



● CHARTE D'UNITÉ ●

ORRUK WEIRDNOb SHAMAN

Les yeux crépitant de lumière verte, les Weirdnob Shamans canalisent l'énergie sauvage de la Waaagh! Au combat, ils déchainent cette puissance avec joie, en lançant des vagues tueuses qui déchirent les rangs ennemis tel un kikoup' tranche la viande.



ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessar	Perf.	Dégâts
Bâton Waaagh!	1"	3	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Weirdnob Shaman est une figurine individuelle armée d'un Bâton Waaagh!.

APTITUDES

Pouvoir Brutal: *Un Weirdnob canalise l'énergie Waaagh! émise par les bandes d'orruk à proximité.*

Si cette figurine est entièrement à 18" ou moins d'une unité **IRONJAWZ** amie comptant 10 figurines ou plus à la fin de sa phase des héros, elle peut tenter de lancer le sort Vomi Vert en plus des autres sorts qu'elle peut lancer, et même si un Sorcier a déjà tenté de lancer le sort Vomi Vert à cette phase des héros.

MAGIE

Cette figurine est un **SORCIER**. Elle peut tenter de lancer 1 sort à votre phase des héros, et de dissiper 1 sort à la phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Vomi Vert.

Vomi Vert: *Le Weirdnob vomit une vague d'ectoplasme vert.*

Vomi Vert a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, choisissez 1 point du champ de bataille visible du lanceur à 2D6" ou moins de lui, et tracez une ligne droite imaginaire de 1 mm de large entre ce point et la partie la plus proche du socle du lanceur. Chaque unité dont une ou plusieurs figurines sont traversées par la ligne subit D3 blessures mortelles.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, ORRUK, IRONJAWZ, HÉROS, SORCIER, WEIRDNOb SHAMAN