficaces, à même de tailler en pièces leurs adversaires.

À moins que le personnage ne soit en fuite, les Bandes de Trolls amies d'une armée de Horde de Trolls qui sont à la Portée de Commandement d'un Chamane Orque, d'un Chamane Gobelins ou d'une Mégère Trollesse peuvent utiliser la Caractéristique de Cd du personnage concerné à la place de la leur.

Langue Troll

Bien que la Magie Troll soit un art à demi-oublié, certains Orques et Gobelins ont appris les secrets des grotesques Mégères Trollesse.

En plus des Domaines de Magie dont ils tirent normalement leurs sorts, les Chamanes Orques et les Chamanes Gobelins d'une armée de Horde de Trolls peuvent connaître des sorts du Domaine de Magie "Magie Troll" (voir page 14).



Kiknik Toofsnatcha

Kiknik Toofsnatcha est un Chef de Guerre Gobelin. Il peut être inclus dans toute armée des Tribus d'Orques & Gobelins utilisant toute liste de composition d'armée qui inclut cette option. Il doit être aligné tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Kiknik Toofsnatcha	4	5	3	4	4	3	5	4	8	105
Mâchoir'	9	3	-	4	-	-	3	2	-	-

Type de Troupe: Cavalerie Légère (personnage nommé)

Taille de Socle: 25 x 50 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement:

- **Kiknik Toofsnatcha:** Râtelier à Trophées du Chef, Frakass' Crânes, lance de cavalerie, bouclier, armure légère
- **Mâchoir':** Griffes et crocs (compte comme une arme de base)

Règles Spéciales: En Tapinois, Embusqueur, Arme Perforante (1, Mâchoir' uniquement), Peau Blindée (1), Escorteurs de Chars, Cavalerie Rapide, Peur des Elfes, Impétueux, 'Arrcèlement, Cri de Ralliement, Rapide, Bande de Guerre

En Tapinois

Les gars de la meute de Kiknik sont des chasseurs aguerris qui encerclent l'ennemi avant d'attaquer.

0-1 Bande de Gobelins sur Loups de la même liste de mobilisation que Kiknik peut avoir gratuitement la règle spéciale Embusqueurs. De plus, vous pouvez appliquer un modificateur de +1 ou de -1 au résultat quand vous effectuez un jet pour déterminer si une Bande de Gobelins sur Loups ayant la règle Embusqueurs qui est jusqu'alors gardée en réserve arrive à ce tour en tant que renforts ou si elle est retardée.

'Arrcèlement

Sur ordre de leur chef, les cavaliers de Kiknik se replient pour charger une nouvelle proie.

S'ils gagnent un round de combat, Kiknik et toute Bande de Gobelins sur Loups qu'il a rejoint peuvent choisir de Se Réplier en Bon Ordre au lieu de faire un mouvement de suite ou de poursuite.

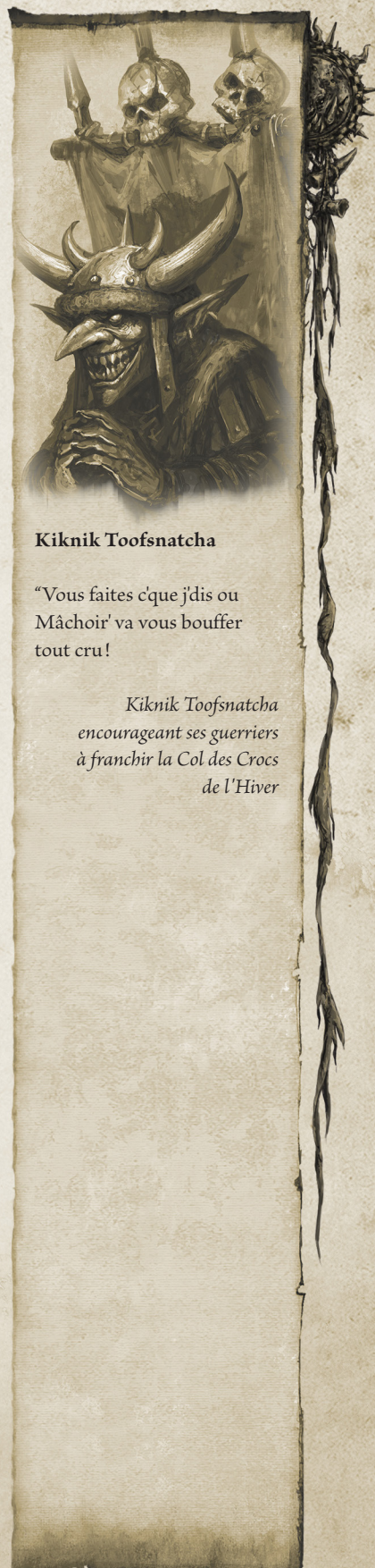
Le Râtelier à Trophées du Chef

Des ornements macabres pendent au râtelier à trophées de Kiknik, frappant l'ennemi d'effroi.

À un tour où il a chargé, Kiknik et toute Bande de Gobelins sur Loups qu'il a rejoint causent la Peur et reçoivent un bonus de +1 point de résultat de combat.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Frakass' Crânes (Marteau)	Combat	F+2	-1	Arme Perforante (2), Attaques Magiques
Frakass' Crânes (Bec-De-Corbin)	Combat	F	-2	Arme Perforante (2), Attaques Magiques, Blessures Multiples (2)

Notes: Frakass' Crânes a deux profils. Vous devez choisir celui que Kiknik va utiliser au début du premier round de combat.



Kiknik Toofsnatcha

"Vous faites c'que j'dis ou Mâchoir' va vous bouffer tout cru!"

Kiknik Toofsnatcha encourageant ses guerriers à franchir la Col des Crocs de l'Hiver

Ogdruz Swampdigga

Ogdruz Swampdigga est un Bizarnob Orque. Il peut être inclus dans toute armée des Tribus d'Orques & Gobelins utilisant toute liste de composition d'armée qui inclut cette option. Il doit être aligné tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Ogdruz Swampdigga	4	4	2	4	5	3	4	2	8	195

Type de Troupe: Infanterie Régulière (personnage nommé)

Taille de Socle: 30 x 30 mm

Taille d'Unité: 1

Équipement: Bâton en Morta, Châle en Peau de Troll et Familier de Savoir (voir p. 343 du livre de règles de *Warhammer: the Old World*).

Magie: Ogdruz Swampdigga est un Sorcier de Niveau 3.

Il connaît des sorts des Domaines de Magie suivants:

- Élémentalisme
- Magie Troll

Règles Spéciales: Kikoup, Eul' Maître des Trolls, Ignore la Panique des Gobelins, Protégez l'Chef, Drain de Force, Bande de Guerre

Eul' Maître des Trolls

Les Trolls qui suivent Ogdruz savent qu'il les mènera inmanquablement à des sources de viande fraîche, et tant pis si cette viande se défend!

À moins qu'il ne soit en fuite, les Bandes de Trolls amies qui sont à la Portée de Commandement d'Ogdruz peuvent utiliser sa Caractéristique de Cd à la place de la leur.

Protégez l'Chef

Les Trolls qui accompagnent Ogdruz le protégeront sans faille du danger.

Cette figurine ne peut pas être ciblée par les tirs ou les sorts ennemis tant qu'elle est à 3" d'une Bande de Trolls amie, à moins que cette figurine ne soit la cible la plus proche.

Drain de Force

Ogdruz a appris à accroître la puissance de sa magie en absorbant la force physique de ses Trolls.

Tant qu'Ogdruz Swampdigga est à 3" d'une Bande de Trolls amie ayant une Puissance d'Unité de 6 ou plus qui n'est pas en fuite, il peut appliquer un modificateur de +1 à tout jet de Lancement qu'il effectue.

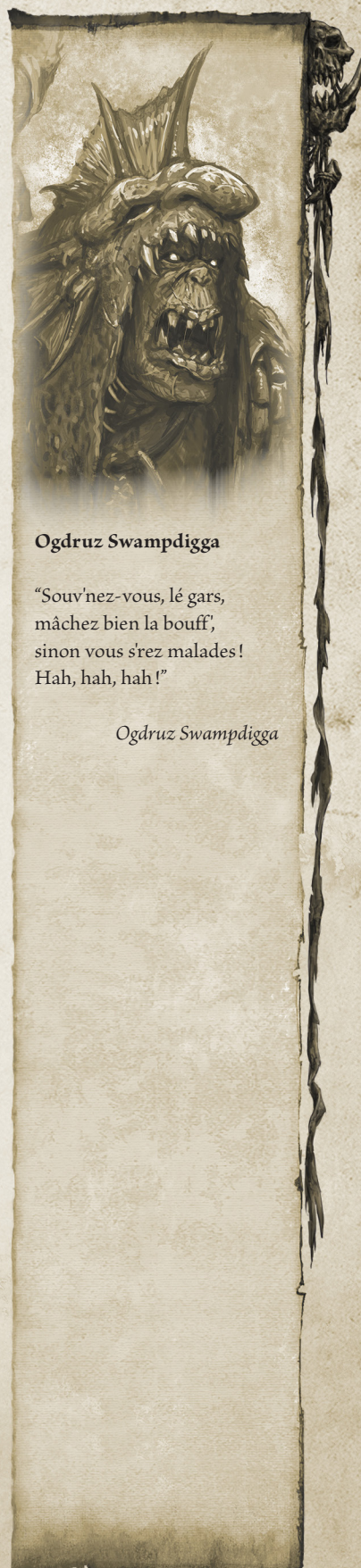
Châle en Peau de Troll

Malgré l'odeur nauséabonde qu'il dégage, ce vêtement en Peau de Troll protège Ogdruz des coups.

Ogdruz Swampdigga améliore sa valeur d'armure de 1. En outre, il a les règles spéciales Régénération (5+) et Inflammable.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Bâton en Morta	Combat	F+2	-1	Attaques Magiques, Arme à Deux Mains.

Notes: Chaque blessure non sauvegardée que cause cette arme permet à Ogdruz de récupérer un Point de Vie perdu.



Ogdruz Swampdigga

"Souv'nez-vous, lé gars, mâchez bien la bouff', sinon vous s'rez malades! Hah, hah, hah!"

Ogdruz Swampdigga

Personnage



Mègères Trolleses

Les gigantesques Mègères Trolleses d'Eau sont des créatures répugnantes, bien plus grosses et dangereuses que leurs congénères. La vue d'une de ses créatures jaillissant de l'eau à la poursuite de sa proie, son corps massif recouvert d'une couche de vase, est une véritable vision d'horreur. Pourtant, les Mègères Trolleses sont également, de façon inexplicable, mues par un puissant instinct maternel qui les pousse à des démonstrations d'affection étranges envers leurs ennemis. Au plus fort des combats, il n'est pas rare qu'une Mègère Trollesse étreigne les guerriers et les monstres ennemis dans ses bras puissants, ou qu'elle tente de corriger ceux qui s'en prennent à elle comme s'il s'agissait d'enfants turbulents à discipliner. Malheureusement, de telles démonstrations d'affection de la part d'une créature aussi grosse et maladroite peuvent s'avérer fatales.

Mègères Trolleses

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Mègère Trollesse	5	2	2	6	5	6	2	3	8	235

Type de Troupe : Béhémoth (personnage)

Taille de Socle : 60 x 100 mm

Taille d'Unité : 1

Équipement : Souche noueuse (compte comme une arme de base), vomi de Troll, Souffle Marécageux et peau écailleuse (compte comme une armure lourde)

Magie : Une Mègère Trollesse est un Sorcier de Niveau 1. Chaque Mègère Trollesse connaît des sorts de 1 des Domaines de Magie suivants :

- Magie de Bataille
- Magie Troll

Options :

- Une Mègère Trollesse peut :
 - Être un Sorcier de Niveau 2 +35 points
 - Acheter des objets magiques jusqu'à un total de50 points

Règles Spéciales : Ordre Serré, Inflammable, Immunisé à la Psychologie, Faim Aveugle, Grande Cible, Amour Maternel, Régénération (5+), Jarrets Visqueux, Attaques de Piétinement (D6), Stupidité, Terreur, Timmm-berrr!, Indémoralisable

Faim Aveugle

L'appétit des Mègères Trolleses est aussi vorace que sans discernement. Au combat, elles engloutissent les guerriers ennemis par poignées et mordent à belles dents les monstres plus gros.

À la sous-phase de Commandement de son tour, une Mègère Trollesse engagée en combat peut choisir d'effectuer une attaque de "Faim Aveugle." Pour ce faire, désignez une unité ennemie avec laquelle la Mègère Trollesse est engagée en combat. L'unité doit immédiatement effectuer un test d'Initiative :

- En cas d'échec, la Mègère Trollesse engloutit des guerriers ou plonge ses crocs sales dans la chair d'un monstre. L'unité cible perd immédiatement un seul PV.
- En cas de réussite, l'ennemi parvient à esquiver l'étreinte de la Mègère Trollesse. Cette attaque n'a pas d'effet.

Chaque fois qu'une unité ennemie perd un Point de Vie à la suite d'une attaque de Faim Aveugle, la Mègère Trollesse récupère un seul Point de Vie perdu.



Amour Maternel

Les Mégères Trolleses ont des créatures affectueuses, qui tendent à traiter leurs ennemis comme des enfants indociles nécessitant éducation et affection. Malheureusement, rares sont ceux qui peuvent endurer un tel traitement bien longtemps.

Au lieu d'attaquer normalement à la phase de Combat, une Mégère Trollesse peut choisir d'effectuer une attaque "d'Amour Maternel". Pour ce faire, désignez une unité ennemie avec qui la Mégère Trollesse est engagée en combat comme cible de l'attaque et faites un jet sur le tableau d'Amour Maternel ci-dessous pour déterminer ce que fait la Mégère Trollesse :

Tableau d'Amour Maternel

D6 Résultat

1-2 Materner : La Mégère Trollesse entoure l'adversaire de ses énormes bras. Placez un grand (5") gabarit d'explosion de sorte que son trou central soit directement sur le centre de l'unité cible. Toute figurine (amie ou ennemie, cette figurine exceptée) dont le socle est sous le gabarit risque d'être touchée et de subir une seule touche, de la caractéristique de Force de cette figurine, avec une PA de -2.

3-4 Morigéner : La Mégère Trollesse réprimande son adversaire comme si c'était un enfant turbulent. Désignez une seule figurine dans le rang combattant de l'unité cible comme cible de cette attaque. La figurine désignée est touchée et subit D3+1 blessures sans sauvegarde d'armure ni de Régénération autorisée (les sauvegardes Invulnérables peuvent être tentées normalement).

5-6 Mornifler : La Mégère Trollesse fait pleuvoir sur l'ennemi une grêle de gifles et un torrent d'invectives incompréhensibles. L'unité cible subit D6+1 touches, chacune utilisant la caractéristique de Force de cette figurine, sans sauvegarde d'armure autorisée (les sauvegardes Invulnérables et de Régénération peuvent être tentées normalement). En outre, l'unité cible est si choquée que, jusqu'à la fin de ce tour, elle subit un modificateur de -1 à sa caractéristique de Commandement.

Jarrets Visqueux

L'épaisse pellicule de vase qui recouvre le corps de la Mégère Trollesse la rend difficile à atteindre pour les coups de l'ennemi.

Toute figurine ennemie qui dirige ses attaques contre cette figurine à la phase de Combat subit un modificateur de -1 à ses jets de Touche.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Vomi de Troll	Combat	3	-2	-

Notes : Une Mégère Trollesse en contact socle à socle avec une figurine ennemie peut effectuer 1 attaque additionnelle à chaque tour avec cette arme. Cette attaque doit être effectuée en dernier, après que toutes les autres attaques ont été effectuées (y compris les Attaques de Piétinement), mais elle touche automatiquement.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Souffle marécageux	N/A	3	-2	Arme à Souffle

Notes : Toute unité qui subit une ou plusieurs blessures non sauvegardées de cette arme doit effectuer un test de Panique comme si elle avait subi de lourdes pertes.

Mère Troll

Toute armée utilisant la liste de composition de grande armée des Tribus d'Orques & Gobelins qui inclut au moins une Bande de Trolls peut inclure 0-1 Mégère Trollesse comme choix d'Unité Rare.

Personnage



Outre leur taille et leur force, les Mégères Trolleses possèdent une aptitude innée à canaliser les Vents de Magie pour manipuler les eaux saumâtres où elles demeurent. Bien que ces aptitudes soient primitives et leur maîtrise de la magie limitée, quand les Vents de Magie sont forts, une Mégère Trollesse peut lancer des sorts d'une efficacité impressionnante. Ses malédictions amoindrissent l'intellect de ses ennemis et ses gestes invoquent des tempêtes d'eau marécageuse fétide pour noyer l'adversaire. Les pouvoirs d'une Mégère Trollesse sont si redoutables que les Chefs de Guerre Orques déploieront des trésors d'ingéniosité pour en tirer une de sa tanière aquatique, en lui présentant de nombreux Gobelins vivants comme appâts. Une fois rassasiée, la Mégère Trollesse peut être aisément persuadée d'accompagner une horde d'Orques au combat.

Infanterie



Ogres des Terres Arides

Les Ogres sont des créatures massives et brutales, deux fois plus grandes qu'un Homme, avec des bras puissants, un crâne épais et un appétit de violence que seul égale leur appétit de nourriture. Bien qu'ils ne jouissent pas de la même intelligence que les autres peuples, ils possèdent une insatiable curiosité qui les pousse à parcourir aussi bien les nations civilisées que les étendues sauvages du Vieux Monde. Les Terres Arides attirent tout particulièrement les Ogres, car ils peuvent s'y mesurer à des adversaires très divers : Orques, Trolls et Géants sont des adversaires idéaux pour des Ogres désireux d'affûter leurs compétences et d'apaiser leurs panses gargouillantes. Vendant leurs services aux Principautés Frontalières comme aux bandes de guerre des Orques, ces soldats de fortune parviennent à remplir leurs poches d'or, leurs estomacs de nourriture et à apaiser leur faim de batailles dans ces dangereuses étendues sauvages.

Buffles Ogres des Terres Arides

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7	31
Broyeur	6	3	2	4	4	3	2	4	7	+7

Type de Troupe : Infanterie Monstrueuse

Taille de Socle : 40 x 40 mm

Taille d'Unité : 3+

Équipement : Armes de base et armures légères

Options :

- Toute figurine de l'unité peut prendre 1 des options suivantes :
 - Arme de base additionnelle +3 points par figurine
 - Arme lourde +4 points par figurine
 - Poing d'Acier +4 points par figurine
- Toute unité peut :
 - Promouvoir une figurine en Broyeur (champion) +6 points par unité
 - Promouvoir une figurine en porte-étendard +6 points par unité
 - Promouvoir une figurine en Beugleur (musicien) +6 points par unité
 - Acheter une bannière magique pour une valeur maximale de 50 points
 - Remplacer les armures légères par des armures lourdes +4 points par figurine

Règles Spéciales : Arme Perforante (1), Ordre Serré, Peur, Touches d'Impact (1), Mercenaires, Bande Hétéroclite, Charge Ogre

Charge Ogre

Les Ogres se servent de leur masse comme d'une arme, écrasant tout ce qui se dresse sur leur route.

La caractéristique de PA de toutes les Touches d'Impact causées par une figurine ayant cette règle spéciale est améliorée par le Bonus de Rang actuel de son unité.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Poing d'Acier	Combat	F	-	Attaques Supplémentaires (1), Arme à Deux Mains

Notes : Une figurine équipée d'un Poing d'Acier améliore sa valeur d'armure de 1.

Chiens de Guerre

Les Buffles Ogres des Terres Arides peuvent être pris comme Mercenaires dans toute armée faite avec toute liste de composition de Grande Armée incluant une section Mercenaires.

Notez que les unités mercenaires sont sujettes aux règles de "Mauvaise Conduite des Mercenaires," décrites p. 279 du livre de règles de Warhammer : the Old World.



Chars à Sangliers Orques Noirs

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	130
Aurige Orque Noir (x2)	-	4	3	4	4	-	3	1	8	-
Sanglier (x2)	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Type de Troupe: Char Lourd

Taille de Socle: 50 x 100 mm

Taille d'Unité: 1

Valeur d'Armure: 3+

Équipement:

- **Auriges Orques Noirs:** Armes de base
- **Sangliers:** Défenses (compte comme des armes de base)

Options:

- Chaque Aurige Orque Noir doit prendre 1 des options suivantes:
 - Arme de base additionnelle +1 point
 - Arme lourde +2 points
- Peut avoir une bannière (compte comme un porte-étendard) +10 points

Règles Spéciales: Kikoup', Ordre Serré, Première Charge, Charge Dévastatrice (Auriges Orques Noirs uniquement), Ignore la Panique, Touches d'Impact (D6+1), Charge de Sanglier

Représenter Cette Unité Dans Vos Parties

Un Char à Sangliers Orque Noir peut aisément être représenté en remplaçant les auriges d'un Char à Sangliers Orque par des figurines d'Orques Noirs.

Monture de Personnage: Un Char à Sangliers Orque Noir peut être inclus dans votre armée comme monture de personnage, comme suit. Dans ce cas, son coût s'ajoute à celui de son cavalier.

Un Chef de Guerre ou Grand Chef Orque Noir peut être monté sur:

- Char à Sangliers Orque Noir +130 points



Char



Chars Orques Noirs

Les Orques adorent trouver des moyens novateurs d'écrabouiller leurs adversaires, et plus généralement causer des destructions de la façon la plus créative qu'ils puissent trouver, ce qui, étant donné leur approche directe de la guerre, implique le plus souvent de taper avec un objet tranchant. Les Orques Noirs ne font pas exception à cette règle, et ont tôt fait de s'approprier des chars après avoir été témoins des ravages qu'ils pouvaient causer. Depuis lors, les Orques Noirs accompagnent les Waaagh! Nomades, percutant l'ennemi à vitesse maximale à bord de leurs chars brinquebalants, leurs kikoup' favoris à la main et un grand sourire barrant leur visage.

Monstre



Géants Broyeurs d'Os

Pour une raison inconnue, les Géants ne cessent de grandir tout au long de leur vie, devenant de plus en plus stupides et maladroits à mesure que leurs membres s'allongent. Ainsi, les peuples du Vieux Monde ont coutume d'appeler les plus grands et les plus vieux des géants "Broyeurs d'Os", à la fois en raison de l'habitude qu'ils ont d'engloutir tout crus les créatures plus petites dont ils se nourrissent, et pour leur démarche mal assurée, causée par des articulations visiblement douloureuses et des membres difformes. Heureusement, ces colosses sont rares dans les contrées civilisées, d'où les preux chevaliers et autres héros intrépides les ont chassés depuis bien longtemps pour établir leur réputation. On dit qu'ils sont si peu nombreux qu'il y a davantage de crânes de Géants Broyeurs d'Os qui ornent les Halls des Tueurs de Karak Kadrin, que de ces créatures en vie dans les étendues sauvages du Vieux Monde!

Géants Broyeurs d'Os

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Géant Broyeur d'Os	6	3	1	7	6	8	3	*	10	300

Type de Troupe: Béhémoth

Taille de Socle: 50 x 100 mm (min) 100 x 150 mm (max)

Taille d'Unité: 1

Équipement: Massue de Géant Broyeur d'Os et peau calleuse (compte comme une armure légère)

Règles Spéciales: Attaques de Géant Broyeur d'Os, Ordre Serré, Immunisé à la Psychologie, Grande Cible, Mercenaires, Attaques de Piétinement (D6+1), Terreur, Timmm-berrr!, Indémoralisable

	P	F	PA	Règles Spéciales
Massue de Géant Broyeur d'Os	Combat	*	*	*

Notes: *Une massue de Géant Broyeur d'Os peut avoir différentes caractéristiques et règles spéciales selon ce que son porteur en fait, comme décrit dans les règles d'attaques de Géant Broyeur d'Os.

Attaques de Géant Broyeur d'Os

Les Géants Broyeurs d'Os n'attaquent pas comme les autres créatures. Ils sont bien trop gros et hargneux pour obéir aux ordres, et trop bêtes pour avoir le moindre plan cohérent.

Au lieu d'attaquer normalement à la phase de Combat, un Géant Broyeur d'Os doit effectuer une "Attaque de Géant Broyeur d'Os". Pour ce faire, désignez une unité ennemie avec laquelle le Géant Broyeur d'Os est engagé en combat comme cible de l'attaque et faite un jet sur le Tableau d'Attaques de Géant Broyeur d'Os ci-dessous. Le type de troupe de l'unité cible détermine si c'est un "petit truc", un "gros truc", ou un "plus gros truc":

- **Petits Trucs:** Unités dont le type de troupe est "infanterie régulière", "infanterie lourde", "nuées", "cavalerie légère", "cavalerie lourde" ou "bêtes de guerre".
- **Gros Trucs:** Unités dont le type de troupe est "infanterie monstrueuse", "cavalerie monstrueuse", "char léger" ou "machine de guerre".
- **Plus Gros Trucs:** Unités dont le type de troupe est "char lourd", "créature monstrueuse" ou "béhémoth".

Tableau d'Attaques de Géant Broyeur d'Os

D6	Petits Trucs	Gros Trucs	Plus Gros Trucs
1-2	Écraser sous ses Pieds	Écraser sous ses Pieds	Raclée
3-4	Broyer les Os	Vomi	Puissant Revers
5-6	Vomi	Puissant Revers	Coup d'Boule



Attaques de Géant Broyeur d'Os

Écraser sous ses Pieds : Le Géant Broyeur d'Os piétine lourdement l'ennemi. Placez un grand (5") gabarit d'explosion de sorte que son trou central soit directement au-dessus du centre de l'unité cible. Toute figurine (amie ou ennemie, cette figurine exceptée) dont le socle se trouve sous le gabarit risque d'être touchée et de subir une seule touche, en utilisant la caractéristique de Force de cette figurine, avec une PA de -3.

Coup d'Boule : Le Géant Broyeur d'Os jette un regard noir à son adversaire et lui flanque un magistral coup d'boule. L'unité cible subit une seule touche et subit D3+1 blessures sans sauvegarde d'armure ni de Régénération autorisée (les sauvegardes Invulnérables peuvent être tentées normalement).

Broyer les Os : Confronté à des rangs entiers d'amuse-bouches bien alignés, le Géant Broyeur d'Os essaie d'en engloûtir autant qu'il peut. Chaque figurine du rang combattant de l'unité cible doit immédiatement effectuer un test d'Initiative :

- Celles qui ne parviennent pas à échapper aux mains du Géant Broyeur d'Os sont ramassées et avalées toutes crues. Chaque figurine qui rate ce test est retirée du jeu comme perte.
- Celles qui parviennent à esquiver la poigne du Géant Broyeur d'Os échappent à un sort peu enviable. Chaque figurine qui réussit ce test demeure indemne.

Notez que tout personnage dans le rang combattant de l'unité cible peut effectuer un jet de "Attention, Messire!", comme si son unité avait été touchée par une attaque de tir.

Puissant Revers : Le Géant Broyeur d'Os assène un revers de sa massue à ses ennemis. L'unité cible subit D6+1 touches de la massue du Géant Broyeur d'Os. Pour cette attaque, la massue du Géant Broyeur d'Os a une caractéristique de F+1 et une PA de -2.

Vomi : Baisser le regard vers de si petites créatures donne le vertige au Géant Broyeur d'Os ! Placez un gabarit de souffle de sorte que la pointe touche le bord du socle de cette figurine qui est en contact avec l'unité cible et que l'extrémité la plus large soit sur l'unité cible. Toute figurine (amie ou ennemie, cette figurine exceptée) dont le socle est sous le gabarit risque d'être touchée et de subir une seule touche de Force 5 avec une PA de -2.

Raclée : Le Géant Broyeur d'Os saisit sa massue à deux mains et l'abat sur le crâne de l'ennemi. Le Géant Broyeur d'Os effectue une seule attaque contre l'unité cible. Pour cette attaque, la massue du Géant Broyeur d'Os a une caractéristique de Force de F+3, une PA de -4 et la règle spéciale Blessures Multiples (2D3).

Chiens de Guerre

0-1 Géant Broyeur d'Os peut être pris comme Mercenaire dans n'importe lesquelles des listes de composition de Grande Armée suivantes :

- Tribus d'Orques & Gobelins
- Guerriers du Chaos
- Braillehardes Hommes-Bêtes

Notez que les unités mercenaires sont sujettes aux règles de "Mauvaise Conduite des Mercenaires", décrites p. 279 du livre de règles de Warhammer: the Old World.

Monstre



Géants Broyeurs d'Os

Bien qu'ils ne soient pas des créatures particulièrement maléfiques, les Géants Broyeurs d'Os sont considérés comme des brutes destructrices qui causent des ravages partout où ils passent, leur mode de vie nomade les conduit occasionnellement à traverser des fermes ou des hameaux qu'ils détruisent par maladresse ou dépeuplent pour satisfaire leur appétit. De fait, quand un Broyeur d'Os tombe sur un village, il s'empresse de faire la démonstration de sa force auprès des habitants. Les Broyeurs d'Os étant par nature des brutes, ils s'imaginent qu'une fois intimidés, les êtres chétifs qui élèvent des bêtes et brassent de la bière leur donneront leurs victuailles sans protester. Malheureusement, ils sont si maladroits qu'ils évaluent mal la limite floue entre intimidation et aplatissement. Déçu, le Géant se contente alors de se servir avant de reprendre sa route.

DOMAINE DE MAGIE TROLL

Domaine privilégié des grotesques Mégères Trollesses, et des rares Chamanes Orques et Gobelins qui ont eu la chance de bénéficier de l'enseignement de ces figures "maternelles", le Domaine de Magie Troll est fétide et répugnant par nature. Les peuples cultivés du Vieux Monde se perdent en conjectures quant aux origines de cette tradition mystique étrange, mais les études suggèrent quelle date de l'époque des Anciens, et partage des origines avec la magie Waaagh! des Orques et Gobelins.



Quoique primitive en apparence, la Magie Troll est aussi puissante sur le champ de bataille que n'importe quel autre art mystique, car ses praticiens conjurent des torrents de bile corrosive et de tourbillons de liquide écœurant qui souillent et brisent tout ce qu'ils touchent. Ces flots d'immondices ne sont toutefois pas le seul danger, car l'influence pernicieuse de la magie peut enivrer et ralentir l'esprit des ennemis du Sorcier, qui se retrouvent frappés d'hébété.

Bien que ce genre de magie soit devenu rare, ceux qui la pratiquent l'emploient avec une efficacité redoutable. Comme tout pouvoir en ce monde, la puissance de la Magie Troll a un prix, et ceux qui ne tiennent pas compte de ses effets délétères peuvent entraîner toutes sortes de mutations difformes. Plus d'un Chamane Orque ou Gobelins ayant eu trop souvent recours à la Magie Troll s'est retrouvé avec le corps couvert d'écaillés, ou affligé d'une nouvelle main griffue ou d'une expression perpétuellement ahurie!

Magie Troll

Outre les Domaines de Magie détaillés dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*, certains Sorciers, notamment ceux qui ont une affinité avec les Trolls, peuvent connaître des sorts du Domaine de la "Magie Troll". Comme d'habitude, s'il est dit qu'un Sorcier connaît des sorts de 1 Domaine de Magie donné, vous devez choisir 1 de ces Domaines quand vous rédigez votre liste de mobilisation.

Grocervô (Sort Emblématique)

D'un geste paresseux de son bâton noueux, le lanceur éclaire et affûte l'esprit de ceux qui l'entourent, qui posent alors sur le monde un regard neuf.

Type: Enchantement

Valeur de Lancement: 8+

Portée: Lanceur

Effet: Reste en jeu. Tant que ce sort est en jeu, les unités amies dans la Portée de Commandement de cette figurine peuvent relancer tout test de Stupidité raté. De plus, si une unité amie dans la Portée de Commandement de cette figurine quand ce sort est lancé a raté son test de Stupidité à la sous-phase de Début de Tour du même tour, elle peut immédiatement refaire ce test.

1. Bile Acide

Après avoir craché une incantation gutturale, le lanceur projette une boule de vomi de Troll d'un vert jaunâtre écœurant sur l'ennemi, vomi qui ronge les armures et brûle les chairs.

Type: Projectile Magique

Valeur de Lancement: 8+

Portée: 18"

Effet: Placez un petit (3") gabarit d'explosion de sorte que son trou central soit directement au-dessus du centre de l'unité ennemie ciblée. Une fois placé, le gabarit dévie de D3+1". Toute figurine ennemie dont le socle se trouve sous la position finale du gabarit risque d'être touchée (comme décrit p. 95 du livre de règles de *Warhammer: the Old World*) et de subir une touche de Force 3 PA -2.

2. Cervô de Troll

Sous l'influence de cette sorcellerie primitive, même les guerriers les plus expérimentés deviennent hébétés et indécis.

Type: Maléfice

Valeur de Lancement: 9+

Portée: 15"

Effet: Reste en Jeu. Tant que ce sort est en jeu, l'unité ennemie ciblée devient sujette à la règle spéciale Stupidité et réduit sa caractéristique de Commandement de 1.

3. Vigueur Vorace

Par magie, ou simplement en se rendant compte qu'ils ont très faim, les Trolls s'élancent avec une vigueur renouvelée.

Type: Transfert

Valeur de Lancement: 8+

Portée: Lanceur

Effet: Jusqu'à la fin de ce tour, toutes les unités amies qui ont la règle spéciale Stupidité et sont à 12" du lanceur gagnent un modificateur de +2 à leur caractéristique de Mouvement.

4. Tourbillon Fétide

Une véritable trombe d'eau marécageuse et d'immondices se déchaîne sur le champ de bataille.

Type: Vortex Magique

Valeur de Lancement: 9+

Portée: 18"

Effet: Reste en Jeu. Placez un petit (3") gabarit d'explosion de sorte que son trou central soit à 18" du lanceur. Tant qu'il est en jeu, le gabarit est traité comme du terrain dangereux. Le gabarit se déplace de D6" dans une direction aléatoire à chaque sous-phase de Début de Tour. Toute unité ennemie que le gabarit mouvant touche subit D3+3 touches de Force 4, chacune avec une PA de -2.

5. Torrent d'Immondices

Quand les lignes de bataille se rencontrent, le lanceur éructe, et vomit un flot de bile brûlante sur l'adversaire.

Type: Assaillement

Valeur de Lancement: 8+

Portée: Combat

Effet: Placez un gabarit de souffle avec la pointe en contact avec le bord du socle du lanceur et l'extrémité la plus large sur l'unité avec laquelle il est engagé en combat. Toute figurine (amie ou ennemie) dont le socle est sous le gabarit risque d'être touchée et de subir une seule touche de Force 3 avec une PA de -2.

6. Régénération Rapide

Puisant dans les propriétés régénératrices des Trolls, le lanceur soigne les blessures de ses camarades.

Type: Enchantement

Valeur de Lancement: 9+

Portée: 12"

Effet: Jusqu'à la fin de votre prochaine sous-phase de Début de tour, l'unité amie ciblée gagne les règles spéciales Inflammable et Régénération (5+).

Objets Magiques



Pillage & Butin

Les Orques et Gobelins des tribus nomades sont des voleurs et des pillards aguerris. Ils fondent sur les avant-postes de civilisation mal défendus qui parsèment les Principautés Frontalières comme sur les caravanes bien défendues qui traversent régulièrement les Terres Arides, n'apportant que la violence et emportant tout ce qu'ils peuvent transporter. Ils ont souvent la bonne surprise de découvrir des armes, des armures et des objets enchantés dans leurs prises. Leurs nouveaux propriétaires apprécient ces objets à leur juste valeur et, après les avoir adaptés à leur stature, ils deviennent des symboles de force et de bravoure à tel point, en fait, que les artefacts volés les plus précieux changent régulièrement de propriétaire, pour finir entre les mains des plus gros Chef de Guerre Orques et des Zarbnobs Gobelins les plus surnois et les plus rusés.

OBJETS MAGIQUES DES TRIBUS D'ORQUES & GOBELINS

Les pages qui suivent sont à ajouter aux objets magiques des Tribus d'Orques & Gobelins qui se trouvent dans *Hordes Sauvages*. Ces objets magiques sont spécifiques aux armées de Tribus d'Orques & Gobelins et peuvent être achetés de la même façon que des objets magiques Courants, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer : the Old World*.

Objets Magiques Extrêmement Courants : Tout objet magique marqué d'un astérisque (*) est considéré comme extrêmement courant, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer : the Old World*.

Armes Magiques

Grosse Hache Ki Koup' Pluss55 Points

Il n'y a rien que les Chefs de Guerre aiment davantage que de posséder une grosse hache qui coupe bien, à part avoir une plus grosse hache qui coupe encore mieux !

	P	F	PA	Règles Spéciales
Grosse Hache	Combat	F+2	-2	Coup Fatal, Attaques Magiques,
Ki Koup' Pluss				Arme à Deux Mains, Frappe en Dernier

Cogneur Trop Klass' de Martog..... 50 Points

Le Chef de Guerre Martog le Concasseur était célèbre pour sa collection d'armes "acquises honnêtement". Sa préférée était un énorme marteau de Nain, couvert de runes complexes et (depuis que Martog en avait fait l'acquisition) de grandes quantités de sang de Nain séché.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Cogneur Trop	Combat	F+1	-2	Attaques Magiques, Arme à Deux Mains
Klass' de Martog				

Notes : Le porteur de cette arme a un modificateur de +1 à ses caractéristiques de Capacité de Combat et d'Initiative.

La Hache Préciz' 30 Points

Au combat, cette arme semble bouger dans la main de son porteur pour chercher les points les plus vulnérables e l'ennemi.

	P	F	PA	Règles Spéciales
La Hache Préciz'	Combat	F+1	-	Arme Perforante (1), Attaques Magiques

Notes : Le porteur de la Hache Préciz' peut relancer tout jet de Touche raté effectué avec cette arme. Cependant, le modificateur de Force de cette arme ne s'applique qu'au premier round de combat.

Lame du Traître* 25 Points

Comme ils sont plus gros et plus méchants que quiconque, les Orques se battent avec n'importe qui, n'importe où. Les Gobelins, eux, préfèrent planter leurs lames dans le dos de l'adversaire.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Lame du Traître	Combat	F+1	-1	Attaques Magiques

Notes : Chefs Gobelins et Gobelins de la Nuit uniquement. Si le porteur de cette arme est engagé avec l'arc latéral d'un ennemi, il peut relancer tout jet de Blessure raté. Si le porteur de cette arme est engagé avec l'arc arrière d'un ennemi, il peut relancer tout jet de Touche et de Blessure raté.

Armures Magiques

Armure Très Durze.....35 Points

Le métal épais de cette armure cabossée peut détourner les coups les mieux ajustés.

Boss Orques Noirs et Boss Orques dont le type de troupe est "infanterie", "cavalerie" ou "char" uniquement. L'Armure Très Durze est une armure de plates complète. En outre, son porteur améliore sa caractéristique d'Endurance de 1.

Bouclier Rancunier20 Points

Possédé par un esprit revêche et orné d'une gueule enchantée garnie de crocs acérés, ce bouclier grogne et referme ses mâchoires sur les adversaires imprudents.

Le Bouclier Rancunier est un bouclier. De plus, toute figurine ennemie qui obtient un 1 naturel en effectuant un jet de Touche ou de Blessure contre le porteur du Bouclier Rancunier à la phase de Combat subit immédiatement une touche de Force 4 PA -.

Talismans

Trouve-Mage Scintillant45 Points

Hélas, cette gemme mystique n'a jamais permis de trouver le moindre Mage scintillant, bien qu'elle brille de mille feux quand on s'en sert pour tabasser un sorcier!

Le porteur du Trouve-Mage Scintillant a les règles spéciales Résistance à la Magie (-2) et Haine (Sorciers ennemis).

Effigie de Mork.....35 Points

Que ce soit grâce à une chance insolente, un enchantement, ou l'intervention opportune du rusé (mais brutal) dieu Mork, ce petit bijou semble garder le porteur à l'abri du danger.

Toute figurine qui dirige ses attaques contre le porteur de l'Effigie de Mork à la phase de Combat subit un modificateur de -1 à ses jets de Touche.

Bannières Magiques

L'Drapeau des Gars Zenragés.....35 Points

Ceux qui combattent sous L'Drapeau des Gars Zenragés se jettent sur l'ennemi au mépris de tous les dangers.

Une unité portant L'Drapeau des Gars Zenragés gagne la règle spéciale Frénésie.

La Bannière Araignée35 Points

Cœuvre des Gobelins des forêts de la tribu des Grip'Racines, cette bannière inquiétante dépeint la déesse araignée que la tribu vénère en plus de Gork et Mork.

Une unité portant La Bannière Araignée gagne la règle spéciale Attaques Empoisonnées. Si l'unité a déjà la règle spéciale Attaques Empoisonnées, ses attaques blessent alors automatiquement sur un jet de Touche d'un 5 ou d'un 6 naturel, au lieu du 6 habituel.

La Bannière des Nomadz25 Points

Bien que leur Waaagh! leur fasse parcourir le monde connu de long en large, ceux qui portent cette bannière semblent infatigables et incapables de tenir en place.

Quand une unité portant La Bannière des Nomadz effectue un jet de Charge, de Fuite ou de Poursuite, elle peut relancer tout jet d'un 1 naturel, avant de défausser tout dé censé être défaussé.

Bannière des Terres Sauvaj'20 Points

La multitude de matériaux naturels employés dans la construction de cet étendard de bric et de broc semble posséder quelque enchantement mineur, permettant à ceux qui le portent de franchir aisément marécages fétides, forêts denses et collines escarpées.

Une unité portant la Bannière des Terres Sauvaj' gagne la règle spéciale Mouvement à Couvert.



Objets Enchantés

Collier de Dents Bénies50 Points

Arrachées aux mâchoires d'ennemis de valeur et rassemblées en un bijou fruste, les dents de ce collier ont été bénies par Mork (à moins que ce ne soit par Gork) pour protéger le porteur au combat.

Le porteur du Collier de Dents Bénies peut relancer tout jet de Sauvegarde d'Armure, de Sauvegarde Invulnérable ou de Sauvegarde de Régénération d'un 1 naturel.

Râtelier à Trophées Macabres30 Points

Orné des scalps pourrissants et des crânes blanchis d'ennemis vaincus, ce totem est un funeste rappel du sort qui attend ceux qui périront sous la lame du chef.

Chefs Orques Noirs, Chefs Orques, Chefs Gobelins et Chefs Gobelins de la Nuit uniquement. Toutes les unités ennemies à 6" du porteur du Râtelier à Trophées Macabres subissent un modificateur de -1 à leur caractéristique de Commandement (jusqu'à un minimum de 2).

L'Chapeau d'Intello.....25 Points

Libéré du besoin irrésistible de fracasser des crânes, le porteur peut désormais réfléchir à deux fois avant de charger une batterie d'artillerie de l'Empire!

Le porteur du Chapeau d'Intello améliore sa caractéristique d'Initiative de 1. En outre, le porteur et toute unité qu'il a rejoint ne sont pas sujets à la règle spéciale Impétueux.

Objets Cabalistiques

Bâton de Badoumm.....55 Points

Autrefois propriété du célèbre Chamane Orque Badoumm, ce bâton de bois calciné contient encore une grande réserve de l'énergie Waaagh! brute qui désintégra son ancien propriétaire.

Le porteur du Bâton de Badoumm applique un modificateur de +D3 au résultat de tout jet de Lancement qu'il effectue. Cependant, s'il obtient un double 1 ou un double 6 naturels en faisant son jet de Lancement, centrez un gabarit d'explosion de 5" sur le porteur. Chaque figurine (amie ou ennemie) dont le socle se trouve sous le gabarit risque d'être touchée et de subir une seule touche de Force 6 avec une PA de -1. Le bâton est alors détruit et ne peut plus être utilisé.

Notez que ces effets s'ajoutent à ceux qui surviennent quand on obtient un double 1 ou double 6 naturels à un jet de Lancement.

Idole de Gork 40 Points

Avant de se jeter dans la bagarre, les Chamanes Orques et Gobelins sculptent de petites idoles de Gork, le plus brutal (mais rusé) des dieux, pour mieux écrabouiller l'ennemi et perturber sa magie.

Le porteur de l'Idole de Gork augmente la portée de tous ses sorts de 3". En outre, une fois par tour, le porteur de l'Idole de Gork peut relancer un jet de Lancement.

L'Breuvage d'la Mégère25 Points

Nul ne sait ce qu'il y a dans cette boisson fétide, mais son efficacité est indéniable, le buveur accédant à la magie des Mégères Trollesses.

Chamanes Orques, Gobelins et Gobelins de la Nuit uniquement. En plus des Domaines de Magie d'où il tire normalement ses sorts, le porteur du Breuvage d'la Mégère peut connaître des sorts du Domaine de "Magie Troll" (voir p. 14).





Permission de télécharger/imprimer pour un usage personnel uniquement.
© Copyright Games Workshop Limited 2024
www.forgeworld.co.uk

CITADEL
MINIATURES

forge World
MINIATURES



WARHAMMER.COM