

WARHAMMER

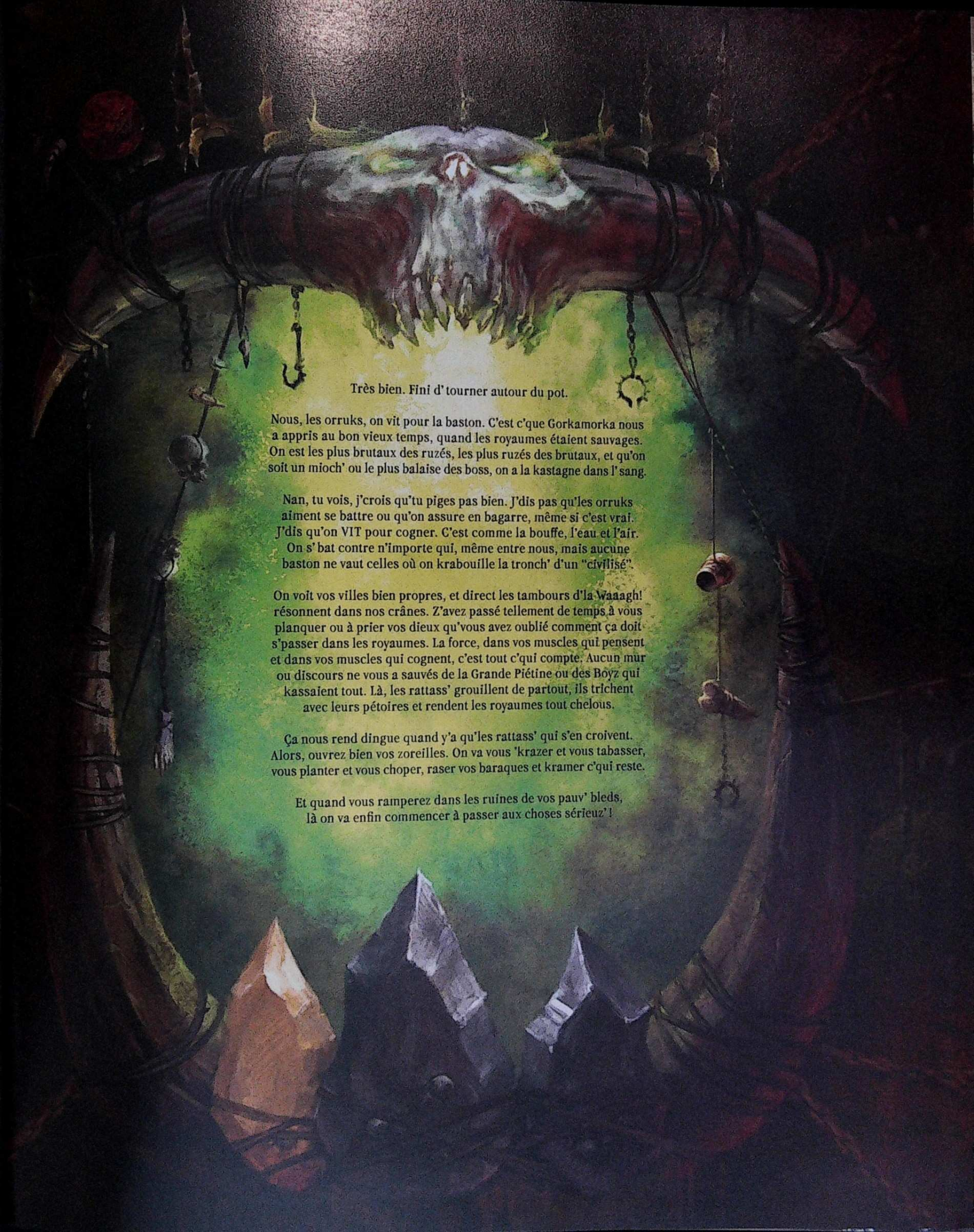
AGE OF SIGMAR



TOME DE BATAILLE DE LA DESTRUCTION

ORRUK WARCLANS





Très bien. Fini d'tourner autour du pot.

Nous, les orruks, on vit pour la baston. C'est c'que Gorkamorka nous a appris au bon vieux temps, quand les royaumes étaient sauvages. On est les plus brutaux des ruzés, les plus ruzés des brutaux, et qu'on soit un mioch' ou le plus balaise des boss, on a la kastagne dans l'sang.

Nan, tu vois, j'crois qu'tu piges pas bien. J'dis pas qu'les orruks aiment se battre ou qu'on assure en bagarre, même si c'est vrai. J'dis qu'on VIT pour cogner. C'est comme la bouffe, l'eau et l'air. On s'bat contre n'importe qui, même entre nous, mais aucune baston ne vaut celles où on krabouille la tronch' d'un "civilisé".

On voit vos villes bien propres, et direct les tambours d'la Waaagh! résonnent dans nos crânes. Z'avez passé tellement de temps à vous planquer ou à prier vos dieux qu'vous avez oublié comment ça doit s'passer dans les royaumes. La force, dans vos muscles qui pensent et dans vos muscles qui cognent, c'est tout c'qui compte. Aucun mur ou discours ne vous a sauvés de la Grande Piétine ou des Boyz qui kassaient tout. Là, les rattass' grouillent de partout, ils trichent avec leurs pétoires et rendent les royaumes tout chelous.

Ça nous rend dingue quand y'a qu'les rattass' qui s'en croient. Alors, ouvrez bien vos zoreilles. On va vous 'krazer et vous tabasser, vous planter et vous choper, raser vos baraques et kramer c'qui reste.

Et quand vous ramperez dans les ruines de vos pauv' bleds, là on va enfin commencer à passer aux choses sérieux'!

SOMMAIRE

ONLY VALES GARS!..... 4

La Bestialité de Ghur Dépliant
Camps Kruels Dépliant
Les Contrées de Ghur... Dépliant
Sur le Sentier de la Guerre Dépliant

LA WAAAGH! 12

Durs comme Fer 14
Kruels par Nature 16
Les Plus Gros Boss du Koin..... 18
Le Glas des Empires 21
Clans de l'Infamie..... 22
Acier Trempé et Trempe d'Acier... 24
Affaires Morkiennes..... 28

FORCES DES MÂCHEFERS 32

FORCES DES KRUELBOYZ..... 48

LES RÈGLES..... 66

RÈGLES DE FACTION

MÂCHEFERS 68

Traits de Bataille 68
Formations de Bataille..... 68
Traits Héroïques 69
Artéfacts de Pouvoir..... 69
Domaine de Sorts 70
Domaine de Prières 71
Domaine de Manifestations 71

CHARTES D'UNITÉ

MÂCHEFERS 72

Kragos, le Glas des Empires ... 72
Gordrakk, le Poing de Gork 73
Mégaboss sur Gueule-ki-kraz... 74
Zoggrok Anvilsmasha 75

Mégaboss 75

Chanteguerre..... 76

Brutes 76

Chamane Bizarnob..... 77

Bouzeilleurs Bizarbrutes 78

Rageux Brutes 78

Big Boss Durboy 79

Durboyz 79

Kroboss sur Gueule-ki-grogn' ... 80

Grognétripes Orruks 81

Gueule-ki-grogn'

avec Ékip' de Hacheurs 82

Kreveurs sur Gueule-ki-grogn'... 82

Tour de Rokkboss 83

RÈGLES DE FACTION

KRUELBOYZ..... 84

Traits de Bataille 84

Formations de Bataille..... 85

Traits Héroïques 86

Artéfacts de Pouvoir..... 86

Domaine de Sorts 87

Domaine de Manifestations 87

CHARTES D'UNITÉ

KRUELBOYZ..... 88

Gobsprakk, la Bouche de Mork . 88

Bosskitu sur Votour Bekteur... 89

Bosskitu sur Bruxodonte..... 89

Bosskitu avec Grot Surineur ... 90

Nobskur avec Rotétendard 90

Chamane Vasomancien avec

Grot Touilleur 91

Boss Bestiaire sur

Troggoth Fangebrute 92

Vasoboss Skumdrekk..... 93

Boss Égorgeur Hobgrot 94

Égorgeurs Hobgrots 94

Boss Karrach' sur Bête Faukarde. 95

Sloggoth des Marais 96

Brakonniers 96

Éventreurs 97

Embrocheurs 98

Empaleuse 98

Totem Cracheffroi..... 100

CHARTES DE

MANIFESTATIONS 102

Pied De Gork..... 102

Gueulard d'Gork..... 102

Marais-mollard d'Mork..... 103

FER DE LANCE..... 104

Gross'bande de Mâchefers..... 104

Peindre une Armée

Parée au Combat..... 106

Règles d'Armée Fer de Lance .. 108

POUR LA GLOIRE..... 112

L'Enclume de l'Apothéose 112

Voie du Pluss Brutal 118

Voie du Krazeur 119

Voie du Pluss Ruzé 120

Voie du Sournois..... 121

RÈGLES DE RENOM 122

Armée de Renom:

Grosse Waaagh!..... 122

Armée de Renom:

Kognefers de Zoggrok 124

Armée de Renom:

Ménagerie de Grandbourbier... 126

Régiment de Renom:

Lé Kochons Kavaleurs 128

Régiment de Renom:

La Clique Komptab' 129

RÉFÉRENCES..... 130

PRODUIT PAR LE STUDIO DE DESIGN WARHAMMER

Avec nos remerciements aux Faithful et aux Loretesters pour leurs bons et loyaux services.

Tome de Bataille de la Destruction: Orruk Warclans © Copyright Games Workshop Limited 2024. Tome de Bataille de la Destruction: Orruk Warclans, GW, Games Workshop, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Tome de Bataille, Éternels de l'Orage, le logo Warhammer du "marteau ailé", et les logos, illustrations, images, noms, créatures, espèces, véhicules, lieux, armes et personnages associés, ainsi que leurs déclinaisons, sont ® ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions ne sont pas respectées et Games Workshop en déconseille l'utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans l'aide d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton,
Nottingham, NG7 2WS, Royaume-Uni

Games Workshop Limited - Irish branch
Unit 3, Lower Liffey Street, Dublin 1, D01 K199, Irlande

WARHAMMER.COM



"V'nez autour du feu et écoutez la Bouche de Mork".

Des flammes pâles illuminaient la trouée dans la mangrove, se reflétant sur le métal cabossé et de sinistres totems. Tapi sous une branche noueuse, Gobsprakk observait la horde. Les Kruelboyz ricanaient, donnant des coups de kipiks sur des cages suspendues où des zhoms peinturlurés grognaient. Leurs dieux ne les avaient pas beaucoup aidés dans les marais. Il y avait aussi quelques Mâchefers. Comment avaient-ils traversé les marécages sans couler ?

"Kes qu'est l'mieux quand on est un orruk ?" demanda soudain Gobsprakk. Les conversations moururent, les visages se firent pensifs. "Faire des pièges", déclara un des Éventreurs, les yeux brillant d'excitation.

"La baston !"

La réponse suscita des vivats. Gobsprakk lutta pour ne pas lever les yeux au ciel.

"Ouais... Mais pourquoi on s'bat ?"

Un silence stupéfait s'abattit.

Quelques Mâchefers s'offusquèrent.

En revanche, les plus malins réfléchirent.

"Heu... parsqu'on aime bien krazer ?" répondit une voix. Gobsprakk acquiesça.

"Pas mal. Mais qui on aime bien krazer ?"

"Les j'teurs de sorts trop bavards", grommela Ugg, un des Mâchefers. Un silence tendu s'ensuivit.

Un croassement sifflant se fit entendre. Ugg et sa bande sursautèrent quand, dans un froissement de plumes détrempées et une stridulation malveillante, Bek'kitu surgit des ombres. Le bec de l'énorme Votour était ensanglanté. Gobsprakk renifla, puis lança un morceau de viande de guivre des marais à sa monture.

Quelqu'un se risqua enfin à parler.

"Heu... krazer tout c'qu'on veut ?"

"Zactement !" Gobsprakk frappa le sol avec son bâton noueux. Les flammes enflèrent et prirent une lueur verdâtre.

"L'mieux pour un orruk c'est d'faire s'ki veut ! Les orruks s'fichent de d'main. On l'tabasse et on l'envoie dans une fosse pleine de piques !"

Le feu se transforma en une tête double.

Gorkamorka mugit et ses enfants lui répondirent d'autant plus fort.

"Y'a des malins qui s'la jouent dans les Royaumes", grogna Gobsprakk. "Z'essaient d'piquer not' territoire. On fait quoi du coup ?" Bek'kitu poussa soudain un cri perçant. Les orruks levèrent leurs armes et leurs hurlements ébranlèrent les cieux.

"WAAAGH !"

ON Y VA LES GARS !

Lorsque les orruks sont sur le sentier de la guerre, les sages se mettent à l'abri. Les hordes de Gorkamorka sont une véritable catastrophe naturelle, un tsunami de violence et de ruse, qui rase les villes et ravage les armées avec une joie sauvage.

Les Orruks sont des barbares qui ne vivent que pour le conflit. Ils adorent fracasser les têtes et briser les os, déterminés à prouver que "c'est l'vert l'milleur". Bien qu'ils passent le plus clair de leur temps à se battre entre eux, quand un Boss inspiré appelle à la guerre, ils se rassemblent par milliers pour piller et détruire.

La peau d'orkuk est d'un vert cireux et se durcit avec l'âge. Dotés d'un corps robuste, ils ont des visages anguleux et des défenses émergeant d'une mâchoire prognathe. Les membres des Guildes Franches évoquent des anecdotes d'orkuks continuant à se battre après avoir perdu des membres ou même la tête. Leur écologie est mal connue, mais on pense qu'à sa mort, un orruk se décompose en une gelée ignoble d'où s'échappent des proto-orkuks aux yeux mauvais. Ces créatures se cachent dans l'obscurité, se nourrissant d'insectes et de moisissures. Ils finissent par devenir des "mioch" avant d'intégrer un clan.

Les Orruks croient à la loi du plus fort et méprisent ceux qui veulent pallier les difficultés de la vie par l'éducation ou la civilisation. Ce principe est incarné par Gorkamorka, dieu élémentaire de la brutalité et de la "ruze". Divers peuples orruks privilégient différents aspects de cette déité. Les Mâchefers Gorkiens représentent l'agressivité absolue, tandis que les Kruelboyz Morkiens sont des scélérats qui adorent les plans retors. Cela dit, lorsque l'une des croisades violentes appelées Waaagh! démarre, les orruks de toutes sortes sont emportés par la soif de guerre.

Il y a peu, les orruks connurent un âge d'or du carnage, mais à présent, l'Heure du Déclin sonne et les hommes-rats grouillent partout. Tandis que les "zoms" se lamentent sur la fin des temps, les orruks marmonnent et brandissent leur kikoup'. Le dernier à se lancer est une demi-portion.





Les étendues sauvages du royaume, celles qui n'ont jamais connu le réconfort de la civilisation, appartiennent aux orruks. La violence imprègne l'atmosphère et les rochers résonnent d'un besoin de massacre, presque autant que ces maraudeurs et leurs montures monstrueuses. S'y risquer revient à courtiser une mort atroce.





Il était possible d'abuser des bonnes choses, admit Thrug.

Comme tous les Mâchefers, il était d'une nature pragmatique. Les rattass' étaient souvent inutiles dans un combat, mais ils venaient toujours en masse. Quand les Arrach' Faces arrivèrent à Brase Roc pour rosser quelques nabots, quelle ne fut pas la surprise de Thrug de tomber sur une invasion d'hommes-rats. Une surprise pas si désagréable d'ailleurs. Avec le reste de la horde, il s'était frayé un chemin à travers des couloirs encombrés de cadavres velus, passant sous le regard d'idoles duardines réprobatrices. Ils s'étaient bien amusés.

Mais les rats continuaient à pulluler. D'habitude, ils décampaient assez vite, mais pas ceux-là. Ils portaient des haillons noirs et blancs, leurs yeux étaient exorbités et une écume étrange dégoulinait de leurs mâchoires. Pendant les combats, les rats mordaient les orruks et les leurs à la moindre occasion. Certains avaient sauté sur les méga-porcs que les Mâchefers avaient rassemblés dans les tunnels. Ils leur arrachaient des morceaux de chairs, sans se soucier d'être écrasés lors de l'agonie des grogneurs. D'autres rats utilisaient des armes que Thrug n'avait jamais vues auparavant. Des tempêtes de métal et d'éclairs maléfiques réduisaient les orruks et les hommes-rats à l'état de bouillie carbonisée.

Même si Thrug refusait de l'admettre, un certain malaise le titillait. Et si ces rats refusaient de fuir ?

Et si le combat s'éternisait jusqu'à ce que même lui commence à s'ennuyer ? Et si Gorkamorka lançait la dernière Waaagh ! pendant que Thrug était noyé sous une marée de vermine ? Autour de lui, les Durboyz se fatiguaient. Le rythme des Chanteguerres ralentissait.

Puis Thrug se souvint qu'il était un Mâchefer et que le mouron, c'était pour les zoms. Tant qu'il avait une hache en main et un ennemi à massacrer, la vie lui souriait.

"OUAIP !" beugla Thrug, de la salive volant d'entre ses défenses. Il n'était pas un Boss, mais il avait de sacrés poumons. Il arracha la tête d'un rat cuirassé et la projeta au loin.

"À QUOI VOUS JOUEZ ? J'AI VU DES ZOREILLES POINTUES PLUS MOTIVÉES !"

Comme prévu, des cris d'indignation retentirent et certaines bandes se retournèrent les unes contre les autres pour laver un affront imaginaire. Heureusement, la plupart attaquèrent l'ennemi le plus évident : les Skavens. Les kikoup' frappèrent si vite qu'ils formèrent un tourbillon cramoisi. Le flot de fourrure galeuse commença à se tarir. Chaque fois qu'une brèche s'ouvrait dans les lignes, les orruks se précipitaient pour l'élargir, aspergeant les murs de sang et ébranlant l'antique bâtiment avec leur charge.

Thrug sentit une force nouvelle envahir ses membres tandis qu'il respirait la puanteur de la bataille. Il se trouva soudain nez à nez avec un rat mutant colossal. Il plaqua la créature au sol et lui asséna des coups de tête jusqu'à ce que ses hurlements deviennent des gargouillis de plus en plus faibles. Il entendit un léger craquement, peut-être son propre crâne qui se fracturait.

Éclatant de rire, il se rendit compte qu'il s'en moquait.



Torloth Brassmane, champion de Khorne, ne craignait personne. La marque de la ruine était gravée dans son âme. Les cieux, retors et maudits, murmuraient son nom. L'apothéose était à portée de main.

Certain de ses bénédictions, Torloth avait mené son ost dans les marais de Quogmie, afin de frapper la Verdrie depuis le sud. Et les choses avaient mal tourné.

Torloth et tous les guerriers de sa horde respiraient un épais brouillard depuis qu'ils étaient entrés dans les marais. Comparée aux mares qui engloutissaient les guerriers en armure et aux lianes mouvantes qui étranglaient les imprudents, cette brume avait semblé dérisoire. L'apparition d'un sentiment de paranoïa ne fut pas une surprise. Des membres des tribus disparaissaient dans la nuit. D'autres disaient autour des feux de camp avoir vu des visages grotesques épier dans l'ombre et entendu d'étranges chants. Mais Torloth refusa de ralentir. Il pouvait survivre à n'importe quelle maladie. Il était béni.

Puis, le septième jour, des carreaux jaillirent du brouillard. Ils étaient assez puissants pour percer les armures et les crânes des énormes fomoroïdes. Les bandes cédèrent, décimées, leurs survivants fuyant dans la panique.

Dégoûté par la faiblesse de ses guerriers, Torloth avait tenté de pousser un cri de ralliement. Mais tout ce qui sortit fut une plainte, car les poisons que ses lames assermentées et lui avaient inhalés firent effet sur ordre de chamanes orruks, frappant les victimes d'hallucinations. Sa horde s'effilochoit, s'égaillant dans le bourbier en un flot de guerriers déments. Ils n'avaient réussi qu'à se jeter dans les griffes des Kruelboyz. Des grognements et des cris résonnèrent dans l'obscurité, suivis par des éclats de rire inhumains.

Désormais, Torloth était seul. Titubant dans la boue épaisse, il dépassa des cadavres fraîchement cloués aux arbres.

Ils saignaient encore, leurs visages frappés d'horreur. Certains étaient encore vivants. Les ombres se mouvaient comme des démons bossus aux yeux rouges. Fou de rage, il en frappa certaines, ignorant que c'étaient des illusions.

Les mâchoires du piège qui se referma sur sa cheville n'étaient pas une illusion. Les crocs de métal tranchèrent son armure et broyèrent sa chair, ce qui le fit tomber dans la fange. Torloth porta ses doigts à sa jambe déchiquetée pour tenter de se dégager. En vain.

Lorsque les orruks des marais apparurent, il était à bout de souffle. Ils n'étaient pas pressés, gloussant entre eux en jonglant avec des couteaux. Le champion grogna en se débattant contre le piège fermé sur sa jambe.

"Amenez-vous... combattons, d'homme à bête."

Les orruks réfléchirent à la proposition. Ils échangèrent des regards. Puis l'un d'eux haussa les épaules.

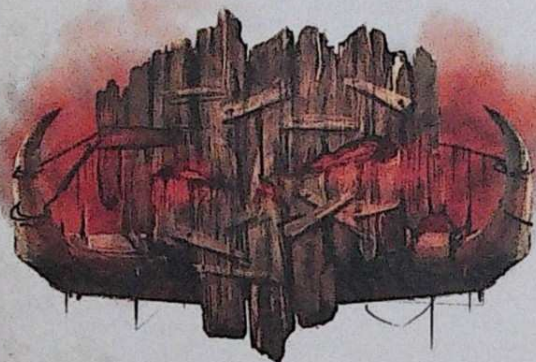
"J'krois pas, nan."

Ils se jetèrent sur lui, plongeant dans le moindre interstice de son armure leurs dagues qui injectèrent des toxines dans son sang déjà brûlant.

Tout en criant, Torloth se demanda s'il était vraiment béni.

LA BESTIALITÉ DE GHUR

Les orruks sont présents partout où des combats peuvent éclater, affichant un sourire aux nombreuses dents. Mais de tous les royaumes, il n'y en a qu'un seul que les enfants les plus agressifs de Gorkamorka considèrent comme leur foyer et qui attire les orruks au plus profond de leurs âmes primitives : Ghur, le Royaume des Bêtes.



En Ghur, tout est prédateur ou proie, chasseur et chassé. Cette vérité s'applique à sa flore carnivore, à ses espèces de mégafaune aussi diverses que féroces, et à la terre elle-même. Les montagnes rognent sur les plaines, et les isthmes grignotent les continents voisins. Les forêts comme le Bois Nouveux frissonnent de faim. Même les plaques tectoniques s'affrontent jusqu'à ce que la plus faible se brise. Il est difficile d'évoluer au-delà de l'état de chasseur-cueilleur, car Ghur s'oppose naturellement à toute tentative de le dompter, comme l'attestent les ruines d'innombrables nations. En résumé, ce royaume obéit à la loi du plus fort.

Comme dans tous les plans de la réalité, la magie de Ghur se cristallise en pierre de royaume.

Appelée ambrivoire, c'est une matière osseuse auréolée d'une faible lueur, qui affûte les sens des chasseurs et leur permet de puiser dans une magie primitive. Mais son âme est vorace et dévorera quiconque s'en servira avec imprudence. Pour les orruks, ce n'est qu'un défi de plus à surmonter, et tous sont parfaitement conscients de son pouvoir. Un boss ou chamane portant un colifichet ou un kikoup' en ambrivoire s'attirera la jalousie de ses semblables et devra se battre pour le garder, ce qui est une aubaine à ses yeux. Si l'ambrivoire n'est pas directement connectée à l'énergie de la Waaagh!, elle s'accumule souvent là où l'essence divine de Gorkamorka gronde le plus fort, comme c'est le cas en bien d'endroits de Ghur, et les camps orruks établis sur des gisements ont découragé plus d'un prospecteur.





SUR L'SENTIER D'LA GUERRE

La plupart des clans guerriers Mâchefers sont nomades. Ces orruks brutaux saisissent la moindre occasion de tabasser leurs ennemis à mort. Si un boss ne trouve pas régulièrement de bastons, il risque d'être renversé. Le passage d'un clan de Mâchefers change inévitablement les environs. Les vallées sont aplanies, les montagnes sont taillées en représentations grimaçantes de Gork, et les os et cadavres pourrissants sont empilés jusqu'au ciel, surmontés de bannières grossières. Au milieu de tout cela se distinguent les Rokkboss, des totems érigés là où les orruks sentent que la magie de la Waaagh! s'accumule.

Les Mâchefers repensent avec tendresse aux régions où ils ont livré de très bonnes bagarres, surtout s'ils ont gagné. Parfois, les clans guerriers retournent sur les sites d'affrontements passés et y établissent une base que dirigera le boss et qui attirera de nouvelles "rekrues". Fort Dakkbad, sur le Plateau de Gnashka en Ghur, fut fondé là où le seigneur éponyme des Soleils eud'Fer obtint le pouvoir. La colonie est dominée par un immense mât surmonté par le crâne blanchi du prédécesseur du Mégaboss, une pratique courante chez les orruks, car elle permet aux morts de continuer à voir les combats. En Rondhol et en Lendu, des bandes en armure bleue du clan des Kikoup' rôdent encore sur les sites où ils ont commis leurs plus glorieuses rapines, qu'ils traitent comme des temples grossiers.

Sismoville était jadis le plus grand bastion sigmarite à l'ouest des contrées. D'antiques pylônes sous ses rues scellaient une ligne de fracture magique qui servait de source d'énergie pour alimenter l'industrie. Les Kikoup', un clan guerrier de vandales des Mâchefers, y voyaient un blasphème et traversèrent les torrents de Rondhol puis les sommets vivants de Lendu à la tête d'une puissante Waaagh! pour atteindre les portes de la cité. Lorsque le chamane-boss Ka-rokk sabota les pylônes, il déclencha un séisme apocalyptique. La carcasse de Sismoville décourage toute tentative de domestiquer Ghur.



SISMOVILLE



LES CONTRÉES DE GHUR
"GHUR EST À NOUS PASSK'ON KRAZE TOUT, ET CEUCES QUI NOUS CHERCHENT, Y S'RONT KRAZÉS AUSSI. C'EST C'KE VEUT C'BON VIEUX GORKAMORKA..."



- | | | | |
|--|--------------------------|--|--------------------------|
| | Métropole sigmarite | | Stratoport kharadron |
| | Site légendaire | | Magmafort des Pyrotueurs |
| | Cité militarisée | | Fort duardin perdu |
| | Bastion sigmarite | | Cité-forge de Hashut |
| | Bataille légendaire | | Voie Vortex idoneth |
| | Porte de royaume | | Cité-temple séraphon |
| | Cité-terrier skaven | | Camp de Mâchefers |
| | Grande Cloche skaven | | Camp de Kruelboyz |
| | Bastion de la Varangarde | | |

CAMPS KRUELS

Les Kruelboyz ruzés et morkiens établissent leurs repaires dans les marais sauvages les plus profonds. Leurs camps sont très difficiles à trouver, et seuls des "kompagnies" de hobgrots choisies et les mercenaires ogors les plus insolents ont droit de passage, même s'ils succombent souvent aux marais. La plupart des camps de Kruelboyz sont construits sur pilotis, bien que certains, par accident ou à dessein, soient à moitié submergés. Des piles de déchets flottent entre les cabanes et les fosses de combat surveillées par des dresseurs de monstres et des Totems Cracheffrois.

Les Kruelboyz combattent rarement sans être suivis de kompagnies de hobgrots. Bien que plus petits et plus faibles que leurs employeurs orruks, les hobgrots forment des nations dont les légendes frontalières disent qu'elles sont dirigées par des "barons karoteurs" depuis des palais délabrés. Mais la plupart des hobgrots accumulent leurs richesses dans des lieux moins grandioses. Comme tous les grots, ils ont un talent pour trouver des coins cachés : les grottes trop instables pour les duardins et trop propres pour les Luneclans sont parfaites pour servir de "cache-à-hobs". Leurs trésors, constitués de bottes dépareillées, de fourches ébréchées, de bagues aux pierres manquantes et de pommes de pin peintes en or, sont souvent pitoyables aux yeux des personnes sensées. Mais ces détritux peuvent cacher des babioles de grande valeur ou des artefacts puissants. Bien sûr, les hobgrots n'aiment pas être pillés et pourchasseront sans relâche les voleurs.



GUET D'AMBRE

C'est au Guet d'Ambre que les Kruelboyz affrontèrent les osts de Sigmar pour la première fois. Le Bosskitu' Gazog prévoyait d'empoisonner la Thondie en déversant des toxines dans les lignes telluriques. L'Espérance de Salzador et le Ru de Krorhoch furent changés en marais puants et leurs habitants enlevés. Mais au Guet d'Ambre, les Éternels de l'Orage interrompirent les orruks. Même si ces derniers furent repoussés, le Guet d'Ambre changea de mains à plusieurs reprises, et les géo-exorcistes ne parvinrent jamais à soigner la ligne tellurique.



*J'ignore depuis combien de temps
on marche dans ces marais maudits.
J'écris pour reprendre pied, pas dans
l'espoir qu'on nous trouve. D'après les
vieilles cartes, une artère traversait
ces tourbières, une voie commerciale
depuis la Grande Route. Un raccourci.
Les marais l'ont englouti, et nous avec.
Comme les rôdeurs verts le voulaient.*

*Les miasmes donnent envie de vomir ses tripes.
Soit on s'enroule un torchon imbibé d'urine sur le nez
et on supporte l'humiliation, soit on succombe et on
pourrit dans la fange. Pendant un temps, les duardins
s'en sont mieux sortis avec leurs combinaisons à
éther. Mais si on ne fait pas attention où on marche,
on risque d'être englouti, étouffé ou d'avoir la peau
rongée jusqu'aux os. On a dû envoyer les convois
à vapeur et les chariots de provisions contourner
les marais avec toute la protection qu'on pouvait.
J'imagine qu'ils ont tous été détruits.*

*Même quand on parvient à survivre, c'est un enfer.
Les marais, la mousse carnivore et les mangroves
semblables à des membres tordus s'étendent à perte
de vue. Au menu, écrevisses froides et vases qui
grouillent dans la fange. Ceux qui osent s'aventurer
dans l'eau en quête de poisson s'exposent à toutes sortes
de bêtes. Même une balle de fusil ne peut percer la
carapace d'une torterreur, et les Sloggoths peuvent
vous emporter sans prévenir. Mais c'est du menu fretin
par rapport aux Faukardes, aux guivres des marais
et aux Votours Bekteurs. Sans parler des orruks, des
sentiers mouvants et des feux follets qui brillent comme
des fantômes solitaires.*



LES TERRES NOYÉES

*Je vous le dis, ces marais sont vivants.
Ils nous haïssent, mais sans nous repousser.
Non, ils aiment nous tourmenter, nous secouer
comme une phalène dans la fiole d'un sorcier et
nous regarder céder à la panique. Ce sont peut-
être eux qui ont appris leur mépris aux orruks.
Ou peut-être l'inverse. Ils en seraient capables,
ces démons. Tout ce que je sais, c'est que seule
la mort attend ici, mais personne ne sait
quand elle nous prendra.*

Papiers découverts dans le camp de la 9^e Froidegarde
d'Excelsis, perdue dans les Collines de Morruk

LA WAAAGH!

Pour les orruks, la Waaagh! est au cœur de toute chose. Ce terme recouvre bien des choses, mais essentiellement, c'est l'énergie qui les envahit au combat, et la puissance qui les relie à leur redoutable divinité, Gorkamorka.

Tout ce que sont les orruks s'incarne dans la Waaagh!. C'est leur cri de guerre, qu'ils rugissent toujours à pleins poumons. C'est le nom qu'ils donnent à leurs invasions itinérantes ainsi qu'à leurs campagnes de vandalisme et de massacres. Chose peut-être moins connue, c'est également la magie qui leur est propre, qui gagne en puissance à mesure qu'ils combattent, et qui amplifie leur force – ou leur ruse dans le cas des Krueboyz.

Tous les orruks sont convaincus que la Waaagh! existe et qu'elle imprègne chaque rocher, chaque rivière et chaque arbre. Cette spiritualité primitive s'accompagne d'une grande superstition chez les orruks, qui vénèrent des divinités étranges et locales. En général, ce sont des souvenirs romancés d'anciens boss ou de monstres qui leur ont offert une bonne raclée quand ils les ont chassés. Mais au-dessus de toutes ces idoles, tous les orruks, et hobgrots, mêmes s'ils l'expriment moins, vénèrent Gorkamorka, le dieu bicéphale des étendues sauvages formé à l'image des Boyz.

Gorkamorka est une divinité ancienne. Quand il est furieux, on raconte qu'il se divise en deux entités pour se battre avec lui-même: Gork, brutal mais rusé, et Mork, rusé mais brutal. Si les orruks ont de nombreux récits concernant la force et la sournoiserie de Gorkamorka contre les titans de jadis, pour le peuple de Sigmar, les plus connus de ses mythes racontent qu'il fut piégé dans le dieu-animal Drakatoa, l'Avalanche Vivante. Incapable d'échapper à la montagne d'ambre consciente, la divinité orruk finit par être libérée

par Sigmar, le "Dieu Marteau". Vexé d'avoir eu besoin d'aide, Gorkamorka attaqua Sigmar. Au terme d'un duel qui dura douze jours et auquel assistèrent, bouche bée, toutes les bêtes de Ghur, les adversaires se séparèrent en riant, car l'habileté de Sigmar avait impressionné le Grand Dieu Vert. Pendant un temps, Gorkamorka devint le chasseur de monstres du Panthéon de l'Ordre. Mais que ce soit par l'entremise des Dieux Sombres ou à cause de sa nature, le dieu perdit patience et lança la Première Grande Waaagh!. Nombre d'orruks affirment que Gorkamorka poussa ses ravages jusqu'aux limites du cosmos, puis cracha par-dessus le rebord, avant de revenir sur ses pas.



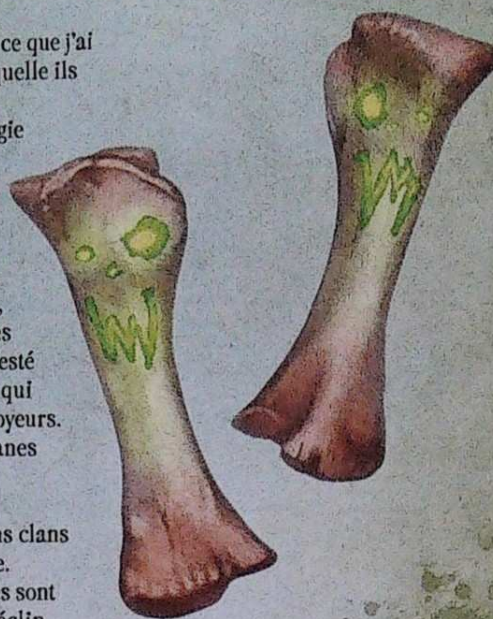
Certains Sigmarites pompeux affirment que les Dieux Sombres ont vaincu Gorkamorka, car il ne s'est plus incarné depuis des siècles. Les orruks trouvent cette idée ridicule. Une force fondamentale comme leur dieu n'a pas besoin de prendre forme physique pour rugir sa puissance dans les royaumes. Mais les orruks ne prient pas Gorkamorka ni ne cherchent ses bénédictions, car cela reviendrait à supplier, et supplier est un signe de couardise. À la place, il est une idole, un idéal de violence à imiter.

"Onze ans durant j'ai affronté les orruks dans les régions frontalières de la Thondie au sein du Corps d'Éclaireurs. On perd du terrain. La situation est si pourrie que les Maréchaux acceptent de... l'aide. Personne n'en parlera aux Conclaves, mais on a passé des marchés avec des bandes de hobgrots au-delà des frontières. Ils comprennent le troc, mais de manière douteuse. Un de ces vauriens, Grizzot, a accepté de nous parler des méthodes des clans guerriers en échange de tout ce qui attirerait son regard. La fin justifie les moyens. On ne se fie pas trop aux hobgrots, mais on doit connaître notre ennemi, et ça implique d'affronter la force primordiale appelée Waaagh!"

"Les chamanes orruks croient que le Waaagh! provient du "Grand Vert". Même les explications de Grizzot à ce sujet étaient un peu confuses, mais de ce que j'ai compris, c'est la force vers laquelle leurs âmes retournent et à travers laquelle ils communiquent avec Gorkamorka et préservent la mémoire de leur peuple. Les chamanes sont apparemment des conteurs qui se servent de leur magie pour attiser les feux de camp et rendre leurs récits si vivants qu'on entend les lames, qu'on sent la viande tranchée et qu'on voit des guerriers spectraux se faire démembrer.

Mais les chamanes préfèrent employer l'énergie de la Waaagh! pour alimenter des sorts destructeurs. Plus les orruks se battent autour d'eux, plus leurs créations ésotériques sont puissantes. Nombre de ces maléfices prennent un des aspects de Gorkamorka. Même si le dieu ne s'est pas manifesté depuis des années, nous en sommes tous venus à craindre les sortilèges qui ressemblent à ses crachats acides, à son crâne grimaçant et à ses pieds broyeurs. Tout ça fait bien rire les orruks. Quand la magie est intense, leurs chamanes l'invoquent en une explosion de flammes vertes.

Mais les chamanes ne sont pas les seuls à manipuler la Waaagh!. Certains clans entiers de berserks, appelés Frakassos, se couvrent de peintures de guerre. Beaucoup les pensent fous à lier, mais je pense que ces orruks chamanistes sont en phase avec une force primitive. Depuis l'avènement de l'Heure du Déclin, l'essentiel de leurs clans a migré vers les confins des royaumes. Les orruks ne fuient pas le combat. Ils doivent donc suivre une intuition qui m'échappe."



C'EST PARTI POUR LA KASTAGNE, LES GARS!

DURS COMME FER

Les Mâchefers sont les fils de Gork et les plus bagarreurs de tous les orruks. Engoncés dans d'épaisses armures et dotés d'armes démesurées, ils cherchent constamment des occasions de faire la preuve de leur force.

"Imaginez un maillet, un énorme maillet fiché de clous rouillés grossièrement tordus. Imaginez ensuite que ce maillet soit abattu sur la terre par quelque main divine puis traîné, emportant avec lui de la roche et des cités brisées dans son sillage. C'est la moitié des ravages que peuvent causer les clans guerriers lorsqu'ils partent bille en tête."

Des orruks vraiment orruks : c'est ainsi que se voient les Mâchefers. Ils incarnent le côté gorkien de Gorkamorka, tout en muscles et en mauvais caractère. Les érudits azyrites qui se baladent à la frontière vont même jusqu'à les qualifier de "gorruks", mais à mon avis, les Mâchefers se fichent pas mal de ce nom. Ils méprisent jusqu'au concept d'apprentissage et d'érudition. Mais il faut bien reconnaître que ce sont les orruks les plus gros et les plus agressifs. Criblez un orruk d'une dizaine de carreaux, ça le ralentira à peine. Les Gargants fracassent des murailles juste pour rire, et les ogors peuvent rendre stériles des régions entières, mais il n'y a rien de plus brutal qu'un Mâchefer pris par la folie du combat. Ça me fait mal de le reconnaître, mais je crois que la formulation de Grizzot est la meilleure : "Quand un de ces orruks n'est pas en train de se battre, il réfléchit à la meilleure manière de déclencher une baston."

On trouve la plupart des clans guerriers Mâchefers sur les plaines et savanes impitoyables des royaumes. D'innombrables mortels y ont laissé la vie, assaillis par les éléments ou dévorés par une créature monstrueuse, sans même que les orruks s'en mêlent. Pour les Mâchefers, cette nature hostile est une chance, car seuls les plus endurants y survivent. Si ça ne tenait qu'à eux, tous les royaumes seraient le siège d'un conflit permanent.

Lorsque les armées du Chaos attaquèrent Ghur, les Mâchefers les affrontèrent et les contraignirent à l'enlèvement. Ils servirent en quelque sorte de coupe-feu contre les Sombres Puissances, en empêchant le Royaume d'Ambre de succomber à la corruption. Mais ces carnages firent des orruks les maraudeurs qui menacent désormais les royaumes.

Dans leur quête de meilleures bastons, les Mâchefers marchent sur des lieues et des lieues et bravent tous les dangers. Traverser des montagnes volcaniques ; franchir des bourbiers de goudron ou de sables mouvants ; briser des tours de cristal pour s'en faire des radeaux ou plonger dans des portes de royaume : rien n'est hors de leur portée si cela leur permet de trouver la bagarre.

Certains boss Mâchefers ont contraint des Kruelboyz et des grots à piller des flottes célestes duardines ou à bricoler des armadas de bric et de broc pour écumer les cieux comme les mers. La force des Mâchefers croît avec le battement psychique de la Waaagh!, et davantage de clans se rassemblent auprès des Mégaboss. Leurs hordes sont telle une inexorable avalanche verte.





"Les Mâchefers n'aiment pas compliquer les choses. D'après Grizzot, ça leur fait mal au crâne. Peu d'orruks apprennent la forge. Leur équipement provient du pillage, et ils cognent sur des plaques de métal pour leur donner la forme d'une armure. Plutôt que de dresser leurs montures, ils chevauchent des bêtes aussi agressives qu'eux. J'ai chassé de nombreux grogneurs. C'est toujours éreintant. Et des vétérans endurcis m'ont raconté leurs rencontres avec de puissants Gueules-ki-kraz. Dompter une telle créature est la preuve ultime de force pour un boss Mâchefer.

La même logique s'applique à la "hiérarchie militaire" des Mâchefers. L'orruk le plus costaud et le plus méchant est toujours le chef. Les positions subalternes font l'objet de luttes constantes, et leurs tenants défient le boss en permanence. Néanmoins, il semble y avoir une forme d'ordre à tout cela. Chaque clan de Mâchefers est constitué de plusieurs "Bagarres", des bandes rassemblées autour du plus gros boss du coin. La plupart des Bagarres sont découpées en "Poings". Les Poings sont des divisions stratégiques (enfin...) menées par divers chefs. Chacune compte environ cinq bandes de tailles différentes avec leurs spécialités. Cette obsession pour le cinq nous perturbait, vu la haine que les orruks vouent aux chiffres. Grizzot nous a expliqué que c'est le chiffre le plus haut qu'un orruk puisse compter sur ses doigts avant de se déconcentrer. Certains boss ont compris qu'ils pouvaient aussi utiliser leur deuxième main et leurs orteils pour évaluer le nombre de leurs hordes. Ce sont les seigneurs de guerre dont il faut se méfier."

"La bataille de la Portegueule compte parmi les plus célèbres victoires des Mâchefers, qui ont libéré le ver-mère Fangathrak de sa captivité aux mains des Sombres Puissances. Bien sûr, les orruks ne l'ont pas fait par gentillesse. Ils voulaient simplement damer le pion à leurs ennemis. Comme pour le prouver, quelques années plus tard, les Mâchefers ont recapturé Fangathrak avant de l'enchaîner dans les failles de Gallet. Les orruks semblaient se ficher que ce soit un animal divin. Ça ne faisait qu'ajouter au frisson de sa capture. Les Mâchefers semblent accorder un étrange respect aux ennemis de valeur, mais ils finissent quand même par les krabouiller."



KRUELS PAR NATURE

Les Kruelboyz incarnent la ruze monstrueuse de la race orruk. Ces êtres malveillants emploient leur intellect sommaire non pour développer une culture raffinée, mais pour inventer des plans meurtriers.

Plus sveltes que les Mâchefers, les Kruelboyz (souvent appelés "morruks") sont néanmoins capables d'arracher le bras d'un humain. Toutefois, une mort aussi rapide serait pour eux du gâchis. Ces orruks se délectent d'infliger une torture psychologique à leurs victimes avant de les achever, en attaquant depuis des brumes hallucinogènes, en enlevant leurs ennemis dans la nuit ou en utilisant des poisons qui amplifient la douleur. Ils ne voient pas l'intérêt d'un combat loyal et adorent voir les "grands" et les "puissants" céder à la panique en pataugeant dans la boue.

Les premiers Kruelboyz s'aventurèrent dans les marais il y a bien longtemps, convaincus de pouvoir les soumettre physiquement comme tout le reste. La plupart se noyèrent avec leur armure, furent dévorés par des guivres des marais et des Bêtes Faukardes ou furent attirés par des feux follets et disparurent. Mais les orruks renoncent rarement. Les survivants décidèrent que pour gagner, ils devaient être malins, accepter leur côté furtif et utiliser leur "muscle de Mork".

Vivre dans ces marais périlleux a conféré aux Kruelboyz une vision pragmatique du monde. Ils ont rapidement appris qu'il était aisé de perdre une lance ou un bout d'armure dans un borbier hostile. Ils favorisent donc

l'équipement qui peut être remplacé ou réparé. Il en va de même avec leurs comparses. Si un camarade se fait massacrer par une torterreur ou une anguille étrangleuse, tant pis pour lui.

Chaque Kruelboy fait partie d'une tribu qui définit son rôle au sein du clan. Les Poignardeurs sont chargés de l'essentiel des massacres et des plans. Les Mort-pikeurs sont des orruks à tendance bricoleuse capables de concevoir des dispositifs tueurs, dont beaucoup servent aux Ravisseurs pour capturer des ennemis et bêtes en vue de les faire participer à leurs jeux sanguinaires. Les Bestiaires, eux, sont à la fois éclaireurs et dresseurs de monstres.

Toutes les tribus ont leur place dans les hordes des Kruelboyz, aussi appelées Griffes. Les boss les plus surnois commandent, tandis que tous les autres sont "sous l'pouce". La formation la plus importante, le Doigt ki Pointe, est constituée de bandes de Poignardeurs. Le Doigt du Milieu rassemble les Mort-pikeurs, qui attirent l'attention de l'ennemi en lançant insultes et carreaux empoisonnés. Les Bestiaires et les Ravisseurs forment le Doigt à Trophée et rivalisent par les bêtes qu'ils déploient. Vient enfin le P'tit Doigt, souvent composé de mercenaires hobgrots chargés d'achever les blessés et de voler tout ce qui traîne.



"On ne peut pas parler des Krueboyz sans mentionner leurs compagnons de cruauté : les hobgrots. Grizzot nous a raconté une vague légende sur leurs origines, et malgré son manque de fiabilité, il semblait sincère. Il y a longtemps, quand Gorkamorka se divisa après une dispute titanesque avec lui-même, les hobgrots matérialistes s'attirèrent les foudres de Gork en lui proposant de trahir Mork et de combattre à ses côtés. Contre récompense, évidemment. Dégoûté par leur opportunisme (l'inverse exact d'une bonne bagarre à ses yeux, j'imagine), le dieu leur tourna le dos et les priva de la teinte verte de leur peau. Mork leur offrit assez de jugeote pour qu'ils accumulent tout ce qu'ils pouvaient, ainsi qu'une langue bien pendue pour leur donner un avantage sur les brutes épaisses, mais il les rendit aussi conscients de leur statut de parias, ce qui les plongea dans un nihilisme barbare.

Les hobgrots affirment ne pas aimer combattre pour combattre. Ça n'en reste pas moins des sales bestioles sadiques. Ils préfèrent se battre pour les richesses et le pouvoir, et les plus endurcis acceptent de servir de mercenaires si le prix est correct. Les Krueboyz sont leurs alliés typiques. Grizzot nous a clairement dit qu'ils se méprisent mutuellement, mais qu'ils partagent une "inventivité" dans leurs tactiques. C'est qu'il a pas tort, ce petit surineur."



TE FIE JAMAIS À UN HOBGROT



LES PLUS GROS BOSS DU KOIN

Les royaumes subissent en permanence les ravages de nombreux boss orruks. Les noms des plus tristement célèbres sont synonymes de malédiction, à la fois dans les bastions de la civilisation et parmi les tribus de la ruine.

Les Waaagh! orruks sont baptisées d'après le boss qui les dirige. Cela ressemble à un culte de la personnalité centré sur celui qui commande. S'il est aisé de suivre leur sillage de destruction, il n'en est pas de même pour leur composition. On peut demander à un guerrier de la Waaagh! Dizgit ce qu'il pense de ses rivaux de la Waaagh! Oggrok, pour apprendre en réalité que les deux hordes ont fusionné après que le Boss Dizgit a botté le train d'Oggrok et pris le commandement. Les orruks se vantent de combattre pour un "vrai boss", mais si ce dernier meurt, ils ne le pleurent pas. Au lieu de cela, ils tentent de prendre sa place ou obéissent au nouveau chef en attendant leur heure.

Une Waaagh! est souvent essentiellement composée d'un seul clan, mais à mesure qu'elle gagne en puissance, elle en absorbe d'autres jusqu'à devenir un maelström de couleurs, car les orruks pillent allègrement l'équipement de guerriers d'autres clans quand ils le peuvent. Mais les plus grands boss transcendent l'allégeance clanique et deviennent des forces de la nature qui attirent toutes sortes d'orruks.



WAAAGH! GORDRAKK

"Tous les Excelsiens connaissent Gordrakk, que le Dieu-Roi lui arrache sa peau verte. Kragnos était peut-être le marteau qui cognait sur notre bonne cité, mais c'est sûrement le Poing de Gork qui le maniait. C'est lui qui a ravagé les Contrées de Ghur pendant des décennies, lui dont la puissante personnalité a rassemblé une Waaagh! d'une taille telle qu'il laissait les désolations vides dans son sillage. Je ne pense donc pas qu'il a déposé ses haches après avoir été contraint de battre en retraite. Grizzot soutient que Gordrakk travaille à convaincre Mâchefers et Krueboyz de rejoindre sa Grande Waaagh! et à faire des exemples de tous ceux qui prétendent qu'il a raccroché. Maintenant, il a jeté son armée dans les enfers, le domaine de l'Élu Éternel, qu'il soit trois fois maudit.

Ça ressemble à l'agressivité typique des Mâchefers, et beaucoup voudraient l'oublier. Mais Gordrakk n'est pas idiot. Je n'ose pas imaginer ce qu'il cherche dans les Huit-points. L'idée qu'il nous voit, nous Sigmarites, comme des adversaires trop barbant et qu'il préfère affronter les armées des Dieux Sombres me semble trop optimiste. Quoi qu'il prévoie, il n'y a que deux choses qui peuvent l'arrêter : les damnés éternels et la tendance de ses armées à partir en vrille. Mais s'il y a bien un orruk capable de tenir sa horde, c'est bien le Poing de Gork."



WAAAGH! HORNSPLITTA

"Les Mâchefers sont connus pour leur affinité meurtrière avec les sangliers. Si vous sentez le sol trembler sous vos pieds, et si vous voyez des nuages de poussière à l'horizon, courez. Si ce n'est pas le pas d'un gargant, c'est probablement une ruée de grogneurs, et les deux sont un danger. Nombreuses sont les ruées de grogneurs qui ravagent les royaumes, même si elles sont souvent trop brèves pour être nommées. Mais il y a une horde montée qui est particulièrement célèbre : les Porchers, qui suivent Krazogg Hornsplitta. La prime sur sa tête est titanesque. Des aspirants héros le traquent dans l'espoir de se couvrir de gloire en terrassant le Kroboss pour brandir sa tête au bout d'une pique. Grizzot était mort de rire en nous racontant ce qui arrive à ces inconscients lorsqu'ils se retrouvent face à la charge d'un sanglier géant.

La rumeur voudrait que Krazogg et ses Porchers fassent désormais des ravages en Aqshy après avoir dévasté toute une région de Ghyran. Même si je prie pour nos frères du Royaume Flamboyant, je dois avouer que ça me rassure de savoir ces démons loin de Ghur. Leur trajectoire les mène vers le cœur du Vaste Aride et l'enfer qu'en ont fait les hommes-rats. Les orruks piétinent des armées entières et des colonies sans envisager seulement de ralentir. Peut-être même qu'ils ne remarquent pas ces obstacles. Krazogg leur dit de continuer leur cavalcade, alors ils cavalaient."



WAAAGH! SKUMDREKK

"Grizzot semblait ne pas savoir quoi penser du Vasoboss Skumdrek. Il dit que le vieux Ravisseur sait comment traiter un hobgrot (en évitant de lui coller des baffes à tout-va, par exemple), mais qu'on se sentait sali quand on s'alliait à lui. D'après moi, il disait ça dans tous les sens du terme. Autant dire que ça ne m'a pas vendu du rêve. Grizzot affirme que Skumdrek est bizarre, et qu'il va combattre plus pour le profit que pour la simple joie de la castagne, qu'il s'agisse d'ajouter de nouveaux monstres à sa "Ménagerie de Grandbourbier" ou de trouver de robustes guerriers contre lesquels les faire combattre. Les orruks des marais se sentent honorés de participer à ces expéditions, et les belluaires krueboyz viennent de très loin pour ça.

Skumdrek lui-même est un membre des Lames ki Surinent. Du moins, il l'était avant de se lancer en indépendant. Mais la plupart de ses partisans sont des orruks des Scrânopendres qui viennent de Shyish pour le rejoindre. Ils ramènent de leurs terres d'origine des bestioles qui infestent le reste de la ménagerie. Cela dit, les bêtes que Skumdrek a déjà soumises ont l'air de s'en moquer. Moi-même, je suis chasseur, mais je n'ai aucune envie de rencontrer ce Skumdrek. À moins d'être celui qui lui collera un carreau entre les deux yeux pour mettre un terme à sa menace."



WAAAGH! GOBSPRACK

"L'époque où les Krueboyz représentaient une menace réelle mais contenue est désormais révolue. On a tous entendu les histoires de choses qui rôdent dans les marais, mais ces fripouilles vaseuses évitaient d'attirer l'attention. Puis survint l'Ère de la Bête, et les Krueboyz surgirent par milliers. Le Glas des Empires était l'étincelle qui mit le feu à la situation, mais Grizzot soutient que tous les orruks et hobgrots ne croient pas que les choses soient si simples. Il affirme que pour trouver le vrai boss, il faut chercher le "prophète de Mork" qui marmonne à l'oreille de Kragnos et qui traduit ses rugissements en ordres.

Que Sigmar me maudisse de dire ça, mais les paroles de ce gredin semblent vraies. Après tout, alors que le Dieu des Séismes semble avoir disparu, le chamane appelé Gobsprack rôde encore dans les Terres Noyées et envoie ses Lames ki Surinent déchaîner leur malveillance. Personne n'est à l'abri de son ire, mais tout comme Gordrakk avant lui, il semble vouer une haine particulière à Excelsis et ses places fortes tributaires. Il voit peut-être notre fière cité, qui se dresse encore dans un royaume méprisant toute sorte de civilisation, comme un défi lancé à sa ruse. Peut-être qu'il veut s'emparer des réserves de miroitants pour en tirer des prophéties. Peut-être que c'est juste un monstre. Je sais quelle théorie a ma préférence."



WAAAGH! ZOGGROK

"Des rumeurs parlent de places fortes avec lesquelles tout contact est perdu près des désolations orruks. Leurs ruines sont cernées d'armes de siège grossières et remplies de cadavres broyés de façon presque industrielle. Les Maréchaux sont perplexes. Ça ne correspond pas aux tactiques classiques des Mâchefers. Mais Grizzot n'était pas surpris. Il dit qu'il sait exactement qui est le responsable : Zoggrok Anvilsmasha et ses "Kognefers". Anvilsmasha est un exemple rare de forgeron orruk. Généralement, ces brutes se contentent de cogner des plaques de métal pour leur donner la bonne forme. Mais je pense que ses sbires et lui cherchent à produire des armes toujours plus destructrices. Certains des soldats ont dit qu'ils n'avaient jamais entendu parler d'orruks qui créent des choses. Dans un sourire, Grizzot a dit que Zoggrok ne forgeait pas à l'aide de feu mais du souffle rageur de leur dieu. Ça me semble exagéré. Mais avec les orruks, on ne sait jamais.

Zoggrok est connu pour être un orruk bien taciturne. Mais si on en croit les dires de Grizzot, on trouve difficilement une colonne d'infanterie plus terrible que les Kognefers d'Anvilsmasha. En effet, il faut faire preuve d'une sacrée inconscience pour éventrer ou prendre d'assaut un rempart. Mais les Mâchefers n'en manquent pas. Si ce sont aussi eux qui ont mis à genoux Fort Gardus aux côtés du Roi Brôdd dans le Royaume de la Vie, ils ont largement fait la preuve de leurs talents dans l'art du siège. Espérons simplement que les forteresses des sombres puissances soient plus à leur goût."



LE GLAS DES EMPIRES

Gorkamorka n'est pas le seul à faire l'objet de la vénération des orruks. De toutes les étranges divinités à qui ils rendent hommage, une seule arpente rageusement les royaumes : Kragnos, le Glas des Empires, un dieu barbare de jadis animé par le désir de violence et de vengeance.

"Grizzot a attendu la nuit avant de nous raconter ça. Ses semblables étaient retournés à leur camp au-delà de la palissade, mais il voulait profiter de notre feu et de notre gnôle. Il disait qu'il fallait la bonne atmosphère pour son histoire. Il avait l'air nerveux.

J'imagine qu'il n'osait pas parler de son dieu païen Kragnos sans le respect qui s'impose.

Avant que le Dieu-Roi n'apporte la civilisation aux royaumes indomptés, tout n'était que sauvagerie et bestialité. En Ghur plus que n'importe où ailleurs. Nos ancêtres se cachaient dans des grottes tandis que les monstres régnaient sans partage et qu'orruks, ogors et hommes-bêtes se déchaînaient. Parmi ces dynasties inhumaines, deux dominaient les autres : les sorciers Draconithes de Vexothskol, dont les descendants luttent à nos côtés, et les Drogrukh centauroïdes de Donse.

Les Drogrukh étaient des bâtisseurs, pour autant que des monstres puissent l'être, et ils taillaient leurs habitations et leurs tours dans la roche solide de Donse. Ils pratiquaient peu la sorcellerie, mais ils étaient célèbres pour leur puissance martiale, chaque guerrier étant aussi fort et résistant que les os de Ghur. Maîtres de la terre, ils eurent toutefois la sagesse de se lier d'amitié avec les seigneurs des cieux qu'étaient les Draconithes. La Thondie trembla quand ils affrontèrent côte à côte les Shaggoths maudits des Pics de Tonnémépris, de terribles ennemis heureusement oubliés.



Puis naquit Kragnos, fils de Gorgos. C'était un prince de son peuple : fort, belliqueux et fier. Grizzot nous a raconté qu'il mettait souvent à l'épreuve la patience de son chef de père, militant pour affronter tout ce qui bouge, surtout les Draconithes que Kragnos méprisait pour leur sorcellerie et leur amour du savoir. Lorsqu'il manqua de tuer son propre frère lors d'une dispute pour une femelle, la situation atteignit un point critique. Furieux et arrogant, Kragnos mena ses compagnons en quête de gloire. Ils tuèrent les Sept Serpents de Nyzar, éventrèrent les murs d'Ur-Haracho à coups de coude, et brisèrent la banquise avec leurs sabots destructeurs. Kragnos engloutit les quantités d'ambrivoire que lui apportèrent les orruks primitifs, qui voyaient en lui l'incarnation d'une somptueuse et ravageuse violence.

J'imagine que Kragnos seul sait ce qu'il pensait des hordes vertes qui affluèrent à ses pieds. Peut-être qu'il s'habitua à eux, en leur offrant les restes de ses carnages comme on jette des doigts d'orruk à nos Chiens Courants. Peut-être qu'il les méprisait et les piétinait aussi allègrement que tout le reste.

Grizzot affirme que tel était son droit puisqu'il était le plus grand et le plus fort. Mais quoi qu'il pensât, la dévotion des orruks et la magie condensée qu'il avala lui conférèrent une puissance démesurée. Il devint un dieu des tremblements de terre. Il pouvait désormais satisfaire son ambition et prouver que son père avait tort. Kragnos attaqua Vexothskol, mettant à bas les œuvres des Draconithes et détruisant leurs précieux couvoirs. Furieux, les dracs livrèrent une guerre qui brisa les deux nations, et Kragnos affronta les princes jumeaux des Draconithes lors d'un combat final sur le Pic Bicorné.

C'est peut-être péché que de le dire, mais Kragnos aurait pu triompher, même contre les glorieux fils de Dracothion, le Grand Drac. Après tout, il était, et reste, un dieu. Grizzot s'est fait plus vague à ce moment-là. Il n'osait pas dire comment Kragnos finit par être vaincu, seulement que les Draconithes firent cause commune avec les lézards stellaires vivants dans les hauts cieux. Lors d'un grand combat, ces alliés piégèrent le Drogrukh dans le Pic Bicorné, l'enfermant dans une prison hors du temps.

Les siècles passèrent. Beaucoup oublièrent Kragnos. Mais pas les orruks. Pour les Mâchefers, le Glas des Empires était le boss le plus puissant qu'ils aient jamais eu, après Gorkamorka lui-même. Il était donc certain qu'il resurgirait des brumes de l'histoire. Les Krueboyz étaient plus radicaux. Les chamanes entretenaient sa mémoire, affirmant que le retour de Kragnos marquerait le jour où les leurs sortiraient de leurs repaires palustres pour piller et saccager. Était-ce un signe de vraie foi dans la divinité des séismes ? Je n'y crois pas, pour avoir vu la dépravation dont les Krueboyz sont capables. Il me semble plus probable qu'ils l'ont vu comme une catastrophe naturelle vivante qu'ils pouvaient exploiter, suivant son sillage pour achever les survivants.

Mais le temps leur donna raison, pour notre plus grand malheur. Quand une vague de magie de la vie balaya les royaumes, Kragnos fut libéré de sa prison. Il apprit la mort de son peuple et céda à la rage. Ghur s'agitait toujours plus à chacun de ses pas. Les orruks et d'autres créatures brutales le suivirent sur le sentier de la guerre, leurs foulées battant en rythme avec ses sabots rageurs et la pulsation du cœur du royaume. On appelle ça la "Grande Piétine". Au fil des ans, on en est tous venus à craindre ce son, après le Siège d'Excelsis, lorsque le Dieu des Séismes détruisit la ville. Seuls des dieux réussirent à détourner sa fureur, mais même eux ne purent mettre un terme à ses ravages. Pas plus qu'ils ne réussirent à contenir les orruks qu'il avait plongés dans la frénésie et qui dévastaient Ghur pour abattre notre empire.

Pendant des années, on a craint de sentir la Grande Piétine nous secouer, car elle annonce l'arrivée des clans guerriers. Par la grâce de Sigmar, elle semble s'être calmée. Je ne sais pas ce que ça implique pour Kragnos. Peut-être que les hordes des Dieux Sombres l'ont vaincu, même si ça me semble improbable. Quoi qu'il en soit, la terreur plane. Un être tel que lui ne peut pas de nouveau être emprisonné. Pas pour l'éternité. On ne peut que prier pour ne plus entendre ses sabots gronder dans le lointain..."

CLANS DE L'INFAMIE

Un clan orruk peut consister en une poignée de boyz ou en une horde de milliers. Ils sont nommés d'après des parties dangereuses du corps (comme les défenses ou les poings), des phénomènes naturels, des bêtes tuées par les orruks, ou des récits tirés de leur mythologie. En fin de compte, le nom d'un clan doit être facile à retenir et intimidant. Les orruks sont fiers de leurs couleurs, même s'ils peuvent en changer pour rejoindre un clan plus prospère. Les compagnies de hobgrots, pour leur part, changent souvent d'héraldique, en fonction du nombre d'anciens alliés qu'ils ont trahis.

SOLEILS EUD'FER

"Si vous avez affronté les Mâchefers, il y a de bonnes chances que vous ayez croisé les Soleils eud'Fer. Ils forment le plus grand de ces clans cuirassés, et s'enorgueillissent d'être les orruks les plus méchants et les plus robustes. Leurs armures sont peintes d'un jaune éclatant avec des motifs de flammes noirs. J'ai entendu toutes sortes de théories à ce sujet. Certains y voient la volonté d'imiter les immortels dorés du Dieu-Roi, d'autres celle d'attirer les bêtes des savanes. Personnellement, je pense que c'est juste parce que le jaune fait mieux ressortir les éclaboussures de sang.

Les Soleils eud'Fer sont solides, c'est indéniable, mais Grizzot dit que le véritable secret de leur succès tient au fait qu'ils ne sont pas regardants. Il faut être imposant pour les rejoindre, mais au-delà de ça, n'importe quelle Brute capable de taper avec un kikoup' est acceptée. Le boss des Soleils eud'Fer, Dakkbad Grotkicker, est plutôt malin. Ce n'est pas un Krueboy, mais la rumeur raconte qu'il a tenu les hommes-rats à l'écart de son territoire sur le Plateau de Gnashka et qu'il récompense les guerriers qui proposent des plans tordus. Dakkbad est un vieux monstre. Ma grand-mère se souvient avoir combattu ses hordes, avant même la Guerre des Âmes. Je l'imagine bien vouloir supplanter le Poing de Gork..."

DENTS D'SANG

"Comme la plupart des Mâchefers, les Dents d'Sang sont des nomades. Mais contrairement à beaucoup, ces monstres en armure rouge ont un but ultime : traverser les portes de royaume à toute vitesse. Certains Maréchaux supposent qu'ils cherchent la Grande Waaagh!, mais personne n'en est sûr. Même Grizzot ignore la raison de ce comportement. À son avis, ils "veulent savoir c'ki y a d'laut' côté."

Aucun clan ne compte autant de bandes de grogneurs que les Dents d'Sang. Les orruks parmi eux qui ne chevauchent pas de cochon monstrueux font l'objet de moqueries. Ce ne sont peut-être pas les premiers à avoir tenté de dompter des Gueules-ki-grogn', mais les Dents d'Sang savent y faire. Leur taux de réussite est épatant : presque un aspirant monteur de sanglier sur dix survit. Difficile pour les hobgrots de commercer avec eux puisqu'ils se déplacent en permanence, mais Grizzot parle d'autres orruks qui ont ravalé leur fierté et qui se tournent vers les Dents d'Sang pour apprendre à capturer des grogneurs. Tout ça est monté à la tête du boss du clan, Brakka Skullhorn. Superstitieux comme tous les orruks, il a créé le "Kulte de Défens' Kibriz" pour faire honneur au dieu animal de leurs cochons. J'imagine que le crédo ordonne de tout écraser sur son passage."

LES KIKOUP'

"Les Kikoup' sont facilement reconnaissables à leurs armures à carreaux bleus. Où que se rendent leurs bandes, elles ont un objectif précis : trouver des orruks qui ne "troublent pas la paix", comme le dit Grizzot, et les pousser à la frénésie. Il semble considérer que les Kikoup' font preuve d'une rare concentration. Cela peut s'expliquer par le fait qu'ils ont plus de Durboys que de Brutes, ce qui leur vaut la méfiance des autres clans guerriers. Ils marchent au son de nombreux Chante-guerres, et ils ont même l'audace d'être dirigés par un chamane (Ka-Rokk, à en croire les dires) depuis que leur ancien boss a chopé une vilaine combustion spontanée.

Mais ne les sous-estimez pas. Les Kikoup' pensent avoir reçu leur mission de Gork lui-même, et leurs assauts sont terrifiants. Les gens de Rondhol et de Lendu peuvent en attester : les Kikoup' ont mené la horde qui a dévasté les terres occidentales et fait sombrer Sismoville dans la mer. En ce qui concerne Ka-Rokk, personne ne sait vraiment où il est actuellement, pas même les Kikoup', semble-t-il. J'ai entendu des rumeurs disant qu'il aurait été aperçu dans tous les royaumes. Mais une chose est sûre, c'est qu'il est devenu vraiment "zarbi" après avoir surfé sur la Waaagh pendant si longtemps..."

LES LAMES KI SURINENT

"En tant que plus important clan de Krueboyz, les "Surineurs", vêtus de rouge, se sont sans surprise disséminés dans les royaumes depuis leur foyer des Terres Noyées de la Thondie. Aucun orruk ne leur arrive à la cheville quand il s'agit de ramper à travers de denses sous-bois et au milieu des brumes de terreur hallucinogènes. Je ne suis même pas sûr que nous, le Corps d'Éclaireurs, puissions rivaliser en matière de combat dans les marais. Ils sont aussi silencieux qu'un vieux rocodile et tuent avec autant de joie. Pour se faire peur, on raconte que les Lames ki Surinent sont si discrètes que les premiers signes de leur présence sont leur souffle puant sur la nuque, puis un couteau dans le dos.

Et ces vauriens savent qu'ils sont bons. Les orruks sont tous arrogants, mais eux mettent la barre très haut, surtout devant leurs semblables. Les Lames ki Surinent pensent être la horde personnelle de Kragnos, frisant le zèle pur chez certains d'entre eux. J'imagine que leur boss honoraire, Gobsprakk, a compris qu'il était utile de leur faire faire ce qu'on leur dit. Grizzot nous a donné un conseil, avec un sourire carnassier. Si vous vous retrouvez à la merci des Lames ki Surinent, le meilleur plan est de flatter leur ego. Sinon, vous leur donnerez une excuse pour démontrer la "créativité" dont ils savent faire preuve."



LÉ ZURLEURS

"Personne n'oserait dire que les Zurleurs sont moins perfides que d'autres clans de Krueboyz. À l'aide de tout l'acier qu'ils ont récupéré sur les montagnes métalliques de Chamon, où vit une grande partie d'entre eux, les plus ingénieux ont mis au point toutes sortes d'ignobles engins de mort, et même le plus misérable lancier peut être couvert d'équipement et de plaques renforcées. Mais s'ils sont aussi arrogants, bruyants et adeptes des couleurs criardes (surtout le jaune) que les autres orruks, ces sadiques ont un côté très pratique. Ce sont des paresseux patentés qui préfèrent opter pour les solutions de facilité, ce qui implique souvent de transformer leurs ennemis en pelotes d'épingles à distance avec leurs cruelles arbalètes. Ils savent aussi bien se battre que n'importe quel orruk, comme peuvent en attester plusieurs membres de ma compagnie. Mais ils préfèrent laisser l'ennemi venir à eux.

Pour la plupart des Zurleurs, cela se traduit par une passion pour les combats à distance, et ils sont aussi nombreux à s'équiper d'armes de tirs que de lances. Mais certains vont encore plus loin. J'ai entendu dire qu'il leur arrivait de détourner des mécafors ou de bricoler des engins qu'ils couvrent ensuite d'artillerie grossière. Cela leur donne une position surélevée pour canarder ou attaquer leurs ennemis sans lever le petit doigt. Grizzot semblait assez adepte de leurs méthodes. Ça veut dire ce que ça veut dire."



SCRÂNOPENDRES

"Des "Sal' Types". C'est comme ça que Grizzot a décrit les Scrânopendres, et venant de lui, c'est lourd de sens. Étranges et morbides, ces Krueboyz de Shyish se tapissent dans les marais de la Chitinie, une région de Shyish réputée pour accueillir les insectes les plus grotesques que l'on puisse imaginer. Je ne parle pas des araignées géantes vénérées par les clans grots, ou du moins pas que. Je parle de segmapodes, de rampe-os et de libellules tête de mort.

Les Scrânopendres sont obsédés par toutes ces bêtes et les intègrent à leurs rituels, qui impliquent de s'empoisonner volontairement ou de manger des nids d'insectes vivants avant de surmonter les hallucinations que cela provoque. Je comprends donc pourquoi même un hobgrot hésite à traiter avec ce clan. Mieux vaut ne pas s'étendre sur ce que ces orruks et leurs bestioles font à leurs ennemis.

Pour trouver les plus gros insectes, il faut s'aventurer dans les recoins les plus profonds de mangroves pleines de cadavres. Ce n'est donc pas surprenant que les Ravisseurs et les Bestiaires soient si nombreux chez les Scrânopendres. Ils ont à la fois de grosses bandes de chasseurs de monstres et d'énormes ménageries de bêtes couvertes de nids d'insectes parasites, ce que les orruks voient comme un don de leur dieu. Pour votre sécurité, restez loin de la Chitinie.



ACIER TREMPÉ ET TREMPE D'ACIER

La saga des Mâchefers est une litanie de carnages inégalés. Cependant, l'Heure du Déclin faillit émousser l'impétuosité légendaire des orruks. Mais la violence pure a rarement fait défaut aux guerriers de Gork.

Les Mâchefers n'ont que faire de l'histoire. Ils ne racontent le passé qu'au travers de l'ascension de chefs de guerre et de Waaagh! dévastatrices. Leurs récits troquent les analyses contre des détails sanglants. Mais les Mâchefers ont eux aussi remarqué l'avènement de l'Heure du Déclin. Ceux d'Aqshy en prirent conscience avant les autres, étant donné le grand nombre de territoires orruks qui furent engloutis par l'émergence de la terrible Rogne.

Mais mêmes les orruks hors du Royaume du Feu ressentirent le cataclysme. Les Bizarnobs et les Chanteguerres commencèrent à parler de forces au cœur du Grand Vert tandis que l'énergie de la Waaagh!, incontestée pendant l'Ère de la Bête, fut ébranlée par l'essence de la ruine.

Ce serait mal connaître la psyché gorkienne que d'imaginer les orruks se laisser abattre. La plupart des Mâchefers en firent peu de cas, enhardis par leurs victoires de l'Ère de la Bête. Certains allèrent même jusqu'à s'en réjouir. Bien que les sounois Skavens ne soient pas leurs ennemis préférés, les légions des Dieux Sombres étaient plus à leur goût.

D'autres orruks virent la défaite de Fort Gardus en Ghyran, œuvre de Krazogg Hornsplitta et de Zoggrok Anvilsmasha, avec admiration. Nombre de Mâchefers devinrent obsédés par l'idée de briser des forteresses. Comme Fort Gardus avait été nommé en hommage à l'un des boss les plus boss du Dieu Marteau, tous les lieux baptisés d'après d'illustres champions devinrent des cibles. Une bien malheureuse nouvelle pour tous les bastions sigmarites baptisés d'après des saints et pour les Afforteresses de seigneurs du Chaos. Mais même les orruks les plus présomptueux durent admettre qu'il planait dans l'air quelque chose d'inhabituel. Les Skavens se déversaient de leurs cachettes. Les étendues sauvages devinrent plus périlleuses encore. Ce qui commença comme une bonne bagarre prit une sinistre tournure.

LE BOSS DES BOSS

Confrontés à cette apocalypse menaçante, les clans guerriers passèrent à l'offensive. Kikoup' au clair, ils s'enfoncèrent dans les Terres Anathèmes. Ils ne se souciaient guère d'en revenir vivants, car ils voulaient avant tout prouver que la force brute des Mâchefers pouvait vaincre la sournoiserie des Skavens, quoi que les hommes-rats leur opposent. En effet, aucun orruk n'accepterait le déshonneur de se laisser effrayer par de vils rongeurs.

Mais un boss avait des plans plus ambitieux. Gordrakk, le Poing de Gork, n'était pas resté inactif après sa défaite à Excelsis. Le Mégaboss projetait toujours de prendre Azyr d'assaut et de pousser Sigmar à céder à sa rage barbare et à quitter l'oisiveté de son trône céleste. Mais il envisageait une approche plus ruzée : s'il ignorait où se trouvait Kragnos, il était déterminé à prouver qu'il n'avait jamais eu besoin de l'aide de l'inconstant Dieu des Séismes. La capture de Fangathrak dans les Fosses Rampantes de Gharrentia était l'idée de Gordrakk, car en traversant la Portegueule logée dans le gosier du dieu-animal, son armée pourrait atteindre les Huit-points. Sur ces terres se dressait la Porte Météorique, un immense portail fermé menant directement en Azyr. Ainsi, Gordrakk et sa Grande Waaagh!, renforcée par les Krueboyz qui s'étaient ralliés à sa bannière et par ses Mâchefers d'élite, plongèrent en enfer.



Les Huit-points sont le domaine de l'Élu Éternel et de ses serviteurs. Initialement, les boss de la Waaagh! virent cela comme une bonne façon d'échauffer leurs zigs en traversant le Vestiges de Soufflesang et les désolations au-delà de la Portegueule. De fait, les occasions de se battre ne manquèrent pas. Dans le Désert de Cendres de Kardeb, une horde du Chaos fut massacrée par les orruks, et Gordrakk abattit les deux Princes Démon à sa tête avec ses haches : une pour le guerrier assoiffé de sang, et une pour le terrible sorcier.

Mais plus la Waaagh! s'exaltait, plus il était difficile de faire régner l'ordre. Des bandes se mirent à s'éloigner. Certaines érigèrent des totems dans les Pics du Crâne ou chassèrent des abominations de chair autour du Bassin du Lac de Sang. Gozgrob Redklaw mena plusieurs Bagarres contre la cité des pillards de Carngrad. Les terres elles-mêmes semblaient chercher à diviser les orruks. Après tout, elles sont censées être l'extension de la volonté d'Archaon.

Les orruks qui restèrent se mirent à craindre que Gordrakk perde son calme face à ces contretemps. Mais s'il marquait un rythme incessant avec ses haches et fracassait parfois le crâne de ceux qui l'importunaient, le Mégaboss restait concentré. Il rappela à l'ordre ses guerriers récalcitrants ou envoya des sous-fifres chercher ceux qui s'étaient trop éloignés. D'autres défis l'attendaient sur la route de la Porte Météorique : les osts de l'Élu Éternel, ainsi que des légions disciplinées de morts-vivants qui auraient été aperçus. Mais s'il est bien une chose qui n'effraie pas les Mâchefers, c'est la perspective d'une bonne bagarre.



L'HEURE D'LA KASTAGNE

RAVAGEZ-Y LA KABOCHE

Au lointain Âge des Mythes, les armées du Chaos poursuivent leurs conquêtes en Ghur et érigent une immense effigie d'Archaon au-dessus de la Porte de la Manticore. Mais plutôt que l'importance stratégique de la porte de royaume, c'est l'idole elle-même qui attire l'attention des Kikoup' et attise leur colère. Fondant sur la forteresse bâtie autour de la porte, les orruks massacrent ses défenseurs et défigurent le heaume de la statue pour lui donner l'apparence du visage grimaçant de Gork.

Enragés par l'insulte faite à leur maître, les Varangardes des Épées du Chaos viennent superviser la fortification de la porte et la reconstruction de la statue, que les orruks s'empressent d'attaquer de nouveau, remplaçant cette fois la tête de la statue par un visage de grot en bois. L'Élu Éternel redirige une partie de ses forces pour défendre la Porte de la Manticore contre les Kikoup', ce qui permet à plusieurs tribus sigmarites de fuir vers Azyr.

UNE FANGEUSE AFFAIRE

Dans une antique mine zoktienne, les Mâchefers des Krazolains découvrent une relique étrange, le Menhir de Fangespore. L'idole, enveloppée d'une obscurité perpétuelle, émet occasionnellement une inquiétante lueur verte qui fait briller les motifs gravés à sa surface. Un mouvement dans les ténèbres signale un déferlement de squigs d'ombre et de pâles loufs grots, si enivrés qu'ils semblent ignorer avoir été tirés de leur antre. L'importance de cette découverte, une porte de royaume portable bien qu'à sens unique, échappe aux orruks. À la place, ils trouvent une utilité plus "pratik" à l'idole et aux petits zigs qui en sortent. Attachant le Menhir et d'autres cailloux brillants aux bêtes velues qui arpentent les plaines, les orruks se rendent jusqu'à une place forte proche et attendent que le rocher prenne vie. Les Mâchefers sont ravis de découvrir que les squigs sautent joyeusement par-dessus les murs pour mâchonner les chaînes des portes et les défenseurs paniqués, permettant aux orruks d'entrer pour krazer sans se fatiguer.

GLOIRE AU SANGLIER

Un vampire, le Duc Brecoyich de Carstinia, ajoute un nouveau trésor à sa sinistre collection de curiosités : un éclat de corne censé appartenir au sabot du dieu-animal Shattatusk. Cela attire l'attention des Dents d'Sang, furieux de l'affront fait à leur idole porcine. Plusieurs ruées de grogneurs dévastent les villages d'esclaves carstiniens avant de franchir les portes du vampire. Les enchantements tissés dans le bois échouent magistralement à repousser les orruks, tout comme les sénéchaux de Brecoyich. Le carnage détruit des reliques inestimables, dont l'éclat du sabot, ce que les Dents d'Sang ne remarquent même pas.

LES DENTS D'SANG

Étant donné leur tendance à traverser les portes de royaume à toute vitesse, les orruks des Dents d'Sang ne remarquèrent pas l'Heure du Déclin. Mais ces portails n'étaient pas à l'abri de la corruption. Les villes de Vile-ville empoisonnèrent nombre d'orruks, tandis que d'autres furent redirigés vers le Royaume du Chaos. Lorsque des bandes entières commencèrent à disparaître, les orruks s'en rendirent compte.

Mais tout comme Shattatusk, les Dents d'Sang réagirent en chargeant tête baissée, souvent en direction des hordes épineuses ou vermineuses du Chaos, qui semblaient être partout ces temps-ci. D'autres boss décidèrent que les mages humains, aelfes ou séraphons qui tentaient de purifier les portes de royaume étaient responsables. Des tentatives qui auraient pu aboutir à repousser un instant les ténèbres furent contrecarrées par des orruks vêtus de rouge et de jaune surgissant sans prévenir pour découper les sorciers à l'œuvre.



Grognétripe





Brute

Chamane Bizarnob



AFFAIRES MORKIENNES

Les Krueboyz savent que l'observation est la clé pour sonder les abîmes de la malveillance. Ils gardent donc un œil sur les événements qui agitent les royaumes. La puissance croissante du Chaos les trouble, et rares sont les choses plus dangereuses qu'une de ces méprisantes créatures qui a besoin de se défouler.

Les prophéties font partie intégrante de la culture des Krueboyz. Pendant des siècles, tous les orruks des marais ont appris que lorsque la catastrophe naturelle vivante qu'était Kragnos se libérerait du pouvoir antique qui l'emprisonnait, les Krueboyz se dévoileraient en masse. Ils pourraient alors faire la preuve de leur intellect maléfique.

Cela aurait facilement pu passer pour de l'arrogance si cela n'avait pas été vrai. Alors que la magie balayait les royaumes en raison des affrontements de dieux ignorants, le Pic Bicorné se fendit pour annoncer le retour du Glas des Empires. L'Ère de la Bête débuta dans un rugissement. Suivant un Kragnos enragé, ou surgissant de marais oubliés, les Krueboyz fondirent sur leurs ennemis en savourant la terreur qu'ils répandaient. Dans leur cruauté, ils empoisonnèrent des étendues entières de Thondie jusqu'à ce que la région se confonde avec les Terres Noyées, menace des Éternels de l'Orage dans les ruines du Guet d'Ambre et voie les premières incarnations dévaster les cimetières des Montagnes de Krondéchine.

Les années passèrent. Les tambours de la guerre martelèrent, annonçant aux Krueboyz que leur moment était venu. Passant par des portes de royaumes oubliées d'une civilisation aveugle, les fils de Mork se répandaient depuis longtemps dans les marais des royaumes. Des régions qui n'étaient que rarement attaquées par les orruks trouvèrent à leurs portes un ennemi qu'elles étaient mal préparées à affronter. Des avant-postes et bastions sigmarites s'éteignirent, des clairières furent profanées et des Krueboyz grimaçants se saoulèrent et versèrent le sang sur les marches de cités-temples. Mais Ghur était le cœur du danger orruk, comme il l'avait toujours été. Kragnos dévasta les Contrées, et Gobsprakk et sa horde s'épanouirent dans le sillage de carnage du dieu. Nul lieu n'était à l'abri de leurs ravages et ils parvinrent même à entrer dans l'antique territoire drogrukh de Donse, abandonné depuis longtemps. Tout se passait pour le mieux. Du moins pour un temps.

Des orruks vagabonds racontèrent que des choses étranges se passaient dans les étendues sauvages, que des hommes-rats plantaient d'inquiétants éclats de roche dans la terre dans un but inconnu, mais qui ne pouvait être que néfaste. La plupart des Krueboyz étaient encore ivres de leurs victoires récentes. Mais lorsque l'Heure du Déclin gronda son chant explosif, même eux furent pris au dépourvu. Et avec la disparition de Kragnos, l'énergie de la Waaagh! commença à s'étioler.

Les ennemis se firent bien plus nombreux et frappèrent plus près des repaires des orruks que ces derniers n'étaient prêts à l'accepter. Les démons ne craignaient pas autant les marais profonds que les mortels. Dans le même temps, à l'aide de leurs crache-flammes, les Skavens incendiaient les mangroves dans des attaques directes, des dangers insidieux se manifestèrent. Tout comme les Krueboyz aimaient teinter leur brutalité de poison, l'énergie de la ruine suintait désormais par les plaies ouvertes du cosmos et retournait le domaine des orruks contre eux. Mais le pire affront fait aux Krueboyz était qu'ils avaient été pris de court, et personne ne piégeait les zigs de Mork sans en payer le prix. Des bandes de Krueboyz proposèrent de guider des osts du Chaos dans les marais pour mieux les attirer dans des pièges. Ils lancèrent des raids nocturnes pour semer la discorde entre seigneurs rivaux, et compromirent des sites de rituels démoniaques pour que les entités invoquées s'échappent et massacrent leurs prétendus maîtres.

Les Krueboyz reçurent l'aide de Boss Égorgeurs et de leurs compagnies de hobgrots, qui se rassemblaient en nombres impressionnants. Comme toujours, ces alliances étaient nouées non sur la base d'un respect mutuel, mais sur le pragmatisme rusé des grots. Si certains de ces mercenaires avides vendirent leurs services aux bandes du Chaos, les hobgrots découvrirent à leurs dépens que les sornois Skavens trouvaient toujours un moyen de compliquer les bonnes arnaques et que leur nouvelle suprématie devait être jugulée par tous les moyens. Ces Boss Égorgeurs expliquèrent également aux Bosskitus que d'anciens partenaires commerciaux s'impacentaient, ce qui poussa les orruks à surveiller les montagnes couvertes de cendres.

Les forces du Chaos gagnaient certes en puissance, mais les Krueboyz n'en oubliaient pas leurs ennemis. Gobsprakk lui-même se rendit auprès de nombreux clans guerriers pour les encourager à partir en guerre contre les zhoms du Dieu Marteau et leurs alliés. Depuis son bastion des Terres Noyées, le chamane accusa les forces de l'Ordre d'avoir privé les orruks de la puissance de Kragnos, ignorant l'influence que ses propres machinations avaient eue sur la disparition du dieu. Tandis que les forces de l'Ordre étaient mises à rude épreuve et que les prophètes et augures se concentraient sur les hordes du Chaos, Gobsprakk vit une faiblesse à exploiter, et d'anciens plans refirent surface dans son esprit. Les Terres Noyées étaient nées d'un complot visant à faire sombrer terres et villes dans la mer. Peut-être que ce plan n'était pas arrivé à terme.



RUSES ET GRABUGE

L'HONNEUR DES SCÉLÉRATS

Les échanges de matières premières entre des clans de Kruelboyz et des duardins corrompus adorateurs d'Hashut s'effondrent lors des Guerres du Serment Brisé, qui voit chaque camp accuser l'autre de trahison. La ruse cruelle et la magie des marais affrontent l'industrie infernale. Les hobgrots finissent par s'interposer, voyant une occasion de s'enrichir en servant d'intermédiaires entre ces forces ennemies. Le sinistre commerce reprend, bien que nombre de chamanes orruks cherchent à mettre au point des poisons capables de venir à bout de la constitution des duardins, juste pour être sûrs.

Y A PAS D'SOT MÉTIER

Après avoir été assommé au combat, le Nobskur Lobbo se réveille sur la table de festin du Baron Grimgizzard. Censé servir d'amuse-gueule, l'orruk propose d'aider l'abhorrant appauvri à prendre le dessus sur ses rivaux et à étendre son humble domaine en Hallost. Au soulagement de l'orruk, les plans fonctionnent, ou peuvent du moins être expliqués aux cannibales déments. En tant que "conseiller étranger" de Grimgizzard, Lobbo rassemble une bande d'orruks en exil et profite de sa nouvelle autorité et des "cuisines" de son protecteur.

PAR-DELÀ LA FRONTIÈRE

Lorsqu'il comprend que son hachoir préféré a été volé par des mercenaires hobgrots, Gorg Blacktooth prépare ses gros bras ogors et se lance à la poursuite des voleurs dans les étendues sauvages à l'est de Korrok. Des mois plus tard, l'ogor revient, seul, couvert de sang et avec son armure en morceaux. Il bafouille des récits saugrenus de combats contre des hordes de hobgrots, d'assassins armés de dagues et de chariots de guerre tirés par des bêtes et conduits par des seigneurs de guerre grimaçants couverts de trophées. Gorg devient la risée des hordegueules de Thondie, mais aucun ogor ne s'aventure à l'est pour prouver qu'il a tort.

SECRETS DU COMMERCE

Le Vasoboss Skumdrek et sa Ménagerie de Grandboubier sont enragés de découvrir que la Brouillebête du Cloaque Cracheur a déjà été exploitée par les Clans Moulder locaux. Dans les vestiges de chair gît un rat titanesque dont une des deux têtes a été tranchée, tandis que l'autre vit encore. Greffé à un corps monstrueux par des sous-fifres félons, le Maître Moulder Gritch partage volontiers les secrets de la manipulation de la chair. Il pousse Skumdrek à déchaîner sa Ménagerie renforcée contre les hommes-rats, ce que l'orruk fait avec joie. Hélas pour Gritch, son plan de domination des survivants échoue lorsque Skumdrek décide que les bêtes capturées dans les enclos Moulder ont l'air d'avoir faim...



LÉ ZURLEURS

En tant que clan guerrier le plus bricoleur de tous, les Zurleurs ne détestent rien autant qu'un ennemi qui rivalise avec eux en matière de canardage. Les Skavens des Clans Skryre sont peut-être les plus insupportables, car ils pillent souvent les mêmes piles de rékup' et les mêmes mécaforts ou stratalogions kharadrons que les Kruelboyz pour s'approvisionner.

Lorsque les Skavens commencèrent à gagner en puissance, les Zurleurs se soulevèrent et passèrent à l'action, mais pas en chassant activement les hommes-rats. À la place, les orruks entreprirent de fortifier significativement leurs repaires palustres à l'aide de champs de mines, de pièges à pieux et d'autres engins diaboliques. Les marais de Chamon sont déjà mortels, remplis de pétrole corrosif et de mercure. Mais les Technomages skavens y cherchent quand même des ressources, et les orruks les attendent avec un sourire cruel.



Nobskur avec Rotétendard





Chamane Vasomancien



Embrocheur



KRAGNOS, LE GLAS DES EMPIRES

Affronter Kragnos, le Glas des Empires, revient à signer son arrêt de mort, à périr piétiné par ses sabots rageurs ou englouti dans les crevasses qui s'ouvrent en sa présence. C'est être broyé par la frappe météorique de sa Masse d'Effroi, arme taillée dans le cœur d'un nexus géomantique. Mais les tueries répétées de Kragnos ne lui apportent nul apaisement, car sa fureur destructrice est sans limite, et pour les orruks, cette aptitude infinie au carnage est plus que suffisante pour en faire "L'Boss ki Piétine."

Kragnos naquit bien avant que le Dieu Marteau n'entreprenne de domestiquer les royaumes. Prince du peuple centauroïde des Drogrukhs, il était dès sa jeunesse bouffi d'orgueil et consumé par une furie sanguinaire qui ne pouvait que forcer l'admiration des orruks. Frustré par les limites que lui imposaient son peuple, Kragnos quitta sa terre natale de Donse accompagné de ses meilleurs guerriers pour parcourir Ghur et combattre les monstres primordiaux qui y vivaient. Chemin faisant, Kragnos dévora de grandes quantités d'ambrivoire magique, le plus souvent offerte par des clans orruks primitifs. Le prince des Drogrukhs forgea la Masse d'Effroi à partir de la terre brisée de Bjarl et récupéra le bouclier mange-sorts Casse-défense dans la fosse où Gorkamorka l'aurait jeté de rage après s'y être littéralement cassé les dents.



Le pouvoir de Kragnos atteignit de telles proportions qu'il finit par devenir un dieu dont la puissance faisait trembler le sol à chaque pas. De retour à Donse, il devint le souverain des Drogrukhs et partit en guerre contre les sorciers Draconithes de Vexothskol. Le conflit entraîna la chute des deux peuples et se solda par l'emprisonnement de Kragnos dans une sphère d'intemporalité sous le Pic Bicorne. Des millénaires s'écoulèrent avant que des cataclysmes magiques ne permettent son évasion, mais les Drogrukhs s'étaient éteints depuis longtemps et Donse n'était qu'une carcasse desséchée.

Kragnos accabla de sa fureur Excelsis, dont les habitants avaient eu l'audace de s'installer dans "son" royaume. Après avoir croisé la route de la Grande Waaagh! de Gordrakk, Kragnos mena la horde verte contre la Cité des Secrets et la mit à sac. Mais le Seigneur Kroak intervint une fois de plus, et avec l'aide de la sorcière déifiée Morathi, il attira Kragnos dans une faille qui le transporta loin dans les désolations. Tandis que le Dieu des Séismes attaquait les sombres forteresses, les créatures de Gorkamorka se pressaient autour de lui, comme attirées, et notamment les orruks, dont les ancêtres avaient par leur vénération contribué à l'apothéose de Kragnos.

Mais Kragnos n'avait que faire de leur brutale adoration. Il cherchait la preuve qu'il n'était pas responsable de l'extinction de son peuple. Après d'effroyables destructions, sa quête le conduisit au Golfe Banyen de Ghyran, et à une nouvelle confrontation avec ses némésis Draconithes. Pendant le combat, la Reine Éternelle et ses comparses scellèrent le Golfe avec des runes arcaniques, et les royaumes furent enfin délivrés de la fureur du dieu.

Néanmoins, les disciples orruks de Kragnos ne perdirent pas espoir. Une telle force atavique ne saurait être confinée, d'autant que les tentatives précédentes avaient échoué. C'est pourquoi des récits prétendent que quand la lune de Gnorl éclipsa son frère Koptus et baigne le monde d'une lueur bestiale, la terre tremble. Un colosse surgit des légendes massacre des armées entières, et dans son sillage marchent les orruks, consumés par une folie meurtrière indicible.

"Les Reconquis l'ont senti en premier. La Maréchale Refugia était penchée sur ses plans, convaincue qu'il fallait frapper les orruks pendant qu'ils se battaient entre eux pour savoir qui devait les commander. Mais les Reconquis l'ont bien senti. Ils ont commencé à évoquer la venue de l'Équinoxe Cornu en chuchotant, les doigts serrés sur leurs pattes de gryph porte-bonheur. Ça nous a fichu la frousse. On aurait dû les écouter.

On a entendu le martèlement. On croyait que c'étaient des tambours de guerre ou des bêtes que les verts avaient ramenées des désolations. Puis la terre s'est mise à trembler et à se fissurer.

La lune brisée est passée devant son jumeau, éclairant tout d'une lueur rouge sang. On sentait une odeur de fumée, de viande et de résine séchée dans l'air. Puis le titan s'est retrouvé parmi nous, ouvrant des fissures dans le sol qui ont englouti les convois à vapeur. Il a traversé le mur de boucliers comme s'il n'était pas là. Il a renversé trois ogors d'un coup de sa massue.

Certains d'entre nous ont réussi à tirer, mais ça n'a rien fait d'autre que l'énerver encore plus. On s'attendait à quoi? Les orruks ont vu qu'on était en mauvaise posture et ils ont foncé sur nous en poussant des hurlements déments. Je me suis enfui. J'ai pas honte de le dire. J'ai jeté mon barda, Denier Malleus inclus, et j'ai détalé.

Exécutez-moi. Balancez-moi à Vieux Os. Je m'en fiche. J'ai vu un dieu de mes propres yeux, et rien n'est plus terrible que lui."

***- Cpl. Groack du 9^e Crocs de Foudre d'Excelsis
(exécuté pour sédition)***



GORDRAKK, LE POING DE GORK

La clameur qui ébranle les cieux, l'avalanche qui renverse toute résistance : telles sont les métaphores qu'utilisent les chroniqueurs humains pour décrire Gordrakk, le Poing de Gork. Il est le Boss des Boss, qui irradie une aura de violence palpable. Les tambours dans sa tête le poussent à ramener les royaumes à l'état sauvage, sous la férule du credo guerrier des orruks.

Gordrakk est une source d'admiration pour les orruks, car il combat sans relâche depuis les Guerres des Portes. Même le boss le plus féroce se retrouve un jour mêlé à une bataille qu'il ne peut gagner, mais Gardrakk creuse son sillon depuis un siècle sans faiblir. Certains pensent qu'il se renforce en écrasant les champions des autres dieux, tandis que Gobsprakk, quand on parvient à le faire parler de son brutal homologue, pense que le seigneur de guerre est l'incarnation de la frustration de Gork envers tout ce qui sépare les royaumes de leurs féroces racines.

La haine de Gordrakk envers la civilisation ne connaît nul répit. Il méprise le besoin maladif de stabilité des mortels, mais c'est à Sigmar qu'il réserve toute son ire. Le Dieu Marteau se prend pour un roi céleste, et renie ses origines de chef barbare que même des orruks pourraient respecter. Gordrakk estime avoir pour mission de rappeler à Sigmar sa nature belliqueuse, même s'il doit pour cela réduire son empire en poussière, abattre les portes d'Azyr et saccager Sigmaron pour inciter le dieu à combattre.

La volonté meurtrière de Gordrakk s'est emparée de tant d'orruks, qu'ils soient dévolus à Gork ou à Mork, que l'équivalent d'une nation entière de maraudeurs à la peau verte lui obéit au doigt et à l'œil. Il est le seul à pouvoir contrôler le Gueule-ki-kraz Gross'dents, une créature si féroce qu'elle a affronté des dieux et des titans sans reculer, et leur a souvent fait mordre la poussière. Dans les derniers jours des Guerres des Portes, Gordrakk libéra le dieu-animal Fangathrak des chaînes d'Archaon. Les ambitions du boss le virent plus tard assiéger la cité d'Excelsis, car des chamanes lui avaient parlé de trois reliques qui lui assureraient la victoire. Gordrakk s'empara de la première, le crâne du dieu-animal Martelgord, pour en faire un bélier de siège, mais n'attendit pas d'obtenir les autres pour marcher sur Excelsis (après avoir tué le chamane grot qui lui avait conseillé d'être patient).

Ce départ prématuré était peut-être l'œuvre du destin, car il mit la Grande Waaagh! de Gordrakk sur la route de Kragnos. Le Dieu des Séismes combattit le Poing de Gork sans qu'aucun ne prenne l'avantage, et tous deux partagèrent le commandement de la horde pour l'offensive contre la cité des zoms. Mais les destructions aveugles de Kragnos attirèrent l'attention d'autres puissances divines, qui intervinrent au moment décisif pour faire pencher la balance en faveur d'Excelsis.

L'échec de Gordrakk devant les remparts de la cité l'irrita au plus haut point, mais cela confirma ses soupçons. Il n'y avait pas mieux que la brutalité, mais il fallait y adjoindre

un soupçon de ruse. Le Poing de Gork partit à la poursuite de Fangathrak, et emprisonna le ver titanesque dans les Fosses Rampantes de Gharrentie grâce à des toiles d'Arachnarok, puis il lui ouvrit les mâchoires afin de révéler la Portegueule, une Arche qui menait tout droit aux Huit-points. Gordrakk entend surprise contre la Porte Météorique, pour lancer une attaque surprise contre la Porte Météorique, le portail scellé vers Azyr. Ravager le domaine de l'Élu Éternel en cours de route est la cerise sur le gâteau.

Certains orruks ont la sottise de croire que le temps a émoussé la hache de Gordrakk, que l'ascension de Kragnos a entraîné sa disgrâce, et qu'un guerrier assez fort et ruzé peut aisément prendre le contrôle de ses hordes. Le Mégaboss a déjà survécu à plusieurs tentatives d'assassinat, et le Poing de Gork n'a pas manqué d'infliger un châtiment exemplaire aux coupables. Ceux qui doutent de Gordrakk ne tiennent pas compte de son infatigable désir de forcer les Portes des Cieux. Ils ne tiennent pas compte non plus du dévouement de ses hordes bardées de fer, car les guerriers de sa Waaagh! considèrent Gordrakk comme un demi-dieu paré de sang. Quand il rejette la tête en arrière pour rugir, il le fait avec la voix de Gork, et donne le signal d'un ouragan de destruction capable de balayer des armées entières.

KRAZEUZ' ET RUZÉE

Les haches jumelles de Gordrakk sont presque aussi célèbres que lui. Il y a bien longtemps, du moins selon les légendes orruks, elles formaient le Kikoup'-le-Monde, une des armes mythiques de Gorkamorka, soi-disant forgée dans du métal arraché au trône du Dieu Marteau après une dispute entre les deux divinités. Elle passa entre les mains de différents boss avant d'être récupérée par le Poing de Gork, qui scinda promptement la lame en deux. Quand on lui demande pourquoi, Gordrakk explique qu'il voulait rendre l'arme "deux fois plus dang'reuz" avant de massacrer celui qui a osé lui poser cette question stupide. La logique du Mégaboss n'est pas dénuée de fondement. Tout comme la séparation de Gorkamorka en Gork et Mork, cette violente rupture a fait ressortir la nature prédatrice de chaque arme. Krazeuz' transperce promptement les champions ennemis, tandis que Ruzée s'abreuve du sang des jeteurs de sorts.





Gordrakk, le Poing de Gork

MÉGABOSS

Lignage, honneur, intellect: les Mâchefers n'ont que faire de telles qualités chez leurs chefs. Ils ne respectent que la force, et les Mégaboss n'en manquent pas. Ils sont la crête de la vague vivante qu'est la Waaagh!, poussant leur horde de leurs rugissements. Les orruks grandissent à mesure qu'ils se battent, et c'est doublement vrai pour les Mégaboss, qui manient d'énormes haches dentelées. Chaque Mâchefer veut combattre aux côtés du boss, mais rares sont les élus. Ceci dit, un Mégaboss s'entoure toujours de ses meilleurs gars, ne serait-ce que pour leur rappeler qui est le chef.

Les horreurs draconiques que l'on appelle Gueules-ki-kraz ont une musculature colossale et sont susceptibles d'entrer dans une rage meurtrière à la moindre provocation. Ils piétinent la terre sous leurs pas avant de se lancer sur de courts vols planés, comme si la gravité refusait simplement toute confrontation avec eux. Les Mégaboss sont prêts à tuer pour posséder de telles montures, et la méthode la plus répandue pour domestiquer un Gueule-ki-kraz est de le frapper sans relâche sur le crâne pour gagner son respect, à condition que l'orruk qui frappe ne soit pas dévoré, piétiné ou réduit en bouillie par la force de son mugissement.

"Z'avez entendu parler de Dakkbad Grotkicker, vouzautres? Le boss des boss des Soleils eud'Fer? Quand il était encore qu'une Brute, Dakkbad s'est collé d'la cire des esgourdes d'un gargant krevé dans ses oreilles avant de conduire Gutdrukk Fourfist dans la tanière du Gueule-ki-kraz Mord-les-Boss. Dakkbad a survécu au cri qu'a tué l'boss ayant d'mater la bestiole à coups d'taloche.

Ensuite, Dakkbad a attiré des pointus tout rouj' dans la Gorge d'la Mort avant qu'ça d'vienne froid et y s'est marré quand y se sont fait démolir par les gros qui traînaient là. Il a entendu dire qu'y avait des bons kombattants en Shyish. Quand les osseux se sont ram'nés, Dakkbad leur a dit où y pouvaient s'fourrer tous leurs os. Pis il leur a fait une démonstration.

Maint'nant que Gordrakk et Kragnos ont disparu, faudrait p'têt un nouveau boss en Ghur..."

- Zorkazug, Mégaboss des Soleils eud'Fer

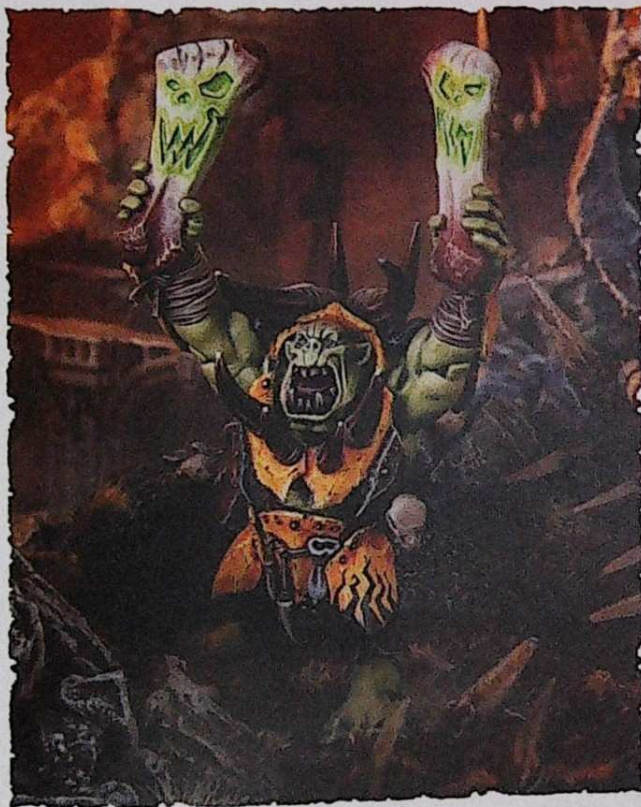


CHAMANE BIZARNOB

Les Bizarnobs sont les chamanes et les haruspices des Mâchefers. Ils ne reçoivent aucune formation particulière et n'étudient aucun grimoire. La connexion avec le Grand Vert est instinctive et se fait plus destructrice à mesure que les orruks alentour s'abandonnent à la joie des combats.

Les Bizarnobs offrent un spectacle étrange et trouble. Ils titubent sur le champ de bataille, les yeux écarquillés et la bouche écumante. Leur esprit est saturé de l'essence de la Waaagh!, à tel point qu'ils doivent régulièrement évacuer cette force élémentale avant qu'elle ne les consume. Ils le font par des manifestations brutales, en invoquant par exemple de gigantesques pieds verts pour écraser leurs adversaires ou en projetant des flots d'énergie furieuse et destructrice.

Les Bizarnobs constituent une énigme d'ordre philosophique pour les Mâchefers. D'un côté, voir un orruk manier l'éther au lieu d'un bon vieux kikoup' les dérange au plus haut point, quand bien même leur magie provient de Gorkamorka. D'un autre côté, il n'y a rien de plus drôle que de voir un Bizarnob désintégrer une unité ennemie entre deux crises de spasmes, surtout si le chamane explose sous l'afflux de puissance de la Waaagh!. La plupart des orruks règlent la question en n'y pensant tout simplement pas. Ils se contentent de pousser des vivats quand les Bizarnobs font leurs trucs magik', alimentant par leur enthousiasme les réserves d'énergie du chamane.



CHANTEGUERRE

Certains orruks découvrent que le martèlement de la Waaagh! refuse de s'arrêter. Il crépite comme l'électricité, et nécessite d'être libéré, que ce soit en frappant en rythme sur des rochers ou sur les plaques d'armure d'orruks malchanceux. Dans de tels cas, une des deux choses suivantes se produit. Soit l'orruk affligé est battu à mort par ses camarades excédés du tambourinage constant, soit un Bizarnob lui fourre entre les pattes des morceaux de pierre ou d'ivoire appelés Gourdin de Gork et Matrak' de Mork. Les percussions brutales d'un Chanteguerre doté de ces instruments chargés de la puissance de la Waaagh! prennent une tournure plus primitive. Il bat une cadence furieuse qui exacerbe la fureur de ses compagnons d'armes.

Aucun Chanteguerre n'entend la Waaagh! de la même façon que les autres. Elle peut sonner comme le cœur de Ghur, le grondement tectonique des continents ou le martèlement destructeur des sabots du dieu des séismes Kragos. Quoi qu'il en soit, le Chanteguerre sait d'instinct comment faire de ce rythme une arme et s'en servir pour attiser les flammes de la Waaagh! chez les autres orruks. Un Chanteguerre peut ainsi pousser les guerriers d'une horde entière à cogner leurs boucliers de leurs armes à l'unisson, afin de frapper d'effroi tous ceux qui entendent cette clameur.

SI TU CHOPES UN FAIBLARD, CASSE-LUI L'COU

ZOGGROK ANVILSMASHA

La plupart des Mâchefers ne s'intéressent pas à l'art de la forge. S'ils ne peuvent pas forcer autrui à faire le travail pour eux, ils se contentent de marteler le métal à coups de poing ou de piller les cadavres ennemis. Les rares orruks qui s'intéressent à la question sont obsédés par l'idée de forger des armes plus meurtrières que les autres en leur insufflant la magie de la Waaagh!. Et nul n'est plus fort en ce domaine que le légendaire Zoggrok Anvilsmasha.

Nul ne sait comment Anvilsmasha gagna ses pouvoirs. Certains disent qu'un coup reçu de Kragos l'emplit d'un brasier vert rageur, et d'autres affirment qu'il eut un accident malheureux avec une Idole de Gork. Anvilsmasha déteste les petits curieux, et ses pouvoirs sont peut-être une manifestation de sa perpétuelle mauvaise humeur. Quoi qu'il en soit, un kikoup' qui passe sous ses outils luiira de l'énergie de la Waaagh!, que son porteur pourra déchaîner sous la forme de déflagrations d'énergie cinétique. Les protections magiques cèdent sous les coups de Zoggrok, à moins que ce soit devant son mépris envers les "bidul' fantaisie."

"Pourquoi on appelle la ferraille qu'on utilise 'mâchefer'? C't'évident. Un grogneur qui charge bouffe tout, même les armures des zoms. Mais y peut pas les digérer, et y faut bien k'ça sorte kek'part. Y a des gars qui fouillent le lisier pour récupérer les bouts d'ferraille. S'il est assez dur pour surviv' aux boyaux d'un grogneur, alors il est assez dur pour nouzautres."

- Zoggrok Anvilsmasha

Zoggrok est un personnage austère, qui ne goûte guère les acclamations que peuvent pousser les autres orruks. Bien qu'une alliance avec Krazogg Hornsplitta lui ait permis de raser Fort Gardus, Zoggrok n'a jamais pardonné au chevaucheur de sanglier dément de s'être enfui avant d'avoir fini le travail. Néanmoins, il s'est découvert un goût prononcé pour la poliorcétique, car l'art d'abattre une forteresse n'est pas si différent de celui de la forge. Quand il n'insuffle pas la fureur de Gorkamorka à une arme, Anvilsmasha se lance à l'assaut des citadelles les mieux défendues à la tête d'une horde bardée de fer. Bien que l'humeur maussade de Zoggrok freine l'exubérance de ses guerriers, la possibilité de brandir un kikoup' de sa fabrication en vaut la peine.



KLONK

Étant donné leur association avec les sournois grots des cavernes, les Mâchefers n'apprécient guère les squigs. Klouk est une exception. Cette créature aussi irascible que rare est un squig front-de-roc, doté d'une crête proéminente qui lui donne des migraines constantes. Seul un coup bien placé sur la tête peut le soulager temporairement, et servir d'enclume à Zoggrok garantit une profusion de coups sur la tête. Ainsi, Klouk accompagne toujours l'orruk, mordant ses ennemis et lui permettant d'exercer son art primitif mais efficace.



TOUT CASSER, JUSTE PASK'ON L'PEUT

L'imprévisibilité des fanatiques qui chevauchent des grogneurs exaspère Zoggrok, et il attend des gars qui combattent sous la bannière des Kognefers de garder littéralement les pieds sur terre. Étant donné la fascination de Zoggrok pour la poliorcétique, il faut parfois faire rentrer les bases des "tactik' de siège" dans la tête de ces orruks, parfois à coups de marteau. Par conséquent, il n'est guère étonnant que le gros de ses forces soit constitué de Durboyz qui prennent la guerre au sérieux.

Les Kognefers attaquent toutes les forteresses qu'ils peuvent trouver, et ils ont récemment pris le temple avant-poste Khainite de Nath Gar, dans le royaume doré de Chamon. Pendant que ses gars se disputaient le contenu de l'armurerie des aelfes, Zoggrok détruisait les protections magiques qui gardaient les cryptes où reposaient des trésors dérobés dans les Huit-points, que les Reines Matriarches utilisaient pour espionner Archaon. En touchant ces reliques, Zoggrok entendit des voix gutturales dans sa tête, qui lui dirent "le boss a un boulot pour toi..."



DUR KOMM' FER

DURBOYZ

Les Durboyz sont d'énormes fantassins de choc dont la charge est semblable à un poing s'écrasant sur un visage, brisant les combattants ennemis comme autant de dents. Le fait que les autres Mâchefers les considèrent comme des guerriers de second ordre en dit long sur la mentalité orruk. Chacun a sa propre opinion sur la question, mais le fait est que les Durboyz ne sont pas aussi gros que les Brutes. Ils sont donc fréquemment l'objet de railleries diverses, ce qui ne fait rien pour améliorer leur humeur.

Les Durboyz sont responsables de la majorité de ce qui passe pour des innovations chez les Mâchefers. Ceux-ci ne se fient guère aux armes d'hast, car quel orruk sain d'esprit préfère combattre à distance ? Néanmoins, pendant l'Ère de la Bête, les Durboyz découvrirent que des kitrou' à long manche pouvaient transpercer le cuir d'un monstre et déjouer les murs de lances, notamment en les combinant avec des boucliers pour fracasser les crânes. Même après être devenus assez gros pour rejoindre les Brutes, beaucoup d'orruks se souviennent avec nostalgie de leur kitrou' favori et se mettent à se moquer des Durboyz.

BIG BOSS DURBOY

Les Durboyz ont une passion pour la hiérarchie militaire que les autres Mâchefers trouvent franchement bizarre. Les Big Boss Durboyz commandent les Durboyz les plus motivés, les menaçant et les maltraitant jusqu'à ce qu'ils deviennent des machines à tuer. S'ils n'ont pas la force d'un Mégaboss, ce sont des vétérans que même les Brutes ne provoquent pas sans raison. Néanmoins, c'est leur sens tactik' qui les rend dangereux. Leurs plans sont certes primitifs et s'appuient sur la force brute, mais ils peuvent prendre l'ennemi au dépourvu.

"Ki c'est les plus forts et les plus durz ?

Mâchefers ! Mâchefers !

Ki c'est les gars k'ont tué le plus ?

Mâchefers ! Mâchefers !

Krains nos poings, krains nos kikoup',

krains nos krazeurs pointus !

Ki c'est k'est là pour frakasser des krânes ?

Mâchefers ! Mâchefers !"

- Chant de marche des Durboyz

BRUTES

Les Brutes forment l'assise de presque tous les clans guerriers Mâchefers. Chacun d'eux est une masse de muscles et de métal capable de rompre le cou d'un humain d'une seule main. Ils sont le produit des conditions de vie difficiles des orruks, où seule la force fait loi.

Les Brutes se délectent de leur force. Leurs yeux rouges sont à l'affût de quiconque oserait les insulter, réelle ou imaginée. L'intensité de leur regard suffit à paralyser de terreur les créatures plus petites qu'eux. Privés trop longtemps de la possibilité de combattre (une journée entière est considérée comme un scandale), les Brutes deviennent de plus en plus belliqueux. Les Mégaboss habiles savent que les défis à leur autorité viennent des Brutes, et ils tâchent de les satisfaire.

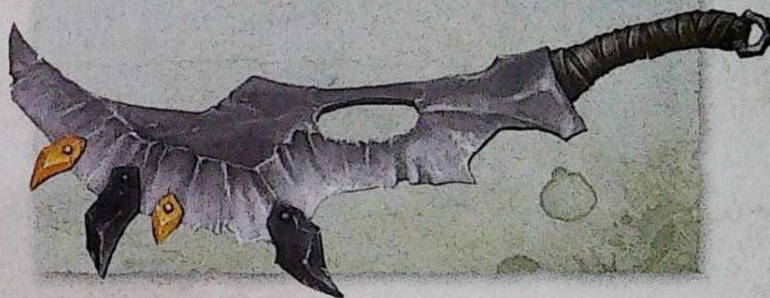
Même pour des orruks, les Brutes possèdent une aversion remarquable pour tout ce qui est plus gros qu'eux. Cela ne fut jamais plus manifeste qu'à la bataille de Nagashizzar, juste avant le nécro-séisme, ou "Tempête eud'Mort", comme l'appellent les orruks. Plusieurs bandes de Soleils eud'Fer attaquèrent la forteresse du Grand Nécromancien et affrontèrent les Morghasts qui gardaient la citadelle. Ce n'était pas la crainte d'un cataclysme magique qui aiguillonnait ces orruks mais plutôt la présence de ces assemblages morts-vivants qui osaient être plus grands qu'eux. Les Mâchefers emportèrent comme trophées des os chargés de magie qui vinrent orner leurs armures. Ils parcoururent encore Shyish en quête de morts-vivants à qui enseigner l'humilité.

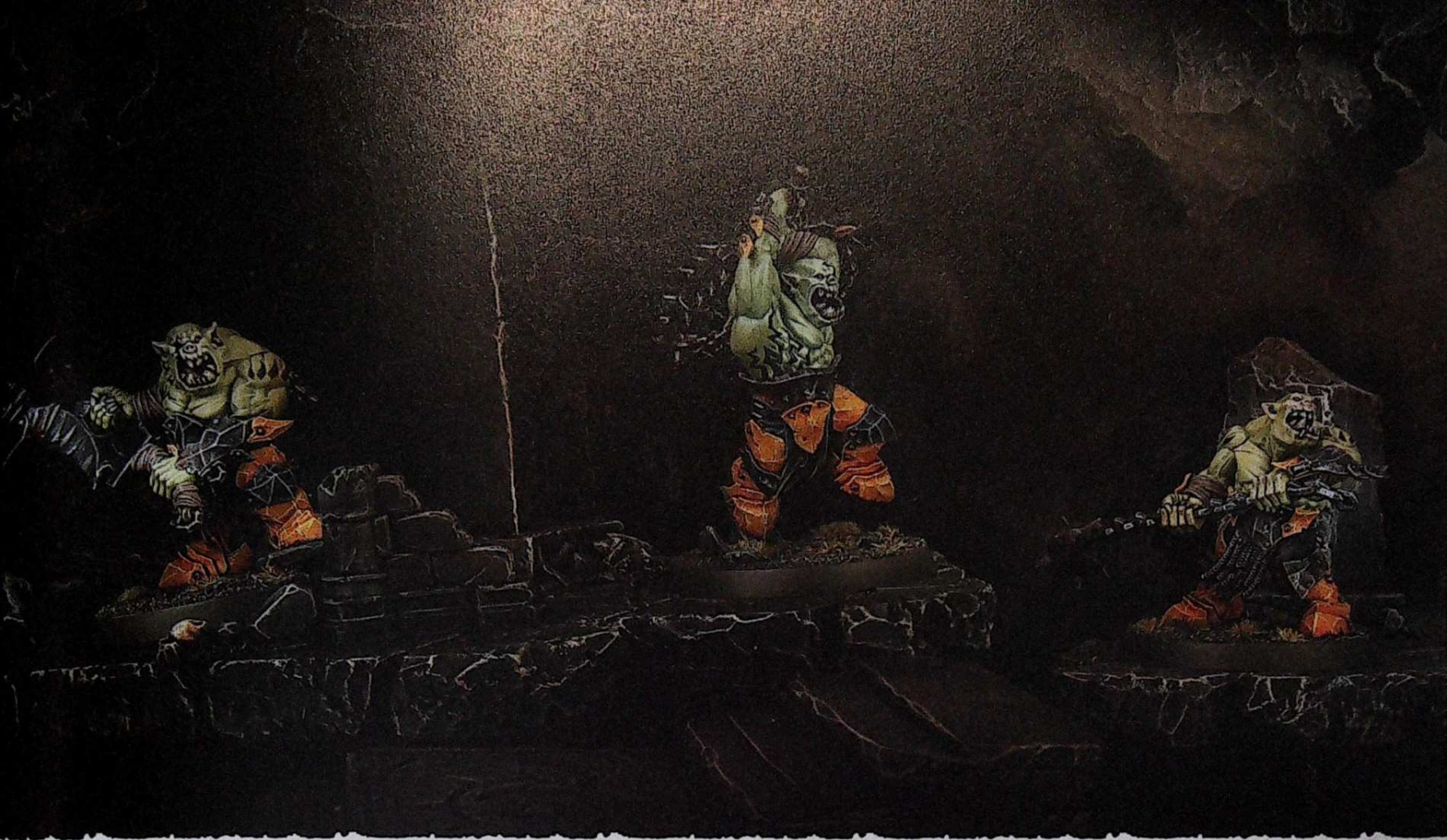
"Cognez-les vite. Cognez-les lent'ment. Cognez-les beaucoup ou just'une fois pour leur rompre le cou. Gork se fiche d'savoir comment vous les bouzillez, du moment qu'vous les bouzillez."

– Rubgrub, des Dents d'Sang

KIKOUP', ÉTRIPEURS ET PINSS'

Le manque d'intérêt des Brutes pour tout ce qui n'est pas enfoncer son poing dans la figure d'autrui s'applique aussi à leurs amures. Ils se contentent de façonner des plaques de fer au marteau ou avec les poings, ou ne portent même pas de bottes, pour mieux sentir la terre. Leurs armes par contre, font leur fierté. Les kikoup' sont monnaie courante, de même que les étripecs qui peuvent déchiqueter le flanc d'un ennemi, tandis que les boss emploient des pinss' pour trancher et éventrer.





RENDUS FOUS PAR LA WAAAGH!

RAGEUX BRUTES

On raconte qu'un Mâchefer peut ignorer tous les coups, sauf ceux qui blessent son égo. Certes, les Brutes qui se vantent de pouvoir arracher les dents d'un rokodile à mains nues ou de soumettre par la force un Mégastodonte y laissent leur peau verte s'ils se trompent. Mais il en est toujours qui survivent à leur défaite, et doivent endurer les quolibets de leurs compagnons, ce qui les rend encore plus belliqueux. Délaissant leurs armures et optant pour des armes encore plus massives, ces Rageux foncent en première ligne. Ils désignent leurs cibles en hurlant et frappent tous ceux qui voudraient les priver de gloire. Impatients de montrer comme ils sont durz, les Rageux relèvent tous les défis pour rétablir leur réputation ou mourir. Dans les deux cas, leur orgueil est préservé.

BOUZILLEURS BIZARBRUTES

Les Brutes trop exposés à la Waaagh! deviennent parfois "bizar". Les symptômes vont de parler dans une langue bestiale ou essayer d'atteindre les confins du royaume, en passant par vomir des flots d'ectoplasme vert corrosif. Agacés, les Mâchefers demandent aux chamanes de trouver une solution, et leur réponse est invariablement de clouer des masques d'os et de fer sur la tête des malades, soi-disant pour les aider à canaliser la Waaagh!. Nul ne sait si cela augmente la force des Bizarbrutes ou si c'est la douleur qui les enrage. Les Bizarbrutes voient le monde comme une brume

émeraude indistincte, où leurs ennemis apparaissent comme des flammes vertes éclatantes. Armés de fléaux, ils frappent sans se soucier de savoir s'ils touchent leurs alliés ou leurs proies. Les Bouzilleurs ne se soucient pas de survivre à l'assaut, du moment qu'ils détruisent tout sur leur passage.



Bouilleurs Bizarbrutes



KROBOSS SUR GUEULE-KI-GROGN'

Les Gueule-ki-grogn' sont des wagons vivants de chair puante et écumante. Ces colosses porcins ne peuvent pas être détournés de leur trajectoire et ils frapperont tout obstacle, qu'il s'agisse d'une armée ou d'une ville, jusqu'à ce qu'il soit pulvérisé. Bien entendu, les Mâchefers les trouvent formidables, néanmoins rares sont ceux qui se risquent à monter un Gueule-ki-grogn'. Les méthodes les plus courantes consistent à sauter d'un promontoire rocheux sur le dos d'une bête qui charge ou à en trouver une enlisée dans du goudron ou des sables d'ambre mouvants. Pendant qu'un orruk s'accroche au dos de l'animal, les autres lui attachent un harnais qui le ralentit juste assez pour le rendre contrôlable.

Les Kroboss mènent des hordes d'orruks montés sur des grogneurs et passent leur vie entière sur la selle d'un Gueule-ki-grogn'. Le fait qu'ils ne soient pas embrochés ou réduits en bouillie verte en dit long sur l'affinité qu'ils ont avec leur monture. Ils ont une aptitude naturelle à contrôler l'allure d'un Gueule-ki-grogn' et sont obsédés par l'idée de heurter l'ennemi à grande vitesse. Les meilleurs parviennent même à exercer un contrôle minimal sur leur monture, comme s'ils ne faisaient qu'un avec elle.

Pendant qu'un Gueule-ki-grogn' se déchaîne au milieu des lignes ennemies, le Kroboss ne reste jamais inactif. Son fidèle étrip'gorets peut couper des têtes et transpercer l'abdomen des montures adverses, mais sa véritable force réside dans les grogneurs et Gueules-ki-grogn' qui le suivent au combat, attirés par le charisme brutal du Kroboss, qui n'annonce rien de bon pour celui qui se dresse sur sa route.

KROBOSS KRAZOGG

Autrefois Brute des Soleils eud'Fer, Krazogg acquit la réputation de se lancer dans des actions si audacieuses que même Dakkbad Grotkicker devait freiner ses ardeurs. Étonnamment, Krazogg en ressortait toujours victorieux et à peu près indemne.

Le domptage du Gueule-ki-grogn' Rokksnorta fut la plus éreintante mise à l'épreuve de la faveur divine accordée à Krazogg. Il y parvint en improvisant la "Manœuv' Krazogg", une technique imitée depuis par des centaines de dresseurs. Il s'agissait de provoquer la bête jusqu'à ce qu'elle lui fonce dessus à toute allure avant de la fixer d'un regard si courroucé que même le colossal sanglier hésitait. Krazogg saisit l'occasion et bondit sur son dos pour planter sa lame dans son cou épais, afin d'y attacher des chaînes pour retenir la créature. Certes, les boyz de Krazogg furent piétinés à mort pendant l'opération, et il se fit enfoncer le crâne par Rokksnorta. Néanmoins, il semble que cela n'ait fait que renforcer la relation qu'il partage avec sa monture.

Le Kroboss dominant mène désormais sa horde de Porchers dans le seul but d'aplatir le royaume. Avec derrière lui les ruines de Fort Gardus et devant lui les étendues brûlantes d'Aqshy, nul ne sait quels ravages il va encore causer.





RESPEKT' EUL' GORET

GUEULE-KI-GROGN' AVEC ÉKIP' DE HACHEURS

Si c'est naturellement le plus gros orruk qui peut chevaucher sur le dos d'un Gueule-ki-grogn', peu de Mâchefers rate- raient l'occasion de participer à la bagarre. Heureusement, le harnais d'un Gueule-ki-grogn' peut être équipé de plate- formes de fer brinquebalantes où peuvent se placer les camarades du cavalier en s'enchaînant aux flancs de la bête, tout en serrant dans les mains des étripeurs à manche long. Ce sont généralement des Durboyz qui se placent de la sorte, car les Brutes sont si lourds qu'ils ralentiraient la charge de l'animal, et si gros qu'ils l'empêcheraient d'entrer dans les cavernes ou de passer entre les arbres.

Rejoindre une Ékip' de Hacheurs signifie s'abandonner aux caprices d'un Gueule-ki-grogn' tandis qu'il fonce sur la plus grosse cible qu'il peut trouver. Les orruks détestant être conduits quelque part par qui que ce soit d'autre qu'eux- mêmes, c'est un obstacle psychologique. Certains se disent qu'un Kroboss saura mieux contrôler le sanglier, de sorte que la lutte pour rejoindre son Ékip' est féroce, ce qui est ironique car cette notion est infondée. Le taux de pertes chez les Ékip' de Hacheurs est effroyable mais pour les orruks, il n'y a rien de tel que s'esclaffer en voyant son arme trancher les cous et les torses dans des gerbes de sang.

DE BONNES GROSS' DÉFENSES

Tous les Mâchefers respectent les défenses en tant que symboles de rang et de pouvoir. Elles peuvent non seulement servir en tant qu'armes naturelles, mais elles sont aussi associées à la gueule divine de Gork et aux bêtes porcines que chevauchent les mem- bres des clans de guerre. Quand un orruk doit mesu- rer une distance, il utilise une "défense" comme unité de mesure. Cependant, les Mâchefers ne sont jamais d'accord sur la valeur exacte d'une défense. Les défenses d'un Mâchefer grandissent à mesure qu'il se bat, et ceux qui chevauchent des grogneurs considèrent celles de leurs montures comme les leurs, ce qui les rend à leurs yeux deux ou trois fois plus impressionnants. Par contraste, les autres orruks considèrent que les Durboyz qui décorent leurs casques de défenses compensent autre chose...



LES BANDES-GORETS

KREVEURS SUR GUEULE-KI-GROGN'

Nombre de Mâchefers rêvent de chevaucher un jour un Gueule-ki-grogn' et de diriger des hordes de ces béliers de siège vivants. La principale difficulté que rencontrent les apprentis Kreveurs est de monter sur ces créatures. La technique la plus courante est une variante de la Manœuv' Krazogg. L'orruk charge la Gueule-ki-grogn' avec son grogneur, sachant que sa monture est trop têtue pour reculer, même face à une mort certaine. Au dernier moment, l'orruk bondit, s'il n'est pas broyé par la force de la collision. Il doit alors saisir le cuir maculé de sang du Gueule-ki-grogn' pour éviter d'être piétiné, manœuvre à laquelle survit moins d'un aspirant sur cent. Les autres Mâchefers ne manquent pas une miette de ce spectacle, car si leur clan ne gagne pas une nouvelle arme puissante, ils pourront au moins assister à l'hilarante désintégration de leur camarade.

GROGNÉTRIP'

Les Mâchefers s'entendent bien avec les monstrueux sangliers qu'ils appellent grogneurs, dont ils partagent le sale caractère et l'hygiène douteuse, mais ces points communs ne suffisent pas à réduire les risques d'une confrontation quand ils se croisent. Néanmoins, nombre de Mâchefers exultent à l'idée d'utiliser plusieurs tonnes de porc irascible comme arme, et lancer une chasse aux grogneurs est un moyen de motiver des bandes entières.

Les grogneurs sont trop violents pour être domestiqués, et leur charge peut faire exploser un orruk. Cependant,

si un grogneur peut être isolé du troupeau, il peut être étourdi après une avalanche de coups, permettant ainsi à un orruk de sauter sur son dos pendant que ses camarades fixent des plaques de fer sur sa chair désensibilisée. Que le cavalier parvienne à descendre de la monture sans être encorné est un problème à régler ultérieurement. Formant la cavalerie de choc des clans de guerre, ces Grognétrip' sont regroupés en formations appelées Grognepoings, orgueil des Mégaboss qui adorent imaginer des tactik' pour leur cavalerie, comme la Défense de Gork ou le Cogne-Sabot. Toutes se résument à charger l'ennemi en comptant sur leur élan pour ne laisser que des cadavres piétinés dans son sillage.

"Mon guide, un Reconquis issu d'une longue lignée de Thondiens, a nommé Défens' Kibriz' le monstrueux sanglier dépeint sur la paroi de la caverne. Jadis, Gorkamorka suivit la piste de Défens' Kibriz' pour en faire une monture digne de lui. Il soumit le dieu-animal à coups de poing et brisa ses défenses. Là où elles tombèrent, elles se séparèrent en glaciers-esprits gorgés de l'énergie de la Waaagh!. Ce sont des balivernes, même si les chamanes orruks se rendent en nombre sur ces sites, et en reviennent plus forts que jamais."

– Extrait de "Chasser les Superstitions",
par Rykor d'Izalend le Jeune



TOUR DE ROKKBOSS

Les Mâchefers considèrent la moindre parcelle de terrain qu'ils contrôlent comme "verte." Les régions étrangères sont les "zautres bouts" ou, pour un boss particulièrement ambitieux, les "bouts qui s'ront bientôt verts." S'il y a bien une chose que les orruks comprennent, c'est la nécessité de marquer son territoire. D'où les Rokkboss.

Les tours de Rokkboss sont construites sur les sites gorgés d'énergie de la Waaagh!, ou quand un Bizarboy "sent bien" un rocher particulier. Placés sur des échafaudages brinquebalants qui ne tiennent que parce que les orruks pensent qu'ils le devraient, ces totems dominent les environs de leur regard de jade flamboyant. Les intrus tremblent de peur sous ce regard perçant. Ceux qui sont doués de vision-sorcière souffrent davantage, car ils perçoivent les tours comme des édifices gigantesques baignés d'un halo de flammes vertes d'où émanent d'étranges chants gutturaux.

Si les Rokkboss sont des idoles qui transmettent aux orruks le pouvoir de Gork, l'idée de prier comme ces mauviettes de zoms ne leur traverse jamais l'esprit. Au lieu de cela, un orruk qui le désire peut gravir la tour puis hurler à l'adresse des cieux et menacer du poing les vents éthérés qui le fouettent. Une fois la magie mise au pas, l'orkruk la déchaîne en poussant de puissants rugissements. Les ennemis sont envahis d'un sentiment d'infériorité si intense qu'ils peuvent à peine tenir leurs armes. Les sorciers qui tentent de riposter voient leurs sorts annulés. Pour les Mâchefers, cela prouve que les autres "valent rien", et qu'ils méritent de se faire taper dessus.

"Hé, Rozgob ! Tu descends ou quoi ?"

Aucune réponse ne lui parvint du Rokkboss, à part les grincements du bois sous les coups de boutoir du vent. Grosh fronça les sourcils. Ça avait été bizarre que le Big Boss soit monté en haut de la tour pendant le raid des dorés et qu'il se soit mis à lancer de telles insultes que ses gars avaient redoublé d'ardeur pour fracasser des crânes. Mais Rozgob criait là-haut depuis plus d'une journée, emporté par la joie de Gork et entouré d'une épaisse brume verte. Personne n'avait réussi à dormir, et le Mégaboss lui avait clairement fait comprendre qu'en tant que second de la bande, c'était à lui, Grosh, de régler ça.

Grosh se tourna vers les Durboyz de sa bande et haussa les épaules. Son regard se fixa sur Brog, qui s'affairait présentement à se curer le nez.

"Oké. Brog. Va l'choper."

"Qui, se demanda le Durboy dans un souffle. Moi ?"

"Oui, toi, ou j'te frakasse la tête", confirma Grosh. La menace, combinée à des regards haineux des autres orruks de la bande, fit obéir Brog. Il alla jusqu'au pied du Rokkboss, saisit une planche de l'échafaudage et commença à le gravir.

Rozgob poussa son hurlement le plus violent. Les vents gémirent de plus belle avant qu'un éclair de foudre verte frappe Brog de plein fouet. Il n'eut pas le temps de crier avant de heurter le sol, sa chair grillée cuite à l'intérieur de son armure.

Grosh déglutit avant de regarder en l'air.

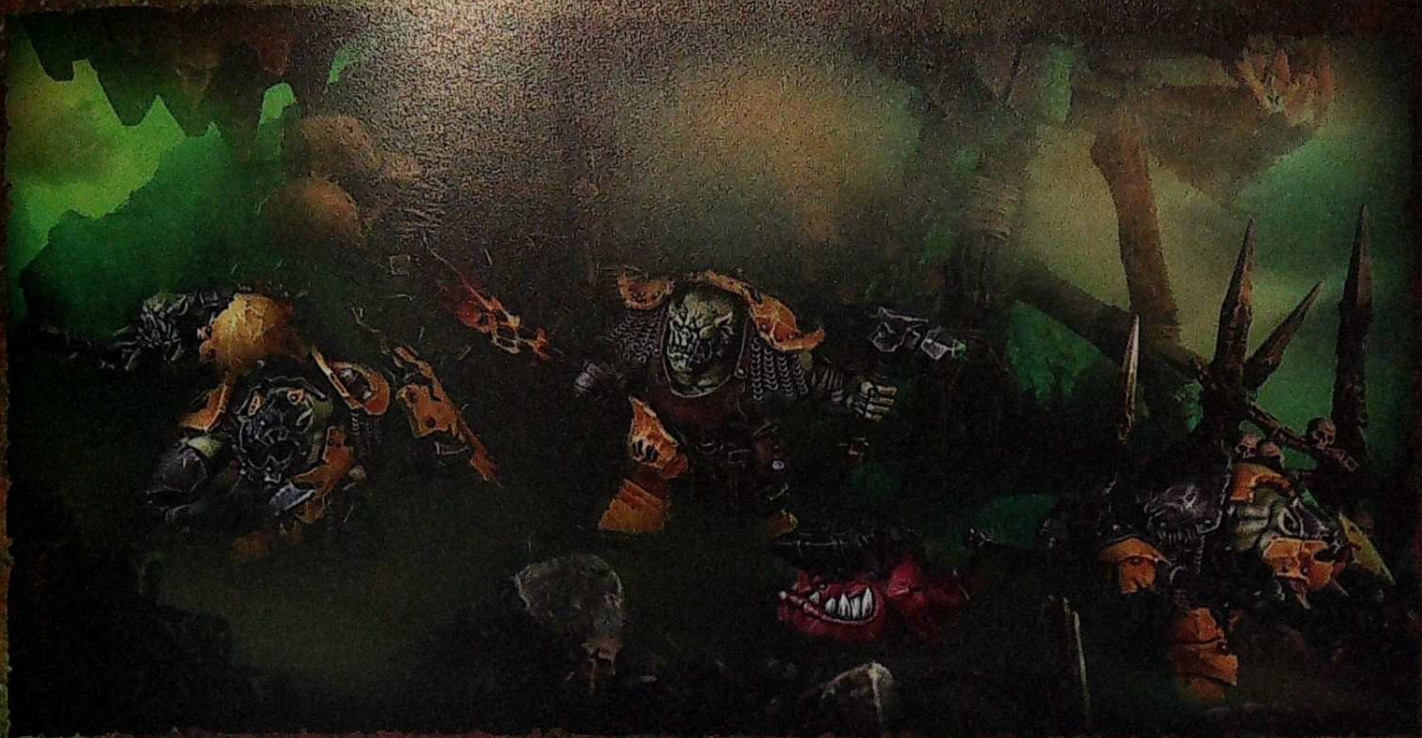
"Oké. Bon ben... On repass'ra plus tard."





*Peu importe à quel point leur adversaire est putride, menaçant ou monstrueux,
un Mégaboss et son Gueule-ki-kraz lui feront face sans reculer d'un pas.*





*Au plus profond des Maletterres, Zoggrok et ses Kognefers s'apprêtent à abattre une nouvelle forteresse.
Quiconque agace le forgeron orruk se prendra une baffe, ou se fera fracasser le crâne.*





GOBSPRAKK, LA BOUCHE DE MORK

Si l'abjection était une monnaie dans l'infâme société des Krueboyz, alors nul ne serait plus riche que Gobsprakk. Rares sont les chamanes qui rivalisent avec lui. Des arcs d'énergie verte courent sur sa peau de crapaud, et partout où il se rend, le sol se change en gadoue bouillonnante. Ceux qui suscitent son ire subissent l'humiliation ou bien pire, car d'un geste de ses doigts noueux, d'un mot marmonné, Gobsprakk peut changer les langues en limaces grouillantes ou emplir les poumons d'un gaz corrosif. Les lanceurs de sorts des clans de Krueboyz sont nombreux, la plupart ont obtenu leurs pouvoirs du cœur noir des bourniers. Gobsprakk, lui, doit sa sombre renommée à la faveur de Mork.

Ces bénédictions prennent diverses formes, de l'habitude dérangeante que Gobsprakk a de finir les phrases des autres à la joie qu'il tire de contrecarrer les sorts de sorciers rivaux, tout en changeant leurs entrailles en bouillie pour faire bonne mesure. Mais le trait le plus connu de Gobsprakk est sa maîtrise des langues. S'il n'aura jamais le raffinement d'un polyglotte aelfique, la Bouche de Mork a un don inné pour interpréter et imiter tout dialecte qu'il souhaite apprendre, même ceux qui ont été oubliés. Gobsprakk s'est servi de ce don pour déchiffrer d'antiques runes et conjurer des sorts depuis longtemps abandonnés (pour de bonnes raisons). Mais son plus grand exploit fut de parvenir à communiquer avec la divinité primitive Kragnos.

Tandis que Kragnos se déchainait contre les murs d'Excelsis, Gobsprakk rassembla les Griffes de Thondie et les mena au sud en affirmant qu'une ancienne prophétie était sur le point de s'accomplir. Et il avait raison, car après que la cité des zhoms eut repoussé le Glas des Empires, son carnage le mena auprès des orruks. Tandis que les Krueboyz restèrent bouche bée face au titan qui les observait, Gobsprakk s'envola sur le dos de Bek'kitu, son Votour malveillant. Il s'adressa à Kragnos dans la langue des Drogrukh et affirma que Mork lui avait envoyé des visions de royaumes piétinés par une Waaagh! transcendant les nations, menée par le dieu des séismes. Bien sûr, Gobsprakk n'était là que pour interpréter humblement ses ordres. Compte tenu de son mépris pour les orruks, et à vrai dire pour tout ce qui n'était pas un Drogrukh, il est surprenant que Kragnos écoutât le chaman. Peut-être était-il heureux de pouvoir parler sa langue, et jugea-t-il les objectifs de Gobsprakk en accord avec les siens. D'un grognement, l'alliance fut scellée.

Tout au long de l'Ère de la Bête, Gobsprakk mena des hordes de Krueboyz sous la bannière de Kragnos, le duo emmenant leurs recrues dans une épopée cataclysmique à travers les Contrées de Ghur. Mais la Bouche de Mork attendait que la frustration submerge le dieu.

Ce jour vint lorsque Kragnos mena ses armées à la Carcasse Donse et à travers la porte de royaume du Jabot jusqu'en Ghyran, en quête de vestiges de son espèce. Gobsprakk le suivit en éliminant discrètement tout signe suggérant la survivance des Drogrukh, car une divinité enragée était plus facile à manipuler. Lorsque le Glas des Empires fut attiré dans les profondeurs de Ghyran par des ennemis anciens comme nouveaux, Gobsprakk vit sa chance.



Après être revenu en Ghur par le Jabot, Gobsprakk s'adressa aux hordes rassemblées en Donse, affirmant que Kragnos les avait chargées de finir de renverser la civilisation tandis que le dieu était occupé ailleurs.

Bien sûr, sachant que Gobsprakk était le seul confident de la divinité, le commandement lui revenait d'office. Plusieurs boss tentèrent de contredire cette annonce ou de suivre le chemin de Kragnos à travers le portail. Ils finirent dans l'estomac de Bek'kitu, furent victimes de sous-fifres étrangement bien coordonnés et équipés, ou disparurent simplement sans laisser la moindre trace.

Gobsprakk règne en maître sur les Terres Noyées, une menace pesant sur quiconque ose vivre en Thondie. Si l'émergence des Skavens l'enrage, il ne voit pas de raisons d'interrompre sa mission auto-attribuée visant à abattre les Sigmarites, surtout dans une période où ses armées grossissent de jour en jour, et où l'emprise de la civilisation semble de plus en plus ténue. Après tout, un véritable comploteur morkien sait s'adapter rapidement, et Gobsprakk ne se laissera pas arrêter par une bande de rongeurs.

LA PILE DU CHAMANE

Gobsprakk n'a pas beaucoup d'amis, même pour un Krueboy. Ce qu'il a de plus proche d'un compagnon est Gliss'doigts, un grot très cupide qui refuse de le quitter malgré les horreurs qu'il subit. Tant qu'il ne se montre pas trop pénible, Gobsprakk accepte que Gliss'doigts gère son fourbi, car on ne sait jamais quand une babiole apparemment inutile prendra de la valeur. Des collectionneurs paieraient des fortunes pour mettre la main sur ces curiosités, tels que le crâne d'Eul'Grand Éventreur (un super-prédateur écrasé sous un pied divin invoqué par le chaman), la plume d'un phénix (Gobsprakk regrette d'avoir mangé le reste, à cause de ses brûlures d'estomac) et la serre de Griffècheveau, un Duc du Changement. Moins grandiose, mais non moins mortelle: la Mandrag'hurle de Gobsprakk, une racine magique qui, quand la Waaagh! bat son plein, hurle avec une force psycho-sonique capable de broyer les os et de fendre les crânes.



Gobsprakk, la Bouche de Mork

BOSSKITU'

Seul un chef visionnaire peut faire collaborer les Krueboyz sur un projet vraiment impressionnant, et il doit avoir les muscles nécessaires pour soutenir ses ordres en cassant quelques têtes. C'est là qu'interviennent les Bosskitu', les chefs de guerre surnois des tribus de Poignardeurs et donc les meneurs de la plupart des clans guerriers des Krueboyz. Avec leurs muscles secs, les Bosskitu' sont très puissants, sans doute moins que les seigneurs des Mâchefers, mais assez pour briser un crâne à mains nues. Ils complètent cela avec un cerveau aguerri par l'invention d'innombrables plans diaboliques. Force et ruse sont leurs armes, et aucune ne sert une noble cause. Les Bosskitu' sont surnois par nature, tels des boas drapés de lianes attendant le bon moment pour étouffer un ennemi dans les anneaux de sa fourberie et le tuer pour le plaisir. Le sadisme est une vertu, et mettre fin à un combat trop proprement est une faute de goût. Les Bosskitu' qui manquent de panache finissent détrônés par des sbires plus imaginatifs.

Les Bosskitu' accomplis se taillent une terrible réputation. Le récit de leurs méfaits est raconté autour des feux de camp et s'étoffe à chaque fois. Bogdrokk le Noir a-t-il vraiment piégé le gargant simplement appelé Pataud Pesant dans une grotte de stalasquigs mordeurs avant de lui couper la tête, de la vider et de s'en servir de bateau pour traverser une mer souterraine ?



RUZÉ COMME UN KRUEBOY, BRUTAL COMME UNE BRUTE



"Nous ne devons pas présumer que les espèces de vautours que montent les orruks des marais sont incapables d'abattre les titans de Ghur. Leur mépris pour les affrontements francs vient de leur sinistre caractère, et ils aiment tourmenter longuement leurs proies."

— Ajouts récents au Bestiaire de Dzantaster

Kragg le Loucheur, censé avoir piégé la Grande Fôcheuse Verte lors d'un concours de lancer de bourblars où la mise était son âme, a-t-il vraiment existé ? A-t-il attendu que le prédateur spectral soit distraait avant de le découper en morceaux ectoplasmiques à l'aide du kikoup' luisant qu'il avait caché dans une souche ? À vrai dire, peu importe. Les Krueboyz s'inspirent de ces légendes pour leurs actes pervers, et ce sont les autres peuples des royaumes qui en paient le prix.

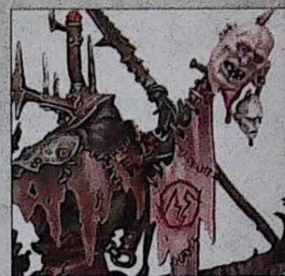
Tout cela monte à la tête des Bosskitu'. Exaltés par une confiance décuplée (la leur comme celle de leurs guerriers, qui pensent que leur boss a un plan même quand les choses prennent une sale tournure), ils s'entourent de lèche-bottes et de seconds couteaux. Certains Bosskitu' tiennent leur cour avec les Éventreurs qui les ont toujours accompagnés. À l'inverse, d'autres préfèrent s'entourer de chamanes (malgré leur puanteur) ou de machines de Mort-pikeurs pour faire étalage de leurs kombines. Même les Bosskitu' en difficulté peuvent recruter un Grot Surineur bravache. Bien que plus efficaces comme mascottes que comme combattants, ces avortons en armure excellent à estropier les ennemis distraits par l'orruk qui les charge en hurlant. Et bien sûr, le moment venu, aucun Bosskitu' n'hésitera à sacrifier son petit compagnon pour intercepter une lame ou une flèche. De toute manière, il y en aura toujours un autre pour le remplacer.

BÊTES DES MARAIS SADIQUES

Le statut étant si important pour les Krueboyz de toutes obédiences, il n'est pas surprenant que les Bosskitu' profitent de la moindre occasion pour fanfaronner. Établir de bonnes relations avec les Bestiaires est idéal pour les aspirants chefs de guerre, car cela donne accès à toute une panoplie de montures ignobles afin d'asseoir leur autorité sur les Griffes qu'ils dirigent.

Les énormes canidés sans poils appelés Bruxodontes sont un des dangers des marais de Ghur et des terres saturées de gaz qui les entourent. S'ils sont charognards par nature, ils ne s'attaquent pas qu'aux morts : les proies blessées ou désorientées font aussi de très bons repas. Lorsqu'ils attrapent leur victime dans leurs mâchoires, les Bruxodontes les secouent jusqu'à en briser tous les os. Pour s'aider dans leurs chasses, ces monstres ont développé la capacité de "lancer" leurs cris pour qu'il soit bien plus difficile de les repérer tandis qu'ils approchent dans l'ombre. Cette technique sournoise suscite l'admiration des Bosskitu'. Mais leur relation avec les Bruxodontes reste dominée par une antipathie méfiante. Les Bestiaires habiles doivent capturer les Bruxodontes quand ils sont encore jeunes pour espérer les dompter. Si le Bosskitu' se fait tuer, sa monture n'hésitera pas un instant à dévorer son cadavre.

Pour les boss absolument convaincus de leur propre grandeur, seuls les monstrueux oiseaux appelés Votours Bekteurs font des montures acceptables. Ces énormes créatures volent en silence et combattent sournoisement. Elles font leurs nids dans des arbres épineux, sur lesquels elles empalent leurs victimes. Mais elles ne les mangent pas : ce sont des appâts pour attirer d'autres proies. Quand celles-ci approchent, les Votours fondent sans prévenir avec un cri semblant dire "À moi !" avant de déchiqueter leur proie. De nombreux Bosskitu' rêvent de capturer un Votour, mais ce n'est pas chose aisée. Seuls les orruks les plus discrets peuvent espérer empoisonner le garde-manger de ces bêtes. Une fois que le Votour se tord de douleur, le Bosskitu' lui monte sur le cou et le soumet par étranglement. Mais certains Votours ont compris cette technique : ils exagèrent leur douleur avant de se retourner afin de croquer * leur agresseur.



Bosskitu' sur Bruxodonte

"Puis Mannok et sa Bande Ruzée ont disparu dans l'œuf du tourbillon d'boue jusque dans les profondeurs d'Ulgu. Aucun orruk sait c'ki leur est arrivé, mais y en a ki disent k'y zont trouvé une plank bien zarb où y'z'attendent qu'des rafiots s'fassent aspirer dans la mer de l'ombre pour k'ils puissent s'amuser avec les survivants..."

Après avoir terminé son récit, Oglok tira une poignée de poudre fine de son barda et la jeta dans le brasero. Les flammes semblèrent éructer, devinrent sombres l'espace d'un instant avant de jeter une lueur inquiétante dans la clairière de la mangrove.
Les Krueboyz chuchotèrent en hochant la tête.

Du moins, la plupart d'entre eux.

"Par Mork, Oglok ! Les boss d'tes histoires disparaissent toujours kand k'ça d'vient intéressant", grogna Nugruk en se curant les dents avec un couteau. "C'est barbant à la fin."

"C'est c'k'on appelle l'intrigue, 'spèce de grot !" s'emporta Oglok. Les autres orruks les regardèrent tour à tour en se demandant s'ils allaient se battre. Mais Oglok s'appuya contre sa souche et croisa les bras. "Et si j'vous racontais l'histoire de Daggok Finksteala, qu'est allé dans la Gorge d'la Mort pour piquer des crânes et aspirer l'pouvoir d'leurs cerveaux ?"

Nugruk cligna des yeux. Puis hocha la tête. "Ouaip... Ça c'est une histoire k'a l'air bien."

VASOBOSS SKUMDREKK

"Boss vaseux, boss kan même." C'est ce que les Krueboys disent du Vasoboss Skumdrek, et ils voient ça comme un compliment. Plus tout jeune, mais avec bien plus de tours dans son sac qu'un orruk ne peut les compter sur tous ses doigts, ce Boss Karach' a capturé trop de créatures répugnantes pour se souvenir de la liste. Mais Skumdrek ne voit pas l'intérêt de les tuer seulement pour leur viande. C'est bien plus rentable d'ajouter ses odieuses prises à la Ménagerie de Grandboubier, son armée personnelle de bêtes, et la source la plus prolifique (et sanglante) de divertissement des Terres Noyées. Au cœur de la mégamangrove, asséchée par la Douve de Skumdrek, le Boss Karrach' emprisonne ses monstres et les nourrit de décoctions conçues pour décupler leur agressivité. Les guerriers qu'il capture sur le champ de bataille sont déposés dans cette arène de fortune par des treuils branlants.

Quand tout est prêt, Skumdrek libère sa Ménagerie. S'ensuit une débauche de violence tandis que les spectateurs orruks et d'autres créatures de Gorkamorka s'esclaffent et parient sur qui survivra le plus longtemps ou mourra de la façon la plus spectaculaire. Mais seuls les fous misent contre Skumdrek. Sa maîtrise de la négociation n'a d'égale que son talent pour la triche. Il s'est enrichi par des paris truqués, et il utilise cette fortune pour mener des expéditions quand il entend parler d'une bête intrigante. Même au combat, Skumdrek parie sur les guerriers qui tomberont en premier tout en s'assurant d'en réchapper vivant. Les orruks qui refusent de payer leurs dettes reçoivent la visite de la Clique Komtab', les hobgrots sounois de Skumdrek, ou sont abattus par un coup de Griffkigliss, une Bête Faukarde grisonnante dont l'âge n'a pas émoussé l'instinct prédateur.



"Salut Bozgob, mon vieux pote."

Alors qu'il était en train de se soulager contre un Chêne Noueux, Bozgob s'interrompt. Il passa sa langue sur ses lèvres soudain désagréablement sèches. La puanteur qu'il avait prise pour celle du marais semblait moins rassurante. Remettant son pagne en place, Bozgob se retourna. Lentement. Il tenta de sourire face à l'ombre qui l'enveloppait.

"B... Boss Skumdrek! Que...
Quelle bonne surprise de t'avoir ici!"

"T'sais bien k'j'aime garder contact avec mes amis, Bozza", dit Skumdrek en tapotant une griffe sur la hampe de son bâton chopeur. La lueur de la lune auréolait la silhouette imposante, bossue et aux dents de travers de la bête sur laquelle trônait le Vasoboss. Par Mork, quelle puanteur! Des hobgrots visiblement peu incommodés grouillaient aux pieds de la Bête Faukarde et jouaient avec des lames empoisonnées en ricanant. Le Boss Karrach' sourit et pencha la tête "Surtout ceux kon des dettes."

"Ah, ouais." Bozgob déglutit en hochant la tête. Il regarda autour de lui. Sa lance était posée contre l'arbre, mais il avait encore sa dague. "Justement, j'allais v'nir te voir, p'is c'trogg..."

Des mains agiles prirent son arme à sa ceinture avant qu'il puisse réagir. L'un des hobgrots de Skumdrek ricana en tranchant l'arrière du genou de Bozgob d'un coup de lame crochue, sectionnant ses tendons dans un jet de sang. L'orruk hurla et s'écroula dans la fange en se raccrochant à des racines. Des bottes lui martelèrent le dos tandis que la Clique Komtab' coupait les ligaments de ses bras.

"J'ai un nouveau pari pour vous, les gars."

Tandis que Bozgob gémissait, Skumdrek se dressa au-dessus de lui en souriant toujours. "À vot' avis, combien d'temps on peut fuir un gargant en colère quand on a p'us d'jambes?"



LES HORDES DE HOBGROTS

ÉGORGEURS HOBGROTS

Jaunâtres et malhonnêtes, les hobgrots sont de sinistres créatures. Encore plus sournois que les autres grots, ils ne combattent pas pour le plaisir, mais seulement pour le pillage. Bien qu'ils repèrent aisément les objets de valeur, ils volent tout ce qui passe à leur portée. Leurs maraudes déclenchent souvent des combats, alors des compagnies de hobgrots en armure appelés Égorgeurs arpentent constamment les royaumes. Sans scrupule, ils servent souvent comme mercenaires dans les Griffes de Kruelboyz, les deux camps ravalant leur mépris mutuel au nom du profit et de la baston.

Bien moins amoureux du combat que leurs semblables, les Égorgeurs ont développé un militarisme cynique et un penchant pour la taktik. De nature peu fiable, en bataille, ils écoutent les ordres en se plaignant à peine. Ceux qui refusent finissent la gorge tranchée par leur boss. Si la cacophonie de leurs cors et de leurs tambours exaspère même les orruks, elle permet de transmettre des ordres basiques. Une de leur stratégie classique consiste à faire semblant de fuir. La plupart des ennemis les ignorent, ce qui leur donne le temps de se replier derrière leurs lignes, d'où ils lancent des bombes fournies par (ou volées à) des duardins, désorientant l'adversaire avant de charger avec leurs couteaux kégorj' au clair. Bien sûr, si l'offensive tourne mal, les hobgrots sont aussi capables d'effectuer une "retraite taktik fute-fute".

BOSS ÉGORGEUR HOBGROT

Les Boss Égorgeurs Hobgrots commandent leurs compagnies de hobgrots chevronnés en étant non seulement les plus costauds mais aussi les plus malins. Leur talent pour tourner les situations à leur avantage est légendaire, et ils sont absolument impitoyables. Nombre d'entre eux ont poussé des Kruelboyz à s'autodétruire pour rire, un exploit qui leur vaut l'estime des orruks.

Hors du champ de bataille, les Boss Égorgeurs Hobgrots sont des escrocs hors pair. Ils transportent une profusion de babioles qui intéresseront forcément quelqu'un quelque part, y compris des bouts de chair pour nourrir des bêtes de guerre, et dans leur quête de profits, ils proposent leurs services à tous les colons sigmarites et toutes les tribus Noir-serment qu'ils croisent. Mais ceux qui acceptent cette aide le regrettent quand on vient leur murmurer "tu m'dois d'l'oseille..."

Comme ils ont mémorisé l'emplacement des trésors douteux appelés "cache-à-hobs", les Boss Égorgeurs ont toujours le meilleur équipement. Ils adorent exhiber leurs richesses, si bien que leurs lames reliques (bien souvent des fragments d'épées de maître-forgeron) volées sont souvent démesurées. Mais les Boss Égorgeurs sont assez forts pour les manier avec une vigueur surprenante. Et les toxines récupérées sur des créatures des marais dont ils les enduisent rendent la moindre égratignure fatale.

BOSS BESTIAIRE SUR TROGGOTH FANGEBRUTE

Les boss qui dirigent les tribus de Bestiaires comptent parmi les Krueboyz les plus gorkiens. Ils aiment la férocité, car intelligence et ruse suffisent rarement à dompter un monstre enragé. Les Boss Bestiaires affichent leurs prouesses en arborant des trophées d'os et de fourrure, et les bidents avec lesquels ils dressent leurs bêtes font de bonnes armes.

Cela dit, les Boss Bestiaires ne sont pas des brutes assoiffées de combats. Ils ne se battent que s'ils sont sûrs de gagner et, de préférence, depuis le dos d'énormes bêtes des marais : les Troggoths Fangebrutes. Ceux-ci leur sont soumis, comme l'indiquent les harnais à clous plantés dans leur crâne. En tirant sur ces instruments de torture, les Boss Bestiaires peuvent plonger leur monture dans une fureur extrême et les pousser à tout écraser sur leur passage. Les orruks s'amusent de voir la rage des troggoths redirigée ailleurs que contre la véritable source de leur douleur, et les capacités régénératrices de ces monstres permettent aux Boss Bestiaires de les tourmenter sans scrupule, au point qu'ils puissent rivaliser avec des créatures bien plus robustes.

"... il existe bien des espèces de troggs, et toutes sont répugnantes. Mais les odieux Fangebrutes méritent une mention spéciale. Ils baignent dans des bassins bilieux et leurs propres flatulences, et n'en sortent que quand leur estomac s'éveille. Paresseux et cruels par nature, ils attrapent les créatures qui s'aventurent dans leurs trous d'eau et les mangroves alentour avant de les noyer et de laisser pourrir leurs cadavres. Ils attendent que les dépouilles soient bien faisandées pour les dévorer. Mais les Fangebrutes sont de redoutables combattants. Comme tous les troggoths, leur chair se régénère, et ils semblent insensibles à la douleur. Leur seule réaction est de s'assurer que ces stimuli ne se reproduisent pas, en aplatisant tout ce qui passe à leur portée..."

- Extrait du Bestiaire de Dzantaster



CHAMANE VASOMANCIEN

Les Chamanes Vasomanciens sont des mystiques krueboyz à l'esprit aussi répugnant que leur corps. Ils expriment la volonté de Mork dans le cliquètement de leurs fioles et de leurs os. Leur sorcellerie prend la forme de malédictions qui déforment la terre et flétrissent l'âme. La plupart des mages qui tentent de prononcer leurs sorts voient leur langue changée en limace noire. Quand un Vasomancien déchaîne ses pouvoirs, des feux follets luisent devant ses yeux et des miasmes vivants jaillissent de sa bouche. Cette fumée est très toxique, mais pour les Vasomanciens, c'est un outil de divination, comme les entrailles pour un haruspice, les esprits gazeux leur révélant leur prochain acte odieux.

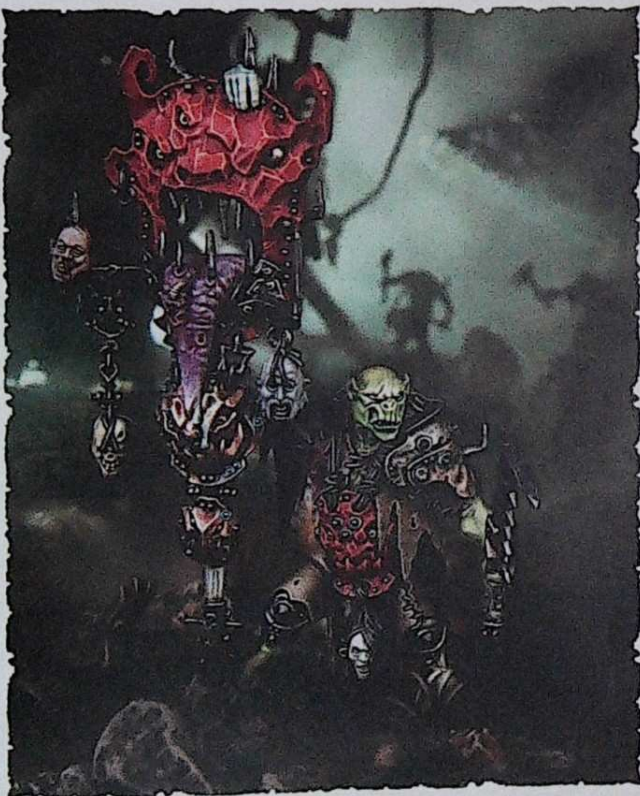
Les Vasomanciens vivent dans les marécages les plus inaccessibles, souvent dans des cabanes montées sur des pilotis d'os et de bois pourris, au-dessus de nexus de pouvoir que les Chamanes ont le chic pour trouver. Ils s'immergent alors dans les eaux noires pour communier avec les marais primordiaux. Ils y concoctent des poisons et des élixirs à l'aide de Grots Touilleurs assez habiles pour manier une louche et assez sages pour ne pas importuner leur maître. En échange de leurs potions, les Chamanes envoient de malheureux guerriers orruks chercher des ingrédients, mais les plus ésotériques doivent être récoltés par les Chamanes eux-mêmes, car ils se cachent au cœur de tourbières où même les Krueboyz n'osent aller.



NOBSKUR

Les Nobskurs font régner l'ordre et s'assurent que les plans du Bosskitu' sont appliqués. Pour obtenir ce rang, un orruk doit d'abord s'attirer les faveurs du boss, ricanant à ses blagues et punissant ceux qui le contredisent avant de lui offrir un tribut de têtes coupées pour prouver sa valeur. On voit souvent les aspirants Nobskurs récolter des crânes après la bataille et attendre qu'un autre lieutenant orruk soit affaibli avant de l'éliminer pour prendre sa place.

Être un Nobskur apporte son lot d'avantages, comme les premiers fruits des pillages et les meilleurs grogs des marais. Mais cela offre surtout l'occasion de porter le Rotétendard du clan. Loin d'être de simples totems à l'effigie de Kragnos, ces artefacts sont imprégnés des affreuses bénédictions des chamanes et leur puanteur est presque insupportable. Sur leur mâchoire inférieure est clouée la langue d'une guivre des marais, d'un gargant des bourbiers ou de quelque autre bête hideuse. Une part de l'esprit de la créature s'accroche encore à l'étendard. Lorsque la Waaagh! gagne en intensité, l'emblème crache des rots et des cris de haine. C'est un spectacle terrifiant, mais ce n'est rien comparé au remugle qui s'ensuit.



PLANTEZ-LES OÙ K'ÇA FAIT MAL



SLOGGOTH DES MARAIS

Rares sont les êtres plus abjects que les Krueboyz. Mais les Sloggoths des Marais en font partie. Cette sous-espèce de troggoth est bien plus rusée et malveillante que ses congénères. Rampant près du sol, les Sloggoths rôdent dans les broussailles des marais en humant l'air. Bien qu'assez forts pour s'attaquer aux proies les plus imposantes, ils préfèrent s'en prendre aux faibles, aux malades et aux jeunes. Lors des nuits sans lune, ils approchent avec une lenteur si perturbante qu'elle en donne la chair de poule. Leurs longs bras sont terriblement souples et ils leur permettent de se glisser dans les terriers ou par les fenêtres brisées. C'est uniquement lorsque toute fuite est impossible que ces monstres entrent dans une frénésie de violence, arrachant les têtes à coups de dents en hurlant.

Mais cela ne vaut pas aux Sloggoths le respect des Krueboyz. Au mieux, ces derniers reconnaissent qu'il est difficile de les prendre par surprise sans se couvrir de vase pour masquer son odeur. S'ils arrivent à s'approcher, ils suspendent une lourde pierre autour du cou de la bête pour la clouer au sol avant d'accrocher un howdah sur son dos. Cette plateforme n'est pas occupée par des orruks, car même les Krueboyz trouvent les Sloggoths méprisables. Ils laissent leur place à des grots qui veulent profiter d'une position surélevée.

Ces derniers tapent en rythme sur des marmites pour motiver leurs alliés tandis que le Sloggoth cherche une proie que les grots pourront frapper à l'aide de chopeurs.

*"Les grots, c'est nos plus p'tits potes.
Y sont plus faibles et plus trouillard qu'les
orruks, et y sont pas capables d'lancer une
vraie Waaagh! avec leurs voix toutes fluettes.
La plupart, y préfèrent rester entre eux z'autres,
mais y en a qui traînent avec nous, qu'ce soit pour
qu'on les protège ou pour avoir un truc à faire.
Ces têtes de Gork de Mâchefers, y les supportent pas.
Sauf si y veulent s'défouler."*

*Mais nous, les Krueboyz, on garde des grots
près d'nous. C'est pas qu'on les aime bien,
mais ils sont assez bêtes pour faire les dupes
dans nos plans. Ou les appâts, à la limite.
Y a des grots qui s'mettent à suivre les boss.
L'prestige leur monte à la tête et y s'mettent à
brutaliser leurs potes. Ceux qu'essaient d'faire
pareil avec nous, y durent pas longtemps."*

– Slizz, Boss Éventreur

BOSS KARRACH' SUR BÊTE FAUKARDE

Les chefs des tribus de Ravisseurs sont aussi malsains qu'ingénieux. Ces Boss Karrach' sont des maîtres de la torture et de la vengeance créative. Les orruks qui les flouent connaissent des fins affreuses, comme être dépecés vivants après avoir été paralysés par du poison ou jetés dans des fosses pleines de scorpions fige-sang. Mais la patience est le trait le plus dangereux de ces chefs de guerre. S'ils aiment trancher des gorges et briser des crânes, les Boss Karrach' savent qu'une mort lente peut s'avérer plus pratique. Si l'espérance de vie des créatures qu'ils capturent se mesure en jours, lesdits jours sont absolument abominables.

Parmi les rares exceptions à cette règle, on compte les Bêtes Faulkardes, car ces monstres obscènes sont appréciés comme monture par les Boss Karrach'. Les Bêtes Faulkardes sont des prédateurs reptiliens, malins et habiles malgré leur silhouette dégingandée. Elles se tapissent sous les marais avant de frapper et restent à contrevent pour cacher leur puanteur à leur proie. Elles chassent la faune des boursiers, et leur méthode favorite consiste à asséner une morsure toxique avant de se replier pour savourer l'agonie de leur proie. Leur régime alimentaire leur fait sécréter une substance grasse dont les Krueboyz enduisent leurs lames. Une seule égratignure suffit à arracher la peau et à provoquer des spasmes mortels.

Les Boss Karrach' et les Bêtes Faulkardes sont très liés, mais il n'y a pas de place pour l'affection dans leurs relations. Les Bêtes Faulkardes obéissent parce qu'elles sont soumises par la douleur et parce que leurs maîtres supportent leur odeur, ce qui souligne que ces orruks se soucient avant tout d'obtenir et de conserver le pouvoir. Néanmoins, les Bêtes Faulkardes peuvent tuer à leur guise, car les Boss Karrach' trouvent hilarante la souffrance qu'elles causent.

LE DOIGT À TROPHÉE

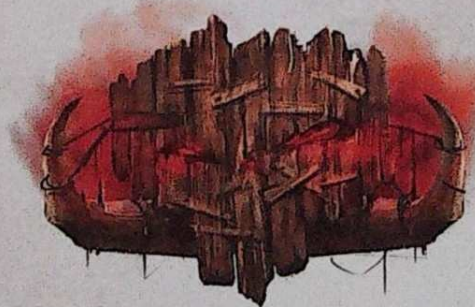
Les bandes de Krueboyz rassemblées en formations appelées "Doigts à Trophées" ont pour seul rôle d'exhiber les monstres les plus affreux de leur clan afin que l'ennemi recule face à ce spectacle et à cette odeur. Les Ravisseurs et les Bestiaires les plus arrogants forment le Doigt à Trophée, et leur collaboration est rarement harmonieuse. Les deux tribus ont des buts très différents pour les créatures captives et cherchent toujours à damer le pion à l'autre. Avec de telles ménageries meurtrières, ces luttes intestines dérapent au beau milieu des combats si elles ne sont pas interrompues, ou exploitées par des boss opportunistes.





ÉVENTREURS

Les Éventreurs forment le gros des troupes des tribus de Poignardeurs et de presque tous les clans guerriers de Krueboyz. Guerriers sournois, ils entendent les murmures de Mork dans les bourdonnements et les gargouillis de leurs foyers palustres, ce qui attise leur cruauté. Les Éventreurs attaquent pour mutiler, trouvant les morts à petit feu bien plus divertissantes que les assassinats purs et simples. Cela dit, ces démons demeurent des orruks à part entière. Ils trouveront la moindre excuse pour réduire joyeusement leur ennemi en bouillie avant de découper le cadavre afin d'en tirer un trophée, ou simplement pour passer le temps.



Les Éventreurs privilégient les kipiks, des armes d'hast empoisonnées facilement remplaçables par ce qu'ils peuvent récupérer, et aussi efficaces au lancer que pour sonder la profondeur d'un marais suspect. Ces orruks manient des surins et des hachettes si la situation l'exige. Mais rares sont les Éventreurs qui se passent d'épouvantarge. Ces ustensiles cabossés mais robustes sont plus qu'une protection physique. Façonnés à l'image de prédateurs, du visage grimaçant de Mork ou, si on plisse les yeux, de celui de Kragnos, ils repoussent les terribles prédateurs des marais.

Cet effet est encore plus frappant quand les épouvantarges sont enduites d'algues phosphorescentes et quand leurs victimes les voient parmi les brumes hallucinogènes des Vasomanciens. Le métal des boucliers luit alors d'un éclat inquiétant et palpite comme s'il était vivant. Les clans comme les Lames ki Surinent ou les Méfitikes de Chamon sont si bons dans cet art qu'ils ressemblent à des hordes de feux follets malveillants. Combiné aux cris et vacarmes terrifiants causés des Éventreurs, cette technique a permis aux orruks de remporter des victoires sans même sortir de la brume.

KRUELLE KAMARADERIE

Comme tous les orruks, les Krueboyz ont une vision pragmatique des dynamiques sociales, bien qu'elle passe par le prisme malsain de Mork. Les plus sournois et inventifs dirigent, tant qu'ils ont aussi la force de défendre leur position. Cela dit, la conception krueboy de la méritocratie reste plus franche que celle des Mâchefers, pour qui la moindre remise en question du boss est considérée comme un affront qui implique un châtement.

Si un simple Éventreur propose une idée particulièrement maléfique, son Bosskitu' ou son Nobskur changera ses plans en fonction, et l'orrुक sera félicité par des cris et des tapes dans le dos (dont seule une partie s'accompagne d'un couteau tentant de se glisser entre ses omoplates). C'est dans ces réjouissances à l'idée des atrocités à venir que les Krueboyz partagent ce qui se rapproche le plus d'une notion de camaraderie. Mais c'est en réalité plus proche d'un lien sinistre entre scélérats.

L'VERT C'EST L'MIEUX, ET PLUS VERT, C'EST PLUS MIEUX !

BRAKONNIERS

Les tribus de Bestiaires se vantent de pouvoir vaincre n'importe quel monstre. Mais d'abord, elles doivent mettre la main sur les affreuses créatures. Pour cela, elles se tournent vers des Brakonniers. Menés par un Bestinob portant les outils de son office et les restes de conquêtes passées, ces Krueboyz aiment relever ces défis périlleux. Ils ne voient pas en quoi cela nécessite un combat à la loyale. Tous les coups sont permis : attirer les bêtes loin de leurs nids pour voler leurs œufs ou leurs petits, creuser des fosses à pieux ou empoisonner leur nourriture. Bon nombre de Bestinobz soumettent des horreurs comme les Hurlleurs du Bois Nouveau et s'en servent en tête de leurs assauts pour attirer l'attention de leur proie tandis que les Krueboyz frappent "là où k'ça fait mal".

Les Brakonniers cherchent souvent à capturer leurs proies vivantes, ou du moins en un seul morceau. C'est rarement possible au combat, mais ils emploient des tactiques pour les affaiblir, dont une dont ils savourent la perfidie. Derrière les bandes de Brakonniers se dandinent des grots "récompensés" par des plaques de métal superposées. Cela les empêche d'échapper à un monstre affamé, ce sur quoi les Krueboyz comptent bien, parce que les pointes qui couvrent ces armures improvisées sont conçues pour se planter dans la gorge des prédateurs. La plupart étouffent dans leur propre sang après avoir recraché un grot brailleur, et sont alors à la merci des Brakonniers.

"J'l'ai eu !"

Wizzik courait aussi vite qu'il le pouvait. Avec son armure à pointes, le grot n'était pas très rapide, même sans l'énorme œuf qu'il tenait. Derrière lui, les frondaisons s'agitaient au rythme d'un pas lourd et de cris enragés.

"Y va pas y arriver, boss", dit Griz. Il n'y avait nulle d'inquiétude dans la voix de l'orruk. C'était un simple constat. Changeant sa scie d'épaule, il adressa un regard au Bestinob en fourrure à sa gauche. "On fait kek'chose ?"

"Nan", répondit le Boss Gurk en jetant à son Hurlleur un bout de viande de duardin. "Attends, va."

Des arbres s'abattirent tandis que le Carnosaure surgissait de la jungle. L'énorme saurien hurla, puis sa tête plongea vers le bas, mâchoires béantes. Wizzik hurla avant d'être englouti. Le Carnosaure s'immobilisa alors que le grot se coinçait dans sa gorge. Il tituba jusque dans la liane épineuse que le reste de la bande avait tendue sur son chemin. Dans un cri, il tomba et toussa du sang en tentant vainement de se relever.

"Allez, les gars", lança Gurk. Il jeta son dernier bout de viande au Hurlleur et sourit en tapant des mains avant de ramasser sa lance. "Vous savez quoi faire : les zœils d'abord..."



Bestinob



Grot Chapardeur



Chourineur



Boy Brailleur



Hurlleur du Bois Nouveau

LA MORT VIENT D'LOIN

La plupart des Krueboyz évitent le combat à distance car ils n'aiment pas tuer un ennemi sans voir la peur dans son regard. Les Embrocheurs sont une exception. Quand ils étaient mioch', ces orruks bricolaient d'effroyables arbalètes en utilisant comme cibles des animaux ou des prisonniers. Cette pratique alliée à leur esprit de compétition en a fait des tireurs d'élite, du moins pour des orruks.

Ce n'est que lorsqu'elle est capable de planter un carreau dans une plaque d'acier qu'une arbalète de krueboy est considérée comme une bonne embrocheuse. Nombre d'Embrocheurs s'en contentent, mais d'autres ont plus d'ambition. Ils fabriquent alors des Empaleuses, des balistes capables d'abattre les plus grosses bêtes des marais. Accompagnés de larbins grots, ces "kaïds" tiennent la "ligne eud'tir" en lâchant des projectiles assez gros pour terrasser un monstre ou empaler les chefs ennemis. Un Embrocheur qui abat une cible réservée à un kaïd s'expose à une mort déplaisante.

Les Mort-pikeurs se délectent du mépris qu'ils suscitent. Pour eux, rester en arrière ne relève pas de la couardise mais d'un pragmatisme morkien. Ils ont d'ailleurs un proverbe: "Tue la moitié vite, et tu pourras tuer les aut' lent'ment." Tandis que les Embrocheurs visent la tête, d'autres orruks préfèrent tirer des carreaux empoisonnés qui paralysent leurs ennemis. Le dernier son qu'entendent ces malheureux est le "clunk click" nonchalant d'un rechargement, à moins que les Embrocheurs ne décident d'utiliser leurs baïonnettes.

"C'est pas très orruk."

Norgz avait tiré la courte paille. Tandis que les autres gars affrontaient les zhoms à pikants, il était contraint de rester en arrière pour protéger les Mort-pikeurs positionnés sur le tumulus. Les "protéger", comme s'ils faisaient face à d'autres dangers que celui de s'endormir. Les orruks en armure jaune semblaient contents de se prélasser, de se curer le nez avec leurs carreaux ou de s'esclaffer en tirant au hasard dans la mêlée. Il aimait bien rire, mais là, il s'ennuyait ferme.

"Tu crois?" grogna une voix. Contrairement aux autres Krueboyz, Lagur était rondouillard. Le kaïd sourit, ses petites dents en fer luisant tandis qu'il se relevait. "Vise un peu."

Le kaïd prit son empaleuse et commença à tirer sur la manivelle. Des grots surgirent et marmonnèrent en s'efforçant de lever l'e nez de l'arme vers le haut. La forme sombre de la bête léonine ailée que chevauchait le boss des zhoms fendit les cieux. Lagur plissa les yeux en tirant la langue pour viser avant d'appuyer sur la détente.

Deux carreaux partirent de l'empaleuse. Ils déchirèrent une des ailes de la Manticore, dont le rugissement se mua en plainte. Elle se débattit avant de s'écraser au sol et de mourir en frappant les guerriers des deux camps.

Les Mort-pikeurs applaudirent.

Norgz cligna des yeux en levant un sourcil.

"Faudrait p'têt' que j'me choppe un d'ces trucs."



TOTEM CRACHEFFROI

Les Totems Cracheffrois attirent l'énergie Waaagh!, surtout la soupe eud'jugeote ruzée qui charge en mépris l'esprit des Krueboyz. Accrochés à des poteaux, on les retrouve souvent dans les marais où les orruks ont élu domicile, et ils servent parfois à marquer les frontières de ces territoires. Ils sont façonnés à partir d'un rocher choisi par les chamanes, grossièrement taillé pour ressembler à Mork puis orné d'un énorme masque de bois et de métal fixé à son visage dont la mâchoire est celle d'une guivre ou d'un drac des marais.

Les Totems Cracheffrois sont comme d'énormes épouvantanges. Tout comme ces dernières, leur surface est badigeonnée de toutes sortes d'algues et de liquides phosphorescents. Ainsi, ils luisent dans l'obscurité des marais, ce qui leur donne une expression encore plus sournoise. Cela permet de terroriser les ennemis les plus fébriles et de les faire fuir avant qu'ils approchent des repaires des Krueboyz. Mais le plus marrant, c'est quand les vents de la Waaagh! se mettent à souffler et à faire parler ces tours.

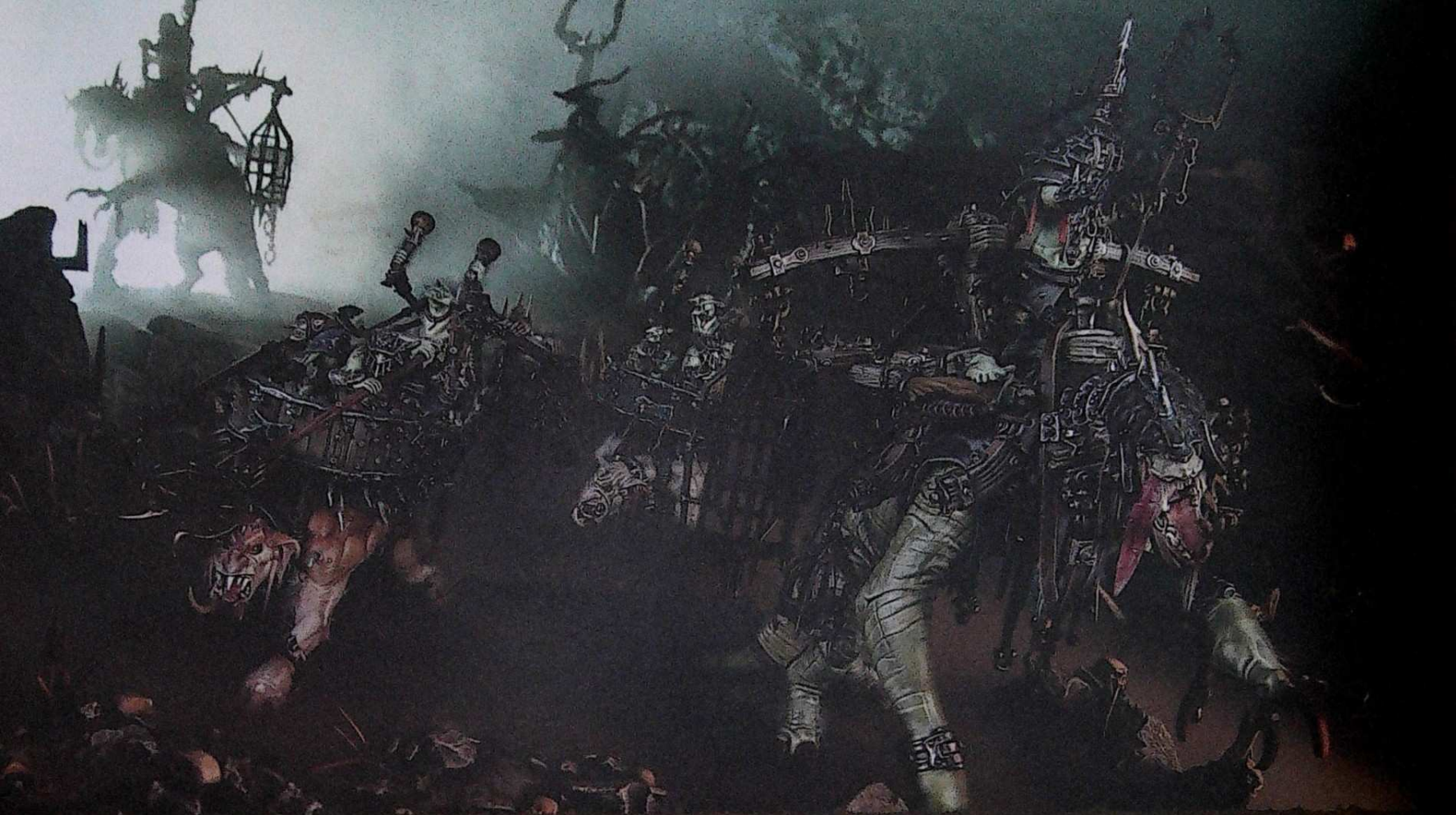
"Le totem parlait! Je le jure, sur la comète ardente! Pourquoi je mentirais? Il parlait, et il savait des choses, des choses que seuls le maréchal et moi connaissions! Qui lui a raconté ces secrets? C'était l'un de vous? Hein?"

– Soldate Altricia du 7^e des Taureaux de Plomb
(suspendue par l'Ordre d'Azyr
après un accès de violence)

Imprégnés de la puissance de Mork, les Totems Cracheffrois profèrent des flots d'imprécations acerbes. Cela va des invectives retentissantes qui résonnent de tous côtés aux railleries chuchotées qui sapent la volonté, en passant par des secrets qui sèment la discorde dans les rangs. Quand un boss à la langue bien pendue escalade ces tours, les cris moqueurs du Totem gagnent en intensité. Tandis que la brume hallucinogène s'épaissit, le Totem Cracheffroi semble luire de couleurs démentielles et ses yeux tourbillonnent. Rares sont ceux qui gardent leur sang-froid face à ces assauts surnaturels, surtout quand les harangues se prolongent jour et nuit, portées par l'air moite des mangroves.

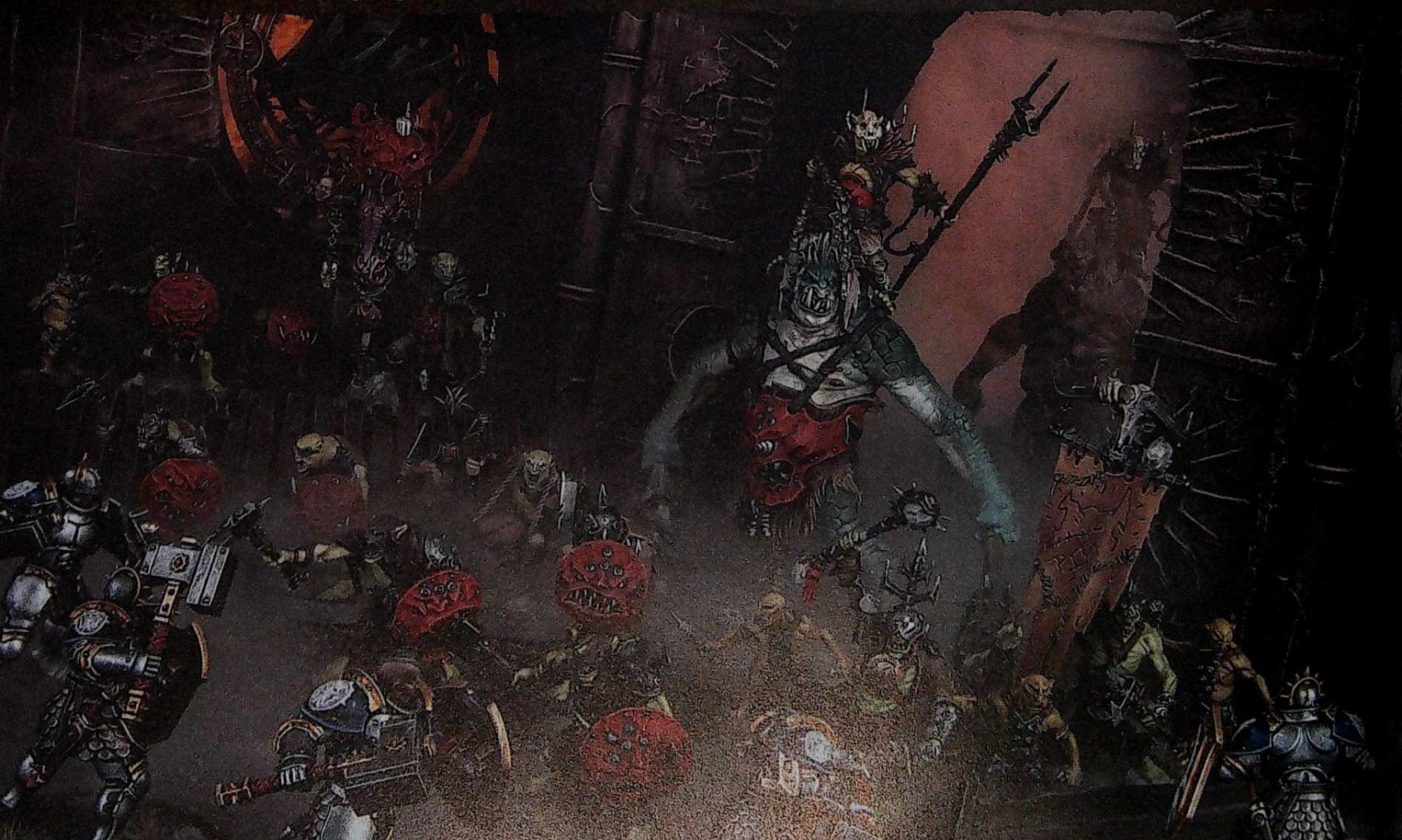
Cela offre un redoutable avantage aux Krueboyz, car leurs ennemis affectés par les gémissements insultants des Totems Cracheffrois font moins attention aux pièges et subterfuges potentiels. Avec une patience déconcertante, les Krueboyz attendent que l'influence insidieuse d'un Totem Cracheffroi ruine la cohésion de l'ennemi. En effet, quel meilleur spectacle que de voir une bande des Guildes Franches ou du Noir-serment qui se chamaille et tombe dans une fosse à pieux ou un nid caché de mouches à sang voraces?

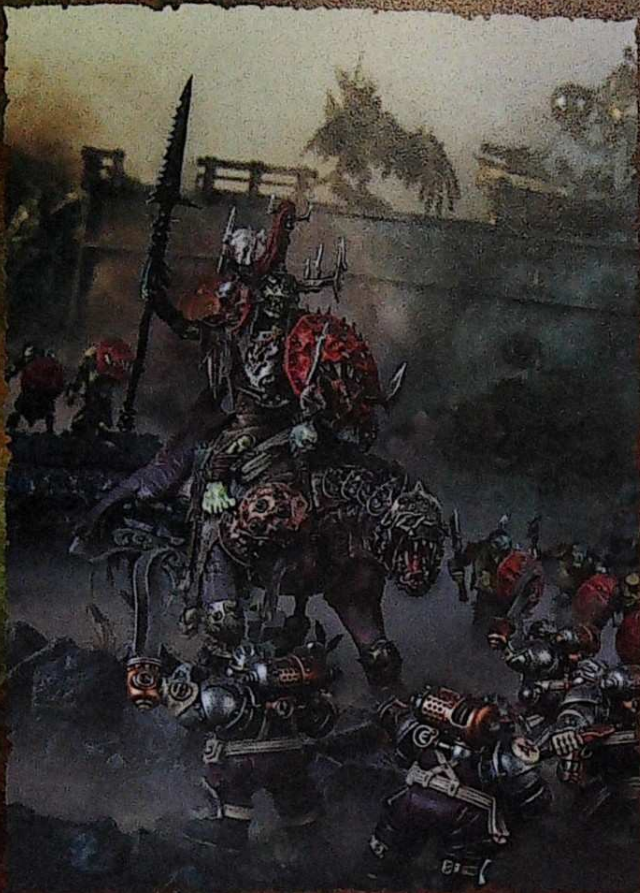




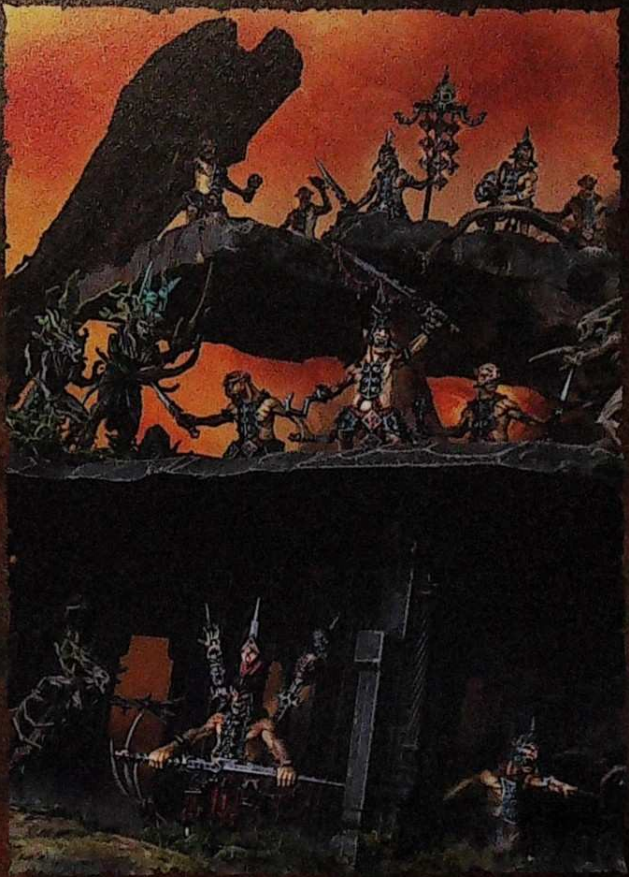
Au rythme de tambours montés sur le dos d'un Sloggoth, Skumdrek mène sa Ménagerie de Grandbourbier en quête de bêtes prometteuses. Pas de profit sans risques.

Discrets et sournois, les Krueboyz n'en restent pas moins des orruks. Lorsqu'ils pénètrent dans les bastions de la civilisation, ils commettent meurtres et massacres.





Son Bruxodonte pataugeant dans les marais,
un Bosskitu' fonce sur les diardins, l'orruk et
la monture salivant tous deux d'anticipation.



Les kompagnies de hobgrots cherchent des
richesses partout, même s'il leur faut attaquer
les précieuses clairières des Sylvaneths.



À la vue des boyz ki brillent, Gobsprakk ricane.
Ils vont voir c'ke c'est k'la magie...

MANIFESTATIONS D'LA WAAAGH!

Les orruks n'aiment pas l'apprentissage, pas même celui de la magie. Leur sorcellerie provient de leur instinct, et les sorts de leurs étranges chamanes sont souvent liés à la forme divine de Gorkamorka, l'être qui domine leur psychée barbare.

GUEULARD D'GORK

Les Gueulards d'Gork naissent des pulsions violentes qui bouillonnent en chaque orruk. La conscience de ces sorts les pousse à se rapprocher des combats pour s'abreuver de leur énergie. Ils traversent le champ de bataille portés par des traînées de fumée criarde et hurlant des grossièretés assez fort pour faire éclater le cerveau de leur utilisateur. La bouche de ces invocations vomit une énergie destructrice et les orruks qui l'inhalent sont pris par la frénésie de la bataille, leurs yeux devenant vitreux et leurs veines gonflant tandis qu'ils chargent la tête la première.

LE PIED DE GORK

Le Pied de Gork est peut-être le sort le plus célèbre des orruks. Même les Krueboyz reconnaissent que cette manifestation, qui prend la forme d'un énorme pied verruqueux, est terriblement gorkienne : c'est la brutalité incarnée qui piétine le champ de bataille, brise les forteresses et écrase leurs ennemis. La puissance du Grand Dieu Vert est redoutée depuis des siècles, et même en Ghur, des peintures rupestres représentent un pied émeraude fondant des cieux pour aplatir la mégafaune antique du royaume d'ambre. Si un sort "moyen" de cette nature peut broyer une armée avant qu'une vraie Waaagh! commence, le Pied de Gork peut atteindre des tailles colossales, comme en atteste le cratère

qui était jadis la Cathédrale du Marteau Sanctifié.

MARAI-MOLLARD D'MORK

Au "bon vieux temps", Gorkamorka affrontait des titans et des colosses dans tous les royaumes. Quand un dieu-animal lui cognait les crânes, sa tête la plus ruzée crachait une glaire sanglante pour le faire glisser. Quand la Waaagh! bat son plein, les orruks pensent que les endroits touchés par ces divines expectorations se changent en marais verts où bout la haine du dieu. Cela pourrait expliquer la formation des Marais-mollard d'Mork, à moins que ces manifestations magiques soient liées à la manie des orruks de provoquer des événements par la seule force de leur conviction obstinée. L'apparition de ces flaques de sorcellerie forme un obstacle grotesque face aux ennemis qui chargent. Ceux qui tentent de gâcher la fête en contournant ces mares sont saisis par des vrilles de protoplasme dégoulinant et engloutis par les marais.

"Les zoreilles pensent que kek' cailloux qui flottent et des lumières qui volent, c'est impressionnant? Eh ben les gars, installez-vous, c'est l'heure d'la vraie magie."

– Gobsprakk, la Bouche de Mork



Même Gobsprakk le ruzé ne résiste pas à l'envie d'invoquer un Gueulard d'Gork pour noyer le champ de bataille dans l'énergie de la Waaagh!



En hurlant et en tapant du pied en rythme, un Bizarnob conjure un Pied de Gork pour réduire l'ennemi en bouillie.

Grâce à leur affinité pour les marais, les Chamanes Vasomanciens peuvent faire apparaître d'infâmes Marais-mollard d'Mork.



LES RÈGLES

Dans les pages suivantes, vous trouverez toutes les règles dont vous avez besoin pour aligner vos figurines de Clans Guerriers Orruks lors de vos parties de Warhammer Age of Sigmar. Les règles sont réparties dans les sections suivantes :

RÈGLES DE FACTION

Ce sont les principales règles d'utilisation de votre collection de Clans Guerriers Orruks lors des parties de Warhammer Age of Sigmar.

Vous pouvez utiliser deux factions distinctes : les **Mâchefers** (p. 68-83) et les **Krueboyz** (p. 84-100).

Les traits de bataille sont des aptitudes pouvant être utilisées par la faction que vous avez choisie. Chaque faction a aussi quatre formations de bataille, chacune d'elles conférant des avantages uniques à votre armée et vous permettant d'orienter votre force.

Vous pouvez encore personnaliser votre armée en donnant des optimisations à vos unités, parmi lesquelles des traits héroïques et des artefacts de pouvoir, tandis que vos **SORCIERS** ont accès à de puissants domaines, comprenant un domaine de sorts et un domaine de manifestations. De plus, les **PRÊTRES MÂCHEFERS** ont accès aux domaines de prières.



Boss Égorgeur Hobgrot

CHARTES (p. 72-103)

Chaque unité d'une armée de Clans Guerriers Orruks a une charte, des Durboyz, brutaux mais ruzés, aux Éventreurs, ruzés mais brutaux. Chaque charte contient les règles essentielles d'une unité, parmi lesquelles ses caractéristiques, ses armes, ses aptitudes et ses mots-clés.

Les chartes des Clans Guerriers Orruks sont organisées comme ceci :

- Unités uniques et **HÉROS MÂCHEFERS** (p. 72-75)
- Unités et terrain de faction des **MÂCHEFERS** (p. 76-83)
- Unités uniques et **HÉROS KRUEBOYZ** (p. 88-95)
- Unités et terrain de faction des **KRUEBOYZ** (p. 96-101)
- Sorts persistants des Clans Guerriers Orruks (p. 102-103)



FER DE LANCE (p. 104-111)

Les batailles de Fer de Lance sont rapides, palpitantes et faciles à appréhender. Pour jouer, vous avez simplement besoin d'une armée de Fer de Lance, des Règles de Base et d'un pack de bataille de Fer de Lance.

Il existe deux armées de Fer de Lance. Les règles de la **Gross'bande de Mâchefers** figurent dans ce livre, tandis que celles des **Rôdeurs des Marécages** sont disponibles sur warhammer-community.com.



POUR LA GLOIRE (p. 112-121)

Pour la Gloire vous permet de jouer une campagne, autrement dit des batailles qui s'enchaînent et liées par un narratif. À mesure que la campagne avance, vos unités peuvent gagner du renom et progresser sur des Voies qui leur octroient des aptitudes additionnelles. Le contenu Pour la Gloire de ce tome de bataille inclut l'Enclume de l'Apothéose et des Voies pour les unités de Clans Guerriers Orruks.

L'**Enclume de l'Apothéose** est une boîte à outils qui vous permet de créer des héros des Clans Guerriers Orruks uniques à aligner lors des batailles narratives, et qui inclut aussi des règles pour les montures. Chaque faction des Clans Guerriers Orruks a deux **Voies** uniques pouvant être utilisées à la place de celles de votre pack de bataille :

- La **Voie du Pluss Brutal** et la **Voie du Pluss Ruzé** peuvent être suivies par les **HÉROS MÂCHEFERS** et **KRUELBOYZ** respectivement.
- La **Voie du Krazeur** et la **Voie du Sournois** peuvent être suivies par les unités de **MÂCHEFERS** et de **KRUELBOYZ** autres que des **HÉROS**.

ARMÉES DE RENOM (p. 122-127)

Les Armées de Renom sont d'un type spécial ; elles sont restreintes à une liste d'unités limitée, et utilisent des règles de faction concentrées sur un thème particulier.

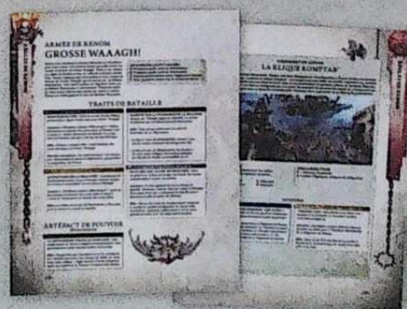
Ce tome de bataille inclut trois Armées de Renom :

- **Grosse Waaagh!** : Quand un boss particulièrement balèz' lance une Waaagh!, les Mâchefers comme les Kruelboyz sont happés par la frénésie de violence qui s'ensuit.
- **Kognefers de Zoggrok** : Assiégez les pathétiques colonies des zoms et 'krazez-les aux côtés de Zoggrok Anvilsmasha.
- **La Ménagerie de Grandbourbier** : Déployez une armée de sales bêtes sorties de l'infâme Ménagerie de Grandbourbier du Vasoboss Skumdrek.

RÉGIMENTS DE RENOM (p. 128-129)

Les Régiments de Renom sont des ensembles d'unités fixes et thématiques qui peuvent être inclus dans les armées de Warhammer Age of Sigmar en tant qu'alliés, et qui ont souvent des aptitudes spéciales.

Ce tome de bataille inclut deux Régiments de Renom : **Lé Pourceaux Perkutants**, des orruks qui percutent les lignes ennemies à dos des plus gros sangliers qui soient, et **La Klique Komptab'**, une bande de hobgrots particulièrement cruels qui traquent les plus gros débiteurs de Skumdrek.



RÈGLES DE FACTION

Quand vous choisissez la faction des Mâchefers, votre armée peut inclure seulement des unités de **MÂCHEFERS**.

TRAITS DE BATAILLE DES MÂCHEFERS

Les armées de Mâchefers peuvent utiliser les aptitudes suivantes :

➤ Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase des Héros

PUISSANTS DESTRUCTEURS : Les Mâchefers ne tolèrent aucun obstacle qui les priverait d'une bonne bagarre.

Annnonce : Choisissez comme cible une unité de **MÂCHEFERS** amie qui n'a pas été placée à ce tour.

Effet : La cible peut se déplacer de 3" maximum. Elle peut entrer en mêlée. Si elle était en mêlée au début de ce mouvement, elle doit terminer ce mouvement en mêlée.

⚔ Une Fois par Bataille, Votre Phase de Charge

WAAAGH! MÂCHEFER : Dans un rugissement à faire trembler le champ de bataille, les Mâchefers chargent à l'unisson.

Annnonce : Choisissez un **HÉROS MÂCHEFER**.

Effet : Pour le restant du tour, les effets suivants s'appliquent aux unités de **MÂCHEFERS** amies tant qu'elles sont entièrement à 18" du **HÉROS** :

- Ajoutez 1 aux jets de charge de ces unités.
- Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de ces unités.

MOTS-CLÉS

WAAAGH!

FORMATIONS DE BATAILLE MÂCHEFERS

Vous pouvez choisir 1 des formations de bataille suivantes pour une armée de Mâchefers. Chaque formation de bataille confère une aptitude différente que vous pouvez utiliser lors de la bataille.

BAGARRE DE MÂCHEFERS

✖ Passif

CATASTROPHE NATURELLE : Une Bagarre de Mâchefers est une masse d'orruks en armures lourdes, et d'énormes bêtes de guerre, qui percute l'ennemi avec la force d'une avalanche, en ne laissant que ruine et carnage dans son sillage.

Effet : Si vous faites un jet de charge non modifié de 8+ pour une unité de **MÂCHEFERS** amie autre qu'un **HÉROS**, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de l'unité pour le restant du tour.

POING DE FER

✖ Passif

DÉFONCER ET DÉROUILLER : Quand une bande d'un Poing de Fer défonce l'ennemi, elle suscite l'émulation chez les autres bandes.

Effet : À chaque tour, la première fois qu'une unité ennemie est détruite par une aptitude de **CORPS À CORPS** utilisée par une unité de **MÂCHEFERS** amie, pour le restant du tour, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de mêlée de la prochaine unité de **MÂCHEFERS** amie qui est choisie pour utiliser une aptitude de **CORPS À CORPS**.

POING BIZARRE

U Passif

ESPRIT DE GORK : L'énergie Waaagh! qui émane des chamanes d'un Poing Bizarre emplit les Mâchefers à proximité de l'esprit combatif et du courage de Gork.

Effet : Les unités de **MÂCHEFERS** d'INFANTERIE amies ont une **PROTECTION** (6+) tant qu'elles sont entièrement à 12" d'un ou plusieurs **SORCIERS** ou **PRÊTRES MÂCHEFERS** amis.

RUÉE DE GROGNEURS

➤ Passif

ON ARRIV' : Une fois qu'une ruée de grogneurs enragés s'est lancée, il existe peu d'armées dans les royaumes capables de freiner son élan.

Effet : Ajoutez le nombre d'unités ennemies qui ont été détruites pendant cette bataille à la caractéristique de Mouvement des unités de **Grognetripes** et de **GUEULE-KI-GROGN'** amies, jusqu'à un maximum de +4.



TRAITS HÉROÏQUES MÂCHEFERS

SEIGNEURS DE GUERRE BRUTAUX (HÉROS seulement)

➤ **Réaction:** Vous avez annoncé l'ordre "Redéploiement" pour une unité de MÂCHEFERS amie entièrement à 12" de cette unité

KOGNEUR LUCIDE : *Cet orruk est l'un des plus dangereux de son genre. Il comprend instinctivement le cours de la bataille et sait où les meilleurs combats sont prêts à éclater.*

Effet: Si vous obtenez 1-3 en déterminant la distance que l'unité peut parcourir, vous pouvez utiliser une valeur de 4 à la place.

➤ **Passif**

MÉGABOSSESQUE : *La voix tonnante de ce boss se fait constamment entendre sur le champ de bataille, pour "encourager" ses gars à tout 'krazer.*

Effet: Si cette unité a chargé à ce tour, pour le restant du tour, ajoutez 1 aux jets de charge pour les unités de MÂCHEFERS amies tant qu'elles sont entièrement à 18" d'elle.

✂ **N'importe Quelle Phase de Charge**

BRUTE ÉPAISSE : *Même selon les standards orruks, ce boss est énorme, et il n'use pas de sa carrure, il en abuse.*

Annonce: Si cette unité a chargé à ce tour, choisissez comme cible une unité ennemie à 1" d'elle.

Effet: Jetez un D3. Sur 2+, infligez autant de dégâts mortels à la cible que le résultat du jet. Si le jet de charge non modifié pour cette figurine à ce tour était 8+, jetez un D6 au lieu d'un D3.

ARTÉFACTS DE POUVOIR MÂCHEFERS

EUL' MAGOT DU BOSS (HÉROS seulement)

● **Passif**

CRÂNES-TROPHÉES : *Orné des crânes de ceux qui l'ont croisé, qu'il s'agisse de bêtes monstrueuses ou de puissants guerriers, cet orruk a une allure indubitablement redoutable.*

Effet: Ajoutez 10 au score de contrôle de cette unité.

🛡 **Passif**

ARMURE DE GORK : *Cette armure martelée, lourde et épaisse, possède son propre esprit belliqueux.*

Effet: Cette unité a une **PROTECTION** (6+).

✂ **Phase de Déploiement**

PIERRE À AIGUISER D'AMBRIVOIRE : *Cette pierre à aiguiser veinée de minéral de royaume est issue de la roche de Ghur. Elle est prisée par les Mâchefers pour le tranchant qu'elle apporte à leurs armes.*

Effet: Choisissez 1 des armes de mêlée de cette unité. Ajoutez 1 à sa caractéristique de Perforation pour le restant de la bataille.



DOMAINE DE SORTS MÂCHEFERS

DOMAINE DU BIZARRE

✕ Votre Phase des Héros

6

KOGNEZ D'SSUS, LÉ GARS! : *L'énergie Waaagh! émane du chamane pour galvaniser les Mâchefers.*

Annnonce : Choisissez un **SORCIER MÂCHEFER** ami pour lancer ce sort, choisissez comme cible une unité de **MÂCHEFERS** amie visible et entièrement à 12" de lui, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Les armes de mêlée de la cible ont **Crit (2 Touches)** pour le restant du tour.

MOTS-CLÉS SORT, ILLIMITÉ

✕ Votre Phase des Héros

6

GRAND COUP D'BOULE : *Frappant l'air de son front, le chamane projette une onde de magie Waaagh! à laquelle les sorciers sont particulièrement vulnérables.*

Annnonce : Choisissez un **SORCIER MÂCHEFER** ami pour lancer ce sort, choisissez comme cible une unité ennemie visible et à 18" de lui, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Infligez D3 dégâts mortels à la cible. Si c'est un **SORCIER**, infligez-lui 3 dégâts mortels à la place.

MOTS-CLÉS SORT

➤ Votre Phase des Héros

7

LA BONNE GROSSE MAIN VERTE

EUD'GORK : *Une immense main attrape une bande de Mâchefers pour la jeter là où on a besoin d'elle.*

Annnonce : Choisissez un **SORCIER MÂCHEFER** ami pour lancer ce sort, choisissez comme cible une unité amie visible entièrement à 12" de lui et qui n'est pas en mêlée, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Retirez la cible du champ de bataille et remplacez-la entièrement à 24" du lanceur et à plus de 9" des unités ennemies.

MOTS-CLÉS SORT



DOMAINE DE PRIÈRES MÂCHEFERS

RYTHMES GUERRIERS

Votre Phase des Héros

4

RYTHME À RIFIFI: *Le Chanteguerre joue à un rythme marqué qui pousse les Mâchefers alentour à semer la destruction et la ruine chez leurs ennemis.*

Annonce: Choisissez un **PRÊTRE MÂCHEFER** ami pour qu'il récite cette prière, choisissez comme cible une unité de **MÂCHEFERS** amie visible et entièrement à 12" de lui, puis faites un jet de récitation d'un D6.

Effet: Pour le restant du tour, ajoutez 1 aux jets de charge pour la cible. De plus, si le jet de récitation était de 8+, ajoutez 1 au nombre de dés jetés en faisant des jets de charge pour la cible, jusqu'à un maximum de 3.

MOTS-CLÉS PRIÈRE, ILLIMITÉ

Votre Phase des Héros

4

RYTHME RÉPARATEUR: *Le Chanteguerre martèle à un rythme revigorant qui donne un second souffle aux orruks.*

Annonce: Choisissez un **PRÊTRE MÂCHEFER** ami pour qu'il récite cette prière, choisissez comme cible une unité de **MÂCHEFERS** amie visible et entièrement à 12" de lui, puis faites un jet de récitation d'un D6.

Effet: Soignez (D6) la cible. Si le jet de récitation était de 8+, Soignez (D3+3) la cible à la place.

MOTS-CLÉS PRIÈRE

Votre Phase des Héros

5

RYTHME KI TUE: *Le Chanteguerre martèle un tempo effréné qui fait courir l'énergie Waaagh! sur les armes des orruks.*

Annonce: Choisissez un **PRÊTRE MÂCHEFER** ami pour qu'il récite cette prière, choisissez comme cible une unité de **MÂCHEFERS** amie visible entièrement à 12" de lui, puis faites un jet de récitation d'un D6.

Effet: Ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts des armes de mêlée de la cible pour le restant du tour. Si le jet de récitation était de 10+, vous pouvez choisir une autre unité éligible comme deuxième cible.

MOTS-CLÉS PRIÈRE

DOMAINE DE MANIFESTATIONS MÂCHEFERS

MANIFESTATIONS DE GORKAMORKA

Votre Phase des Héros

7

CONVOCATION DU PIED DE GORK:

Piétinant à un rythme furieux, le chamane défie Gork de venir aplatis le champ de bataille.

Annonce: S'il n'y a pas de **Pied de Gork** ami sur le champ de bataille, choisissez un **SORCIER MÂCHEFER** ami pour qu'il lance ce sort, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet: Placez un **Pied de Gork** entièrement à 12" et visible du lanceur, et à plus de 9" des unités ennemies. Un **Pied de Gork** a 2 parties qui doivent être placées à 9" l'une de l'autre.

MOTS-CLÉS SORT, CONVOCATION

Votre Phase des Héros

5

CONVOCATION DE MARAIS-MOLLARD D'MORK:

Le chamane invoque un marais luisant qui canalise les souvenirs des bagarres de Gorkamorka.

Annonce: S'il n'y a pas de **Marais-mollard d'Mork** ami sur le champ de bataille, choisissez un **SORCIER MÂCHEFER** ami pour lancer ce sort, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet: Placez un **Marais-mollard d'Mork** entièrement à 18" et visible du lanceur.

MOTS-CLÉS SORT, CONVOCATION

Votre Phase des Héros

5

CONVOCATION DE GUEULARD D'GORK:

Le chamane invoque un visage grimaçant de Gorkamorka qui éructe d'énergie Waaagh!

Annonce: S'il n'y a pas de **Gueulard d'Gork** ami sur le champ de bataille, choisissez un **SORCIER MÂCHEFER** ami pour lancer ce sort, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet: Placez un **Gueulard d'Gork** entièrement à 12" et visible du lanceur, et à plus de 9" des unités ennemies.

MOTS-CLÉS SORT, CONVOCATION



Les Drogrukhs, une des espèces les plus destructrices qui ait jamais existé, étaient des guerriers centaures qui bâtirent une grande nation dans le Royaume des Bêtes. Parmi eux s'éleva un champion si puissant qu'il devint un dieu : Kragnos, le Glas des Empires. Après avoir conduit son peuple dans un conflit contre un empire draconique qui provoqua la quasi-extinction des Drogrukhs, Kragnos fut emprisonné pour le salut des royaumes – et libéré quelques siècles plus tard.

• CHARTE MÂCHEFERS ET KRUELBOYZ •

KRAGNOS

LE GLAS DES EMPIRES

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
☠ La Masse d'Effroi	6	3+	2+	3	4
Casse-défense Crit (2 Touches)	3	4+	2+	2	D3
Sabots de Ruine et de Ravage	6	3+	2+	1	2

☠ Passif

STIGMATES DE GUERRE

Effet : Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de la Masse d'Effroi est 4 et cette unité a une caractéristique de Contrôle de 10.

✠ Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Charge

DESTRUCTION FURIEUSE :

Kragnos galope à travers la presse de la mêlée, où ses sabots laminent tout sur son passage.

Effet : Si cette unité a chargé à cette phase, choisissez 1 des effets suivants :

- Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 1" de cette unité. Sur 2+, infligez autant de dégâts mortels à l'unité ennemie que le résultat du jet.
- Choisissez un **MONSTRE** ennemi en mêlée avec cette unité et jetez 2D6. Sur 7, cette aptitude n'a aucun effet. Sinon, infligez autant de dégâts mortels à l'unité ennemie que les résultats des deux dés multipliés ensemble. Par exemple, un jet de 2D6 de 2 et 6 infligerait 12 dégâts mortels (2 × 6).

MOTS-CLÉS SACCAGE

➤ Votre Phase de Charge

LE GLAS DES EMPIRES :

Les hordes de la Destruction suivent Kragnos où qu'il aille.

Effet : Pour le restant du tour, ajoutez 1 au nombre de dés jetés en faisant des jets de charge pour les unités de la **DESTRUCTION** amies tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité, jusqu'à un maximum de 3.

U Réaction : L'adversaire a annoncé une aptitude de SORT

LE BOUCLIER INVOLÉ :

Casse-défense rend Kragnos insensible aux puissantes forces magiques.

Effet : Si cette unité a été choisie comme cible du sort, jetez un dé. Sur 3+, ignorez l'effet du sort sur cette unité. Cette unité peut utiliser cette aptitude plusieurs fois par phase mais une seule fois par aptitude de SORT.

U Passif

AVATAR DE LA DESTRUCTION :

Kragnos incarne la nature féroce de Ghur ; aucune attaque ne saurait l'abattre sur le coup.

Effet : Si cette unité est censée être détruite automatiquement, elle ne l'est pas. À la place, allouez-lui 6 dégâts (on ne peut pas tenter de jets de protection contre ces dégâts).



MOTS-CLÉS

MAÎTRE DE GUERRE, UNIQUE, HÉROS, MONSTRE, PROTECTION (5+)

DESTRUCTION, MÂCHEFERS, KRUELBOYZ



Gordrakk est le plus éminent de tous les orruks, l'incarnation de la puissance de Gorkamorka. Du haut de Gross' dents, son Gueule-ki-kraz cuirassé, le Poing de Gork combat à la tête de sa Grande Waaagh!, écrasant brutalement les plus grands guerriers ennemis.

• CHARTE MÂCHEFERS •

GORDRAKK

LE POING DE GORK

ARMES DE TIR		Por.	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Rugissement de Gross'dents Tir en Mêlée, Compagnon		8"	6	2+	3+	-	1
ARMES DE MÊLÉE			Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Krazeuz' et Ruzée Anti-HÉROS (+1 Perf.)			8	3+	2+	1	2
☠ Poings et Queue de Gross'dents Anti-MONSTRE (+1 Perf.), Compagnon			8	4+	2+	1	3

☠ Passif

STIGMATES DE GUERRE

Effet: Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques des Poings et Queue de Gross'dents est 6.

✂ Fin de N'importe Quel Tour

LA VICTOIRE REND FORT :

Plus un Mégaboss gagne de duels, plus il devient fort.

Effet: Si un ou plusieurs dégâts ont été alloués à une unité ennemie par les attaques de mêlée de cette unité à ce tour et si cette unité ennemie a été détruite, donnez à l'unité utilisant cette aptitude un pion de Waaagh!, jusqu'à un maximum de 3.

Jusqu'à la fin du prochain tour, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de cette unité pour chaque pion de Waaagh! qu'elle possède.

✂ Une fois par Bataille, Réaction: Vous avez annoncé une aptitude de WAAAGH!

VOIX DE GORK: Le cri de Gordrakk a la puissance élémentaire de son dieu brutal, et pousse ses troupes à se ruer sur l'ennemi, en taillant, cognant et piétinant éperdument.

Effet: Jusqu'au début de votre prochain tour, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de mêlée des unités de MÂCHEFERS amies tant qu'elles sont entièrement à 18" de cette unité.

🛡 Une fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

LUTE DE MONSTRES :

Gross'dents, le Gueule-ki-kraz de Gordrakk, est assez fort et belliqueux pour faire mordre la poussière à ses rivaux les plus gigantesques.

Annonce: Choisissez comme cible un MONSTRE ennemi en mêlée avec cette unité.

Effet: Jetez un dé. Sur 3+, choisissez 1 des armes de la cible. Vous devez choisir une arme de Compagnon si elle en a. Divisez par deux la caractéristique d'Attaques de cette arme (arrondie au supérieur) pour le restant du tour.

MOTS-CLÉS SACCAGE



MOTS-CLÉS

MAÎTRE DE GUERRE, UNIQUE, HÉROS, MONSTRE, VOL

DESTRUCTION, MÂCHEFERS, GUEULE-KI-KRAZ



Un Gueule-ki-kraz en charge est une terrifiante force de destruction, capable de pulvériser des formations entières à lui seul. Les Mégaboss qui chevauchent ces bêtes sont les plus redoutables, inspirant leurs gars par des exploits de brutalité excessive.

• CHARTE MÂCHEFERS •

MÉGABOSS SUR GUEULE-KI-KRAZ

 ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Rugissement de Gueule-ki-kraz Tir en Mêlée, Compagnon	8"	6	2+	3+	-	1
 ARMES DE MÊLÉE		Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Kikoup' de Boss ou Charkuteur de Boss Anti-INFANTERIE (+1 Perf.)		8	4+	2+	1	2
 Poings et Queue de Gueule-ki-kraz Anti-INFANTERIE (+1 Perf.), Compagnon		8	4+	2+	1	3

☠ Passif

STIGMATES DE GUERRE

Effet: Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques des Poings et Queue de Gueule-ki-kraz est 5.

✂ Fin de N'importe Quel Tour

LA VICTOIRE REND FORT :
Plus un Mégaboss gagne de duels, plus il devient fort.

Effet: Si un ou plusieurs dégâts ont été alloués à une unité ennemie par les attaques de mêlée de cette unité à ce tour et si cette unité ennemie a été détruite, donnez à l'unité utilisant cette aptitude un **pion de Waaagh!**, jusqu'à un maximum de 3.

Jusqu'à la fin du prochain tour, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de cette unité pour chaque **pion de Waaagh!** qu'elle possède.

⚔ Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

MASSE DÉVASTATRICE:

Un Gueule-ki-kraz est une telle avalanche de muscles et de mauvaise humeur qu'il transforme tout ce qu'il y a sur son chemin en viande hachée.

Effet: Si cette unité a chargé à ce tour, jetez un D3. Sur 2+, elle peut se déplacer de 2D6". Elle peut traverser les portées de mêlée des unités ennemies et peut finir ce mouvement en mêlée. Choisissez ensuite une unité ennemie qu'elle a traversée pendant ce mouvement. Infligez D3 dégâts mortels à l'unité choisie. Si elle a le mot-clé **INFANTERIE**, doublez les dégâts mortels infligés.

MOTS-CLÉS SACCAGE



MOTS-CLÉS

HÉROS, MONSTRE, VOL

DESTRUCTION, MÂCHEFERS, GUEULE-KI-KRAZ

• CHARTE MÂCHEFERS • ZOGGROK ANVILSMASHA



Accompagné de son squig front-de-roc, Zoggrok commande à la puissance de Gorkamorka. Les armes des orruks à proximité se renforcent jusqu'à briller, chauffées au vert par l'énergie Waaagh! tandis que le kikoup' que manie Zoggrok est capable de briser n'importe quel charme ou protection mystique.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Krazeur Kass'krânes	5	4+	2+	1	2
Kikoup' Éklat'charmes	2	4+	2+	2	3
Grogne-tenailles	4	4+	3+	-	1

Cette unité est armée d'un Krazeur Kass'krânes et d'une des options suivantes:

- Kikoup' Éklat'charmes
- Grogne-tenailles

✗ Votre Phase des Héros

POUVOIR DU GRAND DIEU VERT: Canalisant l'énergie brute de la Waaagh! avec ses "outils krazeurs", Zoggrok peut renforcer les armes des orruks rassemblés autour de lui.

Annonce: Choisissez comme cible une unité de MÂCHEFERS D'INFANTERIE amie visible et entièrement à 12" de cette unité.

Effet: Faites un jet de forj' d'un D6. Ajoutez 1 au jet si cette unité est armée d'un Grogne-tenailles. Sur 4+, les armes de mêlée de la cible ont Crit (Mortel) jusqu'au début de votre prochain tour.

◇ Passif

KLONK: Le mal de crâne de ce squig front-de-roc n'est soulagé qu'en recevant un coup sur la tête, ce qui en fait l'enclume portative idéale.

Effet: Klouk est un pion. Vous pouvez relancer les jets de forj' pour cette unité tant que le Klouk de cette unité est sur le champ de bataille. Si vous faites un jet de sauvegarde non modifié de 1 pour cette unité, retirez son Klouk du champ de bataille après avoir résolu l'aptitude d'ATTAQUE (les dégâts sont quand même infligés).

◇ Passif

KIKOUP' ÉKLAT'CHARMES: Un coup de ce kikoup' ne fait pas que briser le crâne, il rompt également les protections occultes.

Effet: Si une attaque du Kikoup' Éklat'charmes de cette unité cause une touche, la cible a le mot-clé PROTECTION ÉKLATÉE pour le restant de la bataille. On ne peut pas faire de jets de protection pour une unité qui a une PROTECTION ÉKLATÉE.

MOTS-CLÉS

UNIQUE, HÉROS, INFANTERIE
DESTRUCTION, MÂCHEFERS

• CHARTE MÂCHEFERS • MÉGABOSS



Vêtus de plaques de fer et maniant d'immenses armes, les Mégaboss mènent la charge des clans Mâchefers. Le simple fait de se battre renforce ces seigneurs de guerre. Une fois dans la mêlée, il devient presque impossible de les tuer.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Kikoup' de Boss	8	4+	2+	1	2

✗ Fin de N'importe Quel Tour

LA VICTOIRE REND FORT: Plus un Mégaboss gagne de duels, plus il devient fort.

Effet: Si un ou plusieurs dégâts ont été alloués à une unité ennemie par les attaques de mêlée de cette unité à ce tour et si cette unité ennemie a été détruite, donnez à l'unité utilisant cette aptitude un pion de Waaagh!, jusqu'à un maximum de 3.

Jusqu'à la fin du prochain tour, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de cette unité pour chaque pion de Waaagh! qu'elle possède.

✗ Réaction: Vous avez annoncé une aptitude de CORPS À CORPS pour cette unité

TÊT' DE BRUTE: Les Mégaboss vont à la guerre flanqués des deux côtés par les Brutes les plus fortes et les plus redoutables.

Effet: Choisissez comme cible une unité de BRUTES amie qui n'a pas utilisé d'aptitude de CORPS À CORPS à ce tour et qui est à portée de mêlée de cette unité. La cible peut être choisie pour utiliser une aptitude de CORPS À CORPS juste après que l'aptitude de CORPS À CORPS annoncée a été résolue. Dans ce cas, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de la cible pour le restant du tour.

MOTS-CLÉS

HÉROS, INFANTERIE
DESTRUCTION, MÂCHEFERS

• CHARTE MÂCHEFERS •

CHANTEGUERRE



Le rythme tonitruant battu par le Chanteguerre appelle les orruks à la guerre à des milles à la ronde. Alors que le tempo de la violence s'accélère, l'énergie furieuse des tambours du Chanteguerre croit aussi, plongeant les Mâchefers dans une frénésie destructrice.

✂ ARMES DE MÊLÉE Att. Tou. Ble. Perf. Dég.

Gourdin de Gork & Matrak' de Mork

6 4+ 3+ - D3

◊ Fin de N'importe Quel Tour

RYTHME DE LA DESTRUCTION : À chaque crâne ennemi marqué par le Gourdin de Gork et la Matrak' de Mork du Chanteguerre, l'énergie fébrile de la Waaagh! s'aggrave.

Effet : Si une ou plusieurs figurines ennemies ont été tuées par les attaques de mêlée de cette unité à ce tour, donnez à cette unité D3 points de rituel.



MOTS-CLÉS

HÉROS, PRÊTRE (1), INFANTERIE
DESTRUCTION, MÂCHEFERS

• CHARTE MÂCHEFERS •

BRUTES



Chargeant en beuglant, les Brutes orruks cherchent les plus grands ennemis pour les soumettre à coups de latte. Ils portent des armures épaisses et des armes démesurées, et ne s'amuse jamais autant qu'en tabassant tout ce qui bouge.

✂ ARMES DE MÊLÉE Att. Tou. Ble. Perf. Dég.

Armes de Brute
Anti-INFANTERIE (+1 Perf.)

3 4+ 3+ 1 2

Koup'-tripes

3 4+ 3+ 2 3

Chaque figurine de cette unité est équipée d'Armes de Brute.

- 1 figurine sur 5 peut remplacer ses Armes de Brute par un Koup'-tripes.
- Le Champion ne peut pas remplacer ses armes.

● Passif

TU CHERCHES LA BAGAR' ? : La plupart des créatures ayant ne serait-ce qu'une once de bon sens capitulent rapidement face au regard courroucé d'une Brute orruk qui marque son territoire.

Effet : Les unités ennemies qui ont une caractéristique de Santé de 1 ou 2 ne peuvent pas contester d'objectifs tant qu'elles sont en mêlée avec cette unité.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE, CHAMPION
DESTRUCTION, MÂCHEFERS, BRUTE

• CHARTE MÂCHEFERS •

CHAMANE BIZARNOB



Avec leurs yeux crépitants d'éclairs verts, les Chamanes Bizarnob canalisent l'énergie sauvage de la Waaagh! Au combat, ils déchainent ce pouvoir avec jubilation, des déflagrations calcinantes qui lacèrent les rangs ennemis comme un kikoup' fend la chair.

ARMES DE TIR		Por.	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Vomi Vert Tir en Mêlée		10"	4	2+	4+	-	D3
ARMES DE MÊLÉE		Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.	
Bâton Waaagh!		3	4+	3+	1	D3	

◊ Passif

POUVOIR BRUTAL: Un Chamane Bizarnob canalise l'énergie Waaagh! émise par les bandes d'orruks à proximité.

Effet: Ajoutez 1 au niveau de puissance de cette unité tant qu'il y a une ou plusieurs unités de MÂCHEFERS amies qui ont 10 figurines ou plus entièrement à 12" d'elle.



MOTS-CLÉS

HÉROS, SORCIER (1), INFANTERIE
DESTRUCTION, MÂCHEFERS

La rue des zoms était jalonnée de statues de saints et de dieux. Elles avaient les mêmes contours austères que leurs huttes, mais quelqu'un avait eu l'idée d'y rajouter de l'or. Des gemmes scintillaient, enchâssées sur les linteaux et dans les orbites de ces héros de pierre. L'élégance de certains suggérait l'idée d'une vie après la guerre.

Grumgot était content de voir que tout brûlait. Les décorations l'ennuyaient. Les zoms paniqués au bout de la rue, qui tiraient avec leurs bâtons kiboum', l'ennuyaient aussi. Plus même, car ils étaient encore en un seul morceau.

"On peut y aller maint'nant ?" demanda le Durboy. Il était assis sur une colonne effondrée et tapotait le plat de son kikoup' sur sa paume. Désœuvrés, d'autres gars de la bande s'assénaient des coups de tête ou savataient les débris.

"Eul' Big Boss a dit d'surveiller l'chamane." Zorg pointa du pouce. À côté d'une statue écroulée, Wizgob, penché, marmonnait. Chaque coup du talon de son bâton faisait claquer la mandibule du crâne qui en coiffait le sommet. Les orruks lui jetèrent des regards inquiets avant de décamper quand il grogna plus fort. Brug, le chef de bande, s'était trouvé un nouveau jeu : il se tenait face à l'ennemi et ricanait chaque fois qu'une balle ricochait sur sa cuirasse dentelée.

"M'ennuie", annonça Grumgot. Une poignée des autres grogna à nouveau, mais pas trop fort pour ne pas déranger le j'teur de sorts. Le tapotement du kikoup' de Grumgot se fit plus bruyant. Distraitement, il se demanda ce qu'il se passerait s'il abattait le pommeau de son arme sur le crâne du chamane.

Soudain, Wizgob fit volte-face comme tiré par des fils divins. Grumgot manqua de sursauter et se hâta de chasser sa pensée félonne. Les yeux du chamane étincelaient de vert. Il mugit et rota, et un ectoplasme émeraude dégouлина de sa bouche tandis qu'il abattait le talon de son bâton au sol avec assez force pour fendre la pierre.

Une ombre descendit sur la rue avant qu'un immense pied vert et couvert de verrues s'abatte. Brug eu à peine le temps de cligner des yeux avant d'être réduit en pulpe. Un deuxième pied laissa un cratère juste devant, et l'apparition de magie Waaagh! entreprit de descendre la rue à grands pas. Les cris des zoms trahissaient leur épouvante. Il y eut un craquement. Puis plus rien.

Il en fut fini bien trop vite. Grumgot cligna des yeux avant de se retourner lentement, avec ses camarades, en direction de Wizgob. Le chamane avait retrouvé son calme relatif et semblait se disputer à demimot avec le crâne sur son bâton.

Le fracas de l'acier contre l'acier venu de la rue suivante troubla la quiétude. Personne ne semblant vouloir prendre d'initiative, Grumgot se racla la gorge avant de se claquer la cuisse et de se lever.

"Pas grav', lé gars. Y en a plein d'aut' dans le koin !"



• CHARTE MÂCHEFERS • BOUZILLEURS BIZARBRUTES



Plongés dans une frénésie démente par la Waaagh!, les Bouzilleurs se fraient un chemin de destruction dans les lignes ennemies. Leur nature hallucinée les rend insensibles à leurs blessures, si bien qu'ils peuvent déclencher un carnage indicible au cœur de la mêlée, avant de finalement s'écrouler.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Fléau Krazeur Anti-INFANTERIE (+1 Perf.)	6	4+	3+	1	1

Passif

BERSERKERS: Ces brutes se débarrassent de leurs lourdes plates afin d'arriver dans la mêlée le plus vite possible.

Effet: Cette unité peut utiliser une aptitude de **COURSE** à ce tour et quand même utiliser des aptitudes de **CHARGE** au même tour.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE, PROTECTION (5+)
DESTRUCTION, MÂCHEFERS, BRUTE

• CHARTE MÂCHEFERS • RAGEUX BRUTES



Empoignant des armes à deux mains et renonçant à l'armure typique des Brutes, les Rageux Brutes se jettent sur les adversaires les plus gros et les plus méchants. Ayant essuyé une défaite humiliante, ces orruks sont, dans leur nouveau rôle, résolus à prouver à quel point ils sont durs à cuire.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Armes de Rageux Anti-MONSTRE (+1 Perf.)	3	4+	2+	1	2

Passif

BERSERKERS: Ces brutes se débarrassent de leurs lourdes plates afin d'arriver dans la mêlée le plus vite possible.

Effet: Cette unité peut utiliser une aptitude de **COURSE** à ce tour et quand même utiliser des aptitudes de **CHARGE** au même tour.

Passif

RAGE DÉBRIDÉE: Les Rageux Brutes évacuent leur rage réprimée dès qu'ils sont assez près pour frapper l'ennemi.

Effet: Cette unité a **FRAPPE EN PREMIER** si elle a chargé au même tour.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE
DESTRUCTION, MÂCHEFERS, BRUTE

• CHARTE MÂCHEFERS •

BIG BOSS DURBOY



Seul le plus robuste des Durboys survit assez longtemps pour devenir un Big Boss. Ces guerriers peuvent transformer une horde d'orruks tapageurs en machine à tuer disciplinée capable d'avancer en un semblant de formation, avant de s'écraser sur l'ennemi tel un poing cuirassé de fonte rugueuse.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Charkuteur de Boss et Kikoup'	7	4+	3+	1	2

Passif

COMMANDANT À LA POIGNE DE FER : Aucun Durboy n'oserait rompre le combat alors que le boss est dans les parages.

Effet : Chaque fois qu'une unité de **Durboyz** amie entièrement à 12" de cette unité utilise l'ordre "Ralliement", vous pouvez faire 3 jets de ralliement supplémentaires d'un D6.

Passif

ALLEZ, KOGNEZ ! : Aux yeux d'un Big Boss, les boucliers ne sont faits que pour écraser, et il s'assure que ses gars utilisent le leur "d'une bonne façon".

Effet : Ajoutez 1 aux jets de coup d'bouclier pour les unités de **Durboyz** amies tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité.



• CHARTE MÂCHEFERS •

DURBOYZ



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

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Kikoup' ou Kitrou' Anti-charge (+1 Perf.)	2	4+	3+	1	1

N'importe Quelle Phase de Mêlée

KOUPS D'BOUKLIERS : Les boucliers portés par les Durboys sont des plaques de fonte constellées de pointes et de dents de métal qui les transforment en armes plus redoutables encore.

Annonce : Choisissez comme cible une unité ennemie à 1" de cette unité.

Effet : Faites un jet de coup d'bouclier d'un D6 pour chaque figurine de cette unité qui est à 3" de la cible. Pour chaque jet de 6+, infligez 1 dégât mortel à la cible.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE, CHAMPION, PORTE-ÉTENDARD (1/10)

DESTRUCTION, MÂCHEFERS

MOTS-CLÉS

HÉROS, INFANTERIE

DESTRUCTION, MÂCHEFERS



Pour revendiquer le titre de Kroboss, un orruk doit montrer un incroyable mépris de sa propre vie. Non seulement ces seigneurs de guerre orruks doivent réussir à dompter un Gueule-ki-grogn' écumanant sans se faire empaler, piétiner ou briser le dos contre un rocher, mais ils doivent aussi canaliser tout un troupeau de ces bêtes irascibles – ainsi que les orruks agités qui les chevauchent au combat. Ne s'arrêtant jamais plus longtemps qu'il ne le faut pour étripier un ennemi d'un coup de son fidèle étrip'gorets, un Kroboss se déchaîne dans les royaumes en aplatisant tout devant lui.

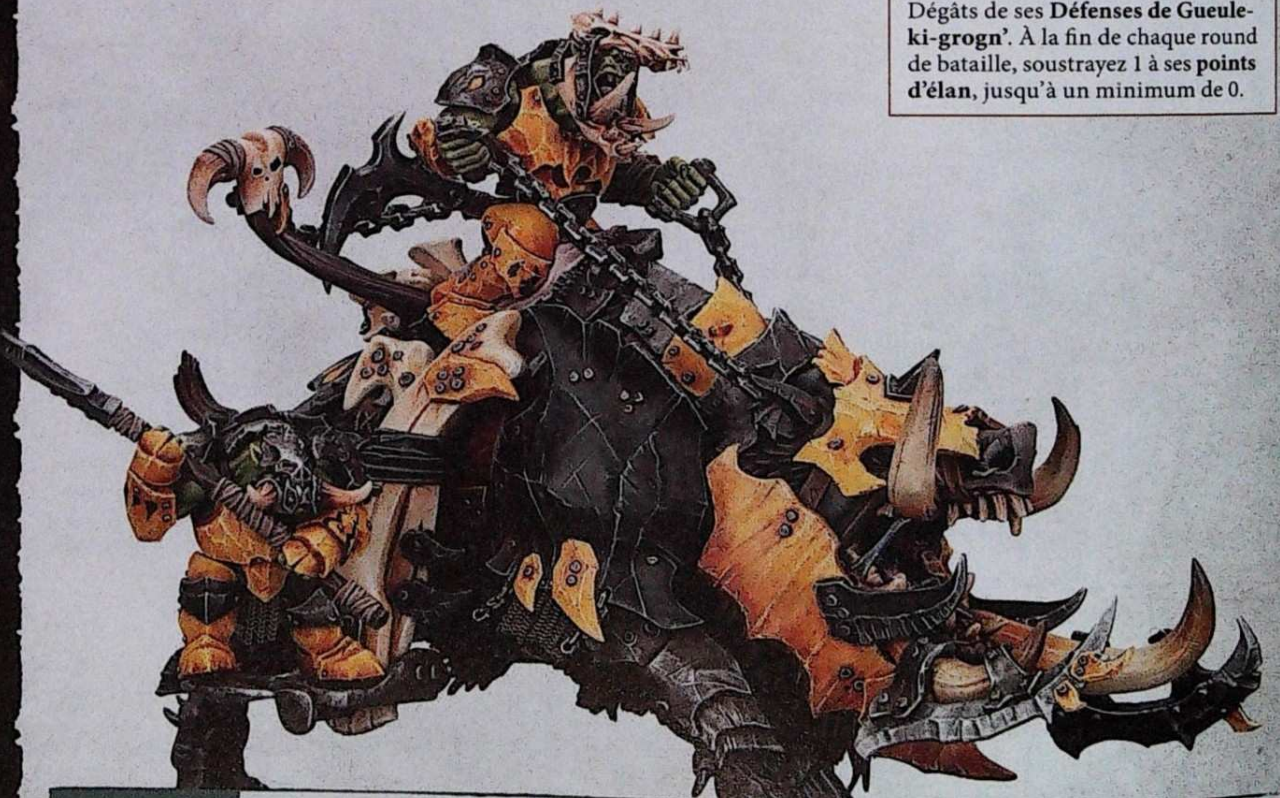
• CHARTE MÂCHEFERS •
KROBOSS
 SUR GUEULE-KI-GROGN'

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Étrip'gorets	7	4+	3+	1	2
Kikoup'-kitu'	4	4+	3+	1	1
☠ Défenses de Gueule-ki-grogn' Compagnon	5	4+	2+	2	2
Pieds de Gueule-ki-grogn' Compagnon	4	5+	2+	-	D3

☠ **Passif**
STIGMATES DE GUERRE
Effet : Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de ses Défenses de Gueule-ki-grogn' est 3.

✂ **Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Charge**
EN TÊTE DE LA RUÉE : Le Kroboss chevauche en première ligne de la ruée de grogneurs pour être le premier à charger dans la mêlée.
Annonce : Si cette unité a chargé à cette phase, choisissez comme cibles jusqu'à 3 unités de GUEULE-KI-GROGN' amies entièrement à 12" de cette unité et qui ont chargé à ce tour.
Effet : Chaque cible gagne 1 point d'élan.
MOTS-CLÉS SACCAGE

✂ **Passif**
ÉLAN IRRÉSISTIBLE :
 Un Gueule-ki-grogn' qui charge gagne en vitesse et en dangerosité tant qu'il n'a pas rencontré un obstacle assez résistant pour l'arrêter.
Effet : Chaque fois que cette unité utilise une aptitude de CHARGE, elle gagne 1 point d'élan.
 Chaque fois qu'elle utilise une aptitude de COURSE, elle gagne 2 points d'élan. Elle peut avoir un maximum de 3 points d'élan à la fois.
 Ajoutez le nombre de points d'élan de cette unité à la caractéristique de Dégâts de ses Défenses de Gueule-ki-grogn'. À la fin de chaque round de bataille, soustrayez 1 à ses points d'élan, jusqu'à un minimum de 0.



MOTS-CLÉS HÉROS, MONSTRE
 DESTRUCTION, MÂCHEFERS, GUEULE-KI-GROGN'

• CHARTE MÂCHEFERS •

GROGNÉTRIP'



Les coups de sabot et les renâclements annoncent l'arrivée des Grognétrip'. La charge de ces bêtes est aussi percutante que le poing de Gorkamorka, les cavaliers beuglant des cris de guerre comme ils ajoutent leur propre touche au carnage.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Kikoup' ou Charkuteur Anti-CAVALERIE (+1 Perf.)	4	4+	3+	1	1
Défenses de Grogneur Charge (+1 Dégât), Compagnon	4	5+	2+	-	1

✕ N'importe Quelle Phase de Charge

CHARGE DE GROGNÉTRIP' : Même selon les standards destructeurs des Mâchefers, une charge de Grognétrip' est un spectacle terrifiant.

Annonce : Si cette unité a chargé à cette phase, choisissez comme cible une unité ennemie à 1" d'elle.

Effet : Jetez un D3. Sur 2+, infligez à la cible autant de dégâts mortels que le résultat du jet. Ajoutez 1 aux dégâts infligés (le cas échéant) si la cible a le mot-clé **CAVALERIE**.



MOTS-CLÉS

CAVALERIE, CHAMPION

DESTRUCTION, MÂCHEFERS

Krazogg Hornsplitta n'avait aucune idée d'où il était.

Le désert qui s'étirait devant lui était d'un rouge sec, et la sueur de ses Porchers était particulièrement âcre, si bien qu'il en déduisit qu'il était au Royaume du Chaud. À part ça, mystère. La dernière chose dont il se souvenait, c'est qu'il était au Royaume du Vert et que Zoggrok pleurnichait pour quelque chose, ce qui n'était pas nouveau. Lassé d'écouter, Krazogg avait lancé sa ruée à travers le portail brillant au cœur du fort des zoms, et il s'était retrouvé là. Certes, il ne se souvenait pas que le ciel du Royaume du Chaud avait cette allure tourbillonnante et mauvaise, ni que le sol s'y ouvrait comme des bouches baveuses à la langue gigotante, mais comme il s'en fichait, tout allait bien.

Le fracas du bois et du métal brisés, les hennissements de terreur et les cris de douleur résonnèrent à ses oreilles lorsque Niff'l'rokk, sa monture, percuta l'un des chariots qui fonçaient sur la ruée. D'habitude, les zoms, même les kipik', décampaient quand les grogneurs faisaient trembler le sol. Ceux-ci étaient étrangement confiants, chargeaient les Mâchefers et avaient même désarçonné plusieurs orruks avant de finir piétinés. En fait, tous les zoms kipik' qu'ils avaient croisés jusqu'ici semblaient motivés dès lors que le mauvé ciel crépitait. Pour Krazogg, c'était stupide. Mais les zoms étaient stupides, donc c'était logique. Il fit tourner son étrip'gorets et fendit en deux un ennemi qui le chargeait.

"Chef !" La déferlante de métal se scinda pour laisser apparaître un unique individu devant Krazogg : un boss zom engoncé dans une épaisse armure qui brillait de runes démoniaques. Sa cape claquait au vent, et ses gantelets étaient croisés sur le pommeau de son marteau retourné, dont la tête bulbeuse craquela la terre sous son poids.

"Je suis Vaskar Sang-de-fer, champion de l'Échine Noire, maître de l'Aridie du Nord. Incline-toi, car je suis ton..."

"Ferme-la, zom", grogna Krazogg. Il éperonna la couenne de Niff'l'rokk, dont l'indignation se traduisit par un couinement furieux et une accélération. Vaskar Sang-de-fer comprit que le titan porcin n'allait pas ralentir pour un duel honorable au dernier moment. Il pivota pour se jeter de côté, mais trop tard. Niff'l'rokk le percuta à toute vitesse, ses défenses déchirant son armure dans un geyser de viande et de métal. Le Gueule-ki-grogn' engloutit à grands bruits le harnois runique et son contenu juteux, et c'en fut terminé. Derrière Krazogg, le reste des Porchers poussa un rugissement d'approbation avant de pousser leurs montures.

Krazogg n'y prêta guère attention. Ses yeux, ronds et rouges, étaient braqués droit devant. Toujours droit devant.



• CHARTE MÂCHEFERS • GUEULE-KI-GROGN' AVEC ÉKIP' DE HACHEURS



Avec d'enthousiastes Durboyz grossièrement harnachés à leurs flancs, ces effroyables Gueules-ki-grogn' sont l'un des instruments de guerre des plus dévastateurs de l'arsenal mâchefer. Ces bêtes porcines foncent têtes baissées dans les rangs ennemis et ne laissent que mort et destruction dans leur sillage.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Kikoup'	4	4+	3+	1	2
Kikoup'-kitu'	4	4+	3+	1	1
Défenses de Gueule-ki-grogn' Compagnon	5	4+	2+	2	2
Pieds de Gueule-ki-grogn' Compagnon	4	5+	2+	-	D3

♦ Une Foix par Tour (Armée), Votre Phase de Mouvement

TAILLER UN CHEMIN : Le boulot d'une Ékip' de Hacheurs est de dégager la voie à travers les rangs serrés d'ennemis pour veiller à ce que le Gueule-ki-grogn' conserve son élan.

Effet : Si cette unité est en mêlée, elle peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa caractéristique de Mouvement. Elle peut traverser les figurines et les portées de mêlée des unités ennemies, mais ne peut pas terminer ce mouvement en mêlée.

Puis choisissez comme cibles toutes les unités ennemies traversées par cette unité pendant ce mouvement. Jetez un D3 pour chaque cible. Sur 2+, infligez autant de dégâts mortels à la cible que le résultat du jet. Puis, l'unité ayant cette aptitude gagne 2 points d'élan.

MOTS-CLÉS BASE, MOUVEMENT, SACCAGE

✕ Passif

ÉLAN IRRÉSISTIBLE : Un Gueule-ki-grogn' qui charge gagne en vitesse et en dangerosité tant qu'il n'a pas rencontré un obstacle assez résistant pour l'arrêter.

Effet : Chaque fois que cette unité utilise une aptitude de CHARGE, elle gagne 1 point d'élan.

Chaque fois qu'elle utilise une aptitude de COURSE, elle gagne 2 points d'élan. Elle peut avoir un maximum de 3 points d'élan à la fois.

Ajoutez le nombre de points d'élan de cette unité à la caractéristique de Dégâts de ses Défenses de Gueule-ki-grogn'. À la fin de chaque round de bataille, soustrayez 1 à ses points d'élan, jusqu'à un minimum de 0.

MOTS-CLÉS

MONSTRE

DESTRUCTION, MÂCHEFERS, GUEULE-KI-GROGN'

• CHARTE MÂCHEFERS • KREVEURS SUR GUEULE-KI-GROGN'



Ayant réussi contre toute attente à dompter un Gueule-ki-grogn', les Kreveurs se rassemblent en bandes écumantes et vociférantes dont les monstrueux verrats piétinent les ennemis dans la boue et les réduisent en pulpe sanglante sous leurs pieds fendus.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Kikoup'	4	4+	3+	1	2
Défenses de Gueule-ki-grogn' Compagnon	5	4+	2+	2	2
Pieds de Gueule-ki-grogn' Compagnon	4	5+	2+	-	D3

✕ Passif

ÉLAN IRRÉSISTIBLE : Un Gueule-ki-grogn' qui charge gagne en vitesse et en dangerosité tant qu'il n'a pas rencontré un obstacle assez résistant pour l'arrêter.

Effet : Chaque fois que cette unité utilise une aptitude de CHARGE, elle gagne 1 point d'élan.

Chaque fois qu'elle utilise une aptitude de COURSE, elle gagne 2 points d'élan. Elle peut avoir un maximum de 3 points d'élan à la fois.

Ajoutez le nombre de points d'élan de cette unité à la caractéristique de Dégâts de ses Défenses de Gueule-ki-grogn'. À la fin de chaque round de bataille, soustrayez 1 à ses points d'élan, jusqu'à un minimum de 0.

U Une Foix par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

APLATIS DANS LA BOUE : Si un ennemi survit miraculeusement à l'impact de la charge d'un Gueule-ki-grogn', il lui faudra tout de même un certain temps pour recouvrer ses esprits !

Annonce : Si cette unité a chargé à ce tour, choisissez comme cible une unité ennemie à 1" d'elle.

Effet : Jetez un dé et ajoutez le nombre de points d'élan de cette unité au résultat. Sur 5+, la cible a FRAPPE EN DERNIER pour le restant du tour.

MOTS-CLÉS SACCAGE

MOTS-CLÉS

MONSTRE

DESTRUCTION, MÂCHEFERS, GUEULE-KI-GROGN'



Imprégnées de l'énergie tapageuse de Gork, les Tours de Rokkboss font d'excellents promontoires d'où un boss mâchefer peut soumettre la magie elle-même. Un orruk qui se tient sur sa plateforme voit ses beuglements et ses insultes porter loin sur le champ de bataille, et s'écraser sur les alliés et les ennemis comme le poing du Grand Dieu Vert. Pour les autres Mâchefers, c'est la preuve évidente du statut de leur boss tandis que la fureur Waaagh! qui émane de ces tours les met d'humeur à tout piétiner et écraser.

• CHARTE MÂCHEFERS •

TOUR DE ROKKBOSS

Les aptitudes de terrain universelles suivantes s'appliquent à cet élément de terrain (Terrain, 1.2) :
Couvert, Infranchissable

➤ Votre Phase des Héros

ON MONT' ! : Les orruks se hissent sur la plateforme de l'idole.

Annonce : Si cet élément de terrain n'a pas de Boss Braillard, choisissez comme cible un **HÉROS MÂCHEFER** d'**INFANTERIE** ami qui n'est pas en mêlée et est à 3" de lui.

Effet : Placez la cible sur cet élément de terrain. Elle est à présent un Boss Braillard (voir "Okkupez la Tour!").

⚙ Passif

OKKUPEZ LA TOUR ! : Les boss orruks savent qu'ils ont l'air franchement impressionnants juchés crânement sur une idole de leur dieu.

Effet : Tant que cet élément de terrain a un Boss Braillard :

- Le Boss Braillard ne peut utiliser aucune aptitude de **MOUVEMENT**.
- Au lieu de mesurer la portée ou la visibilité depuis et vers le Boss Braillard, mesurez-la depuis et vers cet élément de terrain.
- Toutes les attaques censées cibler le Boss Braillard ciblent cet élément de terrain à la place.
- Si cet élément de terrain est détruit, avant de le retirer du champ de bataille, infligez D3 dégâts mortels au Boss Braillard. Puis, placez le Boss Braillard sur le champ de bataille à 3" de cet élément de terrain et non en mêlée. Cette unité n'est plus le Boss Braillard. S'il n'est pas possible de placer le Boss Braillard, il est tué.

➤ Votre Phase de Mouvement

J'ME KASSE ! : L'orkuk vide les lieux.

Effet : Si cet élément de terrain a un Boss Braillard qui n'a pas été placé sur lui à ce tour, placez le Boss Braillard sur le champ de bataille entièrement à 6" de cet élément de terrain et hors de mêlée. Cette unité n'est plus un Boss Braillard.

⚙ Une Fois par Tour, Votre Phase des Héros

AGRESSIVEMENT BOSSESQUE : Les ordres et les insultes qui rugissent de cette tour semblent peser plus gravement.

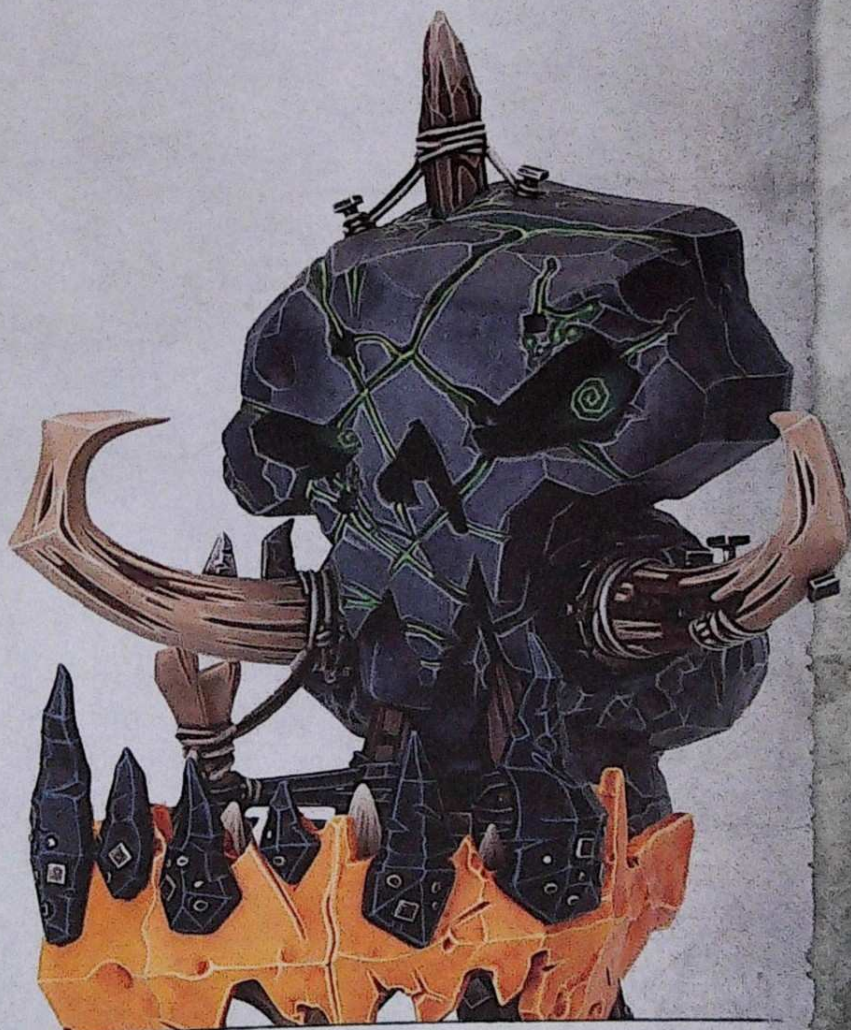
Annonce : Choisissez comme cible une unité ennemie visible et à 18" de cet élément de terrain.

Effet : Jetez un dé. Ajoutez 1 au résultat si cet élément de terrain a un Boss Braillard. Sur 4+, choisissez 1 des effets suivants à appliquer à la cible jusqu'au début de votre prochain tour :

Cé à Nous, Mauviet' ! : Soustrayez 3 au score de contrôle de la cible.

Remball' Ta Magie, Là ! : Soustrayez 1 aux jets de lancement et/ou jets de récitation de la cible.

Hé ! Pas bouger ! : Soustrayez 1 au nombre de dés lancés en faisant des jets de charge pour la cible, jusqu'à un minimum de 1.



TERRAIN DE FACTION

DESTRUCTION, MÂCHEFERS

MOTS-CLÉS

RÈGLES DE FACTION DES KRUELBOYZ

Quand vous choisissez la faction des Kruelboyz, votre armée peut inclure seulement des unités de **KRUELBOYZ**.

TRAITS DE BATAILLE DES KRUELBOYZ

Les armées de Kruelboyz peuvent utiliser les aptitudes suivantes :

◊ Passif

COUPS TORDUS : Les Kruelboyz n'ont aucun honneur et recourent aux pires bassesses pour prendre l'avantage sur l'ennemi.

Effet : Votre armée peut utiliser 1 aptitude de **COUP TORDU** par phase. L'effet d'une aptitude de **COUP TORDU** s'applique seulement si vous réussissez un jet de coup tordu. La réussite d'un jet de coup tordu dépend du nombre d'aptitudes de **COUP TORDU** que votre armée a déjà utilisées à ce round de bataille :

Coup Tordu	Jet de Coup Tordu
Premier	2+
Deuxième	3+
Troisième	4+
Quatrième ou suivant	5+

✂ Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Charge

SURPRISE FATALE : Alors que l'ennemi charge la ligne des Kruelboyz, il ignore qu'il a été attiré dans une série de pièges savamment dissimulés.

Annonce : Choisissez comme cible une unité ennemie qui a chargé à ce tour et est en mêlée avec une ou plusieurs unités de **KRUELBOYZ** amies, puis faites un jet de coup tordu.

Effet : Infligez D3 blessures mortelles à la cible. De plus, pour le restant du tour, les armes de la cible ne peuvent pas être affectées par l'aptitude d'arme **Charge** (+1 Dégât).

MOTS-CLÉS **COUP TORDU**

✂ Une Fois par Tour (Armée), Votre Phase des Héros

ARMES CROÛTÉES DE VENIN : Les armes dont usent les Kruelboyz sont imprégnées de poisons tirés de vase toxique, d'animaux venimeux et de bave.

Annonce : Choisissez comme cible une unité de **KRUELBOYZ** d'**INFANTERIE** amie puis faites un jet de coup tordu.

Effet : Jusqu'au début de votre prochain tour, les attaques de la cible causent des touches critiques sur des jets de touche non modifiés de 5+.

MOTS-CLÉS **COUP TORDU**

➤ Une Fois par Tour (Armée), Votre Phase des Héros

VILS SOURNOIS : La brume des marais masque les mouvements des Kruelboyz.

Annonce : Choisissez comme cible une unité de **KRUELBOYZ** d'**INFANTERIE** amie de 10 figurines ou moins, qui n'est pas en mêlée et qui n'a pas utilisé d'aptitude de **COUP TORDU** à ce tour puis faites un jet de coup tordu.

Effet : Retirez la cible du champ de bataille et replacez-la sur le champ de bataille entièrement à 3" d'un élément de terrain et à plus de 9" des unités ennemies.

MOTS-CLÉS **COUP TORDU**

🛡 Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

VACARME : Après l'avoir insulté et provoqué, les Kruelboyz sont parvenus à déconcentrer l'ennemi.

Annonce : Choisissez comme cible une unité ennemie en mêlée avec une ou plusieurs unités de **KRUELBOYZ** amies, puis faites un jet de coup tordu.

Effet : La cible a **FRAPPE EN DERNIER** pour le restant du tour.

MOTS-CLÉS **COUP TORDU**

FORMATIONS DE BATAILLE KRUELBOYZ

Vous pouvez choisir 1 des formations de bataille suivantes pour une armée de Kruelboyz. Chaque formation de bataille confère une aptitude différente que vous pouvez utiliser lors de la bataille.

GRIFFE DE KRUELBOYZ

Passif

SUAIRE DES MARAIS : Avant que ne frappent les guerriers d'une Griffé de Kruelboyz, leurs chamanes exécutent un puissant rituel pour couvrir le champ de bataille d'une brume épaisse et nauséabonde qui les dissimule aux yeux de l'ennemi.

Effet : Les unités de **KRUELBOYZ** amies qui sont entièrement à 3" d'un élément de terrain ne sont pas visibles des unités ennemies qui sont à plus de 12" d'elles.

DOIGT DU MILIEU

Votre Phase de Tir

TRAITS KITU À PERPÈT' : Les maints Mort-pikeurs du Doigt du Milieu conservent souvent un chargement de traits à empennage en plume de pie-grièche des marais qui leur confère une portée accrue.

Annonce : Choisissez comme cibles jusqu'à 3 unités d'Embroyeurs ou d'Empaleuse amies.

Effet : Pour le restant du tour, ajoutez 3" à la caractéristique de Portée des armes de tir des cibles.

P'TIT DOIGT

Passif

SAL' FOURBES : Constitués de hobgrots et de mioch', les gars du P'tit Doigt sont chargés de chaparder du matériel et sont doués pour se glisser derrière l'ennemi.

Effet : Vous pouvez utiliser l'aptitude de **COUP TORDU** "Vils Sournois" deux fois par tour au lieu d'une seule fois par tour.

DOIGT À TROPHÉE

Passif

BÊTES VÉNÈRES : Les bêtes de guerre montées par les orruks du Doigt à Trophée sont des spécimens particulièrement infâmes et belliqueux.

Effet : Les armes de **Compagnon** utilisées par les unités de **KRUELBOYZ** amies ont Crit (2 Touches).

TRAITS HÉROÏQUES KRUELBOYZ

SEIGNEURS DE GUERRE RUZÉS (HÉROS seulement)

✕ Fin de N'importe Quel Tour

COUP PAR DERRIÈRE : Quand l'ennemi lui tourne le dos, ce boss n'a aucun scrupule à y planter une dague.

Annonce : Choisissez comme cible un **HÉROS** ennemi qui est en mêlée à la fois avec cette unité et une autre unité de **KRUELBOYZ** amie.

Effet : Infligez D3 dégâts mortels à la cible. Ajoutez 1 aux dégâts mortels infligés pour chaque unité de **KRUELBOYZ** amie en mêlée avec la cible en plus des deux premières unités de **KRUELBOYZ**.

➤ N'importe Quelle Phase de Mêlée

KREVURE RETORSE : Ce boss avisé a maîtrisé l'art de la feinte, et rompt les combats en sa défaveur pour y revenir lorsque les chances sont de son côté.

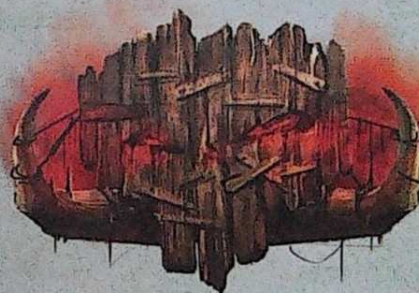
Effet : Si cette unité est en mêlée, jetez un dé. Sur 3+, elle peut immédiatement utiliser l'aptitude "Repli", comme s'il s'agissait de votre phase de mouvement, sans subir de dégâts mortels.

U Passif

ÉGOMAN : Ce boss bouffi de suffisance est prompt à sacrifier autrui pour sauver sa peau.

Effet : Tant que cette unité est à portée de mêlée d'une unité de **KRUELBOYZ** d'**INFANTERIE** amie autre qu'un **HÉROS** :

- Elle a une **PROTECTION** (4+).
- À chaque jet de protection réussi pour cette unité, allouez 1 dégât à une unité de **KRUELBOYZ** d'**INFANTERIE** amie autre qu'un **HÉROS** à portée de mêlée d'elle après avoir résolu la séquence de dégâts pour cette unité (on ne peut pas faire de jet de protection pour ces dégâts).



ARTÉFACTS DE POUVOIR KRUELBOYZ

ARTÉFACTS KRUELS (HÉROS seulement)

U Une fois par Bataille, Réaction : L'adversaire a annoncé une aptitude d'**ATTAQUE**.

KAILLOU EN ŒIL-DE-MORK : Quand on la frotte, cette roche gris foncé dégage un brouillard protecteur.

Effet : Pour le restant du tour, les unités de **KRUELBOYZ** amies ont une **PROTECTION** (5+) tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité.

⚙ Passif

BÂTON DES MARAIS :

Taillé dans une vieille racine de bois de tourbière, ce bâton noueux octroie à son porteur la maîtrise des marais et peut permettre d'étouffer la magie ennemie.

Effet : Si cette unité n'est pas un **SORCIER**, elle peut utiliser l'aptitude "Dissipation" comme si elle était un **SORCIER** (1). Sinon, ajoutez 1 à son niveau de puissance.

U Une fois par Bataille, N'importe Quelle Phase de Mêlée

CENDRE MORD-YEUX :

Cette cendre demeure brûlante dans sa blague ignifugée. Le porteur peut la jeter sur l'ennemi en un nuage aveuglant et cuisant.

Annonce : Choisissez comme cible une unité ennemie en mêlée avec cette unité.

Effet : Soustrayez 1 aux jets de touche et aux jets de blessure pour les attaques de la cible pour le restant du tour.



DOMAINE DE SORTS KRUELBOYZ

DOMAINE DU MARAIS

✱ Votre Phase des Héros

LA FOSSE NOIRE : *Le chamane heurte le sol de son bâton. Du point frappé jusqu'à un ennemi proche, la terre se mue en bournier qui engloutit ses victimes.*

5

Annonce : Choisissez un **SORCIER KRUELBOY** ami pour lancer ce sort, choisissez comme cible une unité ennemie visible et à 18" de lui, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Jetez un dé pour chaque figurine de l'unité cible. Pour chaque 6, infligez 1 dégât mortel à la cible.

MOTS-CLÉS SORT, ILLIMITÉ

U Votre Phase des Héros

7

BRUME ÉTOUFFANTE : *Le chamane invoque un nuage de vapeur corrosive qui attaque les poumons de tous ceux qui y sont pris.*

Annonce : Choisissez un **SORCIER KRUELBOY** ami pour lancer ce sort, choisissez comme cible une unité ennemie visible et à 12" de lui, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de la cible jusqu'au début de votre prochain tour.

MOTS-CLÉS SORT

U Votre Phase des Héros

6

RUZE DE MORK : *Le chamane canalise la puissance brute de Mork pour doter ses alliés d'une ruse hors norme, leur permettant d'éviter les coups.*

Annonce : Choisissez un **SORCIER KRUELBOY** ami pour qu'il lance ce sort, choisissez comme cible une unité de **KRUELBOYZ** amie visible et entièrement à 12" de lui, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Jusqu'au début de votre prochain tour, ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent cette unité amie.

MOTS-CLÉS SORT

DOMAINE DE MANIFESTATIONS KRUELBOYZ

MANIFESTATIONS DE GORKAMORKA

✱ Votre Phase des Héros

7

CONVOCATION DU PIED DE GORK :

Piétinant à un rythme furieusement belliqueux, le chamane défie Gork en personne de venir aplatis le champ de bataille.

Annonce : S'il n'y a pas de **Pied de Gork** ami sur le champ de bataille, choisissez un **SORCIER KRUELBOY** ami pour lancer ce sort, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Placez un **Pied de Gork** entièrement à 12" et visible du lanceur, et à plus de 9" des unités ennemies. Un **Pied de Gork** a 2 parties qui doivent placées à 9" l'une de l'autre.

MOTS-CLÉS SORT, CONVOCATION

✱ Votre Phase des Héros

5

CONVOCATION DE MARAIS-MOLLARD D'MORK :

Le chamane invoque un marais luisant cruel qui canalise les souvenirs des bagarres passées de Gorkamorka.

Annonce : S'il n'y a pas de **Marais-mollard d'Mork** ami sur le champ de bataille, choisissez un **SORCIER KRUELBOY** ami pour lancer ce sort, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Placez un **Marais-mollard d'Mork** entièrement à 18" et visible du lanceur.

MOTS-CLÉS SORT, CONVOCATION

✱ Votre Phase des Héros

5

CONVOCATION DE GUEULARD D'GORK :

Le chamane invoque un visage grimaçant de Gorkamorka qui éructe d'énergie Waaagh!

Annonce : S'il n'y a pas de **Gueulard d'Gork** ami sur le champ de bataille, choisissez un **SORCIER KRUELBOY** ami pour lancer ce sort, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Placez un **Gueulard d'Gork** entièrement à 12" et visible du lanceur, et à plus de 9" des unités ennemies.

MOTS-CLÉS SORT, CONVOCATION



Gobsprakk est le Chamane Vasomancien le plus renommé. Il est le plus grand prophète des orruks, la Bouche de Mork, et il a sans conteste reçu la faveur du dieu ruzé. Quand il est courroucé, Gobsprakk est nimbé d'une énergie verte crépitante, et même les plus gros orruks ont appris à craindre son regard noir, car il annonce souvent l'humiliation ou un trépas soudain. Ceux qui le contrarient ont la fâcheuse manie de s'étouffer tandis que leurs poumons se remplissent d'eau boueuse, même s'ils se trouvent sur une plaine aride. Si un ennemi survit à ses sorts perfides, il est emporté entre les serres de Bek'kitu, le Votour Bektour adoré de Gobsprakk.

• CHARTE KRUELBOYZ •

GOBSPRAKK LA BOUCHE DE MORK

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Bâton de Marécorce Anti-SORCIER (+1 Perf.), Crit (Mortel)	3	4+	3+	-	D3
Bec et Serres de Bek'kitu Anti-SORCIER (+1 Perf.), Compagnon	7	4+	2+	1	2
Dard de Bek'kitu Crit (Mortel), Compagnon	1	3+	2+	1	D6

Passif

STIGMATES DE GUERRE

Effet: Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de ses Bec et Serres de Bek'kitu est 5.

Votre Phase des Héros

ÉTOUFFEMENT: Des vrilles de magie jaillissent des doigts tendus de Gobsprakk et étouffent la vie de la cible.

Annonce: Choisissez comme cible une unité ennemie visible à 18" de cette unité, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet: Jetez autant de dés que la caractéristique de Santé de la cible, jusqu'à un maximum de 10. Pour chaque 4+, infligez 1 dégât mortel à la cible.

MOTS-CLÉS SORT

Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

BROYAGE:

Bek'kitu, la monture de Gobsprakk, prend un malin plaisir à broyer les petits ennemis dans ses serres.

Annonce: Choisissez comme cible une unité ennemie en mêlée avec cette unité.

Effet: Jetez un dé. Si le résultat est supérieur à la caractéristique de Santé de la cible, 1 figurine de l'unité cible est tuée.

MOTS-CLÉS SACCAGE

Passif

MORK A DIT NON !: Alors que ses ennemis essaient de se défendre avec des sorts, Gobsprakk invoque des squigsticots dans leurs entrailles, et emplit leur esprit de tant d'énergie Waaagh! que leur tête finit par exploser!

Effet: Chaque fois que cette unité dissipe un sort, infligez D3 dégâts mortels au lanceur. Si le jet de dissipation était 10+, infligez D6 dégâts mortels au lanceur à la place.

Une fois par Bataille, Réaction: L'adversaire a annoncé une aptitude de SORT.

MANDRAG'HURLE: Le cri de cette plante déconcentre les sorciers ennemis.

Effet: Cette unité utilise l'aptitude "Dissipation" mais le jet de dissipation est de 3D6 au lieu de 2D6.



MOTS-CLÉS

MAÎTRE DE GUERRE, UNIQUE, HÉROS, MONSTRE, SORCIER (2), VOL, PROTECTION (6+)

DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE KRUELBOYZ •

BOSSKITU' SUR VOTOUR BEKTEUR



Le Bosskitu règne par la force mais aussi par la ruse, car il sait parfaitement déceler les points faibles de l'ennemi pour y enfoncer sa lame. Ceux d'entre eux qui chevauchent les affreuses créatures appelées Votours Bekteurs surgissent de la brume sans crier gare pour massacrer l'ennemi.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Kitrou' de Boss ou Charkuteur de Boss Crit (Mortel)	5	4+	3+	1	2
Bec et Serres de Votour Compagnon	7	4+	2+	1	2
Dard de Votour Crit (Mortel), Compagnon	1	3+	2+	1	D6

Passif

STIGMATES DE GUERRE

Effet: Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de ses Bec et Serres de Votour est 5.

✕ Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Charge

PIQUÉ DE VOTOUR: Le Votour fond sur les rangs ennemis depuis le ciel, et taille en pièces les guerriers adverses avec une cruauté jubilatoire.

Annnonce: Si cette unité a chargé à cette phase, choisissez comme cible une unité ennemie en mêlée avec elle.

Effet: Jetez autant de dés que le jet de charge non modifié. Pour chaque 4+, infligez 1 dégât mortel à la cible.

MOTS-CLÉS SACCAGE

➤ **Réaction:** Vous avez annoncé l'ordre "Redéploiement" pour une unité d'Éventreurs amie entièrement à 12" de cette unité

POINT D'OBSERVATION: Depuis le ciel, le Bosskitu peut surveiller le champ de bataille et guider ses troupes de la façon la plus efficace.

Effet: Si obtenez 1-3 en déterminant la distance à laquelle l'unité peut se déplacer, vous pouvez utiliser une valeur de 4 à la place.

MOTS-CLÉS

HÉROS, MONSTRE, VOL

DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE KRUELBOYZ •

BOSSKITU' SUR BRUXODONTE



Les Bosskitus les plus éminents peuvent se procurer toutes sortes de montures des marais auprès des Bestiaires, afin de montrer leur statut. Les Bruxodonte comptent parmi les plus terrifiants, ces énormes chiens agressifs dont la rapidité n'a d'égale que leur férocité.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Kitrou' de Boss Crit (Mortel)	5	4+	3+	1	2
Mâchoires de Bruxodonte Compagnon	5	4+	3+	1	2

Passif

C'EST À NOUS, ÇA !: Les Krueboyz sont des pillards par nature, et les Bosskitu' sont experts pour mettre les boyz à contribution lorsqu'ils ont un territoire ou un objet en vue.

Effet: Tant que cette unité conteste un objectif que vous ne contrôlez pas, ajoutez 1 aux jets de touche des attaques de mêlée des unités de KRUELBOYZ amies entièrement à 12" de cette unité.

● Votre Phase des Héros

ÇA FAIT PARTIE DU PLAN: Les Krueboyz et leurs alliés sont souvent impressionnés par les "coups d'génie" d'un Bosskitu; tant que le boss a un plan, ils affronteront volontiers les situations les plus désespérées.

Annnonce: Choisissez comme cible une unité de KRUELBOYZ amie entièrement à 9" de cette unité.

Effet: Ajoutez 3 au score de contrôle de la cible jusqu'au début de votre prochain tour.



HÉROS, CAVALERIE

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE KRUELBOYZ •

BOSSKITU' AVEC GROT SURINEUR



Les Bosskitu' sont les chefs de guerre des Krueboyz. Chacun d'eux a arraché son poste à ses rivaux en prouvant qu'il était un guerrier plus puissant, mais aussi en faisant preuve d'une ruse digne de Mork, en utilisant n'importe quoi ou n'importe qui pour en tirer avantage.

✠ ARMES DE MÊLÉE Att. Tou. Ble. Perf. Dég.

Charkuteur de Boss Crit (Mortel)	5	4+	3+	1	2
Schlass de Grot Surineur Crit (Mortel), Compagnon	2	4+	5+	-	1

◊ Passif

GROT SURINEUR

Effet: Le Grot Surineur de cette unité est un pion. Si le Grot Surineur de cette unité a été retiré, elle ne peut plus attaquer avec son Schlass de Grot Surineur, ni utiliser l'aptitude "Lâcher de Grot Surineur!".

◊ Une Fois par Bataille, N'importe Quelle Phase de Mêlée

LÂCHER DE GROT SURINEUR: Un Grot Surineur ne sert pas qu'à frapper, il est tout aussi efficace comme bouclier vivant.

Effet: Choisissez 1 des effets suivants:

- Choisissez comme cible une unité ennemie en mêlée avec cette unité. Infligez D3 dégâts mortels à la cible.
- Cette unité a une **PROTECTION** (5+) pour le restant du tour.

Après avoir résolu l'effet choisi, retirez le Grot Surineur de cette unité du champ de bataille.

✠ Réaction: Vous avez annoncé l'ordre "Attaque en Règle" pour une unité d'INFANTRIE DE KRUELBOYZ amie.

RESTEZ EN LIGNE: D'un regard noir suivi d'un ordre aboyé, le Bosskitu' garde ses boyz en formation.

Effet: Si cette unité est entièrement à 12" de l'unité qui utilise l'ordre "Attaque en Règle", pour le restant de la phase, ajoutez 1 aux jets de blessure des attaques de mêlée de l'unité qui utilise l'ordre.

MOTS-CLÉS

HÉROS, INFANTRIE
DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE KRUELBOYZ •

NOBSKUR AVEC ROTÉTENDARD



Les Nobskurs sont des champions parmi les Krueboyz, qui se délectent de décapiter leurs adversaires, peu importe le moyen. Eux seuls ont l'honneur de porter les Rotétendards à la bataille, d'infâmes reliques dotées de divers pouvoirs étranges.

✠ ARMES DE MÊLÉE Att. Tou. Ble. Perf. Dég.

Fendoir de Nobskur Crit (Mortel)	4	4+	3+	1	2
-------------------------------------	---	----	----	---	---

U Passif

LE POUVOIR DE KRAGNOS: Quand l'énergie de la Waaagh! est en suspension dans l'air, le Rotétendard canalise la puissance de Kragnos, qui renforce les Krueboyz autour de lui et les protège des méfaits de la sorcellerie.

Effet: Les unités de KRUELBOYZ amies ont une **PROTECTION** (6+) tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité.

✠ N'importe Quelle Phase de Mêlée

SOUFFLE DES FANGE-DRACS: Les Rotétendards sont fabriqués à partir de la langue d'un fange-drac, une créature si vile que même après sa mort, ses restes continuent de cracher des nuages de gaz flétrissant.

Annonce: Choisissez comme cibles chaque unité ennemie en mêlée avec cette unité.

Effet: Jetez un dé pour chaque cible. Sur 1, cette aptitude n'a aucun effet. Sur 2-5, infligez 1 dégât mortel à la cible. Sur 6, infligez D3 dégâts mortels à la cible.



MOTS-CLÉS

HÉROS, INFANTRIE
DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE KRUELBOYZ •

CHAMANE VASOMANCIEN AVEC GROT TOUILLEUR



Même aux yeux des Kruelboyz, les Chamanes Vasomanciens sont répugnants. Ces sorciers ont un lien inné avec les marais où ils vivent, qu'ils canalisent en sortilèges tapageurs et paralysants, ou dans les potions abjectes qu'ils préparent pour leurs camarades peaux-vertes.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Bâton de Marécorce Crit (Mortel)	3	4+	3+	-	D3

Une Foix par Tour (Armée), Votre Phase des Héros

ÉLIXIRS INFÂMES : Les chamanes vasomanciens concoctent des élixirs aussi miraculeux que dégoûtants qu'ils distribuent aux Kruelboyz pour les aider au combat.

Annonce : Choisissez comme cible une unité de **KRUELBOYZ D'INFANTERIE** amie entièrement à 12" de cette unité.

Effet : Jetez un dé. Sur 2+ : ajoutez 1 aux jets de sauvegarde de la cible pour le restant du tour. Sur 1, infligez-lui D3 dégâts mortels.

Passif

GROT TOUILLEUR : Ce grot a le rôle crucial de "touiller la marmite".

Effet : Le Grot Touilleur de cette unité est un pion. Ajoutez 1 aux jets de lancement pour cette unité tant que son Grot Touilleur est sur le champ de bataille. Si vous faites un jet de lancement non modifié de 4 ou moins pour cette unité, retirez son Grot Touilleur du champ de bataille.



MOTS-CLÉS

HÉROS, SORCIER (1), INFANTERIE

DESTRUCTION, KRUELBOYZ

La brume de terreur emplissait les poumons de Liritha. Son esprit, d'ordinaire brillant, s'étiolait. Des spasmes secouaient les muscles de l'aelfe de Hysh et faisaient grincer les ferrures rouillées de sa cage. À travers les barreaux, l'intérieur de la cahute tourbillonnait. Probablement le fruit, au moins en partie, de sa psyché qui se débattait. D'étranges totems en bois de palétuvier luisaient d'une peinture fluorescente. Dans des jarres d'eau croupie flottaient des créatures palustres, ou des morceaux de créatures palustres. Des fleurs gluantes infectes émettaient une luminescence sinistre et, au-delà des fenêtres, des feux follets dansaient.

Quant aux corps de ses camarades, ils ne relevaient aucunement de l'hallucination. Les cadavres d'aelfes jonchaient des tables et le plancher, amputés et éventrés. Certains organes avaient été prélevés, et le reste avait été jeté sans ménagement. Ce spectacle donnait à Liritha la nausée et étrillait son âme. Mais il la canalisait aussi, l'emplissait d'un flamboiement vengeur. Et lui rappelait de continuer à murmurer le mantra préparatoire.

Le grincement de planches en bois flotté annonça l'arrivée de son tortionnaire. Le chamane orruk s'appuyait sur son bâton décoré de fétiches, avec une claudication que Liritha savait exagérée. Alors, elle feignit elle aussi la faiblesse, se roula en position fœtale et observa à travers ses yeux mi-clos. De la fumée et des vapeurs plus sombres flottaient autour du rebouteux. Il grogna, joua avec un charme en pied de noirepoule et la regarda. Il dégaina une dague en silex.

"Bon. Tu f'ras l'affair'."

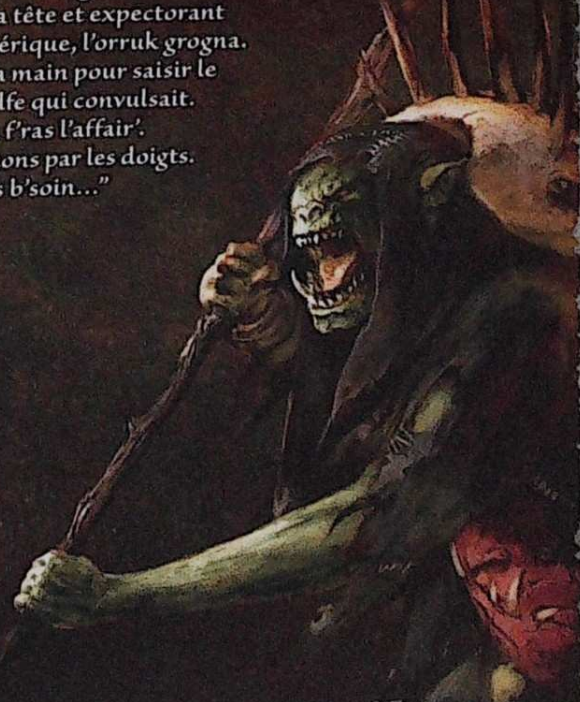
Liritha l'attendit avant de se redresser. Elle n'avait jamais été la mage la plus habile, mais elle était aussi appliquée que n'importe quel natif de Hysh. L'entraînement et une passion qu'elle aurait naguère considérée vile se manifestèrent en un éclat de lumière qui bondit de ses doigts jusqu'à l'orrुक.

La gorge du chamane enfla comme celle d'un amphibien hideux. Il hoqueta avant de vomir un flot de bile noire qui étouffa la projection occulte dans la main de l'aelfe. Elle avait hurlé de déni lors de sa capture, mais le cri qu'elle poussa tandis que sa main fondait sous le mucus caustique était un mugissement animal.

Secouant la tête et expectorant un crachat éthérique, l'orrुक grogna. Puis il tendit la main pour saisir le poignet de l'aelfe qui convulsait.

"J'ai dit, tu f'ras l'affair'."

Bon, commençons par les doigts. T'en auras plus b'soin..."





Le Boss Bestiaire surplombe ses serviteurs, en grande partie parce qu'il est juché sur les épaules d'un énorme Troggoth Fangebrute. En aiguillonnant cette bête stupide, il la plonge dans la frénésie, bien que cette rage soit alors dirigée contre l'ennemi.

• CHARTE KRUELBOYZ •

BOSS BESTIAIRE SUR TROGGOTH FANGEBRUTE

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Aiguillon-bident Crit (Mortel)	5	4+	3+	1	2
Massues de Fangebrute Compagnon	4	4+	2+	2	3

✕ N'importe Quelle Phase de Mêlée

HARNAIS D'ASSERVISSEMENT :

Quand un Boss Bestiaire arrive au combat, il tire sur le harnais de son Troggoth Fangebrute pour le plonger dans une fureur indescriptible !

Effet : Infligez D3 dégâts mortels à cette unité. Pour chaque dégât alloué à cette unité par cette aptitude, ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques des **Massues de Fangebrute** de cette unité pour le restant du tour.

✕ Une Fois par Tour (Armée), Fin de N'importe Quel Tour

ARRACHER LES MEMBRES :

Les Troggoths Fangebrutes adorent attraper une victime dans les rangs adverses et lui arracher les membres un par un.

Annonce : Choisissez comme cible une unité d'**INFANTERIE** ennemi à 1" de cette unité.

Effet : Jetez un dé. Si le résultat est supérieur à la caractéristique de Santé de la cible, 1 figurine de l'unité cible est tuée.

MOTS-CLÉS SACCAGE

U Début de N'importe Quel Tour

RÉGÉNÉRATION : *La chair des troggoths guérit presque aussi vite qu'elle est meurtrie.*

Effet : Soignez (D3) cette unité.



MOTS-CLÉS

HÉROS, MONSTRE

DESTRUCTION, KRUELBOYZ



Le Vasoboss Skumdrek est une légende parmi la tribu des Ravisseurs, car c'est un excellent tacticien, qui est aussi un parieur de génie sur le champ de bataille. Avec sa Clique Komptab' de hobgrots qui tient les paris, il est le fléau de l'ennemi et des autres parieurs.

• CHARTE KRUELBOYZ •

VASOBOSS SKUMDREKK

ARMES DE MÊLÉE		Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Bâton Choueur	Crit (Mortel)	5	4+	3+	1	2
☠ Serres de Griffkigliss	Compagnon	6	4+	2+	1	2
Morsure de Griffkigliss	Compagnon	1	4+	2+	1	D3+3

☠ **Passif**

STIGMATES DE GUERRE
 Effet: Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques des Serres de Griffkigliss est 4.

✂ **Phase de Déploiement**

BOOKIE SUPRÊME: Skumdrek et sa Clique Komptab' de hobgrots prennent les paris au début de la bataille, pour voir quel ennemi mourra en premier.

Annonce: Choisissez une unité ennemie sur le champ de bataille comme **sujet du pari**.

Effet: Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques faites par cette unité et les unités d'Égorgeurs Hobgrots amies qui ciblent le **sujet du pari**.

✂ **Phase de Déploiement**

KLIQUE KOMPTAB': Le Vasoboss Skumdrek garde ses larbins hobgrots qui tiennent les paris sous la main. Si proche en vérité, que ce sont eux les premiers à enduire leurs lames de la substance toxique qui recouvre le ventre de sa Bête Faukarde.

Annonce: Choisissez comme cible une unité d'Égorgeurs Hobgrots amie à portée de mêlée de cette unité.

Effet: Jusqu'à la fin de la bataille, les Couteaux Kégorj' de la cible ont **Crit (Mortel)** tant qu'elle est entièrement à 12" de cette unité.

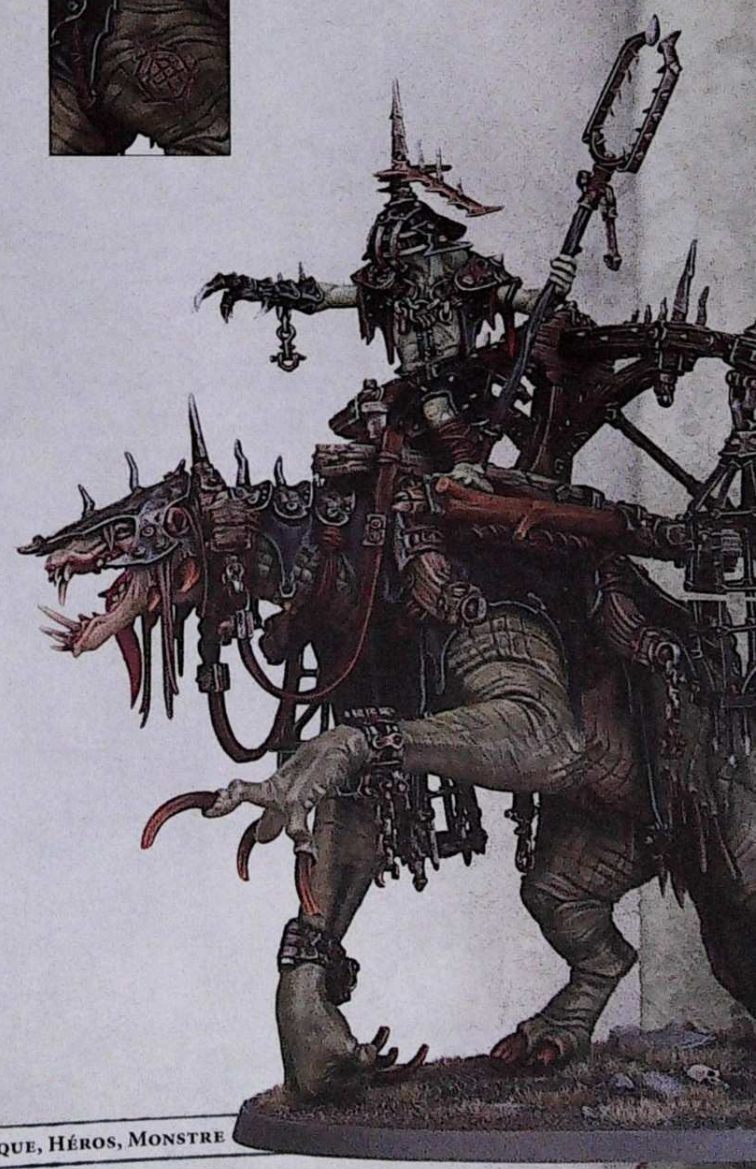
✂ **Une Foix Par Tour (Armée), Fin de N'importe Quel Tour**

AGGRAVATION DES BLESSURES: Grincheux et myope, Griffkigliss a la capacité de sentir la faiblesse et s'acharnera sur les proies blessées.

Annonce: Choisissez comme cible un **MONSTRE** ennemi en mêlée avec cette unité.

Effet: Jetez autant de dés que le nombre de dégâts qu'a la cible. Pour chaque 5+, infligez 1 dégât mortel à la cible.

MOTS-CLÉS SACCAGE



MOTS-CLÉS UNIQUE, HÉROS, MONSTRE
 DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE KRUELBOYZ • BOSS ÉGORGEUR HOBGROT



Les Boss Égorgeurs commandent les compagnies de hobgrots qui maraudent dans tous les royaumes. Ils ne sont pas seulement plus imposants et cruels que leurs semblables, mais aussi plus rusés. Chacun est un escroc et un meurtrier magistral qui pille le champ de bataille et ses ressources, quel qu'en soit le propriétaire initial.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Épée Kégorj' Enduite de Toxines Crit (Mortel)	4	4+	4+	1	D3

✠ Réaction: Vous avez annoncé une aptitude de CORPS À CORPS pour cette unité.

TAKTIKS DE KOMPAGNIE: Les Boss Égorgeurs entraînent leurs hobgrots implacablement; après tout, plus ils frapperont avec détermination, plus ils rassembleront de butin.

Effet: Choisissez comme cible une unité d'Égorgeurs Hobgrots amie qui n'a utilisé aucune aptitude de CORPS À CORPS à ce tour et qui est à portée de mêlée de cette unité. La cible peut être choisie pour utiliser une aptitude de CORPS À CORPS juste après que l'aptitude de CORPS À CORPS annoncée a été résolue. Dans ce cas, ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques de la cible pour le restant du tour.

✠ Une Fois par Bataille, N'importe Quelle Phase de Mêlée

STOCK TOXIQUE: Les talents d'escamoteur d'un Boss Égorgeur lui servent à mettre la main sur des poisons de choix capables de terrasser un ogre.

Annonce: Choisissez comme cible un HÉROS D'INFANTERIE ennemi en mêlée avec cette unité.

Effet: Jetez 2D6. Si le résultat est supérieur à la caractéristique de Santé de la cible, elle est automatiquement détruite.



MOTS-CLÉS

HÉROS, INFANTERIE
DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE KRUELBOYZ • ÉGORGEURS HOBGROTS



On voit souvent des bandes d'Égorgeurs hobgrots accompagner les Kruelboyz à la guerre. Ces brutes malveillantes adorent éviscérer l'ennemi avec leurs couteaux kégorj' et emploient des engins explosifs volés à leurs mécènes duardins pour pulvériser leurs adversaires.

ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Grenade-rékup' Tir en Mêlée	8"	1	4+	3+	1	1

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Couteaux Kégorj'	2	4+	5+	-	1

✠ Fin de N'importe Quel Tour

EXPLOSION DE RÉKUP': En faisant détoner leurs grenades-rékup' aux pieds de l'ennemi, les Égorgeurs Hobgrots peuvent se replier à une distance plus sûre.

Annonce: Choisissez comme cible une unité ennemie en mêlée avec cette unité.

Effet: Jetez un dé. Sur 3+ :

- Infligez 1 dégât mortel à la cible.
- Cette unité peut aussitôt utiliser l'aptitude "Repli", comme s'il s'agissait de votre phase de mouvement, sans subir de dégâts mortels.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE, CHAMPION, MUSICIEN (1/10),
PORTE-ÉTENDARD (1/10)
DESTRUCTION, KRUELBOYZ



Experts dans la capture de prisonniers au beau milieu de la bataille, les Boss Karrach' voient la guerre comme l'occasion de faire de belles prises. Les Bêtes Faukardes qu'ils montent dégagent une odeur si pestilentielle qu'elle est souvent suffisante pour immobiliser la victime.

• CHARTE KRUELBOYZ •

BOSS KARRACH'

SUR BÊTE FAUKARDE

ARMES DE MÊLÉE		Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Crochet	Crit (Mortel)	3	3+	3+	1	3
☠ Serres de Bête Faukarde	Compagnon	6	4+	2+	1	2
Morsure de Bête Faukarde	Compagnon	1	3+	2+	1	D3+3

⚙ Votre Phase des Héros

VENIN DE BÊTE FAUKARDE :

Le ventre d'une Bête Faukarde est encroûté de détritrus, de vase et de ses propres excréments, dont les Kruelboyz enduisent leurs armes.

Annonce : Choisissez comme cible une unité de **KRUELBOYZ** amie entièrement à 12" de cette unité.

Effet : L'unité a le mot-clé **VENIN DE BÊTE FAUKARDE** pour le restant du tour.

☠ Passif

STIGMATES DE GUERRE

Effet : Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus, la caractéristique d'Attaques de ses Serres de Bête Faukarde est 4.

⚙ Une Fois par Tour (Armée), Fin de N'importe Quel Tour

BLESSURES SUPPURANTES :

Les serres et les crocs d'une Bête Faukarde sont tellement incrustés de toxines et de crasse que les blessures qu'ils infligent s'infectent rapidement et deviennent gangreneuses.

Annonce : Choisissez comme cible jusqu'à 3 unités ennemies à qui un ou plusieurs dégâts ont été alloués par les attaques de mêlée de cette unité ou d'une unité amie avec le mot-clé **VENIN DE BÊTE FAUKARDE**.

Effet : Jetez un D3 pour chaque cible. Sur 2+ :

- Infligez à la cible autant de dégâts mortels que le résultat du jet.
- Soustrayez 1 aux jets de blessure des attaques de la cible jusqu'à la fin du prochain tour.

MOTS-CLÉS SACCAGE



HÉROS, MONSTRE

DESTRUCTION, KRUELBOYZ

MOTS-CLÉS

• CHARTE KRUELBOYZ •

SLOGGOTH DES MARAIS



Progressant à quatre pattes, le Sloggoth des Marais hume l'air à la recherche de proies. Il porte sur le dos un howdahs et un équipage de grots qui tapent sur des tambours et piaillent d'une joie malsaine tandis que leur monture s'empare de l'ennemi et le réduit en bouillie.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Filets et Bâtons Chopeurs	4	4+	5+	-	1
Griffes de Sloggoth Compagnon	6	4+	2+	1	2

Passif

EN MARCHÉ : Le joueur de tambour bat un rythme puissant qui pousse les Kruelboyz à proximité à se précipiter vers l'ennemi.

Effet : Tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité, les unités de KRUELBOYZ D'INFANTERIE amies peuvent utiliser des aptitudes de CHARGE même si elles ont utilisé une aptitude de COURSE au même tour.

Début de N'importe Quel Tour

RÉGÉNÉRATION : La chair des troggoths guérit presque aussi vite qu'elle est meurtrie.

Effet : Soignez (D3) cette unité.



MOTS-CLÉS

MACHINE DE GUERRE

DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE KRUELBOYZ •

BRAKONNIERS



Maîtres des ruses et des embuscades, les Kruelboyz Brakonniers sont des chasseurs sadiques et sournois qui n'hésitent pas à employer tous les coups tordus imaginables pour capturer leur proie et se débarrasser de quiconque se met en travers de leur chemin.

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Armes de Brakonnier Anti-MONSTRE (+1 Perf.) Crit (Mortel)	3	4+	3+	1	1

Passif

GROT CHAPARDEUR

Effet : Le Grot Chapardeur de cette unité est un pion. S'il est retiré du champ de bataille, cette unité ne peut pas utiliser l'aptitude "Un Grot Dur à Avaler".

N'importe Quelle Phase de Mêlée

APPÂTER ET PIÉGER : Les Brakonniers ont parfait l'art d'appâter les monstres les plus redoutables dans des pièges débilants.

Annonce : Choisissez comme cible un MONSTRE ennemi en mêlée avec cette unité.

Effet : Jetez un dé. Ajoutez 1 au jet si la cible est endommagée. Sur 3+, la cible a FRAPPE EN DERNIER pour le restant du tour.

Une Fois Par Tour, Réaction : L'adversaire a annoncé une aptitude de SACCAGE pour un MONSTRE ennemi à 6" de cette unité

UN GROT DUR À AVALER : Le Grot Chapardeur et son armure hérissée de piques sont généralement gobés par la proie des Brakonniers, qui s'étouffe, a des haut-le-cœur et finit par vomir la créature. Bien sûr il arrive que le grot se fasse manger, ce que les orruks trouvent tout aussi hilarant.

Effet : Jetez un dé. Sur 2+, l'aptitude de SACCAGE n'a aucun effet. Sur 1, retirez le Grot Chapardeur de cette unité du champ de bataille.



MOTS-CLÉS

UNIQUE, INFANTERIE, CHAMPION (1/7), MUSICIEN (1/7)

DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE KRUELBOYZ •

ÉVENTREURS



Les Éventreurs forment le cœur visqueux des armées de Krueboyz. Ces bandes de lanciers peaux-vertes sont réputées pour leur ruse malveillante et la joie cruelle qu'ils éprouvent en fauchant l'ennemi avec leurs armes barbelées et empoisonnées.

ARMES DE MÊLÉE

Kitrou' ou Charkuteur
Crit (Mortel)

Att. Tou. Ble. Perf. Dég.

2 4+ 3+ - 1

N'importe Quelle Phase de Mêlée

TAKTIK KINTIMIDE : Les Éventreurs ont recours à toutes sortes de manœuvres pour perturber et attendre leurs adversaires avant de frapper, comme les horribles "épouvantarges" ou les cris de guerre hululés qui montent des brumes des marais.

Effet : Jetez un dé. Sur 3+, pour le restant du tour, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques des unités autres qu'un **HÉROS** qui ciblent cette unité.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE, CHAMPION, MUSICIEN (1/10),
PORTE-ÉTENDARD (1/10)

DESTRUCTION, KRUELBOYZ

À force de beugler, Brakk avait la gorge irritée. Il songea à se calmer, confiant que le vacarme des autres bandes dissimulerait sa discrétion, mais il se ravisa. On ne savait jamais quand les Nobskurs se décidaient à faire une "inspeksion spéssial".

"On va faire ça enkoré combien d'temps ?" osa-t-il marmonner, les sourcils froncés d'ennui, tandis qu'il continuait à cogner son kitrou' sur son bouclier tout en donnant la chasse.

"Les ratass' s'enfuient, non ?" répondit Glig. L'autre Éventreur souriait cruellement, ce qui était logique. Glig souriait comme un idiot à chaque exigence des boss. Ça contrariait Brakk, mais il n'avait pas tort. À travers l'épais brouillard, les guerriers skavens piaillaient et détalait dans de grandes éclaboussures tandis qu'ils se bousculaient les uns les autres pour échapper aux Krueboyz qui les talonnaient.

"Oué, mais les aut' bandes, elles s'amuse, elles," rétorqua Brakk avec un regard furieux. Les couinements des hommes-rats résonnaient dans les brumes tandis qu'ils étaient empalés sur les lances d'Éventreurs jubilants. Des épouvantarges apparurent dans le brouillard, pulsations écarlates aux allures de faciès bestiaux et affamés. Même lui était perturbé.

"P't'être qu'y s'trame un truc ?" hasarda Glig, éternel sycophante. Brakk leva les yeux au ciel sans se relâcher tandis que le vacarme discordant des Krueboyz repoussait les Skavens paniqués. La nuée dépassa deux saules voûtés dont l'écorce était gravée de glyphes grossiers.

Les cris des hommes-rats prirent un ton plus désespéré. Le terrain marécageux céda sous les griffes, et ils tombèrent dans le vide en se débattant en vain. Brakk cligna des yeux avant de freiner dans sa course, à deux doigts de basculer lui aussi. Avec le reste de la bande, ils jetèrent un œil dans la fosse qui était couverte de joncs et de larges feuilles humides un peu plus tôt. Les Skavens que la chute n'avait pas tués se débattaient, terrifiés. Les spasmes qui agitaient leurs corps détrempés étaient les seules preuves des anguilles sombrôdeuses qui se tortillaient pour les dévorer.

"J'te l'avais dit !" crâna Glig en hochant de la tête comme un grot. "J'te l'avais dit ou pas ?" Brakk le fixa du regard avant de concéder un grognement. Puis il posa sa main sur le dos de l'autre orruk et poussa. La jubilation de Glig se changea en cri quand il perdit l'équilibre et bascula, un cri que les crocs des anguilles abrégèrent.

Le reste de la bande rit de plus belle, et même Brakk se fendit d'un sourire.

• CHARTE KRUELBOYZ •

EMBROCHEURS



Les diaboliques arbalètes que manient les Embrocheurs sont assez puissantes pour abattre un grogneur en charge d'un seul tir, tandis que les poisons enduits sur les projectiles provoquent une mort convulsante qui amuse beaucoup ces cruels orruks.

 ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Arbalète Embrocheuse: Tir Précipité Crit (Blessure Auto.)	12"	2	4+	3+	1	2
Arbalète Embrocheuse: Tir Ajusté Crit (Blessure Auto.)	18"	1	3+	3+	2	2
 ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.	
Lames Dentées Crit (Mortel)	1	4+	3+	-	1	

Passif

ARBALÈTES EMBROCHEUSES: Les Embrocheurs lâchent des tirs rapides sur les ennemis proches ou ajustent leur visée sur les cibles éloignées.

Effet: Chaque fois que cette unité utilise une aptitude de **TIR**, choisissez soit la caractéristique d'arme de **Tir Précipité** soit celle de **Tir Ajusté** pour toutes les attaques qu'elle fait avec ses **Arbalètes Embrocheuses**.

Votre Phase de Tir

DESCENDEZ-LES: Les Embrocheurs préfèrent rester immobiles pour lâcher des tirs bien ajustés.

Effet: Si cette unité n'a pas utilisé d'aptitude de **MOUVEMENT** à ce tour et si elle n'a pas été placée à ce tour, ajoutez 1 aux jets de touche de ses attaques de tir pour le restant du tour.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE, CHAMPION
DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE KRUELBOYZ •

EMPALEUSE



L'idée d'orruks tirant droit semble contradictoire, mais la chose existe bel et bien, notamment quand ils manient ces balistes qu'on nomme Empaleuses. Elles peuvent non seulement abattre les grandes créatures mais aussi embrocher plusieurs cibles d'un seul trait.

 ARMES DE TIR	Por.	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Traits d'Empaleuse Anti-MONSTRE (+1 Perf), Crit (Blessure Auto.)	24"	2	4+	2+	2	D6
 ARMES DE MÊLÉE	Att. Tou. Ble. Perf. Dég.					
Lames Dentées Crit (Mortel)	3	4+	3+	-	1	

Une Foix par Tour (Armée), Votre Phase de Tir

TRAITS EMPALEURS: Quand ils voient une cible particulièrement imposante, les servants chargent des traits empaleurs capables de transpercer les bêtes les plus colossales.

Effet: Jusqu'à la fin du tour, la caractéristique de Dégâts des **Traits d'Empaleuse** de cette unité est 6 si la cible est un **MONSTRE**.

Votre Phase de Tir

DESCENDEZ-LES: Une fois en position, les servants de l'Empaleuse prennent le temps d'exécuter chaque tir avec des résultats mortels.

Effet: Si cette unité n'a pas utilisé d'aptitude de **MOUVEMENT** à ce tour et si elle n'a pas été placée à ce tour, ajoutez 1 aux jets de touche de ses attaques de tir pour le restant du tour.



MOTS-CLÉS

MACHINE DE GUERRE
DESTRUCTION, KRUELBOYZ

L'eau saumâtre gicle de la mare tandis que les Aggradons accélèrent. Elle éclabousse les écailles de Loq-Gor, mais le saurus n'y prête pas garde. Sous l'épais front rugueux qui en fait un favori d'Itzl, ses yeux sont plissés et concentrés. Son grondement est presque infrasonique, mais il suffit à inciter les siens et les Aggradons qu'ils montent à accélérer.

Des oiseaux exotiques piaillent au passage de la cohorte, abandonnant la carcasse de bourbe-drac qu'ils picoraient. Loq-Gor les ignore aussi. Il se concentre sur l'odeur. Ce n'est pas difficile tant la senteur âcre brûle ses narines. Sous ses yeux, les trajectoires synesthésiques du parfum se dessinent, traçant un chemin d'arbres à moitié effondrés et de rochers couverts de mucus.

Plus loin dans les marais, tout juste hors de vue, s'élève le bruit d'un pas lourd irrégulier et le fracas du bois : c'est le sang-chaud à peau verte qu'on appelle Skumdrekk et sa monture à l'haleine fétide. Le Dessein impose la mort de cet orruk, et il en sera ainsi. La puanteur du béhémoth est entêtante, mais elle le rend facile à pister. Les narines de Loq-Gor s'évasent.

Les Aggradons ne sont pas agiles, mais ils sont à l'aise dans cet environnement. Les lourds prédateurs écumants sautent les obstacles qu'ils ne peuvent pas traverser de force, en ralentissant à peine. La végétation est épaisse, mais Loq-Gor et sa meute ont les sens aiguisés. Ils repèrent les minces orruks cachés qui bondissent en mugissant, fendoirs et scies aux poings.

L'acte de tuer est un réflexe. Ils sont passés au fil de la lance de Loq-Gor. Fracassés par le plat de son bouclier ou saisis dans les puissantes mâchoires de sa monture et secoués à leur rompre l'échine. Leur sang gicle, mais l'odeur de la proie est si forte que Loq-Gor ne perçoit même pas leurs organes exposés ni leurs râles d'agonie. Mais il n'en a cure, car cela signifie que la proie est proche.

Le martèlement a cessé. Les Séraphons surgissent dans une clairière. La proie orruk a interrompu sa fuite, et se retourne face à ses poursuivants. Sa bête laisse échapper un sifflement de menace. Loq-Gor rugit et brandit sa lance.

Indifférent aux émotions, il ne se remarque pas le rictus derrière la grille faciale de l'orruk, ni ses sbïres arbalétriers tapis à l'affût. Pas avant qu'il soit trop tard.

Des carreaux barbelés sifflent depuis les fourrés. Ils déchirent la gorge des semblables de Loq-Gor. Les guerriers s'agitent et hurlent plongés dans le brouillard. Loq-Gor est frappé à la mâchoire et décolle de sa monture avant de s'écrouler. Des impératifs ataviques le poussent à essayer de se relever, de reprendre son arme. Deux carreaux s'enfoncent dans ses épaules et diffusent leur poison dans son sang froid, coupant court à sa pulsion.

Comme il convulse, Loq-Gor entend sa proie parler.

"Allez, les gars, ligotez les bêtes. Abîmez-les, et vous s'rez leur dîner."





Les Totems Cracheffroi jalonent sinistrement les marécages. Chacun fait office d'aimant pour la magie de Mork, et l'énergie de ruze sinistre s'y agrège en spirales tandis que les étranges algues qui la maculent brillent d'un éclat psychédélique. Ceux qui posent le regard sur un Cracheffroi sont assaillis de murmures et de railleries qui révèlent leurs secrets les plus honteux, si bien que leurs nerfs finissent par lâcher. Tandis que le désordre se répand, les Krueboyz s'approchent en pouffant cruellement dans l'attente que l'adversaire distrahit tombe dans le piège qu'ils ont préparé...

• CHARTE KRUELBOYZ •

TOTEM CRACHEFFROI

Les aptitudes de terrain universelles suivantes s'appliquent à cet élément de terrain (Terrain, 1.2):

Couvert, Infranchissable

✧ Passif

OKKUPEZ LA TOUR! : Les boss orruks savent qu'ils ont l'air franchement impressionnants juchés crânement sur une idole de leur dieu.

Effet: Tant que cet élément de terrain a un Boss Braillard :

- Le Boss Braillard ne peut pas utiliser d'aptitudes de **MOUVEMENT**.
- Au lieu de mesurer la portée ou la visibilité jusqu'à et à partir du Boss Braillard, mesurez-la jusqu'à et à partir de cet élément de terrain.
- Toutes les attaques censées cibler le Boss Braillard ciblent à la place cet élément de terrain.
- Si cet élément de terrain est détruit, avant de le retirer du champ de bataille, infligez D3 dégâts mortels au Boss Braillard. Puis, placez le Boss Braillard sur le champ de bataille à 3" de cet élément de terrain et non en mêlée. Cette unité n'est plus le Boss Braillard. S'il n'est pas possible de placer le Boss Braillard, il est tué.

✧ Une Fois par Tour, Votre Phase des Héros

REGARD SINISTRE :

Les Krueboyz trouvent hilarant de soumettre l'ennemi à l'influence de la brume d'un Totem Cracheffroi.

Annnonce: Choisissez comme cible une unité ennemie ou une unité de **KRUELBOYZ** amie visible et entièrement à 12" de cet élément de terrain. Si cet élément de terrain a un Boss Braillard, vous pouvez choisir une unité éligible à 18" à la place.

Effet: Jusqu'au début de votre prochain tour, si la cible est choisie comme cible d'une aptitude de **COUP TORDU** alors qu'elle est entièrement à 12" de cet élément de terrain, ajoutez 1 au jet de coup tordu pour cette aptitude. Si cet élément de terrain a un Boss Braillard, cette aptitude s'applique aux cibles choisies comme cible d'une aptitude de **COUP TORDU** tant qu'elles sont entièrement à 18" de cet élément de terrain au lieu de 12".

➤ Votre Phase des Héros

ON MONT'! : Les orruks se hissent sur la plateforme de l'idole.

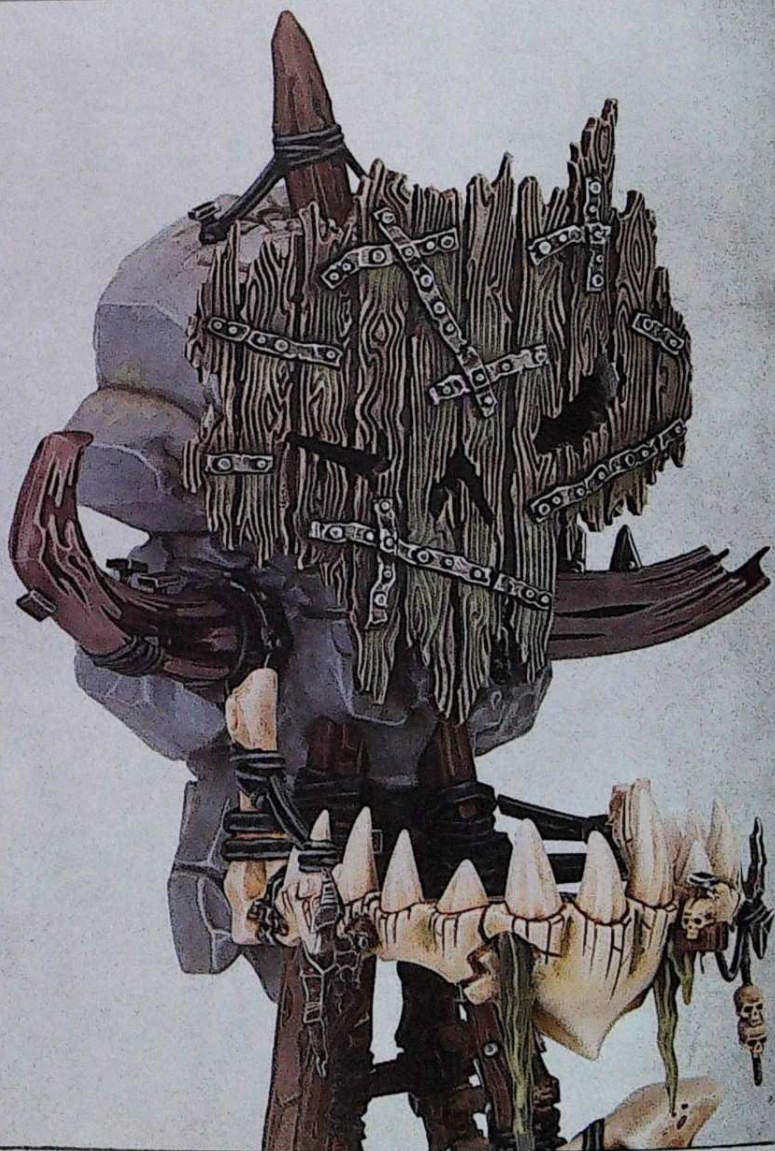
Annnonce: Si cet élément de terrain n'a pas de Boss Braillard, choisissez comme cible un **HÉROS D'INFANTERIE DE KRUELBOYZ** ami qui n'est pas en mêlée et est à 3" de lui.

Effet: Placez la cible sur cet élément de terrain. La cible est à présent un Boss Braillard (voir "Okkupez la Tour!").

➤ Votre Phase de Mouvement

J'ME KASSE! : L'orruk vide les lieux.

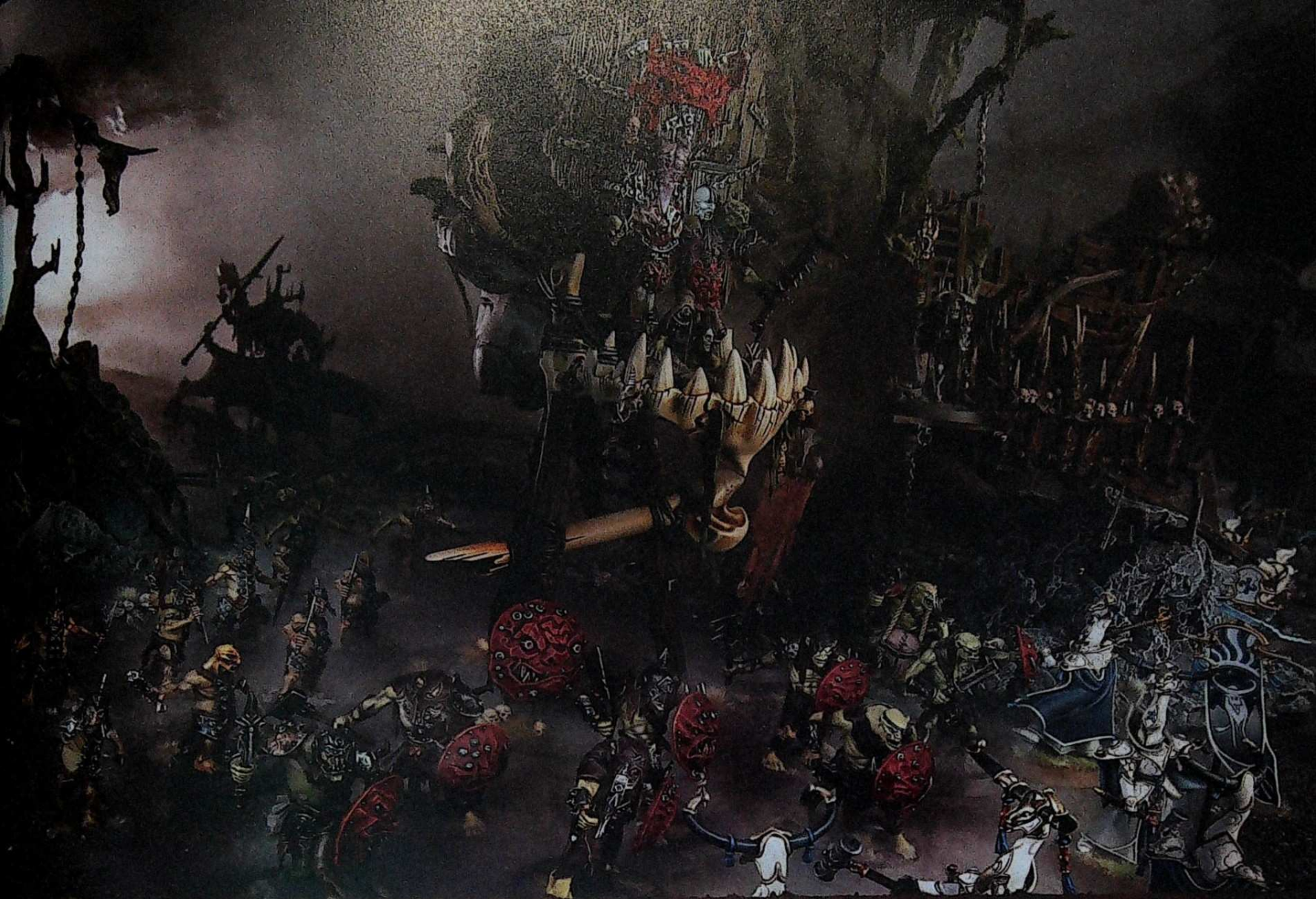
Effet: Si cet élément de terrain a un Boss Braillard qui n'a pas été placé sur lui à ce tour, placez le Boss Braillard sur le champ de bataille entièrement à 6" de cet élément de terrain et non en mêlée. Cette unité n'est plus un Boss Braillard.



MOTS-CLÉS

TERRAIN DE FACTION

DESTRUCTION, KRUELBOYZ



Venus pour reconsacrer une montagne, les Lumineths découvrent que les Kruelboyz leur ont damé le pion et transformé ses contreforts en dangereux bourbiers jalonnés de tours qui murmurent des doutes à l'oreille des aelfes.

Son armée décimée par les pièges des Kruelboyz, le Seigneur Régent épuisé cherche à abattre le boss orruk. C'est une ruse condamnée d'avance, mais cela vaut toujours mieux que d'être pris vivant.



• CHARTE MÂCHEFERS ET KRUELBOYZ •

PIED DE GORK



Sort fétiche de tous les orrukidés, le Pied de Gork se manifeste sous la forme d'un énorme ripaton de magie tombant du ciel pour aplatir tout ce qui se trouve sous sa plante. Un pied suit la descente de l'autre, creusant des cratères profonds qui luisent d'une étrange lumière verte. Le fait que le Pied de Gork soit presque impossible à diriger une fois invoqué ne préoccupe guère les orruks, car où qu'il piétine, il entraînera invariablement un moment de franche rigolade.

✧ Passif

PLUSIEURS PARTIES

Effet: Quand on a alloué à cette MANIFESTATION autant de dégâts que sa caractéristique de Santé, elle est détruite et ses deux parties sont retirées du jeu.

✧ Une Foix par Tour, Votre Phase de Mouvement

DESTRUCTION ERRANTE: Ne croyez pas que Gork va rester sans rien faire alors que les combats font rage tout autour.

Annnonce: Choisissez comme cible une partie de cette MANIFESTATION.

Effet: Retirez la cible du champ de bataille et placez-la à nouveau sur le champ de bataille entièrement à 9" de l'autre partie de cette MANIFESTATION.

Puis, jetez un D3 pour chaque unité ennemie à 3" de la cible. Sur 2+ :

- Infligez à cette unité autant de dégâts mortels que le résultat du jet.
- Cette unité a le mot-clé PIÉTINÉE jusqu'au début de votre prochain tour.
- Soustrayez 1 au nombre de dés lancés quand on fait des jets de charge pour les unités PIÉTINÉES, jusqu'à un minimum de 1.



MOTS-CLÉS

MANIFESTATION, SORT PERSISTANT, PROTECTION (6+)

DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE MÂCHEFERS ET KRUELBOYZ •

GUEULARD D'GORK



Des mâchoires d'un Gueulard d'Gork jaillit la magie de la Waaagh!. Les chamanes qui respirent cette brume voient leur connexion avec l'énergie primitive s'accroître, quitte à perdre la raison. Les Gueulards d'Gork partagent la même exubérance que les orruks au combat, hurlant des invectives sanguinaires et poussant des cris de guerre. Lorsqu'ils s'attardent à l'issue d'une bataille, ils mugissent d'indignation. Étant donné que les boss les plus belliqueux se comportent de même, les orruks n'en font pas grand cas.



ARMES DE MÊLÉE

Att. Tou. Ble. Perf. Dég.

Gaz Toxique

5

2+

4+

1

D3

✧ Votre Phase des Héros

CRIS DE WAAAGH! TONITRUANTS: Poussé par le carnage qui balaie le champ de bataille, le Gueulard d'Gork crache des nappes d'énergie Waaagh! dans lesquelles puisent les orruks, consciemment ou non.

Annnonce: Choisissez comme cible un SORCIER ou un PRÊTRE MÂCHEFER ou KRUELBOYZ ami à 3" de cette MANIFESTATION.

Effet: Choisissez 1 ou 2 à ajouter aux jets de lancement ou de récitation de la cible jusqu'au début de votre prochain tour. Puis, jetez autant de dés que le nombre choisi. Pour chaque 1-2, allouez 1 dégât à la cible (on ne peut pas faire de jet de protection contre ces dégâts). Pour chaque 5+, jusqu'au début de votre prochain tour, ajoutez 1 aux jets de charge des unités de KRUELBOYZ ou de MÂCHEFERS amies tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette MANIFESTATION.



MOTS-CLÉS

MANIFESTATION, SORT PERSISTANT, PROTECTION (6+)

DESTRUCTION, KRUELBOYZ

• CHARTE MÂCHEFERS ET KRUELBOYZ • MARAIS-MOLLARD D'MORK



Les Marais-mollards d'Mork comptent parmi les plus sinistres exemples de la ruze orruk. Ces sorts bourbeux transforment le sol dur en un mélange fangeux d'eau saumâtre, de goudron nauséabond et de diverses autres substances dégoûtantes. De là émergent des tentacules de protoplasme luisant qui attrapent les ennemis pour les attirer dans le limon. Une fois leurs victimes ainsi occupées, les orruks peuvent aisément les contourner pour les frapper dans le dos.

● Passif

EMBOURBEMENT : Ceux qui se débattent dans ces marais magiques doivent mobiliser toute leur force pour ne pas y finir happés.

Effet: Soustrayez 3 aux scores de contrôle des unités ennemies tant qu'elles sont à 6" cette **MANIFESTATION**.

▲ Passif

ÉTREINTE MUQUEUSE : Le protoplasme occulte d'un Marais-mollard d'Mork saisit avec force ceux qui s'approchent pour les attirer à lui.

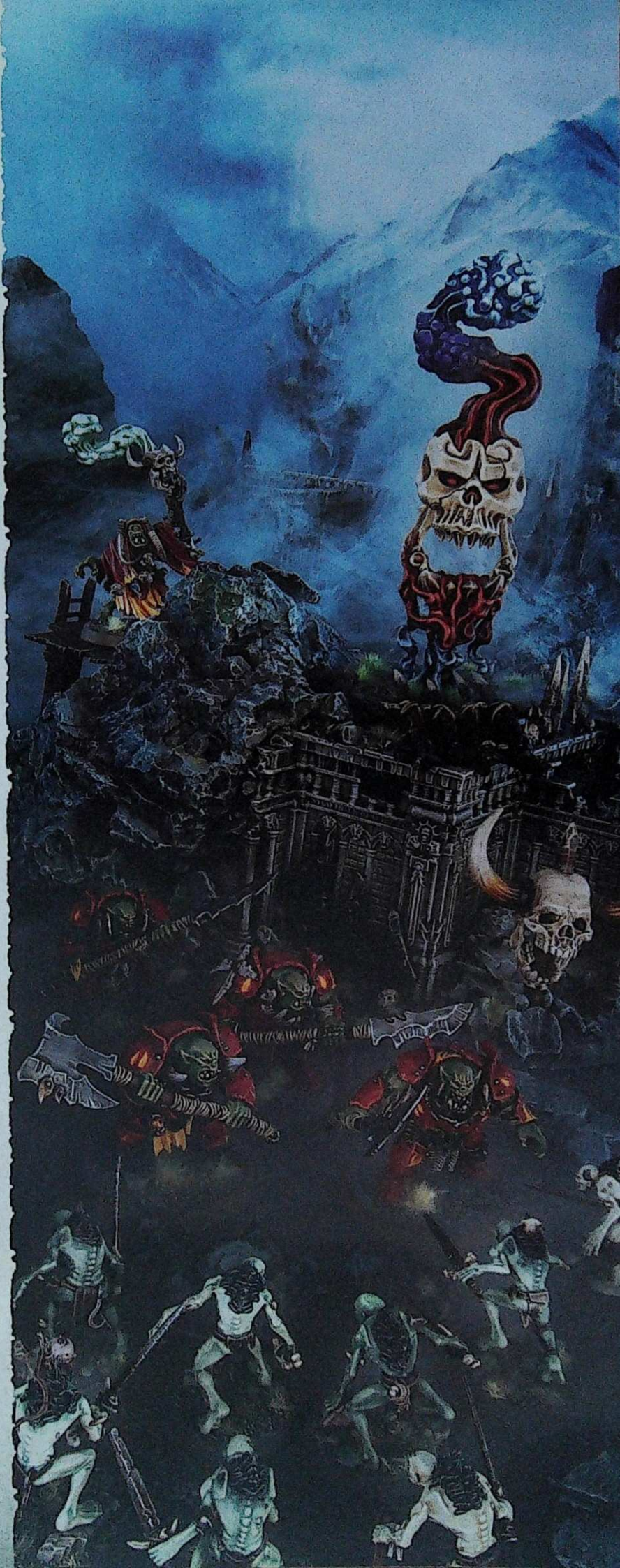
Effet: Les unités ennemies ne peuvent pas utiliser d'aptitude de **COURSE** tant qu'elles sont à 6" de cette **MANIFESTATION**.



MOTS-CLÉS

MANIFESTATION, SORT PERSISTANT, PROTECTION (6+)

DESTRUCTION, KRUELBOYZ



ARMÉE DE FER DE LANCE

GROSS'BANDE DE MÂCHEFERS

La Gross'bande de Mâchefers est une force d'infanterie spécialisée dans la plus Gork des taktiks : se rapprocher de l'ennemi et le pulvériser ! Grâce à des traits de bataille comme "On Y Va !" ou "Puissants Destructeurs", votre bande peut engager le combat plus tôt que ce à quoi s'attend l'adversaire, un atout particulièrement utile

si vous êtes en infériorité numérique. Utilisez l'armure lourde de vos boyz pour essuyer les attaques et méfiez-vous des blessures mortelles qui peuvent les user. Vous avez les muscles pour triompher en combat, alors évitez les tricheurs ki tir' et les sournois j'teurs de sorts, et vous serez le pourvoyeur d'un monde de douleur.

1 RAGEUX BRUTES

Les Rageux Brutes sont le marteau de la Gross'bande, et quel marteau ! Ces crâneurs tonitruants gagnent **FRAPPE EN PREMIER** s'ils chargent, si bien qu'une contre-attaque minutée ou un placement ruzé derrière des unités amies leur permettra d'écraser les unités ennemies dangereuses en un seul round de mêlée sanglante. Toutefois, n'envoyez pas les Rageux sans réfléchir. Ces frimeurs ont beau être des orruks, ils manquent d'armure pour résister longtemps à un ennemi qui aurait survécu à leur assaut.

2 DURBOYZ

Les autres Mâchefers se rient peut-être des Durboyz, mais vous devriez vous abstenir. Ces deux bandes de cinq orruks forment la colonne vertébrale de votre Fer de Lance. Avec de solides défenses, la capacité d'encaisser les blessures mortelles et **Anti-charge (+1 Perf.)**, les Durboyz sont utiles pour clouer sur place les unités ennemies et permettre à votre Mégaboss et à vos Brutes d'affronter le gro' machins. Les Durboyz sont aussi pratiques pour tenir les objectifs en début de partie : forcez l'ennemi à venir à vous et 'krazez-le !



3 BRUTES

Vos Brutes se joindront à la mêlée plus tard dans la partie, donc réfléchissez à la gestion de vos autres unités pour préparer leur arrivée. Les Brutes sont des guerriers mortels, et leur aptitude "Tu Cherches la Bagarre?" empêche les adversaires avec une caractéristique de Santé de 2 ou moins de contester les objectifs, ce qui les rend parfaits pour s'en prendre aux unités les plus faibles. Si vous êtes à la traîne aux points, utilisez-les pour prendre un objectif vital. Les Brutes tirent aussi profit de l'aptitude "Au Kontakt!" de votre Mégaboss : s'il est embourbé par un ennemi coriace, envoyez les Brutes pour l'dégager !

4 MÉGABOSS

Le Mégaboss veut toujours en découdre, donc gardez-le en première ligne où son déluge de huit attaques peut aplatir les adversaires les plus déterminés. Certes, 'krazer, c'est bien, mais pensez à la façon dont le choix de son optimisation influencera l'usage de votre Mégaboss. "Mega Bossesque" est utile si vous prévoyez une bonne bagarre, surtout associé aux Rageux Brutes, tandis que "Crânes-trophées" permet à votre Mégaboss d'agir seul et de tenir des objectifs : utilisez vos muscles eud'têtes et choisissez judicieusement !



PEINDRE UNE ARMÉE PARÉE AU COMBAT

Avec des armures aussi frustes qu'épaisses et des muscles noueux, les Mâchefers offrent un spectacle imposant. Doté d'un ego démesuré, chaque orruk veut avoir l'air impressionnant sur le champ de bataille, mais n'ayez crainte. Les peintres du studio Warhammer sont là pour vous aider à parer votre bande au combat en un rien de temps.

Qui c'est les plus forts ? Évidemment, c'est les Mâchefers ! Si vous leur demandez, ils vous diront aussi être les orruks les plus klass' des royaumes. Avec leurs couleurs vives, leurs armes en fonte rugueuse et leur peau verte distinctive, ils arborent un style percutante sur le champ de bataille. Heureusement, les Mâchefers ne sont pas difficiles à peindre. Ils apprécient peu les fanfreluches, et leurs armures sont principalement définies par de grandes plaques de métal cabossé. Grâce aux méthodes de ces pages, vous aurez une Gross'bande de boyz robustes et prêts à la bagarre avant qu'ils aient eu le temps de crier "Waaagh!".

Vous serez guidé pas à pas pour peindre un orruk des Soleils eud'Fer, et ces principes s'appliquent aussi bien à un Durboy qu'à un Mégaboss. De même, si vous voulez peindre des Dents d'Sang, des Kikoup' ou un clan de votre invention, remplacez les couleurs qui l'exigent par un équivalent adéquat.

PEINTURES REQUISES

Wraithbone

Krieg Khaki

Orruk Flesh

Baneblade Brown

Rhinox Hide

Yriel Yellow

Skrag Brown

Abaddon Black

Leadbelcher

Seraphim Sepia

Agrax Earthshade

Astrogranite

Nuln Oil

Eshin Grey

Screamer Pink

Wraithbone



Assemblez vot' bande et sous-kouchez-la en Wraithbone. Vous pouvez aussi l'faire au pinceau avec d'la peinture Base Wraithbone.

Krieg Khaki
Orruk Flesh

Ensuite, appliquez du Krieg Khaki aux zones de peau. Une fois sec, utilisez de l'Orruk Flesh (bien d'chez nous) dilué pour l'ombrer.

Baneblade Brown
Rhinox Hide

On s'relâche pas ! Utilisez du Baneblade Brown pour les pantalons et l'cuir, avant d'ombrer au Rhinox Hide dilué.

Yriel Yellow
Skrag Brown

Utilisez de l'Yriel Yellow pour l'armure en épargnant quelques plaques d'armure. Puis, ombrez-les au Skrag Brown dilué.

Abaddon Black



Peignez quelques plaques en Abaddon Black. Faites gaffe ! C'est une couleur qui prend du temps à rekouvrir si on dépasse.

Leadbelcher



Maintenant, faut du métal. Utilisez du Leadbelcher pour peindre les lames, les cottes de maille et les plaques restantes.

Seraphim Sepia



Faites ressortir les drapés, les cornes, les dents et les os avec du Seraphim Sepia. C'est marrant de porter les os de ses ennemis.

Agrax Earthshade



Ombrez le Leadbelcher à l'Agrax Earthshade. Une petite quantité à la base des défenses donnera un dégradé plus sombre.

**Skrag Brown****Rhinox Hide**

Si vous êtes un vrai dur et voulez appliquer des salissures à vos gars, suivez ces étapes. Nous avons utilisé du Skrag Brown dilué à l'eau pour ombrer les creux de l'armure, comme sur la première image. Nous l'avons aussi appliqué aux rivets et ajoutés quelques un dégradé crasseux pour qu'on pense qu'ils s'ont jamais battus.

Enfin, avec le bord du pinceau, ajoutez de petits points et des éraflures de Rhinox Hide dilué jusqu'à ce que ça vous convienne.

**Abaddon Black**

Cette partie est aussi optionnelle, mais pour donner à votre bande une allure féroce, vous pouvez utiliser de l'Abaddon Black et peindre quelques "flammes" anguleuses sur les plaques d'armure. Commencez par un tracé basique, comme ci-dessus. Faites en sorte que les formes soient aussi anguleuses que possible. Une fois satisfait, remplissez les motifs. Voici deux exemples ci-dessus, mais les possibilités sont infinies. Laissez la Waaagh! vous guider.

**Astrogranite****Nuln Oil
Eshin Grey**

Nous avons ajouté de l'Astrogranite au socle. Le temps de séchage étant un peu long, mieux vaut laisser reposer une nuit complète.

Ombrez l'Astrogranite sec au Nuln Oil. Peignez le tour du socle en Eshin Grey ou avec la couleur que vous voulez. C'est vous l'boss!

**Screamer Pink**

Si vous voulez plus de vert sur le boyz (bonne idée!), vous pouvez ajouter des touffes sur le socle. Mais pas trop, ce serait contre-productif.



Les Mâchefers sont des braillards, peignez donc l'intérieur de leur bouche en Screamer Pink. Utilisez aussi cette couleur pour marquer les yeux.

FIGURINES TERMINÉES



CLANS GUERRIERS ORRUKS

GROSS'BANDE DE MÂCHEFERS

Cette armée de Fer de Lance est constituée des unités suivantes:

GÉNÉRAL

◆ Mégaboss

UNITÉS

- ◆ 3 Rageux Brutes
- ◆ 5 Durboyz
- ◆ 5 Durboyz
- ◆ 5 Brutes



Les Gross'bandes sont des formations irrégulières qui se regroupent quand un Mégaboss décide arbitrairement de massacrer quelque chose. Elles peuvent faire office d'embryon de Waaagh! ou se composer de ce qu'il en reste, ou bien il peut s'agir d'un groupe d'orruks qui orbite autour d'un chef de guerre en quête d'action. Tout ce dont une Gross'bande a besoin pour se former est d'un Mâchefer avide d'en découdre et d'une poignée de gars pour lui emboîter le pas.

Le Mégaboss qui dirige une Gross'bande rallie tous les boyz qui peuvent tenir la cadence. En général, il s'agit de Rageux: des fous furieux crâneurs qui se sont débarrassés de leur armure pour être les premiers dans la mêlée. Les Durboyz sont aussi de la fête. On les envoie s'emparer des points éloignés du champ de bataille, en partie car ils se battent bien en défense, mais aussi parce que le boss se lasse vite de leurs radotages militaristes. Un affreux fracas d'os broyés résonne là où les Gross'bande se battent, et il attire invariablement des bandes de Brutes. Furieux d'avoir manqué le début des réjouissances, ces orruks se pressent dans la mêlée. La seule force de leur regard noir suffit à faire plier les plus faibles, qui détalent la queue entre les jambes.

"Oké lé gars. V'là l'plan. Y a des gargants d'l'autre côté d'cette colline. On y va et on les kogn' jusqu'à ce qu'y bougent plus. Des questions?"

– Zorkazug, Mégaboss des Soleils eud'Fer



Même selon les critères des Mâchefers, les Gross'bandes ne sont pas des forces subtiles. Tout ce sur quoi ces orruks tombent à bras raccourcis finira en charpie...

TRAITS DE BATAILLE

Votre unité de **Brutes** n'est pas placée pendant la phase de déploiement. À la place, à partir du troisième round de bataille, elle peut utiliser l'aptitude suivante :

➤ Votre Phase de Mouvement

ON Y VA ! : *Le fracas de la bataille attire les Mâchefers à des lieues à la ronde.*

Effet : Placez cette unité n'importe où sur le champ de bataille, à plus de 6" des unités ennemies.

MOTS-CLÉS **BASE**

➤ Une Foix par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase des Héros

PUISSANTS DESTRUCTEURS :

Les Mâchefers ne tolèrent aucun obstacle qui les priverait d'une bonne bagarre.

Annonce : Choisissez comme cible une unité amie qui n'a pas été placée à ce tour.

Effet : La cible peut se déplacer de jusqu'à 3". Elle peut entrer en mêlée. Si elle était en mêlée au début du mouvement, elle doit terminer ce mouvement en mêlée.



Rageux Brute

FER DE LANCE

APTITUDES DE RÉGIMENT : Choisissez 1 des aptitudes de régiment suivantes.

✕ Passif

CATASTROPHE NATURELLE : *Une masse d'orruks en armures lourdes percute l'ennemi avec la force d'une avalanche si elle a suffisamment d'élan, en ne laissant que ruine et carnage dans son sillage.*

Effet : Si vous faites un jet de charge non modifié de 8+ pour une unité amie, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses armes de mêlée pour le restant du tour.

➤ Une Foix par Bataille, Réaction : Vous avez annoncé l'aptitude "Puissants Destructeurs"

BAGARRE EN BONNE ET DUE FORME :

Ravis du combat qui leur tend les bras, les orruks se fraient un chemin tête baissée dans la mêlée.

Effet : Toutes les unités amies sur le champ de bataille qui n'ont pas été placées à ce tour sont la cible de cette aptitude à la place.

OPTIMISATIONS : Donnez à votre général 1 des optimisations suivantes.

✕ Passif

PIERRE À AIGUISER D'AMBRIVOIRE : *Cette pierre à aiguiser veinée de minéral de royaume est issue de la roche de Ghur. Elle est prisée par les Mâchefers pour le tranchant qu'elle apporte à leurs armes.*

Effet : La caractéristique de Perforation des armes de mêlée de votre général est 2.

○ Passif

CRÂNES-TROPHÉES : *Orné des crânes de ceux qui l'ont croisé, qu'il s'agisse de bêtes monstrueuses ou de puissants guerriers, cet orruk a une allure indubitablement redoutable.*

Effet : La caractéristique de Contrôle de votre général est 5.

U Passif

ARMURE DE GORK : *Cette armure martelée, lourde et épaisse, possède son propre esprit belliqueux.*

Effet : Votre général a une **PROTECTION (6+)**.

➤ Passif

MÉGA BOSSESQUE : *La voix tonnante de ce boss se fait constamment entendre sur le champ de bataille, pour "encourager" ses gars à tout krazer.*

Effet : Si cette unité a chargé à ce tour, pour le restant du tour, ajoutez 1 aux jets de charge pour les unités amies tant qu'elles sont entièrement à 12" d'elle.

MOUV.	
4"	
SANTÉ	SAUV.
8	3+
2	
CONTRÔLE	

Vêtus de plaques de fer et maniant d'immenses armes, les Mégaboss mènent la charge des clans de Mâchefers. Le simple fait de se battre renforce ces seigneurs de guerre. Une fois dans la mêlée, il devient presque impossible de les tuer.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

MÉGABOSS

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.	Aptitude
Kikoup' de Boss	8	4+	2+	1	2	-

✠ Votre Phase des Héros

AU KONTAKT !: L'ordre rugit par un Mégaboss encourage les Mâchefers sous ses ordres à redoubler d'ardeur au combat.

Annnonce: Choisissez comme cible cette unité ou une unité de **BRUTES** amie qui est entièrement à 12" de cette unité.

Effet: Jetez un dé. Sur 2+, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de la cible jusqu'au début de votre prochain tour.



MOTS-CLÉS

HÉROS, INFANTERIE

MOUV.	
4"	
SANTÉ	SAUV.
2	3+
1	
CONTRÔLE	

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

• CHARTE DE FER DE LANCE •

DURBOYZ

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.	Aptitude
Kikoup' ou Kitrou'	2	4+	3+	1	1	Anti-charge (+1 Perf.)

✠ N'importe Quelle Phase de Mêlée

KOUPS D'BOUKLIERS:

Les boucliers portés par les Durboyz sont des plaques de fonte constellées de pointes et de dents de métal qui les transforment en armes plus redoutables encore.

Annnonce: Choisissez comme cible une unité ennemie à 1" de cette unité.

Effet: Faites un jet de koup d'bouclier d'un D6 pour chaque figurine de cette unité qui est à 3" de la cible. Pour chaque jet de 6+, infligez 1 dégât mortel à la cible.



MOTS-CLÉS

INFANTERIE

MOUV. 4"

SANTÉ 3

SAUV. 5+

1

CONTRÔLE

Empoignant des armes à deux mains et renonçant à l'armure typique des Brutes, les Rageux Brutes se jettent sur les adversaires les plus gros et les plus méchants. Ayant essuyé une défaite humiliante, ces orruks sont, dans leur nouveau rôle, résolus à prouver à quel point ils sont durs à cuire.

• CHARTE DE FER DE LANCE • RAGEUX BRUTES

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.	Aptitude
Armes de Rageux	3	4+	2+	1	2	-

✖ Passif

RAGE DÉBRIDÉE : Les Rageux Brutes évacuent leur rage réprimée dès qu'ils sont assez près pour frapper l'ennemi.

Effet: Cette unité a **FRAPPE EN PREMIER** si elle a chargé au même tour.



MOTS-CLÉS INFANTERIE, BRUTE

MOUV. 4"

SANTÉ 3

SAUV. 3+

1

CONTRÔLE

Chargeant en beuglant, les Brutes Orruks cherchent les plus grands ennemis pour les soumettre à coups de latte. Ils portent des armures épaisses et des armes démesurées, et ne s'amuse jamais autant qu'en tabassant tout ce qui bouge.

• CHARTE DE FER DE LANCE • BRUTES

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.	Aptitude
Armes de Brute	3	4+	3+	1	2	-

● Passif

TU CHERCHES LA BAGAR' ? : La plupart des créatures ayant ne serait-ce qu'une once de bon sens capitulent rapidement face au regard courroucé d'une Brute orruk qui marque son territoire.

Effet: Les unités ennemies qui ont une caractéristique de Santé de 1 ou 2 ne peuvent pas contester d'objectifs tant qu'elles sont en mêlée avec cette unité.



MOTS-CLÉS INFANTERIE, BRUTE

LA CHARTE DE VOTRE HÉROS

Vous pouvez télécharger une charte d'unité vierge sur warhammer-community.com pour y noter toutes les informations de votre héros.

L'Enclume de l'Apothéose est un créateur de héros. En utilisant les règles de cette section, vous pouvez tailler une charte d'unité sur-mesure pour un **HÉROS** que vous allez jouer dans le cadre d'une campagne Pour la Gloire. Il peut s'agir de la figurine de votre choix, y compris une que vous avez convertie avec amour.

Après l'Enclume de l'Apothéose, vous trouverez deux Voies pour les unités de Mâchefers et deux pour les unités de Krueboyz. Elles suivent les règles des Voies du pack Pour la Gloire que vous utilisez (ex. *Pour la Gloire: Ascension* du Livre de Base).

POUR LA GLOIRE

Vous trouverez ici des règles supplémentaires pour utiliser une armée de Clans Guerriers Orruks au cours d'une campagne Pour la Gloire. Le contenu Pour la Gloire est divisé dans les sections suivantes: l'Enclume de l'Apothéose et les Voies pour les unités de Mâchefers et les Voies pour les unités de Krueboyz.

ENCLUME DE L'APOTHÉOSE

Vous pouvez avoir 1 héros sur votre Ordre de Bataille et/ou feuille d'armée, sauf mention contraire dans le pack de bataille que vous utilisez. Il peut s'agir de votre seigneur de guerre. La création de votre héros se déroule en 7 étapes:

1. Établissez une limite en points.
2. Remplissez la charte initiale.
3. Choisissez un Clan Guerrier.
4. Choisissez une origine et/ou une anomalie.
5. Choisissez une Monture de Bataille.
6. Choisissez une ou plusieurs Améliorations de Monture de Bataille.
7. Choisissez une ou plusieurs autres améliorations.

ÉTAPE 1 – FIXER UNE LIMITE EN POINTS DE DESTINÉE

L'Enclume de l'Apothéose utilise une devise appelée **points de destinée**. Tout d'abord, vous devez définir une limite de points de destinée. Elle déterminera le nombre de points de destinée à dépenser pour votre héros, le type de héros dont il s'agit et le coût en points de son profil de bataille.

TYPE DE HÉROS	LIMITE DE PD	COÛT EN POINTS
Mioch'	10	150
Boss	30	250
Mégaboss	50	350

Au fil des étapes suivantes, vous choisirez des options pour votre héros. Chacune a un coût en points de destinée, abrégés en PD. Tenez le compte du nombre de PD que vous dépensez. Vous ne pouvez pas dépasser la limite que vous avez fixée.

ÉTAPE 2 – REMPLIR LA CHARTE D'UNITÉ INITIALE

Pour commencer, votre héros 1 des chartes d'unité suivantes:

• CHARTE DES MÂCHEFERS •
HÉROS MÂCHEFER

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.	Apt.
Kikoup'	7	4	3	1	2	-
MOTS-CLÉS	HÉROS, INFANTERIE					
	DESTRUCTION, MÂCHEFERS					

• CHARTE DES KRUELBOYZ •
HÉROS KRUELBOY

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.	Apt.
Charkuteur	5	4	3	1	2	-
MOTS-CLÉS	HÉROS, INFANTERIE					
	DESTRUCTION, KRUELBOYZ					

ÉTAPE 3 – CHOISIR UN CLAN GUERRIER

Vous devez choisir 1 des Clans Guerriers suivants auquel votre héros **MÂCHEFER** appartient:

-4 PD

SOLEILS EUD'FER

Votre héros a l'aptitude et l'option de régiment suivantes:

Passif

CÉ BON, CHOPEZ-LÉ !:

Sur un ordre tonitruant, les Soleils eud'Fer se lancent sur l'adversaire à une vitesse terrifiante.

Effet: Si une unité de **MÂCHEFERS** amie utilise l'ordre "Contre-charge" en étant entièrement à 12" de cette unité, dépensez 1 point d'ordre au lieu de 2 pour utiliser cet ordre.

-4 PD

DENTS D'SANG

Votre héros a l'aptitude et l'option de régiment suivante:

Passif

CHASS' ET KRAZ' :

Les Dents d'Sang foncent avec enthousiasme sur quiconque est assez fou pour se dresser sur leur route.

Effet: Les unités de **MÂCHEFERS** peuvent engager de 2D6" au lieu de 3" tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité.

-4 PD

LES KIKOUP'

Votre héros a **PRÊTRE** (1) et l'aptitude et l'option de régiment suivantes:

Passif

BOUKAN STIMULANT:

Les Kikoup' connaissent tous les trucs pour exciter leurs gars.

Effet: À chaque jet de récitation pour cette unité, ajoutez 1 au jet pour chaque autre unité de **MÂCHEFERS** amie à portée de mêlée d'elle.

Options de Régiment

Unités **MÂCHEFERS**

Vous devez choisir 1 des Clans Guerriers suivants auquel votre héros **KRUELBOY** appartient:

-4 PD

LAMES KI SURINENT

Votre héros a **SORCIER** (1) et l'aptitude et l'option de régiment suivantes:

Passif

SURGIS DU BROUILLARD:

Les chamanes des Lames ki Surinent cachent les leurs ouailles dans un épais brouillard.

Effet: Soustrayez 1 aux jets de touche et aux jets de blessure des attaques de tir qui ciblent les unités de **KRUELBOYZ** amies tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité.

-4 PD

LÉ ZURLEURS

Votre héros a l'aptitude et l'option de régiment suivantes:

Passif

QUE LES MEYEURS:

Les arbalètes des Zurleurs surpassent celles des autres Kruelboyz, même si leurs rivaux refusent de l'admettre.

Effet: Ajoutez 3" à la caractéristique de Portée des armes de tir des unités de **KRUELBOYZ** amies. De plus, vous pouvez relancer 1 jet de touche pour les attaques de tir faites par les unités de **KRUELBOYZ** amies.

-4 PD

SCRÂNOPENDRES

Votre héros a l'aptitude et l'option de régiment suivantes:

Passif

SUPER FLIPPANTS:

Couvert d'insectes grouillants et nimbé d'une puanteur surnaturelle, cet orruk est proprement repoussant.

Effet: Soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée utilisées pour les attaques qui ciblent cette unité.

Options de Régiment

Unités **KRUELBOYZ**

POUR LA GLOIRE

ÉTAPE 4 – CHOISIR L'ORIGINE ET/OU L'ANOMALIE DE VOTRE HÉROS

Vous pouvez choisir 1 **origine** et 1 **anomalie** maximum pour votre héros. Chacune ajoute une aptitude à la charte d'unité de votre héros. Toutefois, au lieu de coûter des points de destinée, les anomalies vous en donnent.

ORIGINES

✕ Une Fois par Bataille (Armée), Votre Phase de Mêlée **-4 PD**

BRAKONNIER : *Ce guerrier s'est entraîné à l'art des fameux Brakonniers, et il estime qu'affronter des bêtes immenses "cé d'la rigolad"*

Annnonce : Choisissez comme cible un **MONSTRE** ennemi en mêlée avec cette unité.

Effet : Jetez un dé. Sur 1, rien ne se passe.
Sur 2-5, infligez D6 dégâts mortels à la cible.
Sur 6, infligez 2D6 dégâts mortels à la cible.

◇ Passif

-4 PD

EXTRÊMEMENT BRUYANT : *Cet orruk ne parle pas, il éructe à un volume assourdissant, ce qui rend les officiers ennemis difficiles à entendre.*

Effet : Les **HÉROS** ennemis ne peuvent pas utiliser d'ordres tant qu'ils sont en mêlée avec cette unité.

✕ Passif

-2 PD

LE CHIK' POUR TUER : *Certains orruks prétendent que ce boss est béni par le Dieu Bicéphale et qu'il peut tuer littéralement n'importe quoi. D'autres disent qu'il est juste veinard.*

Effet : On ne peut pas faire de jet de Protection contre les dégâts infligés par les attaques de mêlée de cette unité.

◇ Passif

-2 PD

OBSÉDÉ PAR LA VIOLENCE : *On raconte que cet orruk a combattu chaque jour de sa vie, et qu'il ne pense jamais qu'à la mêlée suivante.*

Effet : Ajoutez 1 aux jets de touche des attaques de cette unité tant qu'elle est en mêlée. Ajoutez 1 à sa caractéristique de Mouvement tant qu'elle n'est pas en mêlée.

ANOMALIES

☠ Passif

+4 PD

CAVALIER BALOURD : *À constamment vociférer et s'agiter, cet orruk a la fâcheuse manie d'irriter la bête qu'il chevauche.*

Effet : Soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de **Compagnon** de cette unité.

☠ Passif

+4 PD

PERSÉKUTEUR BRAILLARD : *Cet orruk préfère s'en prendre aux plus petits et moins forts en gueule que lui, principalement parce qu'ils font un bruit rigolo quand on les taille en morceaux.*

Effet : Cette unité ne peut pas contester d'objectifs contestés par des **HÉROS UNIQUES ENNEMIS**.

☠ Passif

+2 PD

TÊTE-DE-LARD : *Ce boss est aussi entêté qu'un grogneur. Il sent comme un grogneur, d'ailleurs.*

Effet : Cette unité ne peut pas utiliser d'aptitudes de **REPLI**.

☠ Passif

+4 PD

BIEN TROP IMPATIENT : *Bien que personne ne trouve à redire sur son enthousiasme, ce boss se précipite dans la première mêlée qu'il trouve.*

Effet : À votre phase de charge, si cette unité n'est pas en mêlée et s'il y a une ou plusieurs unités ennemies à 12" d'elle, elle doit utiliser l'aptitude "Charge".



ÉTAPE 5 – CHOISIR UNE MONTURE DE BATAILLE

Vous pouvez choisir jusqu'à 1 Monture de Bataille pour votre héros.

MONTURES DE BATAILLE

Monture de Bataille (MÂCHEFERS seulement)

-3 PD

GUEULE-KI-GROGN' : Ce boss opiniâtre va au combat sur un Gueule-ki-grogn' avec lequel il partage le même caractère acariâtre.

Ajoutez l'arme et l'aptitude suivantes à la charte d'unité de votre héros :

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Défenses de Gueule-ki-grogn' Compagnon	5	4+	2+	2	2

De plus, appliquez les changements suivants à la charte de votre héros :

- Modifiez la caractéristique de Mouvement par 10".
- Modifiez la caractéristique de Santé par 14.
- Modifiez la caractéristique de Contrôle par 5.
- Remplacez le mot-clé **INFANTERIE** par le mot-clé **MONSTRE**.

Monture de Bataille (MÂCHEFERS seulement)

-24 PD

GUEULE-KI-KRAZ : Il faut être robuste pour monter un Gueule-ki-kraz, et il faut une détermination supérieure pour en garder le contrôle.

Ajoutez l'arme et l'aptitude suivantes à la charte d'unité de votre héros :

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Poings et Queue de Gueule-ki-kraz Compagnon	8	4+	2+	1	3

De plus, appliquez les changements suivants à la charte de votre héros :

- Modifiez la caractéristique de Mouvement par 10".
- Modifiez la caractéristique de Santé par 18.
- Modifiez la caractéristique de Contrôle par 5.
- Remplacez le mot-clé **INFANTERIE** par les mot-clés suivants : **MONSTRE**, **VOL**.

Monture de Bataille (KRUELBOYZ seulement)

-12 PD

BÊTE FAUKARDE : Les Bêtes Faulkardes sont de viles créatures, exactement comme les boss qui les chevauchent.

Ajoutez l'arme et l'aptitude suivantes à la charte d'unité de votre héros :

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Serres de Bête Faulkarde Compagnon	6	4+	2+	1	2

De plus, appliquez les changements suivants à la charte de votre héros :

- Modifiez la caractéristique de Mouvement par 8".
- Modifiez la caractéristique de Santé par 14.
- Modifiez la caractéristique de Contrôle par 5.
- Remplacez le mot-clé **INFANTERIE** par le mot-clé **MONSTRE**.

Monture de Bataille (KRUELBOYZ seulement)

-20 PD

VOTOUR BEKTEUR : Un Kruelboy qui soumet un Votour Bekteur à sa volonté inspire le respect de ses camarades.

Ajoutez l'arme et l'aptitude suivantes à la charte d'unité de votre héros :

ARMES DE MÊLÉE	Att.	Tou.	Ble.	Perf.	Dég.
Bec et Serres de Votour Compagnon	7	4+	2+	1	2

De plus, appliquez les changements suivants à la charte de votre héros :

- Modifiez la caractéristique de Mouvement par 12".
- Modifiez la caractéristique de Santé par 14.
- Modifiez la caractéristique de Contrôle par 5.
- Remplacez le mot-clé **INFANTERIE** par les mot-clés suivants : **MONSTRE**, **VOL**.

ÉTAPE 6 – CHOISIR DES AMÉLIORATIONS DE MONTURE DE BATAILLE

Si votre héros a une Monture de Bataille, vous pouvez lui choisir n'importe quel nombre d'Améliorations de Monture de Bataille éligibles. Vous ne pouvez pas choisir plusieurs fois la même amélioration.

AMÉLIORATIONS DE MONTURE DE BATAILLE

Amélioration	Effet
	MONSTRE seulement. Ajoutez l'aptitude suivante à la charte d'unité de votre héros:
Kouturé +2 PD	 Passif STIGMATES DE GUERRE Effet: Tant que cette unité a 10 dégâts ou plus: • La caractéristique d'Attaques de ses Défenses de Gueule-ki-grogn' est 4. • La caractéristique d'Attaques de ses Poings et Queue de Gueule-ki-kraz est 5. • La caractéristique d'Attaques de ses Serres de Bête Faukarde est 4. • La caractéristique d'Attaques de ses Bec et Serres de Votour est 5.
Rapid' -3 PD	MONSTRE seulement. Ajoutez 3" à la caractéristique de Mouvement de votre héros.
Féross' -4 PD	MONSTRE seulement. Ajoutez l'aptitude suivante à la charte de votre héros. Vous ne pouvez pas choisir cette amélioration si votre héros a une autre aptitude de SACCAGE.  Une Foix par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Charge FÉROSS': <i>Ce monstre n'aime rien moins que déchiqueter sa victime en fragments sanguinolents.</i> Annonce: Si cette unité a chargé à cette phase, choisissez comme cible une unité d'INFANTERIE ennemie à 1" d'elle. Effet: Jetez un dé. Sur 3+, infligez à la cible autant de dégâts mortels que le résultat du jet. MOTS-CLÉS SACCAGE
Gueular' -4 PD	MONSTRE seulement. Ajoutez l'aptitude suivante à la charte d'unité de votre héros:  Un Foix par Tour, Réaction: L'adversaire a annoncé un ordre pour une unité à 12" de cette unité GUEULAR': <i>Les rugissements à glacer le sang de cette bête étourdissent même les plus robustes ennemis.</i> Effet: Jetez un dé. Sur 4+, sauf si votre adversaire dépense 1 point d'ordre supplémentaire pour utiliser cet ordre, celui-ci n'a pas d'effet, il compte quand même comme ayant été utilisé et les points d'ordre dépensés pour l'utiliser sont quand même perdus.
Bizar' -5 PD	MONSTRE seulement. Ajoutez l'aptitude suivante à la charte d'unité de votre héros:  Réaction: L'adversaire a annoncé une aptitude de SORT BIZAR': <i>Cette bête étrange a une résistance innée à la magie la plus puissante.</i> Effet: Si cette unité a été choisie comme cible du sort, jetez un dé. Sur 4+, ignorez l'effet du sort sur cette unité. Cette unité peut utiliser cette aptitude plusieurs fois par phase mais une seule fois par aptitude de SORT.
Kipu' -5 PD	MONSTRE seulement. Ajoutez l'aptitude suivante à la charte d'unité de votre héros:  Passif KIPU': <i>Une odeur pestilentielle émane de cette créature, et personne ne veut se trouver contre le vent quand elle traîne dans ses parages.</i> Effet: Soustrayez 1 aux jets de touche des attaques de mêlée qui ciblent cette unité si elle n'a pas chargé à ce tour.

ÉTAPE 7 – CHOISIR D'AUTRES AMÉLIORATIONS

Choisissez n'importe quel nombre d'autres améliorations pour votre héros.
On ne peut pas choisir plusieurs fois la même amélioration.

Amélioration	Effet
Ego Démesuré  -1 PD	Ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle de votre héros.
Avide d'en Découdre  -1 PD	Ajoutez 1" à la caractéristique de Mouvement de votre héros.
Chair Noueuse  -2 PD	Ajoutez 1 à la caractéristique de Santé de votre héros.
La Chance de Mork  -2 PD	Votre héros a une PROTECTION (6+).
La Force de Gork  -3 PD	La caractéristique de Dégâts du Kikoup' ou du Charkuteur de votre héros est 3.
Rancune Belliqueuse  -3 PD	Le Kikoup' ou Charkuteur de votre héros a Anti-X (+1 Perf.), où X est 1 des mots-clés suivants: INFANTERIE , CAVALERIE , MONSTRE , MACHINE DE GUERRE , SORCIER ou PRÊTRE .
Boss Kavalier  -4 PD	Le Kikoup' ou Charkuteur de votre héros a Charge (+1 Dégât).
Sournois  -4 PD	Le Kikoup' ou Charkuteur de votre héros a Crit (Mortel).
Bouts Super Pointus  -5 PD	Ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques du Kikoup' ou du Charkuteur de votre héros.
Touché par la Waaagh!  -6 PD	Interdit aux PRÊTRES . Votre héros est un SORCIER (1). Si cette unité est déjà un SORCIER , ajoutez 1 à ses jets de lancement.
Prophète de Gorkamorka  -6 PD	Interdit aux SORCIERS . Votre héros est un PRÊTRE (1). Si cette unité est déjà un PRÊTRE , ajoutez 1 à ses jets de récitation.

POUR LA GLOIRE

VOIE DU PLUSS BRUTAL

(HÉROS MÂCHEFER seulement)



ASPIRANT : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

U Passif

KANNIBALE : On raconte que ce boss mangerait ses rivaux et en tirerait une vitalité accrue.

Effet : Ajoutez 1 à la caractéristique de Santé de cette unité.

↗ Une Fois par Bataille, N'Importe Quelle Phase de Charge

BELLIQUEUX INFATIGABLE : Quel que soit le temps qu'il passe à combattre, ce boss est toujours prêt à mener une charge de plus.

Effet : Ajoutez 1 aux jets de charge pour cette unité.

ÉLITE : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

✕ Une Fois par Bataille, N'importe Quelle Phase des Héros

BOUCLIER DE CONVICTION : On raconte que la force mentale de ce boss est capable de figer en plein vol les projectiles qui le ciblent.

Effet : Pour le restant du tour, soustrayez 1 aux jets de touche des attaques de tir qui ciblent les unités amies entièrement à 12" cette unité.

✕ Passif

FENDEUR D'ÉCAILLES : Ce boss est célèbre pour tailler en pièces les plus féroces des monstres.

Effet : Les armes de mêlée de cette unité ont **Anti-MONSTRE (+1 Perf.)**.

REDOUTABLE : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

U Passif

INDOMPTABLE : "Va t' falloir un plus gros kikoup' pour ça, avorton..."

Effet : Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1, 2 ou 3 pour cette unité.

✕ Une Fois par Bataille (Armée), N'importe Quelle Phase de Charge

UN BOSS DIGN' DE C'NOM : Ce boss sait qu'il n'existe qu'une méthode éprouvée pour ordonner ses gars : les exhorter à y aller à fond.

Annonce : Choisissez comme cibles jusqu'à 3 autres unités amies entièrement à 12" de cette unité.

Effet : Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée des cibles pour le restant du tour.

LÉGENDAIRE : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

U Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

MUGISSEMENT DIVIN : La puissance de Gork résonne par la voix de ce boss, et étourdit l'ennemi.

Annonce : Choisissez comme cible une unité ennemie en mêlée avec cette unité.

Effet : Jetez un dé. Sur 4+, la cible a **FRAPPE EN DERNIER** pour le restant du tour.

✕ Passif

MÉTÉORE DE DESTRUCTION VERTE :

La vitesse et la férocité de ce combattant lui permettent de massacrer ses ennemis avant qu'ils puissent riposter.

Effet : Cette unité a **FRAPPE EN PREMIER** si elle a chargé au même tour.

VOIE DU KRAZEUR

(unité MÂCHEFER AUTRE QU'UN HÉROS seulement)



POUR LA GLOIRE

ASPIRANTS : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

Passif

JAMAIS TRANKIL' : Ces boyz ne tiennent jamais en place, du moins pas tant qu'il y a une bagarre à l'horizon.

Effet : Quand cette unité utilise l'ordre "Redéploiement", au moment de déterminer la distance à laquelle elle peut se déplacer, vous pouvez jeter 2 dés au lieu de 1 et gardez l'un des résultats.

Passif

TERRITORIAUX : Ces orruks n'hésiteront pas à tabasser quiconque n'a, de toute évidence, pas le droit d'être dans les parages

Effet : Tant que cette unité est entièrement en territoire ami, ajoutez 1 aux jets de touche de ses attaques mêlée.

ÉLITE : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

Fin de N'importe Quel Tour

J'KROIS PAS, NON ! : Un seul regard en biais de cette bande hargneuse peut étouffer toute morgue chez l'ennemi.

Effet : Jetez un dé. Sur 2+, ajoutez 3 au score de contrôle de cette unité pour le restant du tour.

Passif

EKSPLORATEURS : "Ohé, z'avez-vu c'truc là-bas ? Si on allait taper d'ssus ?"

Effet : Vous pouvez relancer les jets de charge pour cette unité tant qu'elle est entièrement en territoire ennemi.

REDOUTABLES : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

Passif

MÊME PAS MAL ! : C'est pas parce qu'il vous manque la moitié du crâne qu'il faut arrêter de vous battre !

Effet : Cette unité a une PROTECTION (5+).

Passif

ÇA VA FAIR' MAL : Ces orruks sont particulièrement dangereux quand ils se ménagent un peu d'élan avant de frapper.

Effet : Si cette unité a chargé à ce tour, pour le restant du tour, ajoutez 1 aux jets de blessure de ses attaques de mêlée.

LÉGENDAIRE : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

Passif

KIKOUP' IMPRÉGNÉS DE LA WAAAGH ! : Des éclairs d'énergie verte crépitent autour des armes de ces orruks.

Effet : Les armes de mêlée de cette unité ont Crit (Mortel).

Passif

KUIRASSÉS : Couverts d'un empilement de plaques de fonte, ces boyz sont presque insensibles aux blessures.

Effet : Soustrayez 1 à la caractéristique de Perforation des armes de mêlée utilisées pour les attaques qui ciblent cette unité.

VOIE DU PLUSS RUZÉ

(HÉROS KRUELBOY seulement)



ASPIRANT : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

✦ Passif

INSAISSABLE : Rien ne peut clouer ce boss sur place bien longtemps, pas même ses gars.

Effet : Ajoutez 1 aux jets de course et aux jets de charge pour cette unité.

✦ Passif

TRÈS KUPIDE : Quand ce boss veut quelque chose, il fait tout pour l'obtenir.

Effet : Tant que cette unité conteste un objectif, ajoutez 1 aux jets de touche de ses attaques.

ÉLITE : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

✦ Passif

SAVOIR DE MORK : Le fait d'avoir passé trop de temps à errer dans les marais à marmotter aux flaques de boue a intensifié les étranges pouvoirs de cet orruk.

Effet : Vous pouvez relancer les jets de lancement de cette unité.

✦ Passif

J'VAIS L'PLANTER C'TRUC ! : Quel que soit l'adversaire de ce boss, il y a toujours une technique sur laquelle il peut miser...

Effet : Les armes de mêlée de cette unité ont **Anti-HÉROS (+1 Perf.)**.

REDOUTABLE : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

✦ Votre Phase des Héros

VIZEZ LES PARTIES MOLLES ! : Ce boss a le flair pour dénicher les points faibles et un don pour les indiquer à ses sous-fifres.

Annonce : Choisissez comme cible une unité amie visible et entièrement à 12" de cette unité.

Effet : Jetez un dé. Sur 2+, les armes de mêlée de la cible ont **Anti-Infanterie (+1 Perf)** jusqu'au début de votre prochain tour.

✦ Une fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Charge

ESSAIE POUR VOIR : Les lames brandies, ce boss incite ses ennemis à se lancer dans une charge irréfléchie.

Annonce : Choisissez comme cible une unité amie entièrement à 12" de cette unité.

Effet : Pour le restant du tour, chaque fois qu'une unité ennemie utilise une aptitude de **CHARGE** et termine le mouvement à 1" de la cible, infligez D3 dégâts mortels à cette unité ennemie.

LÉGENDAIRE : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

✦ Passif

REGARD DÉCONCERTANT : Quelque chose dans le regard torve de ce boss donne la chair de poule même aux vétérans.

Effet : Jetez un D3 chaque fois que cette unité est choisie comme cible d'une aptitude de **CORPS À CORPS**. Si le résultat est supérieur à la caractéristique de Contrôle de l'unité attaquant, celle-ci ne peut pas utiliser d'ordre pour le restant du tour.

✦ Passif

SANS AUCUN SCRUPULE : L'absence d'honneur de ce boss est légendaire. Quittez-le des yeux une seule seconde et vous êtes mort.

Effet : Chaque fois que votre adversaire fait un jet de touche non modifié de 1 pour une attaque de mêlée qui cible cette unité, infligez 1 dégât mortel à l'unité attaquant après que l'aptitude de **CORPS À CORPS** a été résolue.

VOIE DU SOURNOIS

(unité KRUELBOY AUTRE QU'UN HÉROS seulement)



POUR LA GLOIRE

ASPIRANTS : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

U Fin de N'importe Quel Tour

CÉ DU CHIKUÉ : Ces orruks feignent d'être blessés afin de prendre leurs adversaires par surprise plus tard.

Effet : Soignez (D3) cette unité.

● Passif

BOUH! HAR HAR HAR... : Maîtres des taktiks ki font peur, ces orruks mettent leurs ennemis sur les nerfs.

Effet : Soustrayez 2 aux scores de contrôle des unités ennemies tant qu'elles sont en mêlée avec cette unité.

ÉLITE : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

U Passif

À KOUVERT ! : Que ce soit en se cachant derrière leurs boucliers ou en se jetant à terre, il est difficile de toucher ces orruks avec des armes de tir.

Effet : Soustrayez 1 à la caractéristique de Perforation des armes de tir utilisées pour les attaques de tir qui ciblent cette unité.

U Passif

FUITE FEINTE : "Cé pas d'la fuite si tu t'returnes pour planter lé poursuivants..."

Effet : Cette unité peut utiliser une aptitude de **COURSE** à ce tour et quand même utiliser des aptitudes de **TIR** et/ou de **CHARGE** plus tard pendant le tour.

REDOUTABLES : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

U Passif

CHOPONS-LÉ, BOSS ! : Ces gars se sentent bien plus en sécurité quand ils rôdent dans l'ombre de leur boss.

Effet : Tant qu'un ou plusieurs **HÉROS D'INFANTERIE** amis sont à portée de mêlée de cette unité, cette unité et ces **HÉROS D'INFANTERIE** ont une **PROTECTION (5+)**.

U Passif

ON S'EN OKKUPE ! : Ayant convaincu leur boss qu'ils sont les meilleurs pour tenir les arrières, ces orruks ne vont pas commettre l'impair de le laisser tomber.

Effet : Tant que chaque figurine de cette unité conteste un objectif que vous contrôlez, ajoutez 1 aux jets de sauvegarde de cette unité.

LÉGENDAIRE : Quand une unité sur cette Voie gagne ce rang, choisissez-lui 1 des aptitudes suivantes :

X Passif

KASIMENT GORK : Ces gars adorent plonger dans la mêlée, et leur enthousiasme pour les bagarres est étrangement contagieux.

Effet : Si cette unité a chargé à ce tour, pour le restant du tour, ajoutez 1 aux jets de charge pour les unités d'**INFANTERIE AMIES AUTRES QUE DES HÉROS** tant qu'elles sont entièrement à 18" d'elle.

X Passif

TUYEZ-LÉ TOUS : À l'aide de pièges retors et d'une violence sadique, ces orruks peuvent rapidement massacrer les masses ennemies.

Effet : Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de cette unité pour les attaques qui ciblent une unité ennemie qui a 5 figurines ou plus.

ARMÉE DE RENOM GROSSE WAAAGH!

Quand vous choisissez la faction Mâchefers ou Kruelboyz pour votre armée, vous pouvez choisir que celle-ci soit une Armée de Renom de Grosse Waaagh!. Dans ce cas, utilisez ces règles de faction au lieu de celles de la faction choisie. Pour chaque régiment que vous incluez à votre Armée de Renom de Grosse Waaagh! qui est menée par un **HÉROS MÂCHEFER**, vous devez inclure un régiment mené par un **HÉROS KRUELBOY** et inversement. Toutes les unités de votre armée doivent faire partie des unités ci-contre. Toutes vos unités gagnent le mot-clé **GROSSE WAAAGH!**.

OPTIONS DE LISTE D'ARMÉE:

- ◆ N'importe quelle unité de **MÂCHEFERS**
- ◆ N'importe quelle unité de **KRUELBOYZ**
- ◆ Vous ne pouvez inclure aucun Régiment de Renom
- ◆ Vous ne pouvez inclure aucun terrain de faction

TRAITS DE BATAILLE

◆ Une Foix par Bataille, Phase de Déploiement

BOSS REDOUTÉS: *Seuls les orruks les plus balèzes peuvent faire régner l'ordre dans une Grosse Waaagh!.*

Annonce: Choisissez comme cibles jusqu'à 1 **HÉROS MÂCHEFER DE GROSSE WAAAGH!** autre qu'**UNIQUE** ami et jusqu'à 1 **HÉROS KRUELBOY DE GROSSE WAAAGH!** autre qu'**UNIQUE** ami qui n'ont pas de trait héroïque.

Effet: Donnez à chaque cible 1 trait héroïque des traits héroïques de Grosse Waaagh!.

Note des concepteurs: *Ces traits héroïques sont donnés aux cibles pendant la phase de déploiement, pas pendant la composition de l'armée.*

◆ Passif

HABITÉS PAR LA PUISSANCE DE LA WAAAGH!:

Quand une Waaagh! gagne en intensité, les orruks deviennent une terrifiante force de destruction.

Effet: Tant qu'une unité amie a le mot-clé **POUVOIR DE LA WAAAGH!**:

- Si elle a le mot-clé **MÂCHEFERS**, ajoutez 1 aux jets de course et aux jets de charge pour elle.
- Si elle a le mot-clé **KRUELBOYZ**, les attaques de cette unité infligent des touches critiques sur des jets de touche non modifiés de 5+.

◆ Une Foix par Tour, Votre Phase des Héros

LE POUVOIR DE LA WAAAGH!: *La puissance de Gorkamorka atteint un pic d'énergie violente lorsque les orruks se rassemblent en une Grosse Waaagh!.*

Annonce: Choisissez comme cibles jusqu'à 1 unité de **MÂCHEFERS DE GROSSE WAAAGH!** amie et jusqu'à 1 unité de **KRUELBOYZ DE GROSSE WAAAGH!** amie.

Effet: Les cibles ont le mot-clé **POUVOIR DE LA WAAAGH!** pour le restant du round de bataille.

◆ Une Foix par Tour, Votre Phase de Mouvement

RALLIEZ LES CLANS GUERRIERS: *Dans un grand cri, le boss encourage une bande des hordes innombrables à se jeter au combat.*

Annonce: Si votre général est sur le champ de bataille, choisissez comme cible une unité de **GROSSE WAAAGH!** amie qui a commencé la bataille avec 3 figurines ou plus et ayant été détruite.

Effet: Placez une unité de remplacement comptant la moitié du nombre de figurines de l'unité cible (arrondi au supérieur) entièrement à 12" de votre général et à plus de 9" de toute unité ennemie.

ARTÉFACT DE POUVOIR (HÉROS seulement)

✕ Passif

LA SOURNOISE FEUILLE-SCHLASS: *Cette simple plaque de métal est frappée d'enchantements ruzés qui retournent contre l'ennemi la force de ses coups.*

Effet: Chaque fois que vous faites un jet de sauvegarde non modifié de 6 pour une attaque de mêlée qui cible cette unité, infligez 1 dégât mortel à l'unité attaquante après que l'aptitude de **CORPS À CORPS** a été résolue.



TRAITS HÉROÏQUES

(HÉROS seulement)

Passif

TÊTES À ABATTRE : *Le meilleur moyen de garder sa place à la tête d'une bande chahuteuse d'orruks est de tabasser quiconque pourrait représenter une menace.*

Effet : Si un HÉROS ennemi est détruit par cette unité, elle a le mot-clé **POUVOIR DE LA WAAAGH!** pour le restant de la bataille.

Une Foix par Bataille, Votre Phase des Héros

LA VRAIE DISCRÉTION : *Quand il fait tourner ses muscles de Mork, ce boss peut pousser même des Mâchefers à faire preuve d'un minimum de discrétion.*

Annnonce : Vous pouvez utiliser cette aptitude si cette unité a le mot-clé **POUVOIR DE LA WAAAGH!** et si une unité amie n'a pas utilisé d'aptitude de **RUZE BRUTALE** à ce tour.

Effet : Pour le restant du round de bataille, les unités de **KRUELBOYZ** amies ont une **PROTECTION (5+)** tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité.

MOTS-CLÉS **RUZE BRUTALE**

Une Foix par Bataille, Votre Phase des Héros

EUL'BON VIEUX GAUCHE-DROITE : *Ce boss et ses boyz ont un talent pour la débauche de brutalité.*

Annnonce : Vous pouvez utiliser cette aptitude si cette unité a le mot-clé **POUVOIR DE LA WAAAGH!** et si une unité amie n'a pas utilisé d'aptitude de **RUZE BRUTALE** à ce tour.

Effet : Pour le restant du round de bataille, les armes de mêlées des unités de **GROSSE WAAAGH!** amies ont **Crit (2 Touches)** tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité.

MOTS-CLÉS **RUZE BRUTALE**

Une Foix par Bataille, Votre Phase des Héros

L'HEURE D'KRAZER : *Voir ce boss se défouler sur une cible malheureuse donne envie d'en découdre aux bandes sous ses ordres.*

Annnonce : Vous pouvez utiliser cette aptitude si cette unité a le mot-clé **POUVOIR DE LA WAAAGH!** et si une unité amie n'a pas utilisé d'aptitude de **RUZE BRUTALE** à ce tour.

Effet : Pour le restant du round de bataille, ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques de mêlée faites par des unités **GROSSE WAAAGH!** amies tant qu'elles sont entièrement à 12" de cette unité.

MOTS-CLÉS **RUZE BRUTALE**

DOMAINE DE MANIFESTATIONS

Votre Phase des Héros

7

CONVOCATION DU PIED DE GORK :

Piétinant à un rythme belliqueux, le chamane défie Gork en personne de venir aplatis le champ de bataille.

Annnonce : S'il n'y a pas de **Pied de Gork** ami sur le champ de bataille, choisissez un **SORCIER** de **GROSSE WAAAGH!** ami pour lancer ce sort, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Placez un **Pied de Gork** entièrement à 12" et visible du lanceur, et à plus de 9" des unités ennemies. Un **Pied de Gork** a 2 parties placées à 9" l'une de l'autre.

MOTS-CLÉS **SORT, CONVOCATION**

DOMAINE DE SORTS

Votre Phase des Héros

7

DEUX TÊTES EN UNE : *Les Chamanes qui dictent la volonté du Dieu à Deux Têtes poussent leurs zigs à des actes de brutalité ruzée (ou de ruze brutale).*

Annnonce : Choisissez un **SORCIER DE GROSSE WAAAGH!** ami pour qu'il lance ce sort, choisissez comme cible une unité d'**INFANTRIE DE GROSSE WAAAGH!** amie entièrement à 12" de lui, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Si la cible est une unité de **MÂCHEFERS**, jusqu'au début de votre prochain tour, ajoutez 3 au score de contrôle de la cible tant qu'elle est entièrement à 12" d'une ou plusieurs unités de **KRUELBOYZ** amies.

Effet : Si la cible est une unité de **KRUELBOYZ**, jusqu'au début de votre prochain tour, ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement de la cible tant qu'elle est entièrement à 12" d'une ou plusieurs unités de **MÂCHEFERS** amie.

MOTS-CLÉS **SORT**

DOMAINE DE PRIÈRES

Votre Phase des Héros

4

L'INARRÊTABLE TEMPO DE LA WAAAGH! : *Les percussions démentes du Chanteguerre répandent la frénésie à ses gars, gorkiens comme morkiens.*

Annnonce : Choisissez un **PRÊTRE DE GROSSE WAAAGH!** ami pour réciter cette prière, choisissez comme cible une unité d'**INFANTRIE DE GROSSE WAAAGH!** autre qu'un **HÉROS** amie visible, qui est en mêlée et entièrement à 12" de lui, puis faites un jet de récitation d'un D6.

Effet : La cible peut utiliser 2 aptitudes de **CORPS À CORPS** à ce tour. Toutefois, après que la première a été utilisée, la cible a **FRAPPE EN DERNIER** pour le restant du tour. Si le jet de récitation était de 10+, vous pouvez choisir comme deuxième cible une autre unité.

MOTS-CLÉS **PRIÈRE**

ARMÉE DE RENOM

KOGNEFERS DE ZOGGROK

Quand vous choisissez la faction Mâchefers pour votre armée, vous pouvez choisir que celle-ci soit une Armée de Renom de Kognefers de Zoggrok. Dans ce cas, utilisez les règles de faction de ces pages au lieu de celles des Mâchefers. Toutes les unités de votre armée doivent faire partie des options de liste d'armée ci-contre. Toutes les unités de votre armée gagnent le mot-clé **KOGNEFERS DE ZOGGROK**.

OPTIONS DE LISTE D'ARMÉE :

- ◆ Zoggrok Anvilsmasha (doit être inclus et doit être votre général)
- ◆ HÉROS de MÂCHEFERS d'INFANTERIE
- ◆ Unité de MÂCHEFERS d'INFANTERIE autre qu'un HÉROS
- ◆ Vous ne pouvez inclure aucun Régiment de Renom

TRAITS DE BATAILLE

✕ Passif

VANDALES LÉGENDAIRES : *Les Kognefers de Zoggrok ont hérité de la tendance de leur boss à écraser non seulement ses ennemis, mais également leurs édifices et leur artillerie.*

Effet : Les armes de mêlée des unités de **KOGNEFERS DE ZOGGROK** amies ont **Anti-TERRAIN DE FACTION (+1 Perf.)** et **Anti-MACHINE DE GUERRE (+1 Perf.)**.

➤ Une Fois Par Tour (Armée), Fin de N'importe Quel Tour

DANS LA BRÈCHE ! : *Les gars de Zoggrok attendent le moment où il faut prendre d'assaut les portes de l'ennemi dans une débauche de férocité.*

Annonce : Choisissez une unité de **KOGNEFERS DE ZOGGROK** amie qui est à plus de 9" des unités ennemies et à qui des points de dégâts ont été alloués à ce tour.

Effet : Cette unité peut se déplacer de D6". Elle ne peut pas traverser la portée de mêlée des unités ennemies. Elle ne peut pas terminer ce mouvement en mêlée.

U Passif

COHUE CUIRASSÉE : *Les Durboyz partagent la conception pragmatique de la guerre de Zoggrok et savent se mettre en formation vaguement défensive face à un rempart ou à une batterie d'artillerie.*

Effet : Les unités de **DURBOYZ** des **Kognefers de Zoggrok** amies de 3 figurines ou plus ont une **PROTECTION (5+)** tant qu'elles sont entièrement à 12" d'une unité différente de **DURBOYZ** des **Kognefers de Zoggrok** amie de 3 figurines ou plus.

U Passif

BOUCLIER DE RÉCUP ET BISCOTOS :

Les boyz de Zoggrok préfèrent mourir au combat que de laisser quoi que ce soit déconcentrer leur boss pendant qu'il déploie son art destructeur. C'est mieux que d'en payer le prix...

Effet : Tant qu'un **Zoggrok Anvilsmasha** ami est à portée de mêlée d'une unité de **Durboyz** amie :

- Ce **Zoggrok Anvilsmasha** a une **PROTECTION (4+)**.
- À chaque jet de protection réussi pour ce **Zoggrok Anvilsmasha**, allouez 1 dégât à une unité de **Durboyz** amie à portée de mêlée de lui après avoir résolu la séquence de dégâts (on ne peut pas faire de jet de protection pour ces dégâts).

TRAIT HÉROÏQUE

(HÉROS seulement)

✶ Passif

HÉ! ON Y'R'TOURNE! : *Un cri sévère de Zoggrok ou de ses lieutenants suffit à motiver n'importe quel orruk.*

Effet : Si une unité de **DURBOYZ OU DE BRUTES DE KOGNEFERS DE ZOGGROK** amie entièrement à 12" de cette unité utilise l'ordre "Ralliement", vous pouvez faire 3 jets de ralliement supplémentaires de D6.

DOMAINE DE SORTS

➤ Votre Phase des Héros

7

MARTEAU DU DIEU VERT : *Sur ordre des Bizarnobs, l'énergie de la Waaagh! qui enveloppe les Kognefers frappe comme un marteau sur une enclume.*

Annonce : Choisissez un **SORCIER DES KOGNEFERS DE ZOGGROK** ami pour lancer ce sort, choisissez comme cible une unité d'**INFANTERIE DES KOGNEFERS DE ZOGGROK** amie visible et entièrement à 12" de lui, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Jusqu'au début de votre prochain tour, ajoutez 1 au nombre de dés jetés en faisant des jets de charge pour la cible, jusqu'à un maximum de 3.

MOTS-CLÉS SORT, ILLIMITÉ



ARTÉFACT DE POUVOIR

(HÉROS seulement)

✶ Passif

EUL'GRAND KIKOGN' : *Imprégné de l'indignation magique de la Waaagh!, Eul'Grand Kikogn' est parfait pour krazer tout ce qu'il faut krazer.*

Effet : Si un ou plusieurs dégâts sont alloués à une unité ennemie par des attaques faites par cette unité, l'unité ennemie est **krazée** jusqu'au début de votre prochain tour.

Tant qu'une unité est **krazée** :

- Soustrayez 1 aux jets de sauvegarde pour cette unité.
- Ignorez les modificateurs positifs aux jets de sauvegarde pour cette unité.

DOMAINE DE PRIÈRES

✶ Votre Phase des Héros

5

CHOP'-LES, GORK! : *Les cris et les battements d'un Chanteguerre Mâchefer peuvent déchaîner la violence divine de Gork sur les fortifications ennemies.*

Annonce : Choisissez un **PRÊTRE DES KOGNEFERS DE ZOGGROK** ami pour qu'il récite cette prière, puis faites un jet de récitation de D6.

Effet : Si le jet de récitation était de 5 à 9, choisissez un élément de terrain visible et entièrement à 12" du récitant. Si le jet de récitation était de 10+, choisissez un élément de terrain visible et entièrement à 18" du récitant à la place. Cet élément de terrain est **piétiné par Gork** pour le restant de la bataille.

Jetez un D3 chaque fois qu'une unité ennemie commence ou termine un mouvement à 6" d'un élément de terrain **piétiné par Gork**. Sur 2+, infligez à cette unité ennemie autant de dégâts mortels que le résultat du jet.

MOTS-CLÉS PRIÈRE, ILLIMITÉ

DOMAINE DE MANIFESTATIONS

➤ Votre Phase des Héros

5

CONVOCATION DE GUEULARD D'GORK : *Le chamane invoque un visage grimaçant de Gorkamorka qui éructe d'énergie Waaagh!.*

Annonce : S'il n'y a pas de **Gueulard d'Gork** ami sur le champ de bataille, choisissez un **SORCIER DES KOGNEFERS DE ZOGGROK** ami pour lancer ce sort, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Placez un **Gueulard d'Gork** entièrement à 12" et visible du lanceur, et à plus de 9" des unités ennemies.

MOTS-CLÉS SORT, CONVOCATION



ARMÉE DE RENOM

MÉNAGERIE DE GRANDBOURBIER

Quand vous choisissez la faction Krueboyz pour votre armée, vous pouvez choisir que celle-ci soit une Armée de Renom de la Ménagerie de Grandbourbier. Dans ce cas, utilisez les règles de faction de ces pages au lieu de celles des Krueboyz. Toutes les unités de votre armée doivent faire partie des options de liste d'armée ci-contre. Toutes les unités de votre armée gagnent le mot-clé **MÉNAGERIE DE GRANDBOURBIER**.



OPTIONS DE LISTE D'ARMÉE :

- ♦ Vasoboss Skumdrekk (doit être inclus et doit être votre général)
- ♦ Boss Karrach' sur Bête Faukarde
- ♦ Bosskitu sur Votour Bekteur
- ♦ Boss Bestiaire sur Troggoth Fangebrute
- ♦ Sloggoth des Marais
- ♦ Pour chaque **HÉROS SUR MONSTRE KRUELBOY** que vous incluez, vous pouvez inclure un **Chamane Vasomancien** et **Grot Touilleur**
- ♦ Pour chaque **HÉROS SUR MONSTRE KRUELBOY** que vous incluez, vous pouvez inclure une unité de **KRUELBOYZ D'INFANTERIE AUTRE QU'UN HÉROS**.
- ♦ Vous ne pouvez inclure aucun Régiment de Renom
- ♦ Vous ne pouvez inclure aucun terrain de faction

TRAITS DE BATAILLE

U Passif

NUÉE PULLULANTE : Les bêtes de la Ménagerie de Grandbourbier sont couvertes de parasites et d'autres bestioles mordeuses.

Effet : Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques de mêlée qui ciblent des unités de la **MÉNAGERIE DE GRANDBOURBIER** amies tant qu'elles sont entièrement à 12" d'un **MONSTRE DE LA MÉNAGERIE DE GRANDBOURBIER** ami qui n'a pas chargé à ce tour.

X Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

VRAIMENT DÉGUEU : Les tueries des monstres de la Ménagerie de Grandbourbier, couverts d'essaims d'insectes grotesques et dressés pour faire de terribles carnages, sont proprement répugnantes.

Annnonce : Choisissez une unité de **MONSTRE DE LA MÉNAGERIE DE GRANDBOURBIER** amie qui n'a pas utilisé d'aptitude de **SACCAGE** à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Puis choisissez comme cible 1 unité ennemie en mêlée avec elle.

Effet : Jetez autant de dés que la caractéristique de Santé de cette unité de **MONSTRE DE LA MÉNAGERIE DE GRANDBOURBIER**. Pour chaque 6+, infligez 1 dégât mortel à la cible.

Une fois cette aptitude résolue, cette unité ne peut plus utiliser d'aptitude de **SACCAGE** pour le restant du tour.

MOTS-CLÉS SACCAGE

Une Fois par Tour (Armée), Votre Phase de Mouvement

CHOPEZ-LE, LES GARS ! : Quand les gars de Skumdrekk repèrent une proie, ils ne la lâchent plus.

Annnonce : Choisissez comme cible une unité de **MONSTRE DE LA MÉNAGERIE DE GRANDBOURBIER** amie qui n'a pas été placée à ce tour.

Effet : La cible peut se déplacer de jusqu'à 3". Elle peut entrer en mêlée. Si elle était en mêlée au début de ce mouvement, elle doit terminer ce mouvement en mêlée.



Chamane Vasomancien

Grot Touilleur

TRAIT HÉROÏQUE

(HÉROS seulement)

Passif

RÉGIME INFÂME : *Après avoir résisté au calvaire qu'entraîne la consommation de punaises des marais, cet orruk est pratiquement immunisé à la douleur.*

Effet : Cette unité a une **PROTECTION (5+)**.

DOMAINE DE SORTS

Votre Phase des Héros

7

BRUME DE MORK : *Invoquant une brume rampante depuis des failles dans le sol, le chamane voile l'avancée de ses bandes.*

Annonce : Choisissez un **SORCIER DE LA MÉNAGERIE DE GRANDBOURBIER** ami pour lancer ce sort, choisissez comme cible une unité d'**INFANTERIE DE LA MÉNAGERIE DE GRANDBOURBIER** amie visible entièrement à 12" de lui, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : La cible a une **PROTECTION (5+)** jusqu'au début de votre prochain tour.

MOTS-CLÉS SORT, ILLIMITÉ

ARTÉFACT DE POUVOIR

(HÉROS seulement)

Une Foie par Bataille, Votre Phase des Héros

LARVE FRÉMIPEAU : *Récoltés dans les marais de Chitinie, ces insectes venimeux qui se reproduisent très vite infestent tous les recoins qu'ils peuvent.*

Annonce : Choisissez un objectif à 6" de cette unité pour qu'il soit **infesté d'insectes** pour le restant de la bataille.

Effet : Tant qu'une unité ennemie conteste un objectif **infesté d'insectes** :

- Soustrayez 3 à son score de contrôle.
- Ignorez les modificateurs positifs à son score de contrôle.

DOMAINE DE MANIFESTATIONS

Votre Phase des Héros

7

CONVOCATION DU PIED DE GORK :

Piétinant à un rythme furieusement belliqueux, le chamane défie Gork en personne de venir aplatis le champ de bataille.

Annonce : S'il n'y a pas de **Pied de Gork** ami sur le champ de bataille, choisissez un **SORCIER** de la **MÉNAGERIE DE GRANDBOURBIER** ami pour qu'il lance ce sort, puis faites un jet de lancement de 2D6.

Effet : Placez un **Pied de Gork** entièrement à 12" et visible du lanceur, et à plus de 9" des unités ennemies. Un **Pied de Gork** a 2 parties qui doivent placées à 9" l'une de l'autre.

MOTS-CLÉS SORT, CONVOCATION



RÉGIMENT DE RENOM LÉ KOCHONS KAVALEURS

Personne ne sait si c'est Zog ou Goz qui a lancé cette course ravageuse. Le premier affirme être le boss dont Goz a défié l'autorité. Personne ne connaît la vérité. Les deux chargent et combattent par monts, par vaux et par portes de royaume sur le dos de leurs Gueules-ki-grogn'. Tous les badauds qui ont tenté de suivre la cadence ont été distancés, mais parfois, lé Kochons Kavaleurs traversent un champ de bataille. Les cris des ennemis écrasés et les hululements barbares d'alliés éphémères sont ignorés. Seule importe la ruée.



INCLUSION

Ce Régiment de Renom peut être inclus dans les armées des factions suivantes :

- ◆ Fils de Behemat
- ◆ Vils du Fielobscur
- ◆ Krueboyz
- ◆ Frakassos
- ◆ Hordegueules Ogors

ORGANISATION

- ◆ 1 Kroboss sur Gueule-ki-grogn'
- ◆ 1 unité de Kreveurs sur Gueule-ki-grogn'

APTITUDES

✖ Une Fois par Bataille, Votre Phase de Charge

WAAAGH! DE GROGNEURS : Juste avant que la ruée ne percute les lignes ennemies, le Kroboss pousse un puissant Waaagh! qui encourage sa monture à perpétrer le plus gros carnage possible à l'impact.

Annonce : Vous pouvez utiliser cette aptitude si le Kroboss sur Gueule-ki-grogn' de ce Régiment de Renom est sur le champ de bataille.

Effet : Pour le restant de la phase, chaque fois qu'une unité amie de ce Régiment de Renom termine un mouvement de charge, jetez un D3 pour chaque unité ennemie à 1" d'elle. Sur un 2+, infligez à cette unité ennemie autant de dégâts mortels que le résultat du jet. Si l'unité ennemie est d'INFANTERIE, ajoutez 1 aux dégâts mortels infligés (le cas échéant).

◇ Une Fois par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase de Mêlée

LA TÊTE LA PREMIÈRE : Dans leur course à travers les royaumes, Zog et Goz accumulent la vitesse et traversent les lignes ennemies.

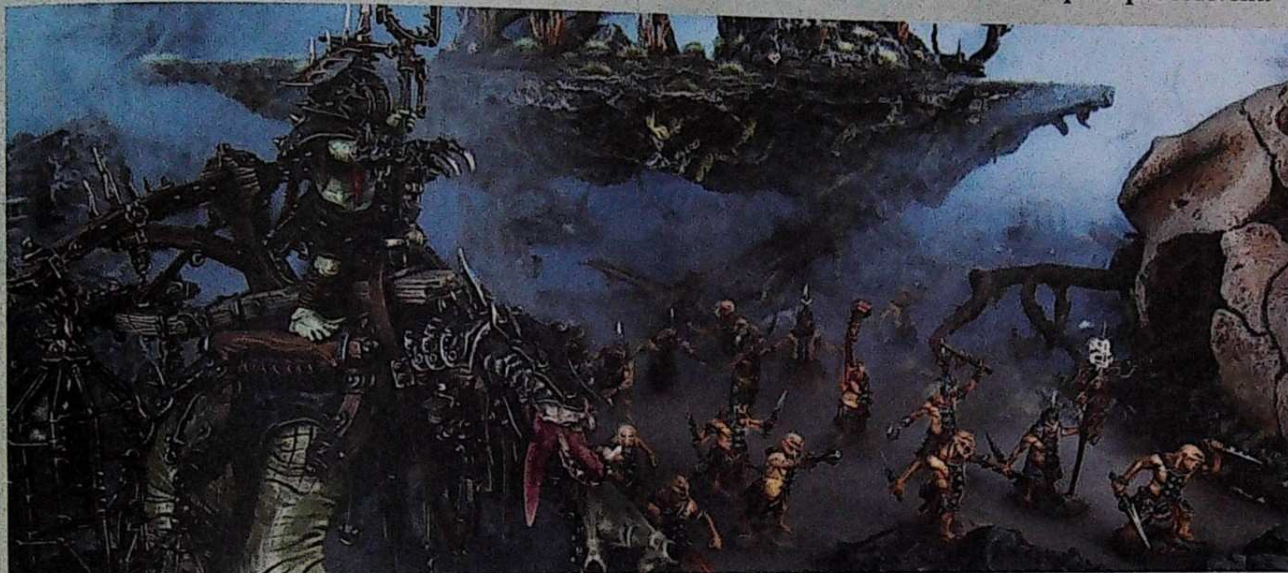
Annonce : Choisissez comme cible une unité amie de ce Régiment de Renom qui a chargé à ce tour et qui n'a utilisé aucune aptitude de SACCAGE à ce tour.

Effet : La cible peut se déplacer de D6". Elle doit terminer ce mouvement en combat. Ajoutez ensuite 1 aux points d'élan de la cible. Après que cette aptitude a été résolue, la cible ne peut plus utiliser d'aptitude de SACCAGE pour le restant du tour.

MOTS-CLÉS SACCAGE

RÉGIMENT DE RENOM LA KLIQUE KOMPTAB'

Quand le Vasoboss Skumdrek, l'habile chef de la Ménagerie de Grandbourbier, a besoin de faire un exemple de quelque zig, il sollicite sa Klique Komptab'. Ces hobgrots se sont taillé une terrible réputation en chassant ceux qui ne paient pas leur dette envers le boss en les bombardant de grenades pleines de shrapnel. Bien sûr, Skumdrek et ses boyz ne rechignent pas à accepter des missions de mercenariat auprès de ceux qui peuvent se le payer. Après tout, le chaos de la bataille offre l'occasion de se rapprocher de la cible qu'ils poursuivent.



INCLUSION

Ce Régiment de Renom peut être inclus dans les armées des factions suivantes :

- ◆ Fils de Behemat
- ◆ Vils du Fielobscur
- ◆ Mâchefers
- ◆ Frakassos

ORGANISATION

- ◆ 1 Vasoboss Skumdrek
- ◆ 2 unités d'Égorgeurs Hobgrots de 10 figurines

APTITUDES

Passif

BALANCEZ LES BOMBES, LES GARS !:

La Klique Komptab' n'a besoin que d'un retentissant coup de tambour pour commencer à jeter ses grenades.

Effet : Les unités amies dans ce Régiment de Renom peuvent utiliser des aptitudes de **COURSE** et quand même utiliser des aptitudes de **TIR** plus tard pendant le tour tant qu'elles sont entièrement à 12" du Vasoboss Skumdrek de ce Régiment de Renom.

Une Fois par Phase (Armée), Phase des Héros Adverse

'TRAPEZ-LES : Skumdrek et ses sbires sont toujours à la recherche de nouvelles victimes et de bêtes à capturer.

Annonce : Choisissez comme cible une figurine ennemie en mêlée avec le Vasoboss Skumdrek de ce Régiment de Renom.

Effet : Jetez un dé. Si le résultat est au moins le double de la caractéristique de Santé de la cible, celle-ci est tuée.

RÉFÉRENCES DE RÈGLES

PROFILS DE BATAILLE

Ce tome de bataille fait l'objet d'un suivi de valeur en points afin que vos batailles de Warhammer Age of Sigmar soient les plus équilibrées possibles. Scannez ce code pour connaître les dernières valeurs en points de votre armée.



TRAITS DE BATAILLE DES MÂCHEFERS

Une Foix par Tour (Armée), N'importe Quelle Phase des Héros

PUISSANTS DESTRUCTEURS :

Annonce : Choisissez comme cible une unité de **MÂCHEFERS** amie qui n'a pas été placée à ce tour.

Effet : La cible peut se déplacer de jusqu'à 3". Elle peut entrer en mêlée. Si elle était en mêlée au début de ce mouvement, elle doit terminer ce mouvement en mêlée.

TRAITS DE BATAILLE DES KRUELBOYZ

Passif

Coup Tordu

Effet : Votre armée peut utiliser 1 aptitude de **COUP TORDU** par phase. L'effet d'une aptitude de **COUP TORDU** s'applique seulement si vous réussissez un jet de coup tordu. La réussite d'un jet de coup tordu dépend du nombre d'aptitudes de **COUP TORDU** que votre armée a déjà utilisées à ce round de bataille :

Coup Tordu

Premier
Deuxième
Troisième
Quatrième ou suivant

Jet de Coup Tordu

2+
3+
4+
5+



MAGIE

Domaine	Aptitude	VL	Résumé de l'Effet
Domaine du Bizarre	Kognez D'ssus, lé Gars!	6	Cible une unité de MÂCHEFERS amie visible et entièrement à 12", donne Crit (2 Touches) pour le restant du tour.
Domaine du Bizarre	Grand Coup d'Boule	6	Cible une unité ennemie visible et à 18", inflige D3 dégâts mortels ou 3 dégâts mortels si c'est un SORCIER .
Domaine du Bizarre	La Bonne Grosse Main Verte eud'Gork	7	Cible une unité amie visible et entièrement à 12" et pas en mêlée, la téléporte entièrement à 24" du lanceur et à plus de 9" de toute unité ennemie.
Rythmes Guerriers	Rythme à Rififi	4	Cible une unité MÂCHEFERS amie visible entièrement à 12", +1 aux jets de charge jusqu'au début de votre prochain tour. +1 au nombre de dés jetés pour les jets de charge si jet de récitation de 8+.
Rythmes Guerriers	Rythme Réparateur	4	Cible une unité MÂCHEFERS amie visible et entièrement à 12", Soignez (D6) . Soignez (D3+3) si jet de récitation de 8+.
Rythmes Guerriers	Rythme ki Tue	5	Cible une unité MÂCHEFERS amie visible entièrement à 12", +1 Dégâts aux armes de mêlée pour le restant du tour. Choisissez 2 cibles éligibles au lieu de 1 si jet de récitation de 10+.
Domaine du Marais	La Fosse Noire	5	Cible une unité ennemie visible et à 18", jetez un dé pour chaque figurine de l'unité cible. Pour chaque 6, infligez 1 dégât mortel à la cible.
Domaine du Marais	Brume Étouffante	7	Cible une unité ennemie visible et à 12", soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de la cible jusqu'au début de votre prochain tour.
Domaine du Marais	Ruze de Mork	6	Cible une unité KRUELBOYZ amie visible et entièrement à 12", ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour cette unité jusqu'au début de votre prochain tour.
Manifestations de Gorkamorka	Convocation du Pied de Gork	7	Placez un Pied de Gork entièrement à 12" et visible du lanceur. Un Pied de Gork a 2 parties qui doivent être placées à 9" l'une de l'autre.
Manifestations de Gorkamorka	Convocation de Marais-mollard d'Mork	5	Placez un Marais-mollard d'Mork entièrement à 18" et visible du lanceur.
Manifestations de Gorkamorka	Convocation de Gueulard d'Gork	5	Placez un Marais-mollard d'Mork entièrement à 12" et visible du lanceur.



WARHAMMER

AGE OF SIGMAR

TOME DE BATAILLE DE LA DESTRUCTION

ORRUK WARCLANS

Brutaux, ruzés et toujours prêts à en découdre, les Clans Guerriers Orruks détruisent tout sur leur passage. Il est impossible de raisonner avec ces barbares, car ils ne vivent que pour se battre, et plus un adversaire se défend, plus sa défaite est savoureuse...

Où que l'on se rende dans les Royaumes Mortels, les orruks ne sont jamais loin. Des monstres en armure appelés Mâchefers écument les terres incultes, piétinant tout ce qui se trouve sur leur route. Dans les marais rôdent les retors Krueboyz, maîtres du combat à la déloyale. Quand résonnent les tambours de guerre, les orruks chargent en une vague de pure destruction.



"L'Dieu-Marteau est naz'. Les Ratass' sont naz'. L'Dieu Os et l'roi des pointus, des naz' et des faib'! Pas durz comm' nous les boyz. Gorkamorka veut les krabouiller. Tous!"

— Gordrakk, le Poing de Gork

Au sommaire:

- ♦ **LÉ BOYZ**: L'histoire des orruks, leur place dans les royaumes et leurs méthodes de combat, ainsi que leur rencontre violente avec le Chaos.
- ♦ **LÉ RÈGL'**: Les traits de bataille des armées Mâchefers et Krueboyz, du contenu Pour la Gloire exclusif, de nouveaux Régiments et Armées de Renom, un Fer de Lance des Mâchefers, et les chartes de toutes les unités orruks.
- ♦ **WAAAGH!**: Des photos montrant les orruks dans leur élément, au combat, ainsi qu'un guide de peinture simple pour rendre votre Fer de Lance Mâchefers Paré à la Bataille.

ISBN-13 978-1804574690



9 781804 574690 >



CONÇU AU
ROYAUME-UNI

IMPRIMÉ EN CHINE

01 03 02 09 014



GAMES WORKSHOP

Fabrique par:
Games Workshop Limited
Willow Road, Nottingham,
NG7 2WS, Royaume-Uni

Adresse Européenne:
Games Workshop Limited - Irish branch
Unit 3, Lower Liffey Street,
Dublin 1, D01 K199, Irlande

