

# BRAILLEHARDES HOMMES-BÊTES



Ce document fournit les règles et l'historique d'une sélection de personnages, d'unités et d'objets magiques tirée de ceux présentés dans *Warhammer: the Old World – Arcane Journal – Braillehardes Hommes-bêtes*. Ces règles peuvent être utilisées en plus de celles qui figurent dans la liste d'armée des Guerriers du Chaos présentée dans *Hordes Sauvages*.

# BRAILLEHARDES HOMMES-BÊTES

## HARDE DE SANG MINOTAURE

**C**ette liste de composition d'Armée de l'Infamie est conçue pour être utilisée avec la liste d'armée des Braillehardes Hommes-bêtes que l'on trouve dans *Hordes Sauvages*, et avec les sections "Former les Unités" et "Armées de Warhammer" du livre de règles de *Warhammer : the Old World*.



Si vous souhaitez jouer une armée de Harde de Sang Minotaure dans vos parties de *Warhammer : the Old World*, vous pouvez écrire votre liste de mobilisation avec la liste de composition d'Armée de l'Infamie ci-dessous au lieu de la liste de composition de Grande Armée de *Hordes Sauvages*. Vous trouverez dans les pages suivantes de nouveaux profils et des règles pour certaines figurines de votre armée, représentant des unités propres à une armée de Harde de Sang Minotaure :

### Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

#### Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- 0-1 Doombull par tranche de 1000 points
- 0-1 Braillechamane par tranche de 1000 points
- Gorebulls, Wargors et Chefs Centigors

#### Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 33% des points de votre armée en :

- 1 Harde de Minotaures par tranche de 1000 points
- 0-1 Pierre de Harde (voir page 12)
- Hardes de Gors, Hardes d'Ungors et Chiens du Chaos

#### Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- 0-1 unité de Dragons Ogres par tranche de 1000 points
- Harpies, Hardes de Minotaures, Hardes de Centigors, Hardes de Razorgors et Ghorgons

#### Unités Rares

Vous pouvez dépenser au moins 33% des points de votre armée en :

- 0-1 Shaggoth Dragon Ogre par tranche de 1000 points
- Géants du Chaos
- Ogres du Chaos et Trolls du Chaos (voir pp. 64-65 de *Hordes Sauvages*)

#### Porteur de la Grande Bannière

Un seul Gorebull ou Wargor de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

#### Objets Magiques

Toute figurine qui a l'option d'acheter des objets magiques peut acheter des objets magiques Communs ou des Braillehardes Hommes-bêtes.



# RÈGLES SPÉCIALES DE LA HARDE DE SANG

**V**ous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie de Harde de Sang Minotaure. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales des Braillehardes Hommes-bêtes que l'on trouve p. 115 de *Hordes Sauvages*. En cas de contradiction, les règles spéciales ci-dessous prennent le pas sur les règles spéciales des Braillehardes Hommes-bêtes.

## Boucherie & Bain de Sang

*Le besoin de verser le sang des Minotaures atteint son apogée quand ils se rassemblent en vastes hardes. Leur désir de déchiqueter la chair et de briser les os devient contagieux et incite les autres Hommes-bêtes à redoubler d'ardeur au combat.*

Tous les Doombulls, Gorebulls, Hardes de Minotaures et Hardes de Gors d'une Harde de Sang Minotaure gagnent la règle spéciale Impétueux.

## Champions du Carnage

*Ceux qui mènent les Hardes de Sang sont en première ligne, où leur violence exacerbe la fureur primordiale de leurs congénères.*

Si le Général d'une Harde de Sang Minotaure devient Frénétique à cause de la règle spéciale Rage Sanguinaire, toute unité amie à sa portée de Commandement devient aussi Frénétique.

## Gardiens des Pierres de Harde

*Ceux qui veillent sur les sites sacrés des dieux du Chaos reçoivent de puissantes récompenses.*

- Les Doombulls et Gorebulls d'une Harde de Sang Minotaure peuvent :
  - Prendre des Mutations du Chaos (voir p. 111 de *Hordes Sauvages*) et/ou des Dons du Chaos (voir page 77 de *Hordes Sauvages*) pour un total de .....50 points

*Notez que cette option remplace l'option de prendre des Mutations du Chaos de Hordes Sauvages.*

## Magie des Dieux Sombres

*Le pouvoir des dieux du Chaos permet à des bêtes à l'intelligence limitée de posséder malgré cela des dons pour la sorcellerie, même si celui qui les utilise n'appréhende pas vraiment toute l'étendue de la puissance dont il dispose.*

Le Général d'une Harde de Sang Minotaure doit être un Doombull ou un Gorebull. Pour +35 points, ce personnage peut être un Sorcier de Niveau 1, ou pour +65 points, ce personnage peut être un Sorcier de Niveau 2. Dans de tels cas, ce personnage connaît des sorts du Domaine de Magie de Bataille ou du Domaine de Magie Noire. Un Sorcier ayant cette règle spéciale peut porter une armure sans pénalité.



# BRAILLEHARDES HOMMES-BÊTES

## HARDE SAUVAGE

**C**ette liste de composition d'Armée de l'Infamie est conçue pour être utilisée avec la liste d'armée des Braillehardes Hommes-bêtes que l'on trouve dans *Hordes Sauvages*, et avec les sections "Former les Unités" et "Armées de Warhammer" du livre de règles de *Warhammer: the Old World*.



Si vous souhaitez jouer une armée de Harde Sauvage dans vos parties de *Warhammer: the Old World*, vous pouvez écrire votre liste de mobilisation avec la liste de composition d'Armée de l'Infamie ci-dessous au lieu de la liste de composition de Grande Armée de *Hordes Sauvages*. Vous trouverez dans les pages suivantes de nouveaux profils et des règles pour certaines figurines de votre armée, représentant des unités propres à une armée de Harde Sauvage :

### Liste de Composition d'Armée de l'Infamie

#### Personnages

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- 0-1 Seigneur des Bêtes ou Grand Braillechamane par tranche de 1000 pts
- Wargors, Braillechamanes et Chefs Centigors



#### Unités de Base

Vous devez dépenser au moins 33% des points de votre armée en :

- 1+ Harde de Guerre Primordiale
- 0-1 Char à Sangleboucs par tranche de 1000 points
- 0-1 Harde de Centigors peut être prise comme choix d'Unité de Base par chef Centigor choisi
- Hardes de Gors, Hardes d'Ungors, Chiens du Chaos, Chiens Primordiaux et Hardes de Razorgors

#### Unités Spéciales

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% des points de votre armée en :

- 0-1 unité de Dragons Ogres
- Gors Diffformes, Hardes de Bestigors, Harpies, Hardes de Centigors, Chars à Sangleboucs et Chars Razorgors
- 0-1 Cockatrice ou Preyton par tranche de 1000 points

#### Unités Rares

Vous pouvez dépenser au moins 33% des points de votre armée en :

- Shaggoths Dragons Ogres, Jabberslythes, Cygors et Géants du Chaos
- Rejetons du Chaos (voir page 66 de *Hordes Sauvages*)

#### Porteur de la Grande Bannière

Un seul Wargor de votre armée peut être promu Porteur de la Grande Bannière pour +25 points. En plus de son allocation normale de points à dépenser en objets magiques, un Porteur de la Grande Bannière peut prendre une seule bannière magique sans limite de points.

#### Objets Magiques

Toute figurine qui a l'option d'acheter des objets magiques peut acheter des objets magiques Communs ou des Braillehardes Hommes-bêtes.

# RÈGLES SPÉCIALES DE LA HARDE SAUVAGE

**V**ous trouverez sur cette page la description complète de chacune des règles spéciales d'armée qui s'appliquent à une armée utilisant la liste de composition d'Armée de l'Infamie de Harde Sauvage. Il s'agit d'ajouts aux règles spéciales des Braillehardes Hommes-bêtes que l'on trouve p. 115 de *Hordes Sauvages*. En cas de contradiction, les règles spéciales ci-dessous prennent le pas sur les règles spéciales des Braillehardes Hommes-bêtes.

## Ancienne Sorcellerie

*C'est dans les hardes sauvages que l'on trouve les Chamanes Hommes-bêtes les plus anciens et les plus puissants, qui emploient une magie sombre et primordiale dont beaucoup ont oublié jusqu'à l'existence.*

Outre les Domaines de Magie dont ils peuvent connaître les sorts, les Chamanes Hommes-bêtes d'une armée de Harde Sauvage peuvent connaître des sorts du Domaine de Magie Primordiale (voir p. 13).

## Sombre Cabale

*Pendant que les Hommes-bêtes dévastent les campagnes, les Braillechamanes se rassemblent pour ourdir d'infernaux rituels.*

Les Chamanes Hommes-bêtes au sein d'une armée de Harde Sauvage peuvent drainer la puissance des Sorciers à proximité quand ils tentent de lancer un sort ou quand ils tentent une Dissipation Magique. Pour ce faire, un Braillechamane ou Grand Braillechamane peut appliquer un modificateur de +1 à son jet de Lancement ou de Dissipation pour chaque autre Sorcier ami à leur portée de Commandement. Toutefois, s'il obtient quelque double naturel que ce soit en faisant le jet, quelque chose d'horrible s'est produit et le sort se solde par un fiasco, ou il est surclassé. Dans de tels cas, faites immédiatement un jet sur le tableau des Fiascos et appliquez le résultat au Braillechamane ou Grand Braillechamane qui a fait la tentative, ainsi qu'à chaque Sorcier ami à sa portée de Commandement.

## Dons des Dieux Sombres

*Les hommes-bêtes des hardes sauvages sont sans doute les plus proches de leurs dieux impies. Ils sont affligés de davantage de mutations que leurs congénères et possèdent des artefacts très puissants.*

Les figurines de Personnages de cette armée peuvent dépenser 25 points de plus en objets magiques et 25 points de plus en Mutations du Chaos.

## Bandes Errantes

*Les Hommes-bêtes des hardes sauvages se divisent souvent en petites bandes de pillards avant de converger sur leur cible principale.*

Dans une armée de Harde Sauvage, n'importe quel nombre de Hardes de Gors, de Hardes d'Ungors, de Hardes de Guerre Primordiales et de Hardes de Centigors peuvent avoir la règle spéciale Embusqueurs pour +1 point par figurine. N'importe quel nombre de Chefs Hommes-bêtes et de Centigors peuvent avoir la règle spéciale Embusqueurs pour +10 points par figurine.

En outre, 0-1 Hardes de Gors, Hardes d'Ungors ou Hardes de Centigors par tranche de 1000 points avec une Puissance d'Unité de 10 ou moins peuvent recevoir gratuitement la règle spéciale Embusqueurs.



## Kralmaw, Le Prophète de la Ruine

Kralmaw, le Prophète de la Ruine est la Forgechaîne est un Grand Braillechamane. Il peut être inclus dans n'importe quelle armée des Braillehardes Hommes-bêtes faite avec toute liste de composition d'armée qui inclut cette option. Il doit être déployé tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Kralmaw, le Prophète de la Ruine	5	3	3	4	5	4	3	2	8	245

**Type de Troupe:** Infanterie régulière (personnage nommé)  
**Taille de Socle:** 30 x 30 mm (Kralmaw), 25 x 25 mm (pion d'Esprit Malin)  
**Taille d'Unité:** 1  
**Équipement:** Arme de base et Totem d'Épouvante (Braillesceptre)

**Magie:** Kralmaw, le Prophète de la Ruine est un Sorcier de Niveau 4. Il connaît des sorts d'un seul des Domaines de Magie suivants :

- Magie Noire
- Magie Primordiale

**Règles Spéciales:** Braillesceptre, Vision du Futur, Regard des Dieux, Esprit Malin, Domaine des Bêtes, Marque du Chaos Universel, Fureur Primale, Bande de Guerre

### Vision du Futur

*Bien qu'il soit aveugle, Kralmaw peut entrevoir les futurs possibles et s'abriter ainsi du danger.*

Kralmaw a une sauvegarde Invulnérable de 4+ contre toute blessure subie.

### Esprit Malin

*Des esprits malveillants devanent Kralmaw, et corrompent la chair et l'âme des innocents.*

Quand vous déployez Kralmaw, placez un pion d'Esprit Malin n'importe où sur le champ de bataille du moment que ce n'est pas à 8" d'une unité ennemie. Une fois placé, un pion d'Esprit Malin ne se déplace pas mais bénéficie d'une ligne de vue à 360°. Le pion ne peut pas être chargé, ciblé ou attaqué de quelque façon que ce soit. Cependant, si Kralmaw est retiré du jeu comme perte, le pion d'Esprit Malin est lui aussi retiré du jeu. À la phase de Tir de chaque tour de Kralmaw, le pion d'Esprit Malin peut lancer le sort Dégénérescence du Domaine des Bêtes, (voir page 117 de *Hordes Sauvages*) en tant que Sort Lié, avec un Niveau de Pouvoir de 3.

*Notez qu'on ignore le pion d'Esprit Malin pour ce qui est du mouvement, du combat et des lignes de vue, comme s'il n'était pas là. Si sa présence interfère avec le positionnement des unités, notez simplement sa position et écarter-le, pour le replacer au moment opportun.*

### Totem d'Épouvante

*Orné de trophées macabres, le sceptre de Kralmaw frappe d'effroi ceux qui ont le malheur de poser le regard sur lui.*

Le Totem d'Épouvante est un Braillesceptre. En outre, toutes les unités ennemies à 6" de Kralmaw subissent un modificateur de -1 à leur caractéristique de Commandement (jusqu'à un minimum de 2).



### Kralmaw, Le Prophète de la Ruine

*"Ne parlez pas de cette bête!  
Elle est l'émissaire de tous  
les maux de ce monde, et  
prononcer son nom suffit  
à répandre l'anarchie et  
la mort."*

*Gerald Höffenmayer, Capitaine  
de la Garnison de Grenzstadt*

## Ghorros Sabots-Tueurs, L'Étalon aux Mille Rejetons

Ghorros Sabots-Tueurs est un Chef Centigor. Il peut être inclus dans n'importe quelle armée des Braillehardes Hommes-bêtes faite avec toute liste de composition d'armée qui inclut cette option. Il doit être déployé tel qu'il est présenté ici.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Ghorros Sabots-Tueurs	8	5	3	5	4	3	4	4	8	155

**Type de Groupe:** Cavalerie lourde (personnage nommé)

**Taille de Socle:** 30 x 60 mm

**Taille d'Unité:** 1

**Équipement:** Arme de base, Écrase-Hommes et le Crâne du Seigneur Licorne

**Règles Spéciales:** Ivres, Père des Bêtes, Regard des Dieux, Marque du Chaos Universel, Mouvement à Couvert, Fureur Primaire, Attaques de Piétinement (D3), Rapide, Les Fils de Ghorros, Bande de Guerre

### Père des Bêtes

*Ghorros Sabots-Tueurs est célèbre chez les hardes de Centigors du Vieux Monde, et ses enfants grotesques cherchent toujours à prouver leur valeur en sa présence.*

Tant qu'elles sont à portée de Commandement de Ghorros Sabots-Tueurs, les Hardes de Centigors amies peuvent relancer le D6 quand elles font un jet sur le tableau d'Ivresse.

### Les Fils de Ghorros

*Quasiment toutes les hardes comprennent quelques dizaines des rejetons de Ghorros. Ces brutes redoublent d'agressivité en présence de leur père pour en attirer l'attention.*

0-1 harde de Centigors de la même liste de mobilisation que Ghorros peut être promue en Fils de Ghorros pour +2 points par figurine. Les Fils de Ghorros ont un modificateur de +1 à leurs caractéristiques de Capacité de Combat et de Commandement (jusqu'à un maximum de 10) et gagnent la règle spéciale Arme Perforante (1).

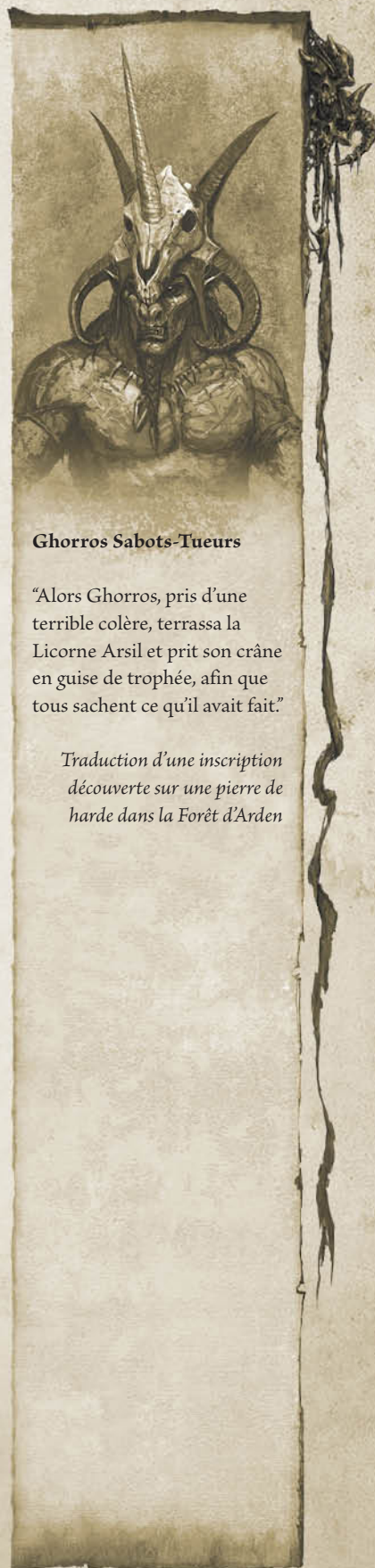
### Le Crâne du Seigneur Licorne

*À son front couturé de cicatrices, Ghorros porte les vestiges fracturés du crâne d'Arsil, le prince des Licornes.*

Ghorros a une sauvegarde Invulnérable de 6+ contre toute blessure subie causée par une attaque non magique ennemie, et une sauvegarde Invulnérable de 5+ contre toute blessure subie causée par une attaque Magique ennemie.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Écrase-Hommes	Combat	F+1	-1	Arme Perforante (1), Attaques Magiques, Blessures Multiples (D3)

**Notes:** Le modificateur de Force de cette arme ne s'applique qu'à un tour où le porteur a chargé.



### Ghorros Sabots-Tueurs

*“Alors Ghorros, pris d’une terrible colère, terrassa la Licorne Arsil et prit son crâne en guise de trophée, afin que tous sachent ce qu’il avait fait.”*

*Traduction d’une inscription découverte sur une pierre de harde dans la Forêt d’Arden*

## Infanterie



### L'Étreinte du Chaos

En tant que créatures du Chaos, tous les Gors présentent des caractéristiques physiques uniques. Certains ont une tête de bovin ou de canidé écumant, tandis que d'autres ont des bois, des lames dentelées ou des appendices plus étranges encore à la place de leurs cornes. Ces Gors sont considérés comme bénis par le reste de leur harde, car ils ont indubitablement éprouvé l'étreinte des Puissances de la ruine. Mais ces bénédictions ne sont rien comparées aux mutations débridées qui affligent les Gors Difformes des Hardes de Guerre Primordiales. Il est difficile de décrire la forme de ces brutes car leur corps change et évolue constamment afin de trouver le meilleur aspect pour déchiqeter et massacrer l'ennemi.

## Gors Difformes

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Gor Difforme	5	4	2	3	4	1	3	D3	7	16
Impure-corne	5	4	2	3	4	1	3	D3	8	+8

**Type de Troupe :** Infanterie régulière

**Taille de Socle :** 30 x 30 mm

**Taille d'Unité :** 5+

**Équipement :** Armes de base

### Options :

- L'unité entière doit prendre une seule des options suivantes :
  - Armes de base additionnelles..... Gratuit
  - Boucliers ..... Gratuit
- Toute unité peut :
  - Promouvoir une figurine en Impure-corne (champion)..... +8 points par unité
  - Promouvoir une figurine en porte-étendard ..... +6 points par unité
  - Promouvoir une figurine en musicien ..... +6 points par unité
- 0-1 unité peut avoir la règle spéciale Embusqueurs ..... +1 point par figurine

**Règles Spéciales :** Peau Blindée (1), Bénédiction du Chaos, Rage Sanguinaire, Marque du Chaos Universel, Mouvement à Couvert, Ordre Dispersé, Fureur Primale, Attaques Aléatoires, Obstiné, Bande de Guerre

### Bénédictions du Chaos

*Bénis par le contact du Chaos, les corps des Gors Difformes sont en mutation constante.*

Quand cette unité est choisie pour combattre à l'Étape 1.1 de n'importe quelle sous-phase de Choisir & Livrer les Combats, faites un jet sur le tableau ci-dessous pour déterminer l'effet de ses bénédictions douteuses :

### Tableau de Bénédiction du Chaos

#### D6 Résultat

- 1-2 Dards Venimeux :** Le contact des difformes inflige de terribles souffrances aux guerriers mal protégés. Jusqu'à la fin de cette phase de Combat, les figurines ayant cette règle spéciale gagnent la règle spéciale Attaques Empoisonnées.
- 3-4 Serres Tranchantes :** Des membres insectoïdes se terminant par lames de faux jaillissent des difformes pour déchiqeter l'ennemi. Jusqu'à la fin de cette phase de Combat, toutes les attaques des figurines ayant cette règle spéciale ont une caractéristique de Pénétration d'Armure de -2.
- 5-6 Peau Chitineuse :** La chair des difformes durcit sous les coups d'épée de l'ennemi. Jusqu'à la fin de cette phase de Combat, les figurines ayant cette règle spéciale gagnent un modificateur de +1 à leur caractéristique d'Endurance.

### Représenter cette Unité dans vos Parties

Vous pouvez représenter les Gors Difformes par des Gors dotés de pièces tirées du kit de Rejetons du Chaos.

## Chiens Primordiaux

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Chien Primordial	7	4	0	3	3	1	3	1	5	6

**Type de Troupe:** Bêtes de guerre

**Taille de Socle:** 25 x 50 mm

**Taille d'Unité:** 10+

**Équipement:** Griffes et crocs (compte comme des armes de base)

### Options :

- Toute unité peut :
  - Inclure 1 Ravageur Ungor par tranche de 3 Chiens Primordiaux ..... +7 points chacun
- Toute unité peut avoir :
  - La règle spéciale Peau Blindée (1) ..... +1 point par figurine
  - La règle spéciale Attaques Empoisonnées ..... +1 point par figurine

**Règles Spéciales:** Ordre Serré, Horde, Bande Hétéroclite, Mouvement à Couvert, Rapide, Bande de Guerre

## Ravageurs Ungors

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Ravageur Ungor	7	3	3	3	3	1	3	1	7	7

**Type de Troupe:** Infanterie régulière

**Taille de Socle:** 25 x 25 mm

**Taille d'Unité:** (voir le profil des Chiens Primordiaux)

**Équipement:** Armes de base, javelots et boucliers

**Règles Spéciales:** Ordre Serré, Horde, Chef de Meute, Mouvement à Couvert, Fureur Primale, Rapide, Bande de Guerre

### Chef de Meute

*Au combat, les Ravageurs Ungors suivent leur meute, qu'ils aiguillonnent avec leurs javelots.*

Les figurines ayant cette règle spéciale peuvent être prises dans une unité de Chiens Primordiaux. Les figurines ayant cette règle spéciale doivent être positionnées à l'arrière de leur unité, et en former le(s) rang(s) arrière(s). Les Chiens Primordiaux de l'unité doivent toujours occuper le(s) rang(s) avant de l'unité, écartant au besoin toute figurine ayant cette règle spéciale (par exemple quand l'unité fait une réorientation).



## Infanterie



### Les Chiens de la Forêt

Dans les profondeurs des plus sombres forêts, des molosses difformes traquent leurs proies et rôdent autour des campements Hommes-bêtes pour se nourrir de leurs restes. Quand les Sabots Fendus se rassemblent pour la guerre, des meutes de chiens les accompagnent, alléchés par la perspective de se repaître de chair fraîche. Mais au lieu de compter sur la promesse d'un bain de sang pour attirer les molosses hors des forêts, certaines hardes capturent des chiots et les élèvent, bien qu'ils ne puissent jamais être totalement apprivoisés. Ces chiens sont enfermés dans des enclos et privés de la joie de la chasse, afin que leur soif de sang soit déçuplée quand vient le moment de les déchaîner contre l'ennemi. Il arrive que l'on confie à une meute d'Ungors la tâche peu enviable de les guider sur le champ de bataille.

## Infanterie



### Les Hardes Sauvages

Quand les Vents de Magie soufflent et charrient le murmure des Puissances de la Ruine qui sème la peur et le doute dans l'esprit des mortels, les bêtes de la forêt sont plongées dans une rage primordiale. Dans de tels moments, de sauvages bandes de guerre d'Hommes-bêtes surgissent des profondeurs de la forêt pour incendier les œuvres des Hommes, des Nains et des Elfes et piétiner les cendres de leurs sabots fourchus. Gors et Ungors se rassemblent en grande harde pour se déverser sur le champ de bataille en un raz-de-marée invincible. Les Gors brutaux se précipitent en première ligne pour frapper l'ennemi à coups de hache et de massue, tandis que les rusés Ungors se pressent derrière eux pour transpercer l'ennemi de leurs lances.

## Hardes de Guerre Primordiales

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Gor	5	4	2	3	4	1	3	1	6	7
Ungor	5	3	3	3	3	1	3	1	5	6
Déchiporteur	5	4	2	3	4	1	3	2	7	+7

**Type de Troupe:** Infanterie régulière

**Taille d'Unité:** 10+/10\*

**Taille de Socle:** 25 x 25 mm

**Équipement:**

- **Gors:** Armes de base
- **Ungors:** Armes de base et boucliers

**Options:**

- Les Gors doivent prendre une seule des options suivantes :
  - Armes de base additionnelles..... Gratuit
  - Boucliers ..... Gratuit
- Les Ungors doivent prendre une seule des options suivantes :
  - Lances d'infanterie..... Gratuit
  - Javelots ..... Gratuit
- Toute unité peut :
  - Promouvoir un Gor en Déchiporteur (champion)..... +7 points par unité
  - Promouvoir un Gor en porte-étendard..... +5 points par unité
  - Promouvoir un Gor en musicien ..... +5 points par unité
  - Acheter une bannière magique pour une valeur maximale de.....50 points
- Un Déchiporteur peut :
  - Remplacer une arme de base ou son bouclier par une arme lourde ..... Gratuit
  - Acheter des objets magiques pour un total de.....25 points

**Règles Spéciales:** Charge Bestiale (Gors uniquement), Rage Sanguinaire, Ordre Serré, Horde, Impétueux, Marque du Chaos Universel, Unité Mixte, Bande Hétéroclite\*, Mouvement à Couvert, Fureur Primale, Bande de Guerre

\*Quand vous rédigez votre liste de mobilisation, une Harde de Guerre Primordiale doit contenir au moins 10 Gors et 10 Ungors. Les Gors occupent toujours les rangs avant de l'unité, et les Ungors les rangs arrières. Tant qu'il reste des Gors dans l'unité, ils écartent toujours les Ungors pour se placer dans les rangs avant.

### Charge Bestiale

Mus par la haine de la civilisation, les Gors se jettent sur l'ennemi avec une incroyable férocité, la violence de leur charge rendant leurs armes primitives et leurs crânes cornus plus dangereux encore.

Pendant un tour où elle a effectué un mouvement de charge de 3" ou plus, une figurine avec cette règle spéciale gagne un modificateur de +1 à sa caractéristique de Force.

### Unité Mixte

Regroupant à la fois des Gors et des Ungors, les Hardes de Guerre Primordiales sont un adversaire chaotique à affronter.

Les figurines au sein d'une Harde de Guerre Primordiale ont des caractéristiques de Capacité de Combat et d'Endurance différentes. Avant de faire les jets de Blessure, les touches causées par les tirs ennemis doivent être réparties aussi équitablement que possible entre les Gors et les Ungors. En combat, les figurines ennemies doivent diriger leurs attaques contre les figurines du rang combattant de cette unité, comme décrit page 147 du livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

## Preyton

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Points
Preyton	6	5	0	5	5	4	5	4	6	160

**Type de Troupe:** Créature monstrueuse

**Taille de Socle:** 75 x 50 mm

**Taille d'Unité:** 1

**Équipement:** Griffes et crocs (compte comme une arme de base), ramure difforme (voir ci-dessous) et peau écailleuse (compte comme une armure lourde)

### Options:

- Peut avoir:
  - La règle spéciale Embusqueurs.....+10 points
  - La règle spéciale Frénésie.....+5 points

**Règles Spéciales:** Ordre Serré, Couronne de Bois, Malice Infinie, Vol (10), Touches d'Impact (D3), Grande Cible, Terreur

### Couronne de Bois

*Quand un Preyton charge, sa ramure difforme transperce sans peine les armures et la chair.*

Les Touches d'Impact causées par une figurine ayant cette règle spéciale ont la règle spéciale Arme Perforante (1) et une caractéristique de Pénétration d'Armure de -1.

### Malice Infinie

*Un Preyton déchiquette les dépouilles de ses victimes avec une cruauté qui emplît d'effroi les cœurs de ceux qui observent la scène.*

Si cette figurine remporte un round de combat et choisit de se retenir et se reformer (et réussit pour ce faire son test de Commandement), les unités ennemies à 6" de celle-ci doivent effectuer un test de Panique comme si un ami proche avait été détruit.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Ramure difforme	Combat	F	-2	Arme Perforante (1)

### Créature du Chaos

Toute armée faite avec la liste de composition de grande Armée des Braillehardes Hommes-bêtes peut inclure 0-1 Preyton par tranche de 1000 points comme choix d'Unité Spéciale.



## Monstre



### Noblesse Pervertie

Puissantes créatures ailées du Chaos, les Preytions portent sur leur tête vaguement équine des bois tordus, et maints preux chevaliers ou hardis chasseurs les ont confondus avec de majestueux Grands Cerfs. Douées d'une intelligence maligne, ces bêtes attirent les guerriers imprudents dans les profondeurs de la forêt avant de révéler leur forme corrompue en bondissant sur leur proie. Selon de sinistres légendes, ces effroyables créatures naquirent quand des Braillechamanes corrompirent des Grands Cerfs au cours de rites indicibles accomplis au pied de pierres de harde garnies de sanglantes offrandes. Dépouillés de leur noblesse d'antan, les Preytions sont habités par le mal, qui les pousse à déchiqueter leurs proies sans pitié.

## Pierres de Harde

### 0-1 Par Armée ..... 100 points

Une Pierre de Harde est un type unique de terrain spécial (décrits p. 272 du livre de règles de *Warhammer: the Old World*), ne mesurant pas plus de 6" à son point le plus large. Sauf indication contraire, une seule Pierre de Harde peut être incluse en tant que choix d'Unité Spéciale dans une armée de Braillehardes Hommes-bêtes faite avec n'importe quelle liste de composition d'armée. Une Pierre de Harde est un élément de terrain infranchissable qui doit être aligné tel qu'il est présenté ici.

Alternativement, si les joueurs sont d'accord, un terrain spécial requis par un scénario peut être remplacé par une Pierre de Harde.

#### Placer une Pierre de Harde

Une fois que les joueurs ont fini de placer le terrain et ont fait le jet pour le déploiement, un joueur Braillehardes Hommes-bêtes dont la liste de mobilisation inclut une Pierre de Harde peut la placer sur le champ de bataille. La Pierre de Harde peut être placée n'importe où sur le champ de bataille en dehors de la zone de déploiement de son adversaire et à plus de 6" du centre du champ de bataille.

Si la Pierre de Harde remplace un terrain spécial requis par un scénario, elle doit être placée comme indiqué par le scénario.



#### Contrôler une Pierre de Harde

Une Pierre de Harde peut être contrôlée par une seule unité qui se trouve à 6" d'elle, a une Puissance d'Unité de cinq ou plus et qui n'est pas en fuite. Si au moins deux unités éligibles appartenant à des armées opposées sont à 6", l'unité la plus proche de la Pierre de Harde la contrôle. Si deux unités appartenant à des armées opposées sont équidistantes de la Pierre de Harde, celle-ci est "contestée" et aucune unité ne la contrôle.

#### Règles Spéciales

**"Un Picotement dans l'Air"**: L'atmosphère aux abords d'une Pierre de Harde vibre étrangement, et ceux qui en sont trop proches parlent d'un goût étrange sur la langue. L'unité qui contrôle la Pierre de Harde gagne Résistance à la Magie (-1).

**Fureur Bestiale**: À l'ombre d'une Pierre de Harde, les Hommes-bêtes combattent avec une férocité redoublée, déchirant les chairs et faisant couler le sang en l'honneur des Puissances de la Ruine. Si la Pierre de Harde est contrôlée par une unité des Braillehardes Hommes-bêtes, les unités Braillehardes Hommes-bêtes amies qui sont à 12" de la Pierre de Harde peuvent relancer tout jet de Blessure d'un 1 naturel tant qu'elles sont engagées en combat.

**Noire Sorcellerie**: Les Vents de Magie soufflent d'une façon curieuse autour d'une Pierre de Harde, comme courbés par son aura maléfique. Si une unité des Braillehardes Hommes-bêtes contrôle la Pierre de Harde, les Sorciers Braillehardes Hommes-bêtes amis qui sont à 12" de la Pierre de Harde subissent un modificateur de -1 à leurs jets de lancement.

**Édifice Effrayant**: Recouverte de symboles impies tracés dans le sang, une Pierre de Harde exhale une aura maléfique palpable. Tant qu'elles sont à 12" d'une Pierre de Harde contrôlée par une unité de Braillehardes Hommes-bêtes, les unités ennemies subissent un modificateur de -1 à leur caractéristique de Commandement quand elles font un test de Commandement à cause de la Peur, la Panique ou la Terreur.

**Points de Victoire**: Comme pour tous les terrains spéciaux, une Pierre de Harde est un site important et en contrôler une est un succès notable. Pour représenter cela, si un joueur contrôle une Pierre de Harde à la fin de la bataille, le joueur concerné reçoit un bonus de 200 Points de Victoire.

# DOMAINE DE MAGIE PRIMORDIALE

**L**a magie que manipule un Braillechamane est une force primordiale et sauvage, car ils n'ont pas reçu d'entraînement dans les arts mystiques et dédaignent les formules inscrites dans des volumes poussiéreux et sur de fragiles parchemins. Les Braillechamanes naissent avec leurs pouvoirs et les manient instinctivement. Ils irradient une aura maléfique palpable, et leur courroux peut déformer la réalité même.

Là où un Braillechamane passe, les racines des arbres se tordent et se déforment, et les sous-bois grouillent d'une vie impie, car ils incarnent le Chaos et la haine des Hommes-bêtes envers l'ordre. Quand les hardes de guerre se rassemblent, les Braillechamanes conduisent les rites frénétiques des Hommes-bêtes dans un concert de bêlements dissonants. Ils invoquent le pouvoir des Dieux Sombres tandis que des victimes sont offertes en sacrifice à la lune du Chaos, Morrslieb, et que les Hommes-bêtes dansent autour de la pierre de harde. Des actes indicibles se commettent avant que le rituel n'atteigne son apogée et que la horde se déverse dans les contrées du Vieux Monde.

Quand les Hommes-bêtes vont en guerre, les Braillechamanes utilisent leurs pouvoirs pour terrasser les guerriers ennemis et insuffler une vigueur et une colère primordiales à leurs compagnons. Au combat, ils font jaillir des racines tordues de la terre corrompue pour déchiquer l'ennemi, ou le plongent dans le désespoir avec des visions du mal tapi dans les profondeurs obscures de la forêt.

## Magie Primordiale

En plus des Domaines de Magie du livre de règles de *Warhammer: the Old World*, certains Sorciers, notamment ceux dont la nature est sauvage et chaotique, peuvent connaître des sorts du Domaine de "Magie Primordiale". Comme d'habitude, s'il est indiqué qu'un Sorcier connaît des sorts d'un Domaine de Magie donné, vous devez choisir un de ces Domaines quand vous rédigez votre liste de mobilisation.

### Ténèbres Primordiales (Sort Emblématique)

*Le Braillechamane implore les dieux d'assombrir les cieux et de recouvrir le sol de créatures impies.*

**Type:** Vortex Magique

**Valeur de Lancement:** 9+

**Portée:** 12"

**Effet:** Reste en Jeu. Placez un petit (3") gabarit d'explosion de sorte que le trou central soit à 12" du lanceur. Tant qu'il est en jeu, le gabarit ne bouge pas et est traité comme du terrain dangereux. Tant qu'elles sont à 6" du gabarit, les unités ennemies subissent un modificateur de -1 à leur caractéristique de Commandement (jusqu'à un minimum de 2) et traitent le terrain dégagé comme du terrain difficile.

## 1. Appel de la Forêt

*Investis d'une énergie primordiale, les Enfants du Chaos se meuvent sur le champ de bataille à une allure surnaturelle.*

**Type:** Transfert

**Valeur de Lancement:** 8+

**Portée:** 12"

**Effet:** Ce sort peut seulement cibler les figurines amies dont le type de troupe est "infanterie" ou "cavalerie". Jusqu'à la fin de ce tour, l'unité amie ciblée gagne la règle spéciale Mouvement de Réserve.

## 2. Dans les Bois Crépusculaires

*Le souvenir de contes sinistres emplit l'esprit des guerriers ennemis, et leur inspire une peur enfantine des forêts obscures.*

**Type:** Maléfice

**Valeur de Lancement:** 10+

**Portée:** 15"

**Effet:** Reste en jeu. Tant que ce sort est en jeu, l'unité cible ennemie a Peur de toutes les figurines de l'armée du lanceur (à l'exclusion des alliés ou des mercenaires). Les figurines de l'armée du lanceur qui ont déjà la règle spéciale Peur causent la Terreur à l'unité cible à la place. Si ce sort est lancé, les effets de tout autre Maléfice lancé précédemment sur l'unité cible expirent immédiatement.

## 3. Volée Funeste

*Le Braillechamane invoque une volée d'oiseaux charognards qui fond sur l'ennemi pour crever les yeux et déchirer les chairs.*

**Type:** Assaillement

**Valeur de Lancement:** 8+

**Portée:** Combat

**Effet:** Placez un petit (3") gabarit d'explosion de sorte que le trou central soit directement sur le centre d'une unité avec qui le lanceur est engagé en combat. Une fois placé, le gabarit dévie de D3+1". Toute figurine ennemie dont le socle se trouve sous la position finale du gabarit risque d'être touché et de subir une seule touche de Force 3 avec une PA de -. Ces touches ont la règle spéciale Blessures Multiples (2).

## 4. Fureur de la Bête

*Poussés par les invocations du Braillechamane, les Enfants du Chaos s'abattent sur l'ennemi tel un tsunami de violence.*

**Type:** Enchantement

**Valeur de Lancement:** 9+

**Portée:** Util.

**Effet:** Jusqu'à la fin de ce tour, le lanceur et toute unité qu'il a rejointe gagnent la règle spéciale Combat sur Plusieurs Rangs.

## 5. Racines Étrangleuses

*Le Braillechamane fait un geste à l'adresse de l'ennemi, afin d'invoquer des racines noires et distordues pour qu'elles se saisissent de ses adversaires et les étrangent.*

**Type:** Projectile Magique

**Valeur de Lancement:** 9+

**Portée:** 4D6"

**Effet:** Tracez une ligne droite de 4D6" de long depuis le bord du socle du lanceur. Toute figurine ennemie dont le socle se trouve sous cette ligne subit D3 touches de Force 3, chacune avec une PA de -2.

## 6. Sous les Frondaisons Enténébrées

*Des forêts spectrales apparaissent sur le champ de bataille, et les ombres qu'elles projettent inspirent une peur atavique à l'ennemi.*

**Type:** Vortex Magique

**Valeur de Lancement:** 10+

**Portée:** 15"

**Effet:** Reste en jeu. Placez un grand (5") gabarit d'explosion de sorte que le trou central soit à 15" du lanceur. Tant qu'il est en jeu, le gabarit ne bouge pas et est traité comme du terrain dangereux à travers lequel aucune ligne de vue ne peut être tracée. Tant qu'elles sont à 6" du gabarit, les unités ennemies subissent un modificateur de -2 à leur caractéristique de Capacité de Tir (jusqu'à un minimum de 1). Toute unité ennemie qui termine son mouvement à 3" du gabarit doit immédiatement faire un test de Panique. En cas d'échec, l'unité fuit directement à l'opposé de l'unité ennemie la plus proche qui n'est pas elle-même en train de fuir.

## Objets Magiques



### Trésors Profanés

Les bannières sacrées, saintes reliques, armes bénies et autres objets sont des trophées de choix pour les Hommes-bêtes. Ces précieux trésors sont pris à ceux qui les chérissaient en même temps que la vie de ceux qui les défendaient, avant d'être traînés dans la boue et la poussière des forêts du Vieux Monde. Souillés et profanés par les Enfants du Chaos, ces trésors majestueux ont acquis une sinistre aura et sont devenus des versions perverses de ce qu'ils étaient autrefois. À mesure que la puissance du Chaos et la pourriture de la forêt font leur œuvre, ces artefacts volés deviennent des instruments sacrilèges capables d'arracher des cris d'effroi aux prêtres de l'Empire.

# OBJETS MAGIQUES DES BRAILLEHARDES HOMMES-BÊTES

Les pages qui suivent sont à ajouter aux objets magiques des Braillehardes Hommes-bêtes qui se trouvent dans *Hordes Sauvages*. Ces objets magiques sont spécifiques aux armées des Braillehardes Hommes-bêtes et peuvent être achetés de la même façon que des objets magiques Courants, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

**Objets Magiques Extrêmement Courants:** Tout objet magique marqué d'un astérisque (\*) est considéré comme extrêmement courant, comme décrit dans le livre de règles de *Warhammer: the Old World*.

## Armes Magiques

### La Masse Noire..... 80 Points

Ce gourdin hérissé de pointes est noirci par le sang d'un millier de victimes. Ceux qui utilisent cette arme trop longtemps finissent par succomber à sa volonté néfaste.

	P	F	PA	Règles Spéciales
La Masse Noire	Combat	F+2	-3	Attaques Supplémentaires (+D6), Attaques Magiques

**Notes:** Chaque fois qu'un 6 naturel est obtenu pour la règle spéciale *Attaques Supplémentaires (+D6)*, le porteur de la Masse Noire subit un modificateur de -1 à sa caractéristique de Capacité de Combat (jusqu'à un minimum de 1, et ce pour le restant de la partie).

### Les Haches de Khorgor ..... 40 Points

Quand la Bête-fléau Khorgor fut tuée, ses haches allèrent à son successeur et continuent à changer ainsi de mains depuis des siècles.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Les Haches de Khorgor	Combat	F+1	-2	Attaques Supplémentaires (+1), Attaques Magiques, Arme à Deux Mains

**Notes:** Le porteur des Haches de Khorgor peut relancer tout jet de Blessure d'un 1 naturel effectué à la phase de Combat.

### Le Hachoir d'Airain..... 30 Points

On raconte que le Hachoir d'Airain provient d'un autre domaine. Ancien et terrible, son tranchant vibre d'une soif de sang à peine contenue.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Le Hachoir d'Airain	Combat	F	-2	Attaques Magiques

**Notes:** Les figurines ennemies ne sont pas autorisées à faire la moindre sauvegarde d'armure, Invulnérable ou de Régénération contre une attaque faite avec cette arme si le porteur obtient un 6 naturel à son jet de Blessure.

### Cimetierre de Skultar ..... 25 Points

Sur la sombre lame dentelée de cette arme sont gravés des mots de pouvoir dans le Langage Obscur, afin que son fil demeure à jamais tranchant.

	P	F	PA	Règles Spéciales
Cimetierre de Skultar	Combat	F	-1	Arme Perforante (1), Attaques Magiques, Blessures Multiples (2)

## Armures Magiques

**Armure de Plate Complète du Chaos\* .....40 Points**

**Armure Lourde du Chaos\* .....30 Points**

*L'Armure du Chaos est un don des dieux, symbole du statut du porteur en tant que véritable champion du Chaos.*

L'Armure de Plate Complète du Chaos est une armure de plate complète. L'Armure Lourde du Chaos est une armure lourde. Toutes deux peuvent être achetées et portées par un Sorcier, même s'il n'a pas l'option d'être équipé d'une armure, d'un bouclier ou d'un caparaçon, sans pénalité. En outre, le porteur d'une Armure du Chaos a une sauvegarde Invulnérable de 5+ contre toute blessure subie.

**La Fourrure de Sharrgu .....20 Points**

*Quand le rejeton bestial Sharrgu fut tué, on fit une cape de sa peau.*

Peut être porté avec d'autres armures. Le porteur de la Fourrure de Sharrgu améliore sa valeur d'armure de 2 (jusqu'à un maximum de 2+) contre les attaques de tir non magiques.

## Talismans

**Calice d'Averse Fuligineuse .....50 Points**

*On prétend que boire à cette coupe noircie et verrouillée permet de commander aux éléments.*

Usage unique. À la sous-phase de Commandement de son tour, s'il n'est pas engagé en combat, le porteur du Calice d'Averse Fuligineuse peut le boire. Jusqu'à votre prochaine sous-phase de Début de Tour, la portée de toutes les armes à projectiles ennemies est réduite de moitié (arrondi au supérieur) et les machines de guerre ennemies ne peuvent pas tirer.

**Corne de Corpulence .....30 Points**

*Ce panier difforme regorge d'une telle abondance d'ordures que les faibles pourraient s'y noyer.*

Quand le porteur est choisi pour combattre à l'Étape 1.1 de n'importe quelle sous-phase Choisir & Livrer les Combats, les figurines ennemies en contact socle à socle avec le porteur de la Corne de Corpulence doivent faire un test d'Endurance. En cas d'échec, elles perdent un seul Point de Vie.



## Bannières Magiques

**La Bannière Sanglante.....50 Points**

*L'ennemi tremble à la vue des symboles impies tracés sur cet étendard trempé de sang.*

Si une unité souhaite déclarer une charge contre une unité qui porte la Bannière Sanglante, elle doit d'abord faire un test de Commandement. En cas d'échec, l'unité ne peut pas charger. Elle ne se déplace pas et est considérée comme ayant fait une charge ratée. En cas de réussite, l'unité peut charger normalement.

**Bannière de la Lune Difforme .....45 Points**

*Luisant de l'éclat de Morrslieb, les créatures volantes se terrent à la vue de la Bannière de la Lune Difforme.*

À la sous-phase de Commandement de son tour, s'il n'est pas engagé en combat, le porteur de cette bannière peut tenter de déchaîner son pouvoir en effectuant un test de Commandement (en utilisant sa propre caractéristique de Cd non modifiée). En cas de réussite, jusqu'à votre prochaine phase de Début de Tour, les unités ennemies ne peuvent pas utiliser la règle spéciale Vol (X).

**La Bannière Bestiale .....40 Points**

*Ornée de crânes de bêtes fracturés, la Bannière Bestiale exsude une soif de batailles palpable.*

Une unité portant la Bannière Bestiale augmente sa portée de charge maximale de 3" et, quand elle effectue un jet de Charge, peut appliquer un modificateur de +D3 au résultat.

**La Tapisserie Souillée .....15 Points**

*Traînée dans la boue et les excréments, cette bannière autrefois sacrée est désormais un symbole de haine.*

Une unité portant la Tapisserie Souillée gagne la règle spéciale Haine (tous les ennemis). Toutefois, toutes les figurines ennemies Haïssent l'unité qui porte cette bannière.



## Objets Enchantés

### Cor de la Grande Chasse.....35 Points

*Le mugissement dissonant de cette corne déformée appelle les Hommes-bêtes à chasser et massacrer les faibles.*

Une fois par tour, après avoir fait le jet pour déterminer si une unité ayant la règle spéciale Embusqueurs qui se trouve à ce moment en réserve en tant que renforts arrive, et si le porteur du Cor de la Grande Chasse est sur le champ de bataille et n'est pas en train de fuir, vous pouvez appliquer un modificateur de +1 ou de -1 au résultat.

### Fléau des Accablés.....25 Points

*Arraché aux doigts pétrifiés d'un cocher cruel, la crainte que ce fouet barbelé inspire aiguillonne toutes les bêtes.*

Le porteur du Fléau des Accablés peut lancer le sort L'Appel de la Forêt du Domaine de Magie Primordiale en tant que Sort Lié, avec un Niveau de Pouvoir de 2.

### Complainte Cacophonique .....15 Points

*La marche de la harde de guerre est toujours accompagnée par le bourdonnement de flûtes si assourdissantes qu'elles couvrent tous les instruments de l'ennemi.*

Tant que leur unité est à 18" du porteur de la Complainte Cacophonique, les musiciens ennemis ne peuvent pas utiliser leurs règles "En Avant vers la Victoire!", Rythme Modérateur ou Cadence Rapide.



## Objets Cabalistiques

### Sang de Trouvé-dans-les-Ombres\* .....35 Points

*Quand on les brise par terre, les jarres en terre cuite qui contiennent le sang de Morghur donnent naissance à des jeunes bêtes qui consomment la magie environnante avant de disparaître dans la terre maudite.*

Usage unique. Un Sorcier peut utiliser cet objet au lieu d'effectuer une tentative de dissipation Magique. Dans ce cas, le sort est automatiquement dissipé sans avoir à faire de jet de Dissipation.

*Notez qu'une invocation parfaite ne peut pas être dissipée.*

### Cœur de Démon .....30 Points

*Arraché à la poitrine d'un Démon à la peau de ténèbres alors qu'il palpitait encore, cet effroyable artefact doit se nourrir constamment de magie pour ne pas tomber en poussière.*

Quand il tente une dissipation Magique, le porteur du Cœur de Démon compte son Niveau de Sorcellerie comme étant supérieur de 1 à celui du Sorcier dont il dissipe le sort ou, dans le cas des Sorts Liés, supérieur de 1 au Niveau de Pouvoir du sort Lié.

*Notez que cela s'applique même si cela implique que le porteur compte son Niveau de Sorcellerie comme étant inférieur à ce qu'il est en réalité.*

### Croc Sanglant\* .....15 Points

*Au cours de sanglants rituels, les Braillechamanes arrachent les crocs de bêtes enragées pour faire des amulettes qui leur permettent de s'approprier la rage primordiale de leurs victimes.*

En plus des Domaines de Magie dont il connaît normalement les sorts, le porteur d'un Croc Sanglant peut connaître des sorts du Domaine de Magie Primordiale (voir page 13).



Permission de télécharger/imprimer pour un usage personnel uniquement.  
© Copyright Games Workshop Limited 2025

**CITADEL**  
MINIATURES

**Forge World**  
MINIATURES



WARHAMMER.COM