

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

## BEASTMEN



---

**WARSCROLLS  
COMPENDIUM**

---

# INTRODUCTION

Les désolations et les forêts hantées des royaumes recèlent des êtres sauvages qui ne pensent qu'à piller et piétiner. D'aucuns les appellent les cornus, d'autres les vrais enfants du Chaos, mais les humains mortels les qualifient

de Beastmen. À l'appel des cors de guerre, leurs hardes s'accumulent autour de leurs frères à tête bovine pour se battre au côté des armées du Chaos. En retour, ils ne désirent que l'occasion de tout ravager sur leur passage.

Les warscrolls de ce compendium vous permettent de livrer des batailles fantastiques avec votre collection de figurines Citadel, pour créer des épopées à l'Âge de Sigmar ou pour revivre les guerres du monde-qui-fut.

## LÉGENDE DES WARSCROLLS

- 1. Titre:** Le nom de la figurine que le warscroll décrit.
- 2. Caractéristiques:** Chaque warscroll intègre un ensemble de caractéristiques définissant 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.
- 6. Tableau de Dégâts:** Certaines figurines ont un tableau de dégâts qui sert à définir la valeur d'une ou plusieurs de ses caractéristiques. Reportez-vous au nombre de blessures que la figurine a subies pour connaître la valeur de la caractéristique en question.



# GORTHOR THE BEASTLORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Impaler	1"	6	3+	3+	-1	1
Tuskhors' Tusks and Hooves	1"	4	4+	3+	-	1
Bagrar the Tamer's Beastspear	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Gorthor est une figurine individuelle. Il est armé de l'Empaleur (Impaler). Il se bat sur un char tiré par deux Tuskhors (Sangleboucs) qui attaquent avec leurs Défenses et Sabots (Tusks and Hooves). Le char est conduit par Bagrar the Tamer (le Dompteur), armé d'un Épieu à Bêtes (Beastspear) encroûté de sang.

## APTITUDES

**Crâne de Mugrar:** À la phase des héros, vous pouvez soit soigner 1 blessure subie par Gorthor, soit infliger 1 blessure mortelle à une unité ennemie à 10" ou moins de Gorthor.

**L'Empaleur:** Après que Gorthor a effectué un mouvement de charge, vous pouvez infliger D3 blessures mortelles à une unité ennemie à 1" ou moins.

**Haine des Héros:** Vous pouvez relancer les jets de blessure ratés pour l'Empaleur quand Gorthor cible un **HERO**.

**Charge de Tuskhors:** Vous pouvez relancer les jets de charge pour Gorthor. En outre, vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés pour Gorthor s'il a chargé dans le même tour.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Champion Ensanglanté:** Si Gorthor utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, les unités **BRAYHERD** de votre armée peuvent ajouter 1 à leurs jets de charge, de course et de touche tant qu'elles sont à 16" ou moins de lui.

### KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, BEASTLORD, GORTHOR

# KHAZRAK THE ONE-EYE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scourge	3"	v. ci-dess.	3+	4+	-	1
Gor Blade	1"	6	3+	3+	-	1

## DESCRIPTION

Khazrak the One-eye (le Borgne) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Lame de Gor (Gor Blade) dans une main et d'un fouet magique mortel nommé le Flagelleur (Scourge) dans l'autre. Il est protégé des coups et des sorts ennemis par les Noires-Mailles, une armure enchantée.

## APTITUDES

**Les Noires-Mailles:** Votre adversaire doit soustraire 3 aux jets de lancement des **WIZARDS** à 12" ou moins de Khazrak.

**Le Flagelleur:** Quand le Flagelleur est utilisé pour attaquer, Khazrak effectue un nombre d'attaques égal au nombre de figurines ennemies à portée.

**Haine des Héros:** Vous pouvez relancer les jets de Blessure ratés pour Khazrak quand il cible un **HERO**.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Ruse Animale:** Si Khazrak utilise cette aptitude, les unités **BRAYHERD** de votre armée à 16" ou moins de lui au début de votre phase de mouvement suivante peuvent se replier et quand même charger à ce tour.

### KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, BEASTLORD, KHAZRAK THE ONE-EYE

# BEASTLORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Man-ripper Axe	1"	6	3+	3+	-1	1
Man-render Great Axe	1"	3	3+	3+	-2	2

## DESCRIPTION

Un Beastlord (Seigneur des Bêtes) est une figurine individuelle. Certains Beastlords sont armés de deux Haches Déchireuses (Man-ripper Axes), d'autres manient une Grande Hache Pourfendeuse (Man-render Great Axe) afin de mieux fendre les armures ; d'autres encore se battent avec une Hache Déchireuse dans une main et un Bouclier des Hardes (Brayshield) pesant dans l'autre.

## APTITUDES

**Paire de Haches :** Ces deux armes assènent un déluge de coups, que la cible ne pourra pas tous éviter. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour une figurine armée de plus d'une Hache Déchireuse.

**Bouclier des Hardes :** Un Beastlord avec Bouclier des Hardes a une Save de 3+ à la phase de combat.

**Haine des Héros :** Vous pouvez relancer les jets de blessure ratés d'un Beastlord quand il cible un **HERO**.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Trophée Macabre :** Un Beastlord peut utiliser cette aptitude si les attaques qu'il a effectuées au tour précédent ont tué au moins une figurine ennemie. S'il le fait, jusqu'à votre prochaine phase des héros, les unités **BRAYHERD** de votre armée peuvent ajouter 1 à leurs jets de charge, de course et de touche tant qu'elles sont à 16" ou moins de lui.

### KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, BEASTLORD

# WARGOR STANDARD BEARER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gor Axe	1"	4	3+	3+	-1	1

## DESCRIPTION

Un Wargor Standard Bearer (Chef Porteur de la Grande Bannière) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Hache de Gor (Gor Axe) et il brandit un grand Étendard des Bêtes fait de peaux d'ennemis vaincus cousues ensemble, et orné des crânes et des têtes de ses nombreuses victimes.

## APTITUDES

**Braiment de Guerre :** Une rage brûlante consume les esprits sauvages des Wargors, dont l'unique désir est de tuer et de détruire. Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche d'un Wargor si, avant de jeter les dés, vous poussez un cri de guerre sauvage. Votre cri de guerre ne doit pas se composer de mots intelligibles, mais vous êtes encouragé à grogner avec hargne et à renifler rageusement.

**Étendard des Bêtes :** À votre phase des héros, un Wargor peut planter dans le sol son Étendard des Bêtes pour déchaîner le pouvoir bestial qu'il contient. S'il le fait, vous ne pouvez pas déplacer le Wargor jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de blessure effectués en phase de combat par les figurines **BRAYHERD** de votre armée tant que leur unité est à 16" ou moins de l'Étendard des Bêtes.

### KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, TOTEM, WARGOR STANDARD BEARER

# MALAGOR, THE DARK OMEN



SPELLS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Carrion Viletide	24"	4D6	2+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crowfather's Staff	2"	2	4+	4+	-1	D3

## DESCRIPTION

Malagor, the Dark Omen (Mauvais-présage), est une figurine individuelle, armée du Bâton du Père-corbeau (Crowfather's Staff).

## VOL

Malagor peut voler.

## APTITUDES

**Pouvoir impie:** Si Malagor réussit à lancer un sort, ajoutez 1 à son prochain jet de lancement ou de dissipation.

**Annonciateur du Désastre:** Jetez deux dés pour chaque unité ennemie à 3" ou moins de Malagor au début de la phase de combat. Si le total est supérieur à la Bravery de l'unité, elle ne peut pas attaquer Malagor à cette phase de combat.

## MAGIE

Malagor est un sorcier. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper deux sorts à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Vague de Charogne.

## VAGUE DE CHAROGNE

Ce sort invoque une ignoble vague de créatures rampantes qui submergent l'ennemi en le mordant et en le piquant. Vague de Vermine a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, Malagor peut immédiatement attaquer avec l'arme Vague de Charogne (Carrion Viletide) ci-dessus.

## KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, WIZARD, GREAT BRAY-SHAMAN, MALAGOR

# GREAT BRAY-SHAMAN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fetish Staff	2"	1	4+	4+	-1	D3

## DESCRIPTION

Un Great Bray-Shaman (Grand Chaman) est une figurine individuelle. Il est armé d'un Bâton à Fétiches (Fetish Staff).

## APTITUDES

**Élan Bestial:** Les unités **BRAYHERD** de votre armée à 8" ou moins d'un Great Bray-Shaman au début de votre phase de mouvement peuvent se déplacer de 3" supplémentaires à cette phase.

## MAGIE

Un Great Bray-Shaman est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Domination Sauvage.

## DOMINATION SAUVAGE

Le Shaman projette son esprit dans la nature pour posséder la plus grosse créature qu'il puisse trouver. Domination Sauvage a une valeur de lancement de 9. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez invoquer un **MONSTER** et l'ajouter à votre armée. Placez la figurine invoquée à 6" ou moins du bord du champ de bataille et à plus de 9" de toute figurine ennemie. Cela compte comme son mouvement pour la phase de mouvement suivante.

## KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, WIZARD, GREAT BRAY-SHAMAN

# MORGHUR, MASTER OF SKULLS



## MELEE WEAPONS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Twisted Staff	2"	2	4+	4+	-1	D3

## DESCRIPTION

Morghur, Master of Skulls (Maître des Crânes), est une figurine individuelle armée d'un Bâton Tordu (Twisted Staff).

## APTITUDES

**Essence Spirituelle du Chaos:** À votre phase des héros, vous pouvez choisir une figurine de votre armée à 12" ou moins de Morghur et jeter un dé. La figurine est tuée, mais sur un jet de 4 ou plus, elle est remplacée par un **CHAOS SPAWN** sous votre contrôle.

**Aura de Transmutation:** Morghur ne peut pas être attaqué ni affecté par des sorts à moins que l'attaquant ou le lanceur du sort soit à 12" ou moins. De plus, jetez un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins de Morghur au début de la phase de combat. Sur 4 ou plus, l'unité subit 1 blessure mortelle.

## MAGIE

Morghur est un sorcier. Il peut tenter de lancer deux sorts différents à chacune de vos phases des héros, et tenter de dissiper deux sorts à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Dégénérescence.

## DÉGÉNÉRESCENCE

Morghur tord et transmute la psyché de ses victimes jusqu'à les ravalier au rang de la brute la plus bestiale. Dégénérescence a une valeur de lancement de 6. Si vous réussissez à le lancer, choisissez un **HERO** à 16" ou moins et jetez deux dés. Pour chaque point du total qui excède la Bravery de la figurine, cette dernière subit une blessure mortelle.

## KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, HERO, WIZARD, MORGHUR

# GORS



## MELEE WEAPONS

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gor Blade	1"	1	4+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Gors se compose de 10 figurines ou plus. Certaines unités sont équipées de deux Lames de Gor (Gor Blades), d'autres d'une Lame de Gor et d'un Bouclier des Bêtes.

## FOE-RENDER

Le leader de cette unité est appelé Foe-render (Dépeceur). Il effectue 2 attaques au lieu de 1.

## BRAILLECORNES

Des figurines de cette unité peuvent porter des Braillecornes. Une unité qui inclut au

moins une Braillecorne peut courir et charger dans le même tour.

## PORTE-BANNIÈRES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-bannières. Une unité qui inclut au moins un Porte-bannière ajoute 1" à sa distance de course et d'engagement.

## APTITUDES

**Pluie de Coups:** Un guerrier qui manie deux armes a plus de chances de porter un coup fatal. Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 des figurines armées de plus d'une Lame de Gor.

**Boucliers des Bêtes:** Une unité avec Boucliers des Bêtes a une Save de 4+ à la phase de combat.

**Violence Anarchique:** Jetez un dé avant que cette unité engage. Ajoutez 1 au jet si l'unité est à 8" ou moins d'un **HERO BRAYHERD** de votre armée, et encore 1 si l'unité compte au moins 20 figurines. Sur 4 ou plus, vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure de l'unité à cette phase de combat. Sur 6 ou plus, chaque figurine de l'unité effectue en outre 1 attaque supplémentaire avec sa/ses Lame(s) de Gor.

## KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, GORS

# BESTIGORS



## MELEE WEAPONS

Bestigor Great Axe

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

## DESCRIPTION

Une unité de Bestigors se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés de Grandes Haches de Bestigor (Bestigor Great Axes).

### GOUGE-HORN

Le leader de cette unité est appelé Gouge-horn (Empaleur). Il effectue 3 attaques au lieu de 2.

## PORTE-BANNIÈRES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-bannières. Une unité qui inclut au moins un Porte-bannière ajoute 1" à sa distance de course et d'engagement.

## BRAILLECORNES

Des figurines de cette unité peuvent porter des Braillecornes. Une unité qui inclut au moins une Braillecorne peut courir et charger dans le même tour.

## APTITUDES

**Iconoclastes:** Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche d'un Bestigor s'il attaque une figurine qui porte un **TOTEM**, ou une unité qui inclut des porte-étendards, porte-icônes, porte-bannières, porte-drapeaux, etc.

## KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, BESTIGORS

# TUSKGOR CHARIOTS



## MELEE WEAPONS

Bestigor Crew Great Axe

Ungor Crew Shortspear

Tuskgor's Tusks and Hooves

Range

1"

2"

1"

Attacks

2

1

4

To Hit

4+

5+

4+

To Wound

3+

4+

3+

Rend

-1

-

-

Damage

1

1

1

## DESCRIPTION

Une unité of Tuskgor Chariots (Chars à Sanglebous) peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Chaque char est conduit par un Bestigor armé d'une Grande Hache (Great Axe) sanguinolente et par un Ungor armé d'une Lancecourte (Shortspear); il est tiré par des Tuskgor (Sanglebous) frénétiques qui martèlent leurs Défenses et Sabots (Tusks and Hooves).

## APTITUDES

**Charge de Sanglebous:** Vous pouvez relancer les jets de charge pour les Tuskgor Chariots. En outre, vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés pour un Tuskgor Chariot si son unité a chargé dans le même tour.

## KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, TUSKGOR CHARIOTS

# UNGORS



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ungor Maul	1"	1	4+	4+	-	1
Ungor Short spear	2"	1	5+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité d'Ungors se compose de 10 figurines ou plus. Ils sont armés soit de Massues d'Ungor, soit de Lancecourtes d'Ungor (Ungor Shortspears). Tous portent des Demi-boucliers.

## HALFHORN

Le leader de cette unité est appelé Halfhorn (Demi-corne). Il effectue 2 attaques au lieu de 1.

## PORTE-BANNIÈRES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-bannières. Une unité qui inclut au moins un Porte-bannière ajoute 1" à sa distance de course et d'engagement.

## BRAILLECORNES

Des figurines de cette unité peuvent porter des Braillecornes. Une unité qui inclut au moins une Braillecorne peut courir et charger dans le même tour.

## APTITUDES

**Haine Brillante:** Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les Ungors à la phase de combat si l'unité compte au moins 20 figurines, ou relancer les jets de touche de 1 et 2 si elle en compte au moins 30.

**Demi-boucliers:** Une unité avec Demi-boucliers a une Save de 5+ à la phase de combat.

## KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, UNGORS

# UNGOR RAIDERS



## MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Raider Bow	18"	1	4+	4+	-	1

## MELEE WEAPONS

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

## DESCRIPTION

Une unité d'Ungor Raiders (Pillards Ungors) se compose de 10 figurines ou plus. Ils sont armés d'Arcs de Pillards (Raider Bows) et de Dagues d'Ungor (Ungor Daggers).

## HALFHORN

Le leader de cette unité est appelé Halfhorn (Demi-corne). Vous pouvez ajouter 1 à ses jets de touche.

## BRAILLECORNES

Des figurines de cette unité peuvent porter des Braillecornes. Une unité qui inclut au moins une Braillecorne peut courir et charger dans le même tour.

## PORTE-BANNIÈRES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-bannières. Une unité qui inclut au moins un Porte-bannière ajoute 1" à sa distance de course et d'engagement.

## APTITUDES

**Infâmes Envahisseurs:** Après le placement, vous pouvez effectuer un mouvement bonus avec cette unité, comme si elle se déplaçait à la phase de mouvement.

**Colère Brillante:** Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les Ungor Raiders à la phase de tir si l'unité compte au moins 20 figurines, ou relancer les jets de touche de 1 et 2 si elle en compte au moins 30.

## KEYWORDS

CHAOS, BEASTMAN, BRAYHERD, UNGOR RAIDERS

# DOOMBULL



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doombull Axe	1"	4	3+	3+	-1	2
Doombull Great Axe	1"	3	3+	3+	-2	3

## DESCRIPTION

Un Doombull (Seigneur Minotaure) est une figurine individuelle. Certains Doombulls se ruent sur l'ennemi en brandissant une Hache des Taurides (Doombull Axe) dans une main, et portent un Bouclier Taurin dans l'autre. D'autres Doombulls percutent les lignes ennemies avec une paire de Haches des Taurides (Doombull Axes); d'autres encore taillent les plus gros adversaires en pièces avec une Grande Hache des Taurides (Doombull Great Axe) à deux mains.

## APTITUDES

**Soif de Sang:** Chaque fois qu'un jet de blessure pour un Doombull donne 6 ou plus, il est pris d'une soif de sang insurmontable et peut effectuer immédiatement 1 attaque supplémentaire avec la même arme.

**Rafale Massacrante:** Une arme supplémentaire permet à un Doombull de hacher menu davantage d'ennemis. Un Doombull armé d'une paire de Haches des Taurides effectue 5 attaques au lieu de 4.

**Bouclier Taurin:** Un Doombull avec Bouclier Taurin a une Save de 4+ à la phase de combat.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Appel au Massacre:** Si un Doombull utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure pour les unités **WARHERD** de votre armée à 16" ou moins de lui quand elles attaquent à la phase de combat.

### KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, HERO, DOOMBULL

# MINOTAURS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Minotaur Axe	1"	3	4+	3+	-1	2
Minotaur Great Axe	1"	2	4+	3+	-2	3

## DESCRIPTION

Une unité de Minotaurs se compose de 3 figurines ou plus. Certaines unités fauchent leurs ennemis avec de Grandes Haches de Minotaure (Minotaur Great Axes); d'autres manient des Haches de Minotaure (Minotaur Axes) et des Boucliers Taurins, et d'autres encore font pleuvoir les coups avec une Hache de Minotaure dans chaque main.

## BLOODKINE

Le leader de cette unité est appelé Bloodkine (Encorneur). Il effectue 4 attaques au lieu de 3 avec une Hache de Minotaure, et 3 attaques au lieu de 2 avec une Grande Hache de Minotaure.

## TAMBOURS DES HARDES

Des figurines de cette unité peuvent être des Tambours des Harges. Ajoutez 1 aux jets de charge d'une unité qui inclut au moins un Tambour des Harges pour chaque unité ennemie à 12" ou moins.

## PORTE-BANNIÈRES DES HARDES

Des figurines de cette unité peuvent être des Porte-bannières des Harges. Ajoutez 1 à la Bravery d'une unité qui inclut au moins un Porte-bannière des Harges pour chaque unité ennemie à 12" ou moins.

## APTITUDES

**Soif de Sang:** Chaque fois qu'un jet de blessure pour un Minotaur donne 6 ou plus, il peut effectuer immédiatement 1 attaque supplémentaire avec la même arme.

**Paire de Haches:** Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les figurines armées de plus d'une Hache de Minotaure, car elles ont plus de chances de porter un coup fatal.

**Boucliers Taurins:** Une unité avec Boucliers Taurins a une Save de 4+ à la phase de combat.

### KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, MINOTAURS

# CYGOR



## MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hurl Boulder	☼	1	4+	2+	-2	D6

## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Horns	2"	☼	4+	3+	-1	1

## TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Massive Horns	Hurl Boulder
0-2	8"	8	18"
3-4	6"	7	15"
5-7	5"	5	12"
8-9	4"	4	6"
10+	3"	2	3"

## DESCRIPTION

Un Cygor est une figurine individuelle. Malgré une quasi-cécité, un Cygor peut Jeter des Rochers (Hurl Boulders), des grosses pierres ou les vestiges d'un bâtiment écroulés sur ses ennemis, et vise souvent les sorciers, qui brillent comme des fanaux devant leur vue mystique. Un Cygor est également pourvu d'Énormes Cornes (Massive Horns) avec lesquelles il peut éventrer ses victimes.

## APTITUDES

**Mangeur d'Âmes:** Un Cygor peut tenter de dissiper deux sorts à chaque phase des héros adverse, à la manière d'un sorcier. S'il dissipe un sort, le lanceur subit 1 blessure mortelle et 1 blessure subie par le Cygor est soignée.

**Vue Spirituelle:** Vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés pour un Cygor si la cible est un **WIZARD**.

## KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, MONSTER, CYGOR

# GHORGON



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ghorgon Blades	2"	✱	3+	3+	-1	3
Huge Slavering Maw	1"	1	4+	✱	-1	D6

## TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Ghorgon Blades	Huge Slavering Maw
0-2	8"	5	2+
3-4	6"	4	3+
5-7	5"	3	3+
8-9	4"	2	4+
10+	3"	1	4+

## DESCRIPTION

Un Ghorgon est une figurine individuelle. Il est armé d'énormes Lames de Ghorgon (Ghorgon Blades) avec lesquelles il taille l'ennemi en pièces, et sa Grande Gueule Écumante (Huge Slavering Maw) peut dévorer un adversaire d'une bouchée.

## APTITUDES

**Soif de Sang Inextinguible:** Chaque fois qu'un jet de Blessure pour un Ghorgon donne 5 ou plus, il est pris d'une soif de sang insurmontable et peut effectuer immédiatement 1 attaque supplémentaire avec la même arme.

**La Force de la Chair:** D3 blessures subies par un Ghorgon sont soignées à la fin de chaque phase de combat au cours de laquelle il a infligé au moins une blessure avec sa Grande Gueule Écumante.

## KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, WARHERD, MONSTER, GHORGON

# CENTIGORS



## MELEE WEAPONS

Gor Spear

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## DESCRIPTION

Une unité de Centigors se compose de 5 figurines ou plus. Ils sont armés de Lances de Gor (Gor Spears) et portent des Rondaches des Bêtes.

## GOREHOOF

Le leader de cette unité est appelé Gorehoof (Sabot-sanglant). Il effectue 3 attaques au lieu de 2.

## CENTIGORS PORTE-BANNIÈRES

Des figurines de cette unité peuvent être des Centigors Porte-bannières. Vous pouvez relancer les jets de charge d'une unité qui inclut au moins un Centigor Porte-bannière.

## BRAILLECORNES

Des figurines de cette unité peuvent porter des Braillecornes. Une unité qui inclut au moins une Braillecorne peut courir et charger dans le même tour.

## APTITUDES

**Rondaches des Bêtes:** Une unité avec Rondaches des Bêtes a une Save de 4+ à la phase de combat.

**Charge à la Lance:** Vous pouvez relancer les jets de blessure ratés pour les Lances de Gor si les Centigors ont chargé dans le même tour.

**Courage de l'Ivrogne:** Jetez un dé pour cette unité à chaque phase de déroute. Ajoutez le résultat du jet à sa Bravery jusqu'à la fin de cette phase.

## KEYWORDS

CHAOS, CENTIGORS

# GHORROS WARHOOF



## MELEE WEAPONS

Mansmasher

Range

1"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

## DESCRIPTION

Ghorros Warhoof (Sabot-tueur) est une figurine individuelle. Il est armé d'une énorme massue appelée Écrase-hommes (Mansmasher), et porte le Crâne du Seigneur des Licornes.

## APTITUDES

**Courage de l'Ivrogne:** Jetez un dé pour Ghorros à chaque phase de déroute. Ajoutez le résultat du jet à sa Bravery jusqu'à la fin de cette phase.

**Les Fils de Ghorros:** Après le placement, vous pouvez choisir 1 unité de **CENTIGORS** de votre armée pour en faire les Fils de Ghorros. Vous pouvez ajouter 1 à tous les jets de touche pour les Fils de Ghorros.

**Crâne du Seigneur des Licornes:** Ghorros Warhoof peut tenter de dissiper deux sorts à chaque phase des héros adverse à la manière d'un sorcier.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Père des Bêtes:** Si Ghorros Warhoof utilise cette aptitude, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez ajouter 1 aux jets de blessure pour les **CENTIGORS** à 20" ou moins de Ghorros quand ils attaquent à la phase de combat. En outre, quand Ghorros utilise cette aptitude, les **CENTIGORS** peuvent utiliser la Bravery de Ghorros Warhoof au lieu de la leur jusqu'à votre prochaine phase des héros.

## KEYWORDS

CHAOS, CENTIGOR, HERO, GHORROS WARHOOF

# RAZORGORS



## MELEE WEAPONS

Tusks and Hooves

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

## DESCRIPTION

Une unité de Razorgors peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils attaquent avec leurs Défenses et Sabots (Tusks and Hooves) encroûtés de sang.

## APTITUDES

**Ruée Incontrôlable:** Les Razorgors doivent charger si leur unité est à 12" ou moins d'au moins une figurine ennemie à la phase de charge. Vous pouvez relancer les jets de charge pour cette unité. En outre, ajoutez 1 aux jets de touche pour cette unité si elle a chargé dans le même tour.

## KEYWORDS

CHAOS, RAZORGORS

# CHAOS WARHOUNDS



## MELEE WEAPONS

Slavering Jaws

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Une unité de Chaos Warhounds (Chiens du Chaos) se compose de 5 figurines ou plus. Ils attaquent avec leurs effroyables Mâchoires Écumantes (Slavering Jaws).

## APTITUDES

**Avant-garde du Chaos:** Quand cette unité court, ajoutez 6" à son Move au lieu de jeter un dé.

## KEYWORDS

CHAOS, CHAOS WARHOUNDS

# HARPIES



## MELEE WEAPONS

Claws and Fangs

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

2

4+

4+

-

1

## DESCRIPTION

Une unité de Harpies se compose de 5 figurines ou plus. Elles sont armées de Griffes et de Crocs (Claws and Fangs).

## VOL

Les Harpies peuvent voler.

## APTITUDES

**Fondre sur les Faibles:** Jetez un dé chaque fois qu'une figurine ennemie fuit à 16" ou moins de Harpies. Sur 6, une figurine supplémentaire de l'unité ennemie est tuée, enlevée et dévorée par les Harpies.

## KEYWORDS

CHAOS, HARPIES

# CHAOS SPAWN



## MELEE WEAPONS

Freakish Mutations

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

2D6

4+

4+

-

1

## DESCRIPTION

Une unité de Chaos Spawn peut avoir n'importe quel nombre de figurines. Ils sont armés d'un éventail de Mutations Aberrantes (Freakish Mutations).

## APTITUDES

**Maudits par les Dieux Sombres:** Quand vous placez cette unité, vous pouvez choisir un des keywords suivants et l'assigner à cette unité pour la durée de la bataille: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** ou **SLAANESH**.

**Tentacules Grouillants:** Si vous obtenez un double pour déterminer le nombre d'attaques effectuées par les Mutations Aberrantes d'un Chaos Spawn, résolvez ces attaques avec des caractéristiques To Hit et To Wound de 3+, au lieu de 4+.

## KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, CHAOS SPAWN

# GIANT



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Club	3"	✱	4+	3+	-1	1
'Eadbutt	1"	1	4+	3+	-3	✱
Mighty Kick	2"	1	3+	3+	-2	D3

## TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Massive Club	'Eadbutt
0-2	8"	3D6	D6
3-4	6"	2D6	D6
5-7	5"	2D6	D3
8-9	4"	D6	D3
10+	3"	D6	1

## DESCRIPTION

Un Giant (Géant) est une figurine individuelle. Il est armé d'une Massue Colossale (Massive Club). Il peut également écraser l'ennemi en assénant un terrible Coup d'Boule ('Eadbutt) et un Grand Coup de Pied (Mighty Kick).

## APTITUDES

**Écartez-vous!** Si un Giant est tué, chaque joueur jette un dé, et celui qui obtient le plus haut résultat choisit dans quelle direction tombe la figurine (le joueur qui contrôle la figurine gagne en cas d'égalité). Placez la figurine sur le flanc dans la direction dans laquelle il tombe – toute unité (amie ou ennemie) sur laquelle il tombe subit D3 blessures mortelles. Retirez le Giant après avoir résolu les dégâts éventuels causés par la chute de son corps.

**Besace Bien Remplie:** Juste avant qu'un Giant effectue ses attaques à la phase de combat, choisissez une figurine ennemie à 1" ou moins et jetez un dé. Si le résultat est au moins égal au double de la caractéristique de Wounds de la figurine ennemie, le Giant l'attrape et la fourre dans son sac "pour plus tard". La figurine compte comme ayant été tuée.

**Ivrogne Titubant:** Si vous obtenez un double en effectuant un jet de charge pour un Giant, il s'étale immédiatement au lieu d'effectuer le mouvement de charge. Déterminez la direction dans laquelle la figurine tombe et les dégâts qu'elle cause comme si elle avait été tuée (voir l'aptitude Écartez-vous!), mais au lieu de retirer le Giant après avoir résolu les dégâts dus à sa chute, remettez sa figurine debout comme le Giant ivre retrouve un équilibre instable.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, GARGANT, ALEGUZZLER, MONSTER, GIANT

# JABBERSLYTHE



## MISSILE WEAPONS

Slythey Tongue

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
9"	1	3+	3+	-1	1

## MELEE WEAPONS

Vorpal Claws

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	*	3+	3+	-2	1
3"	1	4+	*	-1	D3

Spiked Tail

## TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Move	Vorpal Claws	Spiked Tail
0-1	12"	6	3+
2-3	10"	5	3+
4-5	8"	4	4+
6-7	6"	3	4+
8+	4"	2	5+

## DESCRIPTION

Un Jabberslythe est une figurine individuelle. Il attaque avec son horrible Langue Protractile (Slythey Tongue), ses Griffes Vorpales (Vorpal Claws) et sa Queue à Piquants (Spiked Tail).

## VOL

Un Jabberslythe peut voler.

## APTITUDES

**Aura de Démence:** Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 6" ou moins de cette figurine au début de votre phase des héros. Sur 6, l'unité succombe à la folie jusqu'à votre prochaine phase des héros. Cette unité ne peut pas être choisie pour lancer des sorts, se déplacer, attaquer, charger ni engager.

**Giclées de Bile Acide:** Jetez un dé pour chaque blessure subie par cette figurine à la phase de combat. L'unité qui a attaqué subit D3 blessures mortelles pour chaque jet de 4 ou plus.

## KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, JABBERSLYTHE

## BEASTMEN

# UNGOR RAIDERS AMBUSH

### ORGANISATION

Une Ungor Raiders Ambush se compose des unités suivantes :

- 3 unités of Ungor Raiders
- 1 unité of Ungors, Chaos Warhounds or Harpies

### APTITUDES

**Embuscade de Pillards:** Utilisant la ruse de la meute de chasse, les Beastmen aiment encercler l'ennemi avant de frapper d'un angle inattendu. Au lieu de placer les unités d'une Ungor Raiders Ambush sur le champ de bataille, vous devez les mettre de côté. À votre première phase de mouvement, vous devez placer toutes ces unités entièrement à 6" ou moins des bords du champ de bataille, et à plus de 9" de toute figurine ennemie. Cela compte comme le mouvement de ces unités pour cette phase de mouvement.

**Attaquez les Faibles et les Blessés:** Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour une figurine d'une Ungor Raiders Ambush quand elle cible une unité ennemie qui a perdu au moins la moitié de ses figurines de départ, ou un **MONSTER** qui a perdu au moins la moitié de ses Wounds de départ.

---

## BEASTMEN

# FURIOUS BRAYHERD

### ORGANISATION

Une Furious Brayherd se compose des unités suivantes :

- 1 Beastlord
- 1 Great Bray-Shaman
- 1 unité de Bestigors, Centigors ou Tuskgor Chariots
- 1 unité d'Ungors
- 3 unités de Gors

### APTITUDES

**Fureur Primitive:** Aiguillonnés par leurs chefs et leurs chamans, les Beastmen sont consumés par une fureur sauvage, déchiquetant l'ennemi honni. Les figurines d'une Furious Brayherd effectuent 1 attaque supplémentaire avec chacune de leurs armes de mêlée tant qu'elles sont à 8" ou moins de leur Beastlord *ou* de leur Great Bray-Shaman. En outre, vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour ces figurines tant qu'elles sont à 8" ou moins de leur Beastlord *et* de leur Great Bray-Shaman.

## BEASTMEN

# BULLGOR STAMPEDE

### ORGANISATION

Une Bullgor Stampede se compose des unités suivantes :

- 1 Doombull
- 3 unités de Minotaurs
- 1 Ghorgon

### APTITUDES

**Ruée de Bullgors :** Quand une Bullgor Stampede charge l'ennemi, les bêtes taurines abaissent leurs cornes, pour renverser ou empaler tout ce qu'il y a sur leur passage. Jetez un dé chaque fois qu'une figurine d'une Bullgor Stampede termine son mouvement de charge à 1" ou moins d'une unité ennemie. Sur 4 ou plus, l'unité ennemie subit une blessure mortelle.

**Consumés par la Soif de Sang :** Les Bullgor Stampedes sont obsédées par le besoin de gober des morceaux de chair crue encore fumants. Les figurines d'une Bullgor Stampede qui sont affectées par leur aptitude Soif de Sang ou Soif de Sang Inextinguible peuvent effectuer 2 attaques supplémentaires au lieu de 1.

# WARSCROLLS DE SUBSTITUTION

---

Les unités qui suivent ne disposent pas de warscrolls spécifiques.

Jouez-les avec les warscrolls de substitution qui suivent.

<b>Unité</b>	<b>Warscroll</b>
Gorthor à pied . . . . .	Beastlord
Taurox, the Brass Bull (Taurox, le Taureau d'Airain) . . . . .	Doombull
Beastlord on Chariot (Seigneur des Bêtes sur Char) . . . . .	Gorthor the Beastlord
Great Bray-Shaman on Chariot (Grand Chaman sur Char) . . . . .	Gorthor the Beastlord
Slugtongue (Langue-de-sangsue) . . . . .	Great Bray-Shaman
Moonclaw, Son of Morrslieb (Griffelune, Fils de Morrslieb) . . . . .	Great Bray-Shaman
Bray-Shaman (Chaman) . . . . .	Great Bray-Shaman
Wargor (Chef Homme-bête) . . . . .	Beastlord
Gorebull (Chef Minotaure) . . . . .	Doombull
Ungrol Four-horn (Ungrol Quatre-cornes) . . . . .	Ungor Halfhorn (voir le warscroll Ungor Raiders)
Razorgor Chariot (Char à Razorgor) . . . . .	Tuskgor Chariot