

ORRUK ARDBOYS

Les bandes d'ArdbOys foncent vers la mêlée au son des tambours de guerre et des plaques de fer. Chaque ArdbOy est un combattant féroce et aguerri, qui écrase les rangs ennemis avec toute une variété d'armes rudimentaires mais redoutables.



ARMES DE MÊLÉE

Kikoup' d'ArdbOy

Portée

1"

Attaques

2

Toucher

3+

Blesser

3+

Perf.

-1

Dégâts

1

DESCRIPTION

Une unité d'ArdbOys se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée de Kikoup' d'ArdbOy. Jusqu'à 2 figurines de l'unité sur 5 peuvent être équipées d'un Bouclier de Facture Orruk.

ARDBOY BOSS: 1 figurine de cette unité peut être un ArdbOy Boss.

Ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques de ses Kikoup' d'ArdbOy.

TAMBOURS WAAAGH! 1 figurine sur 5 de cette unité peut être un Tambour Waaagh! Ajoutez 2 aux jets de charge pour une unité si elle inclut un ou plusieurs Tambours Waaagh!

PORTE-ÉTENDARDS: 1 figurine sur 5 de cette unité peut être un Porte-bannière de Gorkamorka ou un Porte-glyphe de Gorkamorka.

Porte-bannière de Gorkamorka: Ajoutez 2 à la caractéristique de Bravoure de cette unité si elle inclut un ou plusieurs Porte-bannières de Gorkamorka.

Porte-glyphe de Gorkamorka: Soustrayez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités ennemies tant qu'elles sont à 3" ou moins d'un ou plusieurs Porte-glyphes de Gorkamorka.

APTITUDES

Boucliers de Facture Orruk: *Ces égides massives sont presque aussi solides que les orruks qui les portent.*

Jetez un dé chaque fois que vous allouez une blessure à une figurine portant un Bouclier de Facture Orruk. Sur un jet de 6, la blessure est annulée.