

WARHAMMER®

ROYAUMES OGRES™



WARHAMMER ARMÉES

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3	LES HORDES PESANTES.....	<i>suite</i>
GROS ET BRUTAUX	4	Gnoblars	48
Les Ogres	6	Lance-ferraille Gnoblars	49
La Gueule	8	Boute-fer	50
La Grande Migration	10	Mastaurocs	52
Les Royaumes Ogres	12	Mégastodontes	54
Les Tribus Ogres	18	Graissus Dent d'Or	56
Tribus Légendaires	20	Golgfag Mangeur d'Hommes	57
La Grosse Histoire – Chronologie des Ogres	22	Bragg l'Étripeur	58
Grandes Batailles des Ogres	24	Skrag le Désosseur	59
LES HORDES PESANTES	30	GASTROMANCIE	60
Règles Spéciales de l'Armée	32	LES GRANDS NOMS DES OGRES.....	61
Tyrans	33	LES OUTILS DE LA DESTRUCTION	62
Cogneurs	34	RASSEMBLER LA HORDE.....	64
Désosseurs & Bouchers	35	LISTE D'ARMÉE DES ROYAUMES OGRES.....	84
Ventres-feu	36	Seigneurs	87
Chasseurs	37	Héros	88
Meutes de Crocs de Sabre	38	Unités de Base	90
Ogres	39	Unités Spéciales	92
Ventres-durs	40	Unités Rares	94
Crache-plomb	41	RÉFÉRENCES	96
Mangeurs d'Hommes	42		
Cavalerie Féroce	43		
Cannibales	44		
Yétis	45		
Géants	46		

Illustrations: John Blanche, Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, John Michelbach, Adrian Smith. **Mise en Page:** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. **Heavy Metal:** Neil Green, David Heathfield, Mark Holmes, Kornel Kozak, Darren Latham, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren. **Conception:** Robin Cruddace, Matthew Hobday, Jervis Johnson, Phil Kelly, Mark Latham, Jeremy Vetoek, Sarah Wallen, Matthew Ward. **Équipe Hobby:** Dave Andrews, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Duncan Rhodes. **Sculpture des Figurines:** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Mike Fores, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Photographie:** Glenn More. **Production & Reprographie:** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jagers, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Markus Trenkner. **Édition Précédente:** Alessio Cavatore, Jervis Johnson, Bill King, Graham McNeill, Space McQuirk, Anthony Reynolds, Gav Thorpe. **Remerciements:** Stu Black, Ben Curry, Adam Hall, Ben Johnson, Andrew Kenrick, Alan Merrett, Rick Priestley, Chris Taylor. **Version Française:** Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel et Vincent Jacuszyn.

© Copyright Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer, Warhammer Armées, Citadel, le logo Citadel, Le Jeu des Batailles Fantastiques, le symbole de la comète à deux queues, Warhammer Roi des Tombes et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2011, 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.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la surveillance 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.

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

France
Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury BP 419
13 591 Aix en Provence Cedex 3

Amérique du Nord
Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis. Tennessee 38141

www.games-workshop.com

INTRODUCTION

Le pas lourd, ils se rendent sur le champ de bataille dans un seul but : écrabouiller, pulvériser et désosser tout ce qui bouge. Bienvenue dans les Royaumes Ogres. Ce livre vous fournit toutes les informations nécessaires pour jouer une armée des Royaumes Ogres à Warhammer.

POURQUOI COLLECTIONNER UNE ARMÉE DES ROYAUMES OGRES ?

Les ogres sont dotés d'un appétit immense pour la destruction. Ils sont brutaux et n'hésitent pas à recourir à la force pour dominer les autres. Pour un ogre, un ennemi a deux choix : donner tout ce qu'il détient, ou se retrouver aplati avant de se faire dérober toutes ses possessions, et il ne s'en soucie guère de savoir laquelle de ces deux options son adversaire retiendra. Les ogres combinent ce caractère violent avec une insatiable fringale de nourriture, de puissance et de richesse.

Une armée d'ogres est un insoutenable spectacle, car elle concentre des hordes de colosses obèses et des monstres préhistoriques hirsutes tout droit sortis d'une ère glaciaire. Les ogres ne se contentent pas de vaincre leur adversaire : ils le réduisent à l'état de pulpe avant de passer au suivant.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Les livres Warhammer Armées sont divisés en plusieurs sections qui traitent des divers aspects de chaque armée. *Warhammer: Royaumes Ogres* contient entre autres :

- **Gros et Brutaux :** Cette section décrit l'histoire des ogres : leur histoire sanglante, leurs plus célèbres batailles et leurs chefs légendaires. Vous y trouverez aussi une description de certaines tribus et de leur domaine, les Montagnes des Larmes, également appelées les Royaumes Ogres.

- **Les Hordes Pesantes :** Chaque unité de l'armée est détaillée dans cette section, avec une description et ses règles complètes. Vous y trouverez aussi les Outils de la Destruction (les objets magiques des ogres) et la Gastromancie (le domaine de magie des Ogres).
- **Rassembler la Horde :** Cette section vous présente une galerie des figurines Citadel disponibles dans la gamme des Royaumes Ogres, peintes par les meilleurs peintres du hobby : l'équipe 'Eavy Metal de Games Workshop.
- **Liste d'Armée des Royaumes Ogres :** Cette liste récapitule les troupes, les machines de guerre et les personnages des sections précédentes et les rassemble dans une liste d'armée. Les unités sont classées par catégories : Personnages (Seigneurs & Héros) et unités de Base, Spéciales ou Rares. Elles peuvent être prises selon différentes quantités en fonction de la taille de la partie que vous jouerez.

POUR EN SAVOIR PLUS

Bien que *Warhammer: Royaumes Ogres* contienne tout le nécessaire pour jouer avec cette faction, il y aura toujours plus de tactiques à employer, de batailles à livrer ou de techniques de peinture à explorer. Le mensuel *White Dwarf* couvre tous les aspects du hobby Warhammer, et vous trouverez d'autres articles traitant des Royaumes Ogres sur le site internet :

www.games-workshop.com



LES OGRES

Les ogres sont d'énormes créatures tapageuses dotées d'un don inné pour l'intimidation. Même dans un monde de violence constamment en guerre, comment ne pas être impressionné par un être capable de broyer la cage thoracique d'un homme et de l'envoyer voler dans les airs d'un simple revers de massue. Et si la force brute ne suffit pas à faire sensation, la seule vision d'un ogre soulevant sa dernière victime de son énorme main pour la dévorer toute crue inspire une indéniable horreur, même chez ceux qui ont le cœur bien accroché.

La première chose que l'on remarque à propos des ogres est leur imposant gabarit. Un ogre adulte est deux fois plus grand qu'un homme, et le rapport est encore plus important en ce qui concerne sa largeur. Ceux qui ont affaire avec les ogres mentionnent qu'ils arborent principalement deux expressions, une hargne intimidante et un sourire sinistre, la seconde étant celle dont il faut s'inquiéter le plus. Les ogres ont une haleine de viande rance apte à dégriser un nain, ainsi qu'une denture improbable et étonnamment puissante – ils peuvent déchirer l'écorce d'un chêne de la Drakwald aussi aisément que la peau d'un poulet rôti. Le sourire d'un ogre n'a rien à voir avec la joie, il s'agit plutôt de montrer à sa victime ce qui l'attend.

GRADE ET GRAS-DOUBLE

Rares sont les choses que les ogres ne peuvent pas manger, comme en atteste l'ampleur de leur panse. L'estomac d'un ogre est d'une extrême importance pour son propriétaire, un attribut social, physique et même spirituel. Les organes vitaux d'un ogre sont profondément logés à l'intérieur de son ventre, lequel est également le symbole de son rang social. Ainsi, ce sont les tyrans, les chefs et rois tribaux des ogres, qui ont la plus grosse bedaine. Tous les ogres protègent leurs entrailles avec une énorme plaque ventrale circulaire. La plupart sont faites de métal bosselé, mais les ogres les moins riches utilisent du cuir, des roues de charrette, voire des os.

Si les ogres sont gras, cet embonpoint abrite également de puissants muscles. Leurs énormes bras se terminent par des mains larges comme des battoirs qui manient la massue avec une redoutable efficacité. Leurs jambes sont robustes et infatigables, idéales pour supporter leur corpulence. Leur peau est aussi résistante que du cuir tanné, ce qui leur permet de survivre au froid le plus rigoureux et de se moquer des blessures légères, c'est pourquoi seuls les nantis s'embarrassent d'une armure en plus de leur plaque ventrale, et que la plupart vont torse nu. De nombreuses tribus arborent des peintures de guerre ou des tatouages distinctifs, bien que, du fait de l'hygiène plus qu'approximative des ogres, il soit difficile de faire la différence entre ceux-ci et les reliquats de leurs repas.

LA LOI DU PLUS GROS

Un ogre peut vaincre une dizaine d'hommes à lui seul, et un groupe de ces monstres peut anéantir un village impérial et dévorer ses défenseurs. Toutefois, une armée d'ogres est totalement différente. Chaque régiment est une masse beuglante et suintante dotée de la même inertie qu'une tonne de rochers. Une armée composée de telles formations est comparable à une avalanche : une irrépressible vague de destruction qui balaie tout sur son passage. Mais les ogres ne combattent pas seuls : ils emmènent avec eux de terribles bêtes des cavernes, des monstres des hautes montagnes et toutes sortes de créatures féroces.

Si les ogres prennent un tel plaisir à guerroyer, c'est parce qu'ils peuvent arpenter les terres pour s'emparer de tout ce dont ils ont besoin pour survivre, tout en accumulant les richesses. Où se rend une armée d'armoires à glace de trois mètres de haut ? La réponse est évidente : "où bon lui semble". Ainsi, les armées ogres, menées par les plus gros et les plus féroces spécimens de leur espèce, arpentent le monde en quête de butin et de sources inépuisables de chair fraîche. Et peu importe la nourriture et les trésors qu'ils engrangent, leur avidité est inextinguible.

INGÉNIOSITÉ PROSAÏQUE

Les ogres ne sont pas de grands bâtisseurs – les érudits vont jusqu'à affirmer qu'ils sont "bêtes comme leurs pieds", bien qu'ils notent également que ces mêmes pieds peuvent broyer un homme à mort. La rumeur veut même qu'en plaquant son oreille sur la tête d'un ogre, on puisse entendre l'océan. Cette image semble toutefois relever de la pure spéculation, car personne ne serait assez fou pour approcher son oreille près d'une bouche aussi vorace. Il est vrai que les ogres ne sont pas réputés pour leur intelligence, et que leur race n'a jamais rien créé de beau ou de durable. Néanmoins, ils obtiennent d'assez bons résultats en bricolant des matériaux de récupération.

Les massues ogres sont le parfait exemple de cette inventivité rudimentaire, car même s'il s'agit d'instruments contondants d'une conception et d'une utilisation grossières, toutes sont "améliorées" par leur propriétaire. Certaines sont coiffées de rochers ou de lames courbes, ou renforcées avec des chaînes. D'autres massues ont un "attendrisseur" – la partie avec la plus grande force d'impact – renforcé d'un cerclage de fer, d'éclats de métal, voire de dents d'un des gigantesques monstres que les ogres aiment chasser (un ogre se battant avec un vulgaire tronc d'arbre fera l'objet de railleries). Ces améliorations élémentaires sont caractéristiques des créations ogres, qu'il s'agisse de leurs machines de guerre ou des huttes de peaux qui composent leurs campements. La faculté des ogres à exploiter les ressources naturelles, et à les combiner avec tout type de rebuts, trouve son origine dans leur mode de vie itinérant et dans la nécessaire adaptation aux contrées inhospitalières qu'ils traversent.

VOYAGEURS DU BOUT DU MONDE

Les ogres sont des créatures versatiles qui vivent au sein de tribus nomades, prêtes à lever le camp en moins de temps qu'il n'en faut pour ronger un os. Les ogres s'aventurent souvent loin de leur patrie, et lorsque leurs armées se déplacent, elles laissent derrière elles un sillage de décombres. Le vacarme de pas pesants d'une armée ogre en marche est de mauvais augure, car elle attaque et pille tout village qu'elle croise. C'est ainsi que les ogres fourragent sans faire de pause, dévorant les insensés qui défendent leurs foyers, engloutissant le bétail et tout ce qui semble vaguement comestible. La viande qui n'est pas consommée sur place est emportée, c'est pourquoi on peut voir des ogres et leurs énormes bêtes de guerre chargés de gros jarrets et de plats de côte débités. Cependant, si une tribu en marche est dangereuse, celle qui a fait halte est encore pire.

LOUDRIBUT

Les ogres installent le camp en creusant avant tout une grande fosse cérémonielle en son centre et en érigeant des tentes de peaux constellées de puces. Il est alors temps de "reprandre les affaires", ce qui signifie, pour les ogres, extorquer de la nourriture aux





autres, ou faire la guerre pour s'approprier ce qu'ils veulent. Des guetteurs sont postés le long des routes, des cols montagneux et autres passages incontournables, prélevant une taxe sur tous les voyageurs, qui se font dévorer s'ils ne peuvent pas payer. En outre, des demandes de dîmes exorbitantes sont formulées auprès des villages environnants.

La plupart des ogres sont assez raffinés pour réclamer un paiement en or ou en provisions, bien que certaines tribus archaïques n'aient pas encore saisi l'intérêt des systèmes monétaires. Ceux qui refusent de payer voient leur cas promptement expédié, le tyran ogre ordonnant une attaque d'envergure pour les écraser une bonne fois pour toutes. Afin d'éviter d'être anéantis, nombre de ces opprimés offrent volontiers quelques animaux d'élevage. Parfois, notamment avec les races les moins scrupuleuses, un village trahit une partie de sa population pour échapper à une bataille désespérée contre les ogres. Ces derniers excellent dans leur rôle de brutes épaisses, et lors des négociations, ils ne demandent pas, ils exigent. Comme ils ne sont pas particulièrement brillants, on peut les duper, mais seuls les plus sots se laissent bernés deux fois par la même combine.

UTILITARISME BRUTAL

Les ogres sont francs du collier et ne se préoccupent pas de morale. S'ils peuvent se procurer ce qu'ils convoitent (nourriture et richesses) sans combattre, ils le feront, mais s'il est plus avantageux d'annihiler et de manger leurs opposants, alors qu'il en soit ainsi. Les ogres font ce qu'ils ont à faire sans malveillance (ou si peu) et même si leurs capacités intellectuelles sont limitées, ils possèdent une étonnante capacité à déterminer si leurs vic-

times ont plus de valeur vivantes que mortes. En effet, il est confortable d'avoir près de son camp des villageois qui, pour éviter les pillages, versent un tribut de bétail à la fin de chaque cycle lunaire. À long terme, de tels arrangements s'avèrent plus lucratifs que si les ogres avaient attaqué en masse pour tout détruire et tout engloutir.

Les tribus les plus prospères sont celles qui ont su conclure des accords de ce type, garantissant que les provisions affluent dans leur camp sans avoir à lever leur doigt potelé. Les ogres des Ventres-tonnerre, après s'être établis dans les Terres Arides, récoltaient des rançons auprès de six tribus de peaux-vertes, ainsi qu'une taxe considérable auprès des hommes établis dans les Principautés Frontalières. Si un pacte est brisé (par exemple en cas de fonds insuffisants ou s'il y a filouterie dans l'air), les ogres n'ont aucun scrupule à faire un exemple sanglant.

Sur le champ de bataille, les ogres forment une large ligne de bataille et se ruent sur l'ennemi avec une vitesse qui contredit leur silhouette pesante. Ils se jettent dans la mêlée avec le même enthousiasme que sur un festin, et jouent d'une main experte de leurs armes contondantes : massues, marteaux et même cadavres de créatures monstrueuses. Un coup descendant asséné par une telle brute est assez puissant pour briser l'échine d'un cheval, et un seul ogre en charge peut pulvériser un mur de boucliers. Si l'ennemi n'est pas dispersé par l'impact initial, les ogres achèvent le travail au corps à corps. Grâce à leur grande taille et à leur cuir épais, ils peuvent encaisser beaucoup de dégâts, car ils sont aussi coriaces que leur patrie montagneuse. Combattre des ogres est comme lutter contre une avalanche.



LA GUEULE

Les vastes steppes d'orient furent la patrie des ogres pendant plusieurs milliers d'années. Les prairies verdoyantes bordant la lointaine Cathay s'étendaient d'un bout à l'autre de l'horizon, et les ogres formaient une race prospère et prolifique. Leurs tribus nomades suivaient les troupeaux abondants de ruminants qui parcouraient la rase campagne.

On raconte que leurs voisins de Cathay transpirent aux ogres le secret du feu ainsi que quelques rudiments de métallurgie, et que l'entente entre les deux races était cordiale. Mais les tribus arpantant les steppes en quête de nourriture étant de plus en plus nombreuses, ce n'était qu'une question de temps avant que les ogres franchissent la frontière et s'attaquent aux gens de Cathay, jusqu'à développer une préférence pour leur chair. Les relations de paix s'érodant, l'Empereur Dragon Céleste du Palais Impérial de Cathay changea d'opinion vis-à-vis des ogres.

C'est à cette époque qu'apparut une lueur dans les cieux. Au début, elle n'était visible qu'à la nuit tombée, mais au fil des jours, l'objet devint plus étincelant, jusqu'à briller comme un second soleil. L'orbe flamboyant était encore plus lumineux de nuit, éclipsant l'éclat des lunes jumelles. La lumière rougeoyante inondait les plaines, plongeant les animaux dans la panique. Une couronne verdâtre entourait la comète tandis qu'elle approchait, les observateurs les plus extravagants soutenant que ce nouveau corps céleste présentait un visage, ou plutôt, une bouche.

Lors d'une nuit étouffante, la comète percuta les terres des ogres. L'impact fut si terrifiant qu'on le ressentit de l'autre côté de la terre. Il désintégra la faune et la flore en un battement de cœur et annihilait les deux tiers de la population des ogres tandis que les steppes se liquéfiaient sous le coup de tonnerre d'une ire divine. La tempête de feu qui s'ensuivit engloutit tout ce qui se trouvait à des dizaines de kilomètres à la ronde, des témoins éloignés déclarèrent qu'on eut dit des bêtes de flammes ratissant les terres. Quiconque se serait trouvé assez près pour observer le cratère laissé par la comète aurait vu qu'elle ne s'était pas arrêtée au contact du sol, mais qu'elle s'était profondément enfoncée dans la terre.

Pour les tribus ogres décimées, le pire était encore à venir. Leur pays avait été réduit en un désert rocailleux parcouru de tempêtes de sable et d'énergies corruptrices. Les prairies fertiles n'étaient plus, les troupeaux étaient morts et les terres désolées n'avaient plus aucune nourriture à offrir, si bien que la famine ne tarda pas à frapper. La faim qui tordait les estomacs autrefois généreusement rassasiés des ogres les poussa au cannibalisme. On ignore si ce cataclysme fut le fait du conclave d'astromanciens de l'Empereur Dragon, ou si la destruction de la patrie des ogres n'est que le fruit du hasard, mais pour ces derniers, il semblait qu'une divinité vengeresse s'était déchaînée contre eux et avait tout dévoré, comme une gueule béante continuellement affamée. C'est ainsi que naquit le dieu impitoyable et insatiable vénéré par les ogres.

UNE NOUVELLE ÈRE D'AMERTUME

Seul un nombre restreint d'ogres survécut, et ceux-là étaient les plus résistants de leur espèce, car les faibles ne firent pas long feu. Les tribus désespérées et torturées par la faim vagabondèrent dans les terres arides à la recherche de la moindre pitance, tout en se préservant des tempêtes sporadiques

qui balayaient les plaines dévastées. Ceux qui n'avaient pas assez de muscles ou de détermination pour survivre étaient dévorés par leur propre tribu. Pourtant, peu importaient les quantités de nourriture ingurgitées par les ogres, leur appétit n'était jamais rassasié. Perdus dans les étendues désertiques sans nourriture et souffrant d'incessantes crampes d'estomac, les survivants n'eurent d'autre choix que d'émigrer. La comète avait traîné dans son sillage un immense nuage de vapeurs empoisonnées, bloquant les routes de l'orient vers Cathay, si bien que les ogres durent partir vers l'ouest inexploré.

LE PREMIER PROPHÈTE DE LA GUEULE

Les légendes ogres parlent de Groth N'a-qu'un-doigt, prophète parmi les siens qui, sur le chemin hors des steppes meurtries, guida sa tribu au travers du désert pour rendre visite – et offrir quelques sacrifices – au nouveau dieu. Le voyage jusqu'au site de la collision ne fut pas aisé. Groth et sa tribu furent la proie de la faim, de puissants cyclones et de monstres indicibles. Tandis que les ogres se rapprochaient de la zone d'impact, les vents violents changèrent de direction : au lieu de tourbillonner en tous sens, les courants convergeaient vers le cratère. L'aspiration était si forte que les ogres durent se battre à chaque pas pour ne pas être emportés dans la fosse. Lorsqu'ils atteignirent le bord en rampant et en s'agrippant, ce qu'ils virent les stupéfia et a depuis été reproduit sur des milliers de plaques ventrales et de bannières, restant à jamais gravé dans les mythes des ogres.

Devant Groth s'étendait un cratère gigantesque, de la taille d'une mer intérieure, à ceci près qu'il ne contenait pas d'eau, seulement du vide et une noirceur abyssale. Des rangées et des rangées de dents énormes et de muscles claquaient convulsivement autour d'une gueule béante si immense qu'elle aurait pu avaler la race entière des ogres sans être rassasiée.

Groth et quelques survivants quittèrent le site avec des histoires qui remplirent les autres ogres de crainte. Plusieurs millénaires se sont écoulés, mais beaucoup d'ogres suivent les traces de Groth, car La Gueule existe toujours, un dieu au poulx immonde envoyé par les cieux vengeurs. Peu de pèlerins en reviennent, car le voyage est mortel. Les troupeaux broutant l'herbe des steppes ont été remplacés par des insectes géants aux pattes acérées, tapis dans l'ombre pour se jeter sur l'imprudent. Des charognards volent en cercle, scrutant les désolations en quête de leur prochain repas. Mais le plus grand danger reste La Gueule elle-même, car elle est éternellement affamée.

Sa présence hante les esprits des ogres, leur intimant de revenir vers elle pour scruter le précipice sans fond. C'est pourquoi les ogres sont devenus une race instable, cherchant à échapper continuellement aux murmures dans leur tête qui les attirent vers leur dieu glouton et insatiable. Les ogres qui ont voyagé autour du globe soutiennent qu'il y a même une autre Gueule dans l'océan à l'autre bout du monde – un immense tourbillon hérissé de crocs qui dévore tous les navires qui croisent dans ces eaux.

Toutefois, aucune distance n'est assez grande pour se soustraire à l'influence de La Gueule et aucun rituel, aucun festin ne peuvent la rassasier. Ses fils barbares mangeront et mangeront encore, jusqu'à ce qu'ils aient dévoré le monde.



LA GRANDE MIGRATION

Les tribus qui ne furent pas détruites lors de la venue de La Gueule restèrent quelque temps dans leur patrie, mais avec rien d'autre à manger que leurs propres congénères, dans une région balayée par des tempêtes surnaturelles, de nombreux tyrans choisirent l'exode. Les ogres prirent la route de l'ouest et entamèrent l'ascension des montagnes des Terres des Anciens Géants. Le parcours était semé d'embûches, les ogres devant lutter contre le climat glacial, les avalanches, les tempêtes de neige, tout en prenant garde à ne pas finir au fond d'un précipice. Toutefois, le plus grand danger vint des bêtes vivant dans les montagnes. Longtemps les ogres avaient savouré l'abondance, grâce aux troupeaux placides paissant dans les plaines et dont les ogres étaient les plus gros et les plus féroces prédateurs. Sur le toit du monde, ce n'était plus du tout le cas.

Au cours de ces marches éprouvantes et périlleuses, les traînants disparurent définitivement. Des crocs de sabre, d'énormes félins aux longues canines dédiées à l'éviscération, se tenaient en

embuscade, prêts à bondir sur les imprudents. Des troupeaux de rhinox laineux et des mastaurops belliqueux parcouraient les pentes, prompts à aplatiser tout ce qui passait trop près. Le blizzard était fréquent, réduisant la visibilité à quelques pas. Dans cette purée de pois, il n'était pas rare d'entendre un choc sourd juste à côté de soi, une inspection plus poussée ne révélant que de la neige battue et maculée de sang, ainsi qu'une traînée de viscères indiquant la direction dans laquelle l'ogre infortuné avait été entraîné. Les grottes apparurent d'abord comme des abris bienvenus pour les ogres, dont la peau épaisse ne pouvait pas résister indéfiniment au froid régnant en de telles altitudes. Néanmoins, même s'ils rêvaient d'y trouver refuge, ils apprirent à leurs dépens à les contourner largement, car elles servaient de tanières à de grands plantigrades rageurs, les redoutables férox, ou, si les ogres étaient vraiment en déveine, à un gros drac des cavernes ou à une chimère.

FESTIN DE TITANS CÉLESTES

Les ogres qui parvinrent à gravir les premiers pics firent une découverte fatidique. Les plus hauts sommets étaient enveloppés d'une brume permanente, mais une fois passé au-dessus de la couche nuageuse, on pouvait voir que les montagnes continuaient de s'élever, jusqu'à devenir la plus haute chaîne du monde. Là, au-delà des nuées, les ogres rencontrèrent les titans célestes et leurs vastes troupeaux.

Les titans célestes étaient une race ancienne, bien plus grands (et plus intelligents) que les géants d'aujourd'hui. Ils avaient taillé d'immenses forteresses dans les montagnes elles-mêmes, des citadelles mégalithiques surplombant une mer de nuages miroitants de laquelle surgissaient les grandes îles rocheuses qui soutenaient leurs châteaux. Les titans célestes vivaient en autarcie et avaient tout oublié des autres races, se satisfaisant de leur royaume reclus, caché du reste du monde par un linceul de brouillard et des pics inaccessibles. Ils s'aventuraient rarement en dessous de la cime des arbres, hormis pour s'occuper de leurs troupeaux de bêtes des cavernes et de mam-mouths. Les ogres tombèrent d'abord sur ces gigantesques pachydermes, et leur voracité leur fit croire qu'ils avaient atteint un pays de cocagne, la terre promise de la viande rouge. Toutefois, ils ne s'attendaient pas à tant de férocité de la part de ces animaux, et de nombreux ogres, au lieu de se remplir la panse, se firent éventrer par d'énormes défenses ou piétiner par des pattes grosses comme des troncs. Ils comprirent qu'il leur faudrait œuvrer de concert pour abattre de telles créatures, en isolant une bête du reste du troupeau, une tactique empruntée aux loups géants qu'ils avaient croisés dans les montagnes.

Alarmés par les pertes grandissantes au sein de leurs troupeaux, les titans célestes prirent conscience de la menace. Or, ils étaient loin d'être sans ressources : ils déclenchèrent de terribles orages et des avalanches, foudroyant de nombreux ogres et précipitant les autres au bas des ravins. Ainsi débuta ce que les ogres appellent la Guerre dans les Cieux, dans laquelle tous se jetèrent à corps perdu, jusqu'au dernier ogre des tribus des plaines. Les ogres encerclèrent et assiégèrent chaque pic tandis que les titans célestes défendaient leurs châteaux grâce à leurs énormes canons, à leurs bêtes les plus loyales et les plus imposantes et finalement, en piétinant eux-mêmes les ogres ou en les arrachant du sol pour les jeter dans le vide insondable qui s'étendait sous le voile de nuages.

LES ORIGINES DES OGRES

L'origine exacte des ogres et leurs liens avec les autres races du monde est une question qui tarabuste les érudits. Bien sûr, les ogres eux-mêmes ne se la sont jamais posée, car ne sachant ni lire ni écrire, l'érudition leur est totalement étrangère. Toujours est-il qu'ils tiennent à leurs mythes – souvent des légendes extravagantes racontées au coin du feu – et qu'ils consignent les grands événements sous forme de peintures rupestres. Mais pour l'ogre moyen, l'histoire se résume à son dernier repas et l'antiquité remonte au dernier festin. Il se préoccupe davantage de son prochain en-cas que du débat à propos de ses origines.

Les maîtres du savoir d'Ulthuan pensent que les Anciens, les êtres mystérieux qui façonnèrent la plupart des races qui arpentent le globe, créèrent les ogres pour aider à combattre la puissance croissante du Chaos. Néanmoins, les elfes estiment que cette création était encore inachevée lorsque les portails des pôles s'effondrèrent et libèrent une vague d'énergie chaotique sur le monde. C'est ainsi que les elfes expliquent la nature grossière des ogres, et que les élégants dirigeants d'Ulthuan les considèrent comme une race d'imbéciles qui ne méritent que leur mépris. Les érudits humains, emmenés par Albrecht de Nuln, le philosophe impérial inspiré, pensent que les ogres sont des cousins des halflings, et qu'ils partagent des ancêtres communs qui se séparèrent un jour en deux espèces distinctes, peut-être à cause d'une mutation. On peut en effet établir de nombreux rapprochements entre les deux races : elles résistent à l'influence du Chaos, elles partagent un besoin dévorant de dénicher ce qui va composer leur prochain repas et sont affectées par des troubles compulsifs – pour les ogres, le besoin d'écraser et de manger tout ce qui bouge, pour les halflings, celui de chaparder tout ce qui n'est pas cloué aux murs.



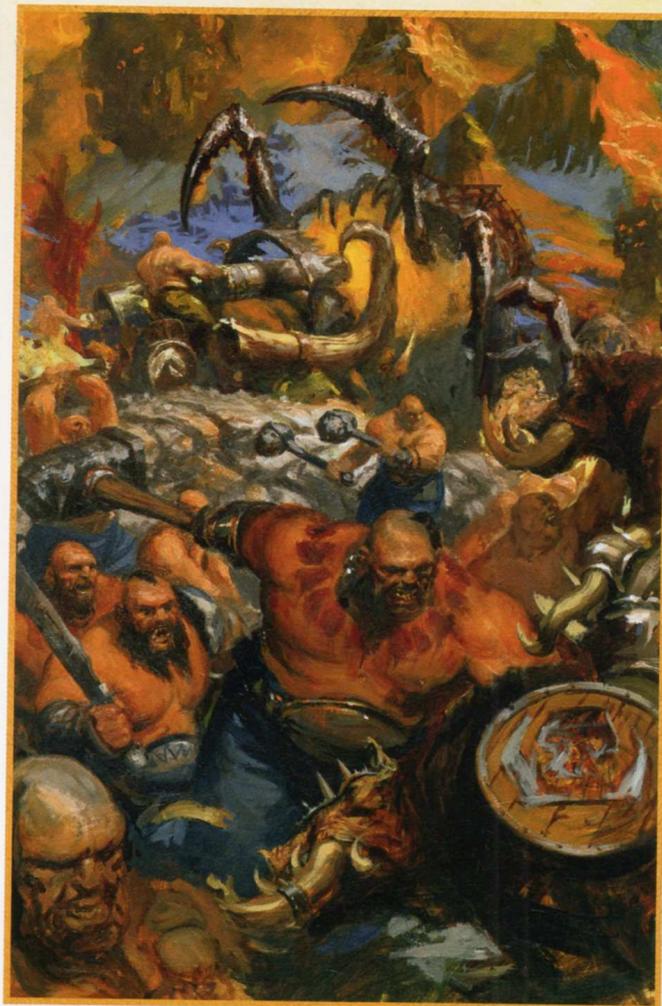
Même si la population des ogres avait été réduite dans des proportions drastiques, ils étaient toujours cent fois plus nombreux que les titans célestes. En outre, ils attaquaient par tribus entières alors que les titans célestes vivaient seuls dans leurs forteresses, et étaient trop égocentriques pour s'unir sous une seule et même bannière. Le conflit fut impitoyable, mais les ogres se renforçaient avec chaque victoire, chaque bataille apportant son lot de chair fraîche. Les citadelles des cimes tombèrent l'une après l'autre et leurs halls monumentaux accueillirent des banquets sanglants. La plupart des titans célestes étaient déjà morts lorsque le festin commençait, mais tous ne furent pas aussi chanceux.

Tandis que les ogres saccageaient les pics, ils se rendirent compte que non seulement les montagnes étaient de plus en plus hautes, mais aussi que leurs hôtes étaient de plus en plus grands. Les plus vieux membres de cette antique race atteignaient des tailles inimaginables, mais plus ils avançaient en âge, plus ils devenaient sédentaires, jusqu'à devenir aussi immobiles que les montagnes elles-mêmes. Beaucoup d'ogres croient que les derniers pics de la Terre des Anciens Géants qu'ils escaladèrent n'étaient pas des montagnes, mais les aînés des titans célestes, assis sur leur trône de pierre pour l'éternité. Si tel était le cas, ils furent les derniers représentants de leur race, car les ogres n'en croisèrent aucun autre et se dirent qu'ils les avaient tous dévorés jusqu'au dernier osselet. Il existe cependant des rumeurs selon lesquelles les derniers titans célestes abandonnèrent leurs pinacles et voguèrent sur la mer de nuages, mais même si cela est vrai, personne ne sait quelle fut leur destination et s'ils y parvinrent indemnes.

LES HAUTEURS CHATOYANTES

Non contents d'avoir anéanti leurs ennemis, les ogres massacèrent également leurs troupeaux et dévastèrent les sommets, renversant les châteaux qui allèrent se briser dans les vallées en contrebas. De nos jours, seules quelques carcasses de pierre meurtries et une constellation de ruines titanesques éparpillées au fond des vallées sont les témoins de l'existence de la race de ces géants fiers et discrets et du niveau de sophistication architectural qu'ils avaient atteint. Les ogres restèrent en haut des pics pendant quelque temps, se prélassant à l'ombre des piliers des citadelles effondrées et se repaissant du bétail privé de bergers. Néanmoins, ayant atteint le toit du monde, les ogres commencèrent à ressentir les effets néfastes de la vie à de telles altitudes.

Les vents continuaient de charrier vers l'ouest de grands nuages de débris soulevés par l'arrivée de La Gueule, une brume qui vint engoutir ces hauts sommets. La nuit, les cieux chatoyaient d'une aura surnaturelle et, instinctivement, les ogres surent qu'il était temps de repartir. Les plus téméraires voulurent rester, choisissant de vivre au-dessus des nuages en dépit du mauvais pressentiment éprouvé par la plupart de leurs congénères. Même si les ogres font preuve d'une grande résistance aux effets corrupteurs du Chaos, ils n'y sont pas immunisés. Au fil des siècles, ceux qui étaient restés dans les cimes furent affectés par la poussière qui avait recouvert les demeures des titans célestes, et régressèrent jusqu'à devenir des bêtes. Ils développèrent une fourrure blanche, de longues griffes et une affinité avec la froidure de leur environnement. Ainsi naquit l'abominable race des yétis, qui même s'ils apparaissent rarement, ont conquis la plupart des sommets du monde, et s'attaquent à quiconque ose s'aventurer dans leur royaume glaciaire.



UNE NOUVELLE PATRIE

Les tribus ogres effectuèrent donc la descente depuis les Terres des Anciens Géants, se dirigeant vers l'ouest et la chaîne des Montagnes des Larmes. Là, les ogres trouvèrent un air plus sain, laissant les tempêtes surnaturelles et leurs effets délétères déchaîner leur fureur sur les contreforts orientaux et sur les hauts plateaux. Les pics et les vallées des Montagnes des Larmes étaient des terrains de chasse foisonnants, abritant une faune abondante. Les tribus ogres y établirent leurs camps et leurs repaires. Ils durent alors livrer maintes batailles pour repousser des créatures monstrueuses, ainsi que des campagnes à grande échelle contre des tribus de peaux-vertes, des clans skavens et mêmes quelques mineurs nains expatriés qu'il fallut briser (et bien décrasser avant de les manger), jusqu'à ce qu'ils se rendent maîtres de ces terres et que la région soit connue sous le nom de Royaumes Ogres.

BOUCHERS OGRES

Les bouchers sont les équivalents ogres des saints hommes ou des chamans et dirigent les rituels tribaux dédiés à La Gueule. Primitifs et couverts de sang, les bouchers préparent les festins, les événements les plus importants de la liturgie ogre, car manger et vénérer sont pour eux une seule et même chose. Même si La Gueule ne peut jamais être rassasiée, les offrandes du boucher atténuent la faim inapaisable qui tourmente les ogres.

LES ROYAUMES OGRES

Les armées d'ogres errent de par le monde, saccageant ce qui se trouve sur leur route, et possèdent nombre de forteresses dans des royaumes lointains et exotiques. Malgré leur nature remuante, tous les ogres considèrent les royaumes fragmentaires éparpillés sur les reliefs des Montagnes des Larmes comme leur patrie. C'est en effet parmi les pics et les basses-terres que les ogres ont établi leurs domaines. Bien qu'ils puissent passer des années à piller le monde, louant leurs services en tant que mercenaires ou mettant des nations à genoux à cause de leurs déprédations, ils reviennent tôt ou tard dans leur foyer, ne serait-ce que pour se vanter de leurs exploits.

La chaîne des Montagnes des Larmes forme un vaste ensemble tentaculaire réputé pour son climat hostile et ses autochtones du même acabit. Les pics enneigés prennent pied dans les plaines de cendre des Terres Sombres et s'étirent vers l'est avant de plonger dans l'ombre des montagnes titanesques qui forment les Terres des Anciens Géants. Les Montagnes des Larmes constituent un royaume désertique de neige et de glace, une contrée de contreforts escarpés. D'immenses pitons rocheux surplombant des ravins abyssaux déchirent les nuages. Avant d'atteindre le palier des brumes insondables, en regardant à l'ouest, on peut apercevoir le brouillard de fumée qui recouvre les Terres Sombres, ponctué par des langues de flammes orangées crachées par les volcans et les fonderies infatigables des nains du Chaos. Le vent hurle dans ces hauteurs, soufflant dans toutes les directions et apportant avec lui de brusques changements de temps: le ciel d'un bleu pur peut en un instant être occulté par une tempête de neige capable de transformer un ogre en statue de glace.



LA FAUNE DES MONTAGNES

Malgré un climat rigoureux, les Montagnes des Larmes abritent une faune abondante. Des troupeaux populeux de bêtes laineuses en quête de nourriture se croisent sur les pentes rocailleuses et les plateaux enneigés. Ces espèces primitives ont traversé les âges depuis que le monde était entièrement recouvert de glace. Leur environnement inhospitalier les a rendues résistantes, mais le temps changeant et les pentes abruptes ne sont pas les seuls dangers: nombre de grands prédateurs rôdent sur les flancs de ces montagnes. Pour survivre face à ces carnivores, même les plus humbles herbivores ont développé une stratégie de défense, comme une grande force ou une taille imposante. Les rhinocs, très répandus et vivant en troupeaux, abaissent leurs énormes cornes et chargent tout ce qui ne dégage pas la puanteur caractéristique de leur espèce. La charge d'un rhinocéros peut pulvériser la roche, si bien qu'aucun prédateur ne souhaite se trouver sur le chemin d'une de ces bêtes, encore moins sur celui d'un troupeau entier. Les mammoths des glaces sont tout aussi craints. Ces prodigieux pachydermes à la fourrure gelée arborent de longues défenses recourbées. Seule une meute de féroc affamés ou un dragon de givre adulte peut oser s'en prendre à la masse incommensurable de ces créatures.

Prédateur ou proie, chasseur ou ruminant, toutes les bêtes des montagnes sont d'une taille et d'une férocité impressionnantes. Les faibles succombent à la fureur des éléments ou à celle des autres monstres, leurs carcasses allant nourrir les charognards. Même les créatures ayant adopté ce régime écœurant ont atteint des dimensions considérables. Si les vautours de sang et les belettes des neiges ne sont guère plus qu'une nuisance pour un ogre, une seule de ces pestes est parfaitement capable de tuer et de dévorer un gnoblar inattentif. D'ailleurs, la région fourmille de ces créatures apparentées aux gobelins, particulièrement près des camps ogres, où ces chapardeurs jouent les pique-assiette avant d'aller se cacher dans la première fissure. Les gnoblars sont tolérés par les ogres, qui les trouvent un peu trop élastiques sous la dent, même s'il leur arrive de s'en contenter faute de mieux. Certaines tribus utilisent même ces avortons comme valets, voire comme chair à canon.

UN ROYAUME CAVERNEUX

Les Montagnes des Larmes sont criblées de grottes et la lutte est âpre pour se les approprier. Certaines de ces cavernes sont les tanières de monstres mutants: chimères tricéphales ou manticores ivres de rage. Les antres de monstres particulièrement dangereux sont devenus des points de repère, comme les grottes glaciaires du wyrm serpentiforme Ymirdrak, un dragon de givre si puissant que son souffle transforma une tribu entière en une fresque de glace, dans laquelle le reptile géant put puiser à volonté pour se sustenter. Si la plupart évitent ces tanières tristement célèbres, elles attirent les ogres téméraires qui souhaitent prouver leur valeur. Les légions de statues de pierre figées devant les Fosses Sifflantes sont un avertissement pour tous ceux qui veulent se frotter à Balorith Œil de Pierre, une coquatrice qui hante la région depuis plusieurs siècles et dont la taille n'a d'égale que la perfidie.

Beaucoup d'ogres voient les grottes comme des terrains de chasse, ou comme des dépotoirs s'il s'agit de crevasses à basse altitude. Bien que leur race ne soit pas adaptée à la vie souterraine, les ogres se réfugient parfois dans les cavernes pour se protéger des plus violentes tempêtes. Certaines tribus y ont même élu domicile et comptent dans leurs rangs les ogres les plus robustes de leur espèce, renforcés par le climat glacial et par les combats incessants avec d'énormes bêtes pour la possession des meilleurs repaires.

PAYSAGES INCONSTANTS

Les Montagnes des Larmes sont la proie des phénomènes surnaturels provoqués par les Désolations du Chaos toutes proches. Les éruptions des volcans de glace, des montagnes crachant des rivières de givre au lieu de magma, font naître des glaciers qui glissent vers le sud. Sans l'influence du Chaos, il faut plusieurs décennies pour qu'un glacier se forme. Mais dans les Montagnes des Larmes, ils peuvent surgir en une seule journée et avancer à la vitesse d'un rhinocéros en charge, anéantissant tout sur leur passage: camps, routes et même les autres montagnes. Les sommets eux-mêmes semblent se faire la guerre. Les ogres évoquent parfois des montagnes vivantes, des titans de pierre qui arpentent ces contrées. Pour les ogres, la moindre secousse sismique est la preuve qu'une de ces créatures de cauchemar est en train de s'éveiller ou de montrer son mécontentement. Le plus célèbre est le Mont Thug, une montagne aussi haute que malveillante. Les ogres tiennent en



haute estime ceux qui ont réussi son ascension, la plupart des prétendants finissant broyés par une avalanche, ou avalés par une mâchoire de pierre lorsque le mont lui-même se nourrit. Ces métamorphoses occasionnelles ne sont qu'un des nombreux dangers auxquels les ogres doivent faire face. Les tribus nomades sont à l'affût des signes avant-coureurs de telles menaces, mais surtout des opportunités qui peuvent en résulter, comme une nouvelle route migratoire pour des animaux savoureux.

LES VALLÉES DE LA MORT

La majorité des ogres réside dans les vallées, où les températures sont plus clémentes et les prédateurs moins hargneux qu'en haute altitude. Chacune est considérée comme le territoire exclusif d'une tribu. Allant toujours au plus simple, un tyran définit son royaume par tout ce que son regard englobe. Cette manière d'établir les frontières peut sembler approximative, mais les pentes abruptes qui encadrent les vallées forment des démarcations précises (du moins, aux yeux d'un ogre). Mieux encore, cette méthode permet aux tyrans ambitieux d'étendre leur domaine en tendant simplement leur cou de buffle. Les cols offrent de meilleurs points de vue tandis que les rivières forment des frontières naturelles, et sont causes de contentieux entre tribus. Ces conflits sont résolus par un combat, soit par une bataille entre les tribus rivales, soit par un duel entre leurs tyrans. La race des ogres étant éminemment belliqueuse, ces querelles sont fréquentes et sanglantes, la tribu vaincue étant bannie ou dévorée. Ce mode de vie reflète ainsi celui des bêtes des montagnes : seul le plus fort survit.

Les campements ogres se trouvent dans les plaines alluviales, mais le gros du gibier vit en altitude et les ogres doivent donc grimper pour chasser. Munies de massues cerclées de fer et d'un cœur bien accroché, les parties de chasse gravissent quotidiennement les pentes pour se procurer d'énormes quantités de viande fraîche. Toutes les espèces vivant dans les

Montagnes des Larmes ont un jour été traquées, tuées et mangées par les ogres. Ces derniers doivent toutefois se montrer prudents, à cause des soudaines bourrasques de blizzard aveuglant, et parce qu'ils ne sont pas les seuls carnivores en quête de proies. Des bêtes assez grosses pour s'en prendre à un groupe d'ogres, ou assez furtives pour enlever les traînants, rôdent dans les parages. À l'occasion, un des énormes prédateurs des cimes s'aventure en aval, déboulant dans les vallées tribales pour attaquer les ogres. Néanmoins, ceux-ci ont appris à combattre efficacement ce genre de créatures et seules les plus grosses et les plus féroces parviennent à regagner les sommets.

Les rares arbres des Montagnes des Larmes poussent sur les flancs des vallées, en deçà des pelouses climaciques. On y trouve de hautes rangées de pins dont l'écorce noueuse forme des visages grimaçants, et plus haut, sur les pentes de schiste friable, des bosquets de conifères battus par les vents, dont les racines s'accrochent désespérément au flanc des montagnes. Ces arbres sont très prisés par les ogres, qui confectionnent leurs plus solides massues avec leur bois. Ils les abattent également pour servir à d'autres constructions, comme les hampe de bannière, les armatures de tente, des tables grossièrement taillées dédiées aux festins et même pour leurs machines de guerre branlantes tractées à la bataille par des rhinox.

COLS ET ROUTES DE MONTAGNE

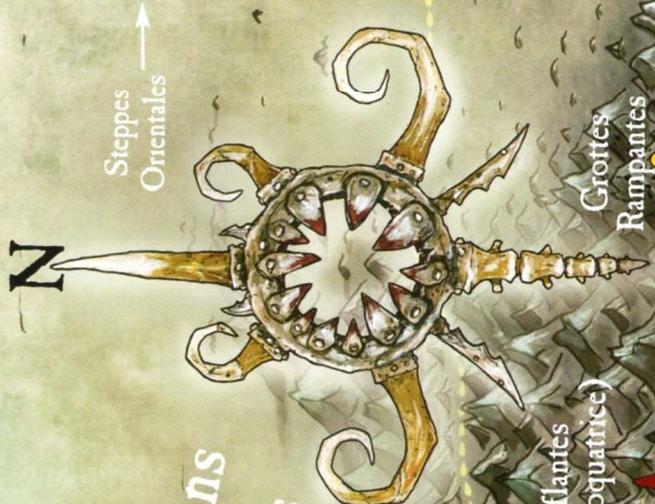
Bien des routes mènent aux Montagnes des Larmes, mais rares sont celles à les traverser. La plupart ne sont guère plus que des pistes précaires, tracées par les troupeaux lors de leurs migrations. D'autres sont des routes de pierre délabrées, sans doute d'une antique facture naine, car elles serpentent en desservant des mines abandonnées ou, plus mystérieusement, s'arrêtent soudain devant une falaise. Il existe de nombreux chemins rocailleux qui relient les royaumes, mais entrer dans un domaine sans la permission d'un tyran (et sans l'acquiescement d'un octroi exorbitant) est une déclaration de guerre.

Les routes commerciales sont peu nombreuses, et mériteraient vraiment cette appellation si elles étaient mieux entretenues et plus souvent empruntées. La plus célèbre est la Route de l'Ivoire, une voie qui pénètre dans les Montagnes des Larmes au niveau du Dos du Géant, un gué rudimentaire fait de rochers monumentaux jetés sur la Rivière de la Ruine. Le spectacle est inquiétant, car la route continue entre deux immenses pinacles marquant l'entrée la plus accessible dans la chaîne de montagnes. Il s'agit de la Vallée des Cornes, un val aux flancs abrupts et jonché des restes pétrifiés de bêtes gigantesques, la plupart datant d'une ère immémoriale. À un moment donné, la Route de l'Ivoire passe sous la cage thoracique sclérosée d'une créature si titanesque qu'elle défie l'imagination. Plus loin, les plus grandes défenses ont été érigées pour former d'imposantes arcades, sous lesquelles un géant peut marcher sans avoir à se baisser.

Les tribus convoitent les vallées traversées par la Route de l'Ivoire, car on peut y exiger de lucratifs droits de passage de la part des voyageurs. La compétition est telle que seules les plus puissantes tribus parviennent à maintenir leur domination sur ces secteurs stratégiques. Actuellement, la plus longue portion de la route de l'Ivoire court sur le territoire de Graissus Dent d'Or. Comme il s'agit en outre du chemin principal pour les ogres en pèlerinage vers La Gueule, les richesses affluent constamment dans les coffres de l'archityran.

LA BOUCHE DE FEU

Les cieux des Royaumes Ogres sont parfois tourmentés, illuminés par le volcan que les ogres appellent La Bouche de Feu. Situé au centre de leur domaine montagneux, l'immense cône décapité est considéré par les ogres comme le résultat de l'union sacrilège de La Gueule et du soleil. Du fait d'une telle ascendance, La Bouche de Feu elle-même est un dieu, révééré par tous les ogres et avec davantage de ferveur par ceux qui ont assisté à l'une de ses titanesques éruptions. Le dieu au cœur de lave a même ses propres prêtres flamboyants, les ventres-feu. La plupart d'entre eux sont rassemblés au sein d'une petite tribu établie au pied du volcan, où ils peuvent se livrer à leur culte. Après plusieurs années passées au service du dieu, les ventres-feu ont la bougeolette et se joignent à d'autres tribus des Royaumes Ogres, ou voyagent vers des contrées lointaines. En chemin, ils répandent la parole de leur dieu coléreux, incitant de nombreux ogres à partir en pèlerinage. La Bouche de Feu ne dort jamais et recrache régulièrement des rivières de lave le long de ses flancs, comme un chaudron de soupe qui déborde. Toute éruption majeure est interprétée par les ogres comme un appel à la guerre de leur divinité.



Désolations du Chaos

Steppes Orientales

Montagne Flottante

La Pierre du Défi

Bataille du Blizzard

Pic du Blizzard

Goulots Sanglants

Fosses Sifflantes (Tanière de Coquatrice)

Grottes Rampantes

Volc-crânes

Poings Ensanglantés

Mangours de Montagnes

Col des Epines de Granité

Route de l'Os

Le Dernier Château des Cienx

Faïlle du Titan

Le Monolithe Céleste

TERRES DES ANCIENS GÉANTS

Crac'h de la Glace

Bâfre-chair

Grottes Glaciaires d'Ymirdrak

La Grande Chasse

Peaux de Sabre

Trésor Caché de Hrak Œil d'Opale

Peaux de Fer

Le Nid d'Aigle

Gash Kadrak (Val du Nainx)

Plumards

La Dent Noire

Zharr Naggrund

Asservisseurs

Poings Rageurs

Trouée d'Horrok

Falaises aux Charognards

Karak Azorn (Abandonné)

Fosses Bouillonnantes

Gueules Rouges

Les Trois Sombres

La Pierre du Défi

Bataille du Blizzard

Pic du Blizzard

Massues de Pierre

Dent qui se déchasse

Chemin de l'Est

Embuscade au Mont Cragg

Volc-crânes

Sac de l'Antre de Jaugrel

Poings Ensanglantés

Crânes de Pierre

Mange-soleil

Festin à la Bouche de Feu

Pic de Sang

Vallée des Carnes

Mont Mange-ciel

Pic à l'Amble

Royaume du Chaos

Pic du Sabre

La Grande Chasse

Trésor Caché de Hrak Œil d'Opale

Le Nid d'Aigle

Gash Kadrak (Val du Nainx)

La Dent Noire

Zharr Naggrund

Poings Rageurs

Trouée d'Horrok

Falaises aux Charognards

Karak Azorn (Abandonné)

Fosses Bouillonnantes

Gueules Rouges

Les Trois Sombres

MONTAGNES DES LAZ

Lac des Teux

Crânes de Pierre

Mange-soleil

Festin à la Bouche de Feu

Pic de Sang

Vallée des Carnes

Mont Mange-ciel

Pic à l'Amble

Glourons Sanguinaires

Vallée des Toiles

Le Croc

Fils de Montagne

Le Croc du Démon

Massues de Pierre

Fils de Montagne



Désert Hurlant

Royaume de Graissus Dent d'Or

La Forêt Hantée

Îles du Dragon

Des centaines de tribus vivent dans les vallées et les pics, et d'innombrables batailles y ont été livrées. Certaines présentées ici sont les plus célèbres.

 Tribu

 Bataille

Massacre des Esclaves

L'Aube Monument de Colgtag

Vallée des Cornes

Le Dos du Géant

Cratère Luisant

Route de l'Ivoire

Route de l'Argent

Morceurs d'Yeux

Les Sentinelles

Collines des Os Ensevelis

Vers les Montagnes du Bord du Monde & les Terres Civilisées

Forteresse Noire

Roc Écorché

Tripes de Pierre

Maîtres du Festin

Karak Krakaten (Abandonné)

Skabrand

Morne-Aiguille

Grand Hall de Graissus

Hurlantes

Gîmes

La Cité Déchue

Miracleville

Porte de La Gueule

Poings Rouges

Bataille du Col des Glacés

Lazarghs

Empoigneurs

Col du Wym

Ventres-tonnerre

Mont Thug

Trénes-marteaux

Gorge Cagneuse

Vers Inja

Taxe-à-mort

Beffrois de Ferraille

Seigneurs des Esclaves

Pays Gnoblar

Route des Épices

Ventres-rocs

La Grande Boucherie

Tripes-en-vrac

Bourbiers Mélancoliques

Pied-de-port

Mangeurs de Vase

Delta Brûlant

Bâie des Décombres



LA ROUTE DE LA GUEULE

Tous les ogres sont poussés à retourner dans leur ancienne patrie, pour voir les désolations mythiques et contempler le grand précipice qu'est leur dieu vivant. Les combats incessants, les voyages harassants et par-dessus tout, de copieux festins peuvent chasser temporairement la pensée de La Gueule de leurs esprits, mais elle revient toujours. Si un ogre vit assez longtemps, autrement dit, s'il ne succombe pas aux batailles et aux monstres en maraude, il finit par céder à l'appel impérieux de son dieu. Cette résignation se produit généralement chez un individu ou un petit groupe, qui s'éloigne sans dire un mot et entame sa longue marche, bien qu'il arrive que des tribus entières soient frappées de stupeur et lèvent le camp pour partir en pèlerinage.

La Route de l'Ivoire traverse de hauts cols et des vallées escarpées. Par endroits, la piste est signalée par d'énormes menhirs arborant le symbole de La Gueule, voire ceux des tribus qui sont passées par là. Des bidonvilles gnoblers, des villages faits de bouts de bois, d'essieux brisés et de tas de gravats, surgissent le long de la route. Les petites créatures rusées y vendent des restes de nourriture, des peaux et le fruit de leurs larcins aux pèlerins exténués, saisissant chaque opportunité pour grappiller et dérober tout ce qui passe à leur portée. La route est parsemée de dangers, notamment les férocs et les crocs de sabre toujours à l'affût. La voie contourne ensuite des ruines monumentales, en contrebas des pics masqués par les nuages qui abritaient les Demeures des Anciens Géants, avant d'atteindre enfin la lisière des steppes désolées. Un dernier comptoir, Miracleville, grouillant de gnoblers et de proscrits,

propose au voyageur des morceaux de viande douteux, des amulettes contrefaites censées avoir été recrachées par La Gueule, voire la massue de Groth N'a-qu'un-doigt en personne. Rares sont ceux à atteindre le bout de cette route pleine de périls, et encore moins en reviennent, les autres se perdant dans les désolations ou se faisant engloutir par La Gueule elle-même.

LES OGRES ERRANTS

Certains ogres se sont expatriés hors des Montagnes des Larmes, offrant souvent leurs services en tant que mercenaires et répondant à l'appel lucratif de la bataille. On trouve des ogres partout dans le Vieux Monde, dans les terres anarchiques des Principautés Frontalières, les Terres Arides infestées de peaux-vertes, en Arabie et même à Naggaroth. Ces émigrants finissent toujours par avoir le mal du pays, mais le trajet de retour est extrêmement dangereux.

Les ogres restés dans les Montagnes des Larmes accueillent chaleureusement ces voyageurs, car ils sont friands des récits de batailles et de mets exotiques. Quelques-uns s'installent un temps à l'étranger, attirés par les richesses. La tribu des Poings de Fer, par exemple, s'est établie à l'extrémité est du Col du Pic, dans les Montagnes du Bord du Monde, et nombre de tribus font étape dans la Vallée Osséine, une forteresse sise dans les Montagnes Grises. Les ogres sont hardis : les Briseurs d'Échine établirent leur camp à quelques heures de marche d'Altdorf, empilant les trophées avant d'être délogés par une armée menée par l'Empereur Karl Franz.

Le tyran de la tribu de la Grosse Massue, Gragus Battoir-bravache, eut un renvoi caverneux. Tandis que l'écho de la puissante expectoration se réverbérait sur les flancs de la vallée, Gragus déclama son préambule.

"J'ai fait le tour du monde et j'ai becqueté tout ce qui marche. Mais c'est en revenant dans ces montagnes que j'ai rencontré un adversaire qui valait le coup. Cette bête," déclara Gragus en agitant un gigot de vouivre qu'une dizaine d'hommes aurait peiné à soulever, "a failli me bouffer. Mais je l'ai tuée et ce soir, c'est nous qui la mangeons."

Cette dernière phrase fut naturellement accueillie par une acclamation éraillée de la part des ogres, qui saluèrent le discours en brandissant leur propre quartier de viande. Cette allocution avait été plutôt longue, selon les standards ogres, et la tribu était heureuse de pouvoir retourner à son repas. Pourtant, le tyran avait encore une chose à dire.

"J'ai jamais eu de vrai concurrent," annonça Gragus, "et j'en aurai jamais."

À peine avait-il fini de se vanter que le tonnerre se mit à gronder au-dessus des ogres. Ils levèrent la tête pour voir le pic de la Pointe Sinistre illuminé par un éclair pourpre, suivi d'un rugissement immonde. Il n'était pas inhabituel d'apercevoir des lueurs étranges dans les montagnes ou de violents orages en provenance des Désolations du Chaos, si bien que le phénomène fut ignoré de tous, à l'exception du boucher de la tribu, dont les tripes se retournèrent. Il présentait la bataille à venir...

Le trait incandescent avait frappé le sommet de la Pointe Sinistre, creusant une fissure de laquelle émergea un démon, un buveur de sang courroucé enveloppé de fumée. Ainsi Krraggazz avait été renvoyé dans le monde matériel pour accomplir la volonté de son maître, Khorne : vaincre l'invincible, humilier le plus puissant des mortels. Brûlant d'un feu intérieur dévorant, le démon majeur déploya ses ailes et beugla son défi bestial dans la nuit. Une vaste horde démoniaque se matérialisa en réponse à cet appel tonitruant et les ténèbres voilèrent les étoiles. Krraggazz renifla l'odeur de sa proie et commença sa longue descente, la neige fondant autour de ses sabots, cédant à sa rage enflammée.

Les premiers habitants rencontrés par les démons furent un troupeau de rhinocéros. Celui-ci se tenait entre les démons et leurs victimes, l'affrontement était inévitable. Même s'ils étaient incapables de discerner la nature de la menace, les rhinocéros sentirent le danger et agirent comme ils le font toujours en de telles circonstances : ils firent face à leurs assaillants et chargèrent. La hache et les cornes de Krraggazz taillèrent dans le troupeau. Une demi-douzaine de bêtes furent projetées dans les airs suite à l'impact fracassant, pour aller sombrer dans les abîmes en contrebas. La hache du buveur de sang tranchait sans effort des muscles pourtant robustes. Les légions démoniaques suivirent, transformant la pente en abattoir : le versant était couvert de viande de rhinocéros et de tripes de démon éparpillées.

Le massacre ne se déroula pas sans témoins car la Pointe Sinistre, comme la plupart des pics des Montagnes des Larmes, était constellée de grottes. Les chasseurs ogres surgirent de leurs tanières et battirent le rappel des prédateurs qu'ils avaient domptés. Des crocs de sabre se jetèrent sur les flancs de l'armée de démons, bondissant sur ceux qui étaient séparés de leurs formations. Quelques bêtes furent accueillies par une griffe ou une lame infernale, mais beaucoup de démons finirent déchiquetés.

Au pied de la montagne, les ogres de Gragus s'aperçurent du danger et envoyèrent leur cavalerie féroce à la rencontre des démons.

Les horreurs roses gesticulantes finirent par repousser les créatures voraces grâce à leur magie impie, mais bien des démons avaient déjà été défaits et renvoyés dans l'éther. Une part encore plus grande de la horde avait disparu dans les fosses de vers des glaces ou du fait des féroces embusqués, mais c'est un mastauroc qui fit le plus de ravage. Guidé par le chasseur Gargog le Rouge, son maître, le monstre chargea au travers de la brume givrante tel un esprit vengeur de la montagne et laboura les rangs des sanguinaires, enterrant les démons dans la neige. Secouant la tête et les cornes, le mastauroc découpait les démonettes, dont les pinces rebondissaient sur ses flancs de pierre.

Krraggazz s'était rué en aval, ignorant jusque-là les pertes grandissantes subies par ses suivants, préoccupé seulement par le présomptueux Gragus. Le mastauroc l'obligea à freiner sa descente. Le hurlement de défi du démon fit trembler la montagne. Gargog fit tourner la bête face au buveur de sang. Opposant la force brute à l'incarnation de la guerre, les deux créatures se heurtèrent. Krraggazz eut le premier sang, enfonçant profondément sa hache dans l'épaule du mastauroc. L'animal recula et planta une corne dans l'abdomen du démon, faisant couler un ichor noir qui brûla la terre. Dans un craquement de glacier qui se crevasse, les deux combattants poussèrent pour renverser l'autre. Krraggazz cassa la corne en deux, se libérant pour brandir sa hache. Renforcé par sa propre fureur, le buveur de sang fit pleuvoir les coups jusqu'à ce que le mastauroc s'effondre. Gargog lui-même fut démembré. Le démon majeur profita de ce répit pour retirer la corne brisée fichée dans son ventre. L'essence de Krraggazz sembla vaciller, sa forme devenant momentanément translucide. Puis, fulminant sous l'effort, le démon se stabilisa et rugit de triomphe.

L'aube affleurait lorsque la horde assiégée entra dans la vallée sise au pied de la Pointe Sinistre. Les démons y étaient attendus par la tribu de la Grosse Massue déployée pour la bataille. À la tête de l'armée ogre se tenait le tyran Gragus Battoir-bravache, son marteau de pierre appuyé nonchalamment sur son épaule massive. Les deux camps se toisèrent un moment, évaluant les forces respectives, avant de se jeter en avant pour tuer ou être tué. Les massues des ogres s'entrechoquèrent avec les lames infernales des sanguinaires, et la puissance pondéreuse des géants se mesura aux griffes agiles des démonettes. Les crache-plomb tirèrent des volées dévastatrices dans les rangs des juggernauts d'airain, pendant que les ventres-durs croisaient leurs lames rouillées avec celles des portepestes. Krraggazz et Gragus s'affrontaient à l'épicentre du maelström, les deux chefs s'échangeant des coups au milieu du massacre.

Et c'est là que la légende devient confuse. Certains disent que Gragus vainquit le buveur de sang et connut une longue et illustre carrière. D'autres avancent que Krraggazz rabattit le caquet du tyran en le décapitant et en s'emparant de son crâne pour le trône de son sombre maître. Toutefois, la plupart des ogres croient que l'affaire n'est toujours pas réglée. Une variante indique que le vacarme de la bataille provoqua une avalanche, ensevelissant les deux armées. Tous les belligérants périrent sous les décombres, sauf Gragus et Krraggazz qui continuent de se battre dans un dédale souterrain. Les anciens soutiennent que les tremblements de terre qui secouent régulièrement la région sont la preuve que cette dernière version est la bonne.

Quoi qu'il en soit, il est vrai que le sommet de la Pointe Sinistre porte une grande balafre noire, que la vallée en contrebas a été recouverte par un glissement de terrain aux proportions colossales, et qu'un gigantesque monolithe à huit branches jaillit des ruines. Néanmoins, aucun camp n'y est retourné en force, laissant cette partie du royaume de glace à l'abandon. Ainsi le destin a-t-il parlé : si les habitants des Royaumes Ogres ne vous écrasent pas, les montagnes s'en chargeront...

LES TRIBUS OGRES

Les ogres vivent en tribus depuis leurs premiers jours passés dans les plaines et mènent leur existence comme ils l'entendent, car au combat comme à la chasse, rares sont les choses à tenir tête à une déferlante de ces monstres de chair. Une tribu peut comprendre une douzaine d'individus jusqu'à plusieurs centaines. Cela dit, indépendamment de sa taille, elle sera toujours organisée selon la même hiérarchie et suivra des traditions bien établies.

Pour assurer la pérennité de leur tribu, les ogres éliminent tout rejeton chétif en le jetant dans les grottes en offrande à La Gueule. C'est une approche cruelle mais pragmatique, car les ogres ont besoin de grandes quantités de nourriture : seuls les individus assez forts pour chasser ou se battre doivent survivre.

VENTRU ET DOMINANT

À la tête de chaque tribu se trouve un tyran, dont l'autorité n'est égalée que par sa propre corpulence. Ce sont des meneurs nés qui dictent leurs lois avec un poing d'acier (littéralement, car les ogres portent à cet effet des gantelets bardés de lames).

Le tyran mis à part, les ogres les plus imposants sont les cogneurs, qui assument une partie du commandement de leur clan. Les dissensions au sein d'une tribu, quelles qu'elles soient, sont réglées aussi promptement que violemment, car quiconque discute les décisions de son tyran doit se tenir prêt à l'affronter dans un duel à mort. Avant une telle confrontation, chaque ogre retire sa plaque ventrale – un signe de mauvais augure car le vainqueur festoiera du cadavre du vaincu. Les ogres appellent traditionnellement cela un duel à l'étripage.

Le statut d'un tyran est loin d'être héréditaire, car pour l'obtenir, un prétendant peut défier en duel le souverain en place. Cependant, puisque les ogres les plus puissants ont tendance à engendrer des individus à leur image, ce sont ses propres descendants qui offrent au tyran les plus âpres combats. Il est ainsi courant qu'un chef affronte le plus ambitieux de ses fils et doive battre et dévorer son descendant ou voir son règne et sa vie finir dans le ventre de ce dernier. Toutefois, le perdant peut se consoler en se disant que les ogres respectent toujours ceux ayant occasionné un beau duel.

LE FESTIN DES VAINQUEURS

Il existe des rituels partagés par de nombreuses tribus des Royaumes Ogres, les plus importants étant les festins. Ce sont des banquets auxquels participent tous les membres de la tribu, et qui peuvent durer des jours, voire des semaines entières. Manger de la viande revêt un caractère religieux pour les ogres. Dévorer une chose revient pour eux à prouver leur supériorité sur celle-ci et constitue une offrande à La Gueule, leur divinité vorace. Cependant, les Festins ne se résument pas à se nourrir, car ils sont aussi le théâtre de concours. Certains sont bénins et destinés à flatter l'ego, comme les concours de crachats ou de trucidation de gnoblar, mais la plupart sont des tests de force tels que le tord-boyaux ou le bris de face. Des tournois ont lieu dans la fosse tandis que hurle et encourage le reste de la tribu. Il est fréquent que soient résolues des tensions ou des rancunes au cours de duels lors des festins et indépendamment de l'issue, le gagnant se hissera invariablement hors de la fosse pour réclamer davantage de victuailles et de divertissements.

Seul un archityran peut organiser un Grand Festin. Les meilleurs ogres de chaque tribu parcourront de grandes distances pour y participer, emmenant avec eux leurs plus grosses prises, ou celles de leurs chasseurs. Les individus spécialement doués, comme le beugleur le plus bruyant, ont l'honneur de porter la Dent de La Gueule de la tribu, et dès leur arrivée, ils disposent chacune d'elles autour de la fosse, recréant ainsi une représentation de leur divinité. Graissus Dent d'Or, l'actuel archityran et seigneur de la tribu de la Dent d'Or, est connu pour ses festins de plusieurs semaines au cours desquels des présents sont offerts aux tribus loyales, tandis que les moins dociles rencontrent souvent leur destin d'une façon sanglante et spectaculaire.



TRAITS TRIBAUX

Les Royaumes Ogres sont constitués de plus d'une centaine de tribus, chacune avec ses propres coutumes et sa réputation. L'intellect des ogres étant ce qu'il est, le nom d'une tribu est souvent issu de son trait principal. Par exemple, celui des Vole-crânes provient de leurs performances à la chasse, et leur royaume est délimité par des crânes de bêtes si grosses qu'on peine à croire en leur existence. La tribu des Troncs-marteaux est connue quant à elle pour ses massues démesurées, tandis que celle des Poings Ensanglantés est reconnaissable à leurs peintures de guerre barbouillées avec le sang de leurs ennemis.

Chaque tribu cherche à étendre sa renommée, selon les préceptes ogres de préférence, à savoir par une débauche de violence. Les Bâfre-chair menés par leur immense tyran Nogflag la Goutte, par exemple, mettront en tas tout ce qui ne peut être emporté ou consommé immédiatement sur un territoire conquis. Ils érigeront ensuite un trône au sommet de la pile, en haut duquel prendra place Nogflag durant tout le festin célébrant la victoire de la tribu. Une fois les festivités terminées, les ogres s'en iront en laissant leur monument de destruction derrière eux, clairement identifié par leurs marquages tribaux. Il fut ainsi possible de suivre la trace des Bâfre-chair lorsqu'ils quittèrent les Montagnes des Larmes, car se dressaient dans leur sillage les monticules des divers villages, tanières et forteresses qu'ils avaient annihilés.



Indépendamment de leurs traits, la plupart des tribus ogres résident dans leur propre vallée au sein des Montagnes des Larmes, ou pour un temps du moins. Les ogres restent rarement au même endroit bien longtemps, ce qui est dû à leur aversion pour les voyages héritée de leur nature nomade, mais pas seulement, car il est aussi inscrit dans leur conscience collective que la sédentarité attire les foudres de La Gueule. Bien qu'ils ne le disent jamais tout haut, une croyance ogre veut que "si tu restes trop longtemps au même endroit, le ciel te tombe sur la tête". Cela peut se résumer à voyager d'emplacement en emplacement dans une même vallée, démontant puis remontant les huttes recouvertes de peau, creusant une nouvelle fosse, et ainsi de suite. Toutefois, lorsque le lieu s'avère trop exigü, un tyran conduira sa tribu au-delà de ses frontières, parfois loin sur les terres, laissant mort et destruction dans son sillage.

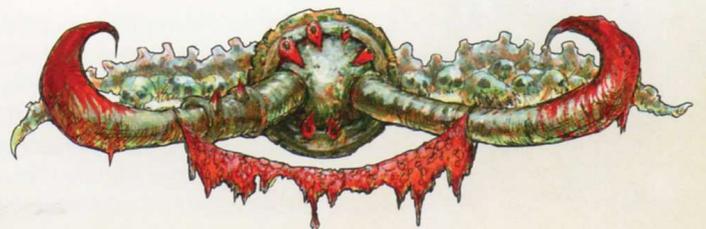
Les armes mises à part, les tribus ogres ont peu de possessions et sont donc prêtes à changer de place à tout moment. L'objet ayant le plus de valeur est la Dent de La Gueule de la tribu, une pierre portant ses marquages et ses symboles. Cette icône est transportée dans chaque nouveau lieu et placée à un endroit visible et symbolique, comme à proximité de la hutte du tyran ou au centre du cercle de pierres qui entoure le camp.

SEULS OU SOLIDAIRES

Les ogres luttent constamment pour se nourrir et toutes les tribus sont rivales à cet égard. Il est ainsi préférable pour un clan d'afficher le nombre de guerriers dont il dispose et à cette

fin, les ogres se lancent constamment des défis, comme escalader des falaises abruptes, jeter des énormes rochers, ou tirer des hydres hors de leur tanière. Les affrontements entre tribus sont courants, la faction vaincue étant habituellement absorbée par le clan vainqueur. Toutefois, il arrive aussi que des tribus unissent leurs forces. Par exemple, lorsque des barbares nordiques arrivèrent en masse depuis les Désolations du Chaos, ils furent repoussés par une alliance des Poings Ensanglantés et des Mangeurs de Montagnes. Cette grande victoire est célébrée tous les ans par les deux tribus, qui se retrouvent autour d'un bon gros rôti de Khazag.

Les tribus se rassemblent parfois sous la bannière d'un archityran, un seigneur dominant tous les autres. Un tel individu doit faire étalage d'une terrible puissance pour ne serait-ce qu'avoir une légère influence sur des tribus distantes, et encore davantage pour leur dicter ses lois. Cependant, sous son égide, des tribus rassemblées seront en mesure de conquérir de vastes territoires – une grande armée d'ogres anéantissant toute opposition pour s'emparer de ce qu'elle désire.



TRIBUS LÉGENDAIRES

Les Royaumes Ogres sont constitués de plus d'une centaine de tribus différentes, possédant chacune sa propre réputation, car les récits de leurs hauts faits, qu'ils soient héroïques ou gastronomiques, se répandent rapidement dans les vallées. Les tribus ogres arborent typiquement un symbole stylisé, le plus souvent reproduit sur leurs bannières, leurs plaques ventrales et leurs tatouages, et servant entre autre à délimiter les frontières de leurs territoires. Voici quelques exemples de tribus actuelles.



LA TRIBU DE LA DENT D'OR

Depuis les jours de l'infâme tyran Gofg, la tribu de la Dent d'Or a acquis la renommée d'être la plus riche et la plus prospère de toutes. À présent, sous le joug de l'archityran Graissus Dent d'Or, elle est plus florissante que jamais. La tribu cherche toujours à faire étalage de ses richesses. Son hall des festins s'étire ainsi jusqu'au sommet d'une montagne, et sa Dent de La Gueule est en or massif. Elle comprend dans ses rangs des légions de ventres-durs, reconnaissables aux métaux rares et aux pierres précieuses de leurs plaques ventrales et de leurs armures, ainsi que par au moins une dent en or, la plupart des autres tribus ayant (durement) appris à ne pas les railler à ce sujet.



LA TRIBU DES VENTRES-TONNERRE

Tous les ogres traversent les terres en laissant un sillage de dévastation, mais aucune tribu n'a une réputation plus épouvantable dans ce domaine que celle des Ventres-tonnerre. De temps en temps, la tribu tente d'assiéger une ville ou une forteresse, afin d'extorquer à ses occupants assez de richesses et de vivres pour assurer sa pérennité. Toutefois, ces opérations finissent invariablement de façon calamiteuse, soit parce que les ogres sont trop impatients de recevoir leur rançon, ou bien, plus simplement, car ils consomment leur paiement et reviennent sur leur promesse de ne pas attaquer. Nombreuses sont les villes de l'Empire et les forts orques à avoir été rasés juste après avoir acheté leur liberté. La tribu est récemment retournée dans les Montagnes des Larmes après un long voyage dans les Terres Arides, mais ce n'est qu'une question de temps avant qu'elle reprenne la route.



LES MASSUES CROISÉES

De chaque tribu émergent des mangeurs d'hommes, ces ogres baroudeurs qui ont combattu dans diverses contrées. Cependant, les Massues Croisées ne sont pas célèbres uniquement pour le nombre colossal de leurs membres ayant loué leurs services, mais aussi pour les mensonges éhontés que ces vétérans peuvent proférer (ce qui rend leur renommée douteuse dans le meilleur des cas). Là où beaucoup d'ogres arborent des cicatrices, les vétérans de cette tribu sont parés de crochets, de bandeaux sur les yeux et de jambes de bois, ainsi que d'objets provenant des quatre coins du monde, comme des turbans d'Arabie, des masses garnies de coquillages et d'énormes casques en crâne de lézard des Terres du Sud. Sans surprise, la tribu des Massues Croisées possède l'apparence la plus hétéroclite de tous les Royaumes Ogres.



LES FILS DE LA MONTAGNE

Si la plupart des tribus préfèrent établir leur camp dans les vallées des Montagnes des Larmes, les Fils de la Montagne tirent une grande fierté à résider au sommet du Croc – un pic particulièrement élevé en bordure des Terres des Anciens Géants. La tribu est ainsi devenue célèbre pour chasser les nombreuses bêtes qui vivent sur ces hauteurs, et son commerce de l'ivoire assure sa prospérité. Les Fils de la Montagne portent des peintures de guerre distinctives, car ils sont convaincus qu'elles les dissimulent dans les neiges éternelles de leur habitat montagneux. De façon insolite, de nombreux yétis et autres monstres des hauteurs résident avec la tribu, et les ogres eux-mêmes semblent avoir des affinités avec ces créatures, allant jusqu'à partir à la chasse accompagnés par des yétis.



LA TRIBU DES MAÎTRES DU FESTIN

Les Maîtres du Festin, bien nourris, habitent dans les plaines et sont célèbres pour deux choses : la qualité de leur nourriture et les halflings qui vivent parmi eux. Leur tyran joufflu, Blaut Maître du Festin, a capturé une bande entière de ces petits êtres au cours de ses voyages, et, démontrant une clairvoyance et un sang-froid sans pareil, il les ramena chez lui au lieu de les croquer sur le pouce. Les halflings craignent perpétuellement de finir "dans l'auge", et occupent le rôle des gnoblars : ployer sous le fardeau que leur imposent leurs maîtres. Cependant, tant que la nourriture qu'ils préparent est bonne, les halflings ne courent (probablement) aucun risque.



LES CRÂNES DE PIERRE

Les Crânes de Pierre comptent parmi les plus forts de tous les ogres. Chaque année, durant le Grand Festin, c'est inmanquablement un des leurs qui remporte le concours de fracasse-caillou – où les ogres tentent de briser le plus énorme rocher en n'utilisant que leur tête. Par ailleurs, les Crânes de Pierre sont également les plus simplets de leur race, et ont été dupés et escroqués à de nombreuses reprises par toutes sortes d'adversaires. Skarsnik, le chef de guerre goblin des Huit Pics, est connu pour avoir engagé un vaste contingent de Crânes de Pierre comme mercenaires dans le but de combattre contre les nains. Après avoir été mené en bateau durant la négociation, le chef des ogres finit par payer Skarsnik pour avoir l'insigne honneur d'aider les peaux-vertes.



LES GLOUTONS SANGUINAIRES

Menée par leur colossal tyran Bul Mains-marteaux, la tribu des Gloutons Sanguinaires règne sur la Vallée des Toiles, située au milieu de la région nord des Montagnes des Larmes, et réputée pour ses énormes araignées. Ainsi ces ogres sont-ils devenus experts dans la chasse aux arachnides. Leurs bouchers se vantent de pouvoir démembrer, rôtir puis dévorer sans peine même les plus grosses araignées, comme en attestent les énormes piles de pattes segmentées et de carapaces évidées qui jonchent le sol après un festin des Gloutons Sanguinaires.



LA TRIBU DES PEAUX DE FER

Les ogres de la tribu des Peaux de Fer sont des êtres féroces et réputés autant pour leurs charges dévastatrices que pour leur attrait pour les plaques ventrales noires. Les Peaux de Fer ont une spécialité : décimer leurs ennemis grâce à une seule charge aussi dévastatrice qu'une avalanche. Lors de tels assauts, les ogres tâchent de faire le plus de prisonniers que possible avant de s'en retourner promptement dans leur repaire au cœur d'une vallée encaissée au nord-ouest des Montagnes des Larmes. Cette stratégie est si efficace qu'ils peuvent se permettre de vendre une bonne portion de leurs prises au lieu de les dévorer toutes. La tribu commerce ainsi régulièrement avec les artisans de la citadelle de Zharr Naggrund, à qui les Peaux de Fer doivent leurs armures, ainsi que, si on en croit la rumeur, le monstre mécanique monté par leur tyran, Ghark Peau de Fer.



LA TRIBU DES LAZARGHS

Les Lazarghs sont l'une des plus anciennes tribus ogres, les descendants du premier prophète de La Gueule, Groth N'a-qu'un-doigt en personne. Ils vivent à l'est des Anciennes Terres des Géants. Ce sont des monstres difformes, qui s'habillent de toile crasseuse pour se protéger des vents malsains qui balayent ce qui fut jadis la terre natale des ogres. Les énergies ravageuses qui parcourent la région leur font perdre les dents, aussi les Lazarghs s'enfoncent-ils des morceaux de roche basaltique noire dans les gencives, ce qui aggrave encore leur apparence repoussante. Ils occupent la dernière vallée située sur la route menant à La Gueule, et leur territoire est délimité par des totems coiffés de cloches, dont le glas hante tous les pèlerins ogres traversant ce site nauséabond afin de rendre visite à leur dieu impitoyable.



LES MANGEURS DE MONTAGNES

L'énorme tyran Bauldig Mangeur de Montagne est de ceux qui inspirent les légendes. L'ogre arpenté et conquis de nombreux pics parmi les plus dangereux des Montagnes des Larmes, y compris le redoutable Mont Thug. Aucun ne lui a résisté et on dit même qu'il a rasé le Pic du Grand Pas lorsqu'il l'a creusé pour manger le cœur de la montagne. Naturellement, sous l'impulsion d'un chef aussi charismatique, les membres de la tribu des Mangeurs de Montagnes imitent Bauldig en consommant de la roche à chaque repas, de sorte à devenir aussi forts et obstinés que leur tyran. Ces ogres vivent dans des grottes et ont ainsi développé une préférence gustative pour les races qui s'y trouvent habituellement, comme les nains, les skavens ou les gobelins de la nuit.



LA TRIBU DES MORDEURS D'YEUX

Parmi les horreurs que recèlent les Terres Sombres se trouve la tribu des Mordeurs d'Yeux, qui règne sur la région des Sentinelles, les grands rocs dominant l'intersection des Routes de l'Argent, des Épices et de l'Ivoire, qui se croisent dans les Désolations Hurlantes. Les exactions de la tribu ne se sont pas limitées à rançonner les marchands postés à cet endroit et à creuser dans les grands rocs. Ses membres ont ainsi capturé des esclaves, saccagé tous les campements sur lesquels ils tombaient et chassé les monstres vivant dans ces tristes plaines. Très soudés, les Mordeurs d'Yeux sont menés par Malron Mordeur d'Yeux, un tyran comptant plus de descendants que n'importe quel ogre vivant.



LA GROSSE HISTOIRE

CHRONOLOGIE DES OGRES

La vaste majorité des mythes et des légendes des ogres concerne de fabuleux tours de force ou des batailles épiques, sachant que les meilleures histoires comprennent invariablement les deux. Les ogres n'ayant aucune notion de chronologie, toutes les dates mentionnées ici s'inscrivent dans le calendrier impérial, les plus précises provenant des annales des races évoluées.

environ -5700 **Les Créations des Anciens**

Les érudits elfes estiment que les anciens ont créé les ogres à cette époque pour lutter contre l'extension du Chaos.

-2750 **La Venue de La Gueule**

Une météorite titanique s'écrase au cœur du domaine des ogres. La Gueule naît pour hanter à jamais leur race.

environ -2749 **Un Boucher Est Né**

Le prophète ogre, Groth N'a-qu'un-doigt, part en pèlerinage pour voir La Gueule et organise un festin en dévorant ses propres disciples au bord du gosier béant.

environ -2748 **Le Maelström dans la Mer**

La comète de malepierre parvient à se frayer un chemin à travers le globe, émergeant dans l'hémisphère opposé en faisant bouillir l'océan. Peu survivent à sa vue pour le raconter.

de -2745 à -2735 **La Guerre dans les Cieux**

Les ogres survivants migrent à l'ouest et gravissent les pics vertigineux. Ils y rencontrent les titans célestes, qu'ils détruisent et dévorent au cours d'une guerre longue de dix ans.

environ -2720 **Les Montagnes des Larmes**

La plupart des ogres quittent les Anciennes Terres des Géants, chassés par les cieux miroitants. Ils descendent des pics abrupts et arrivent dans les Montagnes des Larmes.

environ -2600 **Les Bêtes des Glaces**

Premières apparitions de la race surnaturelle des yétis - ogres mutants restés dans les Anciennes Terres des Géants.

environ -2400 **La Guerre contre les Dragons-ogres**

Parmi les pics, les ogres découvrent d'antiques créatures connues sous le nom de dragons-ogres. Des conflits éclatent dès les premiers contacts et dévastent les montagnes avant que les dragons-ogres soient repoussés vers le nord.

environ -2300 **Le Grand Rôti de Taureau**

De grandes batailles ont lieu contre les hommes-bêtes de la Forêt Hantée, culminant avec le plus gros rôti jamais vu.

environ -2100 **Le Glacier qui Marche**

Des légendes racontent qu'un glacier s'éveille et tue des centaines d'ogres. Certains disent qu'il reviendra lorsque les terres gèleront de nouveau.

-1955 **Les Montages du Bord du Monde**

Les annales des rois nains rapportent des raids massifs d'ogres dans leurs mines. Les nains ont vent de l'existence d'une montagne d'or pur se dressant dans les Montagnes des Larmes. Des expéditions y sont aussitôt envoyées.

environ -1700 **Le Dernier Titan Céleste**

Un titan céleste solitaire arpente les Royaumes Ogres avant d'être chassé puis tué par Buluk Main-qui-tranche, dont la tribu festoie ensuite pendant un mois grâce au cadavre.

environ -1400 **La Guerre des Démon**

Une faille s'ouvre et d'innombrables démons en surgissent. De nombreuses tribus se battent côte à côte pendant un an jusqu'à la refermer. Il n'en reste qu'un plateau d'ossements.

environ -1000 **Les Gnoblars**

Une nouvelle espèce de gobelinoïdes pullule sur les terres situées au sud des Montagnes des Larmes.

environ -950 **Le Premier Archityran**

Thug le Poing devient le premier archityran des Royaumes Ogres et inaugure la tradition du Grand Festin.

environ de -947 à -930 **La Bouche de Feu Parle**

La Bouche de Feu se réveille après des siècles de sommeil. Voyant son éruption comme un signe, Thug le Poing mène plusieurs tribus en guerre à travers les terres.

environ -800 **Les Accords d'Esclavage**

Pour éviter de finir esclaves des nains du Chaos, les gnoblars rôdent auprès des ogres. Le plan fonctionne, ces derniers les préférant en servants plutôt qu'en nourriture.

de -734 à -700 **La Guerre des Désolations**

De nombreuses tribus ogres sont délogées des Terres Sombres suite à d'âpres batailles contre les nains du Chaos.

-100 **L'Invasion des Orques Noirs**

Les orques noirs se révoltent et sont chassés de Zharr Nag-grund. Beaucoup s'établissent dans les Montagnes des Larmes, donnant lieu à d'incessants affrontements contre les ogres.

121 **Le Massacre de la Montagne**

La tentative d'éradiquer les monstres du Pic de Sang échoue et des tribus entières d'ogres sont décimées. Il y réside toujours des bêtes aux proportions faramineuses.

223

La Bataille du Croc du Démon

Les nains du Chaos combattent les ogres pour la possession du Croc du Démon. Les ogres sont vaincus et mis en fuite en tentant de traverser la Rivière de la Ruine, dont les eaux étaient encore rouges une semaine après leur massacre.

590

La Chute de Karak Vrag

Après des siècles de combats incessants, la forteresse naine de Karak Vrag tombe finalement lorsque le tyran ogre Trug Mâche-jambe jette une douzaine de géants dans la mêlée. Ils parviennent à fracasser plusieurs tours de gardes, puis la porte principale. Un boulet de canon nain reçu en plein ventre empêche Trug de manger pendant une semaine, au terme de laquelle le tyran invente le gnoblar longue-vue.

702

La Route de l'Ivoire

Des ogres s'enfoncent loin à l'est où ils apprennent la grande valeur dans ces contrées lointaines qu'ont les cornes avec lesquelles ils ornent leurs casques. Il en résulte un nouveau nom pour la route vers l'est : la Route de l'Ivoire.

environ de 920 à 940

La Guerre des Rats

Des skavens infestent la limite ouest des Montagnes des Larmes. La plupart sont découverts et annihilés, les crocs de sabre se révélant très efficaces pour débusquer l'entrée des innombrables tunnels menant aux tanières des hommes-rats.

1001

La Quête des Chevaliers

L'un des premiers Chevaliers de la Quête, Sir Baldrin de Brionne, se rend jusqu'aux Royaumes Ogres pour y occire des monstres. Il en trouve. Sa fin tragique est parodiée par les ménestrels de l'Empire sous le titre : "La Faim de la Quête"

1401

la Bataille du Ravin de Kurgel

Après avoir constaté les ravages commis par les machines des nains du Chaos sur de nombreuses tribus gnoblars, Ma la Larve, le roi des ferrailleurs, se met en tête de créer son propre engin de destruction et le premier lance-ferraille voit le jour quelques mois plus tard. Les dernières versions, tractées par des rhinocéros, s'avèrent étonnamment efficaces.

1877

Des Ogres à la Tour Noire

Des mercenaires ogres parviennent jusqu'à Naggaroth où ils sont capturés. Toutefois, ils impressionnent tant les elfes noirs qu'au lieu d'être torturés selon la coutume, ils se retrouvent engagés comme gardiens de la Tour Noire.

de 2302 à 2304 La Grande Guerre dans le Nord

Connu dans le Vieux Monde comme la Grande Guerre contre le Chaos, ce conflit voit une alliance de barbares nordiques, d'hommes-bêtes et de démons affronter une coalition de l'Empire, de nains et de Kislévites. Il n'est guère surprenant que des ogres y soient impliqués, avec de nombreuses tribus dans chaque camp.

2305

Embuscade au Mont Cragg

Une armée du Chaos affaiblie cherche à rejoindre les Désolations Nordiques par un col à l'est. Elle est annihilée par des ogres à l'ombre du Mont Cragg, les seules traces de son passage étant les fragments d'armures du Chaos dont se sont parés les ferrailleurs gnoblars durant des décennies.

2420

Les Crache-plomb

Après avoir détruit un train d'artillerie de Nuln, la tribu de la Dent-qui-se-déchausse récupère six grands canons et les ogres découvrent qu'ils peuvent les porter au combat, bien que plusieurs d'entre eux se tuent en essayant. Ainsi les crache-plomb voient-ils le jour. Puis, en traitant avec les nains du Chaos, les Ogres obtiennent leur propre artillerie.

2480

Les Chefs Halflings

Blaut Dent-de-granite capture une bande entière de Halflings et les oblige à tenir le rôle de gnoblars dans son royaume. Le tyran prend le nom de "Blaut Maître du Festin" et sa tribu – qui prend le nom de son chef corpulent – devient très vite célèbre pour la qualité de sa nourriture.

2482

L'Ascension de Graissus le Grand

Graissus Dent d'Or devient tyran de la tribu de la Dent d'Or après avoir mangé son père, Gogf, à l'issue d'un duel.

2487

Le Triomphe de Graissus Dent d'Or

Graissus s'autoproclame archityran des Royaumes Ogres, qui n'en ont pas connu un depuis le décès de Gutbag l'Ébahi sous une avalanche, un siècle plus tôt. Sous l'influence de Graissus, la valeur de l'or est finalement reconnue à hauteur de celle de la viande rouge à travers l'essentiel des Royaumes Ogres, et une nouvelle ère commence.

2496

Skrag le Désosseur

Le boucher, Skrag, est banni de sa tribu et ses mains sont tranchées. Dans le dédale courant sous les montagnes et hanté par des cannibales, il a une révélation et devient la dernière incarnation en date du prophète de La Gueule.

de 2500 à 2510

Golgfag devient Célèbre

Golgfag combat pour et contre le chef de guerre Gnashrak Sales-dents. Ses actes durant ces affrontements, comme la victoire à la Bataille du Ravin de la Jambe Cassée et sa décision de dérober le trésor du seigneur nain qui l'employait, contribuèrent à bâtir sa réputation d'infâme capitaine mercenaire, aussi audacieux qu'imbattable.

2512

Les Armées du Roi Écarlate

Les légions immortelles d'Imrathepis, le Roi Écarlate de Numas, quittent la Terre des Morts, avançant dans les Terres Arides jusqu'aux Montagnes des Larmes. Le roi des tombes est défait lorsque la tribu ogre du Socque Grondant lâche un troupeau de rhinocéros dans l'étroite Vallée de la Dent-Poignard, réduisant l'armée squelette en poussière d'os.

2518

Tous des Mangeurs d'Hommes

La réputation de Golgfag Mangeur d'Hommes atteint une telle ampleur que tous les mercenaires ogres prennent le nom de "Mangeur d'Hommes" trouvant le terme plus accrocheur. De faux "Golgfags" apparaissent ainsi de partout.

2521

Une Nouvelle Migration

Les ogres ont fort prospéré sous le joug de Graissus Dent d'Or et trouvent leur population trop importante pour les seules Montagnes des Larmes. Lorsque survient l'éruption de la Bouche de Feu, l'archityran ordonne de conquérir de nouvelles terres. Les pas lourds d'ogres marchant en masse peuvent depuis être entendus dans de nombreux pays.

GRANDES BATAILLES DES OGRES

Lorsqu'on prend en compte la nature vorace et le goût prononcé des ogres pour les grands voyages, il n'est pas surprenant de les voir combattre sur les champs de bataille de tant de royaumes. Leur taille et leur force permettent à ces colosses d'obtenir tout ce qu'ils désirent, et ils saisissent toutes les occasions de faire peser tout leur poids pour s'emparer de ce qu'ils convoitent. Où qu'ils se rendent, la violence et la guerre les suivent invariablement, car pour un ogre, convoiter rime avec tabasser. Quelques-unes de leurs plus récentes batailles sont racontées ici.

LES LUTTES POUR LA PIERRE DU DÉFI

Une fois dépassés les pics les plus au nord des Montagnes des Larmes, se dresse à la sortie des plaines enneigées un immense monolithe de pierre, qui a longtemps été considéré comme la frontière entre les Royaumes Ogres et les tribus barbares humaines qui arpentent les terres désolées du nord. Toutefois, ce rocher est davantage une provocation qu'un avertissement destiné aux envahisseurs, car il symbolise la gloire et la puissance des vainqueurs.

Pour les hommes du Chaos, ce monolithe n'est pas qu'un symbole de triomphe, c'est une icône massive dédiée à leurs dieux sombres. Lorsque l'énorme pierre est en leur possession, elle est le lieu de rituels dégénérés et de sacrifices abjects, et ses

faces sont lavées dans le sang jusqu'à ce que leur surface érodée se torde pour laisser apparaître des symboles du Chaos. La base de l'édifice est garnie d'un tas grimpaient de crânes d'ogres, chacun étant une offrande aux dieux et une promesse faite à leurs ennemis colossaux de ce qui les attend s'ils viennent souiller leur idole.

Pour les ogres, l'énorme rocher est simplement connu comme la Pierre du Défi – et pour en réclamer la possession ils doivent d'abord défaire toute armée qui la garderait. Il s'agit avant tout d'un test de force et d'une opportunité de montrer leur suprématie. Lorsque l'ennemi est vaincu, les ogres festoient sur ses restes, et pour bien faire savoir qui est à l'origine du massacre, ils inscrivent leurs propres symboles tribaux sur la surface rugueuse de la roche. Leur haut fait se répand alors dans les Royaumes Ogres, la tribu reçoit des places d'honneur au Grand Festin et ses victoires sont récompensées par l'archityran Graissus Dent d'Or en personne.

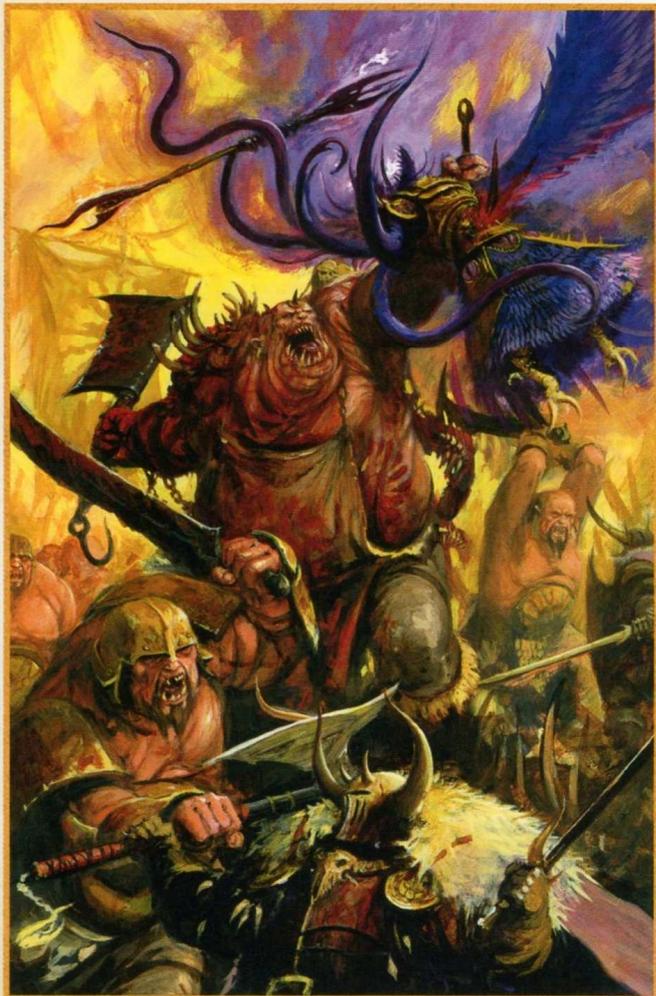
La Pierre du Défi n'a cessé de changer de main au gré des âges. Le vainqueur y grave à chaque fois sa marque et le rocher frémit alors, les symboles tribaux précédents luisant d'un feu éthérique, tels de cuisantes cicatrices. Le monolithe se reforme ensuite jusqu'à ce que seule la marque de son maître actuel soit visible. La Pierre du Défi porte de nos jours l'empreinte de la tribu des Goulots Sanglants qui, menée par son tyran, Folg la Masse, a détruit les armées rassemblées pour défendre le rocher dans une bataille épique qui s'est déroulée au cours d'une terrible tempête.

LA BATAILLE DU BLIZZARD

Venue des Désolations Nordiques, une horde d'humains couverts de fourrures s'était rassemblée autour de la Pierre du Défi, effaçant la marque tracée par la tribu cavernicole des Engloutisseurs. De nombreux rituels furent exécutés à l'ombre du rocher mais les barbares savaient bien que leurs actions ne resteraient pas cachées aux yeux du monde. Sans la moindre crainte, ils levèrent leurs armes et leurs poings en direction des montagnes couvertes de neige plus au sud, invitant les ogres à les attaquer en réclamant du sang et en hurlant des serments au ciel gris. En regardant leur armée rassemblée, les chefs étaient certains que les ogres n'oseraient même pas relever leur défi.

Folg, tyran de la tribu des Goulots Sanglants, rassembla ses ogres alors même que des nuages menaçants convergeaient. Le meilleur chasseur de la tribu, Targh l'Empaleur, prédit de la neige en abondance, prétendant que les bêtes sauvages, les mégastodontes mis à part, faisaient profil bas, signe d'un temps particulièrement mauvais. Folg désirait tirer avantage de la tempête, et non s'en abriter. Au moment même où l'ouragan libérait sa fureur glacée, les ogres marchèrent à la guerre. Leurs pas pesants annoncèrent leur venue avant même qu'on puisse les voir. Les forces du Chaos formèrent alors leur ligne, composée de barbares, de guerriers du Chaos en armure et de dragons-ogres, tous scrutant la neige à la recherche des silhouettes massives qui ne tarderaient pas à en émerger.

Couverts par la neige et les vents hurlants, les yétis versèrent le premier sang, leur pelage blanc les rendant presque invisibles tandis qu'ils se ruaient en avant. Pour les humains, ce fut comme si les flocons se changeaient en lames ensorcelées.



À peine les yétis eurent-ils disparu dans la tempête en traînant leurs victimes que l'armée des ogres en jaillit. Ils percutèrent les rangs du Chaos avec une telle violence que de nombreux barbares furent écrasés ou projetés par la marée de chair et de muscles.

Targh chevauchait au centre de la ligne ogre, son mastauroc aplatisant ses ennemis à chacun de ses pas, les armures noires et hérissées de pointes n'offrant aucune protection contre son piétinement dévastateur. La plus large formation des Goulots Sanglants était menée par Folg en personne. Elle s'enfonça profondément dans les rangs ennemis, broyant tout sur son passage à la recherche du général adverse. Le rouge de l'armure du seigneur du Chaos luisait tel un fanal, comme s'il était attisé par un feu intérieur qui irradiait une haine farouche. Il était monté sur une chimère, un monstre tricéphale très dangereux, même pour un ogre. Folg frappa par trois fois de son énorme masse lestée par un boulet. Chacun de ses coups accompagné d'un puissant ahanement d'effort fut suivi par le son humide d'une tête de chimère réduite en pulpe. Ce fut ce jour-là que le tyran gagna le nom de La Masse. On raconta en effet qu'on ne pouvait plus distinguer la tête de fauve de celle de reptile ou de rapace de la chimère, car toutes étaient réduites en bouillie rougeâtre. Le seigneur du Chaos, coincé sous sa monture, fut piétiné à mort.

Mais les hordes du Chaos étaient bien trop nombreuses pour être défaits aussi aisément. Le combat et le blizzard firent rage pendant un jour et une nuit, la neige tombée montant au niveau de la plaque ventrale d'un ogre. La bataille s'était vite divisée en plusieurs affrontements dispersés dans les champs gelés. Dans ce tourbillon neigeux, les ennemis pouvaient surgir de n'importe où et chaque régiment se trouvait isolé. De petits groupes formaient des cercles défensifs ou restaient épaule contre épaule dans le blizzard à la recherche d'ennemis. La supériorité numérique de l'armée du Chaos ne put jamais influencer sur les combats et lorsque la tempête s'apaisa, seuls restaient debout les ogres des Goulots Sanglants, sur le manteau blanc piétiné et parsemé de tâches écarlates. Pas un seul blessé ne survécut, car les yétis pouvaient même sentir le sang de ceux enfouis sous plusieurs couches de neige. La tribu empila des casques cornus contre la Pierre du Défi, parvenant même à recouvrir entièrement le monolithe sous leurs trophées avant d'enfin retourner dans les montagnes.



Ce lieu a connu de nombreuses batailles, mais de toutes, celle-ci a été la plus dévastatrice. Les récits du massacre de l'armée du Chaos ont été portés loin dans les Désolations Nordiques. Mais le défi qu'impose le monolithe ne saurait rester sans personne pour le relever et ce n'est qu'une question de temps avant que les goblars longue-vue laissés sur place rapportent l'arrivée de sinistres silhouettes sur le site. Alors, dans les Montagnes des Larmes, retentiront une fois encore l'écho des beuglements et des cors lorsqu'une tribu ogre descendra des hauteurs pour se mesurer aux nouveaux venus.

LES OGRES DU CHAOS

Poussées par leur nature belliqueuse, des tribus ogres voyagent jusqu'aux Désolations du Chaos pour tester leur courage. Leurs membres y affrontent alors des Nordiques ainsi que les êtres surnaturels qui peuplent ce royaume, étendant ainsi leur alimentation à des choses d'un autre monde. Certains ogres rejoignent même des clans barbares afin de vivre au milieu des massacres incessants. Bien qu'ils soient résistants aux mutations, une exposition prolongée aux énergies éthériques peut altérer même les ogres, et ceux qui ont vécu plusieurs décennies dans les Désolations Nordiques sont souvent affublés d'un membre ou d'une tête supplémentaire, de cornes ou de tentacules étranges, certains allant jusqu'à vénérer les mêmes dieux sombres que les hommes de ces contrées. Ces ogres du Chaos sont regardés bizarrement, sans être ni craints ni méprisés par leurs congénères des Montagnes des Larmes, car en fait, ils en sont jaloux - une bouche ou une paire de bras surnuméraire permettant de manger davantage et plus vite !

FEU D'ARTIFICE AU CHENAL DU STIR

Les eaux de la Rivière Stir, qui sillonne l'est de l'Empire, sont si vives et si profondes qu'on ne peut les franchir qu'en quelques points précis. En s'emparant du traversier qui opérait au Chenal du Stir, les ogres des Mange-roche purent réclamer une fortune en droits de passage tout en amassant quantité de moutons et de chair humaine. La tribu avait la belle vie dont elle avait toujours rêvée, et en l'espace d'une saison à peine, les ogres croulaient sous les richesses et la nourriture. Toutefois, le fait qu'ils aient paralysé une artère majeure de l'Empire ne les alarmait guère, car ils étaient certes forts, mais peu malins. Ils comptaient juste se saisir de ce qu'ils désiraient et ce fut pour eux une triste déconvenue lorsque le comte électeur du Stirland perturba leur confortable situation. Il arriva au lever du soleil, un vaste ost de soldats à la livrée vert et jaune marchant en colonne à sa suite.

Les boute-fer furent harnachés en toute hâte à leurs rhinox et envoyés pour entraver l'avance de l'armée impériale. Leurs salves de multiples boulets de canon creusèrent des trous béants dans les lignes humaines. Plusieurs formations firent alors halte et prirent position pour faire feu en retour, les tirs des arquebuses résonnant rapidement sur le champ de bataille. Amusés par la pétarade des piètres armes à feu ennemies, les ogres déployèrent leurs crache-plomb, nommés ainsi en raison des canons bourrés de ferraille qu'ils manipulent. Les fameux canonnières se mirent à portée de tir et répondirent à leurs assaillants massés en les criblant de shrapnells. Nullement découragés par leurs pertes, de larges blocs de soldats impériaux avancèrent pour croiser le fer de leurs hallebardes avec les massues des ogres. La mêlée préleva un lourd tribut dans les deux camps, mais à la mi-journée, les effectifs abondants de l'Empire firent la différence, et les Mange-roche durent reculer à tel point qu'à la tombée de la nuit, ils étaient acculés sur la berge de la Rivière Stir.

Préférant se battre de jour, les hommes de l'Empire se replièrent pour établir un campement, confiants de savoir leurs ennemis piégés. Ils iraient exterminer la dernière poche de résistance aux premières lueurs du jour. En outre, ils attendaient des renforts devant arriver par la rivière pendant



la nuit, ce qui devait sceller définitivement le sort des Mange-roche. La forêt toute proche fournit aux troupes de l'Empire le bois pour établir les postes de tir et de solides rangées de piquets – si les ogres condamnés tentaient une percée en force pour se tirer d'affaire, ils seraient impitoyablement abattus.

UN NOUVEAU DÉPART

La fin des Mange-roche semblait inéluctable, mais le destin offrit une échappatoire aux ogres opportunistes. Un contingent de la Patrouille du Stir, une branche militaire spécialisée de l'Empire, devait accoster au nord de la position ogre pour renforcer les lignes humaines avant l'assaut final du lendemain. Cependant, ce détachement n'appliqua pas correctement ses ordres et accosta au niveau du traversier, ne réalisant pas, dans la pénombre, qu'il débarquait au beau milieu d'un camp ogre. Menés par une unité de mercenaires et leur jeune capitaine, nommé Golgfag, les ogres surgirent sur les quais. Avant même que la patrouille puisse déverser ses troupes, elle fut attaquée et ses navires abordés. Tous les ogres parvinrent rapidement à embarquer, certains sachant même naviguer en raison de leur expérience en tant que pirates sur les hautes mers. Ils capturèrent assez de navires pour s'échapper, même s'ils durent pour cela abandonner leurs boute-fer et des troupeaux entiers de moutons. Les rescapés de la tribu des Mange-roche descendirent la rivière sans heurts, emportant avec eux ce qui restait de leurs gains ainsi que toute la fierté des forces du Stirland.

LA COMÈTE DU MASSACRE

Les bouchers sont réérés par tous les ogres bien-pensants, car ils savent que seuls ces maîtres des victuailles peuvent canaliser la puissance de La Gueule. Cependant, il en existe un qui est tenu en haute estime dans tous les Royaumes Ogres, personne n'osant prononcer le nom de Skrag le Désosseur de vive voix.

Ce personnage n'a pas de tribu et vagabonde à travers les Montagnes des Larmes en traînant derrière lui un énorme chaudron. Skrag avance en suivant son instinct, lequel l'a conduit au combat en maintes occasions. Ce furent les sorts de Skrag qui inversèrent le cours de la Bataille du Roc Écorché contre une invasion d'hommes-bêtes, et il rôtit en personne les nombreux minotaures qui périrent ce jour-là. D'innombrables tribus content des récits de ce genre, dans lesquels Skrag arrive juste à temps pour que les ogres remportent la victoire, sans oublier de faire l'éloge du festin qu'il prépare alors. En vérité, lorsque Skrag se joint à un combat, les ogres savent que La Gueule est avec eux et que la victoire est à portée de main.



LE TRÉSOR DE KARAK AZORN

Les ogres sont des brutes avides et une fois qu'ils se sont fixé un objectif, ils le suivront jusqu'au bout. L'assaut sur la forteresse naine de Karak Azorn témoigne de leur capacité de destruction et de l'ampleur de leur gloutonnerie.

Pendants des siècles, les nains ont exploré les Montagnes des Larmes à la recherche de la fabuleuse Montagne d'Or. S'ils ne l'ont pas encore localisée, ils ont déniché de nombreux sites regorgeant de pierres et de métaux précieux. Les quelques mines et forteresses naines établies dans cette région hostile ont leurs entrées habilement dissimulées parmi les pics et les parois rocheuses, de crainte d'être découvertes par les ogres.

Le deuxième plus grand avant-poste nain fut repéré par un chasseur ogre opérant sur de longues distances, lequel fit part de la présence de la colonie à Thogub le Fracasseur, le tyran corpulent de la tribu du Poing Rageur. Thogub, transporté de joie, se frotta les mains en apprenant la nouvelle. Il savait de source sûre que les forteresses naines abritaient des tas de richesses et le souvenir de la saveur de la viande de nain rôtie, datant de ses aventures dans les Montagnes du Bord du Monde, le faisait déjà saliver. Il rassembla sa tribu et tous les ogres du Poing Rageur marchèrent à la guerre dans le but de briser les portes de la forteresse et de la piller.

Cependant, investir une place forte naine était plus facile à dire qu'à faire, et bien que Karak Azorn fût de taille modeste, les ogres ne purent y pénétrer. Ils essayèrent des volées de tirs d'arquebuses et de canons avant de se casser le nez sur les portes de pierre, puis envoyèrent alors des crocs de sabre dans les alentours pour flairer les entrées secrètes et les issues de secours. La tribu alla même jusqu'à tracter ses boute-fer pour les faire tirer à bout portant sur les portes gravées de runes, sans parvenir à les ébrécher. Elle connut peu de succès : les rares cannibales s'étant infiltrés par un tunnel d'écoulement terrorisèrent quelques mineurs avant d'être abattus, et une tête de pont fut établie dans un passage secondaire jusqu'à ce que les nains fassent s'écrouler le tunnel en causant de nombreuses pertes dans les deux camps. Le siège dura des mois, puis de longues années, jusqu'à ce que les mastauroc arrivent enfin.

À cause de l'artillerie que les nains pouvaient déployer depuis leurs tours de pierre, un mastauroc seul ne pouvait survivre à un assaut frontal sur l'entrée principale, aussi trois créatures furent capturées pour l'occasion. Le trio s'avéra implacable et réduisit promptement en gravats les portes réputées invulnérables, puis la brèche fut élargie pour permettre à toute l'armée d'avancer dans le hall. Les nains se défendirent avec acharnement, mais furent repoussés par le poids de leurs assaillants.

Les nains se savaient condamnés et se rallièrent autour de leur thane pour se préparer à livrer leur dernier combat dans la salle du trésor. Au beau milieu de piles de rubis gros comme le poing, de perles géantes des montagnes, de lingots d'or et plus encore, ils attendirent. Mais les ogres, qui avaient vidé les niveaux supérieurs, avaient déjà trouvé leur vrai trésor de la bière naine. Un grand feu de joie fut allumé au milieu du grand hall, les ogres y faisant rôtir des nains tout en éclusant des tonneaux entiers. Thogub laissa les derniers barbus en vie, car il était en plein festin. En vérité, les nains n'étaient pas réputés pour leur rapidité et le tyran prévoyait de s'en occuper une fois le banquet terminé, ce qu'il fit peu après le dessert.



L'ÉVEIL DE LA BOUCHE DE FEU

Parmi les guerres constantes que livrent les ogres, certains conflits sortent du lot, par exemple lorsque plusieurs tribus s'unissent pour former une coalition capable de faire trembler le monde. Telle fut la Grande Bataille à La Bouche de Feu, qui n'a pas seulement galvanisé les Royaumes Ogres, mais a aussi réveillé leur divinité volcanique endormie.

Tout débuta par une grande invasion d'orques noirs, qui s'étaient établis en nombre dans les Montagnes des Larmes après s'être soustraits à l'esclavage des nains du Chaos. Depuis ces temps reculés, les orques noirs avaient affronté les ogres en maintes occasions, mais ces derniers ne parvinrent jamais à éradiquer totalement les peaux-vertes de leur domaine. Ainsi, pendant des milliers d'années, chaque camp apprit peu à peu à respecter les prouesses martiales de l'autre.

UN AFFRONTEMENT INÉVITABLE

Urk Krân' en Fer monta rapidement en puissance pour devenir le plus grand chef de guerre orque noir des Montagnes des Larmes. Sous sa domination, les orques noirs s'étendirent plus loin que jamais en poussant bien au-delà de leur fort de la Dent Noire. Urk avait compris comment vaincre les ogres. Il avait détruit nombre de leurs tribus, et ses forces prirent de l'ampleur jusqu'à devenir une Waaagh!, une invasion attirant tous les peaux-vertes, comme les tribus de gobelins sur loup des Terres Sombres et des gobelins de la nuit de la Sorcière Grise. L'armée d'Urk grandissait à chaque nouvelle bataille, tandis que les tribus ogres, livrées à elles-mêmes, perdaient tout espoir de se dresser face à la marée verte.

À cette époque, Graissus Dent d'Or ne s'était que très récemment emparé du titre d'archityran, souverain de tous les ogres, et bien qu'il dominât les royaumes proches du sien, les tribus plus distantes, et particulièrement celles situées au nord, ne lui étaient pas encore soumises. Graissus avait accompli de hauts faits qui avaient fait sa renommée à travers tous les Royaumes Ogres, notamment en terrassant le dragon des glaces Jaugrel (ce qui lui octroya le titre de Tueur de Dragon), en fracassant les portes de pierre d'une mine naine (gagnant le nom de Briseur de Porte) et en engloutissant un troupeau entier de grontilopes (ce qui ne lui valut qu'une indigestion, car pour une fois, il avait eu les yeux bien plus gros que le ventre). Toutefois, il n'était pas encore parvenu à rallier tous les ogres sous sa bannière. Ainsi, lorsque Graissus entendit parler des ravages de l'armée d'Urk Krân' en Fer, il sut que c'était là le défi dont il rêvait, et que s'il parvenait à écraser l'invasion des peaux-vertes, personne ne pourrait plus ignorer sa grandeur ou encore disputer son titre.

Le colossal archityran traversa maintes vallées pour rassembler ses troupes. Répondant à son appel, les tribus ogres basées le long de la Routé de l'Ivoire et jusqu'au Pays Gnoblar, plus loin au sud, se réunirent en une armée telle que le monde n'en avait jamais connue. L'ost des ogres était si vaste que le sol tremblait tandis que Graissus progressait à sa tête vers le nord.

Urk Krân' en Fer n'était pas resté inactif pendant ce temps. Il avait occis davantage de tyrans tandis qu'il s'enfonçait plus profondément dans les Montagnes des Larmes. Lorsqu'il apprit que le nouvel archityran et sa coalition marchaient vers



lui, il prépara la confrontation avec ce dernier à l'endroit de son choix. Sa horde inexorable à ses côtés, il prit La Bouche de Feu d'assaut, chassant les étranges ogres cracheurs de flammes qui y vivaient, et planta ses trophées guerriers sur le versant du volcan fumant. L'orque noir voyait là sa chance de prendre le contrôle du territoire entier, et en battant les ogres au pied de leur dieu vivant, il comptait graver la peur dans leurs esprits.

Urk Krân' en Fer estima que la tactique simpliste des ogres, reposant sur une charge massive, les conduirait droit dans son piège, car ils devraient gravir une pente tout en étant en infériorité numérique, et seraient alors noyés par une véritable marée de gobelins. Urk n'avait que peu d'estime quant à leurs capacités guerrières, mais leur nombre ralentirait assez ses ennemis pour lui donner le temps de refermer les mâchoires de son piège. De nombreux orques se tenaient prêts à enfoncer le flanc des ogres, tandis qu'il porterait le coup de grâce avec ses légions d'orques noirs en armure, qui chargeraient en dévalant la pente. Pour se divertir en attendant ses adversaires, Urk ordonna que ses derniers prisonniers soient jetés dans le cratère du volcan et périssent dans la lave.

LA PUISSANCE DE GRAISSUS

Urk avait correctement pressenti à quel point l'occupation de La Bouche de Feu attiserait la colère des ogres, mais malgré toute sa ruse, il avait sous estimé la poigne de fer de l'archityran. L'orque noir était habitué à affronter des tribus ogres isolées, et non plusieurs d'entre elles combattant côte à côte.

LES GRANDS NOMS

Lorsqu'un ogre atteint une renommée telle que le récit de ses actes parcourt les royaumes, on dit qu'il s'est "fait un nom", et il gagne un titre honorifique inspiré de ses hauts faits – un ogre ayant battu un géant au combat ajoutera ainsi Brise-géants ou Grosse-baffe à son nom. Ce genre de réputation est essentiel pour devenir un cogneur respecté ou même un tyran. Les ogres qui voyagent à travers le monde empruntent souvent des termes ou des titres étrangers, comme "capitaine" ou "l'insalubre", qui sont alors incorporés à leur titre bien que les ogres ne puissent pas toujours en comprendre le sens. Le résultat peut parfois être comique, toutefois, quelqu'un d'assez fou pour rire du nom d'un ogre est certain de se retrouver promptement du mauvais côté de sa plaque ventrale. Les noms peuvent s'allonger avec les années et il n'est pas rare que des individus particulièrement puissants aient tant de titres qu'ils aient besoin en permanence d'un gnoblar dont la seule tâche est de se rappeler tous les noms de son maître ventripotent.

Après une marche forcée, les ogres pénétrèrent dans la vallée aux premières lueurs du jour, et quand ils aperçurent les orques et leurs trophées profanant leur divinité volcanique, tous les tyrans se ruèrent à l'attaque. Seul Graissus pouvait refréner l'ardeur de ses subordonnés. Il hurla si fort que le sol en trembla, et stoppa leur charge aveugle avant de convoquer un conseil de guerre. Les chefs de chaque tribu se réunirent alors autour de l'archityran, dont la panse les surclassait tous.



Graissus avait perçu le piège tendu par le chef de guerre orque noir, mais il ne comptait pas rebrousser chemin pour autant. Si Urk Krân' en Fer dévalait le versant pour submerger les ogres, au moins ces derniers n'auraient-ils pas à gravir la montagne. L'archityran voulut apprendre l'humilité aux peaux-vertes, aussi dévoila-t-il son plan à ses vassaux rassemblés. Plusieurs tyrans se grattèrent la tête en l'écoutant, mais la plupart en saisirent le potentiel destructeur. Malgré tout, une fois les formations regroupées, tous furent impressionnés par les idées de leur chef.

L'essentiel du plan de Graissus consistait à réunir toutes les bêtes de guerre et la cavalerie féroce accompagnant chaque tribu en un seul bloc placé en première ligne de l'armée ogre. Le résultat fut édifiant, réunissant un nombre colossal de mastaurops, de mégastodontes et d'autres créatures issues des contrées glaciaires. Derrière ce terrible front se trouvait un immense régiment de cavalerie féroce, lequel précédait le reste des effectifs ogres.

BATAILLE SUR LES VERSANTS

Bien qu'Urk eût préparé ses sbires à l'assaut des ogres, ce qui se rua sur la pente du volcan ne ressemblait à rien de ce que les peaux-vertes avaient rencontré jusque-là. Le sol tremblait sous le pas des assaillants, tandis que La Bouche de Feu rugissait en signe d'approbation. Le mur vivant de bêtes qui progressait au-devant des ogres fit paniquer les gobelins qui, au mieux, lâchèrent quelques volées de flèches avant de s'enfuir. Le plan d'Urk consistant à briser l'élan des ogres commençait à battre de l'aile, mais l'orque noir comptait toujours sur sa deuxième vague, composée de vastes bandes de gobelins de la nuit. Lorsque le troupeau de bêtes se fut suffisamment avancé, des dizaines de frères peaux-vertes furent projetés hors de la masse de capuches noires, chacun maniant un énorme boulet. Mais la meute ne ralentit pas. Elle piétina les malheureux fanatiques et les gobelins de la nuit dans la foulée, avant de percuter enfin les orques noirs, avant que le prodigieux régiment de cavalerie féroce fasse de même.

Malgré la violence de l'assaut, qui écrabouilla un tiers des leurs, les orques noirs résistèrent et ripostèrent contre les mastodontes avec leurs haches. Certaines bêtes, dont les pattes larges comme des troncs furent coupées, dévalèrent alors la pente pour s'écraser sur les ogres qui avançaient. Mais s'ils avaient stoppé les bestiaux et étaient en train de les tailler en pièces, les orques noirs se retrouvaient coincés et incapables de se joindre aux autres peaux-vertes pour affronter les ogres.

DENT D'OR CERNÉ

Les mâchoires du piège peau-verte s'étaient refermées plus bas sur la pente, les orques submergeant les ogres à un contre six, et si les orques noirs avaient pu rejoindre la mêlée au centre, tout aurait été fini. Les ogres n'en étaient pas moins pressés de toutes parts et tandis que le combat faisait rage, La Bouche de Feu s'exprimait, faisant trembler le sol et laissant s'échapper des volutes de fumée noire. Les rayons du soleil de la mi-journée se trouvèrent obscurcis par les cendres et les versants du volcan furent la proie d'étranges coulées de lave, voire du souffle enflammé des ventres-feu, les prêtres de la divinité volcanique des ogres, qui s'étaient joints aux forces de Graissus avec enthousiasme.

Malgré la pression des peaux-vertes, les ogres étaient sur le point de faire tourner le combat à leur avantage lorsque la bataille tourna de nouveau. En effet, les orques noirs avaient réussi à venir à bout des grandes bêtes et de la cavalerie férox au sommet du volcan, et venaient de rejoindre la mêlée principale. Leur charge ébranla les ogres, qui ne tinrent bon que grâce à l'incomparable volonté de Graissus Dent d'Or. Les colosses cédèrent du terrain puis se regroupèrent pour former un dernier carré.

Le centre de la ligne ogre était cependant solide, car c'est là que combattait Graissus en personne, entouré de ses gardes du corps ventres-durs. Ainsi Urk réalisa-t-il que pour briser ses ennemis, il fallait qu'il en détruise le cœur. Les vétérans les plus aguerris de chaque camp se firent alors face, et se battirent de toutes leurs forces. Les énormes massues à deux mains des ogres aplatirent les orques noirs, tandis que les gros kikoup' des peaux-vertes fendaient les plaques ventrales pour se loger profondément dans les bedaines. C'était là, à l'épicentre de la bataille, que se jouait la victoire, et les deux commandants le savaient. Graissus Dent d'Or et Urk Krân' en Fer étaient en première ligne et massacraient autant d'adversaires que possible.

NUL NE PEUT S'OPPOSER À L'ARCHITYRAN

Autour de leurs chefs, les deux contingents s'affrontaient comme deux bêtes enragées corne contre corne au sommet d'une montagne. Les ogres éventrés luttèrent pour tuer un dernier peau-verte avant de succomber. Les orques noirs au casque enfoncé et la cervelle s'écoulant des oreilles ne s'effondraient pas avant d'avoir délivré un ultime coup de hache. Graissus faisait voler les orques à chaque coup de son énorme sceptre. Un moulinet atteignit le porteur de la grande bannière adverse, brisant le totem et projetant au loin le héraut. Le coup fut si prodigieux que l'orque noir sembla s'envoler dans les airs avant de s'écraser sur le flanc du volcan. Aujourd'hui encore, les ogres vétérans de cette bataille parlent de la hauteur et de la distance que le peau-verte atteignit lors de son vol plané.

En voyant le héraut de Krân' en Fer voler ainsi, la ligne de front orque fut ébranlée. Hurlant de rage, Urk se tailla un chemin sanglant à travers un mur de ventres-durs pour faire face à Graissus sur les versants de La Bouche de Feu. Aucun ogre ne le priverait de sa victoire. Pour la première fois depuis le début de la bataille, un sourire se dessina sur le visage joufflu de l'archityran, dévoilant des dents en or. Il posa son sceptre et tenta de saisir le chef de guerre orque noir. Les deux haches d'Urk lui entaillèrent la poitrine, mais sans se soucier du sang qui s'en écoulait, Graissus attrapa son adversaire de



ses deux énormes mains et serra, resserra et pressa encore. La plainte du métal torturé de l'armure fut audible en dépit du vacarme des combats, de même que le craquement humide qui s'ensuivit.

Pendant de longues secondes, Graissus maintint la pression jusqu'à ce que ses bras tremblent sous l'effort. La chose difforme qu'il finit par laisser choir était indéfinissable, car l'archityran l'avait tellement compressée que la dépouille était vidée de ses fluides. Les ogres acclamèrent leur chef, et leurs rugissements gutturaux furent repris par La Bouche de Feu qui éructa des geysers de flammes. C'en était trop pour les peaux-vertes, qui détalèrent sans demander leur reste.

FESTIN AU SOMMET DE LA BOUCHE DE FEU

Les ogres se regroupèrent et, dirigés par les ventres-feu, ils rassemblèrent les cadavres pour le festin à venir. Et quel festin ! Chaque ogre se retrouva en effet avec une dizaine de peaux-vertes à dévorer. Graissus Dent d'Or était parvenu, par un assaut massif, à briser la Waaagh ! et à réduire son meneur en bouillie. Sous le regard fumant du dieu du volcan, Graissus avait assis son titre d'archityran, car même les tribus ogres qui n'avaient pas participé à la bataille entendirent rapidement parler de son triomphe et du festin monumental qui l'accompagna. Au bout d'une semaine de célébration, tandis que La Bouche de Feu crachait sa colère dans les cieux, annonçant de plus grandes batailles à venir, Graissus délivra ce que les ogres qualifièrent de long discours. À tous les Royaumes Ogres rassemblés il beugla : "Aujourd'hui les orques, demain le monde. Qu'ils tremblent tous. "







LES HORDES PESANTES

Les ogres sont de grosses brutes répugnantes qui excellent à deux choses : manger et combattre. Lorsqu'une armée des Royaumes Ogres s'engage d'un pas pesant sur le sentier de la guerre, elle emporte avec elle un potentiel de destruction et un appétit à même de dévorer des armées entières, d'aser des cités et de consumer des empires. Et les ogres ont toujours un petit creux.

Cette section fournit tous les détails relatifs aux troupes, aux héros, aux monstres et aux machines de guerre utilisés par les armées des Royaumes Ogres. Elle contient l'histoire, l'imagerie, les profils de caractéristiques et les règles nécessaires pour aligner tous les éléments de l'armée, des unités de base aux personnages spéciaux.



RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Sur cette page, vous trouverez toutes les règles s'appliquant soit à l'armée entière, soit à plusieurs unités de l'armée. Ces règles font partie intégrante de la façon dont l'armée des Royaumes Ogres se comporte sur le champ de bataille. Les règles spéciales ne concernant qu'une ou deux unités de l'armée sont décrites dans les entrées correspondantes du bestiaire.

CHARGE OGRE

Si on lui en laisse l'opportunité, un ogre se rue au combat en se servant de son propre poids comme d'une arme. Une fois rassemblée, la formidable inertie d'une formation d'ogres renverse tout ce qu'elle rencontre dans un impact phénoménal. Une avalanche de muscles, de graisse et d'épaisses plaques ventrales percute l'ennemi avant que les ogres eux-mêmes fassent parler leur brutal arsenal.

Chaque figurine d'infanterie monstrueuse à pied dotée de la règle spéciale *Charge Ogre* qui réussit une charge bénéficie de la règle spéciale *Touches d'Impact* (1). Les figurines qui suivent cette règle et qui font partie d'une unité sur plusieurs rangs ajoutent leur Bonus de Rangs à la Force des *Touches d'Impact* qu'elles infligent.

De plus, lors de la détermination de la portée de charge, si les deux dés les plus élevés totalisent un score de 10 ou plus, chaque ogre inflige 1D3 *Touches d'Impact* au lieu d'1. Il peut être utile de distinguer les unités ogres qui ont obtenu un 10+ sur leur jet de charge avec un marqueur approprié, afin de s'en souvenir lors de la phase de Corps à Corps. Pour le reste, appliquez les règles normales des *Touches d'Impact*.

POINGS D'ACIER

Les ogres recouvrent souvent leur main gauche d'un gantelet métallique garni de pointes, une habitude née de leur pratique intensive des combats d'arène. Cet équipement permet de parer les attaques, même les plus puissantes.

Un poing d'acier fonctionne exactement comme un bouclier : un ogre équipé d'un poing d'acier reçoit un bonus à sa sauvegarde d'armure et peut effectuer des sauvegardes de parade, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer.

De plus, les poings d'acier ont été conçus pour ne pas entraver les mouvements des ogres au combat. Ainsi, un ogre équipé d'un poing d'acier bénéficie de toutes les règles des boucliers (y compris celle de parade) même s'il a une monture.

GNOBLARS LONGUE-VUE

Il est fréquent qu'un gnoblar soit placé de force au sommet d'une bannière. Si l'ennemi prend pour cible les ogres en dessous, le gnoblar peut les avertir de la menace.

Les gnoblars longue-vue sont des améliorations de porte-étendards ogres (voir liste d'armée). Tout personnage ou champion se trouvant dans une unité dotée d'un gnoblar longue-vue bénéficie de la règle "Attention Messire !" tant que cette unité compte au moins trois figurines ordinaires (y compris le musicien et le porte-étendard) du même type de troupe.

ARMES SPÉCIALES OGRES

Croque-monsieur

Certains ogres utilisent ces engins mortels au combat, des instruments rudimentaires consistant en un piège à mâchoires attaché au bout d'une longue chaîne. Un croque-monsieur est une arme de tir possédant le profil suivant :

Portée	Force	Spécial
12 ps	6	Coup Fatal

Lance-harpons

Les lance-harpons sont d'énormes arbalètes qui projettent des traits barbelés auxquels on a attaché une corde. Un lance-harpons est une arme de tir possédant le profil suivant :

Portée	Force	Spécial
36 ps	6	Mouvement ou Tir*, Blessures Multiples (1D3)

* Cette règle ne s'applique pas si la figurine est montée sur un mastauroc ou un mégastodonte.

Pistolets Ogres

Certains ogres portent des pistolets d'une taille démesurée, souvent des arquebuses de l'Empire modifiées. Un pistolet ogre peut être utilisé à la fois comme arme de tir (avec le profil ci-dessous) et comme arme de corps à corps, en appliquant les règles des armes de base additionnelles.

Portée	Force	Spécial
24 ps	4	Perforant, Tir Rapide

Paire de Pistolets Ogres : Les ogres aiment souvent avoir deux pistolets. Une "paire de pistolets ogres" peut être utilisée comme une arme de tir avec le profil ci-dessous. Au corps à corps, elle suit les règles des armes de base additionnelles.

Portée	Force	Spécial
24 ps	4	Perforant, Tir Rapide, Tirs Multiples (2)

BEUGLEURS ET MUSICIENS

Les musiciens des unités ogres n'ont généralement pas de tambour ni de cor. Bien qu'il leur arrive de porter des instruments de musique primitifs, la plupart des "musiciens" ogres appartiennent à la caste des Beugleurs. Comme son nom l'indique, un beugleur se sert de sa voix, avec laquelle il produit un vacarme épouvantable que seuls les autres ogres savent apprécier.

De ce fait, vous trouverez de nombreuses entrées de liste d'armée proposant l'option de musicien ou de beugleur (voir page 84). En termes de règles, les beugleurs ogres suivent celles des musiciens.

TYRANS

Les ogres donnent le nom de tyran à leur chef de tribu, et l'on comprend pourquoi. Les tyrans sont les spécimens les plus gros et les plus forts au sein d'une race qui ne jure que par les fortes mensurations. Pour revendiquer l'autorité sur un groupe d'ogres, un tyran doit être un sacré bagarreur, assez puissant pour vaincre un géant à la lutte ou pour fracasser la porte renforcée d'un château à mains nues. Un tyran ogre use de son incroyable musculature, et de son poids, pour dominer les autres membres de la tribu en déployant ses talents dans les domaines que les ogres respectent le plus : la force, la violence, le tour de taille et l'appétit.

Le titre de tyran n'est pas héréditaire. Pour l'obtenir, il suffit à l'ogre candidat de vaincre celui en place en combat singulier. Les affrontements qui s'ensuivent ont tout de sanglants combats d'arène où les adversaires cherchent à s'étriper. Il n'est question que de faire mordre la poussière à son opposant, lui briser les os et répandre ses abattis. Ce défi lancé à l'autorité du tyran ne peut avoir que deux issues pour le prétendant : soit sa force triomphe, et il dévore le tyran avant de prendre sa place sur le trône du royaume, soit il est vaincu et c'est lui qui finit englouti. Dans tous les cas, l'un des deux protagonistes profitera d'un bon repas.

Certains tyrans jouissent d'un règne extraordinairement long et sont assis sur un trône constitué exclusivement des os de ceux qui furent assez bêtes pour les défier. En tant que mâle dominant de la tribu, le tyran engendre une flopée de descendants à son image, les plus gros rejetons atteignant une taille impressionnante. Il n'est donc pas rare pour un tyran de se voir défier par sa propre progéniture, le vainqueur ne montrant aucun état d'âme à dévorer son parent défait.

Les ogres sont tous des goinfres, mais les tyrans sont bien au-dessus de la moyenne. Leur faim dévorante pousse les ogres à des exploits de glotonnerie, cependant, aucun n'incarne ce comportement insatiable mieux que le tyran. Plus son règne est long, plus il devient vorace, et ses appétits vont bien au-delà de la seule nourriture, pour inclure les richesses et le pouvoir. Les tyrans au long cours deviennent obsédés par leur statut. À cette fin, ils accaparent systématiquement le meilleur équipement de guerre et se séparent rarement de leurs armes favorites. La plaque ventrale d'un tyran doit non seulement recouvrir sa panse prodigieuse, mais être plus impressionnante que toutes les autres de la tribu. Au final, les tyrans ogres consacrent rarement leur butin à autre chose qu'à des armes et à des armures ouvragées, ce qui ne les empêche pas de vouloir entasser toujours plus de trophées. Même lorsque la caverne qui leur sert de cache à trésors est remplie jusqu'au plafond, ils sont toujours prompts à se lancer dans une nouvelle campagne de pillages.

Les Tyrans ajoutent souvent un titre honorifique grandiloquent à leur patronyme, censé désigner un acte mémorable accompli durant leur accession au trône. Tandis que leur carrière de carnage se poursuit, leur nom a tendance à s'allonger. Olflab Brise-pierre Gros-bide Trompe-la-mort, par exemple, était un légendaire tyran ogre qui régna près de quatre-vingt-dix ans avant de s'étouffer malencontreusement avec le crâne d'un de ses arrière-petits-fils.



Tyran	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	6	6	4	5	5	5	4	5	9

TYPE DE TROUPE : Infanterie Monstrueuse (Personnage).

RÈGLES SPÉCIALES : Charge Ogre, Peur.

VIOLENCE SOUVERAINE

Les tyrans ogres sont des brutes absolues qui règnent impérieusement sur leur tribu par la violence immédiate. Une tradition répandue parmi les tyrans consiste à arracher un membre ou deux à quiconque les a offensés, soit en parlant trop, soit en ayant mangé par inadvertance l'un de leurs noblars favoris. C'est d'ailleurs de cette pratique que provient l'expression "ça va te coûter un bras" Le bras en question est généralement dévoré, mais certains tyrans s'en servent pour tabasser le contrevenant. Le célèbre Malbob Brise-montagne gagna le nom de "Gros-bras" après avoir arraché le membre d'un géant au cours d'une dispute amicale. Dès lors, Malbob se servit de l'énorme bras comme d'une massue. Du moins, jusqu'à ce qu'il partit en lambeaux... alors il le mangea.

COGNEURS

Les cogneurs ne sont surpassés en force et en taille que par le tyran de leur tribu, avec lequel ils ont souvent un lien de parenté. Ils jouent généralement le rôle de sous-chef et passent le plus clair de leur temps à distribuer des baffes au nom de leur maître. Leur position leur confère un certain nombre de privilèges, comme le droit de tabasser tout ogre qui ne rentre pas dans le rang, qui mange trop proprement ou qui joue trop souvent avec ses gnoblars. Ce comportement brutal ne les rend pas particulièrement populaires au sein de la tribu, bien que la plupart des ogres sachent qu'il vaut mieux se tenir coi, du moins tant que le cogneur reste à portée de voix. Il arrive parfois qu'un ogre lui réponde, et dans le cas improbable où l'effronté sort vainqueur de la bagarre qui en résulte, il peut alors prendre la place du cogneur. Ce droit de défier la hiérarchie permet de calmer les ambitions des cogneurs et les dissuade d'abuser de leur position privilégiée.

À la guerre, ce sont les cogneurs qui maintiennent la discipline dans les rangs pendant que le tyran regarde ailleurs. Dotés d'un physique massif, ils cherchent à accroître leur réputation en accomplissant des exploits sanglants sur le champ de bataille. Un cogneur sera trop heureux de pouvoir se vanter d'avoir été celui qui a fait basculer un combat. Arrêter un char avec son ventre, briser des formations entières à lui seul, ou rosser à mort le plus puissant héros adverse est le genre de prouesses qu'il doit réaliser pour se faire un nom ! Les cogneurs passent juste après le tyran pour se tailler une part du butin, ils bénéficient donc du meilleur matériel de guerre, avec une préférence pour les équipements ostentatoires provenant de pillages lointains. Il peut arriver qu'un cogneur défie son tyran, mais il est plus courant qu'il se satisfasse de son rang et de pouvoir frapper ses congénères quand bon lui semble, sans avoir à supporter le fardeau qu'est le commandement de la tribu.

Certains tyrans préfèrent s'entourer de cogneurs purement brutaux, dénués d'ambition et dotés de l'intelligence et du tempérament d'un rhinocéros. Toutefois, tous les cogneurs ne sont pas des brutes sans cervelle. Nombre d'entre eux sont des vétérans qui ont vu des dizaines de campagnes et qui ont voyagé de par le Vieux Monde, voire au-delà, apprenant à la dure les tactiques viables et celles qui ne le sont pas. Ces guerriers ont une grande expérience et tiennent souvent le rôle de conseillers militaires du tyran. Ce dernier, pour sa part, se réjouit de pouvoir compter sur quelques-uns de ses suivants, confiant dans le fait qu'ils prendront la bonne décision au bon moment. Les cogneurs les plus aguerris se retrouvent souvent à la tête de bandes d'ogres mercenaires, étant assez intelligents et expérimentés pour négocier des contrats profitables, et assez forts et brutaux pour s'assurer que le reste de la troupe obéit.

L'étendard de la tribu est parfois confié à un cogneur particulièrement méritant. Cet immense emblème est constitué de trophées qui emplissent les ogres de fierté et d'agressivité, comme des fourrures exotiques, des crânes d'ennemis valeureux, des armes. Cette grande bannière est si robuste qu'elle sert également d'arme à son porteur, et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'un coup de hampe métallique asséné par un cogneur provoque d'incroyables dégâts, quelle que soit la panoplie que les ogres ont accrochée à son sommet.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cogneur	6	5	3	5	5	4	3	4	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse (Personnage).

RÈGLES SPÉCIALES: Charge Ogre, Peur.

LA BROYEUSE-DE-TRIPES

Il existe des cogneurs de grande réputation, mais aucune ne peut égaler celle de Brogg Broyeur-de-tripes, le terrible exécuteur de la tribu des Crânes de Pierre. Brogg fut l'inventeur d'une prise devenue légendaire, qu'on appela "la broyeuse-de-tripes" en son honneur. En dépit de son incroyable poids, Brogg était capable de bondir au début d'une mêlée, pour retomber au milieu des rangs adverses dans un fracas assourdissant. On raconte que les victimes de la broyeuse-de-tripes étaient si abasourdies par l'impact que les ogres n'avaient plus qu'à les cueillir pour les manger, comme des fruits trop mûrs.

DÉSOSSEURS & BOUCHERS

Les ogres ont une approche de la magie et de l'adoration de leurs dieux qui peut s'avérer totalement déconcertante aux yeux d'un étranger. Les bouchers assument les rôles de sorcier et de prophète, car ils sont les seuls membres d'une tribu à posséder un lien direct avec La Gueule. En préparant et en consommant la viande de façon rituelle, les bouchers peuvent canaliser une portion de la faim éternelle de leur terrifiante divinité pour accomplir des prouesses magiques. Invoquer la force sauvage de leur dieu permet aux bouchers d'insuffler une vitalité surnaturelle à leurs camarades, de gonfler les muscles des ogres et de durcir leur peau. La colère d'un boucher peut également être dirigée sur ses ennemis, en provoquant la fracture de leurs os ou en faisant s'ouvrir le sol pour qu'il les avale tout rond.

Même s'ils ne sont pas aussi puissants que les tyrans, les bouchers sont les émissaires de La Gueule et suscitent à la fois le respect et la peur chez leurs congénères. Les bouchers préparent tous les festins de la tribu, des célébrations qui font la fierté des ogres. Leurs semblables les évitent alors soigneusement, car mieux vaut ne pas être dans les parages lorsqu'ils sont à la recherche d'ingrédients, des doigts ou des membres entiers ayant tendance à disparaître lorsque les bouchers sont à la tambouille. Par contre, au combat, ils se trouvent le plus souvent au beau milieu de la mêlée, où leur hachoir et leur magie font merveille.

Les bouchers sont généralement plus gras que l'ogre moyen et ont une hygiène encore plus déplorable. Ils ressemblent à des garde-manger ambulants, car en plus d'être recouverts de sang séché et de résidus d'abats, les bouchers se parent de morceaux de viande et de tout un attirail d'esses, de hachoirs, de couteaux à désosser et d'attendrisseurs, qu'ils fourrent dans leur tablier en cuir ou qu'ils enfoncent dans leur chair flasque. En effet, l'élaboration de leurs rituels répugnants leur impose d'avoir toujours leurs ustensiles à portée de main, afin d'invoquer les pouvoirs de leur divinité en un battement de cœur. Par ailleurs, les bouchers sont les seuls ogres à ne pas porter de plaque ventrale, car ils croient en la protection accordée par La Gueule à ses représentants.

Lorsqu'un nourrisson ogre présente les stigmates emblématiques de La Gueule, il est immédiatement confié au boucher de la tribu, qui mord profondément le ventre du rejeton pour lui apposer sa marque. Le protégé du boucher est alors gavé jusqu'à ce qu'il devienne gros et fort. S'ensuit l'initiation aux secrets de La Gueule, qui inclut l'ingurgitation de viande pourrie et de toxines afin de développer une résistance au poison, l'apprentissage de l'art de piler les os pour la soupe, et la découverte des parties de l'anatomie des bêtes dotées de propriétés magiques et qui entrent dans les préparatifs des sorts de gastromancie.

Certains bouchers montrent une affinité avec des domaines magiques autres que la gastromancie. Quelques-uns tirent leur pouvoir des animaux qu'ils abattent, tandis que ceux qui rêvent d'une comète ardente deviennent des aruspices et acquièrent un contrôle dévastateur sur le climat, tout en guettant les présages d'une catastrophe venue des cieux. D'autres se délectent de l'instant où ils achèvent leur victime, et leurs sorts se concentrent sur l'agonie et la mort. Quelle que soit leur préférence, les ogres croient que provoquer un boucher revient à provoquer La Gueule elle-même, ce qui les condamnerait à un destin douloureux. Les plus gros et les plus puissants bouchers gagnent le titre de désosseur, des experts du dépeçage qui ont exercé leurs talents sur tout ce qui marche, vole ou rampe.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Désosseur	6	4	3	4	5	5	3	4	8
Boucher	6	3	2	4	5	4	2	3	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse (Personnage).

MAGIE: Les bouchers et les désosseurs sont des sorciers pouvant utiliser les domaines de la Gastromancie, des Cieux, de la Bête ou de la Mort. Toutefois, si votre armée contient des bouchers et/ou des désosseurs, au moins l'un d'entre eux doit utiliser la Gastromancie.

RÈGLES SPÉCIALES: **Charge Ogre, Peur.**

Immunié au Poison: Les Attaques Empoisonnées ne peuvent pas blesser automatiquement les bouchers et les désosseurs, il faut toujours effectuer un jet pour blesser.



VENTRES-FEU

Les ventres-feu sont les prêtres flamboyants et rugissants de la divinité ogre appelée La Bouche de Feu. Aussi prompts à l'hilarité qu'à la colère, les ventres-feu sont des individus loquaces, de bons vivants que toute tribu ogre accueille chaleureusement. Ces prophètes ventripotents brûlent d'un feu bouillonnant, métaphoriquement et littéralement parlant. Chauves et charpentés, leur peau rougeâtre luit de l'intérieur, et leur torse nu est recouvert de tatouages représentant des symboles de destruction. Lorsque sa fureur s'enflamme, un ventre-feu exhale un nuage incandescent à même de faire fondre une cotte de mailles.

La Bouche de Feu est le plus grand volcan des Montagnes des Larmes encore en activité, et occupe une place importante dans la mythologie des ogres. Ces derniers la vénèrent aussi bien que La Gueule, et ceux qui ont constaté la violence de ses éruptions lui vouent une fervente adoration. Chaque année, des dizaines de pèlerins ogres affluent autour de La Bouche de Feu et signalent leur présence à la tribu des Ventres-feu, qui vit dans les grottes qui courent sous les pentes du volcan. Tandis que le magma coule le long des flancs de La Bouche de Feu comme la bave sur le menton d'un boucher, les candidats se préparent à endurer la terrible Épreuve du Feu – un mystérieux rituel dirigé par cette tribu réduite mais influente.

Comme c'est le cas de toutes les cérémonies religieuses qui se tiennent dans les Royaumes Ogres, cet examen commence et se termine par le fait d'ingurgiter quelque chose. Tout d'abord, l'ogre plein d'espoir doit engloutir un chaudron entier de ragoût de crapauds de feu sauce piment du démon, une mixture répugnante utilisée pour soigner la constipation. Tandis que ses entrailles brûlent, il doit attraper un doryphore de feu, un coléoptère de la taille d'un destrier qui batifole dans la lave, et dévorer la créature tout entière. Mais la dernière épreuve est la plus dangereuse de toutes.

Avant d'être accepté et de devenir un ventre-feu, l'aspirant doit boire le sang de La Bouche de Feu. L'ogre doit d'abord grimper au sommet du cratère titanesque. La seule vision du lac de magma qui bouillonne et qui siffle en contrebas suffit à lui couper le souffle, avant même que la puanteur du soufre lui parvienne. De nombreux postulants s'enfuient alors, mais ceux qui ont le courage de continuer sont lentement descendus dans la gueule du volcan, suspendus au bout d'une chaîne. La chaleur est si intense que leurs poils et leurs cheveux sont définitivement consumés, et que leurs yeux bouillent dans leurs orbites. Le fervent persévère et remplit de lave un crâne qui lui sert de coupe. Après avoir été hissé au bord du volcan, l'ogre doit avaler la roche en fusion d'une seule lampée, ce qui est fatal même pour les systèmes digestifs les plus endurcis : seuls ceux qui ont été bénis par La Bouche de Feu y survivent.

Cela explique pourquoi l'initiation d'un nouveau ventre-feu ne se produit qu'une poignée de fois par décennie. Elle coïncide le plus souvent avec une éruption majeure de La Bouche de Feu elle-même. C'est d'ailleurs le signe qu'il est temps de partir en guerre contre les faibles races, l'ampleur de la campagne à venir étant proportionnelle à la force de l'explosion. Au combat, les ventres-feu font la démonstration des pouvoirs que le volcan leur a accordés. Ils sont protégés contre les plus puissantes conflagrations, peuvent rôtir leurs ennemis avec leur haleine de feu et même lancer des sorts enflammés.

Les rares prêtres de La Bouche de Feu sont des voyageurs solitaires qui errent dans les Royaumes Ogres. À l'occasion, un ventre-feu se joint à une tribu pour transmettre la bonne parole de son dieu au cœur de lave, et apporter aux ennemis des ogres une fin flamboyante. Ces bourlingueurs très populaires font l'enchantement de leurs camarades grâce à leur faculté à saigner du magma et à créer des guirlandes de flammes à chacune de leurs flatulences explosives.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ventre-feu	6	3	2	4	5	4	2	3	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse (Personnage).

MAGIE: Les ventres-feu sont des sorciers qui utilisent le domaine du Feu.

RÈGLES SPÉCIALES: **Attaques Enflammées, Peur, Charge Ogre.**

Bénédictio du Dieu du Volcan: Les ventres-feu possèdent une sauvegarde invulnérable de 4+ contre toutes les attaques qui suivent la règle spéciale *Attaques Enflammées*.

Souffle Ardent: Les ventres-feu ont une Attaque de *Souffle* de Force 4 qui suit la règle spéciale *Attaques Enflammées*.



CHASSEURS

Les chasseurs ogres sont des vagabonds ascétiques, des exilés volontaires (ou non), étrangers à leur propre tribu. Ceux qui survivent deviennent des guerriers farouchement indépendants et des trappeurs inégalables. Privé de la protection et de la franche camaraderie de la tribu, le chasseur solitaire doit apprendre à traquer et à tuer, tout en ne devenant pas lui-même la proie d'une bête féroce.

Pour se protéger du climat rigoureux qui règne en altitude, les chasseurs se revêtent de fourrures et de peaux. On les reconnaît également au fait qu'ils transportent tout un arsenal d'armes, de pièges et de couteaux de chasse. Lorsqu'on passe ses journées à pister des carnivores friands de viande d'ogre, mieux vaut se tenir prêt. Les chasseurs sont experts dans le maniement de leur armement spécialisé, et sont capables d'abattre une bête en pleine course.

Un chasseur doit identifier les techniques les plus efficaces pour traquer le gibier des cimes, constitué essentiellement de monstrueuses créatures, toutes plus redoutables les unes que les autres. Par exemple, il faut faire preuve d'une grande patience lorsqu'il s'agit d'atteindre en rampant la position idéale pour tendre une embuscade à une bête des cavernes, tandis qu'une astuce fulgurante est nécessaire pour semer une meute de crocs de sabre qui a flairé votre odeur. Savoir esquiver le souffle glacial d'un drac de givre et connaître le point faible d'un férox sont des leçons qu'un chasseur doit intégrer au plus tôt. Tous les chasseurs arborent d'horribles cicatrices héritées des nombreuses batailles qu'ils ont livrées face aux abominables habitants des montagnes : toute erreur qui ne s'avère pas fatale engendre malgré tout une terrible blessure !

Même s'ils se sont exilés, les chasseurs retournent régulièrement dans les camps ogres, les bras chargés de gibier, pour les jours sacrés de festin. Certains reviennent auprès de leur tribu d'origine, tandis que d'autres errent à travers les royaumes. Les chasseurs sont des visiteurs appréciés, non seulement pour leurs prises impressionnantes, mais aussi pour leurs récits de traques dans les sommets. Leur allure menaçante, avec leurs balafres et leurs trophées, aide aussi à gagner le respect des tribus du coin. Pourtant, il ne faut jamais longtemps avant que le chasseur ressente de nouveau l'appel des pics.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chasseur	6	5	4	5	5	4	3	4	9

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse (Personnage).

RÈGLES SPÉCIALES: Charge Ogre, Peur.

Solitaire: Un chasseur ne peut rejoindre aucune unité, hormis une meute de crocs de sabre, ni être le Général de l'armée.

ÉQUIPEMENT:

Javelot Géant: Les chasseurs sont équipés de javelots géants qu'ils jettent sur l'ennemi pour le transpercer. Un javelot géant possède le profil suivant:

Portée	Force	Spécial
12 ps	+1	Tir Rapide.



AMÉLIORATION:

Vautour de Sang: Les vautours de sang sont de grands rapaces vivant dans les Montagnes des Larmes. Essentiellement charognards, ils n'hésitent pas à s'en prendre à des proies vivantes à l'occasion, fondant sur leur victime pour la lacérer de leur bec tranchant. Les chasseurs ogres les capturent pour les dresser, et s'en servent pour traquer le gibier ou attaquer leurs ennemis à la bataille. Un vautour de sang compte comme une arme de tir ayant le profil suivant:

Portée	Force	Spécial
36 ps	4	Ignore les Couverts, Tir Rapide.

"On leur a dit qu'on ferait de la farine avec leurs os. Bon, c'était qu'une menace en l'air: ça aurait été trop long d'les broyer, et puis mes gars étaient tout aussi contents d'les ronger tels quels."

Tyran Olag le Fracasseur



MEUTES DE CROCS DE SABRE

Rouge de dents et de griffes, voilà une bonne description du croc de sabre, un prédateur puissamment bâti dont l'évolution a fait un redoutable tueur. Un croc de sabre bondit sur sa proie, la tailladant avec ses canines hypertrophiées, cherchant à lui trancher les artères et à l'étripier. La mêlée tumultueuse qui s'ensuit n'est que fureur, grondements, morsures et lacerations. Si toute une meute de crocs de sabre attaque de concert, même les plus grosses bêtes qui hantent les Montagnes des Larmes peuvent être anéanties dans un tourbillon vociférant ne laissant qu'une brume rougeâtre dans l'atmosphère glaciale.

Les crocs de sabre sont des chasseurs opportunistes qui rôdent dans les vallées des Montagnes des Larmes. Ces prédateurs silencieux aiment se rapprocher furtivement des flancs ou des arrières d'une proie avant de déclencher leur attaque. Néanmoins, une meute affamée a plus que la bravoure nécessaire pour un assaut frontal et les ogres admettent que même leurs plus grandes équipes de chasseurs ne sont pas à l'abri des déprédations des crocs de sabre. La bête ne fait aucun bruit en pistant sa proie, mais après l'avoir tuée, elle signale sa victoire au reste de la meute grâce à un rugissement prodigieux, un cri effroyable dont l'écho résonne sur les pics. Toutefois, en dépit de leur férocité, les crocs de sabre sont inconstants, comme tous les félins, et il n'est pas rare de les voir paniquer et détalier si leur attaque tourne mal.

La première rencontre entre les ogres et les crocs de sabre eut lieu lors de la grande migration depuis les steppes dévastées. De nombreux traînards finirent dévorés par les prédateurs, suscitant l'admiration des ogres, et il est fort probable qu'ils apprirent comment tuer des créatures faisant plusieurs fois leur taille en observant les crocs de sabre. On raconte que le légendaire chasseur ogre Jhared le Rouge fut le premier à dompter des crocs de sabre et à s'en servir pour lever le gros gibier tel que les bêtes des cavernes. C'est en son honneur que nombre de chasseurs perpétuent cette tradition, une activité qui n'est pas sans danger, comme en attestent les balafres visibles sur leur peau, certaines bêtes refusant toute forme de dressage. Une fois soumis, les crocs de sabre sont lâchés sur une proie pour l'affaiblir avant que le chasseur lui porte le coup de grâce.



CHASSEURS DE LÉGENDE

Les chasseurs sont d'étranges individus qui se présentent parfois dans les camps en traînant des prises aux proportions gigantesques. Naturellement, ils deviennent des figures respectées et les histoires de chasseurs célèbres sont très populaires.

Le plus illustre d'entre eux est Jhared Longues-jambes, le Père-chasseur. Jhared fut banni de sa tribu à cause des poils roux qui recouvraient son corps, alors qu'il n'était encore qu'un nourrisson. Il fut recueilli par une meute de crocs de sabre, laquelle demeura à ses côtés jusqu'à la fin. Les exploits de Jhared incluent le massacre de la tribu qui l'avait rejeté, la battue d'un troupeau entier de mammouths des glaces, qui finit au fond des Ravins de la Ruine, et le fait d'avoir été le premier à capturer et à chevaucher un férox. Les chasseurs continuent de dresser des crocs de sabres, mais contrairement à Jhared, ils doivent jouer de leur massue pour y parvenir.

Crobat Pas-la-moitié-d'un-abrutit était un chasseur émérite, mais ce n'est pas ce qui fit sa renommée. Après avoir défait une bande de pillards gobelins, Crobat conserva en souvenir la baliste qui l'avait blessé et apprit à s'en servir comme d'une grosse arbalète. Le lance-harpons venait d'être inventé.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Crocs de Sabre	8	4	0	4	4	2	4	3	4

TYPE DE TROUPE: Bête de Guerre.

RÈGLES SPÉCIALES: Peur.

Chasser avec la Meute: Si un chasseur rejoint une unité de crocs de sabre, il suit la règle spéciale *Rapide* tant qu'il reste dans cette unité. De plus, si un chasseur est déployé en tant que membre d'une meute de crocs de sabre, le personnage et l'unité gagnent la règle spéciale *Avant-garde*.

La Voix de leur Maître: Aucun personnage autre qu'un chasseur ne peut rejoindre une meute de crocs de sabre. Celle-ci, de même que tout personnage qui l'a rejointe, ne peut pas bénéficier de la règle *Tenez vos Rangs!* de la Grande Bannière, ni de la *Présence Charismatique* du Général.

OGRES

Grands, bestiaux et extrêmement violents, les ogres sont des créatures qui vont droit au but : ils savent ce qu'ils veulent et usent de leurs muscles pour s'en emparer. Ils ne perdent pas de temps à évaluer une situation, préférant réduire en bouillie tout ce qui les dépasse. Charger tout droit comme des buffles reste leur tactique favorite pour écraser toute résistance et s'approprier ce qui leur plaît. Les ogres recherchent le pouvoir, le respect, la richesse et par-dessus tout, une réserve inépuisable de viande pour s'en goinfrer indéfiniment. Il est dans la mentalité des ogres d'en vouloir plus que leur part, car ce ne sont que des brutes dont l'avidité ne connaît pas de limite. Ce n'est qu'en se montrant plus fort qu'on peut calmer leur agressivité. Les ogres étant un peu longs à la comprenette, il peut être nécessaire de répéter à plusieurs reprises une telle démonstration, mais ils finiront quand même par se soumettre à plus forte opposition.

Les ogres ont une "philosophie" matérialiste, sinon égocentrique : tant qu'ils prospèrent, tout va bien. Cela ne signifie pas qu'ils sont mal intentionnés ni même qu'ils ont bon cœur, les ogres sont tout simplement au-dessus (ou peut-être en dessous) de toute morale. Ils ne vivent que pour eux-mêmes, leur nature les poussant à agir uniquement dans leur propre intérêt. Si des envahisseurs d'un royaume voisin s'en prennent à une tribu, les autres clans ogres pourront s'allier à elle pour repousser les assaillants, ou au contraire rejoindre le camp des conquérants. Une troisième option, retenue par les tyrans les plus expérimentés, serait d'attendre que les deux camps se soient mutuellement affaiblis avant de les écraser. Les ogres sont des opportunistes dont les choix se fondent sur l'importance de la récompense et le niveau de risque. Les ogres ne sont pas sounois, non pas parce qu'ils pensent que la fourberie est inacceptable, mais parce l'astuce nécessaire à imaginer ce genre de ruses leur fait totalement défaut.

Les ogres excellent au combat, ce qui, combiné à leur avidité et à leur indifférence au bien et au mal, signifie qu'une armée ogre est toujours prête à livrer bataille, n'importe où et contre n'importe qui. L'histoire est pleine d'exemples d'ogres qui se sont fait payer pour combattre (ou parfois pour rester loin des combats). Les ogres qui se joignent à la mêlée sont des adversaires effrayants, de par leur sauvagerie et leur tendance à dévorer les morts à même le champ de bataille : ceux de leurs ennemis qui assistent à la scène n'en sont que plus terrifiés, car ils doivent ensuite affronter les mêmes monstres recouverts du sang de leurs infortunés camarades.

Les armes des ogres reflètent le caractère de leurs propriétaires : grandes, solides et extraordinairement contondantes. Les lames rouillées sont assez répandues, mais la plupart des ogres préfèrent les massues, avec lesquels ils obtiennent des effets dévastateurs. Bien qu'elle soit encombrante, la massue est une arme fiable qui ne se brisera qu'après de longues années de bons et loyaux services. La massue d'un ogre est comme le prolongement de son bras, c'est pourquoi il ne la mangera que dans les circonstances les plus désespérées.

Au combat, les ogres font bloc au sein de grandes formations, dont l'odeur de sueur en impose à elle seule. La hiérarchie d'une unité est le reflet de celle de la tribu : le plus gros ogre en est le chef, et s'il est assez puissant, il



reçoit le titre de "broyeur". Certaines formations sont fières de leurs victoires et portent une bannière pour faire savoir aux autres membres de la tribu qu'elles ont accompli de grands exploits, généralement en y accrochant des crânes, des trophées, ou toute autre preuve de leurs prouesses.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Broyeur	6	3	2	4	4	3	2	4	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: Charge Ogre, Peur.

EN-CAS EN MARCHÉ

L'expression "une armée marche sur son ventre" est une devise ogre dont l'usage s'est grandement répandu, notamment chez les soldats vétérans des nations du Vieux Monde, bien que ces derniers l'utilisent en lui attribuant un sens moins littéral.



VENTRES-DURS

Les ventres-durs ogres bénéficient d'un rang social élevé et du meilleur équipement de la tribu. Ils vont au combat en brandissant de gigantesques armes à deux mains : de grands cimenterres, des masses faites de blocs de roche cerclés de fer, ou simplement de très grosses versions des traditionnelles massues ogres. Leur statut est symbolisé par leurs imposantes plaques ventrales, tandis que leurs bras épais et leurs têtes tassées sont recouverts de pièces d'armures accumulées au cours d'années de conquêtes et de pillages.

Bien que les ventres-durs ne soient pas notablement plus imposants que leurs congénères, on leur témoigne un grand respect, car ils ont été choisis par le tyran lui-même. Il est assez courant qu'une unité de ventres-durs soit constituée de la famille proche du Tyran ou qu'elle intègre ses compagnons de beuverie. Cela dit, il n'est pas rare que certaines tribus particulièrement redoutables s'articulent autour de nombreuses formations de ventres-durs. C'est notamment le cas des tribus très riches ou très puissantes, qui peuvent s'offrir les coûteuses armes et armures qui composent leur équipement.

Rares sont ceux à pouvoir soutenir la charge d'un régiment de ventres-durs. Les troupes ennemies qui ne se retrouvent pas jetées au sol par la collision sont écrasées, pulvérisées ou hachées menu par les armes massives des ogres. Quiconque survit à cette débauche de brutalité risque encore d'être piétiné à mort sous les bottes ferrées des ventres-durs.

Ces ogres d'élite se trouvent souvent en tête des assauts décisifs, ou sont gardés en réserve par leur tyran pour combler une brèche dans la ligne de bataille. Lorsque la tâche est ardue, les ogres ont coutume de dire que "c'est un travail pour les ventres-durs". Même submergée par le nombre, il y a toujours une chance pour qu'une formation aussi solide parvienne à se tailler un chemin jusqu'à la victoire.

Lors de la Bataille de la Rivière de Magma, la tribu des Fendeurs de Roc tomba dans une embuscade tendue par une horde de skavens. Encerclés et luttant à cent contre un, les ogres se faisaient lentement repousser vers la rivière de lave incandescente qui donna son nom à la bataille. Alors que tout semblait perdu, les ventres-durs de l'armée lancèrent une charge furieuse qui creusa un trou béant dans les lignes skavens. Frappant de toutes parts en décrivant de grands arcs sanglants avec leurs armes, ils parvinrent à élargir la brèche. Réalisant que leur centre avait été anéanti par la sauvagerie des ventres-durs, la panique gagna les skavens qui détalèrent, offrant une grande victoire aux ogres et un festin d'hommes-rats rôtis dans le magma.

C'est une unité de ventres-durs qui défonça les portes de la mine naine sise sous le sommet du Pic Escarpé, et encore des ventres-durs qui eurent raison des guerriers du Chaos en armures noires à la Bataille des Neiges de Sang, repoussant les tribus nordiques vers leurs contrées privées de soleil. C'est peut-être ce genre d'exploits qui renforce la foi inébranlable des ventres-durs en leur propre supériorité. Ce sentiment provient également des défis qu'ils se lancent et des grands concours d'ingestion de nourriture auxquels ils participent pour prouver leur valeur. Ces festins sont à la fois un rite d'initiation et l'occasion de frimer devant le reste de la tribu.

Les ventres-durs prouvent leur résistance gastro-intestinale au cours de compétitions d'ingurgitation d'objets peu ragoûtants comme des clous rouillés, du gravier chauffé à blanc, des roues de chariot ferrées, voire de la cotte de mailles, très difficile à mâcher. Ces cérémonies ont donné lieu à des histoires très prisées des jeunes ogres, comme la célèbre comptine "Bolgut est tombé malade" en raison de son thème extravagant. Comme chacun sait, il n'y a vraiment très peu de chose qu'un ventre-dur ne peut pas digérer.

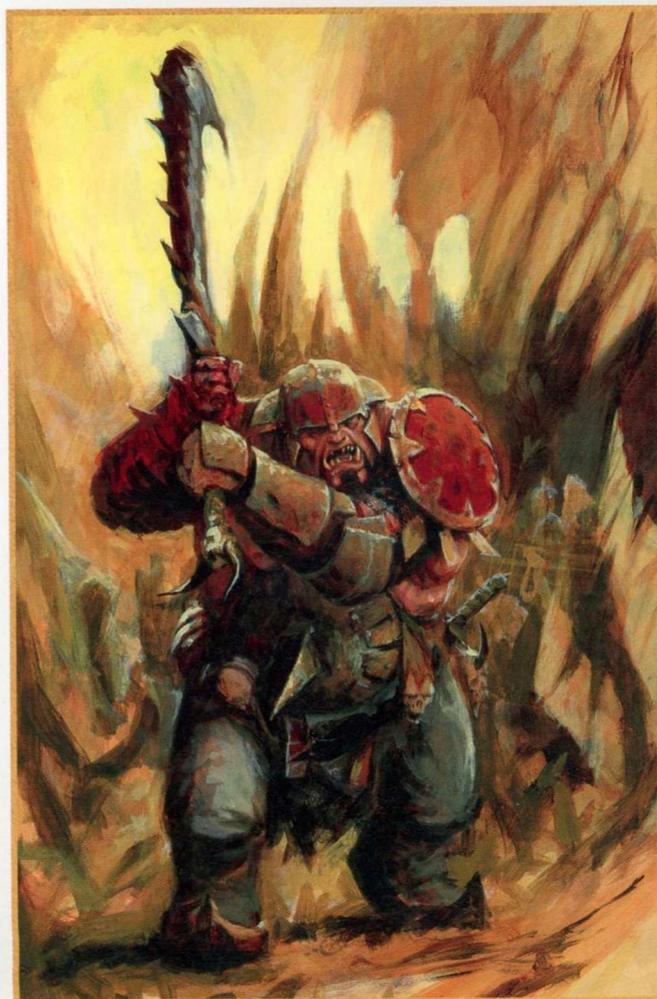
	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ventre-dur	6	3	2	4	4	3	2	3	8
Ventre de fer	6	3	2	4	4	3	2	4	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: Charge Ogre, Peur.

"Ennemis ou boustifaille,
Les ventres-durs les grailent.
D'abord, on attendrit,
Ensuite on engloutit."

Un chant de guerre ventre-dur typique.



CRACHE-PLOMB

Longtemps les ogres furent du mauvais côté de l'artillerie, développant un profond respect pour son impressionnante puissance de feu. En effet, ces armes ont toutes les qualités que les ogres admirent : elles sont grosses, bruyantes et possèdent une formidable capacité à réduire les choses en miettes. Néanmoins, la fabrication d'un canon est au-delà de l'entendement des ogres, qui durent se contenter pendant des années des pièces trouvées sur les champs de bataille, arrachées à leur châssis et portées comme des tromblons. Nombre de fables ogres parlent de ces pionniers de l'artillerie et il n'est pas un festin sans que soit racontée la légende de la tribu de la Dent Déchaussée et du train d'artillerie de Nuln, ou celle des Piétine-fer et de l'assaut sur Karak Unfirth.

Les unités équipées de ce genre d'armes de récupération étaient très imprévisibles, mais obtenaient des résultats assez spectaculaires pour que les tyrans cherchent à mettre la main sur toujours plus de pièces d'artillerie. Ce n'est que lorsque les Royaumes Ogres établirent un commerce régulier avec les nains du Chaos qu'ils purent se procurer des canons spécialement conçus pour eux. De nos jours, rares sont les tribus qui n'entretiennent pas au moins une unité de crache-plomb, le nom ogre qui qualifie à la fois l'arme et son porteur. Leur potentiel de destruction et le joyeux vacarme de leurs salves sont trop attrayants pour qu'une tribu souhaite s'en passer.

Les ogres d'une unité de crache-plomb sont facilement reconnaissables à leurs visages roussis et aux brûlures causées par la poudre, et portent souvent un bandeau sur l'œil, voire des plaques de métal rivetées sur le crâne. Telles sont les séquelles des détonations à bout portant et d'une compréhension lacunaire, sinon inexistante, des propriétés de la poudre noire. Peu importe à ces ogres robustes et manifestement sourds de sa-crifier leurs sourcils, un œil ou quelques doigts, en échange du plaisir de pointer sur l'ennemi des armes aussi dévastatrices. En fait, les crache-plomb dont l'anatomie est encore relativement intacte sont considérés comme des novices par les autres membres de l'unité, jusqu'à ce qu'ils se fassent brûler ou défigurer.

Les canons crache-plomb sont grossièrement remplis de poudre noire puis chargés avec des bouts de ferraille, des clous rouillés, divers assortiments d'armes tranchantes, et parfois avec un vrai boulet de canon ou un rocher de taille similaire. La panoplie des crache-plomb est complétée par un boute-feu planté dans la peau du crâne ou serré entre les dents. Lorsqu'une cible de choix passe à portée, ils mettent le feu aux poudres et libèrent une salve tonitruante de métal brûlant. Si tout va bien, leurs victimes finissent broyées ou écharpées par les projectiles tranchants. Même si la volée ne s'avère pas aussi dévastatrice, la chaleur du souffle, le sifflement des fragments de métal et l'épaisse fumée qui masque momentanément les ogres suffisent à désorienter les rangs de l'ennemi.

Après avoir déchargé leurs canons, les ogres se pressent immédiatement pour recharger, en bourrant de la ferraille dans la gueule de leur arme. Toutefois, si l'ennemi se rapproche trop rapidement, les crache-plomb ne répugnent pas à brandir leurs canons et à s'en servir comme d'énormes massues pour frapper l'adversaire. C'est cette technique peu subtile que les crache-plomb de la tribu de la Grosse Massue,



réputés pour leur adresse approximative, utilisèrent pour tabasser à mort les bêtes géantes et mutantes que les hommes-rats du Mont Bossu leur envoyèrent. Bien que les crache-plomb continuent de soutenir que le gros des dégâts fut infligé à distance, tous les témoins furent davantage impressionnés par leurs prouesses au corps à corps.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Crache-plomb	6	3	3	4	4	3	2	3	7
Crache-tonnerre	6	3	3	4	4	3	2	4	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: **Charge Ogre, Peur.**

ÉQUIPEMENT:

Canon Crache-plomb: Le canon crache-plomb est une arme de tir disposant du profil suivant :

Portée	Force	Spécial
24 ps	4	Perforant, Tir Lent Tirs Multiples (1D6)

De plus, lorsque vous effectuez les jets pour toucher suite à un tir de canon crache-plomb, ignorez les modificateurs pour Se Déplacer et Tirer et de *Tirs Multiples*.



MANGEURS D'HOMMES

Les mangeurs d'hommes sont les vétérans de nombreuses campagnes livrées dans des contrées lointaines. Mercenaires sans égaux, ils ont passé des décennies entières à accumuler cicatrices, richesses, équipement exotique et histoires interminables avant de retourner dans les Royaumes Ogres. Ils ont combattu sur les terres du Vieux Monde et au-delà, et nombreuses sont les races à vouloir recruter de tels guerriers en leur promettant de la nourriture, de l'or ou tout ce que les ogres désirent en échange de leurs services. C'est la paie qui compte, et non l'ennemi, quoique certains contrats prévoient que les mangeurs d'hommes puissent se repaître des corps des belligérants, auquel cas, effectivement, la nature de l'ennemi a son importance. Les ogres sont des gloutons omnivores, certes, mais ils ont tout de même quelques préférences !

Les mangeurs d'hommes s'imprègnent de la culture des contrées qu'ils visitent plutôt que de transmettre la leur. Ces mercenaires apprennent les techniques de combat et adoptent le style vestimentaire en vogue dans la région où ils livrent bataille. Par exemple, un mangeur d'hommes au service de l'Empire portera un pantalon bouffant, des plumes ostentatoires et une paire d'énormes pistolets, tandis que celui qui s'aventure dans les jungles des Terres du Sud imitera l'accoutrement des orques sauvages, qui se limite à un pagne qui ne couvre pas grand-chose, une plaque ventrale et quelques peintures de guerre, une vision perturbante pour les peuples plus civilisés.



Les mangeurs d'hommes ont l'habitude d'opérer en groupes de combattants se connaissant depuis des années. Malgré leur apparence bigarrée, ces petites unités excellent dans l'art subtil du cassage de crânes. À la bataille de la Trouée de Koffler, une poignée d'entre eux tint bon devant une invasion de barbares pendant une semaine, permettant à l'Empire de rassembler ses forces et de contre-attaquer. Lorsque les forces impériales rejoignirent les ogres, elles les trouvèrent au milieu de piles de cadavres, assis autour d'un feu au-dessus duquel rôtiissait le chef nordique. Leur seul commentaire à propos du combat fut que les maraudeurs avaient "bon goût" et qu'ils souhaitaient savoir où ils pourraient en trouver davantage.

Il est rare de voir deux mangeurs d'hommes équipés et combattant de la même manière, si bien que leurs adversaires se retrouvent pris dans un tourbillon d'armes et de techniques de combat diverses et variées. Les seules choses qui unissent ces solitaires féroces sont leur incroyable suffisance et leur capacité à écrabouiller tout ce qui se présente sans se fatiguer. Quand ils rejoignent leur tribu, les mangeurs d'hommes profitent de la moindre occasion pour faire mourir d'ennui leurs congénères avec de longues et pénibles histoires, dont certaines sont vraies. Malgré tout, un tyran apprécie toujours de pouvoir faire appel à une ou deux unités de mangeurs d'hommes, idéales pour mener une attaque décisive ou pour tenir un point vital. Ces ogres sont réputés pour leur tendance à lutter jusqu'à leur dernier souffle, car après tout, ils savent très bien que s'ils fuient la bataille, ils ne pourront pas se faire payer !

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mangeur d'hommes	6	4	4	5	4	3	3	4	8
Capitaine mangeur d'hommes	6	4	4	5	4	3	3	5	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : Charge Ogre, Peur.

Tout Vu, Tout Fait : Lorsque vous sélectionnez une unité de mangeurs d'hommes, vous devez lui attribuer deux règles spéciales issues de la liste ci-dessous et les noter sur votre feuille d'armée. Ces règles représentent des traits, des talents et des compétences acquis par les mangeurs d'hommes au cours de leurs voyages, et s'appliquent à tous les membres de l'unité. Si vous sélectionnez plusieurs unités de mangeurs d'hommes, vous devez leur attribuer des talents différents : vous ne pouvez choisir une de ces règles qu'une seule fois.

- Attaques Empoisonnées
- Éclaireurs
- Immunisé à la Psychologie
- Tenace
- Avant-garde
- Guide
- Rapide
- Tir Précis

Équipe Hétéroclite : Les figurines d'une unité de mangeurs d'hommes sont souvent équipées d'armes très variées.

Lorsque vous retirez une perte, vous devez choisir une figurine du dernier rang (ou à une extrémité) selon les règles normales, peu importe l'arme dont elle est équipée – vous ne pouvez pas répartir les blessures entre différentes figurines, ou attribuer aléatoirement les Attaques, etc.

CAVALERIE FÉROX

Parmi les cimes des Montagnes des Larmes vit une bête cavernicole qui a toujours attiré l'attention des ogres : le férox. Ce prédateur agressif rôde sur les pentes enneigées, au sein de meutes dirigées par les plus imposants spécimens, et peut traquer et tuer tout ce qui vit dans cette région hostile. Sa ténacité est légendaire, si bien que même les plus puissantes créatures y réfléchissent à deux fois avant de l'affronter. Les fables des ogres mentionnent l'acharnement de férox bloquant l'entrée de leur grotte ou refusant de céder un pouce de terrain, et chaque tribu connaît l'histoire du férox qui continuait de se battre même après avoir rendu son dernier souffle.

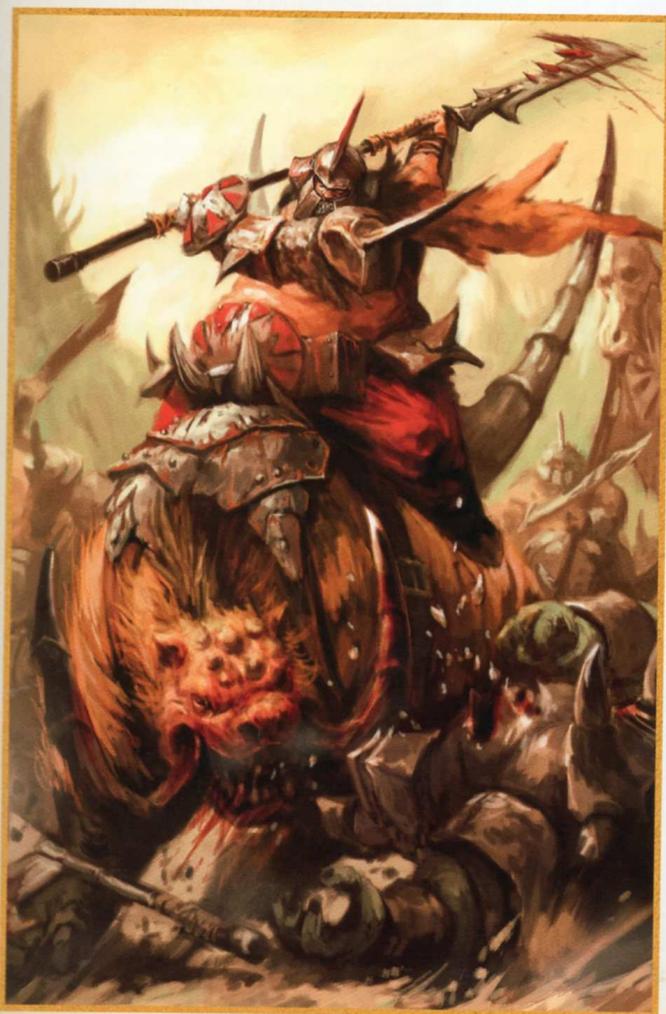
C'est cette détermination à toute épreuve qui force le respect des ogres, qui tiennent en grande estime un animal qui persiste à mordre et à griffer même après que son cerveau ait cessé de fonctionner. Les ogres ont tenté de capturer des férox et d'en faire des montures depuis leur première rencontre avec cette espèce, même si pendant plusieurs siècles, chaque tentative entraîna une blessure invalidante voire la mort de l'ogre téméraire. Au fil des ans, la capture d'un férox devint une sorte de rite de passage, les jeunes ogres s'aventurant dans les montagnes pour tenter de soumettre une de ces bêtes.

Ce fut la découverte des duels entre mâles dominants au sein des meutes de férox par l'ogre Rolgut Poing-gauche qui donna lieu à la première capture réussie. Au cours de combats qui

sont le reflet des défis au tyran dans les arènes, les plus gros férox s'affrontent violemment pour revendiquer la position d'alpha au sein de la meute. Leurs luttes sanglantes et prolongées se soldent par la mort du vaincu, car même ces tas de muscles caractériels peuvent se vider de leur sang. Le vainqueur est alors exténué et a lui-même perdu beaucoup de sang. Comme Rolgut l'a observé, c'est le meilleur moment pour sauter sur le dos du férox. Si l'ogre parvient à se maintenir pendant la chevauchée sauvage qui s'ensuit, et après que la bête épuisée ait perdu connaissance, c'est gagné. En effet, lorsque le férox encore abasourdi se réveille, il se soumet à son nouveau maître. En revanche, les ogres qui chutent au cours de cette violente cavalcade sont étripés et dévorés par leur propre gibier.

Pour le cavalier férox en devenir s'ouvre alors une période au cours de laquelle il ne doit baisser sa garde à aucun moment, en manœuvrant la bête à coups de massue. Le férox, dont le cerveau gros comme une noix est décontenancé par les coups répétés, finit par s'habituer à son cavalier. Après avoir brisé la volonté de la bête, il devient possible de la domestiquer. Celle-ci pourra alors vivre et voyager avec la tribu. Les férox en captivité ne se reproduisent pas, les ogres doivent donc continuer de gravir les montagnes pour débusquer les meutes lorsque débute la saison des amours.

Les jeunes cavaliers férox peuvent amasser des fortunes en tant que mercenaires, et tous les printemps, une poignée d'ogres opiniâtres descendent des hauts plateaux pour se rassembler et louer leurs services, car ils forment la cavalerie lourde la plus percutante du monde. Contrairement à ce que leur silhouette massive suggère, la puissante musculature des férox les propulse prestement vers l'ennemi, sans être ralentis par l'ogre imposant juché sur leur dos. Leur cuir épais et leur fourrure dense les protègent des flèches ennemies, qui rebondissent sur la bête lancée à la charge ou sur l'armure de l'ogre avec aussi peu d'effet que des grêlons. Lorsqu'ils percutent les rangs adverses, les férox mordent, griffent et piétinent l'ennemi pendant que leurs cavaliers ogres se dressent sur leur selle, abattant leurs lourdes massues pour démolir tout ce qui passe à leur portée. Le résultat est horrible, les victimes n'étant pas simplement tuées, mais complètement pulvérisées, enfoncées dans le sol gorgé de sang par une avalanche de coups rageurs. Une unité de cavalerie férox suffit généralement à apporter la victoire au camp qui l'a engagée, mais ces brutes et leurs montures géantes ont un coût exorbitant, au point que le tyran ou le trésorier qui fait appel à elles ressent un profond sentiment de perte au moment du partage du butin.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7
Broyeur	6	3	2	4	4	3	2	4	7
Férox	8	3	0	5	4	3	2	4	5

TYPE DE TROUPE : Cavalerie Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : **Peur**, **Touches d'Impact (1D3)**.

Coriace : Le cavalier d'un férox se voit accorder un bonus de +2 à sa sauvegarde d'armure, au lieu de l'habituel +1.



CANNIBALES

Lorsque naît un ogre chétif, la tribu ne souffre pas de le laisser vivre. Les rejetons dépourvus de la panse typique des ogres sont confiés au boucher qui les emmène en dehors du camp, dans la grotte la plus profonde, généralement scellée avec un énorme rocher. Le boucher le fait alors rouler sur le côté et jette le nouveau-né dans la fosse, avant de refermer l'entrée. La faiblesse équivaut à un arrêt de mort dans la société ogre, et en offrant un sacrifice à La Gueule, la tribu prouve sa force. Ces pratiques eugéniques sont devenues très courantes depuis que les ogres ont quitté les plaines, et de nombreuses offrandes sont précipitées dans les ténèbres.

Les cavernes des Montagnes des Larmes abritent toute une population de monstruosité et même un ogre adulte peut s'estimer extrêmement chanceux s'il y survit ne serait-ce qu'une semaine. Pourtant, contre toute attente, certains des orphelins parviennent à subsister, s'accrochant désespérément à la vie. Les quelques nourrissons efflanqués qui survivent aux premiers jours entament une existence pleine de noirceur, grattant et fouillant en quête d'une maigre pitance, et se nourrissant des choses qui rampent dans le sol suintant : rats, vers, sangsues, morceaux de carcasse et autre débris jetés dans le réseau de galeries par les ogres de la surface. Usant de furtivité et de la férocité née du désespoir pour chasser, une petite poignée d'enfants sauvages réussit à mener une existence troglodytique et malsaine.



Les galeries qui serpentent sous les Montagnes des Larmes dissimulent davantage de secrets que les laissés pour compte de la société ogre. Fait inconnu de tous, hormis de quelques clans d'hommes-rats, les grottes souterraines sont parcourues de filons de malepierre – une étrange roche noire aux reflets verdâtres qui contamine tout ce qu'elle touche. Un ogre paria qui vit assez longtemps apprend à assouplir sa silhouette émaciée afin de se glisser entre les fissures pour échapper aux prédateurs, lesquels incluent leurs semblables qui ne répugnent aucunement au cannibalisme. Ces individus sont si affamés qu'ils engloutissent tout ce qui leur tombe sous la main, même les denrées les plus impures. Ce régime délétère entraîne des mutations qui transforment ces êtres nerveux et crasseux en d'horribles créatures, auxquelles les ogres ont donné le nom, sans faire preuve d'une grande imagination, de cannibales.

Encore plus voraces que les ogres, les cannibales sont des machines à dévorer dégénérées, se résumant à des muscles noueux, à des griffes et à de la bestialité. La quête insatiable de nourriture d'un cannibale est facilitée par la faculté de ses mâchoires à se distendre, comme celles des serpents, pour avaler les plus grosses proies. En outre, sa bouche est hérissée de dents qui poussent très vite, se renouvelant quotidiennement, et parfois encore plus rapidement.

Habitué à l'obscurité totale des souterrains, le cannibale se sert de ses narines dilatées pour flairer son gibier et le traquer sans relâche. Il peut alors arriver qu'il fasse irruption dans des grottes habitées par d'autres races – des tunnels creusés par les skavens ou les galeries d'une mine naine. Le cannibale se faufile par la plus petite ouverture pour accéder à un environnement aussi riche en nourriture. Il se jettera sur tout ce qu'il peut trouver et les couloirs résonneront alors de bruits spongieux de mastication. Certains cannibales parviennent parfois à s'échapper de leur basse-fosse labyrinthique, détalant lorsque leur caverne est descellée ou après avoir découvert une issue vers l'extérieur. Ils rôdent alors dans l'ombre des pentes des Montagnes des Larmes, flairant et dévorant les imprudents, et retournant dans leur antre avant l'aube.

Lorsque les ogres vont à la guerre, les tyrans ouvrent les accès aux souterrains et attirent les cannibales avec des carcasses. Soit ils sont capturés et emmenés à la bataille dans des cages, soit ils sont guidés dans la bonne direction grâce à une piste de chair sanguinolente. Les cannibales capturés ont souvent les yeux bandés, car ils sont si peu accoutumés à la lumière qu'ils hurlent une fois exposés au soleil. Cette cécité n'est nullement handicapante, car le vent leur apporte l'odeur du sang de l'ennemi. Dans une débauche de coups de griffes et de dents acérées, les cannibales attaquent avec une terrifiante férocité, projetant dans les airs têtes tranchées, membres coupés et viscères arrachés.

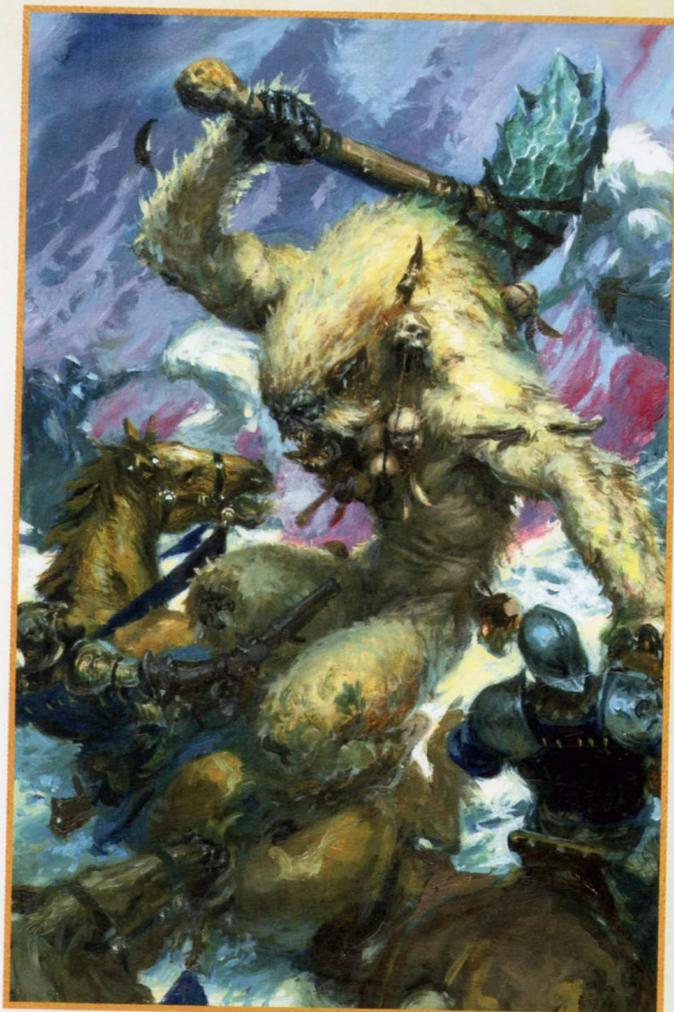
	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cannibale	6	3	0	5	5	4	2	4	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: Coup Fatal, Embuscade, Peur, Frénésie, Indémoralisable.

YÉTIS

Les bandes de yétis vivent sur les sommets des chaînes de montagnes, mais principalement dans les hauteurs qui dominent les Royaumes Ogres, leur contrée d'origine : les pics qui constituaient les Terres des Anciens Géants. Là, sur le toit du monde, les yétis survivent en chassant les troupeaux de bêtes des hauts plateaux. Leur fourrure blafarde les rend presque invisibles sur la neige, et ce n'est que lorsque leur pelage est taché de sang qu'on peut les distinguer. Les yétis ont développé un lien étrange, quasi surnaturel, avec la haute montagne elle-même. En effet, ils exhalent une aura de froid si puissante que leurs victimes sentent leurs membres s'engourdir et leurs articulations geler, devenant des proies faciles pour ces farouches prédateurs. Une attaque menée par toute une bande de yétis débute toujours par une avalanche, déclenchée délibérément par les créatures. Ainsi piègent-ils leur gibier avant de dévaler le flanc de la montagne pour déchiqeter et dévorer leurs victimes à moitié gelées.



Les yétis possèdent de longues griffes effilées, très utiles pour l'escalade, et des ergots aux jointures de leurs membres leur permettant de grimper des reliefs inaccessibles aux autres races. Les griffes d'un yéti sont suffisamment dures pour sectionner têtes et membres avec facilité, et sont idéales pour déterrer les proies emprisonnées dans la neige ou dans la glace. En accord avec les bribes de culture ogre qu'ils ont assimilées, ils sont capables d'utiliser des sortes de massues, qui sont en fait des branches arrachées à un arbre sur lesquelles ils soufflent jusqu'à ce que se forme une véritable lame de givre. Les mâles dominants utilisent souvent ces armes par paires pour écraser tout ce qui se trouve sur leur chemin.

Nombre de tribus ogres incluent des yétis dans leurs rangs. Comment ou pourquoi les yétis sont persuadés de combattre aux côtés des ogres est une question sujette à forte spéculation. Certains érudits supposent que les yétis sont de lointains cousins des ogres qui existaient avant la Grande Migration. D'autres avancent que les yétis contractèrent une dette envers les ogres dans un lointain passé, avant même qu'ils se transforment en créatures de neige et de glace. Cela signifierait que leur habitude de se joindre aux ogres lorsqu'ils partent en guerre serait une affaire d'honneur plutôt que d'instinct.

Quelle que soit la véritable explication, un tyran peut appeler les yétis au combat en faisant sonner la Grande Corne, une gigantesque défense recourbée prise sur la dépouille du plus grand mammouth des glaces tué par la tribu. Grâce aux qualités acoustiques de l'instrument et aux puissants poumons de l'ogre qui souffle dedans, l'appel parvient jusqu'aux plus hauts sommets. Chevauchant les avalanches, les yétis atteignent bientôt les Royaumes Ogres, prêts à se livrer à cette grande partie de chasse qu'est la guerre. Les yétis qui restent trop longtemps dans les basses terres (ce qui équivaut, pour eux, à tout ce qui se trouve sous la cime des arbres) deviennent apathiques et finissent par se flétrir sous l'effet de la chaleur du soleil. C'est pourquoi les yétis regagnent leurs tanières dans les montagnes après avoir honoré leurs obligations envers les ogres.

Les yétis sont puissants et peuvent courir aussi vite qu'un cheval caparaonné. De ce fait, les tyrans leur confient les mêmes missions que celles qui incombent à la cavalerie dans les autres armées, à savoir lancer des attaques éclair sur les

points faibles de l'ennemi, et poursuivre les adversaires vaincus qui fuient le champ de bataille. Grâce à leur force brute et à leur nature féroce, les yétis peuvent facilement creuser une brèche dans les lignes adverses et massacrer tout imprudent qui ose se dresser face à eux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Yéti	7	3	0	5	4	3	4	3	7
Dos-gris	7	3	0	5	4	3	4	4	7

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: Inflammable, Peur, Rapide.

Aura de Givre: Les yétis ont développé une affinité particulière avec les températures négatives qui règnent dans leur habitat de montagne. L'aura de froid magique qui émane de ces créatures fige le sang et la moelle de leurs victimes, et recouvre les armes rudimentaires maniées par ces créatures d'une glace enchantée.

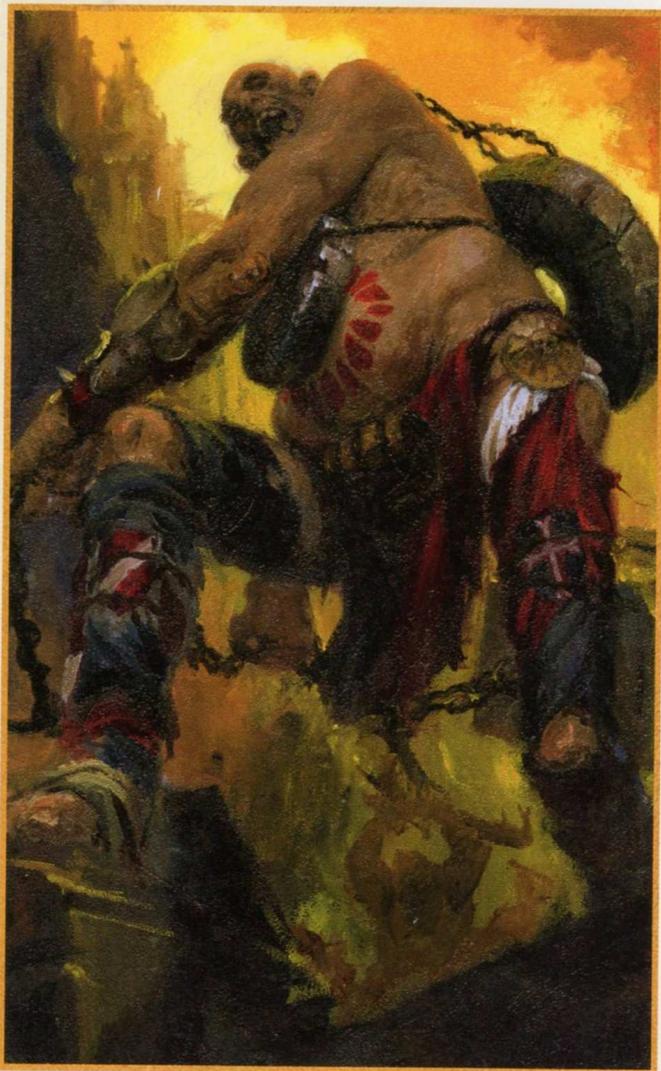
Toute figurine ennemie en contact socle à socle avec au moins un yéti subit une pénalité de -1 à sa Capacité de Combat. De plus, toutes les Attaques au corps à corps des yétis comptent comme des attaques magiques.



GÉANTS

Les géants sont d'immenses brutes au pas pesant qui parcourent le monde en quête de batailles, de nourriture et d'alcools forts. Leur apparence est humanoïde, bien que leur silhouette soit malbâtie et disgracieuse. Ils sont lents d'esprit, même comparés à l'ogre moyen, ce qui n'est pas peu dire. A condition de pouvoir se retenir d'attaquer un géant pour prouver sa propre supériorité, un tyran s'efforcera de recruter le vagabond solitaire et de l'intégrer à sa tribu. Partager de la viande et des boissons enivrantes avec le grand dadais suffit généralement, tout comme la promesse d'une vie facile pleine de festins et de beuveries. Tout ce qu'on demande au géant est d'aider la tribu au combat. Un tyran plus audacieux essaiera l'intimidation pour soumettre le géant, soit en faisant étalage de sa propre force pour surclasser la gigantesque brute, soit en l'effrayant grâce à l'évocation, légèrement exagérée, des performances de sa tribu en matière de consommation de titans célestes.

Les géants qui rejoignent un clan ogre reçoivent la marque de la tribu. Le but premier n'est peut-être pas de lui inspirer un sentiment d'appartenance, mais plutôt de rappeler à ses camarades ogres qu'il n'est pas un ennemi. Dans l'excitation de la bataille, ce genre de détails peut échapper à l'attention d'un ogre, dont l'instinct le pousse à combattre (et à manger) un géant, exploit par ailleurs propice à la fanfaronnade.



Géant

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	3	6	5	6	3	spécial	10

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: Grande Cible, Tenace, Terreur.

Chute: Les géants sont peu habiles et rarement sobres, c'est pourquoi on les voit souvent trébucher et s'étaler. La chute est d'autant plus probable s'ils ont écumé quelques brasseries, très répandues dans le Vieux Monde.

Un géant doit effectuer un test pour savoir s'il tombe dans les situations suivantes :

- S'il est vaincu au corps à corps. Faites le test après le calcul du résultat de combat mais avant le test de moral.
- S'il est en fuite au début de la phase de Mouvement.
- Lorsqu'il franchit un obstacle. Faites le test lorsque l'obstacle est atteint.
- S'il décide de *Sauter à Pieds Jointés* sur un ennemi. Faites le test juste avant qu'il ne commence.



Pour savoir si un géant tombe, jetez 1D6, sur un résultat de 1, il tombe. Un géant mort tombe automatiquement.

Pour déterminer la direction de la chute, jetez un dé de dispersion. Placez le gabarit de chute du géant avec les pieds contre le socle du géant et la tête en direction de la flèche. Ce gabarit suit par ailleurs toutes les règles des gabarits du livre de règle de Warhammer (toute figurine recouverte totalement ou partiellement par le gabarit est donc automatiquement touchée).

Toute figurine touchée par la chute d'un géant subit une touche de Force 6 qui suit la règle spéciale *Blessures Multiples* (1D3). Si l'unité est engagée au corps à corps et que le géant tombe en tentant de Sauter à Pieds Jointés, les blessures infligées par sa chute comptent dans le résultat de combat.

Un géant qui chute perd automatiquement 1 PV, qui compte dans le résultat de combat s'il est engagé au corps à corps.

Une fois à terre (vous pouvez coucher la figurine si vous le souhaitez), un géant ne se relèvera qu'à sa phase de Mouvement suivante et il ne pourra pas se déplacer lors du même tour, mais pourra attaquer au corps à corps. Tant qu'il est au sol, un géant ne peut pas attaquer mais peut toujours se défendre, si bien que l'ennemi doit tout de même effectuer des jets pour toucher. Un géant forcé à fuir alors qu'il est à terre est automatiquement tué car l'ennemi se jette sur lui et le taille en pièces. Le cas échéant, un géant à terre se relève au lieu de poursuivre.



Attaques Spéciales: Les géants n'attaquent pas comme les autres créatures. Ils sont bien trop grands et grincheux pour obéir aux ordres, et trop bêtes pour réfléchir à un plan. Pour déterminer ce qui se passe lors de chaque phase de Corps à Corps, choisissez une unité en contact avec le géant et lancez 1D6 sur l'un des tableaux qui suivent. Le tableau utilisé dépend de la taille de la cible du géant. Si son adversaire est un personnage sur monstre, choisissez comme d'habitude d'attaquer le cavalier ou la monture, puis consultez le premier tableau.

Adversaires de grande taille

Utilisez ce tableau lorsque le géant affronte des monstres, des bêtes monstrueuses, de l'infanterie monstrueuse, des chars, de la cavalerie monstrueuse, des machines de guerre, toute unité étant une Grande Cible ou tout personnage monté sur l'une des unités de cette liste.

1D6	Résultat
1	Cri qui Tue
2-4	Coup de Massue
5-6	Coup d'Boule

Adversaires de taille humaine ou plus petits

Utilisez ce tableau lorsque le géant affronte tout ce qui n'est pas dans la liste des adversaires de grande taille donnée ci-dessus.

1D6	Résultat
1	Cri qui Tue
2	Saut à Pieds Joint
3	Ramassage
4-6	Balayage

Cri qui Tue. Le géant crie à tue-tête sur l'ennemi. Son manque d'hygiène buccale et le volume sonore rendent l'expérience franchement désagréable. Ni le géant, ni les figurines en contact ne peuvent combattre si elles ne l'ont pas encore fait durant ce round, mais le camp du géant gagne automatiquement le combat de 2 points. Si chaque camp inclut un géant qui pousse un Cri qui Tue, le combat se solde par une égalité.

Coup de Massue: Le géant abat sa massue d'un seul coup sur une unique figurine à son contact. La cible peut tenter d'éviter le coup en réussissant un test d'Initiative (utilisez la valeur la plus basse si la figurine en possède plusieurs). En cas d'échec, elle perd 2D6 PV sans sauvegarde d'armure. Si un double est obtenu, la massue du géant s'est enfoncée dans le sol et ce dernier ne pourra pas attaquer du tout lors du round suivant du même combat tandis qu'il dégagera son arme.

Coup d'Boule: Le géant assène un coup de tête magistral à son adversaire et lui fait perdre automatiquement 1 PV sans sauvegarde d'armure. Si la cible survit, et qu'elle n'a pas encore attaqué ce tour-ci, elle ne pourra pas le faire. Si elle a déjà

attaqué durant ce round, elle ne pourra pas le faire lors du prochain round de corps à corps.

Saut à Pieds Joint: Le géant saute vigoureusement sur l'ennemi. Avant de commencer, il doit effectuer un test pour déterminer s'il tombe (voir page précédente). En cas de chute, déterminez la direction et les dégâts infligés comme d'habitude. Toute blessure causée par la chute (dans les deux camps) compte dans le résultat de combat. Si le géant parvient à rester debout, il saute à pieds joints sur l'unité ennemie en rigolant bêtement. La cible subit 2D6 touches de Force 6. Résolez les dégâts et les sauvegardes normalement. Un géant aime tant sauter à pieds joints que s'il l'a fait lors d'un round de corps à corps, il le fera automatiquement lors du round de combat suivant s'il le peut, à supposer qu'il ne soit pas tombé la fois d'avant. Un géant qui commence à sauter à pieds joints continuera donc de le faire joyeusement sur la même cible jusqu'à ce qu'il chute, que l'unité en question soit détruite ou que le combat se termine.

Ramassage: Le géant se penche et attrape une figurine à son contact (au choix du joueur contrôlant le géant). La cible doit effectuer une seule attaque pour repousser la main maladroite du géant. Si cette attaque cause au géant une blessure non sauvegardée, sa tentative de ramassage échoue. Sinon, le géant attrape la figurine et le joueur jette 1D6 pour savoir ce qui se passe ensuite :

1D6 Résultat

- 1 Garde-Manger :** Le géant fourre sa victime dans sa gibecière avec ses autres prises. La figurine est retirée comme perte.
- 2 Retour à l'Envoyeur :** La victime est lancée sur son unité comme un projectile. La figurine est retirée comme perte et 1D6 touches de Force 3 (autorisant les sauvegardes d'armure) sont infligées à son unité.
- 3 Lancer :** La victime est lancée sur une unité dans un rayon de 12 ps autour du géant, déterminée aléatoirement. La figurine est retirée comme perte et l'unité subit 1D6 touches de Force 3 (autorisant les sauvegardes d'armure). Toute blessure non sauvegardée compte dans le résultat de combat du géant. Si aucune unité ennemie n'est à portée, traitez ce résultat comme un *Retour à l'Envoyeur*.
- 4 Broyage :** Inutile de rentrer dans les détails. Disons pour simplifier que la figurine est retirée comme perte.
- 5 Casse-croûte :** Le géant avale sa victime d'un coup. La figurine est retirée comme perte.
- 6 Gourmandise :** Le géant fourre la victime dans son sac, sa chemise, ou si elle n'a vraiment pas de chance, dans son pantalon. Résolez comme un Garde-Manger puis effectuez un nouveau Ramassage. La nouvelle victime doit tenter une seule attaque pour repousser le géant comme décrit plus haut. Si elle échoue, lancez 1D6 sur ce tableau pour savoir ce qu'il advient d'elle, etc.

Balayage: Le géant balaye les rangs adverses avec sa massue. Il inflige 1D6 touches de Force 6 à l'unité visée.

GNOBLARS

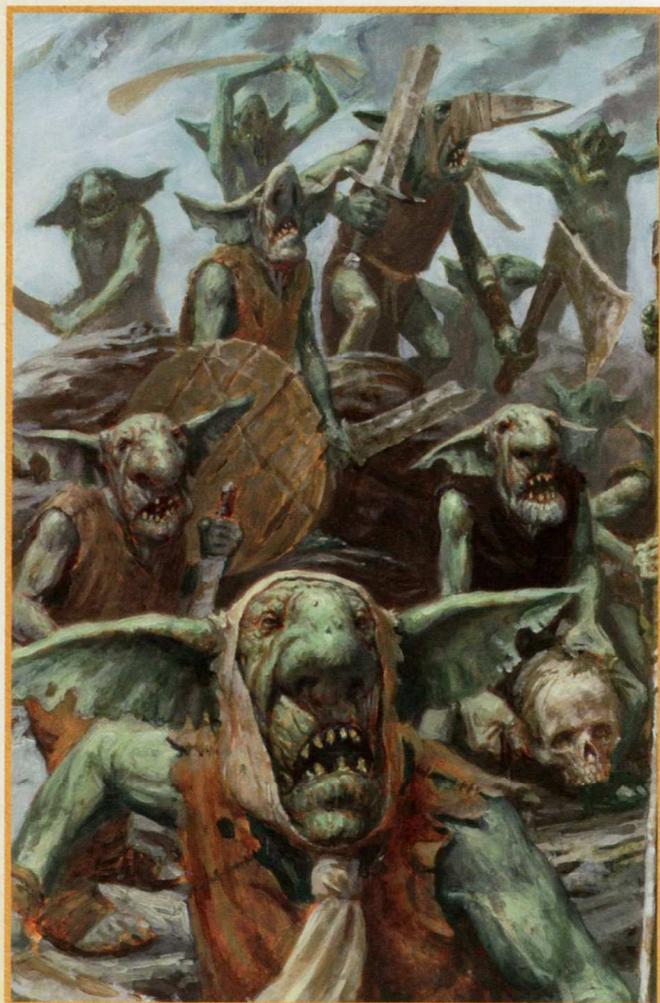
Les gnoblars sont de petites créatures hargneuses dotées d'une ruse dédiée uniquement aux actes de malveillance. Ces cousins éloignés des gobelins sont aussi grands que leurs lointains parents peaux-vertes, leur taille moyenne se situant à hauteur de ceinture d'homme. Les gnoblars sont cruels et leur capacité à faire le mal n'est limitée que par leur manque de force physique. Leur corps noueux est surmonté d'une grosse tête tubéreuse, et leurs bras décharnés se terminent par de longues mains agiles. Les ogres tolèrent les gnoblars dans leurs camps, surtout s'ils se rendent utiles en transportant leurs affaires. À la bataille, une bande de gnoblars, aussi populeuse soit-elle, peut représenter sinon un véritable danger, au moins une légère menace, notamment pour les objets qui brillent.

Les guerriers gnoblars sont armés de tessons de bouteilles, d'épées, de pointes de lances, de jambes de bois, de crocs de belettes, de bâtons pointus, de dagues rouillées et pour résumer, de tout ce qui leur tombe sous la main. Au combat, ils traînent non loin des ogres en émettant des plaintes qui se veulent menaçantes ou en faisant mine d'avancer. Ils peuvent projeter une grêle de projectiles pointus : des porcs-épics, des fers à cheval aiguisés ou des silex coupants. Même si leur portée est limitée, ces débris peuvent parfois faire des dégâts. Dans les cas extrêmes, les guerriers gnoblars s'attaquent avec frénésie aux points sensibles de l'ennemi avec leurs "armes" jusqu'à ce qu'eux-mêmes ou leurs adversaires cessent de bouger. De temps

à autre, leur supériorité numérique leur permet de submerger l'ennemi sous une masse de lames pointues et de pure malveillance. Et lorsque cela ne se passe pas si bien et qu'ils meurent par dizaines... eh bien, ce ne sont que des gnoblars.

Certains individus deviennent des trappeurs. Ces gnoblars indépendants mais vindicatifs sont les plus grands et les plus intrépides de leur espèce, et se délectent de capturer puis de torturer les petits mammifères qui peuplent les collines des Royaumes Ogres. La chasse étant une activité trop fatigante, ils préfèrent piéger le gibier. Ils ont donc perfectionné l'art de tendre toutes sortes de pièges, comme des fosses à pieux ou des collets. Une fois qu'ils ont fini de "jouer" avec leurs prises (la plupart du temps en leur enfonçant des bâtons pointus dans le corps), ils les mangent ou les rapportent en offrande à leurs maîtres ogres en guise d'en-cas. Ils essaient de capturer tous les animaux dont la taille et l'irritabilité ne dépassent pas celles d'une chèvre des montagnes. Les trappeurs se parent de fourrures et empestent comme s'ils se roulaient dans les restes de leurs proies, chose qu'ils font quand tout le monde a le dos tourné et qu'ils démentent ensuite avec véhémence. On ignore pourquoi et à vrai dire, on s'en moque.

Peu importe combien de gnoblars rencontrent l'un des nombreux types de mort violente fréquents dans les terres hostiles des ogres, il y en a toujours plus pour prendre leur place, et lorsque les ogres vont en guerre, les gnoblars les suivent. Un tyran ne leur confie aucune tâche d'importance, encore moins à la bataille. Néanmoins, les gnoblars ont leur utilité : une tactique répandue consiste à les envoyer en avant de l'armée pour qu'ils fassent usage de leurs armes de jet, voire pour charger, avant de s'enfuir (inégalement). Certains tyrans les utilisent pour épuiser les flèches de l'ennemi, bien que cette sinistre besogne ne soit jamais évoquée en leur présence.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gnoblars	4	2	3	2	3	1	3	1	5
Mord-nez	4	2	3	2	3	1	3	2	5

TYPE DE TROUPE: Infanterie.

RÈGLE SPÉCIALE:

Insignifiants: Face à un groupe de gnoblars en fuite, la réaction habituelle est un éclat de rire tonitruant (ou des gloussements mesquins, car les gnoblars adorent voir détalier leurs congénères). Les unités de gnoblars ne causent pas de tests de Panique quand elles sont détruites, démoralisées ou quand elles fuient à travers une unité amie. Par ailleurs, un ogre préférerait se faire étriper plutôt que d'être vu à leur tête : aucun personnage ogre ne peut rejoindre une unité de gnoblars.

AMÉLIORATION:

Trappeurs Gnoblars: Certaines unités de gnoblars incluent des trappeurs, des peaux-vertes pleins de ressources et spécialistes des coups en traître. Les pièges divers et variés disposés par les trappeurs obligent chaque figurine ennemie qui réussit une charge contre le front d'une unité de gnoblars à effectuer un test de Terrain Dangereux une fois au contact.

LANCE-FERRAILLE GNOBLARS

Le lance-ferraille gnoblar est une impressionnante machine de guerre. Il s'agit d'une catapulte bâtie d'une manière assez peu conventionnelle, tirée par un énorme mammifère au pelage laineux. En vérité, l'ensemble ressemble à un amalgame approximatif de matériaux de récupération. L'engin tangué dangereusement à chaque pas de la bête de somme velue, tandis que l'équipage gnoblar en effervescence grouille tout autour, courant sur les flancs et tirant sur des cordes comme des marins hissant la grand-voile ou tout simplement pour se raccrocher à la vie.

En dépit de son aspect bâclé, le lance-ferraille est une terrible machine de destruction. Trop frêles (ou trop paresseux) pour soulever des rochers, les gnoblars remplissent la cuiller avec toutes les armes qu'ils ont pu récupérer après la dernière bataille. Ces "trucs qui piquent" sont trop petits pour les ogres et trop grands pour les gnoblars, et servent alors de munitions. Ce concentré de méchanceté rouillé est projeté vers l'ennemi comme une pluie mortelle. Même si ce déluge d'instruments tranchants finit souvent fiché dans le sol ou rebondit bruyamment sur les boucliers adverses, il y a tellement de fragments aiguisés qui volent dans les airs qu'il est fort probable que quelques-uns iront se planter dans de la chair tendre. À l'issue des combats, il suffit de rassembler ces armes lors de la moisson des corps qui précède le festin. Ainsi, nombre de ces lames ont vu plus de batailles que les gnoblars qui les utilisent.

Les lance-ferraille sont remorqués par de jeunes rhinox, plus coopératifs que les adultes qui sont trop têtus pour tirer quoi que ce soit. Les gnoblars ont fait des essais avec d'autres bêtes, du férox au mégastodonte, en passant par le mastauroc, mais les résultats furent au mieux déplaisants, avec une profusion de bois cassé et de flaques de bouillie sanguinolente en forme de gnoblar. Un rhinox, même jeune, est une créature massive capable de tracter tout ce que les gnoblars peuvent inventer, y compris de grands traîneaux surmontés de plateformes de chargement, de treuils, voire d'énormes balanciers qui s'appuient sur la bête elle-même. Contrairement à la plupart des machines de guerre, le lance-ferraille peut se déplacer à une vitesse respectable et être tout aussi efficace en se ruant sur l'ennemi qu'en lui tirant dessus, le rhinox abaissant volontiers la tête et les cornes pour charger.



Tableau d'Incidents du Lance-ferraille : Effectuez un jet sur le tableau suivant si vous obtenez un incident de tir.

1D6 Résultat

- 1 Krrr-unch !** La machine se disloque dans une pluie d'éclats de métal, de bois et de membres arrachés de gnoblars. Retirez la figurine du jeu.
- 2 Groink !?!?** Le lance-ferraille a un problème et envoie une hachette se planter dans le derrière du rhinox. Le lance-ferraille ne peut pas tirer à ce tour. De plus, il suit pour le restant de la partie la règle spéciale *Mouvement Aléatoire* (2D6) et se déplacera dans une direction aléatoire.
- 3-4 Splang !** Le lance-ferraille projette des débris dans toutes les directions, surtout à la verticale (et la gravité fait le reste) ! La figurine subit une blessure sans sauvegarde d'armure autorisée, et ne peut pas tirer lors de ce tour et au suivant.
- 5-6 À moi !** Les gnoblars se chamaillent à propos d'une babiole brillante. Le lance-ferraille ne peut pas tirer lors de ce tour.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lance-ferraille Gnoblar	-	-		5	5	5		-	-
Ferrailleur gnoblar		2	3	2			3	1	5
Rhinox	6	3		5	-	-	2	3	

TYPE DE TROUPE : Char (Sauvegarde d'armure 4+).

RÈGLES SPÉCIALES : Grande Cible, Peur.

ÉQUIPEMENT :

Bricole Lance-ferraille : La bricole lance-ferraille est une catapulte dotée du profil et des règles spéciales suivantes :

Portée	Force	Spécial
12-48 ps	3(3)	Coup Fatal.

Mouvement & Tir : La bricole lance-ferraille peut tirer même si la figurine se déplace.

BOUTE-FER

Les origines du boute-fer sont relativement récentes et font l'objet d'une histoire très populaire que les ogres se racontent au coin du feu. La tribu des Peaux de Fer, célèbre pour son amour du métal et pour la foule de fanatiques du crache-plomb qu'elle compte dans ses rangs, organisa un concours de l'ogre le plus destructeur lors de la Grande Purge Gnoblar de 2211.

Parmi eux se trouvait Bhograt Sept-ventres, un ogre doté d'une grande force, d'une panse proportionnelle et d'un certain opportunisme. Il quitta la compétition avec une lueur étrange dans le regard, et entama une longue randonnée dans les montagnes, jusqu'aux ruines antiques qui furent jadis les forteresses majestueuses des titans célestes. Bhograt s'était souvenu que quelques décennies auparavant, alors qu'il était jeune et que son nom se limitait à Trois-ventres, il s'était aventuré dans les décombres et y avait aperçu quelque chose d'intéressant.

Fouillant les gravats, Bhograt dénicha un cylindre en bronze massif orné de bas-reliefs représentant la guerre dans les cieux, une arme qui était au crache-plomb ce que le canon est à l'arquebuse. Il s'agissait de l'une des pièces d'artillerie montées sur les murailles que les titans célestes utilisèrent à la fin de la guerre contre les ogres, plusieurs siècles auparavant. Bhograt se dit qu'il était temps que cette arme reprenne du service. Après avoir soumis un rhinocéros de passage à coups de massue, il harnacha l'énorme canon sur le dos de son nouvel animal de

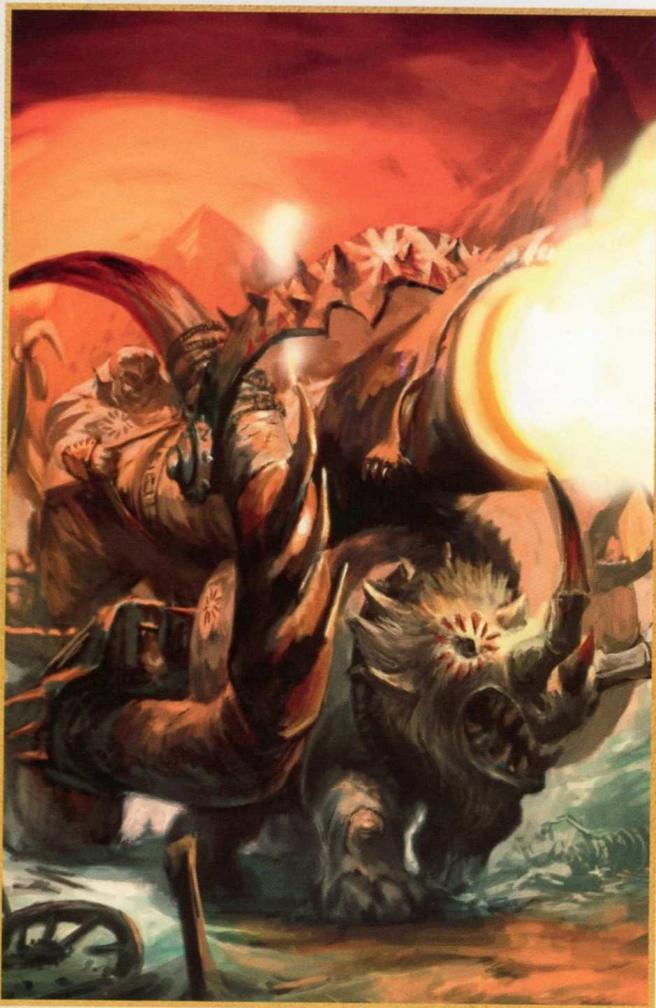
compagnie et commença la descente, à cheval sur le tube de bronze, satisfait de voir que la gravité faisait son office. Le trajet retour s'effectua plus rapidement que Bhograt l'avait prévu, et il retourna auprès de sa tribu couvert de gloire (et d'écchymoses) avec un canon d'airain intact.

Il ne fallut pas longtemps pour que le reste de la tribu comprenne ce que Bhograt avait en tête. On rassembla toute la poudre noire à disposition et on en bourra le canon géant, puis on le chargea de boulets jusqu'à ce que sa gueule cavernueuse en soit pleine. L'arme gigantesque, qui venait d'être montée sur un châssis fait de bric et de broc et solidement attachée au rhinocéros, fut amenée devant l'entrée de la cité souterraine des gnoblars et sa gueule fut fourrée dans la galerie principale. Bhograt reçut l'honneur d'allumer la mèche. En une seconde aveuglante et assourdissante, l'infestation gnoblar n'était plus. Les geysers de membres verts qui jaillirent de dizaines de terriers firent la joie des ogres et fournirent aux Peaux de Fer un apéritif au goût délicieusement fumé avant de repartir célébrer dignement cet événement. Ravi d'être débarrassé des gnoblars, même temporairement, le tyran autorisa Bhograt à s'asseoir à côté de lui lors du grand festin.

Depuis ce jour gravé dans les mémoires, nombre de Peaux de Fer ont escaladé les montagnes jusqu'aux Terres des Anciens Géants, afin de se procurer d'autres de ces antiques canons des titans célestes. Le boute-fer se répandit et suscita la convoitise de tous les tyrans des Royaumes Ogres. De nos jours, de nombreuses tribus disposent de tout un parc de boute-fer, dont les grands attelages sont généralement conduits par les plus gros et les plus riches crache-plomb de chaque tribu.

Le chariot assemblé à la hâte qui sert d'affût à l'énorme canon est également utilisé pour transporter les vastes quantités de poudre requises pour faire feu. Le poids de l'ensemble est tel que le rhinocéros tend tous ses muscles en grognant pour réussir à le tirer, et même les roues de pierre qui le soutiennent ne durent que quelques batailles avant de se fissurer sous la pression. Les ogres utilisent peu de choses qui nécessitent de l'entretien, mais la force destructrice d'un boute-fer a su persuader de nombreux tyrans de se munir de roues et de défenses de mammouth de rechange pour les cas où l'engin subit une avarie, ce qui arrive souvent du fait du mode de vie nomade des ogres. Une armée de gnoblars est indispensable pour assurer la maintenance de la machine et de son attelage, les demi-portions devant souvent rafistoler les planches pourrissantes, ou nouer les grandes cornes avec du boyau pour que le canon puisse pivoter de nouveau.

Au combat, le boute-fer est le plus souvent déployé sur une bonne position de tir, avant de projeter une langue de feu dans une détonation tonitruante. Les brassées de boulets de canon peuvent ravager des régiments entiers dans un fracassant maelström de violence, notamment lorsque le boute-fer est proche de sa cible. L'avantage d'une telle manœuvre est qu'avec assez d'encouragements (des coups de pieds bien placés), le rhinocéros peut tirer assez fort pour faire accélérer le boute-fer jusqu'à une vitesse conséquente. Une telle masse acquiert tant d'inertie qu'elle peut creuser de grands trous dans les formations adverses. Si l'impact ne suffit pas, peut-être que les coups de l'ogre ou les cornes appointées du rhinocéros pourront terminer le travail.



Toutefois, lorsque les choses tournent mal pour un boute-fer, elles virent franchement à la catastrophe. On peut dire sans se tromper que les ogres ne sont pas les artilleurs les plus doués, bourrant trop de poudre ou pas assez, mettant le feu trop tôt, ou se lançant dans une chevauchée effrénée, trop enthousiastes de pouvoir conduire un char et tirer avec le plus gros canon de la région. Heureusement, ces armes furent forgées pour durer, et même après les plus horribles accidents, il ne faut pas longtemps avant qu'on construise un nouveau châssis, qu'un autre crache-plomb remplace le servant précédent et que le cycle de violence reprenne de plus belle.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Boute-fer				5	6	5			
Crache-plomb		3	3	4		-	2	3	7
Ferrailleux gnoblar		2	3	2			3	1	5
rhinox	6	3		5			2	3	

TYPE DE TROUPE: Char (Sauvegarde d'armure 4+).

RÈGLES SPÉCIALES: Grande Cible, Peur.

ÉQUIPEMENT:

Canon des Titans Célestes: Même si les ogres le mettent à rude épreuve, le canon des titans célestes reste un modèle très sophistiqué et surtout robuste. Il peut tirer plusieurs boulets à la fois, provoquant des dégâts incroyables, bien que la portée de telles attaques soit limitée.

Le canon des titans célestes tire de la même manière qu'un canon normal, mais selon le profil et les règles spéciales suivants:

Portée	Force	Spécial
36 ps	10	Blessures Multiples (1D6).

Grosse Mitraille: La Mitraille tirée par le canon des titans célestes a une Force de 10.

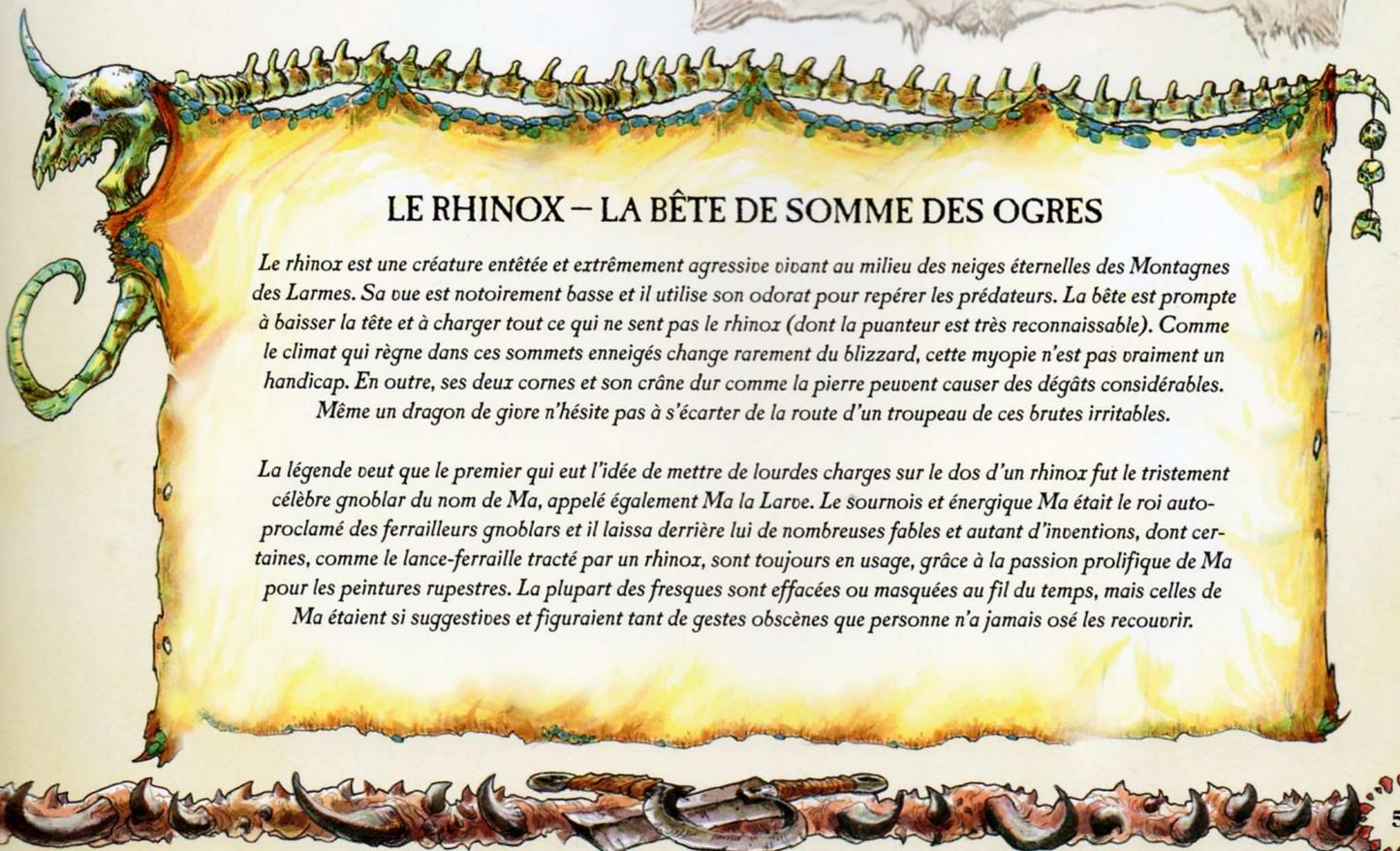
Mouvement & Tir: Le canon des titans célestes peut faire feu même si le boute-fer se déplace.

Volée de Boulets: Au moment de déterminer la longueur du rebond d'un boulet de canon des titans célestes, jetez deux fois le dé d'artillerie et conservez le meilleur résultat. Le boulet ne rebondit pas seulement si ces deux jets donnent un incident.

Tableau d'Incidents du Boute-fer: Si vous obtenez un incident de tir lors de la mise à feu du canon, jetez 1D6 et consultez le tableau suivant:

1D6 Résultat

- 1 Krakaboum!** Le mauvais entretien des ogres a finalement raison du canon qui explose de manière spectaculaire, projetant des éclats et des boulets chauffés au rouge dans toutes les directions. Le boute-fer est détruit et chaque unité dans un rayon d'1D6 ps subit 2D6 touches de Force 5.
- 2 Krrack!** Le canon se fend sur toute sa longueur dans un craquement assourdissant. Il ne peut plus tirer jusqu'à la fin de la bataille.
- 3-4 Splatch!** Le contremaître gnoblar, qui n'a rien trouvé de mieux que de fourrer des membres mutilés dans la gueule du canon, a grippé le mécanisme. Le canon ne peut pas tirer lors de ce tour ni au suivant tandis que le gnoblar nettoie les petits bouts de viande qui tapissent le fût.
- 5-6 Embardée!** Juste avant la mise à feu, le rhinox qui tire le boute-fer est effrayé et fait cahoter l'attelage en ruant et en grognant. Jetez un dé de dispersion et tournez le boute-fer dans la direction indiquée. Le canon ne peut pas tirer lors de ce tour.



LE RHINOX – LA BÊTE DE SOMME DES OGRES

Le rhinox est une créature entêtée et extrêmement agressive vivant au milieu des neiges éternelles des Montagnes des Larmes. Sa vue est notoirement basse et il utilise son odorat pour repérer les prédateurs. La bête est prompt à baisser la tête et à charger tout ce qui ne sent pas le rhinox (dont la puanteur est très reconnaissable). Comme le climat qui règne dans ces sommets enneigés change rarement du blizzard, cette myopie n'est pas vraiment un handicap. En outre, ses deux cornes et son crâne dur comme la pierre peuvent causer des dégâts considérables.

Même un dragon de giore n'hésite pas à s'écarter de la route d'un troupeau de ces brutes irritables.

La légende veut que le premier qui eut l'idée de mettre de lourdes charges sur le dos d'un rhinox fut le tristement célèbre gnoblar du nom de Ma, appelé également Ma la Larve. Le sournois et énergique Ma était le roi auto-proclamé des ferrailleurs gnoblars et il laissa derrière lui de nombreuses fables et autant d'inventions, dont certaines, comme le lance-ferraille tracté par un rhinox, sont toujours en usage, grâce à la passion prolifique de Ma pour les peintures rupestres. La plupart des fresques sont effacées ou masquées au fil du temps, mais celles de Ma étaient si suggestives et figuraient tant de gestes obscènes que personne n'a jamais osé les recouvrir.

MASTAUROCS

Les mastaurocs sont des montagnes de muscles d'une taille plusieurs fois supérieure à celle d'un rhinocéros – et aussi incroyable qu'il y paraît – autant de fois plus violentes. Ces créatures manquent cruellement d'intelligence, mais les mastaurocs étant de véritables fossiles vivants, leur squelette est aussi dur que la roche des montagnes où ils vivent. Leur résistance légendaire n'a d'égale que leur nature belliqueuse, à tel point qu'on prétend qu'un mastauroc saisira toute occasion de défoncer une victime à coups de tête, puis de réduire son corps en bouillie. Ce monstre est si colossal que l'impact de sa charge est comparable à un tremblement de terre. C'est une combinaison mortelle de masse, de vitesse et de tempérament irascible.

Un mastauroc pris d'un accès de rage destructrice est le genre de spectacle à laisser les ogres pantois d'émerveillement devant une telle débauche de puissance brute. Il est courant dans les campements ogres d'entendre des récits de mastaurocs brisant des falaises ou abattant des pics montagneux. Ce ne sont pas là des fables, mais des faits quotidiens. Les mastaurocs se nourrissent de pierre, fonçant tête baissée sur les plus gros affleurements rocheux pour décrocher des pans entiers de roche à grands coups de leur tête cornue. Ils préfèrent les filons de pierres précieuses ou de métaux rares, mais ne rechigneront pas à broyer sous leurs dents dures comme l'acier les gravats ordinaires, voire les mammifères croisant leur chemin et qui tremblent tous à leur vue.

Intolérant à l'extrême, le premier réflexe d'un mastauroc sera de charger à vue. Il n'essaiera pas d'effrayer ceux qui s'approchent trop près, mais bien d'utiliser toute sa masse et ses cornes démesurées pour tout pulvériser sur son passage. Rares sont les êtres de chair et de sang capables de résister à un tel impact, le mastauroc pouvant faire voler les montagnes en éclats, mais la férocité du monstre n'est pas seulement liée à sa charge. Après l'impact, la créature se redresse sur ses énormes pattes arrière pour frapper de ses membres antérieurs – de vrais coups de marteau capables de fracasser un glacier ou de réduire la pierre en poussière. Pris d'une fureur aveugle, un mastauroc secouera violemment la tête, faisant décrire à ses cornes des arcs mortels, leurs bords étonnamment tranchants réduisant ses ennemis en lambeaux.

Les ogres manifestent un respect naturel pour les mastaurocs, car ces pachydermes figurent tout ce à quoi ils aspirent : être gros, violent, fort et dur comme la pierre. Ils ne se lassent jamais de ressasser leurs anecdotes favorites décrivant les prouesses d'un mastauroc, ou le carnage que laisse le colosse après une charge à fissurer le sol. Qu'il s'agisse d'une traînée de nains aplatis et broyés dans leurs armures, du son humide d'un mastauroc plongeant dans une horde de skavens, ou de géants projetés au sol par la bête, ces histoires sanglantes sont grandement appréciées, spécialement lorsque les ogres sont réunis lors d'un festin.



Dans leur quête constante de piétiner ce qu'ils voient, les mastaurocs s'arrachent régulièrement la peau, les tendons et la chair du mufle, laissant apparaître par endroits leur crâne, tel un funeste masque de pierre. Au fil de leur vie, les mastaurocs prennent l'apparence des montagnes contre lesquelles ils s'écorchent, dans un long procédé de pétrification. Il s'agit d'une des conséquences de leur alimentation singulière, car leur corps est constellé de calcs minéraux comme un humain aurait des tâches de rousseurs, et le crâne d'une bête âgée peut être incrusté d'assez de gemmes pour faire l'envie d'un prince marchand. Mettre la main sur ces richesses est toutefois difficile car seul un fou approcherait à distance de flair d'un mastauroc, et ceux qui meurent de cause naturelle le font dans des endroits secrets, expirant dans des vallées cachées avant de se transformer en roche. De tels sanctuaires sont ainsi gardés par des statues étonnamment angoissantes pour les explorateurs.

Un chasseur ogre parvenu à dresser un mastauroc est particulièrement respecté. Ces bêtes sont insensibles aux blessures les plus graves et le seul moyen reconnu d'en soumettre une est de lui crever un œil, ce qui, compte tenu de son crâne de pierre, n'est pas chose aisée. Pour y parvenir, un chasseur doit se tenir face à la bête alors qu'elle le charge, et tandis que le sol tremble, loger une lance ou un harpon dans une de ses orbites. Rares sont ceux à avoir raté leur coup et à vivre pour le raconter, mais les chanceux sont gratifiés d'un spectacle insolite : celui d'un mastauroc s'arrêtant soudain, comme s'il ressentait la douleur pour la première fois de sa longue vie. Le chasseur n'a plus qu'à ramener la bête dans sa tanière en tirant sur la hampe logée dans son crâne. Le temps que la blessure cicatrise, l'œil se régénérant souvent de lui-même, le mastauroc aura été dressé à accepter un cavalier. Le chasseur pourra alors le garder comme monture ou encore l'offrir à une tribu ogre, car les mastaurocs y sont toujours très prisés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mastauroc	7	3	0	6	6	6	2	5	5
Chevauteur Ogre		3	3	4			2	3	7

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: Frénésie, Grande Cible, Terreur.

Chevauteurs Ogres: En dehors du cas où elle est sélectionnée comme monture pour un Chasseur, la monture et son (ses) chevauteur(s) ogre(s) ont leurs propres caractéristiques, mais sont traités comme une seule figurine. Si la monture est retirée comme perte, son (ses) chevauteur(s) l'est (le sont) avec elle. Lors des déplacements, seule la caractéristique de Mouvement de la monture est utilisée. La monture et son(s) chevauteur(s) utilisent leurs propres CC, F, I et A lorsqu'ils combattent au corps à corps. Chacun peut attaquer tout adversaire au contact socle à socle. Le(s) chevauteur(s) utilise(nt) sa (leur) propre CT pour effectuer des tirs. Toutes les touches subies par la figurine sont résolues avec l'E et les PV de la monture. Au corps à corps, les ennemis attaquant la figurine comparent leur CC avec celle de la monture lors des jets pour toucher. On considère cependant que le(s) chevauteur(s) contrôle(nt) parfaitement la monture, par conséquent le Commandement de celle-ci n'est jamais utilisé.

Une figurine de mastauroc est traitée par ailleurs comme un monstre, tel que décrit dans le livre de règle de Warhammer.

LE CIMETIÈRE DES DENTS DE GRANITE

De tous les cimetières de mastaurocs disséminés à travers les Montagnes des Larmes, le plus vaste et le plus recherché est le Cimetière des Dents de Granite. Un vent glacial souffle entre des centaines de mastaurocs pétrifiés, gelés et recouverts de plusieurs épaisseurs de neige. Dans l'ombre de ces statues bestiales, abrités des pires sévices des tempêtes, se trouvent les ossements d'innombrables aventuriers suffisamment fous pour avoir cherché fortune dans ces terres inhospitalières. Parmi les squelettes humains gisent ceux de nains, croyant que le cœur des mastaurocs se transforme en énorme diamant rouge à leur trépas, et de shavens s'étant laissé conter que ces monstres se changeaient en malepierre.

Il n'est guère surprenant que tant d'expéditions aient tourné au désastre, car avec le blizzard épouvantable qui souffle dans le Cimetière des Dents de Granite, il est très difficile de distinguer un mastauroc ayant trépassé il y a longtemps, son corps changé en gemmes et en pierres précieuses, d'une créature en train de mourir et dont la pétrification n'est pas encore achevée. Ces mastaurocs vénérables se tiennent immobiles au milieu de leurs défunts congénères, le givre recouvrant leur corps les rendant indiscernables des statues de pierre. Cependant, lorsque les pioches et les marteaux mordent leur peau rocheuse pour en extraire les pierres précieuses, s'ouvrent soudain des paupières pétrifiées, seul avertissement pour les chasseurs de trésors avant qu'ils réalisent avoir commis la pire erreur de leur vie.



Charge Cataclysmique: Si un mastauroc réussit une charge, il inflige 3D3 *Touches d'Impact* au lieu d'effectuer ses attaques normales de corps à corps. En outre, lors du calcul de la distance de charge, si les résultats des deux meilleurs dés totalisent 10 ou plus, un bonus de +1 est ajouté à chaque D3, pour un total de 3D3 + 3 *Touches d'Impact*. Cela n'empêche pas le mastauroc d'effectuer un *Piétinement Furieux* à ce tour. L'ogre sur son dos attaque toujours normalement.

Bête de Chasse: Un mastauroc peut être inclus dans une armée comme monture pour un chasseur, auquel cas le chasseur remplace le chevauteur ordinaire, et toute attaque de tir contre la figurine touchera le mastauroc sur un résultat de 1 à 4 sur 1D6, et le chasseur sur 5+

Armure Naturelle (4+): Sa peau épaisse confère au mastauroc une sauvegarde d'armure de 4+

Squelette de Pierre: Si une attaque suivant la règle spéciale *Blessures Multiples* blesse un mastauroc, divisez par deux le nombre de blessures infligées (arrondi au supérieur).

MÉGASTODONTES

Les mégastodontes sont des créatures maudites, d'anciens monstres qui arpentaient le monde durant les temps immémoriaux où les terres étaient prisonnières des glaces. Fuyant la chaleur soudaine du soleil, les ancêtres de ces créatures se dirigèrent vers les plaines nordiques où ils furent corrompus par la magie libérée sur ces étranges contrées. Sous l'effet des vents d'éther, les mégastodontes devinrent la manifestation vivante d'un hiver cruel et éternel, leur passé depuis longtemps révolu. De leur masse exsude une terrible aura, une rafale d'air si froid qu'il glace le sang et transite ses proies. Les mégastodontes avancent aussi inexorablement qu'une tempête hivernale, paralysant leurs victimes de froid avant de les percuter de toute leur masse et de les réduire en pulpe.

Les mégastodontes sont des créatures solitaires qui traversent les étendues glaciaires du monde, loin au nord ou au milieu des pics montagneux enneigés. Résister à leur propre aura givrante draine leur vigueur, aussi ces colosses sont-ils en recherche constante de chair fraîche. Le mégastodonte est une bête féroce et redoutable, capable de piétiner à mort ses proies frigorifiées. De plus, ses défenses conduisent l'énergie magique comme le métal conduit la foudre. Le souffle glacé du monstre se mêle au flux éthérique et se condense en sphères tourbillonnantes d'énergie et d'éclats de glace. Dans un son proche d'un coup de tonnerre, le mégastodonte peut libérer ces orbes glacials sur le champ de bataille. La sphère

lumineuse explose ensuite à l'impact, projetant des fragments de glace chargés d'éclairs sur une large zone. Ces éclats tailladent alors toute chair exposée ou se plantent profondément dans les corps en causant des dégâts horribles.

En raison de leur penchant naturel pour le froid intense, les mégastodontes sont indisposés par la chaleur des rayons du soleil et deviennent extrêmement irritables. Perdre sa fourrure ou accumuler des couches de glace sur sa peau ne suffisant pas, le mégastodonte a développé un mécanisme unique afin de survivre à la chaleur durant les saisons plus clémentes où les températures font presque fondre la glace. Lorsqu'une chaleur prolongée s'installe, ils hibernent dans un glacier de leur choix, se creusant une grotte avec leurs défenses démesurées et tranchantes jusqu'à pouvoir se soustraire à la morsure du soleil.

Abritée dans un cocon givré, la bête ralentira les battements de son cœur et abaissera sa température interne, ce qui permettra à sa respiration givrante de cristalliser l'humidité ambiante jusqu'à être complètement entouré par la glace. Préservé des prédateurs et des tribus ogres des montagnes, le mégastodonte dort durant l'été dans son refuge gelé, récupérant des blessures reçues durant la saison passée et digérant lentement les quantités colossales de viande qu'il emmagasine avant chaque période d'hibernation.

Lorsque les jours raccourcissent et que la chaleur du soleil décroît à nouveau, le mégastodonte augmente graduellement son rythme cardiaque et commence à exercer une grande pression sur le glacier qui l'entoure. Finalement, grâce à sa force prodigieuse et à des secousses de ses hanches et de ses épaules massives, le colosse jaillira de son carcan dans une explosion de glace et un hurlement de défi lancé au soleil. Affamée au-delà de toute raison, la bête écumera alors les flancs de la montagne en propageant une aura givrante. Les mégastodontes usent de leurs défenses pour tuer toutes les créatures vivantes qu'ils peuvent trouver, les projetant dans les airs avant de les empaler sur leurs protubérances osseuses, et de les dévorer.

Lorsque les ogres et les mégastodontes se rencontrent sur le versant des montagnes, ils se regardent avec méfiance – car les groupes d'ogres ou leurs chasseurs expérimentés font partie des rares êtres vivants pouvant inquiéter de telles bêtes. Un mégastodonte est une bénédiction pour une tribu affamée, mais le tuer n'est pas une mince affaire, car ses défenses et son souffle glacé sont redoutables. Il arrive également que des ogres réussissent à ramener un mégastodonte blessé jusqu'à leur campement, et qu'à grand renfort de chaînes, de coups de massues et d'une copieuse quantité de viande rouge, ils parviennent à dresser la créature.

Les mégastodontes capturés sont gardés ainsi enchaînés pendant une longue période, jusqu'à ce qu'ils soient capables de coexister avec les ogres, certains tolérant même quelques individus montés sur leurs épaules. Le mégastodonte devient alors partie intégrante de sa tribu sous la forme d'un instrument de gel et de destruction. Ces montures massives offrent à leurs cavaliers vingt tonnes de force brute pour écraser l'ennemi, un excellent point de vue sur le champ de bataille, ainsi qu'un garde-manger ambulant qui maintient la viande au frais.



Au combat, les mégastodontes sont autant utilisés pour abattre l'ennemi à distance qu'appuyer la ligne de front principale des ogres. Surplombant même les plus imposants guerriers, un mégastodonte et son équipage libèrent un déluge de tirs tout en avançant vers l'ennemi. Un mégastodonte cherchera souvent à percuter les lignes adverses en même temps que le gros des effectifs ogres, appuyant leurs charges dévastatrices avec sa terrible aura glaciale et paralysante.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mégastodonte	6	3	0	6	6	6	2	4	5
Chevaucheur Ogre		3	3	4			2	3	7

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: Grande Cible, Terreur.

Chevaucheurs Ogres: Le mégastodonte est monté par deux ogres, et suit la règle *Chevaucheurs Ogres* donnée page 53.

Armure Naturelle (5+): L'épaisse fourrure protégeant le mégastodonte lui fournit une sauvegarde d'armure de 5+

Frisson Paralysant: Une figurine ennemie à 6 ps ou moins d'un mégastodonte suit la règle spéciale *Frappe Toujours en Dernier*

Stable: Les chevaucheurs du mégastodonte ignorent le modificateur pour toucher pour se Déplacer et Tirer.

Sphère de Givre: Le mégastodonte peut effectuer une attaque de tir de catapulte avec le profil suivant. Cette attaque peut avoir lieu même s'il s'est déplacé mais pas s'il a réalisé une marche forcée.

Portée	Force	Spécial
6-24 ps	3 (6)	Blessures Multiples (1D3)

Ne lancez pas sur le Tableau d'Incident de Tir des Catapultes si le dé d'artillerie utilisé pour la Sphère de Givre donne un incident de tir. On considère dans ce cas que l'animal ne tire pas à ce tour, bien qu'il puisse le faire dès le tour suivant.

L'INVASION PAR LA ROUTE DE L'ARGENT

Ce n'était pas la saison des neiges et les gardes du col montagneux se trouvaient à faible altitude, dans une tour taillée à même la roche, à l'abri du climat rude et capricieux de la région. Chose inhabituelle, il neigeait. Comme la plupart des nains, Durrik Lokbur, gardien de la Route de l'Argent et Thane du Donjon Escarpé, détestait toute forme de changement, et par-dessus tout les changements imprévus. Celui-ci le rendait de mauvaise humeur et la froide moiteur faisait souffrir ses genoux, ce qui n'était jamais un bon présage.

Malgré tout, même si la neige tombait en formant un rideau opaque, son devoir était de monter la garde sur la Route de l'Argent. Et aussi sûr que sa barbe était longue (et elle l'était), Durrik sentait que quelque chose n'allait pas. Quelque part à l'est, là d'où venait la tempête elle-même, quelque chose avançait sur la voie pavée. Au début, Durrik chassa ses doutes, mais ils grandirent à mesure que le temps s'écoulait, jusqu'à ce qu'il sût qu'il lui fallait agir. Il alerta les arquebusiers qui étaient déjà sur les remparts et se rendit en boitant à cause de ses genoux douloureux auprès de ses rangers pour leur ordonner d'aller voir ce qui se cachait dehors. Ceux-ci s'exécutèrent et s'enfoncèrent dans la tempête.

Des heures plus tard, la neige tombait toujours, voire encore plus dru. Les vents redoublaient et l'air était empli d'un froid surnaturel. La visibilité était si faible que ce fut seulement lorsque le vétéran des rangers tambourina à la porte de pierre que la garnison réalisa qu'ils étaient revenus. Comme Durrik s'en était douté, les nouvelles étaient mauvaises. On entendait un hurlement dans le vent, comme celui d'une bête en chasse, mais que personne ne connaissait. Les rangers s'étaient frayé un chemin à l'est le long de la route, lorsqu'ils avaient entendu un piétinement sourd venant dans leur direction et, s'arrêtant pour l'écouter, ils avaient senti les pavés trembler tandis que quelque chose de titanesque se dirigeait droit sur eux.

Puis ils l'avaient senti – un martellement sourd. Tous étaient des nains, vivant dans les montagnes et habitués à leurs bruits, néanmoins, il ne s'agissait point d'un tremblement de terre ni même d'une avalanche, mais de quelque chose d'énorme avançant sur la Route de l'Argent. Le son des pas se rapprochait. Le poste de garde était prêt – les échauquettes étaient ouvertes et des canons en émergeaient. Les nains scrutaient la neige à la recherche d'un signe quelconque. Puis, tel un tir de catapulte, une sphère de glace se fracassa sur les murs de pierre de la tour. Les nains se mirent à rire tout d'abord, car déjà qu'un rocher ne pouvait entamer leurs murs impénétrables, ce projectile-là représentait une menace encore plus faible. Toutefois, les rires moururent dans leur barbe, ou plutôt, ils s'y figèrent. Un froid terrible suivit l'explosion des fragments de glace et les nains, pourtant si fiers et si résistants, frissonnèrent. La roche elle-même se craquelait à cause du gel.

"Ogres!" crièrent les nains; le tonnerre du canon et des arquebusiers retentit aussitôt. Puis une forme colossale surgit du rideau neigeux, une créature qui arpentaient la surface des terres avant même que le soleil ne leur apportât la moindre chaleur. Tel un buffle, la bête chargea la paroi rocheuse dans laquelle était taillé le poste de garde, ses énormes défenses percutant la pierre devenue cassante. La place-forte fut brisée et des pans de roche se détachèrent. Le mégastodonte commença à se repaître, reniflant les rochers pour y dénicher les nains morts. En quelques instants, la tour de garde fut réduite à un tas de gravats, et la route vers l'ouest fut dégagée pour que l'armée des ogres s'y déverse. Plus rien ne lui barrait le passage.

GRAISSUS DENT D'OR

ARCHITYRAN DES ROYAUMES OGRES

Graissus Dent d'Or, ou pour faire honneur à son titre officiel, le Seigneur Marchand Graissus Voleur de Tribu, Tueur de Dragon, Maître du Trésor et Ostentatoirement Obèse, était l'un des nombreux rejetons du tristement célèbre Gofg, Tyran de la tribu de la Dent d'Or. Comme ses frères, Graissus grandit jusqu'à devenir fort et gras, mais à la différence de ces derniers, il finit par tuer et manger son propre père. Une fois devenu le tyran de la tribu, Graissus ressentit un fort besoin de reconnaissance et demanda une dîme aux autres royaumes. Tous refusèrent la demande outrecuidante et mirent à prix la tête de Graissus. Qui était ce parvenu osant leur réclamer de l'or et des vivres ? Ils ne tarderaient pas à l'apprendre.

Graissus cherchait à revendiquer le titre d'archityran. Pour régner sur les Royaumes Ogres, il savait que ses actes devaient être dignes des légendes, ainsi se lança-t-il seul à la conquête des tribus alentour. La première rencontra son destin lors du festin du solstice d'hiver. Après avoir escaladé la montagne surplombant la vallée, Graissus souleva rocher après rocher, hurlant à tue-tête jusqu'à déclencher une avalanche de neige et de pierre qui ensevelit vivants tous ses ennemis. La tribu suivante, dirigée par Gut Haleine de Fauve, reçut la visite de Graissus lors du solstice d'été et ce dernier lança un défi à son tyran. Gut, plus vieux et plus massif, descendit dans la fosse, impatient de corriger le jeune présomptueux, mais Graissus

lui tomba sur le crâne le ventre en avant et lui brisa le cou. Certains dirent que Graissus avait défié les traditions, d'autres considérèrent que les règles avaient été interprétées de façon habile. Imperturbable, Graissus mangea Gut Haleine de Fauve, et sans même s'essuyer le(s) menton(s), il défia le prétendant suivant. Après avoir battu et englouti trois cogneurs d'affilée, toute la tribu lui prêta enfin allégeance. Lorsque le récit des actes de Graissus se répandit, les autres tyrans consentirent à se placer sous le joug du dirigeant de la tribu de la Dent d'Or, et c'est ainsi que les Royaumes Ogres eurent à nouveau un archityran à leur tête.

De nos jours, Graissus, plus vieux, plus énorme et plus bruyant que jamais, est si riche que ses coffres se remplissent plus vite que ne peuvent le compter ses gnoblars. Prétendant être trop fortuné pour marcher, l'archityran est vautre sur un trône vivant de gnoblars, dont beaucoup périssent régulièrement sous l'effort. Cependant, le succès de Graissus n'a entamé ni son avidité, ni son désir vorace de conquérir tout ce qui se porte à sa vue.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Graissus Dent d'Or	4	6	3	5	6	6	1	3	9

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse (personnage Spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: **Peur.**

Tout le monde a un prix: Maître du chantage et de l'extorsion, l'archityran utilise habilement son or pour susciter confusion et avidité dans les rangs adverses. Au début de chaque tour ennemi, (avant d'effectuer les tests de *Stupidité*) vous pouvez désigner 1D3 unités ennemies à 18 ps ou moins de Graissus. Elles sont affectées par la *Stupidité* jusqu'à la fin du tour.

Richissime: À moins que Graissus soit en fuite, toute unité amie à 18 ps ou moins de lui (y compris Graissus lui-même), ajoute +1 à son résultat de combat et réussit automatiquement ses tests de ralliement.

OBJETS MAGIQUES

La Couronne de l'Archityran

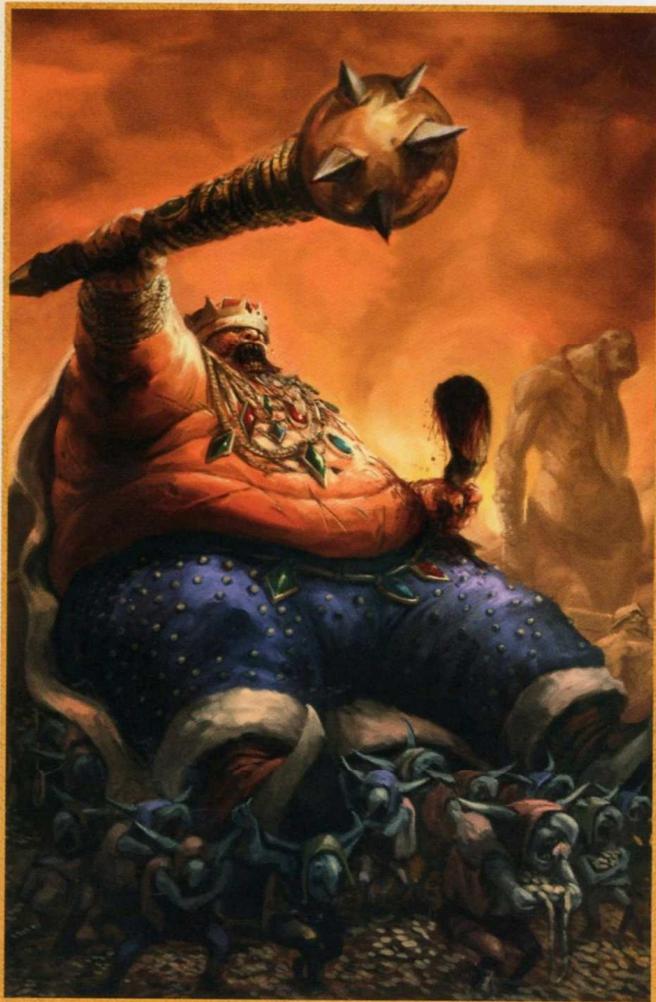
Cette couronne ensorcelée de la taille d'une bassine fut forgée par des sorciers dorés de l'Empire au prix de la rançon d'un roi. On dit qu'elle élève l'intellect de l'archityran à un niveau presque humain.

Talisman. La couronne de l'Archityran fait bénéficier Graissus d'une sauvegarde invulnérable de 4+. De plus, Graissus et toute unité qu'il rejoint sont *Immunisés à la Psychologie*.

Le Sceptre des Titans

Ce sceptre enchanté insuffle à Graissus la force d'un titan céleste, comme il sied à son statut d'ogre le plus puissant.

Arme Magique. Les attaques de corps à corps portées avec cette arme, *Touche d'Impact* et *Piétinement* mis à part, sont résolues avec une Force de 10 et suivent la règle *Blessures Multiples (1D3)*.



GOLGFAG MANGEUR D'HOMMES

Il existe plus de récits sur Golgfag que sur n'importe quel autre ogre vivant, et une grande part provient de l'intéressé lui-même. Bien qu'il ait tendance à exagérer, Golgfag reste de loin le meilleur capitaine mercenaire de la race des ogres. Il est sorti vainqueur d'innombrables batailles, a pillé les terres sacrées d'Ulthuan, a vu Skarogne et a survécu, a englouti plus de tonnelets de Bugman XXXXXX que la plupart des nains en verront jamais et a été décoré par l'Empereur Karl Franz en personne. Golgfag a parcouru le monde avec ses acolytes, appelés sans originalité les Mangeurs d'Hommes de Golgfag, et leur réputation de chiens de guerre dépasse les frontières.

Golgfag a voyagé loin avant de se forger un nom dans les Montagnes du Bord du Monde. À cette époque, il était employé par Gnashrak, un chef de guerre orque qui combattait les nains de Karak Kadrin. Toutefois, le chef peau-verte entra dans une colère noire lorsque les ogres complétèrent leurs repas avec des gobelins et burent toute la bière volée. Cela dégénéra en pugilat. Les peaux-vertes étaient trop nombreux, mais Golgfag arracha un bras de Gnashrak et parvint à s'échapper du campement avec quelques compagnons. Golgfag proposa sans tarder les services de son régiment réduit au roi nain, le puissant Ungrim Poing de Fer, offrant le bras du seigneur de guerre comme preuve de sa sincérité. Le nain accepta, et à la Bataille du Ravin de la Jambe Cassée, Golgfag contribua à défaire les peaux vertes et enchaîna Gnashrak

avant de le livrer au roi nain. Bien qu'il fût largement rétribué, Golgfag parvint à dérober une partie du trésor d'Ungrim. En route vers l'Empire, il découvrit sa nourriture favorite (les halflings), avant de s'embarquer pour la Tilée, puis d'acoster en Bretagne, où il goûta à la "bouffe en conserve", depuis synonyme de chevalier dans le langage ogre. Alors qu'il était de nouveau employé par des peaux-vertes, il fut pris en embuscade et capturé par des nains de Karak Kadrin qui, n'ayant pas oublié le larcin de Golgfag, jetèrent ogres et peaux-vertes dans leurs geôles en guise de vengeance. Ils pensaient que Golgfag mourrait dans cet espace exigu, mais quand ils revinrent, les nains trouvèrent l'ogre en train de dépecer le dernier gobelin. Le seul autre individu encore en vie était Skaff, le vieux compagnon de Golgfag, encore qu'il eût sacrifié une jambe à la fringale de son capitaine. Ungrim Poing de Fer fut si impressionné qu'il ordonna que Golgfag soit libéré.

Au fil de ses aventures, Golgfag a gagné et perdu plus d'objets qu'il existe de gnoblars. Son goût immodéré pour les voyages l'a toujours empêché de devenir un tyran, mais lui a valu autant de butin que de renommée. Son titre de "Mangeur d'Hommes" lui fut attribué lorsqu'il engloutit son trésorier-payeur humain avant de partir avec ses coffres, et ce bien que ce nom puisse prêter à confusion, car toutes les races peuvent figurer au menu de Golgfag. Le terme "Mangeur d'Hommes" s'est généralisé depuis et désigne tout ogre qui parcourt les terres en louant ses services. La dernière fois qu'on a vu Golgfag, il retournait dans les Royaumes Ogres en quête de nouvelles recrues pour son régiment de renom. Mais sa prochaine destination reste encore et toujours un mystère.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Golgfag Mangeur d'Hommes	6	5	4	5	5	4	4	5	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse (personnage Spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: Peur, Charge Ogre.

Un de Perdu, Dix de Trouvés: Au fil des ans, Golgfag a possédé et perdu un nombre invraisemblable d'objets magiques. Au début de la bataille, avant le déploiement, lancez 2D6 et multipliez le résultat par 10. Vous pouvez équiper Golgfag avec des objets magiques d'une valeur cumulée inférieure ou égale à ce montant. Les restrictions habituelles s'appliquent (il n'est pas possible d'avoir deux fois le même objet dans l'armée ou d'équiper Golgfag de deux objets du même type, etc.). Notez que si Golgfag choisit une arme magique, il ne pourra pas bénéficier d'une arme de base additionnelle. Les objets choisis ne comptent pas dans la valeur de Golgfag ou celle de son armée.

Les Mangeurs d'Hommes de Golgfag: Golgfag va souvent au combat à la tête de son unité de vétérans, qui suit toujours les règles spéciales *Tenace* et *Avant-garde* en vertu de la règle *Tout Vu, Tout Fait* (voir page 42). En outre, dans une alliance, Golgfag et son unité sont considérés comme alliés fiables par toutes les unités de leur camp et vice-versa. Golgfag doit être déployé avec ses mangeurs d'hommes s'ils font partie de l'armée, et ne peut pas les quitter. Aucun autre personnage ne peut rejoindre l'unité.

BRAGG L'ÉTRIPEUR

Si tous les ogres sont des brutes sanguinaires et sans peur, il en existe un capable de faire frémir tous les autres. Même les vétérans d'un millier de batailles frissonnent au nom de ce tueur parmi les tueurs, cette sinistre figure dispensant la mort de la plus horrible façon qui soit. C'est le bourreau de la race des ogres, le pourfendeur de rois et de héros. Le voir sur le champ de bataille revient à contempler la mort à l'œuvre. Son nom est Bragg l'Étripeur, et jamais une seule de ses proies ne lui a survécu.

Lorsqu'on lui laissa manier sa première lame sans la moindre retenue, comme il est de coutume chez les jeunes ogres, Bragg démontra une inclinaison étonnante à décapiter ceux qui se trouvaient autour de lui. Il ne se battait pas avec une quelconque grâce ou finesse, car de telles choses sont totalement étrangères aux ogres, mais avait plutôt un don pour causer un maximum de dégâts à chaque coup.

Ce fut avec l'arme connue sous le nom de la Grande Étripeuse que Bragg se forgea la réputation qui est la sienne. Il l'assembla après avoir brisé son cimetière à la Bataille de la Bouche de Feu, à partir des tronçons des lames d'un chef de guerre orque noir, leur métal enchanté battu et remis en forme en utilisant le magma de la Bouche de Feu elle-même. Une légende était née.

Sa lame-crochet en main, Bragg pouvait décapiter un ennemi d'une simple torsion de ses énormes poignets. En maintes occasions, il trucidait des chefs orques, des seigneurs de guerre skavens et des champions du Chaos en armure. Ce ne fut que lorsque Bragg retourna son arme contre ceux de sa race que les ogres connurent la peur. Durant les guerres tribales, il découvrit que son arme était capable de trancher à travers la plaque ventrale d'une victime pour en répandre les viscères sur le sol. Les ogres sont habitués aux pires blessures, mais on ne peut se remettre d'une éviscération, et cela les terrifie. En outre, en raison de leur corpulence, cela augure d'une lente agonie jusqu'à ce que toutes les entrailles se soient vidées. Bragg est ainsi devenu un bourreau très redouté, ou plus exactement l'Étripeur, comme l'ont appelé ses congénères.

Depuis lors, Bragg a voyagé de tribu en tribu en quête de bataille, et sa présence est toujours bien accueillie, car c'est un redoutable cogneur et un allié de poids lors d'une bagarre. Des champions de toutes les races sont tombés devant lui, démembrés par son arme étrange. Voir leurs ennemis les plus puissants terrassés provoque toujours des hurlements de joie chez les ogres, puis, tôt ou tard, Bragg est provoqué en combat singulier par l'un d'eux. Après avoir éviscéré sa victime au cours d'un bref duel, il sera considéré comme indésirable, et même s'il pourfend un tyran, aucune tribu ne le suivra. Ainsi, reposant sa Grande Étripeuse sur l'épaule, il s'en va, cherchant sans cesse une nouvelle tribu grâce à laquelle il pourra éteindre la soif inextinguible de son arme. Bragg ressent le besoin de tuer aussi sûrement que l'appel de La Gueule dans son propre ventre.

Ainsi Bragg mène-t-il une existence solitaire, mis à part peut-être les quelques gnoblars qui le suivent. Pour accroître encore sa sinistre réputation, l'ogre a pris l'habitude de couvrir sa tête avec une capuche de cuir sombre à la manière d'un bourreau humain, se disant que s'il dégagait une telle aura de mort, autant embrasser ce destin.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bragg l'Étripeur	6	5	3	5(6)	5	4	3	4	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse (personnage Spécial).

RÈGLES SPÉCIALES: Peur, Charge Ogre.

OBJETS MAGIQUES

La Grande Étripeuse

Cet énorme fléau a été fabriqué par Bragg à partir de l'arme magique d'un ancien seigneur de guerre orque noir. Son pouvoir semble se libérer uniquement lors de combats singuliers et se déchaîne lorsque Bragg défie les meilleurs guerriers que l'ennemi peut lui offrir. Accepter un duel contre l'Étripeur est synonyme de mort, comme peuvent en attester les nombreuses entailles qui constellent le manche de son horrible instrument.

Arme Magique. Arme à Deux Mains. Lorsqu'il utilise la Grande Étripeuse, les attaques de Bragg sont résolues avec un bonus de Force de +1 (noté dans son profil ci-dessus).

Dans un défi, Bragg gagne la règle *Coup Fatal Héroïque*. En outre, s'il tue son adversaire lors d'un défi, toute unité ennemie au contact socle à socle est *Désorganisée* pour le reste du tour.

SKRAG LE DÉSOUSSEUR

Skrag est le légendaire prophète de La Gueule. Il est également connu sous le nom de Moissonneur Sanglant et de la Gueule qui Marche. Traînant derrière lui un énorme chaudron attaché à son dos par des crochets et des chaînes qui lui mutilent les chairs, Skrag étripé et charcute ses ennemis dans une glorieuse orgie en l'honneur de La Gueule. Il ne laisse dans son sillage qu'une traînée de membres déchiquetés et de corps sanguinolents, que ses gnoblars-viande ont pour mission de récolter pour les déposer dans son chaudron répugnant.

Autrefois le maître désosseur du tyran Bron Briseroche, Skrag tomba en disgrâce lorsqu'il servit par mégarde le gnoblar favori du tyran lors d'un grand festin. Le mauvais caractère de ce dernier était notoire, et dans un accès de rage, le tyran trancha les mains de Skrag puis les dévora sous les rires gras des ogres ivres morts. Il bannit ensuite le désosseur dans les grottes maudites qui courent sous la montagne. Humilié, Skrag fut traîné hors du festin et roué de coups avant que Bron ordonne qu'on lui attache son chaudron dans le dos avec des chaînes et des crochets en guise d'ultime supplice.

Skrag fut jeté dans les cavernes et un rocher fut placé pour en sceller l'entrée. Mais l'ogre refusa de mourir. Il enfonça ses instruments de cuisine dans la chair à vif de ses poignets afin d'en faire des armes de fortune. Il traîna ensuite son corps meurtri et dégoulinant de sang dans le labyrinthe humide et obscur, le chaudron douloureusement accroché à son dos. Au bout de quelques heures, il fut attaqué par une bande de cannibales. Skrag se battit avec l'énergie du désespoir, frappant à l'aveuglette de droite et de gauche, repoussant ses assaillants avant de faire face à une monstruosité plus grande et plus féroce que les autres. Skrag sauta sur la créature et l'égorgea avec ses dents. Voyant leur chef mourir, les autres cannibales reculèrent, et acceptèrent Skrag comme l'un des leurs.

L'esprit enfiévré par son désir de revanche, Skrag mena ses cannibales sous les montagnes jusqu'à ce qu'ils émergent au beau milieu de la nuit par la fosse à viande du camp de Briseroche. Pris d'une frénésie destructrice inspirée par son dieu, le groupe démembra tous les ogres avant de les dévorer. Briseroche fut écartelé puis ses morceaux cuits dans le chaudron de Skrag en offrande à La Gueule. Tandis qu'il célébrait son rituel, le désosseur sentit de puissantes énergies parcourir son corps et soigner ses blessures.

Skrag est considéré avec un respect teinté de crainte, même par le plus redoutable des tyrans, car étant sorti d'une fosse à viande pour manger les siens, il est perçu comme une incarnation de La Gueule. Il est entouré en permanence de cannibales qui le suivent à l'odeur où qu'il se rende : ils savent que Skrag leur apportera de nouvelles victimes pour assouvir leur insatiable appétit et le révèrent comme leur sauveur. Lorsque Skrag remplit son chaudron de viande fraîche, il est investi de pouvoirs phénoménaux qui font de lui une machine à tuer et le protègent des blessures les plus terribles. C'est seulement une fois la bataille terminée et qu'il ne reste plus personne à massacrer que ces dons s'estompent et qu'il s'écroule de fatigue. Cependant, cet état ne dure guère, et quelques jours suffisent pour que de nouvelles visions s'emparent de lui et le poussent à rassasier la faim de son dieu en cherchant le combat.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Skrag le Désosseur	6	5	3	5	6	5	3	4	9

TYPE DE TROUPE: Infanterie Monstrueuse (personnage Spécial).

MAGIE: Skrag est un Sorcier de niveau 4 utilisant le domaine de la Gastromancie.

ÉQUIPEMENT: Les ustensiles attachés aux moignons de Skrag comptent comme deux armes de base.

RÈGLES SPÉCIALES: Frénésie, Immunisé au Poison (Voir page 35), Coup Fatal, Charge Ogre, Terreur.

OBJET MAGIQUE

Chaudron de La Gueule: *Le chaudron de Skrag est devenu le réceptacle de ses offrandes à sa divinité insatiable.*

Objet Enchanté. Les effets de la bénédiction de La Gueule sur Skrag et tous les cannibales de l'armée sont donnés dans le tableau ci-dessous. Les "Figurines Tuées" correspondent aux figurines tuées par Skrag au corps à corps. Celles tuées par des sorts ou rattrapées dans leur fuite ne comptent pas dans ce total. Lorsqu'un niveau supplémentaire est atteint, les bonus prennent effet immédiatement et sont cumulatifs.

Figurines Tuées	Effet sur Skrag	Effet sur les Cannibales
1+	Skrag gagne la règle <i>Régénération</i> .	Tous les Cannibales qui ne sont pas entrés en jeu le font lors de leur prochain tour.
5+	Skrag gagne +1 Attaque.	Tous les Cannibales gagnent +1 Attaque.
10+	Skrag gagne la règle <i>Haine</i> .	Tous les Cannibales gagnent la règle <i>Haine</i> .
15+	Skrag devient <i>Indémoralisable</i> .	Tous les Cannibales gagnent la règle <i>Régénération</i> .

"Personne veut croiser le regard de Skrag, tu peux m'croire Boltgut. Je l'ai vu à la Bataille des Rochers Sanglants et y faisais pas dans la dentelle. Il tourbillonnait avec ses lames, entouré d'une brume rouge. Y'avait des lambeaux de chair et d'os qui volaient. Il s'est jeté sur les elfes comme un croc de sabre sur des gnoblars. Les lances se brisaient sur sa peau sans rien lui faire. Les elfes criaient durant tout ce temps, et il les a tous étripés avant de jeter leurs morceaux dans son chaudron."

"C'est là que sont arrivés les cannibales. Y'en avait une dizaine qui reniflaient en grognant. Et le vrai massacre a débuté."

Gorg Trois Doigts, Mangeur d'Hommes Ogre



GASTROMANCIE

Thaumaphagie, Sorcellerie Gastrique,
Corpomancie, Domaine de la Gueule,
Victuailles Chamaniques...

Graillon (Attribut de Domaine)

La Gastromancie regroupe de nombreuses recettes menant invariablement à un résultat désastreux (aussi bien au sens propre qu'au figuré). Les bouchers mâchonnent de la chair, sucent la moelle des os et gobent de la cervelle pour les aider à lancer leurs sorts et se revigorer. Lancez 1D6 après avoir résolu les effets d'un sort de Gastromancie lancé avec succès. De 2 à 6, le Sorcier gagne un PV perdu précédemment (sans dépasser son total de départ) et ajoute +1 au total de ses dés la prochaine fois qu'il tente de lancer ou de dissiper un sort. Sur un résultat de 1, il subit une touche de Force 6.

Suceur de Moelle (Sort Primaire)

6+ pour lancer

Le Boucher tient une colonne vertébrale ensanglantée au-dessus de sa bouche et en aspire le sang et la moelle afin d'encourager ses compagnons.

Suceur de Moelle est un sort d'**amélioration** ayant une portée de 12 ps. La cible gagne la règle *Ténace* jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du Sorcier. Celui-ci peut décider d'améliorer la portée du sort à 24 ps, dans ce cas, la valeur de lancement passe à 9+

1. Broyeur d'Os

8+ pour lancer

Le Boucher enfourne des os desséchés qu'il broie avec ses dents, puis lance une malédiction sur ses adversaires. Les combattants ennemis sentent alors avec horreur leurs propres os se briser.

Ce **projectile magique** d'une portée de 18 ps provoque 2D6 touches de Force 2 sans sauvegarde d'armure. Le Sorcier peut augmenter la portée à 36 ps, dans ce cas, la valeur de lancement passe à 11+

2. Festin de Buffle

7+ pour lancer

Le Boucher dévore le cœur d'un rhinocéros ou d'un féroc vigoureux, appréciant à sa juste valeur un mets de cette qualité tout en partageant avec ses compagnons la force de l'animal.

Sort d'**amélioration** d'une portée de 12 ps. La cible gagne +1 en Force jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du Sorcier. Le Sorcier peut à la place choisir d'affecter toutes les unités amies dans un rayon de 12 ps. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 14+

3. Casse-dents

8+ pour lancer

Le Boucher mastique bruyamment une généreuse portion de roche arrachée au sommet d'une montagne, octroyant à ses ouailles une résistance surnaturelle.

Sort d'**amélioration** d'une portée de 12 ps. La cible gagne +1 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du Sorcier. Le Sorcier peut à la place choisir d'affecter toutes les unités amies dans un rayon de 12 ps. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 16+

4. Gobeur de Cerveille

9+ pour lancer

S'emparant d'une tête tranchée pendant à sa ceinture, le Boucher brise le crâne puis gobe le cerveau qu'il contient. Alors que la matière grise visqueuse souille ses bajoues, le Boucher projette dans l'esprit de ses adversaires les pires cauchemars qui hantaient l'âme de sa victime.

Sort de **malédiction** d'une portée de 18 ps. La cible doit effectuer un test de Panique. Une unité Immunisée à la Psychologie ne peut pas être prise pour cible. Le Sorcier peut augmenter la portée à 36 ps, dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+

5. Tripes de Troll

12+ pour lancer

Le Boucher ingurgite une platée d'entrailles de troll de pierre. Ce plat infâme et aux effets secondaires dangereux contient de grandes quantités d'acide et de bile corrosive au goût franchement désagréable, mais les facultés du troll sont transmises au Boucher ainsi qu'aux guerriers qui l'accompagnent.

Sort d'**amélioration** d'une portée de 12 ps. La cible gagne la règle spéciale *Régénération* jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du Sorcier. Le Sorcier peut à la place choisir d'affecter toutes les unités amies dans un rayon de 12 ps. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 20+

6. La Gueule

15+ pour lancer

En consommant les parties charnues d'un grand animal, le Boucher peut invoquer le pouvoir de La Gueule et faire s'ouvrir une faille garnie de crocs. Celle-ci frémit et grogne à l'idée de dévorer tous ceux sous les pieds desquels elle apparaît. Malheur à ceux qui y tombent, car ils y subiront une éternité de souffrances.

Sort de **dommage direct**. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 18 ps du Sorcier. Lancez le dé d'artillerie et le dé de dispersion. Si vous n'obtenez pas un Hit!, déplacez le gabarit dans la direction indiquée par la flèche d'un nombre de ps égal au résultat du dé d'artillerie.

En cas d'incident de tir, le joueur adverse place le gabarit n'importe où sur le champ de bataille. Le dé d'artillerie et le dé de dispersion sont de nouveau jetés pour voir si le gabarit dévie de ce nouvel emplacement (relancez tout incident de tir jusqu'à obtenir un nombre sur le dé d'artillerie).

Une fois la position finale du gabarit déterminée, les figurines qu'il recouvre doivent effectuer un test d'Initiative. Celles qui réussissent subissent une touche de Force 3 à cause des crocs de La Gueule tandis qu'elles s'extirpent de son œsophage. Celles qui échouent sont mutilées horriblement et subissent une touche de Force 7 qui suit la règle *Blessures Multiples (1D6)*. La Gueule se referme ensuite en éructant bruyamment. Retirez le gabarit.

Le Sorcier peut décider d'utiliser à la place le grand gabarit circulaire. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 21+

LES GRANDS NOMS DES OGRES

Certains ogres ont acquis une telle réputation qu'ils se sont littéralement fait un nom. Celui-ci peut indiquer une position sociale élevée et par conséquent, attribuer un Grand Nom issu de la liste ci-dessous à un personnage ogre lui donnera accès à des capacités spéciales reflétant son illustre histoire.

GRANDS NOMS DES OGRES

Les Tyrans, les Cogneurs et les Chasseurs peuvent dépenser des points dans un seul Grand Nom, comme précisé dans la liste d'armée. Les points dépensés dans un Grand Nom s'ajoutent au coût des objets magiques choisis pour cet ogre et sont donc limités par le nombre de points que le personnage peut dépenser en objets magiques (voir la liste d'armée). Ainsi, un Tyran Mâche-frère (25 points), pourra encore dépenser 75 points en objets magiques. Aucun Grand Nom ne peut être pris plus d'une fois au sein d'une armée.



Cherche-Gueule (Tyran uniquement) 40 points

Un Cherche-Gueule a non seulement accompli un pèlerinage vers La Gueule, mais il est également parvenu à s'en sortir vivant. Une telle rencontre laisse cependant des séquelles, et tout Cherche-Gueule a invariablement perdu une partie physique ou mentale de son être.

Un Tyran Cherche-Gueule reçoit un bonus de +1 en Endurance. En contrepartie, il est sujet à la *Stupidité*.

Fracasse-murs 30 points

Certains ogres abordent leur rite de passage de manière très littérale en tentant de passer au travers des murailles des châteaux des cieux à coups de ventre et de tête. La panse d'un Fracasse-murs finit par ressembler à un rocher, tout comme son intellect.

Le Fracasse-murs génère une touche d'impact de plus s'il réussit une Charge Ogre. En outre, il ignore les effets d'un obstacle défendu par l'adversaire, car il est tout à fait capable de passer au travers ou de le faire s'effondrer sur ce dernier. Ce bénéfice ne s'applique pas à l'unité qu'il rejoint.

Mâche-frère (Tyran uniquement) 25 points

Devenus des Tyrans en ayant tué et consommé un membre de leur famille, les Mâche-frère sont extrêmement cruels et sont toujours les premiers à défier dans un duel à mort ceux qui les contredisent. Fuir est une mauvaise idée lorsqu'on se bat aux côtés d'un Mâche-frère.

Toute unité amie dans un rayon de 6ps autour du Mâche-frère peut relancer n'importe quel test de *Panique* raté.

Mange-montagne 25 points

L'ogre est parvenu à escalader un pic très haut (et qui est souvent le réceptacle d'esprits semi-divins), et en dévore rituellement une partie du sommet pour célébrer cet exploit.

Un Mange-montagne ne peut pas être blessé plus facilement que sur 3+. Par exemple, s'il est touché par un boulet de canon (qui le blesserait sur 2+), il ne sera blessé que sur 3+. Les touches occasionnant des blessures automatiques ne sont pas affectées.

Brise-géant 25 points

Un ogre ayant mené avec succès une chasse au géant et en ayant rapporté un est reconnu comme un grand guerrier. Un Brise-géant possède toujours une grande force physique ainsi qu'une foi infaillible en ses capacités.

Un Brise-géant bénéficie d'un bonus de +1 en Force. Il ne peut jamais refuser un défi, et ni lui ni l'unité qui l'accompagne ne peuvent fuir en réponse à une charge.

Trompe-la-mort 20 points

Un ogre qui a échappé in extremis à la mort est considéré comme étant béni par La Gueule. Sinon, comment aurait-il pu survivre au piétinement d'un rhinox ou à une avalanche? Il est peu surprenant que ces individus aient tendance à être couturés de cicatrices.

Une fois par partie, désignez une figurine en contact socle à socle qui a touché le Trompe-la-mort mais qui n'a pas encore effectué ses jets pour Blesser. Cette figurine devra relancer ses jets pour Blesser réussis lors de cette phase. Cela inclut ceux effectués par sa monture, son char ou toute autre attaque.

Longues-jambes 20 points

Un ogre possédant le nom Longues-jambes arpente les flancs des montagnes depuis des décennies pour chasser, si bien qu'il est capable de battre à la course un cerf des glaces. Jhared le Rouge, le premier chasseur, était surnommé Jhared Longues-jambes jusqu'à ce qu'il massacre sa propre tribu.

Un ogre doté de ce Grand Nom voit sa valeur de Mouvement augmentée de 1.

Trucide-faune (Chasseur uniquement) 20 points

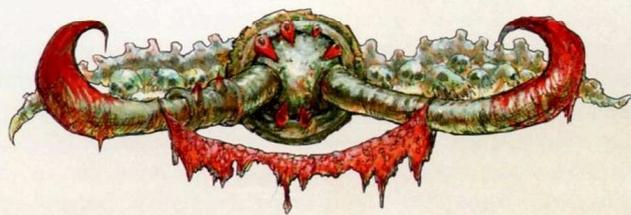
Un Trucide-faune a décimé une meute entière de bêtes des cavernes ou un monstre particulièrement grand lors de son rite de passage. Il arbore maintenant leurs défenses et leurs crocs.

Lorsqu'il attaque une *Grande Cible* au corps à corps ou en tir, le personnage ajoute +1 à ses jets pour Blesser, car il sait où ses coups seront particulièrement meurtriers. Si le personnage utilise une arme magique, ce bonus est ignoré.

Grosse-panse 15 points

L'ogre a appris à se battre en tirant profit au maximum de son énorme masse physique. Combinée à sa force prodigieuse, celle-ci lui permet d'écraser littéralement ses adversaires sous une avalanche de graisse.

Le personnage (mais pas sa monture) relance les jets pour Blesser ratés de ses *Touches d'Impact*.



LES OUTILS DE LA DESTRUCTION

Cette section contient les règles et l'historique de certains des artefacts magiques les plus redoutables et les plus célèbres des Royaumes Ogres. Ils viennent s'ajouter aux objets magiques proposés dans le livre de règles de Warhammer.

MASSE-TONNERRE Arme Magique

85 points

Cette arme légendaire a été fabriquée à partir d'une pierre énorme arrachée aux fondations d'un château des titans célestes, et fixée par des barres de fer à un tronc d'arbre nouveau. Lorsqu'elle est abattue, cette arme frappe avec une telle force qu'elle fait littéralement trembler le sol. On dit que l'impact peut être perçu à des lieues à la ronde, et il est notoire que le fracas de cette arme a déjà provoqué d'innombrables avalanches.

Frappe Toujours en Dernier. Arme à Deux Mains. Au corps à corps, le porteur de la Masse-tonnerre gagne +2 en Force. De plus, il peut décider d'échanger toutes ses Attaques au corps à corps contre une seule "Attaque Tonnerre". Effectuez un jet pour toucher contre la meilleure CC parmi les ennemis au contact du porteur. Si l'Attaque Tonnerre touche, placez le petit gabarit circulaire n'importe où au contact du socle du porteur. Toute figurine d'Infanterie, de Bête de Guerre ou de Nuée (amie ou ennemie) recouverte (même partiellement) par le gabarit subit une touche de Force 3. La figurine sous le trou central du gabarit subit une touche de Force 9 suivant la règle *Blessures Multiples (1D3)*. Une figurine recouverte par le gabarit mais appartenant à un autre type de troupe que ceux cités plus haut est trop grosse pour être affectée et ne subit aucune touche. Le porteur de la Masse-tonnerre peut effectuer normalement un *Piétinement* même s'il choisit d'effectuer une Attaque Tonnerre.

BRISE-MURS Arme Magique

85 points

Les origines de cette massue en obsidienne si grosse qu'il est nécessaire de la manier à deux mains sont inconnues, cependant elle a appartenu à de nombreux tyrans différents. C'est avec cette arme que Bruto Ventretonnerre pulvérisa les portes de nombreux châteaux de titans célestes. Toutefois, les hauts faits de cette arme n'appartiennent pas tous aux légendes, car elle continue d'être maniée encore aujourd'hui. C'est avec elle que le chef de la tribu des Cœurs de Pierre pulvérisa les lignes des peaux-vertes au Col de la Mort, et il y a à peine quelques années, le Tyran Lug Tête de Brique s'en servit pour réduire en miettes une tour de guet naïve en haut du Pic du Corbeau, bien qu'il se retrouvât enseveli sous les décombres lorsqu'elle s'effondra.

Frappe Toujours en Dernier. Arme à Deux Mains. Au corps à corps, le porteur du Brise-murs gagne +2 en Force. Effectuez les jets pour toucher contre l'Initiative de l'ennemi plutôt que sa CC, et aucune sauvegarde de Parade n'est autorisée, car il est impossible de dévier cette arme. Lorsqu'il lance un assaut contre un bâtiment, le porteur peut décider d'échanger toutes ses Attaques au corps à corps contre une seule "Attaque Brise-murs" (il pourra toujours utiliser son *Piétinement*) qui inflige 1D6 touches d'une Force égale à la hauteur du bâtiment en ps, jusqu'à un maximum de 10. Ainsi, une unité ennemie dans un bâtiment de 6 ps subira 1D6 touches de Force 6. Mesurez de la base du bâtiment jusqu'à son point le plus élevé.

PIERRE KLEPTOMANE GNOBLAR Talisman

45 points

Bien que les tunnels sous les Montagnes des Larmes soient dangereux, beaucoup de gnoblers s'y risquent pour y trouver une pierre kleptomane. Ces cailloux étranges attirent la magie, et lorsqu'ils sont passés au-dessus d'un cadavre, les objets de valeur du défunt s'y collent comme s'ils étaient attirés par un aimant. Un ogre s'emparera sans aucune vergogne de la pierre kleptomane d'un gnoblar s'il s'aperçoit que l'avorton en détient une, et l'attachera autour de son cou ou au manche de son arme pour l'avoir toujours à portée de main.

Une Pierre Kleptomane confère à son porteur une *Résistance à la Magie (2)*. De plus, effectuez un jet dans le tableau suivant lorsque la figurine est déployée pour voir si elle a trouvé un objet utile. Notez que le porteur peut ainsi se retrouver avec deux Talismans (la pierre et celui obtenu dans le tableau). De plus, si l'objet trouvé est déjà utilisé par un autre personnage (ami ou ennemi), ce dernier le perd, car il se l'est fait voler avant la bataille!

1D6 Objet

- 1 Rien
- 2 Pierre de Chance
- 3 Talisman de Protection
- 4 L'Autre Badine du Trompeur
- 5 Anneau Rubis de Ruine
- 6 Talisman de Préservation



POING AFFAMÉ Talisman

40 points

Les ogres ont un profond respect pour le gantelet qu'on nomme le Poing Affamé, car il est habité par l'esprit d'une créature inconnue. En de rares occasions - suite à un combat sanglant dans l'arène d'une tribu, ou à un concours de ventre de fer très violent entre deux prétendants au titre de tyran quelque chose d'étrange et de merveilleux se produit: un gantelet noir s'extirpe des débris et des membres en décomposition qui jonchent le sol de l'arène, et commence à se déplacer à l'aide de ses doigts sur la boue écarlate. Le poing affamé se dirige de lui-même vers l'ogre victorieux, qui pourra l'utiliser jusqu'à ce qu'il décide de trouver un nouveau maître. Ses jointures renforcées de pointes en fer en font une arme redoutable.

Le porteur gagne +1 en Force et une sauvegarde invulnérable de 6+. Si une arme magique inflige une blessure qui est sauvegardée par le Poing Affamé, ses capacités magiques sont avalées par le poing: elle est traitée comme une arme non magique du même type jusqu'à la fin de la partie. Si aucun type d'arme n'est mentionné, traitez-la comme une arme de base. De plus, chaque fois qu'un Sorcier ennemi est touché par le porteur, il perd un niveau de magie et un sort tiré au hasard.



PLAQUE VENTRALE DE LA GUEULE 45 points
Armure Magique

Bénie par des générations de bouchers, cette plaque ventrale polie est dotée de pouvoirs phénoménaux. Ses mâchoires en fer peuvent s'ouvrir pour avaler tout rond un ennemi. Les ogres affirment que ceux qu'elle dévore se retrouvent dans le ventre de La Gueule. La force vitale de la victime est alors transmise à son porteur.

Armure lourde. Un ogre doté de la Plaque Ventrale de La Gueule provoque la Terreur et gagne 1 Point de Vie (jusqu'à son total de départ au maximum) pour chaque Point de Vie qu'il fait perdre à l'ennemi lors d'un défi.

SERPE DE GRUT 50 points
Objet Cabalistique

Grut le Sanglant fut finalement lynché et dévoré par sa propre tribu, excédée par la tendance du boucher à prélever sur ses congénères des ingrédients pour ses rituels. Une partie de l'esprit de Grut semble perdurer dans sa serpe aujourd'hui rouillée. Lorsqu'un boucher qui porte cette arme rejoint une unité, on ne tarde pas à entendre des exclamations telles que "qui a fait ça?", "ne me touche plus!" ou encore "ça y est, il recommence!"

Au début de la phase de Magie du joueur, le porteur de la Serpe de Grut peut infliger la perte d'un Point de Vie à une unité qu'il a rejointe. Dans ce cas, il pourra ajouter +2 à tous ses jets de lancement de sort au cours de cette phase. La perte de ce PV est allouée de la même façon qu'une attaque de tir et ne peut être sauvegardée d'aucune façon. Lancez 2D6 à la fin de chaque phase de Magie lors de laquelle la serpe a été utilisée. Sur un double 1, l'unité met en charpie le porteur de la Serpe de Grut, qui est immédiatement retiré en tant que perte sans aucune sauvegarde d'aucune sorte autorisée.

CŒUR INFERNAL 50 points
Objet Cabalistique

Les cœurs des enfants du Chaos qui étaient autrefois des sorciers sont très recherchés par les bouchers. La puissance des dieux du Chaos palpite encore dans ces organes corrompus. Un boucher qui en gobe un pousse une éruption sonore qui donne lieu à un vortex magique dévastateur. Une telle tempête est non seulement malodorante, mais elle est également meurtrière pour les sorciers ennemis aux alentours, qui se retrouvent submergés par une vague de magie maléfique.

Une seule utilisation. Le Cœur Infernal peut être utilisé au début d'une des phases de Magie adverses, immédiatement après avoir déterminé la force des Vents de Magie. Tous les Sorciers ennemis dans un rayon d'1D6 x 5 ps du porteur doivent effectuer un jet dans le tableau des Fiascos. Les règles spéciales et les objets magiques qui affectent les Fiascos fonctionnent contre les effets du Cœur Infernal. Une fois les Fiascos résolus, ajoutez un dé de dissipation à la réserve du joueur ogre pour chaque Sorcier ennemi qui a été affecté.



ŒIL DE PIERRE 5 points
Objet Enchanté

Un ogre doté d'un Œil de Pierre a fait offrande d'un de ses yeux à La Gueule avant de le remplacer par un caillou ramassé sur le sol entourant l'immense fosse frémissante. Afin qu'il ne tombe pas, ce caillou est choisi suffisamment gros et enfoncé dans l'orbite à coups de massue. Son propriétaire gagne alors le don de double vue, et peut voir ce qui est invisible au commun des mortels.

Au début de chaque tour des ogres, choisissez une unité dans la ligne de vue du porteur. Le joueur adverse doit alors annoncer la présence de toute figurine cachée (Fanatiques, Assassins, etc.) au sein de cette unité, et révéler les objets magiques qu'elle contient, sans toutefois avoir à dévoiler nommément leur propriétaire.



RUNE DE LA GUEULE 60 points
Étendard Magique

Ointe de viscères par des bouchers, décorée de pierres runiques volées aux nains et d'autres trophées tribaux, la Rune de La Gueule pousse des grognements constants. Lorsqu'elle détecte la magie, ce feulement se transforme en un rugissement de prédateur, puis l'icône se met à briller intensément avant de pousser un rot sonore qui dévie le sort.

Lorsque n'importe quel sort visant l'unité dotée de la Rune de La Gueule est lancé avec succès, jetez 1D6. Sur un résultat de 2+, le lanceur doit choisir une autre cible. S'il n'y en a pas (parce qu'il n'y a aucune autre cible à portée ou parce que toutes les autres sont déjà affectées), le sort est perdu mais compte tout de même comme ayant été lancé. Un sort qui ne vise pas l'unité en particulier n'est pas affecté par la Rune de La Gueule.

BANNIÈRE EN PEAU DE DRAGON 50 points
Étendard Magique

Lorsque Graïssus Dent d'Or tua le dragon des glaces Jaugrel, le monstre fut écorché. Il fallut une vingtaine d'ogres pour emmener la peau jusqu'à la demeure de l'archityran. Depuis ce jour, ses morceaux ont servi à de nombreux usages, notamment à fabriquer la Bannière en Peau de Dragon. Bien que cet oripeau pue davantage que les pieds d'un chasseur, on dit qu'il insuffle à ceux qui se battent sous ses couleurs une partie de la férocité de Jaugrel, et qu'il peut déchaîner des vents aussi froids que le plus terrible blizzard.

Les figurines de l'unité dotée de la Bannière en Peau de Dragon peuvent relancer leurs jets pour toucher, pour blesser et de sauvegarde ayant obtenu 1 lors du tour où elles réussissent une charge. De plus, le porteur de la bannière peut déchaîner un blizzard glacial. Il s'agit d'une attaque de souffle de Force 3. Une unité touchée par le blizzard suit la règle *Frappe Toujours en Dernier* jusqu'à la fin de son prochain tour.







RASSEMBLER LA HORDE

Une belle armée d'ogres sera un spectacle inoubliable pour n'importe quel joueur de Warhammer. Les régiments de guerriers ogres couverts de tatouages tribaux s'alignent aux côtés de monstres énormes, de machines de guerre improbables et de myriades de gnoblars.

La variété de figurines à collectionner et à peindre dans une armée d'ogres est phénoménale, et vous permet toutes les folies.

Cette section présente une galerie de certaines des plus belles figurines Citadel de la gamme des Royaumes Ogres.

Elle servira de guide et de source d'inspiration aussi bien aux débutants qu'aux joueurs qui souhaitent agrandir leur armée.





Tyran



Bragg l'Étripeur



Désosseur



Cogneur

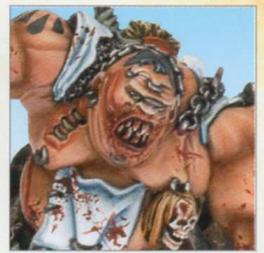


Ventre-feu



Boucher





Skrag le Désosseur traîne derrière lui le Chaudron de La Gueule.



Graissus Dent d'Or, l'Archityran des Royaumes Ogres





Les Crocs de Sabre arborent divers pelages.



Meute de Crocs de Sabre



Chasseur



Un mastauroc prêt à charger est une vision terrifiante.



Ogre avec deux armes de base



Gnoblars



Porte-étendard ogre



Ogre avec arme de base et poing de fer



Les ogres décorent leurs corps de peintures de guerre reprenant les symboles de leur tribu.





Ogre avec arme de base et poing de fer



Porte-étendard ogre



Gnoblar



Lorsque les ogres s'en vont en guerre, le sol tremble littéralement sous leurs pas.





Broyeur avec arme de base et paire de pistolets ogres



Cavalerie féroce



Cavalerie féroce





Les ventres-durs sont des guerriers redoutables qui manient d'énormes armes à deux mains.



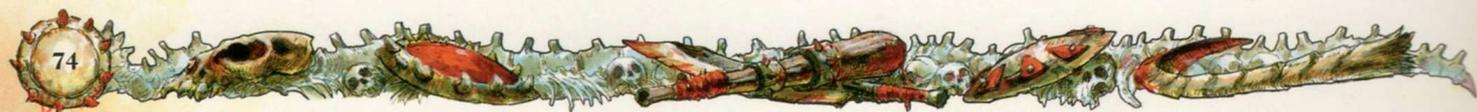
Gnoblars



Ventre de fer



Porte-étendard ventre-dur





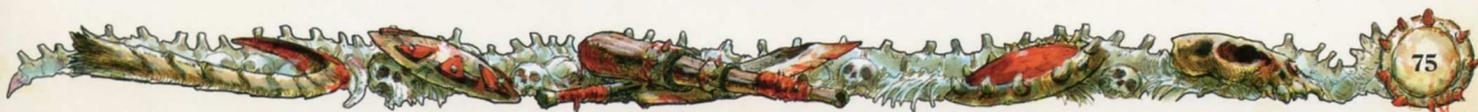
Crache-plomb



Les canons crache-plomb sont de diverses origines et peuvent être en bronze, en fer, voire en acier.



Le boute-fer est un immense canon ayant jadis appartenu aux titans célestes.









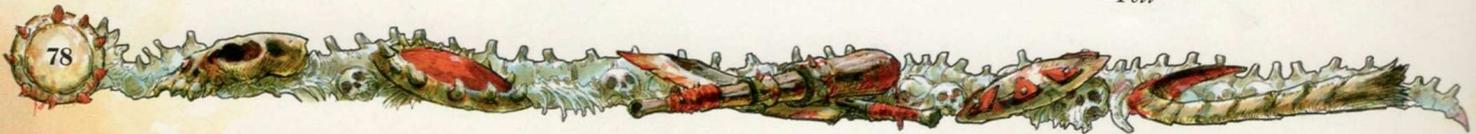
Les géants portent souvent le symbole de la tribu qu'ils servent.



Cannibale



Yéti



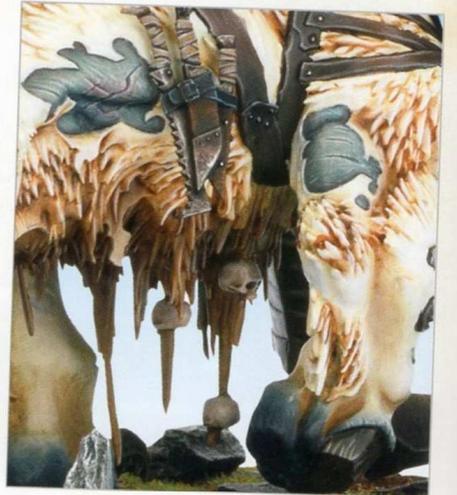


Lance-ferraille gnoblar



Un lance-ferraille et deux bandes de crache-plomb sont sur le point de déchaîner l'enfer sur l'ennemi.





Un mégastodonte surplombe les rangs des ogres tandis que l'armée déferle des Montagnes des Larmes pour tout ravager.





Un mégastodonte monté par deux ogres.

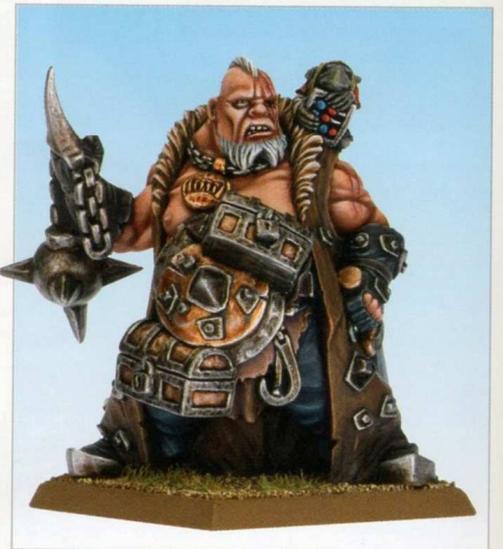




Golgfag Mangeur d'Hommes



Mangeur d'hommes avec deux armes de base



Les mangeurs d'hommes ont voyagé dans le monde entier en tant que mercenaires et adoptent la tenue et l'armement des royaumes qu'ils ont visités.



Mangeur d'hommes avec arme lourde



Chaque mangeur d'hommes pratique ses propres techniques de combat.







LISTE D'ARMÉE DES OGRES

Une armée d'ogres est comme un rouleau compresseur capable d'écraser tout ce qui se dresse sur son chemin. Des régiments d'ogres marchent aux côtés d'énormes mastaurocs et de mégastodontes aux défenses immenses pendant que des canons boute-fer, des crache-plomb et des lance-ferraille font pleuvoir l'enfer sur l'ennemi.

Cette section vous permet de transformer votre collection de figurines Citadel en une armée des Royaumes Ogres prête à livrer bataille. Vous trouverez également en fin de chapitre une page de références, avec les profils des unités, afin de faciliter vos recherches pendant vos parties.



UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée fonctionne en conjonction avec la section *Choisir Votre Armée* du livre de règles de Warhammer et permet de sélectionner votre force pour la bataille. Les pages suivantes comprennent une entrée pour chaque figurine de votre armée. Ces entrées vous donnent toutes les indications nécessaires pour mettre en forme votre collection de figurines afin de rassembler les unités de votre force, ce qui inclut, entre autres, l'équipement de chaque figurine, les options dont elle peut bénéficier et son coût en points.

CATÉGORIES D'UNITÉS

Comme indiqué dans le livre de règles, les unités d'une armée se répartissent en cinq catégories : Seigneurs, Héros, Unités de Base, Unités Spéciales et Unités Rares.

ENTRÉES DE LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée comporte toutes les informations nécessaires pour sélectionner et aligner une unité, et adopte le format suivant :

① OGRES Profil Ogre Broyeur		② M CC CT F E PV I A Cd 6 3 2 4 4 3 2 3 7 6 3 2 4 4 3 2 4 7	③ Type de Troupe Infanterie Monstrueuse Infanterie Monstrueuse	④ 30 points par figurine
⑤ Taille d'Unité: 3+	⑦ Règles Spéciales: • Charge Ogre • Peur	⑧ Options: • Un des ogres peut être promu broyeur 10 points • Un des ogres peut être promu musicien ou beugleur 10 points • Un des ogres peut être promu porte-étendard 10 points Le porte-étendard peut avoir un gnoblar longue-vue 5 points • L'unité entière peut être dotée d'une des options suivantes : Arme de base additionnelle 1 point par figurine Poing de fer 2 points par figurine		

① **Nom:** Le nom permettant d'identifier l'unité ou le personnage.

② **Profils:** Les profils de caractéristiques des figurines de chaque unité sont rappelés dans chaque entrée. Les profils optionnels (champions d'unité, par exemple) sont également indiqués.

③ **Type de Troupe:** Chaque entrée précise le type d'unité auquel appartiennent les figurines (ex: "Infanterie", "Cavalerie", "Bêtes de Guerre", etc.).

④ **Valeur en Points:** Chaque figurine de la gamme Warhammer possède un coût en points qui reflète son efficacité sur le champ de bataille. Par exemple, un guerrier ogre ne coûte que 30 points, alors que Graissus en coûte 545!

⑤ **Taille d'Unité:** Il s'agit de la taille minimum de l'unité, autrement dit le nombre minimal de figurines nécessaires pour former cette unité. Certaines entrées indiquent également une taille maximum.

⑥ **Équipement:** Liste des armes et armures standards de l'unité. Le coût de ces objets est inclus dans la valeur de base.

⑦ **Règles Spéciales:** De nombreuses troupes suivent des règles spéciales, qui sont décrites dans le Bestiaire de ce livre ou dans le livre de règles de Warhammer. Chaque entrée liste les règles spéciales affectant l'unité.

⑧ **Options:** Liste des armes, armures, montures, objets magiques optionnels et autres améliorations de l'unité ou du personnage, ainsi que le coût en points pour chaque option. La plupart des unités ont l'option de promouvoir un de leurs membres en champion, porte-étendard ou musicien. Certaines peuvent porter une bannière magique ou sélectionner des objets magiques pour un coût supplémentaire en points.



L'ogre à l'extrême gauche est équipé d'une arme de base et d'un poing de fer. Comme vous pouvez le voir sur son profil, il coûte 32 points. Une unité de 6 ogres équipés de cette façon coûte donc 192 points.

L'ogre de gauche est équipé de deux armes de base. Il est légèrement moins onéreux que le précédent, car il ne coûte "que" 32 points.

SEIGNEURS

GRAISSUS DENT D'OR

545 points

Profil

Graissus Dent d'Or

M CC CT F E PV I A Cd
4 6 3 5 6 6 1 3 9

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse (Perso. Spécial)

Équipement :

- Le Sceptre des Titans
- Armure légère
- La Couronne de l'Archityran

Règles Spéciales :

- Peur
- Richissime
- Tout le monde a un prix

SKRAG LE DÉSOSSEUR

425 points

Profil

Skrag le Désosseur

M CC CT F E PV I A Cd
6 5 3 5 6 5 3 4 9

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse (Perso. Spécial)

Équipement :

- Deux armes de base
- Chaudron de La Gueule

Règles Spéciales :

- Charge Ogre
- Coup Fatal
- Frénésie
- Immunisé au Poison
- Terreur

Notes :

Si vous prenez Skrag, les Cannibales ont une Taille d'Unité de 1-2 et ignorent les restrictions habituelles de choix identiques.

Magie :

Skrag est un Sorcier de Niveau 4 qui utilise le domaine de la Gastronomancie.

TYRAN

210 points

Profil

Tyran

M CC CT F E PV I A Cd
6 6 4 5 5 5 4 5 9

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse (Personnage)

Équipement :

- Arme de base
- Armure légère

Règles Spéciales :

- Charge Ogre
- Peur

Options :

- Peut avoir une des options suivantes :
 - Arme de base additionnelle .3 points
 - Poing de fer .5 points
 - Arme lourde 12 points
 - Pistolet ogre .8 points
 - Paire de pistolets ogres. 14 points
- Peut remplacer l'armure légère par une armure lourde .5 points
- Peut avoir des objets magiques et/ou un Grand Nom pour un total de ...100 points

DÉSOSSEUR

250 points

Profil

Désosseur

M CC CT F E PV I A Cd
6 4 3 4 5 5 3 4 8

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse (Personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Charge Ogre
- Immunisé au Poison
- Peur

Options :

- Peut avoir une des options suivantes :
 - Arme de base additionnelle .2 points
 - Poing de fer .3 points
- Peut être promu Sorcier de Niveau 4. ...35 points
- Peut avoir des objets magiques pour un total de .. 100 points

Magie :

Un Désosseur est un Sorcier de Niveau 3 qui utilise le domaine de la Gastronomancie, des Cieux, de la Bête ou de la Mort. Cependant, si vous alignez un ou plusieurs Bouchers/Désosseurs dans votre armée, au moins l'un d'entre eux doit utiliser le domaine de la Gastronomancie.

HÉROS

GOLGFAG MANGEUR D'HOMMES

260 points

Profil

Golgfag Mangeur d'Hommes

M CC CT F E PV I A Cd
6 5 4 5 5 4 4 5 8

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse (Perso. Spécial)

Équipement :

- 2 armes de base
- Pistolet ogre
- Armure légère

Règles Spéciales :

- Charge Ogre
- Les Mangeurs d'Hommes de Golgfag
- Peur
- Un de Perdu, Dix de Trouvés

Notes :

Si vous prenez Golgfag, une unité de Mangeurs d'Hommes de votre armée peut devenir les Mangeurs d'Hommes de Golgfag sans coût additionnel – voir les règles spéciales des Mangeurs d'Hommes de Golgfag page 57

BRAGG L'ÉTRIPEUR

210 points

Profil

Bragg l'Étripeur

M CC CT F E PV I A Cd
6 5 3 5(6) 5 4 3 4 8

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse (Perso. Spécial)

Équipement :

- La Grande Étripeuse
- Armure légère

Règles Spéciales :

- Charge Ogre
- Peur



COGNEUR

105 points

Profil

Cogneur

M CC CT F E PV I A Cd
6 5 3 5 5 4 3 4 8

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse (Personnage)

Équipement :

- Arme de base
- Armure légère

Règles Spéciales :

- Peur
- Charge Ogre

Options :

- Peut avoir une des options suivantes :
 - Arme de base additionnelle .3 points
 - Poing de fer 4 points
 - Arme lourde 11 points
 - Pistolet ogre 6 points
 - Paire de pistolets ogres. 10 points
- Peut remplacer l'armure légère par une armure lourde 4 points
- Peut avoir des objets magiques et/ou un Grand Nom pour un total de ..50 points

PORTEUR DE LA GRANDE BANNIÈRE

Un Cogneur peut porter la grande bannière de l'armée pour 25 points. Il peut porter un étendard magique (sans limite de points), mais dans ce cas, il ne pourra pas avoir d'autre objet magique. Le Porteur de la Grande Bannière peut prendre un gnoblar longue-vue pour +5 points.



HÉROS

CHASSEUR

130 points

Profil

Chasseur

M CC CT F E PV I A Cd
6 5 4 5 5 4 3 4 9

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse (Personnage)

Équipement :

- Arme de base
- Javelots Géants
- Armure légère

Règles Spéciales :

- Charge Ogre
- Peur
- Solitaire

Options :

- Peut avoir une des options suivantes :

Arme de base additionnelle	..	3 points
Poing de fer	..	4 points
Arme lourde	..	11 points
Lance-harpon	..	10 points
Vautour de sang	..	10 points

- Peut chevaucher un Mastauroc (remplace le Chevaucheur).

250 points

- Peut avoir des objets magiques et/ou un Grand Nom pour un total de .. 50 points

BOUCHER

100 points

Profil

Boucher

M CC CT F E PV I A Cd
6 3 2 4 5 4 2 3 7

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse (Personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Peur
- Charge Ogre
- Immunisé au Poison

Options :

- Peut avoir une des options suivantes :

Arme de base additionnelle	..	2 points
Poing de fer	..	3 points
Arme lourde	..	9 points

- Peut être promu Sorcier de Niveau 2

35 points

- Peut avoir des objets magiques pour un total de .. 50 points

50 points

Magie :

Un Boucher est un Sorcier de Niveau 1 qui utilise le domaine de la Gastronomancie, des Cieux, de la Bête ou de la Mort. Cependant, si vous alignez un ou plusieurs Bouchers/Désosseurs dans votre armée, au moins l'un d'entre eux doit utiliser le domaine de la Gastronomancie.

VENTRE-FEU

120 points

Profil

Ventre-feu

M CC CT F E PV I A Cd
6 3 2 4 5 4 2 3 7

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse (Personnage)

Équipement :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Bénédiction du Dieu du Volcan
- Peur
- Souffle Ardent
- Attaques Enflammées
- Charge Ogre

Options :

- Peut avoir une des options suivantes :

Arme de base additionnelle	..	2 points
Arme lourde	..	9 points

- Peut être promu Sorcier de Niveau 2

35 points

- Peut avoir des objets magiques pour un total de .. 50 points

50 points

Magie :

Un Ventre-feu est un Sorcier de Niveau 1 qui utilise le domaine du Feu.

MONTURES

Profil

Mastauroc

M CC CT F E PV I A Cd
7 3 0 6 6 6 2 5 5

Type de Troupe

Monstre

Règles Spéciales :

- **Mastauroc :** Chevaucheurs Ogres, Charge Cataclysmique, Frénésie, Bête de Chasse, Grande Cible, Armure Naturelle (4+), Squelette de Pierre, Terreur

UNITÉS DE BASE

OGRES

30 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Infanterie Monstrueuse
Broyeur	6	3	2	4	4	3	2	4	7	Infanterie Monstrueuse

Taille d'Unité: 3+

Règles Spéciales:

- Charge Ogre
- Peur

Options:

- Un des ogres peut être promu broyeur *10 points*
- Un des ogres peut être promu musicien ou beugleur *10 points*
- Un des ogres peut être promu porte-étendard *10 points*
Le porte-étendard peut avoir un gnoblar longue-vue *.5 points*
- L'unité entière peut être dotée d'une des options suivantes:
Arme de base additionnelle. *1 point par figurine*
Poing de fer *.2 points par figurine*

Équipement:

- Arme de base
- Armure légère



VENTRES-DURS

43 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Ventre-dur	6	3	2	4	4	3	2	3	8	Infanterie Monstrueuse
Ventre de Fer	6	3	2	4	4	3	2	4	8	Infanterie Monstrueuse

Taille d'Unité: 3+

Règles Spéciales:

- Charge Ogre
- Peur

Options:

- Un des ventres-durs peut être promu ventre de fer *10 points*
- Un des ventres-durs peut être promu musicien ou beugleur. *10 points*
- Un des ventres-durs peut être promu porte-étendard *10 points*
- Le porte-étendard peut avoir un gnoblar longue-vue *.5 points*
- Une unité de ventres-durs de l'armée peut être dotée d'un étendard magique d'une valeur maximale de *.50 points*

Équipement:

- Arme lourde
- Armure lourde



GNOBLARS

2,5 points par figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Gnoblar	4	2	3	2	3	1	3	1	5	Infanterie
Mord-nez	4	2	3	2	3	1	3	2	5	Infanterie

Taille d'Unité: 10+

Règle Spéciale:

- Insignifiants

Options:

- Un des gnoblars peut être promu mord-nez *.5 points*
- Un des gnoblars peut être promu musicien. *10 points*
- Un des gnoblars peut être promu porte-étendard *10 points*
- L'unité peut inclure des trappeurs gnoblars pour *.25 points*

Équipement:

- Arme de base
- Armes de jet



UNITÉS SPÉCIALES

CRACHE-PLOMB

43 points par figurine

Profil

Crache-plomb
Crache-tonnerre

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	3	4	4	3	2	3	7
6	3	3	4	4	3	2	4	7

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse
Infanterie Monstrueuse

Taille d'Unité: 3+

Règles Spéciales:

- Charge Ogre
- Peur

Options:

- Un des crache-plomb peut être promu crache-tonnerre *10 points*
- Un des crache-plomb peut être promu musicien ou beugleur *10 points*

Équipement:

- Arme de base
- Canon crache-plomb
- Armure légère

MANGEURS D'HOMMES

50 points par figurine

Profil

Mangeur d'Hommes
Capitaine Mangeur d'Hommes

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	4	4	5	4	3	3	4	8
6	4	4	5	4	3	3	5	8

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse
Infanterie Monstrueuse

Taille d'Unité: 3+

Règles Spéciales:

- Charge Ogre
- Équipe Hétéroclite
- Peur
- Tout Vu, Tout Fait

Options:

- Un des mangeurs d'hommes peut être promu capitaine... *10 points*
- Un des mangeurs d'hommes peut être promu musicien ou beugleur... *10 points*
- Un des mangeurs d'hommes peut être promu porte-étendard *10 points*
 - Le porte-étendard peut avoir un gnoblar longue-vue *.5 points*
 - Une unité de mangeurs d'hommes de l'armée peut être dotée d'un étendard magique d'une valeur maximale de *...50 points*
- Toute figurine peut avoir une des options suivantes: (les figurines peuvent avoir des armes différentes les unes des autres):
 - Arme de base additionnelle *... 2 points par figurine*
 - Arme lourde. *... 11 points par figurine*
 - Pistolet ogre. *... 7 points par figurine*
 - Paire de pistolets ogres. *... 12 points par figurine*
- Toute l'unité peut être dotée d'armures lourdes *4 points par figurine*

Équipement:

- Arme de base
- Armure légère

MEUTE DE CROCS DE SABRE

21 points par figurine

Profil

Crocs de Sabre

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
8	4	0	4	4	2	4	3	4

Type de Troupe

Bête de Guerre

Taille d'Unité: 1-10

Règles Spéciales:

- Chasser avec la Meute
- Peur
- La Voix de leur Maître



UNITÉS SPÉCIALES

YÉTIS

44 points par figurine

Profil

Yéti
Dos-gris

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	3	0	5	4	3	4	3	7
7	3	0	5	4	3	4	4	7

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse
Infanterie Monstrueuse

Taille d'Unité: 3+

Règles Spéciales:

- Aura de Givre
- Peur
- Inflammable
- Rapide

Options:

- Un des yétis peut être promu dos-gris. 10 points



CAVALERIE FÉROX

60 points par figurine

Profil

Ogre
Broyeur
Férox

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	2	4	4	3	2	3	7
6	3	2	4	4	3	2	4	7
8	3	0	5	4	3	2	4	5

Type de Troupe

Cavalerie Monstrueuse
Cavalerie Monstrueuse

Taille d'Unité: 2+

Règles Spéciales:

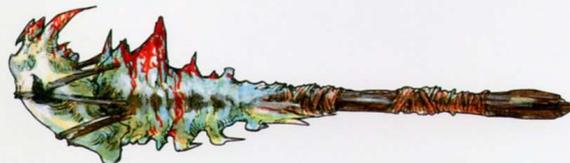
- Coriace
- Peur
- Touches d'Impact (1D3)

Équipement:

- Arme de base
- Armure légère

Options:

- Un des ogres peut être promu broyeur .. 10 points
Le broyeur peut être équipé d'une paire de pistolets ogres. 6 points
- Un des ogres peut être promu musicien ou beugleur 10 points
- Un des ogres peut être promu porte-étendard 10 points
Une unité de cavalerie férox de l'armée peut être dotée d'un étendard magique d'une valeur maximale de 50 points
- Toute l'unité peut être dotée d'armures lourdes .5 points par figurine
- L'unité entière peut avoir une des options suivantes:
Poing de fer .5 points par figurine
Arme lourde .8 points par figurine



CANNIBALE

90 points par figurine

Profil

Cannibale

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	0	5	5	4	2	4	8

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse

Taille d'Unité: 1

Règles Spéciales:

- Coup Fatal
- Embuscade
- Frénésie
- Indémoralisable
- Peur

UNITÉS RARES

LANCE-FERRAILLE GNOBLAR

130 points

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lance-ferraille	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Ferrailleur Gnoblar	2	3	2	-	-	3	1	5	-
Rhinoc	6	3	-	5	-	-	2	3	-

Type de Troupe

Char (Sauvegarde d'Armure 4+)

Taille d'Unité: 1 Lance-ferraille

Équipage: 7 Ferrailleurs Gnoblars

Tiré par: 1 Rhinoc

Équipement (Ferrailleurs Gnoblars):

- Arme de base

Équipement (Lance-ferraille):

- Bricole lance-ferraille

Règles Spéciales:

- Grande Cible
- Peur



BOUTE-FER

170 points

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Boute-fer	-	-	-	5	6	5	-	-	-
Crache-plomb	-	3	3	4	-	-	2	3	7
Ferrailleur Gnoblar	-	2	3	2	-	-	3	1	5
Rhinoc	6	3	-	5	-	-	2	3	-

Type de Troupe

Char (Sauvegarde d'Armure 4+)

Taille d'Unité: 1 Boute-fer

Équipage: 1 Crache-plomb et 1 Ferrailleur Gnoblar

Tiré par: 1 Rhinoc

Équipement (Équipage):

- Arme de base

Équipement (Boute-fer):

- Canon des Titans Célestes

Règles Spéciales:

- Grande Cible
- Peur



GÉANT

200 points

Profil

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Géant	6	3	3	6	5	6	3	spécial	10

Type de Troupe

Monstre

Taille d'Unité: 1

Équipement:

- Arme de base

Règles Spéciales:

- Attaques Spéciale
- Chute
- Grande Cible
- Tenace
- Terreur

UNITÉS RARES

MASTAUROC

250 points

Profil

Mastauroc

Chevaucheur Ogre

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	3	0	6	6	6	2	5	5
-	3	3	4	-	-	2	3	7

Type de Troupe

Monstre

Taille d'Unité: 1 Mastauroc
et 1 Chevaucheur Ogre.

Équipement: (Chevaucheur Ogre)

- Croque-monsieur

Règles Spéciales:

- Armure Naturelle (4+)
- Bête de Chasse
- Charge Cataclysmique
- Chevaucheurs Ogres
- Frénésie
- Grande Cible
- Squelette de Pierre
- Terreur

Options:

- Le chevaucheur ogre peut échanger gratuitement son croque-monsieur contre un lance-harpon.

MÉGASTODONTE

250 points

Profil

Mégastodonte

Chevaucheur Ogre

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	0	6	6	6	2	4	5
-	3	3	4	-	-	2	3	7

Type de Troupe

Monstre

Taille d'Unité: 1 Mégastodonte
et 2 Chevaucheurs Ogres.

Équipement: (Chevaucheurs Ogres)

- Un des Chevaucheurs possède un croque-monsieur
- Un des Chevaucheurs possède un lance-harpon

Règles Spéciales:

- Armure Naturelle (5+)
- Chevaucheurs Ogres
- Frisson Paralysant
- Grande Cible
- Sphère de Givre
- Stable
- Terreur



RÉFÉRENCES

SEIGNEURS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg
Désosseur	6	4	3	4	5	5	3	4	8	Inf.M.	35
Graissus Dent d'Or	4	6	3	5	6	6	1	3	9	Inf.M. (PS)	56
Skrag le Désosseur	6	5	3	5	6	5	3	4	9	Inf.M. (PS)	59
Tyran	6	6	4	5	5	5	4	5	9	Inf.M.	33

HÉROS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg
Boucher	6	3	2	4	5	4	2	3	7	Inf.M.	35
Bragg l'Étripeur	6	5	3	5(6)	5	4	3	4	8	Inf.M. (PS)	58
Chasseur	6	5	4	5	5	4	3	4	9	Inf.M.	37
Cogneur	6	5	3	5	5	4	3	4	8	Inf.M.	34
Golgfag Mangeur d'Hommes	6	5	4	5	5	4	4	5	8	Inf.M. (PS)	57
Ventre-feu	6	3	2	4	5	4	2	3	7	Inf.M.	36

UNITÉS DE BASE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg
Gnoblar	4	2	3	2	3	1	3	1	5	Inf.	48
Mord-nez	4	2	3	2	3	1	3	2	5	Inf.	
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Inf.M.	39
Broyeur	6	3	2	4	4	3	2	4	7	Inf.M.	
Ventre-dur	6	3	2	4	4	3	2	3	8	Inf.M.	40
Ventre de Fer	6	3	2	4	4	3	2	4	8	Inf.M.	

UNITÉS SPÉCIALES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg
Cannibale	6	3	0	5	5	4	2	4	8	Inf.M.	44
Cavalerie Férox	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Cav.M.	43
Broyeur	6	3	2	4	4	3	2	4	7	Cav.M.	
Férox	8	3	0	5	4	3	2	4	5		
Crache-plomb	6	3	3	4	4	3	2	3	7	Inf.M.	41
Crache-tonnerre	6	3	3	4	4	3	2	4	7	Inf.M.	

UNITÉS SPÉCIALES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg
Crocs de Sabre	8	4	0	4	4	2	4	3	4	B.G.	38
Mangeur d'Hommes	6	4	4	5	4	3	3	4	8	Inf.M.	42
Capitaine	6	4	4	5	4	3	3	5	8	Inf.M.	
Yéti	7	3	0	5	4	3	4	3	7	Inf.M.	45
Dos-gris	7	3	0	5	4	3	4	4	7	Inf.M.	

UNITÉS RARES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg
Boute-fer				5	6	5				Char	50
Crache-plomb		3	3	4			2	3	7		
Ferrailleur Gnoblar		2	3	2			3	1	5		
Rhinoc	6	3		5			2	3			
Géant	6	3	3	6	5	6	3	spécial	10	Mon.	46
Lance-ferraille				5	5	5				Char	49
Ferrailleur Gnoblar		2	3	2			3	1	5		
Rhinoc	6	3		5			2	3			
Mastauroc	7	3	0	6	6	6	2	5	5	Mon.	52
Chevaucheur Ogre		3	3	4			2	3	7		
Mégastodonte	6	3	0	6	6	6	2	4	5	Mon.	54
Chevaucheur Ogre		3	3	4			2	3	7		

MONTURE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Pg
Mastauroc	7	3	0	6	6	6	2	5	5	Mon.	52

Légende des Types de Troupes: Inf.=*Infanterie*, B.G.=*Bête de Guerre*, Cav.=*Cavalerie*, Inf.M.=*Infanterie Monstrueuse*, B.M.=*Bête Monstrueuse*, Cav.M.=*Cavalerie Monstrueuse*, Mon.=*Monstre*, Char=*Char*, Nuée=*Nuée*, Un.=*Unique*, M.G.=*Machine de Guerre*, PS=*Personnage Spécial*.

GABARIT DE CHUTE DE GÉANT



Comment fabriquer votre gabarit :

- Photocopiez cette page et collez-la sur un morceau de carton (les boîtes de céréales sont parfaites).
- Découpez ensuite selon les pointillés avec une paire de ciseaux ou un couteau de modélisme.
- Vous pouvez également télécharger une version imprimable de ces gabarits sur notre site internet :

www.games-workshop.com



ROYAUMES OGRES

Les ogres sont d'énormes et affreuses brutes dotées d'un appétit insatiable et d'une soif de combat inextinguible. Lorsqu'ils sortent de leurs repaires dans les montagnes, c'est dans un seul et unique but : partir en guerre. Cependant, les ogres ne se rendent pas seuls au combat, car ils sont accompagnés par d'effrayantes créatures préhistoriques qui les aident à piétiner et à dévorer tous ceux qui osent se dresser face à eux. Ils foncent sur l'ennemi comme une avalanche de chair et de sueur, avides de broyer ses os et de le dévorer tout cru...

Ce livre contient :

- Un bestiaire décrivant chaque unité, héros, monstre et machine de guerre de l'armée.
- Une liste d'armée pour utiliser vos figurines Citadel dans vos parties de Warhammer.
- Une galerie présentant la gamme Citadel des Royaumes Ogres peinte de main de maître.

Warhammer : Royaumes Ogres fait partie d'une collection de suppléments pour le jeu Warhammer, chacun détaillant une armée avec son historique et ses héros.

ISBN 978-1907964121



9 781907 964121



FRENCH/FRAANÇAIS
IMPRIMÉ EN CHINE

CODE PRODUIT
01 03 02 13 002

Un supplément d'armée pour Warhammer

WARHAMMER[®]

Le Jeu des Batailles Fantastiques™

Un exemplaire de Warhammer est nécessaire pour pouvoir utiliser ce supplément.



CITADEL



**GAMES
WORKSHOP**[®]

games-workshop.com