

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

DWARVES



WARSCROLLS
COMPENDIUM

INTRODUCTION

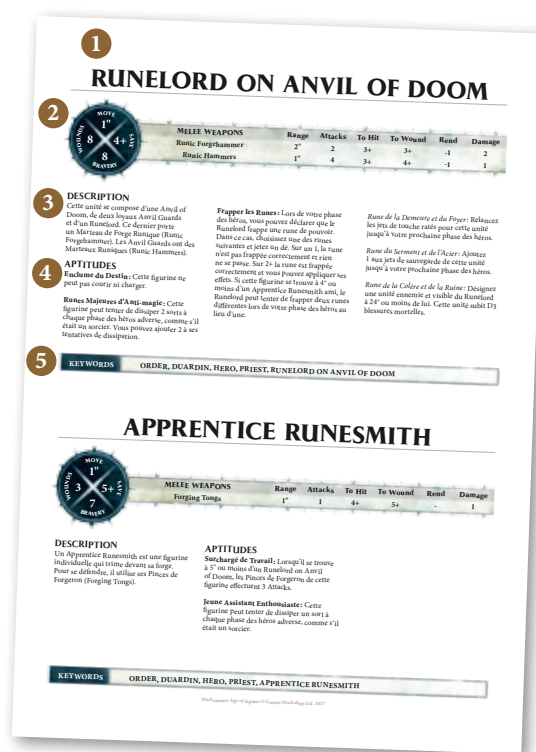
L'air résonne des coups de canons et des hymnes en Khazalids alors que les Déspossédés s'en vont en guerre. Aucune force des Royaumes Mortels n'est plus déterminée et résistante, et lorsque les duardins sortent des portes

d'Azyrheim, le sol tremble sous leurs pieds. Le Chaos a tout dérobé aux Dépossédés. Il ne reste aux duardins que leurs rancunes, et ils combattent avec plus de férocité que jamais afin de s'assurer qu'elles seront vengées.

Les warscrolls de ce recueil permettent d'utiliser votre collection de figurines Citadel dans des batailles fantastiques, pour raconter des histoires épiques se déroulant pendant l'Âge de Sigmar ou recréer les guerres du monde-qui-fut.

LÉGENDE DES WARSCROLLS

- 1. Titre:** Le nom de la figurine que le warscroll décrit.
- 2. Caractéristiques:** Cet ensemble de valeurs définit la vitesse, la puissance et la bravoure de la figurine, ainsi que l'efficacité de ses armes (armes à projectiles: Missile Weapons; armes de mêlée: Melee Weapons).
- 3. Description:** La description vous indique les armes dont la figurine peut s'équiper, ainsi que les éventuelles améliorations qu'elle peut recevoir. La description indique également si la figurine est alignée individuellement, ou en tant que membre d'une unité. Dans ce cas, la description indique combien de figurines l'unité est censée avoir (même si vous n'en avez pas assez, vous pouvez quand même aligner l'unité avec autant de figurines que vous possédez).
- 4. Aptitudes:** Les aptitudes sont les choses que la figurine peut faire pendant une partie que les règles du jeu standards ne couvrent pas.
- 5. Keywords:** Chaque figurine possède une liste de keywords (mots-clés). Certaines règles précisent qu'elles ne s'appliquent qu'aux figurines dont le warscroll inclut un keyword spécifique.



WARDEN KING ON THRONE OF POWER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Axe of Grimnir	1"	4	3+	3+	-2	3
Runic Hammers	1"	4	3+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Warden King on Throne of Power est une figurine individuelle composée du Trône du Pouvoir, de quatre porteurs et d'un Warden King. Ce dernier porte une Hache de Grimnir (Axe of Grimnir), une Armure Ancestrale et un Grand Livre des Rancunes. Ses porteurs ont des Marteaux Runiques (Runic Hammers).

APTITUDES

Armure Ancestrale: Relancez les jets de sauvegarde ratés pour cette figurine.

Grand Livre des Rancunes: Au début du premier round de bataille, désignez une unité ennemie présente sur le champ de bataille. Relancez les jets de blessure ratés du Warden King on Throne of Power lorsqu'il attaque cette unité ennemie.

Trône de Pouvoir: Une fois par partie, à la phase de charge, vous pouvez relancer un des dés qui déterminent la distance de charge de cette unité. En outre, relancez les jets de touche de 1 pour cette unité.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, HERO, WARDEN KING ON THRONE OF POWER

RUNELORD ON ANVIL OF DOOM



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Runic Forgehammer	2"	2	3+	3+	-1	2
Runic Hammers	1"	4	3+	4+	-1	1

DESCRIPTION

Cette unité se compose d'une Anvil of Doom, de deux loyaux Anvil Guards et d'un Runelord. Ce dernier porte un Marteau de Forge Runique (Runic Forgehammer). Les Anvil Guards ont des Marteaux Runiques (Runic Hammers).

APTITUDES

Enclume du Destin: Cette figurine ne peut pas courir ni charger.

Runes Majeures d'Anti-magie: Cette figurine peut tenter de dissiper 2 sorts à chaque phase des héros adverse, comme s'il était un sorcier. Vous pouvez ajouter 2 à ses tentatives de dissipation.

Frapper les Runes: Lors de votre phase des héros, vous pouvez déclarer que le Runelord frappe une rune de pouvoir. Dans ce cas, choisissez une des runes suivantes et jetez un dé. Sur un 1, la rune n'est pas frappée correctement et rien ne se passe. Sur 2+ la rune est frappée correctement et vous pouvez appliquer ses effets. Si cette figurine se trouve à 4" ou moins d'un Apprentice Runesmith ami, le Runelord peut tenter de frapper deux runes différentes lors de votre phase des héros au lieu d'une.

Rune de la Demeure et du Foyer: Relancez les jets de touche ratés pour cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

Rune du Serment et de l'Acier: Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde de cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

Rune de la Colère et de la Ruine: Désignez une unité ennemie et visible du Runelord à 24" ou moins de lui. Cette unité subit D3 blessures mortelles.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, HERO, PRIEST, RUNELORD ON ANVIL OF DOOM

APPRENTICE RUNESMITH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Forging Tongs	1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Un Apprentice Runesmith est une figurine individuelle qui trime devant sa forge. Pour se défendre, il utilise ses Pinces de Forgeron (Forging Tongs).

APTITUDES

Surchargé de Travail: Lorsqu'il se trouve à 5" ou moins d'un Runelord on Anvil of Doom, les Pinces de Forgeron de cette figurine effectuent 3 Attacks.

Jeune Assistant Enthousiaste: Cette figurine peut tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse, comme s'il était un sorcier.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, HERO, PRIEST, APPRENTICE RUNESMITH

FAR-RANGER



MISSILE WEAPONS

Marksman's Crossbow

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
20"	1	3+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

Ranger Axe

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Un Far-Ranger est une figurine individuelle. Il est armé d'une Hache de Ranger (Ranger Axe), d'une Arbalète de Précision (Marksman's Crossbow), et porte sa Chope Héréditaire.

APTITUDES

Ranger Vétéran: Au lieu de placer cette figurine sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté et déclarer qu'elle se place en embuscade. À la fin de votre phase de mouvement, vous pouvez placer cette figurine n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie.

Chope Héréditaire: Une fois par partie, à votre phase des héros, cette figurine peut boire le contenu de sa chope pour se rafraîchir et récupérer. Dans ce cas, soignez D3 blessures qui ont été allouées à cette figurine.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, HERO, FAR-RANGER

THANE WITH BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS

Ancestral Hammer

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	3+	-	1

DESCRIPTION

Un Thane with Battle Standard est une figurine individuelle. Il porte un Marteau Ancestral (Ancestral Hammer) et l'Étendard Runique Ancestral de son throng.

Étendard Runique Ancestral: À votre phase des héros, cette figurine peut planter son Étendard Runique. Dans ce cas, jusqu'à votre prochaine phase des héros, elle ne peut pas se déplacer, mais gagne alors les aptitudes suivantes:

Rune d'Antimagic: Soustrayez 2 aux jets de lancement de tout **WIZARD** ennemi à 16" ou moins de l'Étendard Runique Ancestral.

APTITUDES

L'Honneur du Clan: Relancez les jets de touche ratés lorsque cette figurine attaque.

Ténacité des Ancêtres: Relancez les jets de sauvegarde ratés pour cette figurine.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, HERO, TOTEM, THANE WITH BATTLE STANDARD

MINERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blasting Charges	6"	1	4+	3+	-2	1
Steam Harpoon	16"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Miner's Pickaxe	1"	1	4+	3+	-1	1
Steam Drill	1"	1	4+	3+	-3	D3
Mule's Bite	1"	1	5+	6+	-	1

DESCRIPTION

Une unité de Miners compte 10 figurines ou plus. Les Dwarf Miners ont des Pics de Mineurs (Miner's Pickaxe).

PROSPECTOR

Le chef de cette unité est un Prospector. Il a soit un Pic de Mineur, soit une Foreuse à Vapeur (Steam Drill). Ajoutez 1 à la caractéristique Attacks de son Pic de Mineur.

CHARIOT DE MINE

Une unité de Miners peut avoir un Chariot de Mine. Un Chariot de Mine a une caractéristique Wounds de 4 au lieu de 1. Il est tiré par une mule qui mord (Mule's Bite) les importuns. Un Chariot de Mine est rempli de matériel que les Miners utilisent au combat. Tant qu'une unité de Miners inclut un Chariot de Mine, elle gagne l'arme Charges de Démolition (Blasting Charges). Certains Chariots de Mine ont aussi un Harpon à Vapeur (Steam Harpoon).

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être Sonneur de Cor. Si une unité contenant au moins un Sonneur de Cor court, ce dernier peut donner le pas: ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

PORTE-ÉTENDARD

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-étendard. Les Porte-étendards auront soit des Icônes Runiques, soit des Bannières de Clan.

APTITUDES

Progression Souterraine: Au lieu de placer une unité de Miners sur le champ de bataille, vous pouvez la mettre de côté et déclarer qu'elle effectue une progression souterraine. Lors de n'importe laquelle de vos phases de mouvement, les Miners peuvent sortir de terre. Dans ce cas, placez l'unité n'importe où, à plus de 9" de toute figurine ennemie. Il s'agit du mouvement de l'unité pour cette phase de mouvement.

Icône Runique: Lancez un dé si un sort ennemi affecte une unité avec au moins une Icône Runique. Sur 5+, le sort n'affecte pas l'unité (mais peut en affecter d'autres normalement).

Bannière de Clan: Si vous ratez un test de déroute avec une unité ayant au moins une Bannière de Clan, divisez par deux le nombre de figurines qui fuient (arrondi au supérieur).

Harpon à Vapeur: Si une unité de Miners inclut un Chariot de Mine avec Harpon à Vapeur et que l'unité ne s'est pas déplacée lors de sa phase de mouvement (et n'est pas arrivée à ce tour en utilisant l'aptitude Progression Souterraine), elle peut utiliser le harpon. Dans ce cas, un Miner à 1" ou moins du Chariot de Mine peut tirer avec le Harpon à Vapeur en phase de tir.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, MINERS

SLAYERS



MELEE WEAPONS

Slayer Axes

Range

1"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

Une unité de Slayers compte 5 figurines ou plus. Ils sont équipés d'un assortiment de Haches (Slayer Axes).

GIANT SLAYER

Le chef de cette unité est un Giant Slayer (Tueur de Géants). Ajoutez 1 à la caractéristique Attacks de ses Haches.

PORTE-ICÔNES

Des figurines de cette unité peuvent être Porte-icône. Lancez un dé si un sort ennemi affecte une unité avec au moins un Porte-icône. Sur 5+, le sort n'affecte pas l'unité (mais peut en affecter d'autres normalement).

SONNEURS DE COR

Des figurines de cette unité peuvent être Sonneur de Cor. Si une unité contenant au moins un Sonneur de Cor court, ce dernier peut donner le pas : ne lancez pas de dé pour la distance de course, l'unité se déplace automatiquement de 4".

APTITUDES

Chercher une mort glorieuse: Ne passez pas de test de déroute pour une unité de Slayers si elle peut voir un **MONSTER**.

Coup de Grâce: Si un Slayer est tué en phase de combat, lancez un dé avant de le retirer. Sur 4+, vous pouvez infliger 1 blessure mortelle à l'unité ennemie qui a infligé le coup fatal.

Serment du Tueur: Vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure d'un Slayer si la cible de son attaque a une caractéristique Wounds de 2 ou plus.

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, SLAYERS

DUARDIN BOLT THROWER

MACHINE DE GUERRE



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Runic Bolts	38"	☀	3+	3+	-1	D3

TABLEAU DE SERVANTS		
Servants à 1" ou moins	Move	Runic Bolts
3 figurines	4"	2
2 figurines	3"	2
1 figurine	2"	1
Aucune figurine	0"	0

SERVANTS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Tools	1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Un Duardin Bolt Thrower comporte une War Machine tirant des Traits Runiques (Runic Bolts) et 3 Servants Duardins équipé d'Outils d'Artilleurs (Crew's Tools).

APTITUDES

Artillerie Duardine: Un Duardin Bolt Thrower ne peut se déplacer que si ses **CREW** sont à 1" ou moins au début de la phase de mouvement. Si les **CREW** sont à 1" ou moins du Dwarf Bolt Thrower lors de la phase de tir, ils peuvent tirer avec ce dernier. Le Dwarf Bolt Thrower ne peut pas effectuer de mouvement de charge, ne fait pas de test de déroute et n'est pas affecté par les attaques et les aptitudes qui utilisent la Bravery. Les **CREW** sont à couvert tant qu'ils sont à 1" ou moins de leur Duardin Bolt Thrower.

Tir Pénétrant: Si le jet de blessure d'un Trait Runique est 6+, la caractéristique Damage de ce tir devient D6 et sa caractéristique Rend devient -3.

Rune d'Empalement: Ajoutez 1 aux jets de blessure des Traits Runiques si l'unité ciblée comporte 20 figurines ou plus.

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, DUARDIN BOLT THROWER

SERVANTS

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, CREW

FLAME CANNON

MACHINE DE GUERRE



MISSILE WEAPONS

Flame Burst

Range



Attacks

1

To Hit

To Wound

Rend

Damage

Voir ci-dessous

TABLEAU DE SERVANTS	
Servants à 1" ou moins	
	Move Flame Burst
3 figurines	4" 24"
2 figurines	3" 18"
1 figurine	2" 12"
Aucune figurine	0" 0"

SERVANTS



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range

1"

Attacks

1

To Hit

To Wound

Rend

Damage

4+

5+

-

1

DESCRIPTION

Un Flame Cannon comporte une War Machine tirant des Langues de Feu (Flame Burst) et 3 Servants Duardins équipés d'Outils d'Artilleurs (Crew's Tools).

APTITUDES

Artillerie Duardine: Un Flame Cannon ne peut se déplacer que si ses **CREW** sont à 1" ou moins au début de la phase de mouvement. Si les **CREW** sont à 1" ou moins du Flame Cannon lors de la phase de tir, ils peuvent tirer avec ce dernier. Le Flame Cannon ne peut pas effectuer de mouvement de charge, ne fait pas de test de déroute et n'est pas affecté par les attaques et les aptitudes qui utilisent la Bravery. Les **CREW** sont à couvert tant qu'ils sont à 1" ou moins de leur Flame Cannon.

Langue de Feu: Lorsque vous tirez une Langue de Feu, choisissez une unité à portée. Elle subit D3 blessures mortelles. Après avoir tiré une Langue de Feu, lancez un dé. Sur 1, 2 ou 3, les flammes s'éteignent et l'unité visée ne subit pas d'autres dégâts. Sur 4+, l'unité prend feu et subit D3 blessures mortelles supplémentaires avant que les flammes s'éteignent.

Rune Incandescente: Une Langue de Feu inflige D6 blessures mortelles à sa cible au lieu de D3 si l'unité ciblée comporte 20 figurines ou plus (elle infligera aussi D6 blessures mortelles supplémentaires au lieu de D3 si l'unité a pris feu, comme décrit dans Langue de Feu).

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, FLAME CANNON

SERVANTS

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, CREW

GRUDGE THROWER

MACHINE DE GUERRE



MISSILE WEAPONS

Grudge Rock

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8"-40"	1	☀	3+	-2	3

TABLEAU DE SERVANTS	
Servants à 1" ou moins	
3 figurines	Move 4" Grudge Rock 3+
2 figurines	Move 3" Grudge Rock 4+
1 figurine	Move 2" Grudge Rock 5+
Aucune figurine	Move 0 Grudge Rock -

SERVANTS



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

DESCRIPTION

Un Grudge Thrower tire des Rochers Gravés de Runes (Grudge Rock) et comporte 3 Servants Duardin équipés d'Outils d'Artilleurs (Crew's Tools).

APTITUDES

Artillerie Duardine: Un Grudge Thrower ne peut se déplacer que si ses **CREW** sont à 1" ou moins au début de la phase de mouvement. Si les **CREW** sont à 1" ou moins du Grudge Thrower lors de la phase de tir, ils peuvent tirer avec ce dernier. Le Grudge Thrower ne peut pas effectuer de mouvement de charge, ne fait pas de test de déroute et n'est pas affecté par les attaques et les aptitudes qui utilisent la Bravery. Les **CREW** sont à couvert tant qu'ils sont à 1" ou moins de leur Grudge Thrower.

Tir en Cloche: Un Grudge Thrower peut tirer sur des unités qu'il ne voit pas.

Venger une Rancune: Au début de votre premier round de bataille, choisissez une unité ennemie sur le champ de bataille. Relancez tous les jets de touche et de blessure ratés du Grudge Thrower lorsqu'il cible cette unité.

Rune d'Éclatement: Les Rochers Gravés de Runes ont une caractéristique Damage de 6 au lieu de 3 si l'unité ciblée comprend 20 figurines ou plus.

MACHINE DE GUERRE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, GRUDGE THROWER

SERVANTS

KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, CREW

WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

Les unités qui suivent ne disposent pas de warscrolls spécifiques. Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

Unité	Warscroll
Belegar Ironhammer (Belegar Marteau de Fer)	Warden King
Daemon Slayer (Tueurs de Démons)	Unforged
Doomseekers (Tueurs Enragés)	Slayers
Dragon Slayer (Tueurs de Dragons)	Unforged
Drunken Dwarfs (Nains Ivres)	Warriors
Dwarf Adventurers (Aventuriers Nains)	Warriors
Dwarf Bolt Thrower (Baliste Naine)	Duardin Bolt Thrower
Dwarf Cannon (Canon Nain)	Cannon
Dwarf Engineer (Ingénieur Nain)	Cogsmith
Dwarf Lord (Seigneur Nain)	Warden King
Dwarf Lord on Oath Stone (Seigneur Nain sur Pierre du Serment)	Warden King
Dwarf Warriors (Guerriers Nains)	Warriors
Garagrim Ironfist (Garagrim Poing de Fer)	Unforged
Gotrek	Unforged
Grimm Burloksson	Cogsmith
High King Thorgrim Grudgebearer (Haut Roi Thorgrim le Rancunier)	Warden King on Throne of Power
Josef Bugman	Far-Ranger
Kraggi	Apprentice Runesmith
Malakai Makaisson's Goblin Hewer (Hacheuse à Gobelins de Malakai Makaisson)	Organ Gun
Master Engineer (Maître Ingénieur)	Cogsmith
Rangers	Quarrellers
Runesmith (Maître des Runes)	Runelord
Thane	Warden King
Thorek Ironbrow (Thorek Tête en Fer)	Runelord on Anvil of Doom
Ungrim Ironfist (Ungrim Poing de Fer)	Unforged or Warden King
The White Dwarf (le Nain Blanc)	Warden King

PROFILS DE BATAILLE RANGÉE

DWARFS UNITÉ	TAILLE D'UNITÉ		POINTS	RÔLE TACTIQUE	NOTES
	MIN	MAX			
Duardin Bolt Thrower	1	1	120	Artillerie	
Flame Cannon	1	1	200	Artillerie	
Grudge Thrower	1	1	180	Artillerie	
Warden King on Throne of Power	1	1	220	Leader	
Far-Ranger	1	1	100	Leader	
Apprentice Runesmith	1	1	70	Leader	
Thane with Battle Standard	1	1	80	Leader	
Runelord on Anvil of Doom	1	1	140	Leader	
Slayers	5	30	60		
Miners	10	30	120		