

# WARHAMMER

AGE OF SIGMAR

The logo for Warhammer Age of Sigmar, featuring the word 'WARHAMMER' in a large, stylized, gold-colored font with a blue background and a golden border. Below it, 'AGE OF SIGMAR' is written in a smaller, gold-colored font. The logo is set against a dark red background with a golden border.

PACK DE FACTION

# HORDEGUEULES OGORS

# TRAITS DE BATAILLE

Les armées de Hordegueules Ogors peuvent utiliser les aptitudes suivantes :

## ✘ N'importe Quelle Phase de Charge

**CHARGE ÉCRASANTE :** *À la première occasion, un ogor se rue dans la mêlée en se servant de sa carrure comme d'une arme.*

**Annnonce :** Choisissez une unité d'**OGOR** ou **RHINOX** amie qui a chargé à ce tour afin qu'elle utilise cette aptitude, puis choisissez une unité ennemie visible à 1" d'elle comme cible.

**Effet :** Jetez un D3. Ajoutez 2 au jet si l'unité qui utilise l'aptitude est un **MONSTRE**. Sur 2+, infligez autant de dégâts mortels à la cible que le résultat du jet.

## ➤ Passif

**BRUTES AFFAMÉES :** *La faim des ogors s'intensifie lorsqu'ils aperçoivent l'ennemi, et ils se déplacent alors à une vitesse alarmante pour couvrir la distance qui les sépare de leur prochain repas.*

**Effet :** Ajoutez 2 aux jets de course pour les unités **OGORS** amies tant que vous n'avez pas utilisé l'aptitude "Festin de Chair" à cette bataille.

## ⚙ Une Foix Par Bataille (Armée), Fin de N'importe Quel Tour

**FESTIN DE CHAIR :** *Dans le fracas des armes et le sang versé, les ogres doivent satisfaire leur appétit et s'empiffrent donc de la chair de leurs ennemis.*

**Annnonce :** Choisissez comme cibles chaque unité **OGOR** amie qui est en mêlée ou qui a utilisé une aptitude de **CORPS À CORPS** à ce tour.

**Effet :** Jetez un D3 pour chaque cible. Sur 2+ :

- **Soignez (X)** la cible, où X est un nombre égal au résultat du jet.
- Choisissez une unité ennemie en mêlée avec la cible. Vous ne pouvez pas choisir la même unité ennemie plus d'une fois. Infligez autant de dégâts mortels à l'unité ennemie que le résultat du jet.

# FORMATIONS DE BATAILLE

Vous pouvez choisir 1 des formations de bataille suivantes pour une armée de Hordegueules Ogors. Chacune confère une aptitude différente que vous pouvez utiliser pendant la bataille.

## PROPHÈTES DU DIEU GLOUTON

 Passif

**MAÎTRES-BOUCHERS:** *Ces chamanes ogors connaissent de nombreux secrets macabres de la gastronomie.*

**Effet:** Ajoutez 1 aux jets de lancement pour les **SORCIERS** des **HORDEGUEULES OGORS** amis.

## DRESSEURS DE BÊTES

 Passif

**CHOC BRUTAL:** *Les bêtes de cette tribu sont réputées comme étant les plus belliqueuses et tenaces de leur espèce.*

**Effet:** Chaque fois qu'un **MONSTRE** des **PILLARDS BELLUAIRES** ami utilise l'aptitude "Charge Écrasante", ajoutez 1 au nombre de dégâts mortels infligés, le cas échéant.

## HÉRAUTS DE L'HIVER ÉTERNEL

 Passif

**LES YEUX DE LA TEMPÊTE:** *Les membres de cette tribu sont masqués par les vents glacials et les brumes givrantes tandis qu'ils suivent leurs champions au combat.*

**Effet:** Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques de tir qui ciblent les unités d'**INFANTERIE** des **HORDEGUEULES OGORS** amies tant qu'elles sont entièrement à 12" d'un ou plusieurs **HÉROS PILLARDS BELLUAIRES** amis.

## MANIAQUES DE LA POUDRE NOIRE

 Passif

**BOURREZ LES CANONS!** *Quand il s'agit de réduire les ennemis en poussière, ces ogors artilleurs n'ont pas besoin qu'on leur en donne l'ordre deux fois.*

**Effet:** Les armes de tir utilisées par les unités de **Crache-plomb** et **Boute-fer** amies ont **Tir en Mêlée** tant qu'elles sont à portée de mêlée d'un **HÉROS** des **HORDEGUEULES OGORS** ami.

# TRAITS HÉROÏQUES

TRAITS DE FAIM INSATIABLE (HÉROS seulement)

## ☉ Passif

**VENTRE D'ACIER:** Rares sont les adversaires des Royaume Mortels à pouvoir résister à la puissance de cet ogor.

**Effet:** Ignorez les modificateurs négatifs au score de contrôle de cette unité et aux jets de touche et aux jets de blessure pour les attaques de cette unité.

## ● Passif

**RUGISSEMENT TONITRUANT:** Exultant au combat, ce champion rugit un tel défi que la terre tremble sous les pieds de l'ennemi.

**Effet:** Soustrayez 5 aux scores de contrôle des unités d'INFANTERIE ennemies tant qu'elles sont en mêlée avec cette unité.

## ☉ Passif

**TOUCHÉ PAR L'HIVER ÉTERNEL:** Ce guerrier s'est aventuré non loin du cœur de l'Hiver Éternel et en est revenu avec le pouvoir de communier avec lui.

**Effet:** Si cette unité n'est pas un PRÊTRE, elle a PRÊTRE (1). Si cette unité est déjà un PRÊTRE, vous pouvez relancer les jets de récitation de 1 pour elle à la place. Si cette unité est un SORCIER, elle ne peut pas utiliser des aptitudes de SORT et des aptitudes de PRIÈRE à la même phase.

# ARTÉFACTS DE POUVOIR

BUTIN DES HORDEGUEULES (HÉROS seulement)

## ✂ Passif

**TROPHÉES RÉPUGNANTS:** Cette collection de crânes, d'entrailles et de peaux inspire les congénères de cet ogor.

**Effet:** Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de mêlée qui ciblent les HÉROS ou MONSTRES faites par les unités de HORDEGUEULES OGORS amies tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité.

## ✂ Une Fois Par Bataille, N'importe Quelle Phase de Mêlée

**LE CROC DE GHUR:** La magie d'ambre de cette arme se rit des protections ésotériques.

**Annnonce:** Choisissez une unité ennemie en mêlée avec cette unité comme cible.

**Effet:** On ne peut pas faire de jets de protection pour la cible jusqu'à la fin du tour.

## ☉ Une Fois Par Bataille, N'importe Quelle Phase de Tir

**ÉLIXIR DE GUIVRE DE GIVRE:** Distillé à partir du sang d'une guivre de givre géante, cet élixir transforme momentanément en gel liquide le sang de celui qui le boit, avant qu'il vomisse un torrent de magie glaciale.

**Annnonce:** Choisissez une unité ennemie en mêlée avec cette unité comme cible.

**Effet:** Jetez un dé. Infligez autant de dégâts mortels à la cible que le résultat du jet. Puis, Soignez (X) cette unité, où X est égal au résultat du jet.

# DOMAINE DE SORTS

DOMAINE DE LA GUEULEMANCIE

## ⚙️ Votre Phase des Héros

5

**TRIPES DE TROGGOTH :** *Le chamane englutit les viscères visqueux d'un troggoth pour transmettre les pouvoirs de guérison surnaturels de la bête à lui-même et à ses alliés.*

**Annnonce :** Choisissez un **SORCIER** des **HORDEGUEULES OGORS** ami pour lancer ce sort, choisissez comme cible une unité des **HORDEGUEULES OGORS** amie visible à 12" de lui et qui n'a pas été choisie comme cible de cette aptitude à ce tour, puis faites un jet de lancement de 2D6.

**Effet :** **Soignez (D3)** la cible et ajoutez 3 au score de contrôle de la cible jusqu'à la fin du tour.

MOTS-CLÉS

SORT, ILLIMITÉ

## 🛡️ Votre Phase des Héros

6

**DÉLUGE DE GRAISSE :** *Le lanceur mastique une généreuse bouchée de gras rance et de bile avant de la recracher au sol. Le mascaret de graisse ainsi produit piège les guerriers ennemis qui dérapent en essayant d'attraper leurs armes devenues glissantes.*

**Annnonce :** Choisissez un **SORCIER** des **HORDEGUEULES OGORS** ami pour lancer ce sort, choisissez une unité ennemie visible à 18" de lui comme cible, puis faites un jet de lancement de 2D6.

**Effet :** Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques de la cible jusqu'au début de votre prochain tour.

MOTS-CLÉS

SORT

## ⚔️ Votre Phase des Héros

7

**FESTIN DE SANG :** *Le chamane brandit le foie d'une puissante bête. Tandis que le sang inonde le visage du maître-viandard, les ogors alentour sont pris d'une frénésie sanguinaire.*

**Annnonce :** Choisissez un **SORCIER** des **HORDEGUEULES OGORS** ami pour lancer ce sort, choisissez une unité d'**INFANTERIE OGOR** amie visible entièrement à 12" de lui comme cible, puis faites un jet de lancement de 2D6.

**Effet :** Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de la cible jusqu'au début de votre prochain tour.

MOTS-CLÉS

SORT

# DOMAINE DE PRIÈRES

PRIÈRES DE L'HIVER ÉTERNEL

## U Votre Phase des Héros

4

**APPEL DU BLIZZARD :** *Une tempête de neige impénétrable se manifeste sur le champ de bataille, bloquant la visibilité et abritant les guerriers Belluaires à proximité.*

**Annnonce :** Choisissez un **PRÊTRE** des **HORDEGUEULES OGORS** ami pour réciter cette prière, choisissez un élément de terrain à 18" de lui comme cible, puis faites un jet de récitation d'un D6.

**Effet :** Placez un **pion de blizzard** à côté de la cible. Les éléments de terrain qui ont un **pion de blizzard** gagnent l'aptitude de terrain "Occultant". En outre, si le jet de récitation était de 8+, jusqu'au début de votre prochain tour, les unités de **PILLARDS BELLUAIRES** amies ont une **PROTECTION (5+)** tant qu'elles sont à 3" d'un ou plusieurs éléments de terrain qui ont **pions de blizzard**.

MOTS-CLÉS

PRIÈRE, ILLIMITÉ

## ⚔ Votre Phase des Héros

5

### GRÊLE PULVÉRISANTE :

*Des grêlons gros comme des poings tombent du ciel pour écraser les malchanceux qui se trouvent en dessous.*

**Annnonce :** Choisissez un **PRÊTRE** des **HORDEGUEULES OGORS** ami pour réciter cette prière, choisissez un point sur le champ de bataille à 12" de lui, puis choisissez comme cibles chaque unité ennemie visible à 3" du point choisi. Puis, faites un jet de récitation d'un D6.

**Effet :** Jetez un D3 pour chaque cible. Sur 2+, infligez autant de dégâts mortels à la cible que le résultat du jet. Si le jet de récitation était de 10+, doublez le nombre de dégâts mortels infligés.

MOTS-CLÉS

PRIÈRE

## ➤ Votre Phase des Héros

4

**RAFALE GALVANISANTE :** *Un vent glacial et hurlant se lève, donnant de l'élan aux bêtes hivernales et poussant les monstrueux habitants de l'Hiver Éternel en avant.*

**Annnonce :** Choisissez un **PRÊTRE** des **HORDEGUEULES OGORS** ami pour réciter cette prière, choisissez une unité de **MONSTRE** ou **Meute de Mornecrocs** des **HORDEGUEULES OGORS** amie visible entièrement à 12" de lui comme cible, puis faites un jet de récitation d'un D6.

**Effet :** Jusqu'à la fin du tour, la cible peut utiliser une aptitude de **COURSE** et quand même utiliser des aptitudes de **CHARGE** plus tard pendant le tour. En outre, si le jet de récitation était de 8+, vous pouvez relancer les jets de course et les jets de charge pour la cible jusqu'à la fin du tour.

MOTS-CLÉS

PRIÈRE



• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# KRAGNOS

LE GLAS DES EMPIRES

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
☠ La Masse d'Effroi	6	3+	2+	3	4	-
☞ Casse-défense	3	4+	2+	2	D3	Crit (2 Touches)
Sabots de Ruine et de Ravage	6	3+	2+	1	2	-

☠ Passif

### STIGMATES DE GUERRE

**Effet:** Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de La Masse d'Effroi est 4 et cette unité a une caractéristique de Contrôle de 10.

☞ Réaction: L'adversaire a annoncé une aptitude de SORT

**LE BOUCLIER INVOLÉ:** Casse-défense rend Kragnos insensible aux puissantes forces magiques.

**Effet:** Si cette unité a été choisie comme cible du sort, jetez un dé. Sur 3+, ignorez les effets de ce sort sur cette unité. Cette unité peut utiliser cette aptitude plusieurs fois par phase, mais une seule fois par aptitude de SORT.

☞ Passif

### AVATAR DE LA DESTRUCTION:

*Kragnos incarne la nature féroce de Ghur; aucune attaque ne saurait l'abattre sur le coup.*

**Effet:** Si cette unité est censée être détruite automatiquement, elle ne l'est pas. À la place, allouez-lui 6 dégâts (on ne peut pas tenter de jets de protection contre ces dégâts).

☞ Une Fois Par Tour (Armée),  
N'importe Quelle Phase de Charge

**DESTRUCTION FURIEUSE:** *Kragnos se rue dans la mêlée, où ses sabots laminent tout sur son passage.*

**Effet:** Si cette unité a chargé à cette phase, choisissez 1 des effets suivants:

- Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 1" de cette unité. Sur 2+, infligez autant de dégâts mortels à l'unité ennemie que le résultat du jet.
- Choisissez un **MONSTRE** ennemi en mêlée avec cette unité et jetez 2D6. Sur 7, cette aptitude n'a aucun effet. Sinon, infligez autant de dégâts mortels à l'unité ennemie que les résultats des deux dés multipliés ensemble. Par exemple, un jet de 2D6 de 2 et 6 infligerait 12 dégâts mortels (2 × 6).

MOTS-CLÉS SACCAGE

☞ Votre Phase de Charge

**LE GLAS DES EMPIRES:** *Les hordes de la Destruction suivent Kragnos où qu'il aille.*

**Effet:** Pour le restant du tour, ajoutez 1 au nombre de dés jetés en faisant des jets de charge pour les unités de la **DESTRUCTION** amies tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité, jusqu'à un maximum de 3.

MOTS-CLÉS

MAÎTRE DE GUERRE, UNIQUE, HÉROS, MONSTRE, PROTECTION (5+)

DESTRUCTION, HORDEGUEULES OGORS



## • CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# TYRAN

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Pistolets Ogors	10"	2	4+	3+	1	D3	Tir en Mêlée
ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude	
Masse-tonnerre	3	4+	2+	2	3	Crit (Mortel)	
Haste Embrocheuse	2	4+	2+	1	2	Anti-MONSTRE (+1 Perf.)	

### ● Votre Phase des Héros

#### BRUTE DE PREMIER ORDRE :

*Les Tyrans usent de la brutalité pour maintenir une discipline de fer, et ils ne laissent jamais leurs subordonnés l'oublier.*

**Annonce :** Choisissez une autre unité des **HORDEGUEULES OGORS** amie entièrement à 12" de cette unité comme cible.

**Effet :** Ajoutez 3 au score de contrôle de la cible jusqu'au début de votre prochain tour.

### ⚙ Passif

**GROSSE-PANSE :** Combinant force brute et masse destructrice, cet ogor se jette au combat comme une avalanche.

**Effet :** Ajoutez 1 au résultat du D3 lorsque cette unité utilise l'aptitude "Charge Écrasante".





## • CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS • DÉSOSSEUR

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Lames de Moignons	2D6	4+	2+	1	1	-
Contribution de Gnoblars	3	5+	5+	-	1	Compagnon

### ☼ Passif

**REEMPLIR LA MARMITE :** À mesure que les ogors fauchent des ennemis, le Désosseur collecte leurs restes pour remplir son chaudron.

**Effet :** Chaque fois qu'une unité ennemie est détruite par une attaque de mêlée faite par une unité des **HORDEGUEULES OGORS** amie entièrement à 18" de cette unité, donnez à cette unité un **point de restes macabres**, jusqu'à un maximum de 3.

### ☼ N'importe Quelle Phase des Héros

**GRAND CHAUDRON :** Attaché au Désosseur et contenant les restes sanguinolents d'anciens ennemis, il permet à l'ogor d'y farfouiller et de dénicher la pièce de choix qui déchainera ses pouvoirs gastromantiques.

**Effet :** Vous pouvez dépenser un ou plusieurs **points de restes macabres** de cette unité. Pour chaque point dépensé, choisissez une unité de **CRÈVE-LA-PANSE** amie entièrement à 12" de cette unité comme cible, puis choisissez 1 des effets suivants :

**Gruau de Sang :** La cible a une **PROTECTION (5+)** jusqu'à la fin du tour.

**Substantifique Moelle :** Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de la cible jusqu'à la fin du tour.





• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •  
**BOUCHER**

ARMES DE MÊLÉE

Att. Tou. Ble. Per. Dég.

Aptitude

Outils du Boucher

3

4+

2+

1

3

-

Passif

**FAIM SAUVAGE :** *Le Boucher attise la faim d'un groupe d'ogors proches, en provoquant même quelques échauffourées dans leur désir quasi incontrôlable de se remplir la panse.*

**Effet :** Tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité, les unités de **CRÈVE-LA-PANSE** amies peuvent utiliser des aptitudes de **CHARGE** même si elles ont utilisé une aptitude de **COURSE** au même tour.



MOTS-CLÉS

HÉROS, SORCIER (1), INFANTERIE

DESTRUCTION, HORDEGUEULES OGORS, OGOR, CRÈVE-LA-PANSE



• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# CHASSEUR DE MASSACRES

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Arbalète Casse-crâne	18"	2	4+	3+	1	D3	-
Lance Empaleuse	12"	1	4+	2+	1	D6	Anti-MONSTRE (+1 Perf.)
ARMES DE MÊLÉE	Att. Tou. Ble. Per. Dég.						Aptitude
Hache à Charcuter et Tranchoir à Viande		5	4+	2+	1	2	Anti-MONSTRE (+1 Perf.)

## Passif

**BRISEUR DE BÊTES :** *Sur le champ de bataille, les Chasseurs de Carnage cherchent les créatures les plus colossales afin de les tuer et de dévorer leur chair encore tiède.*

**Effet :** Si la cible est un **MONSTRE**, la caractéristique de Dégâts de l'**Arbalète Casse-crâne** de cette unité est 3 et la caractéristique de Dégâts de sa **Lance Empaleuse** est 6.

## Une Fois Par Tour (Armée), Phase de Mouvement Adverse

**CHASSEUR IMPLACABLE :** *Avec une ruse primitive, les Chasseurs de Massacres veillent à avoir toujours un coup d'avance sur leur gibier.*

**Effet :** Si cette unité est à plus de 9" des unités ennemies, elle peut utiliser l'aptitude "Mouvement Normal" comme s'il s'agissait de votre phase de mouvement.





# • CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS • GLOUTONS OGORS

## ARMES DE MÊLÉE

Att. Tou. Ble. Per. Dég.

Aptitude

Armes de Glouton

4

4+

2+

1

2

-

### ● Passif

#### **GLOUTONNERIE INSATIABLE :**

*Une fois que les Gloutons ont commencé à s'empiffrer, il est presque impossible de les arrêter.*

**Effet :** Si vous avez utilisé l'aptitude "Festin de Chair" à cette bataille, ajoutez 1 au score de contrôle de cette unité pour chaque figurine de cette unité.



### MOTS-CLÉS

INFANTRIE, CHAMPION, MUSICIEN (1/6), PORTE-ÉTENDARD (1/6)

DESTRUCTION, HORDEGUEULES OGORS, OGOR, CRÈVE-LA-PANSE



• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •  
**VENTRES-DURS**

**ARMES DE MÊLÉE**
**Att. Tou. Ble. Per. Dég.**
**Aptitude**

Arme de Ventre-dur

3

4+

2+

2

3

-

**U Passif**

**PROTÉGER LE TYRAN:** *Les Ventres-durs se sont élevés dans les rangs de la tribu non seulement en amassant de l'équipement et du prestige, mais aussi en gagnant la faveur de leur Tyran.*

**Effet:** Tant que cette unité est à portée de mêlée d'un ou plusieurs **Tyrans** amis, cette unité et ces **Tyrans** ont une **PROTECTION (6+)**.

**⚔ Une Fois Par Bataille, N'importe Quelle Phase de Mêlée**

**AUX VENTRES-DURS DE JOUER:** *La ligne de bataille d'une Hordegueule vacille rarement, mais quand cela se produit, le Tyran fait appel à ses Ventres-durs pour renverser la bataille en sa faveur.*

**Effet:** Cette unité peut utiliser 2 aptitudes de **CORPS À CORPS** à cette phase. Après avoir utilisé la première, cependant, cette unité a **FRAPPE EN DERNIER** jusqu'à la fin du tour.


**MOTS-CLÉS**

INFANTRIE, CHAMPION, MUSICIEN (1/4), PORTE-ÉTENDARD (1/4)

DESTRUCTION, HORDEGUEULES OGORS, OGOR, CRÈVE-LA-PANSE



• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# MANGEURS D'HOMMES

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Pistolets ou Armes de Jet	10"	1	3+	3+	1	D3	Tir en Mêlée
ARMES DE MÊLÉE							Aptitude
Armes de Mangeur d'Hommes		4	4+	2+	1	2	-

**U** Une Fois Par Tour (Armée), Réaction: Cette unité a été choisie comme cible d'une aptitude qui n'est pas de BASE

**TOUT VU, TOUT FAIT:** *Ayant voyagé dans les royaumes et affronté tous les ennemis concevables, les Mangeurs d'Hommes se rient des pitoyables astuces et autres tours de magie de leurs ennemis.*

**Effet:** Jetez un dé. Sur 4+, l'aptitude n'a aucun effet sur cette unité.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE

DESTRUCTION, HORDEGUEULES OGORS, OGOR



• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# MEUTEGUEULE D'ENGORGEURS

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Massues, Griffes et Mâchoires	5	4+	2+	1	2	Anti-INFANTERIE (+1 Perf.)

## Phase de Déploiement

**RÔDEURS TROGLODYTES:** *Les Engorgeurs sont des créatures mises à l'écart. Quand une hordegueule va en guerre, ils rôdent souvent en lisière du champ de bataille, prêts à frapper.*

**Annnonce:** Choisissez cette unité si elle n'a pas été déployée.

**Effet:** Placez cette unité en réserve **rôdant en périphérie**. Elle a à présent été déployée.

MOTS-CLÉS DÉPLOIEMENT

## Votre Phase de Mouvement

**CHASSEURS FRÉNÉTIQUES:** *Consumés par un besoin sanguinaire les Meutegueule d'Engorgeurs surgissent de leur cachette dans une frénésie vaine pour satisfaire leur faim éternelle.*

**Annnonce:** Choisissez cette unité si elle **rôle en périphérie**.

**Effet:** Placez cette unité sur le champ de bataille entièrement à 9" du bord du champ de bataille et à plus de 9" des unités ennemies.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE, CHAMPION (1/5), MUSICIEN (1/5)

DESTRUCTION, HORDEGUEULES OGORS, OGOR



## • CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# CRACHE-PLOMB

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Canon Crache-plomb	15"	D3	4+	3+	1	1	-
ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude	
Coups Fracassants	2	4+	2+	-	2	-	

### 🔥 Votre Phase de Tir

**TIR CALÉ SUR LA PANSE :** *La robuste carrure d'un ogor absorbe facilement le recul d'une arme de la taille d'un canon.*

**Effet :** Si cette unité n'a pas utilisé d'aptitude de **MOUVEMENT** à ce tour et si elle n'a pas été placée à ce tour, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de tir de cette unité jusqu'à la fin du tour.

### 🔥 Passif

**GNOBLARS PORTE-POUDRE :** *Quand il est assisté par un Gnoblar, un Crache-plomb peut causer encore plus de ravages.*

**Effet :** Cette unité a jusqu'à 2 pions de **Gnoblar Porte-poudre**. Chaque fois que cette unité utilise une aptitude de **TIR**, pour chaque **Gnoblar Porte-poudre** de cette unité qui est sur le champ de bataille, vous pouvez relancer 1 jet de caractéristique aléatoire pour la caractéristique d'Attaques de cette unité. Si un jet de caractéristique aléatoire relancé de la sorte donne 1, retirez 1 **Gnoblar Porte-poudre** de cette unité du champ de bataille.





• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •  
**BOUTE-FER**

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Canon Boute-fer: Gros Boulet	18"	2	4+	2+	2	D3+3	-
Canon Boute-fer: Mitraille	12"	8	4+	3+	1	2	-
ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude	
Massue	2	4+	2+	-	2	-	
Cornes Pointues de Rhinocéros	2	4+	2+	1	D3	Compagnon	

### Passif

**CHARGE FATALE :** *Le fût d'un Boute-fer peut être chargé avec des projectiles qui correspondent à son large calibre, ou avec plusieurs boulets de canons de moindre taille pour couvrir une zone plus large.*

**Effet :** Chaque fois que cette unité utilise une aptitude de **TIR**, choisissez soit la caractéristique d'arme de **Gros Boulet** soit celle de **Mitraille** pour toutes les attaques qu'elle fait avec son **Canon Boute-fer**.





• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# LANCE-FERRAILLE GNOBLAR

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Tas de Ferraille	24"	3D6	4+	4+	-	1	Anti-INFANTERIE (+1 Perf.), Crit (Blessure Auto.)
ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude	
Armes de Ferrailleurs	7	5+	5+	-	1	-	
Cornes Pointues de Rhinoc	2	4+	2+	1	D3	Compagnon	

## 🏹 Votre Phase de Tir

**CHARGEZ LA MACHINE!** *Les Gnoblar*s à proximité d'un Lance-ferraille ramassent consciencieusement les bouts de ferraille alentour pour les empiler sur leur catapulte. Après tout, avoir l'air occupé est un bon moyen d'éviter de se faire croquer par un ogor furieux!

**Effet:** Si cette unité est à portée de mêlée d'une unité de **Gnoblar**s amie, les attaques de tir de cette unité causent des touches critiques sur des jets de touche non modifiés de 5+ jusqu'au début de votre prochain tour.

## 🛡️ Votre Phase de Tir

**PLUIE DE FERRAILLE:** *Des armes de récupération et des éclats de métal acérés s'abattent sur l'ennemi, le forçant à se mettre à couvert ou à esquiver.*

**Annonce:** Choisissez comme cible une unité ennemie qui a eu une ou plusieurs figurines tuées à ce tour par les attaques de tir de cette unité.

**Effet:** Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques de la cible jusqu'à la fin du tour.



• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# GNOBLARS

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Trucs Pointus	8"	1	4+	5+	-	1	-
ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude	
Armes Hétéroclites	1	5+	5+	-	1	-	

## ✂ N'importe Quelle Phase de Charge

**TRAPPEURS:** *Beaucoup de Gnoblars sont spécialistes de la pose de pièges et du combat en traître.*

**Annonce:** Choisissez comme cible une unité ennemie à 6" de cette unité et qui a utilisé une aptitude de **MOUVEMENT** à ce tour. Vous ne pouvez pas choisir la même unité comme cible de cette aptitude plus d'une seule fois par tour.

**Effet:** Jetez un D3. Sur 2+, infligez autant de dégâts mortels à la cible que le résultat du jet.





• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •  
**TYRAN DU GIVRE**  
 SUR MASTAUROC

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Lance de Givre	4	4+	2+	2	2	Charge (+1 Dégât)
☠ Cornes de Pierre de Mastauroc	6	4+	2+	2	3	Charge (+1 Dégât), Compagnon
Sabots de Mastauroc	D6	4+	2+	1	D3	Compagnon

☠ Passif

**STIGMATES DE GUERRE**

**Effet:** Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de ses **Cornes de Pierre de Mastauroc** est 4.

☠ Passif

**LANCE DE GIVRE:** *Bénie par l'Hiver Éternel, la morsure de la Lance de Givre de cet ogor transite l'ennemi d'un froid paralysant.*

⚔ Une Foix Par Tour (Armée),  
 N'importe Quelle Phase de Charge

**CHARGE CATAclySMIQUE:** *Les ennemis sont piétinés et broyés par la férocité implacable d'un Tyran du Givre sur un Mastauroc en pleine charge.*

**Announce:** Si cette unité a chargé à cette phase, choisissez une unité ennemie à 1" d'elle comme cible.

**Effet:** Infligez D3 dégâts mortels à la cible. Puis, jetez 2D6. Cette unité peut se déplacer d'une distance maximale égale à la valeur du jet. Lors de ce mouvement, elle peut passer à travers les figurines de l'unité cible mais doit terminer ce mouvement en mêlée.

☠ Passif

**SQUELETTE DE PIERRE:** *Les os épais et durs comme de la pierre de ces bêtes peuvent encaisser des dégâts considérables.*

**Effet:** Ignorez le premier dégât censé être alloué à cette unité à chaque phase.

MOTS-CLÉS

SACCAGE

MOTS-CLÉS

HÉROS, MONSTRE

DESTRUCTION, HORDEGUEULES OGORS, OGOR, PILLARDS BELLUAIRES



• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •  
**TYRAN DU GIVRE**  
 SUR MÉGASTODONTE

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Bl.	Per.	Dég.	Aptitude
Explosion de Glace	12"	1	4+	2+	1	D3+2	Compagnon
ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Bl.	Per.	Dég.	Aptitude	
Lance de Givre	4	4+	2+	2	2	Charge (+1 Dégât)	
☠ Défenses Colossales de Mégastodonte	3	4+	2+	1	5	Anti-INFANTERIE (+1 Perf.), Compagnon	

☠ **Passif**

**STIGMATES DE GUERRE**

**Effet:** Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de ses Défenses Colossales de Mégastodonte est 2.

☠ **Une Fois Par Tour (Armée),  
N'importe Quelle Phase de Mouvement**

**BALAYAGE DE DÉFENSES:** *Dans un beuglement assourdissant, le Mégastodonte balance ses immenses défenses couvertes de givre de droite et de gauche, en envoyant les ennemis voler.*

**Annnonce:** Choisissez une unité ennemie en mêlée avec cette unité comme cible.

**Effet:** Jetez un dé. Sur 3+, jetez un dé pour chaque figurine de l'unité cible. Pour chaque 5+, infligez 1 dégât mortel à la cible.

MOTS-CLÉS    SACCAGE

☠ **Une Fois Par Bataille (Armée),  
Votre Phase de Charge**

**VOIX GRONDANTE:** *Les vociférations du Tyran du Givre donnent le signal du début de la chasse.*

**Annnonce:** Choisissez comme cibles n'importe quel nombre d'unités de **PILLARDS BELLUAIRES** amies entièrement à 12" de cette unité.

**Effet:** Chaque cible peut ajouter 1 au résultat du D3 si elle utilise l'aptitude "Charge Écrasante" à ce tour.





• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# HUSKARD

SUR MASTAUROC

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Piège à Chaîne	12"	1	4+	3+	1	3	Anti-MONSTRE (+1 Perf.)
Lance-harpon	18"	1	4+	3+	1	D3	-
Vautour de Sang	24"	1	2+	3+	-	1	-
ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude	
Coups de Poing et de Pied	3	4+	2+	-	1	-	
👤 Cornes de Pierre de Mastauroc	6	4+	2+	2	3	Charge (+1 Dégât), Compagnon	
Sabots de Mastauroc	D6	4+	2+	1	D3	Compagnon	

Cette unité est armée de Coups de Poing et de Pied, de Cornes de Pierre de Mastauroc, de Sabots de Mastauroc et de 1 des options suivantes :

- Piège à Chaîne
- Lance-harpon
- Vautour de Sang

## 👤 Passif

### STIGMATES DE GUERRE

**Effet :** Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de ses **Cornes de Pierre de Mastauroc** est 4.

## 🏰 Passif

**SQUELETTE DE PIERRE :** *Les os épais et durs comme de la pierre de ces bêtes peuvent encaisser des dégâts considérables.*

**Effet :** Ignorez le premier dégât censé être alloué à cette unité à chaque phase.

## ⚙️ Une Fois Par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

### AIGUILLON DE L'HIVER ÉTERNEL :

*Le Mastauroc de cet ogor pousse un puissant rugissement qui plonge les monstres alentour dans un état frénétique.*

**Annnonce :** Choisissez chaque **MONSTRE** ami et ennemi à portée de mêlée de cette unité comme cibles.

**Effet :** Jetez un dé pour chaque cible. Sur 3+ :

- Si la cible est une unité des **HORDEGUEULES OGORS** amie, ses armes de **Compagnon** ont **Crit (2 Touches)** jusqu'à la fin du tour.
- Si la cible est une unité ennemie, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques faites avec ses armes de **Compagnon** jusqu'à la fin du tour.

**MOTS-CLÉS**    SACPAGE



• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# HUSKARD

## SUR MÉGASTODONTE

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Explosion de Glace	12"	1	4+	2+	1	D3+2	Compagnon
Piège à Chaîne	12"	1	4+	3+	1	3	Anti-MONSTRE (+1 Perf.)
Lance-harpon	18"	1	4+	3+	1	D3	-
Vautour de Sang	24"	1	2+	3+	-	1	-
ARMES DE MÊLÉE		Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Coups de Poing et de Pied		3	4+	2+	-	1	-
☠ Défenses Colossales de Mégastodonte		3	4+	2+	1	5	Anti-INFANTERIE (+1 Perf.), Compagnon

Cette unité est armée avec d'une Explosion de Glace, de Coups de Poing et de Pied, de Défenses Colossales de Mégastodonte, et de 1 des options suivantes:

- Piège à Chaîne
- Lance-harpon
- Vautour de Sang

### ☠ Passif

#### STIGMATES DE GUERRE

**Effet:** Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de ses Défenses Colossales de Mégastodonte est 2.

### 🏰 Une Fois Par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

**AURA GIVRANTE:** Les orages d'hiver s'amoncellent autour de ce Huskard, gelant et ralentissant les ennemis qui ont la témérité d'approcher à pied.

**Announce:** Choisissez une unité d'INFANTERIE ennemie en mêlée avec cette unité comme cible.

**Effet:** Jetez un dé. Ajoutez 1 au jet si la cible avait **FRAPPE EN DERNIER** à cause de cette aptitude au tour précédent. Sur 4+, la cible a **FRAPPE EN DERNIER** jusqu'à la fin du tour.

**MOTS-CLÉS** SACCAGE



## • CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

MONTEURS DE  
MASTAUROC

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Piège à Chaîne	12"	1	4+	3+	1	3	Anti-MONSTRE (+1 Perf.)
Lance-harpon	18"	1	4+	3+	1	D3	-
Vautour de Sang	24"	1	2+	3+	-	1	-
ARMES DE MÊLÉE		Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Coups de Poing et de Pied		6	4+	2+	-	1	-
👤 Cornes de Pierre de Mastauroc		6	4+	2+	2	3	Charge (+1 Dégât), Compagnon
Sabots de Mastauroc		D6	4+	2+	1	D3	Compagnon

Cette unité est armée d'un Lance-harpon, de Coups de Poing et de Pied, de Cornes de Pierre de Mastauroc, de Sabots de Mastauroc et de 1 des options suivantes :

- Piège à Chaîne
- Vautour de Sang

## Passif

**STIGMATES DE GUERRE**

**Effet :** Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de ses Cornes de Pierre de Mastauroc est 4.

## Passif

**SQUELETTE DE PIERRE :** Les os épais et durs comme de la pierre de ces bêtes peuvent encaisser des dégâts considérables.

**Effet :** Ignorez le premier dégât censé être alloué à cette unité à chaque phase.

## Une Fois Par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

**AVALANCHE DE MASTAURC :** Dans un rugissement vigoureux, les Belluaires désignent une cible et envoient leur Mastauroc la percuter avec la puissance d'une déferlante de neige et de pierre.

**Effet :** Si cette unité a chargé à ce tour, jetez un dé. Sur 3+, quand cette unité fait un mouvement d'engagement à cette phase, ajoutez D6" à la distance à laquelle elle peut se déplacer.

MOTS-CLÉS

SACCAGE

MONSTRE

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, HORDEGUEULES OGORS, OGOR, PILLARDS BELLUAIRES



• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# MONTEURS DE MÉGASTODONTE

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Explosion de Glace	12"	1	4+	2+	1	D3+2	Compagnon
Piège à Chaîne	12"	1	4+	3+	1	3	Anti-MONSTRE (+1 Perf.)
Lance-harpon	18"	1	4+	3+	1	D3	-
Vautour de Sang	24"	1	2+	3+	-	1	-
ARMES DE MÊLÉE		Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Coups de Poing et de Pied		6	4+	2+	-	1	-
☠ Défenses Colossales de Mégastodonte		3	4+	2+	1	5	Anti-INFANTERIE (+1 Perf.), Compagnon

Cette unité est armée d'une Explosion de Glace, d'un Lance-harpon, de Coups de Poing et de Pied, de Défenses Colossales de Mégastodonte, et de 1 des options suivantes :

- Piège à Chaîne
- Vautour de Sang

## ☠ Passif

### STIGMATES DE GUERRE

**Effet :** Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de ses Défenses Colossales de Mégastodonte est 2.

## ● Une Fois Par Tour (Armée), Fin de N'importe Quel Tour

**ASSAUT DE L'HIVER ÉTERNEL :** Les ennemis sont laissés dispersés et haletants face à la combinaison de la charge d'un Mégastodonte et des grands projectiles lâchés par ses monteurs ; ils sont forcés de se replier jusqu'à avoir recouvré leurs sens.

**Annonce :** Si cette unité a chargé à ce tour, choisissez une unité ennemie en mêlée avec elle comme cible.

**Effet :** Jetez un dé. Sur 3+, jusqu'à la fin du tour :

- Si la cible est un **MONSTRE**, soustrayez 3 à son score de contrôle.
- Si la cible est une unité qui n'est pas un **MONSTRE**, soustrayez 5 à son score de contrôle.

MOTS-CLÉS    SACCAGE

MOTS-CLÉS

MONSTRE

DESTRUCTION, HORDEGUEULES OGORS, OGOR, PILLARDS BELLUAIRES



• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# CHASSEUR FRONT DE GIVRE

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Javelot Géant	10"	1	4+	3+	1	D3	Anti-MONSTRE (+1 Perf.)
Arbalète de Chasseur	12"	1	4+	3+	-	D3	Anti-MONSTRE (+1 Perf.)
ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude	
Battoir de Chasseur	4	4+	2+	-	2	Anti-MONSTRE (+1 Perf.)	

## Phase de Déploiement

### MAÎTRES DE L'EMBUSCADE :

Toujours en mouvement, les Chasseurs Front de Givre vont au-devant de la force ogor principale aux côtés de meutes de Crocs de Givre dressés.

**Annonce :** Choisissez cette unité et jusqu'à 2 unités de **Crocs de Givre** amies si ces unités n'ont pas été déployées.

**Effet :** Placez ces unités en réserve en **train de prendre la proie de flanc**. Elles ont à présent été déployées.

MOTS-CLÉS

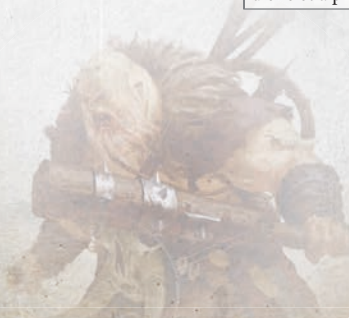
DÉPLOIEMENT

## ➤ Votre Phase de Mouvement

**LA CHASSE EST LANCÉE :** *Sentant l'heure venue, le Chasseur Front de Givre et ses compagnons Crocs de Givre déclenchent leur embuscade.*

**Annonce :** Choisissez cette unité si elle est **en train de prendre la proie de flanc**.

**Effet :** Placez cette unité entièrement à 9" du bord du champ de bataille et à plus de 9" des unités ennemies. Puis, placez chaque unité de **Crocs de Givre** qui était placée **en train de prendre la proie de flanc** avec cette unité entièrement à 12" d'elle et à plus de 9" des unités ennemies.



MOTS-CLÉS

HÉROS, INFANTERIE

DESTRUCTION, HORDEGUEULES OGORS, OGOR, PILLARDS BELLUAIRES



• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •  
**CROCS DE GIVRE**

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Griffes et Dents de Sabre	3	4+	3+	1	1	-

**U** Passif

**PRÉDATEURS DES DÉSOLATIONS**

**GELÉES :** *L'épais pelage des Crocs de Givre leur sert de camouflage naturel.*

**Effet :** Cette unité n'est pas visible des unités ennemies tant qu'elle est à 3" d'un élément de terrain et à plus de 9" des unités ennemies.

**●** Passif

**BÊTE**

**Effet :** Cette unité a un score de contrôle maximum de 1.





• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# MEUTE DE MORNECROCS

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Pistolet à Rouet	10"	1	4+	3+	1	D3	Tir en Mêlée
ARMES DE MÊLÉE	Att. Tou. Ble. Per. Dég.						Aptitude
Arme de Monteur de Mornecroc	3	4+	2+	1	2		Anti-CAVALERIE (+1 Perf.)
Défenses de Mornecroc	4	4+	2+	1	2		Compagnon

Chaque figurine de cette unité est armée d'une Arme de Monteur de Mornecroc et de Défenses de Mornecroc.

- Le champion est armé d'un Pistolet à Rouet en plus de ses autres armes.

## U Passif

**MUR DE CHAIR ORDINAIRE :** Les Mornecrocs et leurs cavaliers fournissent un bouclier vivant pour les autres ogors, en encaissant les tirs avec leur épaisse fourrure et leur silhouette trapue.

**Effet :** Soustrayez 1 aux jets de blessure pour les attaques de tir qui ciblent les unités de **PILLARDS BELLUAIRES** amies tant qu'elles sont à portée de mêlée de cette unité.

## ⚙ Passif

**CAVALERIE ALPHA :** Les meilleurs Mornecrocs à avoir combattu dans les fosses ont réussi à se hisser au sommet après avoir chargé tête baissée et sans relâche des adversaires aussi imposants qu'eux.

**Effet :** L'aptitude d'arme Charge (+1 Dégât) n'a aucun effet sur les attaques qui ciblent cette unité.



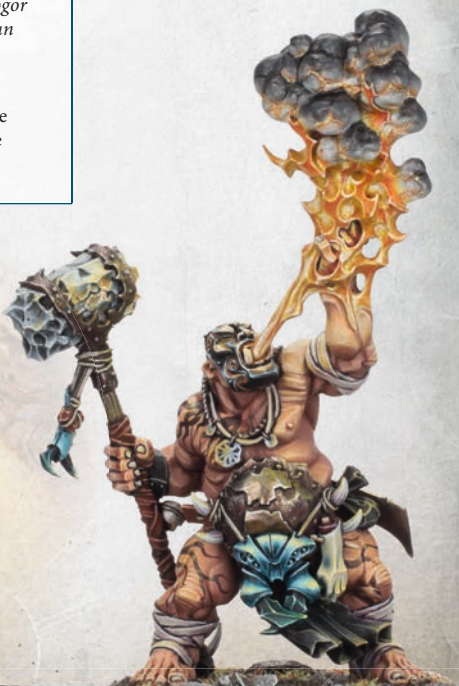
• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •  
**VENTRE-FEU**

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Haleine Ardente	8"	6	2+	3+	-	1	Tir en Mêlée
ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude	
Marteau de Basalte	3	4+	2+	1	D3	-	

### Passif

**TORRENT DE FLAMMES:** *Cet ogor ingurgite des aliments enflammés un instant avant de cracher des gerbes de flammes sur l'ennemi.*

**Effet:** Ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'**Haleine Ardente** de cette unité pour les attaques qui ciblent l'**INFANTERIE**.





• CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •  
**YÉTIS DES GLACES**

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Per.	Dég.	Aptitude
Griffes et Armes Incrustées de Glace	3	4+	3+	1	2	-

➤ Phase de Mêlée Adverse

**BONDS:** Adaptés à un environnement alternant crevasses et falaises, les Yétis des Glaces possèdent de longs membres puissants leur permettant de couvrir en un seul bond la distance qui les sépare de leur proie.

**Effet:** Cette unité peut se déplacer de jusqu'à 3". Elle peut se déplacer en mêlée.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE, PROTECTION (6+)

DESTRUCTION, HORDEGUEULES OGORS, PILLARDS BELLUAIRES



# • CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS • GRANDE MARMITE

Les aptitudes de terrain universelles suivantes s'appliquent à cet élément de terrain (Terrain, 1.2):

Couvert, Infranchissable

## ☀ Passif

**GRANDE MARMITE:** Toutes sortes d'ingrédients atroces sont jetés dans ce chaudron pour y mijoter et devenir un brouet magique qui revigore n'importe quel ogor qui y goûte.

**Effet:** La Grande Marmite est soit remplie soit vide. Elle commence la bataille remplie.

## ☀ Passif

**JETEZ-LES D'DANS:** Les restes attendris et taillés en pièces d'ennemis sont jetés dans le chaudron bouillonnant pour épaissir le bouillon.

**Effet:** Si une figurine ennemie est tuée à 6" de la Grande Marmite quand celle-ci est vide, elle devient remplie.

## ☀ Votre Phase des Héros

**VAISSEAU DU DIEU GLOUTON:** Des volutes d'une puissante gastronomie montent de la Grande Marmite quand elle est pleine à ras bord.

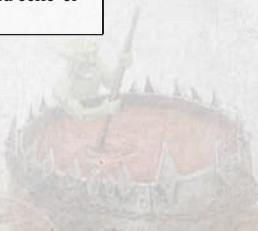
**Annonce:** Si la Grande Marmite est remplie, choisissez un **SORCIER OGOR** ami à 3" d'elle comme cible.

**Effet:** Ajoutez 1 au niveau de puissance de la cible jusqu'à la fin du tour.

## 🏰 Votre Phase des Héros

**BOUILLON DE BATAILLE:** Le contenu d'une Grande Marmite est imbu d'une étrange magie: une bouchée peut rendre à un ogor sa vitalité et refermer ses blessures.

**Effet:** Si la Grande Marmite est remplie, **Soignez (D3)** chaque unité amie entièrement à 18" d'elle. Après l'avoir fait, la Grande Marmite est vide.





## • CHARTE D'UNITÉ HORDEGUEULES OGORS •

# FOSSEGUEULE

Les aptitudes de terrain universelles suivantes s'appliquent à cet élément de terrain (Terrain, 1.2):

Couvert, Infranchissable

### ⚙ Passif

**AUTEL DU DIEU GLOUTON:** *Une Fossegueule est un trou garni de crocs dans lequel se manifeste la nature agressive de Ghur. Elles sont utilisées comme lieu de culte par les ogors, qui précipitent constamment des offrandes sanglantes dans leurs orifices masticatoires.*

**Effet:** Tant que cet élément de terrain a un Chef Boucher:

- Le Chef Boucher ne peut pas utiliser des aptitudes de **MOUVEMENT**.
- Au lieu de déterminer la portée ou la visibilité du Chef Boucher, on mesure de cet élément de terrain à la place.
- Toutes les attaques censées cibler le Chef Boucher ciblent cet élément de terrain à la place.
- Si cet élément de terrain est détruit, avant de le retirer du champ de bataille, infligez D3 dégâts mortels au Chef Boucher. Puis, placez le Chef Boucher sur le champ de bataille entièrement à 3" de cet élément de terrain et pas en mêlée. L'unité n'est plus un Chef Boucher. S'il n'est pas possible de placer le Chef Boucher, il est tué.

### ➤ Votre Phase des Héros

**NOURRIR LA GUEULE:** *Le nouveau Chef Boucher monte sur la plateforme au-dessus de la Fossegueule.*

**Annonce:** Si cet élément de terrain n'a pas de Chef Boucher, choisissez comme cible un **Boucher** ou **Désosseur** ami à 3" de lui et qui n'est pas en mêlée.

**Effet:** Placez la cible sur cet élément de terrain. La cible est à présent un Chef Boucher (voir "Autel du Dieu Glouton").

### ➤ Votre Phase de Mouvement

**S'ÉLOIGNER DE LA GUEULE:** *Le Chef Boucher descend de la plateforme.*

**Effet:** Si cet élément de terrain a un Chef Boucher qui n'a pas été placé sur lui à ce tour, placez le Chef Boucher sur le champ de bataille entièrement à 3" de cet élément de terrain et pas en mêlée. L'unité n'est plus un Chef Boucher.

### ✂ N'importe Quelle Phase des Héros

**GOSIER DE GHUR:** *Dans un grondement, de petites Fossegueules s'ouvrent soudain sous les pieds d'ennemis distants.*

**Annonce:** Choisissez comme cibles jusqu'à 3 unités ennemies à 12" de cet élément de terrain, ou à 18" s'il a un Chef Boucher.

**Effet:** Jetez un D3 pour chaque cible. Ajoutez 1 au jet si la cible est à plus de 3" de toutes les autres unités ennemies. Sur 2+, infligez autant de dégâts mortels à la cible que le résultat du jet.

## SPEARHEAD

# HORDEGUEULES OGORS

## BEUGLEMENT DU TYRAN

Cette armée de Fer de Lance se compose des unités suivantes :

### GÉNÉRAL

◆ Tyran

### UNITÉS

- ◆ 2 Meute de Mornecrocs
- ◆ 3 Gloutons Ogors
- ◆ 3 Gloutons Ogors
- ◆ 4 Crache-plomb
- ◆ 1 Boute-fer



Quand un Tyran ogor veut se faire entendre, il s'exprime avec l'arme la plus dévastatrice de sa tribu : un antique canon appelé Boute-fer. Les Ogors affectionnent les pièces d'artillerie à poudre noire, car en plus de tonner avec un vacarme satisfaisant, elles réduisent les ennemis en tas de viande fumante pré-cuite prête à consommer. Quiconque possède ne serait-ce qu'un seul Boute-fer jouit d'un grand prestige auprès des hordegueules, et sur le champ de bataille les Tyrans protègent leur précieux bien en l'entourant d'une suite de leurs plus solides combattants, appelée Beuglement du Tyran.

Une fois la proie en vue, les Cavaliers Mornecroc donnent l'assaut et poussent leur cible à découvert en la harcelant par le fer et le feu. C'est alors que le Beuglement du Tyran ouvre le feu à l'unisson, tant le Boute-fer lui-même que les canons des Crache-plomb, en allumant la mèche qui pend à leur lippe. Le déluge de métal réduit quasiment tout ce qu'il touche en charogne brûlée, au grand ravissement du Tyran. L'estomac grommelant, le seigneur de guerre massif s'avance à la tête de ses Gloutons, et taille en pièces les ennemis encore debout avant de se servir parmi les morceaux de choix encore fumants.

---

*"Vous entendez ce fracas ? C'est mon Boute-fer qui nous appelle au banquet."*

- Tyran Badgrulp Bearmuncher du Poing-viandard

---

## TRAITES DE BATAILLE

### SUR LA VOIE DE LA GUEULE

*Les tribus ogors ratissent toujours les terres au-delà de leurs forts-gloutons en ne laissant que la destruction.*

Votre unité de **Boute-fer** et celle de **Meute de Mornecrocs** ne sont pas placées à la phase de déploiement. À la place, à partir du troisième round de bataille, elles peuvent utiliser l'aptitude suivante :

#### ⚙ Votre Phase de Mouvement

**ARRIVÉE GRONDANTE :** *Un puissant rugissement résonne sur le champ de bataille tandis que des ogors affamés entrent en lice.*

**Effet :** Placez cette unité n'importe où sur le champ de bataille, à 1" du bord du champ de bataille et à plus de 6" des unités ennemies.

MOTS-CLÉS    **BASE**



*Champion de Meute de Mornecrocs*

**APTITUDES DE RÉGIMENT:** Choisissez 1 des aptitudes de régiment suivantes.

✂ Une fois par Phase, N'importe quelle Phase de Charge

**MASSE BROYEUSE:** *Rares sont les armées des Royaumes Mortels capables de résister à la charge d'ogors à l'appétit vorace.*

**Annnonce:** Choisissez n'importe quel nombre d'unités amies qui ont chargé à cette phase.

**Effet:** Pour chacune de ces unités, choisissez une unité ennemie en mêlée avec elle et jetez un dé. Sur 4+, infligez 1 dégât mortel à l'unité ennemie.

U Passif

**ÉLEVÉS POUR LEUR ROBUSTESSE:** *Les ogors choisissent uniquement les bêtes les plus robustes et à la peau épaisse pour les porter au combat.*

**Effet:** Ajoutez 1 à la caractéristique de Santé de votre unité de **Boute-fer** et de **Meute de Mornecrocs**.

**OPTIMISATIONS:** Donnez votre général 1 des optimisations suivantes.

➤ Passif

**LONGUES-JAMBES:** *On prétend que ce guerrier peut battre un rhinox à la course.*

**Effet:** Votre général a une caractéristique de Mouvement de 8" au lieu de 6".

U Une fois par Bataille, Réaction: L'adversaire a annoncé une aptitude d'ATTAQUE et ciblé votre général

**FLASQUE DE SANG DE MASTAUROC:**  
*Ce liquide glacé confère l'endurance du Mastauroc.*

**Effet:** Votre général a une **PROTECTION (3+)** à cette phase.

U N'importe quelle Phase de Mêlée

**RUGISSEMENT TONITRUANT:** *Le combat fait jubiler votre général, qui pousse un rugissement de défi à faire trembler le sol.*

**Effet:** Jetez un dé. Sur 4+, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques faites par les unités ennemies à cette phase tant qu'elles sont à 9" de votre général.

U Une fois par Bataille, N'importe quelle Phase de Mouvement

**LARD-LARVES:** *Ces asticots crasseux, qui dégagent une odeur immonde, sont les friandises favorites des grandes bêtes des hordegueules.*

**Annnonce:** Choisissez votre unité de **Boute-fer** ou de **Meute de Mornecrocs** si elle est à portée de mêlée de votre général.

**Effet:** **Soignez (D6)** l'unité choisie.



Féroces chefs des Mangegwerres Crève-la-panse, les Tyrans sont de véritables montagnes de chair grasse bardée de fer. Chacun d'eux s'est hissé au sommet du pouvoir en mangeant ses rivaux et en contraignant ses frères de tribu à obéir, et son appétit insatiable exige une vie de guerre et de pillage constants. Malgré leur embonpoint, ils se déplacent à une vitesse surprenante, hachent leur proie en morceaux sanguinolents commodes à consommer, et comptent sur leur lourde plaque ventrale – ainsi que sur une épaisse couche de lard – pour échapper aux blessures.

## • CHARTE DE FER DE LANCE •

# TYRAN

ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Pistolets Ogors	10"	2	4+	3+	1	D3	Tir en Mêlée
ARMES DE MÊLÉE	Attaques		Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Masse-tonnerre	3		4+	2+	2	3	-
Haste Embrocheuse	2		4+	2+	1	2	Anti-MONSTRE (+1 Perf.)

### ● Votre Phase des Héros

**BRUTE DE PREMIER ORDRE:** *Les Tyrans usent de la brutalité pour maintenir une discipline de fer dans leur mangeguerre.*

**Annonce:** Choisissez une unité amie entièrement à 12" de cette unité comme cible. Vous ne pouvez pas choisir l'unité ayant cette aptitude.

**Effet:** Ajoutez 3 au score de contrôle de la cible jusqu'au début de votre prochain tour.



MOTS-CLÉS

HÉROS, INFANTERIE



Les armes à poudre noire les plus destructrices que déploient les Mangeguerres Crève-la-panse sont les Boute-fer, d'immenses canons qui tirent des boulets dans les rangs ennemis et réduisent leurs cibles en lambeaux de chair noircie. On dit de ces armes qu'il s'agit de reliques des défunts

Titans Célestes, et ce sont des symboles prestigieux aux yeux des hordegueules, dont le fracas assourdissant a annoncé

l'ouverture d'innombrables festins. Chacun de ces canons est monté sur un attelage grossier que tire un rhinocéros, une bête de la steppe aussi patibulaire que son maître ogor et qui a la force de frappe d'un bélier de siège.

## • CHARTE DE FER DE LANCE •

# BOUTE-FER

🏹	ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Canon Boute-fer	18"	2	4+	2+	2	D3+3	-
⚔️	ARMES DE MÊLÉE		Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Massue		2	4+	2+	-	2	-
	Cornes Pointues de Rhinocéros		2	4+	2+	1	D3	Compagnon

### 🏹 Passif

**CHARGE DE RHINOCÉROS :** *Le crâne à corne double d'un rhinocéros peut infliger des dégâts considérables quand la bête charge l'ennemi.*

**Effet :** La caractéristique de Dégâts des **Cornes Pointues de Rhinocéros** de cette unité est de 3 si elle a chargé au même tour.



MOTS-CLÉS

MACHINE DE GUERRE



Les artilleurs obsédés par la poudre noire qu'on appelle Crache-plomb guerrieroient en faisant feu avec leurs canons massifs, avant de s'en servir de massues si l'ennemi est assez fou pour les attaquer au corps à corps.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

# CRACHE-PLOMB

ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Canon Crache-plomb	15"	D3	4+	3+	1	1	-
ARMES DE MÊLÉE		Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Coup Fracassant		2	4+	2+	-	2	-

**Passif**

**TIR CALÉ SUR LA PANSE:** *La robuste carrure d'un ogor absorbe facilement le recul d'une arme de la taille d'un canon.*

**Effet:** Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de tir de cette unité si elle n'a utilisé aucune aptitude de **MOUVEMENT** à ce tour.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE





Les Gloutons Ogors sont des brutes toutes en muscles motivées exclusivement par leur désir de nourriture. Ils se ruent au combat comme une avalanche de viande en sueur, et arrachent des bouchées à leurs ennemis tout en frappant à la massue et au hachoir.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

## GLOUTONS OGORS

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Armes d'Ogor	4	4+	2+	1	2	-

Passif

**POUSSÉS PAR LA FAIM:** *Les Crève-la-panse sont impatientes d'affronter et dévorer l'ennemi.*

**Effet:** Ajoutez 1 aux jets de charge pour cette unité.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE



Autant essayer d'arrêter un rocher qui dévale à flanc de montagne que de bloquer la charge d'un ogor à dos de mornecroc. Ces bêtes font des briseurs de ligne idéales, irascibles à l'extrême, presque insensibles à la douleur et aussi affamées que leurs cavaliers.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

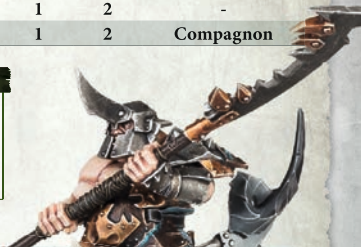
# MEUTE DE MORNECROCS

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Battoir et Hachoir à Proie	3	4+	2+	1	2	-
Défenses de Mornecroc	4	4+	2+	1	2	Compagnon

 Passif

**BRISEURS DE LIGNE:** *L'épaisse peau des Mornecrocs les protège des tirs adverses tandis que ces cavaliers chargent tête baissée vers la ligne ennemie.*

**Effet:** Soustrayez 1 aux jets de blessure pour les attaques de tir qui ciblent cette unité.



MOTS-CLÉS

CAVALERIE

