

ORRUK GORE-GRUNTAS

Les coups de sabot et les renâclements annoncent l'arrivée des Gore-gruntas. La charge de ces bêtes est aussi percutante que le poing de Gorkamorka, les cavaliers orruks beuglant des cris de guerre comme ils ajoutent leur propre touche au carnage.



ARMES DE MÊLÉE

Kikoup' en Mâchefer	1"	4	3+	3+	-1	1
Étripeur Dentelé	2"	3	3+	3+	-1	1
Sabots et Défenses	1"	4	4+	4+	-	1

Portée

Attaques

Toucher

Blesser

Perf.

Dégâts

DESCRIPTION

Une unité d'Orruk Gore-gruntas se compose de n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options d'armes suivantes: Kikoup' en Mâchefer; ou Étripeur Dentelé.

MONTURE: Les Gore-gruntas de cette unité attaquent avec leurs Sabots et Défenses.

GORE-GRUNTA BOSS: 1 figurine de cette unité peut être un Gore-grunta Boss. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de son Kikoup' en Mâchefer ou Étripeur Dentelé.

APTITUDES

Charge de Gore-gruntas: *Même selon les standards destructeurs des Ironjawz, une charge de Gore-gruntas est un spectacle terrifiant, les unités adverses disparaissant sous leur masse grognante et rugissante.*

Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 1" ou moins d'une figurine de cette unité après que la figurine de cette unité a fini un mouvement de charge. Sur 4+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle. Si cette unité inclut plus de 1 figurine, faites un jet pour déterminer si des blessures mortelles

sont infligées après que chaque figurine termine son mouvement de charge, mais n'allouez pas les blessures mortelles avant que toutes les figurines de l'unité se soient déplacées.

En outre, ajoutez 1 aux jets de touche et aux jets de blessure pour les attaques effectuées avec les Étripeurs Dentelés et les Sabots et Défenses de cette unité si elle a fait un mouvement de charge au même tour.