

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

OGRE KINGDOMS



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUCTION

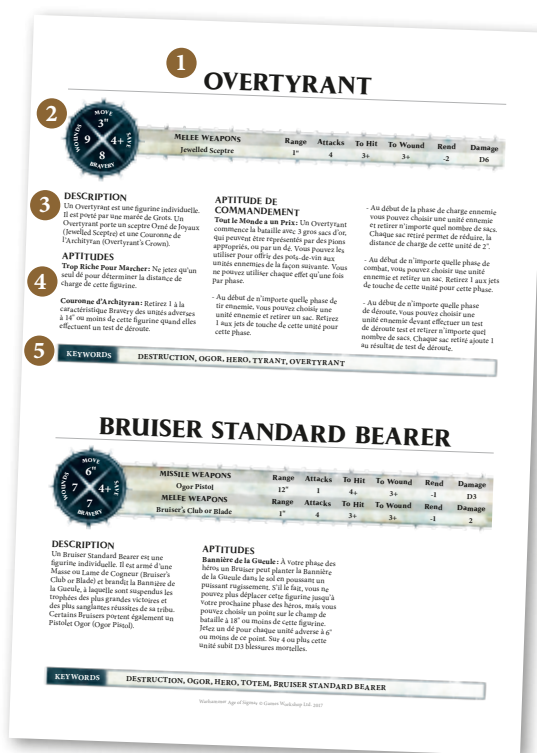
Les imposants ogors sont obnubilés par deux choses : manger et se battre. Lorsqu'ils en ont l'opportunité, ils se délectent des deux à la fois. Émergeant de leurs tanières établies dans des réseaux de cavernes, des montagnes

ou des ruines, les ogors affamés et leurs bêtes sauvages guerroient sur tous les Royaumes des Mortels. Brutal et massif, un seul ogor peut réduire un abri à néant, tandis qu'une horde de ces gloutons peut raser une cité entière.

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

LÉGENDE DES WARSCROLLS

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



OVERTYRANT



MELEE WEAPONS

Jewelled Sceptre

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

D6

DESCRIPTION

Un Overtyrant est une figurine individuelle. Il est porté par une marée de Grots. Un Overtyrant porte un sceptre Orné de Joyaux (Jewelled Sceptre) et une Couronne de l'Archityran (Overtyrant's Crown).

APTITUDES

Trop Riche Pour Marcher: Ne jetez qu'un seul dé pour déterminer la distance de charge de cette figurine.

Couronne d'Archityran: Retirez 1 à la caractéristique Bravery des unités adverses à 14" ou moins de cette figurine quand elles effectuent un test de déroute.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Tout le Monde a un Prix: Un Overtyrant commence la bataille avec 3 gros sacs d'or, qui peuvent être représentés par des pions appropriés, ou par un dé. Vous pouvez les utiliser pour offrir des pots-de-vin aux unités ennemies de la façon suivante. Vous ne pouvez utiliser chaque effet qu'une fois par phase.

- Au début de n'importe quelle phase de tir ennemie, vous pouvez choisir une unité ennemie et retirer un sac. Retirez 1 aux jets de touche de cette unité pour cette phase.

- Au début de la phase de charge ennemie vous pouvez choisir une unité ennemie et retirer n'importe quel nombre de sacs. Chaque sac retiré permet de réduire, la distance de charge de cette unité de 2".

- Au début de n'importe quelle phase de combat, vous pouvez choisir une unité ennemie et retirer un sac. Retirez 1 aux jets de touche de cette unité pour cette phase.

- Au début de n'importe quelle phase de déroute, vous pouvez choisir une unité ennemie devant effectuer un test de déroute test et retirer n'importe quel nombre de sacs. Chaque sac retiré ajoute 1 au résultat de test de déroute.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, HERO, TYRANT, OVERTYRANT

BRUISER STANDARD BEARER



MISSILE WEAPONS

Ogor Pistol

Range

12"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

MELEE WEAPONS

Bruiser's Club or Blade

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

2

DESCRIPTION

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

APTITUDES

Bannière de la Gueule: À votre phase des héros un Bruiser peut planter la Bannière de la Gueule dans le sol en poussant un puissant rugissement. S'il le fait, vous ne pouvez plus déplacer cette figurine jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais vous pouvez choisir un point sur le champ de bataille à 18" ou moins de cette figurine. Jetez un dé pour chaque unité adverse à 6" ou moins de ce point. Sur 4 ou plus cette unité subit D3 blessures mortelles.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, HERO, TOTEM, BRUISER STANDARD BEARER

WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

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

| Unité | Warscroll |
|-----------------------------|--------------------|
| Bragg the Gutsman | Maneater |
| Bruiser | Tyrant |
| Giant | Aleguzzler Gargant |
| Golfag Maneater | Tyrant or Maneater |
| Gnoblar Fighters | Grots |
| Gnoblar Scraplauncher | Grot Scraplauncher |
| Gnoblar Trappers | Grots |
| Greasus Goldtooth | Overtyrant |
| Ogres | Ogors |
| Skrag the Slaughterer | Butcher |
| Slaughtermaster | Butcher |

PROFILS DE BATAILLE RANGÉE

| OGRE KINGDOMS | TAILLE D'UNITÉ | | | POINTS | RÔLE TACTIQUE | NOTES |
|-------------------------|----------------|-----|-----|--------|---------------|-------|
| | MIN | MAX | | | | |
| UNITÉ | | | | | | |
| Bruiser Standard Bearer | 1 | 1 | 140 | Leader | | |
| Overtyrant | 1 | 1 | 160 | Leader | | |