



# GLUTOS ORSCOLLION

SEIGNEUR DE LA GOURMANDISE



Guidé par le démon Loth'shar, Glutos Orscollion a entrepris la quête de goûter les mets les plus exotiques des Royaumes Mortels. Juché sur son palanquin et entouré de sa cour dévouée, il peut défaire des armées entières grâce à sa terrible magie.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessier	Perf.	Dégâts
Grande Lame Gémissante	1"	3	3+	3+	-2	2
Fouet Écorcheur	1"	2	3+	4+	-	1
Dague Sacrificielle	1"	1	4+	3+	-	1
Griffes Broyeuses	1"	☀	3+	3+	-1	3

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Compagnons	Mouvement	Griffes Broyeuses
0-4	Tous	8"	6
5-8	Kyazu le Porte-douleur, Vhyssk le Phaéton	6"	5
9-12	Kyazu le Porte-douleur	5"	4
13+	Aucun	4"	3

## DESCRIPTION

Glutos Orscollion est une figurine individuelle de personnage nommé.

**COMPAGNONS :** Glutos est accompagné de Kyazu le Porte-douleur, qui attaque avec une Grande Lame Gémissante; Vhyssk le Phaéton, qui attaque avec un Fouet Écorcheur; et Dolece la Prêtresse, qui attaque avec une Dague Sacrificielle.

Les compagnons qui accompagnent Glutos à un moment donné dépendent du nombre de blessures subies par cette figurine, et sont indiqués dans le tableau de dégâts. Vous pouvez utiliser les aptitudes des compagnons qui accompagnent effectivement Glutos, et eux seuls peuvent attaquer. Pour ce qui est des autres règles, ils sont traités comme une monture.

**MONTURE :** Les Porteurs de Palanquin de cette figurine attaquent avec leurs Griffes Broyeuses.

## APTITUDES

**Le Grand Gourmet :** *Glutos voit la bataille comme un banquet où il peut laisser libre cours à ses plus sombres appétits.*

Cette figurine gagne une aptitude à chaque round de bataille, indiquée ci-dessous. Notez que toutes ces aptitudes sont cumulatives.

### Round de Bataille 1 – Amuse-bouche :

Ajoutez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités d'**HÉDONITES MORTELS** amies à 6" ou moins de cette figurine.

**Round de Bataille 2 – Entrée :** Cette figurine peut courir et quand même charger au même tour.

### Round de Bataille 3 – Plat de Résistance :

Ne faites pas de tests de déroute pour les unités d'**HÉDONITES MORTELS** amies tant qu'elles sont entièrement à 12" ou moins de cette figurine.

**Round de Bataille 4 – Dessert :** À la fin de votre phase des héros, vous pouvez remplacer le sort du tableau du Domaine de la Douleur et du Plaisir que connaît cette figurine par un autre sort du même tableau. De plus, cette figurine peut tenter de lancer 1 sort supplémentaire à votre phase des héros.

### Round de Bataille 5 – Mignardises :

Vous pouvez relancer les jets de lancement, de conjuration et de dissipation pour cette figurine.

**Brume de Tentation :** *Ceux qui inhalent les vapeurs émanant du palanquin de Glutos sont rongés par d'atroces gargouillis de faim.*

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques des unités ennemies à 12" ou moins cette figurine.

**Bâton d'Œillade de Loth'shar :** *Loth'shar incite toujours Glutos à goûter de fins mets, et le récompense pour chaque dégustation impie.*

Ajoutez 1 aux jets de lancement, de conjuration et de dissipation pour cette figurine.

## APTITUDES DE COMPAGNONS

**Dolece la Prêtresse :** *Dolece invoque Slaanesh afin de bénir le Grand Gourmet.*

À votre phase des héros, vous pouvez dire que Dolece va prier Slaanesh de protéger son maître. Si vous le faites, jetez un dé. Sur un jet de 1, rien ne se passe. Sur 2+, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez jeter un dé chaque fois que vous allouez une blessure ou blessure mortelle à cette figurine. Sur 5+, la blessure ou blessure mortelle est annulée.

**Vhyssk le Phaéton :** *Vhyssk aiguillonne les porteurs du palanquin à presser le mouvement, atteignant une vitesse destructrice.*

Vous pouvez relancer les jets de charge pour cette figurine.

**Kyazu le Porte-douleur :** *Kyazu est un redoutable guerrier qui fera tout pour préserver son maître.*

Si le jet de blessure non modifié pour une attaque de Grande Lame Gémissante de cette figurine est 6, l'attaque inflige 2 blessures mortelles à la cible et la séquence d'attaque s'arrête (ne faites pas de jet de sauvegarde).

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Se Goïnfrer d'Excès :** *L'Ost Glouton est renforcé par les excès de chair fraîche, ou toute autre perversion perpétrée au milieu de la bataille.*

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement une fois par tour à votre phase des héros. Si vous le faites, choisissez 1 unité d'**HÉDONITES** amie entièrement à 12" ou moins de cette figurine. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, si une unité ennemie est détruite par une attaque de l'unité choisie alors que des blessures infligées par l'attaque doivent encore être allouées à l'unité ennemie, guérissez le même nombre de blessures allouées à l'unité choisie.

## MAGIE

Cette figurine est un **SORCIER**. Il peut tenter de lancer 2 sorts à votre phase des héros et de dissiper 2 sorts à la phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Famine Paralysante.

**Famine Paralysante :** *D'un claquement de doigts, Glutos partage sa faim insatiable avec ceux qu'il trouve appétissants, paralysant ses proies par un accès de fringale incontrôlable.*

Famine Paralysante a une valeur de lancement de 7. S'il est lancé avec succès, choisissez 1 unité ennemie visible et à 18" ou moins du lanceur. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, divisez par deux la caractéristique de Mouvement de l'unité choisie, ainsi que les jets de course et de charge pour l'unité choisie.