

WARHAMMER ORQUES & GOBELINS™



WARHAMMER ARMÉES





ORQUES & GOBELINS



Par Jeremy Vetock

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	BESTIAIRE DES ORQUES & GOBELINS	30
LES HORDES DES PEAUX-VERTES	4	Gobelins de la Nuit sur Squig	31
LES TRIBUS INNOMBRABLES	8	Squigs Broyeurs	32
LES DOMAINES DES PEAUX-VERTES	12	Trolls	33
UNE HISTOIRE SANGLANTE	16	Snotlings	34
CHRONOLOGIE DES PEAUX-VERTES	28	Chariots à Pompe Snotlings	35
BESTIAIRE DES ORQUES & GOBELINS	30	Géants	36
Règles Spéciales de l'Armée	32	Squigs Géants	37
Chefs Orques	34	Mères des Araignées	38
Chamans Orques	35	Vouivres	39
Orques	36	Gorbad Griff' eud'Fer	40
Orques sur Sanglier	37	Azhag le Massacreur	41
Chars à Sangliers Orques	38	Wurrzag, eul' Grand Prophète Vert	42
Orques Noirs	39	Grom la Panse du Mont Brumeux	43
Orques Sauvages	40	Skarsnik, Seigneur de Guerre des Huit Pics	44
Orques Sauvages sur Sanglier	41	Snagla l'Glaviot	45
Chefs Gobelins	42	Gittilla l'Chasseur	46
Chamans Gobelins	43	Grimgor Boit' en Fer	47
Gobelins	44	MAGIE WAAAGH!	72
Gobelins sur Loup	45	LÊ TRUCS KI BRILL'	74
Chars à Loups Gobelins	46	EN RANGS, LÊ GARS!	76
Lance-rocs Gobelins	47	LISTE D'ARMÉE DES ORQUES & GOBELINS	94
Balistes Gobelins	47	Seigneurs	97
Catapultes à Plongeurs de la Mort	48	Héros	101
Gobelins des Forêts sur Araignée	49	Unités de Base	104
Arachnaroks	50	Unités Spéciales	106
Gobelins de la Nuit	52	Unités Rares	109
Fanatiques Gobelins de la Nuit	53	GABARITS	111
Troupeaux de Squigs	54	RÉFÉRENCES	112



Illustrations : John Blanche, Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith. **Conception Graphique :** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor.
'Eavy Metal: Neil Green, Mark Holmes, Kornel Kozak, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren. **Conception de Jeu :** Robin Cruddace, Graham Davey, Matthew Hobday, Jervis Johnson, Phil Kelly, Mark Latham, Jeremy Vetoek, Sarah Wallen, Matthew Ward. **Équipe Hobby :** Dave Andrews, Nick Bayton, Chad Mierzwa, Chris Peach, Duncan Rhodes. **Sculpture de Figurines :** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Mike Fores, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Mark Jones, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Photographie :** Glenn More. **Contributions :** Nick Kyme, Adam Troke. **Production & Reprographie :** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Sharrow, Kris Shields, Markus Trenkner. **Remerciements :** Pete Foley, Talima Fox, Andrew Kenrick, Alan Merrett, Rick Priestley & John Shaffer. **Versión Française :** Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Nicolas Fournel & Vincent Jacuszin. **Merci à :** Daniel Azis, Jérôme Schmitt & Sébastien Trioreau.

© Copyright Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer, le symbole de la Comète à Deux Queues, Citadel, le symbole Citadel, Le Jeu des Batailles Fantastiques, Warhammer Orques & Gobelins 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 2000-2010, 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 et 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 supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosols. Respectez les précautions d'emploi.

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

France
 Games Workshop
 Europarc de Pichauray - BP 419
 13 591 Aix en Provence - Cedex 3

Canada
 Games Workshop
 2679 Bristol Circle, Unit 3, Oakville,
 Ontario L6H 6Z8

www.games-workshop.com



INTRODUCTION

Si vous cherchez la bagarre, vous l'avez trouvée, car voici venir les Orques & Gobelins ! Bienvenue dans le guide ultime des peaux-vertes, des créatures brutales mais rusées qui ne vivent que pour se battre. Ce livre contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer une armée d'orques et de gobelins à Warhammer.

POURQUOI COLLECTIONNER DES ORQUES & GOBELINS ?

En dépit de leur caractère violent, les orques et les gobelins possèdent une véritable personnalité. Les orques sont bâtis pour la guerre et résolvent tous leurs différends, même les plus insignifiants, par des combats sanglants. Les gobelins, au contraire, préfèrent se rassembler en immenses hordes et s'en prendre à leur adversaire lorsque celui-ci est submergé par le nombre, ou blessé, ou s'il regarde ailleurs (les trois à la fois de préférence).

Une armée d'Orques & Gobelins est une masse indisciplinée, constituée de toutes sortes de peaux-vertes et de monstres : orques noirs en armure, géants, minuscules snotlings, araignées gigantesques, et bien plus encore. Il existe autant de tactiques que de types d'unités peaux-vertes, mais peu importe les troupes constituant une armée d'orques et gobelins, car elle sera imprévisible, tout en étant capable d'éparpiller l'ennemi dans un tourbillon de violence.

COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

Les livres d'armées Warhammer se divisent en différentes sections, chacune d'elles abordant un aspect spécifique de l'armée. Vous trouverez dans celui-ci :

Les Hordes des Peaux-Vertes : Cette section est consacrée à l'histoire des orques et gobelins : leurs tribus, les tanières et les forteresses où ils se sont établis, leurs chefs les plus célèbres et leurs invasions les plus sanglantes.

Bestiaire des Orques & Gobelins : Toutes les unités de l'armée y sont passées en revue, avec une description détaillée de chaque entrée, ainsi que ses règles complètes. Cette section inclut également les objets magiques réservés aux peaux-vertes ainsi que leurs domaines de magie.

En Rangs, les Gars ! Vous trouverez dans ces pages des photos des figurines Citadel de la gamme des Orques & Gobelins, peintes de main de maître par la fameuse équipe 'Eavy Metal.

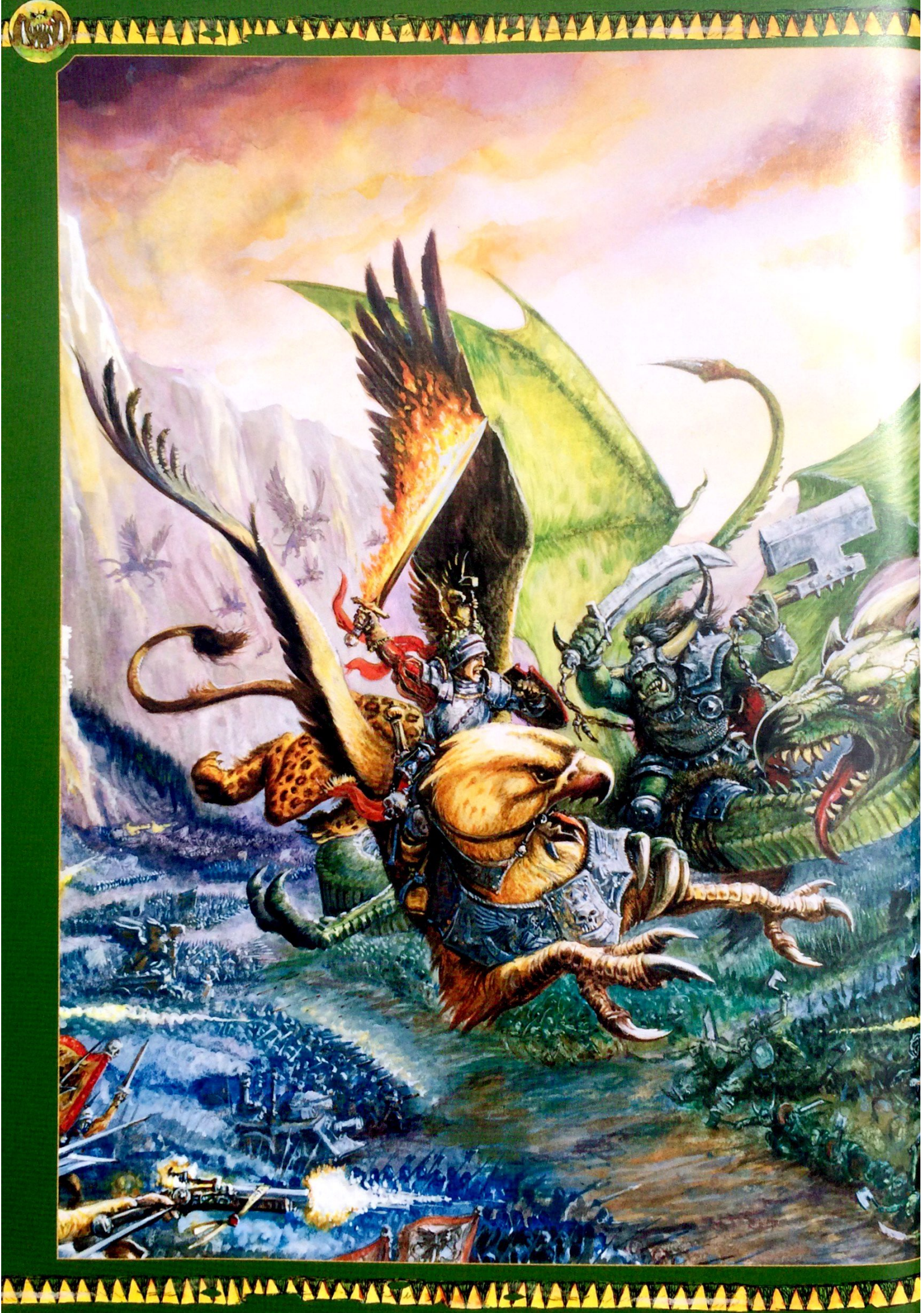
Liste d'Armées des Orques & Gobelins : La liste d'armée reprend toutes les unités décrites dans le bestiaire et les classe afin de vous permettre de sélectionner votre force. Les unités sont réparties en personnages (Seigneurs et Héros), en unités de Base, en unités Spéciales et en unités Rares, et peuvent être choisies en différentes quantités en fonction de la taille de la partie que vous allez jouer.

POUR EN SAVOIR PLUS

Même si ce livre contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer une armée d'Orques & Gobelins à Warhammer, il y aura toujours de nouvelles tactiques à adopter, de nouvelles batailles à livrer et de nouvelles idées de peinture à tester. Le magazine mensuel White Dwarf présente des articles couvrant tous les aspects du Hobby, et vous pouvez retrouver des articles dédiés aux Orques & Gobelins et à leurs mauvaises manières sur notre site internet officiel :

www.games-workshop.com







LES HORDES DES PEAUX VERTES

Les colonnes de fumée s'élèvent au-dessus de l'horizon tandis que les villages brûlent. Les réfugiés fuient pour sauver leurs vies en s'écriant "Ils arrivent !"

C'est alors que vous l'entendez : le cri de guerre barbare annonçant le raz-de-marée des envahisseurs les plus brutaux au monde.

Au milieu de cette confusion, d'innombrables peaux-vertes marchent à la guerre, avides de l'ivresse que procure le combat, se livrant au pillage parce qu'ils sont plus gros que les autres (ou plus fourbes), ou parce qu'ils sont foncièrement convaincus que "tou ça, cé pour not' bien."

Le monde de Warhammer tremble de peur lorsque résonne le rugissement de la Waaagh!



LES ORQUES & GOBELINS

Les orques & gobelins sont le fléau de la civilisation. Leurs raids barbares incessants accablent le monde de Warhammer. Une armée de peaux-vertes se forme sans crier gare. Son but n'est jamais vraiment clair et dépendra des caprices de son chef. Pour mieux comprendre la nature destructrice de ces hordes vertes, il faut d'abord se pencher sur le cas des créatures diverses et variées qui les composent.

ORQUES

Les orques sont de taille variable, mais tous sont des montagnes de muscles dotées d'un petit cerveau, dans un corps glabre aussi haut qu'un homme, quoique beaucoup plus large d'épaules. Leur crâne est épais, leurs mâchoires hypertrophiées, et leurs crocs aussi longs que des défenses. Leur front bas cache en partie leurs yeux pleins de malveillance, qui se mettent à briller d'une lueur rouge lorsqu'ils sont en colère - la plupart du temps, en fait. La couleur de leur peau aussi coriace que du cuir varie selon l'âge ou le climat. Ce sont des brutes épaisses qui ne ressentent pas la douleur. Les orques sont entêtés et leurs idées se bornent généralement à la bagarre. S'ils n'ont pas d'ennemi sous la main, ils assouvissent leur soif de violence en se battant entre eux.

Sur le champ de bataille, les orques se regroupent en bandes menées par les individus les plus massifs, les chefs. Pour devenir chef, il faut vaincre en duel le chef actuel. Ces violentes confrontations sont courantes dans la "société orque" (faute de terme plus approprié) et revêtent une importance capitale. La loi du plus fort prévaut et ces querelles internes garantissent que ce sont bien les individus les plus forts qui prennent la tête de leur bande. Après tout, briser le crâne d'un adversaire de façon spectaculaire est une marque incontestable d'autorité. Tous les orques suivent cette règle, qu'il s'agisse des primitifs orques sauvages ou des orques noirs, les plus gros et les plus redoutables représentants de la race des peaux-vertes.

GOBELINS

Contrairement à leurs cousins orques, les gobelins sont petits, maigres et chétifs. Leur peau est plus claire et leur nez est plus grand, leurs dents sont pointues et leurs yeux brillent de malice. Les gobelins sont plus intelligents et plus rusés que les orques, et de loin. Si les orques communiquent essentiellement à l'aide de grimaces et de grognements, les gobelins sont très bavards et s'expriment avec une voix hautes perchée des plus agaçantes. La couardise est une seconde nature chez eux. Cependant, lorsqu'il ne fait aucun doute que la situation est en leur faveur, les gobelins se joignent volontiers au massacre, avec autant d'agressivité et de cruauté que leurs cousins plus massifs. Ces perfides petites créatures préfèrent attaquer de dos ou s'en prendre à un adversaire déjà affaibli.

L'adaptation des gobelins à leur environnement a engendré de nombreuses spécificités culturelles, des chevaucheurs de loup des plaines aux adorateurs de la Déesse Araignée vivant dans les forêts, mais il s'agit de la même engeance. Il existe quelques sous-espèces de gobelins, mais seuls les gobelins de la nuit sont tolérés par les autres orques et gobelins. Cette espèce a vécu si longtemps sous les Montagnes du Bord du Monde qu'elle a développé des caractéristiques uniques, comme la peur du soleil ou une forte tendance à la démence.

LES MASSES TUMULTUEUSES

Les orques et gobelins se rassemblent en armées hétéroclites, auxquelles se joignent d'autres créatures hargneuses. Les snotlings, les peaux-vertes les plus petits, se regroupent en nuées pléthoriques. Les trolls sont attirés en leur jetant quelques carcasses (ou des snotlings trop lents), tandis que les géants sont attirés par la promesse des pillages et du combat. Les armées peaux-vertes sont incroyablement variées et imprévisibles, mais il y a une chose de certaine, c'est qu'il n'existe aucune cachette sûre contre une Waaagh !

Les cadavres ensanglantés des soldats humains aux uniformes jaune et noir s'entassaient sur le sol. Ça et là jaillissait la hampe d'une lance ou d'une hallebarde, telle un ossement brisé. Nagbad projeta un guerrier en armure d'un revers de sa hache tandis que Tuska, son sanglier, fouillait les entrailles de son cheval. Les restes sanguinolents des chevaliers recouvraient le pré. La grande porte gravée du symbole de l'Aberland n'était plus très loin.

"On s'bouge les gars !" beugla-t-il.

Devant lui, les chevaucheurs de loup avaient déjà accroché les fragiles lignes d'archers et à l'arrière, des hordes de peaux-vertes hurlaient leur soif de combat. Le pas lourd de géants aussi grands que des tours de guet suivait celui de trolls répugnants, tandis que les squigs se repaissaient des cadavres d'escorteurs.

Se taillant un chemin en frappant de part et d'autre de sa monture, Nagbad mena ses guerriers au travers d'un régiment de joueurs d'épée. Tuska éventa un homme dans un élan de furie bestiale. Nagbad décapita leur champion, puis coupa le porte-étendard en deux. Les runes archaïques

gravées sur sa hache étincelèrent de satisfaction. L'attention des orques se tourna alors vers la porte aussi imposante qu'une montagne. Nagbad bondit de sa monture et frappa la porte de son kikoup' ensorcelé. Des éclats de bois volèrent, et il cogna de plus belle. Au troisième coup, la lourde porte se fractura en son milieu. Nagbad rugit tandis qu'elle s'abattait comme un vieux chêne aux pieds des humains et des peaux-vertes. Il se frappa le poitrail en signe de victoire devant des défenseurs humains blancs de terreur.

Nagbad se retourna alors et donna le signal de la retraite à ses guerriers.

"Ben, on rentr' pas, chef ?" demanda Grotslik, le meneur des chevaucheurs de loup, qui se grattait la tête, désespéré. Nagbad décocha une baffé à l'impudent goblin, qui fut éjecté de sa selle.

"Nan." Nagbad scrutait l'horizon à la recherche de l'emplacement supposé d'une plus grande forteresse, avec une porte plus massive. "La baston d'ici est nulle. Y'en a une vraie là-bas," gronda-t-il en indiquant au hasard une direction. Les peaux-vertes firent demi-tour et hurlèrent "Waaagh!"



LES TRIBUS INNOMBRABLES

Les orques et gobelins vivent au sein de tribus composées de guerriers querelleurs qui suivent un chef unique. Une tribu est constituée de plusieurs bandes, chacune appartenant à la même espèce de peaux-vertes (orques, gobelins, orques noirs, etc.). Par exemple, la tribu des Fendeurs eud' Crân' est menée par Nagrat Arrach' Œil. Elle est composée de plusieurs bandes, chacune d'elles portant un nom emprunté à son chef, à ses armes préférées ou à ses méfaits. Les Haches Rouges, les Tranch' Tripes et les Gars d'Brok sont des bandes d'orques, tandis que les Zépingleurs forment une bande d'archers gobelins. Tous marchent sous la bannière des Fendeurs eud' Crân' et prennent leurs ordres, parfois à contrecœur, auprès de Nagrat. Les peaux-vertes sont très chauvins : leur bande est la meilleure et les autres ne sont que des faibles.

La taille de ces tribus est variable, de quelques centaines d'individus à d'immenses hordes. Le membre le plus important d'une tribu est son chef, appelé généralement chef de guerre, bien qu'il y ait d'autres noms en usage, comme "grand kasseur eud' têtes" ou "broyeur des broyeurs". Seul un peau-verte particulièrement fort et braillard peut atteindre un tel statut. Une pointe d'astuce est également requise, particulièrement chez les gobelinoïdes. La réussite d'une tribu est directement liée à son meneur. Un chef de guerre médiocre ne fera pas de vieux os : sa tribu périlitera à cause des querelles internes, ou sera absorbée par une tribu plus puissante, ou un rival se présentera pour le vaincre en duel.

LES CHICOTS SANGLANTS

La tribu des Chicots Sanglants grandit de jour en jour, cette ascension étant à mettre au crédit de Grutshod Kraz' Ongles. Après avoir piétiné à mort le précédent chef de guerre, Grutshod mena un assaut audacieux contre le camp de la tribu orque sauvage de la Grand' Châtaign'. Les quelques suroissants furent admis parmi les Chicots Sanglants, à la seule condition qu'ils portent sur eux ne serait-ce qu'un pagne. Établissant sa base sur le site récemment conquis de la Gorge eud' la Mort, Grutshod lança sa tribu dans de nombreux raids qui ravagèrent les Terres Arides et les Montagnes du Bord du Monde.

Au cours de cette période, les Chicots Sanglants recrutèrent plusieurs bandes de chevaucheurs de loup de la tribu défaite des Chiens Galeux. À l'annonce des nombreuses victoires de Grutshod, les gobelins de la tribu des Zarracheurs eud' Dents rejoignirent les orques, apportant avec eux leurs balistes. Les ambitions de Grutshod grandissant en même temps que sa horde, il songe maintenant à emmener sa tribu au nord, car il y aurait là-bas de grandes richesses, à savoir "plein d'trucs bien à piller et des tas d'zoms à krazier."

WAAAGH !

Tous les peaux-vertes désirent se battre aux côtés d'un chef de guerre qui s'est forgé une réputation de meneur victorieux. Tous souhaitent être du côté du vainqueur, bien sûr, mais c'est surtout qu'ils ne veulent pas rater une bonne bagarre. Les plus grands chefs de guerre accumulent tant de victoires et acquièrent une telle renommée que les autres tribus accourent de loin pour les rejoindre. Ainsi naît la vague de destruction vivante connue sous le nom de Waaagh !

Quelques tribus se rassemblant pour lancer une attaque forment une petite Waaagh ! tandis qu'une grande Waaagh ! est une invasion qui attire tous les orques et gobelins à des milliers de lieues à la ronde, et est à même de marquer la fin d'une ère. Une Waaagh ! suscite chez les peaux-vertes une ferveur sans bornes et balaye rageusement tout ce qui se dresse sur sa route, ne laissant derrière elle qu'un paysage désolé. Certaines Waaagh ! ne voyagent guère avant de se disperser, tandis que d'autres ont traversé la moitié du monde connu, changeant sans cesse de cap, d'une manière aussi imprévisible que les peaux-vertes eux-mêmes. Les plus grandes Waaagh ! forgent les légendes : la terre tremble sous les pas des innombrables guerriers qui marchent vers la ruine de la civilisation. La dévastation causée par ces invasions est telle que le soleil est masqué par un écran de fumée, recouvrant des régions entières sous un suaire de ténèbres.

On ignore combien il existe de tribus d'orques et gobelins, car il en surgit de partout. Les peaux-vertes prolifèrent si vite qu'une force imposante peut se rassembler en moins de deux semaines, mais cette même armée peut aussi bien se disperser en une nuit à cause d'un conflit interne. Comme la plupart des orques et gobelins sont nomades (ils vont là où ils peuvent s'adonner au combat et au pillage), il est difficile d'évaluer leur population. Les races plus civilisées savent que des peaux-vertes vivent dans les régions sauvages, mais ignorent s'il s'agit seulement de bandes en maraude, ou si elles sont en train de se rassembler pour déclencher une grande invasion aussi soudaine qu'imprévisible.

UN ORDRE NATUREL (ET BRUTAL)

Orques et gobelins se retrouvent souvent au sein des mêmes tribus. Ainsi va l'ordre naturel de la vie des peaux-vertes : le fort domine le faible. Les bandes orques recherchent la compagnie des gobelins, ces "zavortons" leur servant de souffre-douleur, et se chargeant des tâches les plus déplaisantes. Comme les orques méprisent les activités autres que le combat, les gobelins s'acquittent des tâches quotidiennes, comme ramasser du bois de chauffe, ériger des huttes rudimentaires et creuser les latrines. En échange de leur travail, les gobelins bénéficient de la protection de leurs cousins plus grands, même si les orques expriment leur ascendant en les tabassant dès qu'ils passent à portée. Si les gobelins situés au plus bas de l'échelle souffrent en tant qu'esclaves, les plus fûtés apprennent à manipuler leurs grands cousins plus naïfs. Il est de notoriété publique que c'est Grubbit Mor'zy-la-jambe, un goblin particulièrement roublard, qui joue les éminences grises au sein de la tribu des Dents Brisées, même si elle est composée en majorité de bandes d'orques, et dirigée officiellement par le redoutable chef de guerre orque Urk Kass' Nabots.

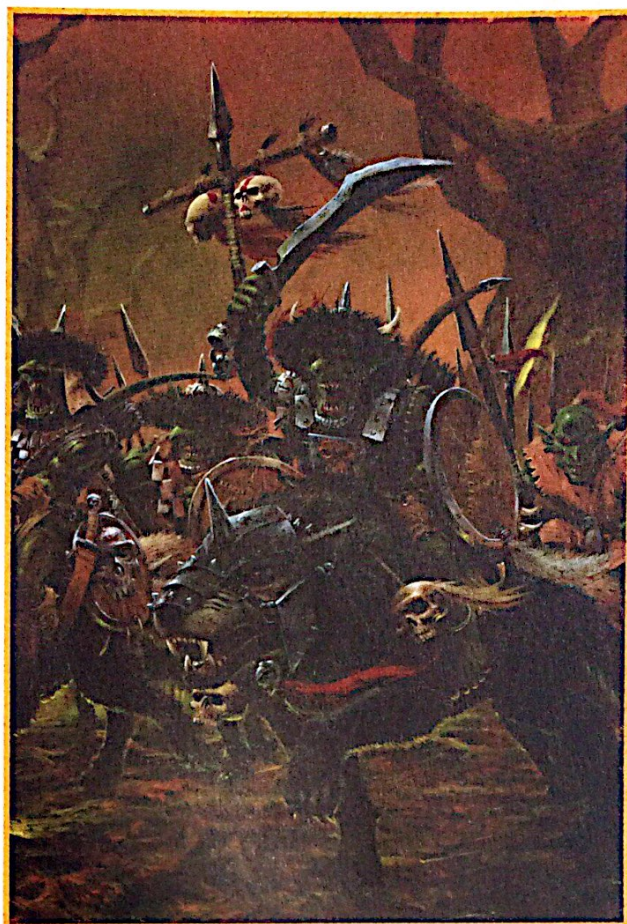
Toutefois, la prédominance du fort sur le faible est l'unique valeur sûre au sein des tribus peaux-vertes. Les choses sont constamment bouleversées, et souvent de manière précipitée. Les terres sauvages dans lesquelles vivent les tribus sont des endroits dangereux, soumis aux attaques de toutes sortes de créatures féroces, y compris des autres orques et gobelins. Les tribus changent lorsque des bandes font sécession, tandis que de nouvelles les rejoignent et que les chefs de guerre sont renversés par des rivaux plus forts. Certains pensent que si tous les orques et gobelins s'alliaient, ils domineraient toutes les autres races, mais les tribus sont trop revêches et préfèrent guerroyer pour la suprématie, plutôt que de coopérer réellement lors d'une quelconque campagne contre un ennemi trop éloigné.

Lorsqu'il n'y a aucun ennemi sur lequel déverser leur trop-plein d'agressivité, les orques et gobelins se battent entre eux. Cela signifie que les tribus qui survivent à tous ces combats incessants sont les plus grandes et les plus fortes, ou les plus rusées, ou encore les plus rapides (s'enfuir étant une option couramment retenue par les gobelins). Les tribus grandissent en absorbant les plus petites, les vainqueurs exécutant les chefs adverses et obligeant les survivants à les rejoindre. Parfois, l'absorption d'une tribu plus petite revêt le sens le plus littéral du terme, lorsque les gagnants dévorent les perdants. Le destin des vaincus dépend de nombreux facteurs : à quel point les vainqueurs sont affamés, la qualité du combat, ou tout autre caprice du chef de guerre. Par exemple, Grizgrod, le célèbre chef de la tribu des Kroû't' Ki Gratt', ne pardonna jamais à un troll de pierre d'avoir croqué le pied de Zog, son chaman. Lorsque les conquêtes de la tribu dans les Montagnes du Bord du Monde la menèrent dans une région où les trolls pullulaient, Grizgrod (encouragé par Zog "le Boiteux") refusa tout net de les laisser rejoindre sa tribu. Il ordonna au contraire qu'on les pousse du haut des falaises, qu'on les emmure dans leurs cavernes, ou qu'on les brûle vifs.

Les guerriers qui viennent d'être recrutés dans leur nouvelle tribu s'efforcent de s'y intégrer, en adoptant les couleurs ou les marquages de leur nouveau groupe, bien que certaines bandes conservent leurs anciennes marques d'allégeance. Par exemple, tous les membres de la tribu des Faces Bleues se peignent le visage en bleu (comme on pouvait s'y attendre). Toutefois, certaines bandes arborent toujours les symboles de leur ancienne tribu, comme des icônes en forme d'araignée pour les bandes de gobelins des forêts.

La grande variété des peaux-vertes, sans parler de leur mépris total des règles d'hygiène, donne à leurs tribus un aspect miteux et désordonné, encore plus frappant lors d'une Waaagh ! qui réunit des bandes aussi diverses que variées. Des orques sauvages recouverts de peintures de guerre archaïques (et de pas grand-chose d'autre) peuvent côtoyer des chevaucheurs de loup entourés de nuages de mouches, et des orques noirs en armure (relativement) disciplinés combattront aux côtés de gobelins de la nuit au ricanement inquiétant.

Aussi longtemps que demeure la promesse de pillages et de bains de sang, les frictions entre ces coalitions disparates ne sont guère gênantes (les pertes causées par les bonnes vieilles bagarres restant minimales). Toutefois, une défaite ou une inactivité prolongée peut réveiller l'hostilité entre bandes rivales. Seul un chef de guerre tyrannique possède la volonté, le pouvoir et le minimum de ruse requis pour encadrer ces tendances autodestructrices !



FORCES BRUTES

La composition des tribus orques varie du tout au tout. Par exemple, Narg la Dent Creuse, chef de guerre de la tribu de l'Œil Mort, préfère attendre l'ennemi sous un feu nourri de rochers et de flèches avant d'envoyer son infanterie. Ses bandes d'orques sont appuyées par des archers gobelins, et sa tribu ne se déplace jamais sans prendre plusieurs lance-rocs avec elle. À l'inverse, la tribu orque des Zouveurs d'Krân' ne possède pas de "matos de tir d'lopett". Leur chef ordonne rageusement aux gobelins de la nuit de se mettre en première ligne pour protéger l'avance de ses bandes d'orques. Cette tactique a pour seul inconvénient d'obliger les Fendeurs d'Krân' à lancer des raids réguliers dans les montagnes pour renouveler les effectifs.

Quoi qu'il en soit, le cœur d'une tribu orque est invariablement constitué de peaux-vertes durs à cuire, qu'il s'agisse d'infanterie ou de cavalerie à dos de sanglier. Ils sont souvent rejoints par des bandes d'orques sauvages et d'orques noirs, et s'il y en a dans les parages, par des trolls ou des géants. Les chefs de guerre ne sont pas trop regardants sur les nouvelles recrues de la tribu. Après tout, leur cas sera vite réglé si elles s'avèrent incapables de se battre correctement.

Les plus grandes tribus orques, comme les Griff' eud' Fer, les Dents Brisées et les Crocs Rouges, ont acquis une renommée dépassant les limites de leurs territoires. Selon les orques, une réputation sanglante vaut que l'on se batte pour la conserver et ils font tout pour l'entretenir. Ainsi, il arrive qu'une tribu que l'on croyait détruite ou absorbée renaisse de ses cendres, inspirée par une vieille et improbable légende relatée par un chaman en transe.



En de rares occasions, une tribu de peaux-vertes ne sera constituée que de bandes d'orques, voire, mais c'est encore moins fréquent, d'orques sur sanglier. Sans gobelins sur qui cogner, les orques sont forcés d'effectuer eux-mêmes leurs basses besognes, ce qui les rend encore plus vindicatifs et engendre des bagarres générales avec une régularité alarmante. Ces combats déterminent la hiérarchie, les guerriers au bas de l'échelle se retrouvant à faire tout le travail. Comme aucun orque ne supporte bien longtemps de devoir faire autre chose que se battre (couper des arbres ou dépecer le gibier, par exemple), des conflits éclatent constamment, même après que toutes les tâches ont été assignées. C'est pourquoi les tribus orques sont très endurcies, mais ne s'agrandissent guère. Cela signifie également que leurs camps sont dépourvus des plus élémentaires commodités, comme des huttes, des clôtures pour les sangliers, ou un endroit pour "fer' sa p'tit' affèr'."



Les noms des tribus et des bandes orques proviennent généralement des légendes ou des traditions tribales qui captivent leur imagination limitée. Sans surprise, il s'agit de noms violemment imagés, comme les Broyeurs d'Os ou les Kraz'-ta-Fass'. Une tribu orque attaquera quiconque porte un nom trop proche du sien. Encore une fois, les orques saisissent n'importe quel prétexte pour partir en guerre.

DURS À CUIRE ET BELLIQUEUX

L'origine des orques noirs est auréolée de mystère, on considère toutefois que leur nom provient de la couleur sombre, parfois noire, de leur peau. Ce sont les plus gros et les plus forts représentants de leur race hargneuse, ce qui en dit déjà long. Les orques noirs ont un caractère très martial qui met souvent les autres peaux-vertes mal à l'aise. Les autres orques trouvent leur comportement peu "orquethodoxe" : marcher, s'entraîner, entretenir son attirail n'est pas digne d'un orque. Pire encore, les orques noirs mettent un point d'honneur à porter tout un tas d'armes, au cas où un kikoup' de rechange s'avérerait nécessaire. Si les orques adorent intimider leur prochain, les orques noirs sont passés maîtres dans cet art, à ceci près qu'ils l'utilisent pour instaurer la discipline au lieu de provoquer leurs rivaux. Dépourvus de sens de l'humour, ils n'ont que peu de patience pour les incessantes bagarres entre peaux-vertes.

Les orques noirs ont beau être rabat-joie, ce sont surtout des guerriers redoutables. Heureusement pour le monde civilisé, les orques noirs constituent l'espèce de peaux-vertes la moins répandue. Lorsqu'une tribu en recrute quelques spécimens, ils occupent les places de chefs ou se regroupent en formations d'élite. Morglum Brise-Nuque est un de leurs plus célèbres chefs de guerre. Il a su mener sa bande à la conquête de nombreuses tribus des Montagnes du Bord du Monde. Les combattants assez coriaces (et qui ont survécu) sont autorisés à rejoindre les Brise-Nuques, une horde qui s'agrandit encore et toujours et qui a remporté nombre de victoires éclatantes. Il existe des tribus composées exclusivement d'orques noirs, mais elles sortent rarement des Terres Sombres. Toutefois, lorsqu'elles se dirigent à l'ouest pour envahir le Vieux Monde, elles annoncent toujours une longue et sanglante Waaagh!

SAUVAGES ET FURIEUX

Les orques sauvages sont des peaux-vertes primitifs qui ont choisi de conserver les anciennes traditions et qui se moquent des "innovations" comme les armes en métal, les armures ou les bottes. Les bandes d'orques sauvages sont assez répandues parmi les tribus orques ou gobelines. Elles se repèrent assez facilement, car les orques sauvages privilégient les peintures de guerre et les tatouages, et ont des coutumes inhabituelles comme de se percer la peau avec des os taillés en pointe. Leur apparence insolite et leurs superstitions exposent souvent les orques sauvages aux railleries des autres peaux-vertes. Ces derniers ont la dent dure avec ceux qui n'ont qu'un pagne pour tout vêtement. C'est pourquoi les orques sauvages ne se mélangent pas aux autres lorsqu'ils restent au camp. Cependant, ils montrent une telle férocité lors des batailles qu'ils gagnent alors le droit de se livrer à leurs étranges rituels, y compris l'embarrassante danse du vol de la chauve-souris.

Avec un comportement aussi caricatural, il est normal de rencontrer des tribus majoritairement composées d'orques sauvages. Ils peuvent alors jouer du tambour et agiter leurs osselets à loisir. Mêmes les géants qui s'acoquinent avec eux reçoivent une généreuse couche de peinture de guerre. Leurs terrains de chasse s'étendent généralement dans des régions reculées. La tribu d'Premier' Ord', célèbre pour ses boucliers fabriqués à partir de coquilles de bénitiers, sévit sur les côtes du Golfe Noir. Les Mass' d'Os et leurs rivaux, les Pô d'Serpents, hantent les jungles étouffantes des Terres du Sud. D'autres, comme les Chasseurs eud'Têt', sont des nomades, guidés par leurs chamans sur des chemins sinueux désignés par les voix des dieux dans leurs têtes. Du moins, c'est ce qu'ils prétendent.

VERTS ET PERFIDES

Les gobelins, parfois appelés "gobbos", constituent l'espèce de peaux-vertes la plus nombreuse. Leurs tribus présentent une infinité de variations culturelles. Même si beaucoup de bandes de gobelins sont assujetties aux orques, les tribus gobelines sont tout aussi courantes. Afin d'échapper au joug des orques, certains gobelins ont choisi de vivre dans des environnements peu accueillants. Après tout, peu d'orques souhaitent vivre dans les marais. Il se trouve parfois un chef de guerre goblin particulièrement habile pour renverser la donne et diriger une tribu comportant des bandes d'orques, mais ils sont particulièrement rares et connaissent généralement une fin aussi prématurée que spectaculaire.

Les tribus de chevaucheurs de loup comptent parmi les plus célèbres tribus gobelines. Ces hordes itinérantes utilisent la vitesse de leurs montures pour conquérir les steppes. Même les bandes d'ogres hésitent à traverser ces contrées à cause de leurs attaques éclairs. Les tribus orques admettent l'utilité des bandes de chevaucheurs de loup et les recrutent en tant qu'éclaireurs. Dans les tourbières, les gobelins sont connus pour tendre des embuscades à quiconque serait assez bête pour mettre le pied dans leurs tanières marécageuses. Les gobelins des forêts jaillissent des bois sombres et lancent des raids fulgurants avant de disparaître sous les frondaisons. Ces gobelins arboricoles atypiques se distinguent par le port de plumes bariolées, par leur adoration de la Déesse Araignée et par le fait qu'ils chevauchent des araignées géantes au combat. Enfin, parmi les autres tribus célèbres, on trouve les trafiquants nomades qui arpentent les étendues sauvages dans des caravanes-fortresses branlantes. Ils troquent avec n'importe qui et sont réputés pour leurs talents d'escrocs et de voleurs.

LE CHÂTIMENT DU DESSOUS

Certaines tribus gobelines s'installèrent jadis dans les cavernes qui s'étendent sous les Montagnes du Bord du Monde. On ignore si c'est à cause du manque de lumière ou de l'exposition prolongée aux moisissures qui se développent sous terre, mais ils ont évolué en une sous-espèce distincte : les gobelins de la nuit. Ils portent de longues robes et des capuches noires, en partie pour se fondre dans leur environnement ténébreux, mais surtout pour être sûrs que la lumière honnie du soleil ne les atteigne pas lorsqu'ils lancent une incursion à la surface. Les gobelins de la nuit sont encore plus maigres et plus couards que leurs cousins vivant à l'air libre. Ces peaux-vertes sont particulièrement lunatiques, et sont sujets à des accès de ricanements incontrôlés. Certains individus sont dérangés au point de manger un champignon bonnet de fou, ce qui les transforme en tourbillon de destruction. Il est tout aussi périlleux d'élever des squigs des cavernes, des créatures que toute race saine d'esprit s'empresserait d'exterminer au lieu d'en faire des montures, voire des animaux de compagnie.

Du fait de leur penchant à capturer les forteresses souterraines pour s'y établir, les gobelins de la nuit sont devenus les ennemis héréditaires des races vivant sous terre, notamment les skavens et les nains. La haine mutuelle entre les gobelins de la nuit et ces derniers a atteint de tels sommets que les deux races préfèrent combattre jusqu'à la mort plutôt que d'abandonner le moindre pouce de terrain. Les gobelins de la nuit se risquent parfois à la surface en quête de nourriture ou d'esclaves, ou pour rejoindre une plus grande Waaagh ! dans l'espoir de se livrer au pillage et de laisser libre cours à leur cruauté.

LES DIEUX DES PEAUX-VERTES

Les superstitieux orques et gobelins ne tomberont jamais à cours de divinités inférieures ou de cultes étranges.

Toutefois, ce panthéon disparate est dominé par les turbulents et belliqueux Gork et Mork. Les peaux-vertes n'implorent pas l'aide de Gork ou de Mork lorsqu'ils sont en difficulté, pas plus qu'ils ne les supplient de leur accorder des bienfaits comme les races plus faibles.

Au lieu de cela, ces dieux de la guerre et leurs actes ignobles servent d'inspiration aux peaux-vertes. Gork est "brutal mais ruzé" et son frère Mork est "ruzé mais brutal".

Chaque peau-verte croit dur comme fer que s'il agit de manière assez "brutal" ou ruzée", les dieux l'accueilleront et il pourra continuer à se battre après sa mort.

Le pouvoir des dieux des peaux-vertes se manifeste de différentes manières. Le phénomène tout-puissant de la Waaagh!, cet appel mystique à la guerre qui emplit tout orque et goblin d'une énergie frénétique, est l'expression de la volonté divine de Gork et de Mork. Les chamans, le nom que les peaux-vertes donnent à leurs sorciers, sont directement connectés aux dieux. Un chaman peut puiser dans cette source de puissance verte pour foudroyer ses ennemis, ou susciter une rage encore plus forte chez ses congénères. Cependant, cette communication avec les dieux déstabilise la psyché du chaman, ce qui explique leurs rituels inhabituels, leurs transes et autres étrangetés.

LES DOMAINES DES PEAUX-VERTES

Il existe une sinistre vérité pour ceux qui recherchent la paix : aucune terre n'est à l'abri des peaux-vertes en maraude, car on trouve des orques et des gobelins partout. Certaines contrées sont plus infestées que d'autres. Les peaux-vertes ne bâtissent pas des royaumes comme les autres races. Ils sont simplement trop désordonnés, trop remuants et trop enclins à se taper les uns sur les autres pour établir les racines d'une véritable nation. Néanmoins, il existe quelques régions, de tailles variables, dans lesquelles les orques et gobelins font preuve d'un semblant d'organisation. Il s'agit des domaines sauvages occupés en majeure partie par les tribus peaux-vertes, et lorsqu'elles s'unissent, tous les royaumes limitrophes se retrouvent sous la menace d'une invasion à grande échelle.

LES TERRES ARIDES

Depuis des temps immémoriaux, les tribus orques et gobelins dominent les vastes étendues situées entre les Montagnes du Bord du Monde et les Monts du Dos du Dragon, connues sous le nom de Terres Arides. Les autres races craignent de s'y rendre, car il est impossible d'y voyager en sécurité, même si on est escorté par une armée. Traverser la Rivière du Sang signifie laisser la civilisation derrière soi. Au nord des Terres Arides se tiennent les Principautés Frontalières, une contrée de fiefs déchirés par la guerre et constamment assaillie par les peaux-vertes. Les Marais de la Folie sont généralement considérés comme la frontière sud des Terres Arides. Ce marécage couvert d'une épaisse brume et dépourvu de sentiers est donc virtuellement impossible à traverser. De nombreuses tribus gobelins y ont pourtant élu domicile, construisant de grandes huttes sur pilotis ou ordonnant à leurs chamans de faire émerger des îlots à la surface des eaux stagnantes. Plus au sud, le borbier se transforme en collines avant de s'aplanir et de donner naissance à un désert. Cette région, qui constitue la limite septentrionale de la Terre des Morts, abrite de nombreuses tribus d'orques sauvages. Ces derniers ont planté des idoles de pierre dans le sable pour repousser les mauvais esprits qui hantent les contrées au sud.

Les paysages des Terres Arides se résument à des steppes stériles et à des landes rocailleuses. On y trouve des ruines et des tertres qui attestent que la région était autrefois plus fertile, mais ce ne sont guère plus que le sinistre legs d'une civilisation aujourd'hui disparue. Ce sont dorénavant les peaux-vertes qui constituent la race dominante, leurs tribus se battant constamment pour occuper plus d'espace. Ils sillonnent les plaines, montent des camps brinquebalants et bâtissent des forteresses au cours de leurs incessantes guerres. Les frontières changeantes sont marquées à l'aide de crânes et de trophées plantés sur des lignes de piquets, et les effigies de Gork et de Mork (sculptées dans la pierre, ou fabriquées avec des os ou tout autre matériau moins noble) étirent leurs ombres sur les étendues désertiques.

Ce sont souvent les frontières naturelles qui délimitent les territoires fluctuants des tribus. Franchir les collines des Rochers Grinçants signifie entrer dans le domaine des Zétripeurs, tandis que le Chemin des Carcasses, le lit d'une rivière asséchée, est connu pour être l'itinéraire exclusif des gobelins de la tribu des Klous Rouillés. Les positions faciles à défendre sont des sites très contestés car ils peuvent accueillir

les camps de base ou les forteresses. Par exemple, les grottes du défilé rocheux de la Gorge eud' la Mort ont attiré la convoitise de tant de clans peaux-vertes, que des monceaux d'ossements recouvrent littéralement l'entrée de la passe. Ces sites morbides sont surmontés de la bannière des résidents actuels de la Gorge eud' la Mort, en guise de déclaration de propriété et de défi pour tous les rivaux potentiels. Des nuées de charognards survolent en permanence ce sinistre paysage dans l'attente de leur prochain festin.

L'une des positions stratégiques les plus enviées des Terres Arides est le Rocher d'Fer. Cette montagne de métal foré fut vomie par les entrailles de la terre lors d'un gigantesque cataclysme. Elle fut d'abord découverte par les nains, qui creusèrent tout un labyrinthe de galeries. À peine eurent-ils terminé leur ouvrage que les orques l'envahirent en masse. Nombre de tribus célèbres y établirent leur base au fil des ans. Moins prestigieux, mais tout aussi contesté, est le site des Geysers Fétides. Les tribus gobelins prirent le risque d'y établir leur base dans cette région instable et nauséabonde, pensant que personne ne serait assez fou pour tenter de les en déloger. Enfin, au beau milieu des plaines arides, se tient le Fort de la Dent Crochue, un repaire en forme de crâne orque taillé dans le roc. Cette position dominante permet à la tribu qui la contrôle de régner sur les étendues désertiques alentour.

Ces territoires changent régulièrement de propriétaire. Des alliances sont souvent forgées entre tribus voisines, mais la nature belliqueuse des peaux-vertes y met invariablement fin, donnant lieu à des trahisons au beau milieu de la bataille, ou à des attaques soudaines au moment du partage du butin. Exiger un droit de passage est une pratique communément exercée par les tribus dominantes à l'encontre de celles qui désirent traverser leur territoire. Il s'agit peut-être d'une coutume héritée des ogres, qui tentent périodiquement d'empiéter sur les Terres Arides. Il arrive parfois que ce racket fonctionne, notamment sur les gobelins et les marchands téméraires, mais les orques préfèrent généralement se battre plutôt que de se séparer du fruit de leurs pillages. Quiconque a l'audace de poser le pied sur les Terres Arides doit se tenir prêt à livrer bataille.



LES MONTAGNES DU BORD DU MONDE

Autrefois le domaine exclusif des nains, les pics majestueux et les vallées des Montagnes du Bord du Monde sont aujourd'hui infestés de peaux-vertes. Les tribus orques patrouillent dans les passes et établissent leurs camps sur les pentes escarpées, tandis que les gobelins de la nuit ont élu domicile dans les innombrables grottes et galeries qui serpentent sous les montagnes. Les mines, les forteresses et autres ouvrages d'art souterrains bâtis par les nains, ont tous été pillés au cours des derniers millénaires. Pour les gobelins de la nuit, rien n'est plus prestigieux que de s'installer dans l'une des cités ancestrales des nains ("les nabots").



 Tribus orques

 Tribus gobelines

 Gobelins de la nuit

 Gobelins des forêts

 Orques sauvages

 Territoires humains

 Forteresse peau-verte

 Forteresse naine

 Forteresse envahie

Mer des Griffes
Norsca
Tribu des Pillards
Le Pays Perdu
Tribu des Haches Rouillées
Tribu des Plum de Sang
La Fosse Noire
Tribu des Mil Zyeux
Fléuve Reik
Les Krazeurs eud Crânes
Forêt de Reikwald
Forêt de Châlons
Massif de l'Orque
Défilé de la Hache
Parravon
Nuln
Tribu d'a Mort Ki Grinss
Athel Loren
Quenelles
Fléuve Brienne
Les Voûtes
Skarognc
Miragliano
Remas
Tumulus de Gorbblum le Magnifik
Tribu des Nez Kassés
Karak Norn
Tribu des Brise-Nuques
Karak Hirn (Fort du Cor)
Karak Izor
Tribu des Nez d'O's
Village Flottant
Barrière d'Idoles
La Terre des Morts
Deserts d'Arabie
Fléuve Mortis
Tribu d'Premier Ord
Tribu des Perchés
Orques de la Main Sanglante
Rumeurs de Pirates Orques
Ile de Sartosa
Le Golfe Noir
Mont du Dos du Dragon
La Corne Sanglante
Tribu des Zarracheurs eud Dents
Geysers Férides
Repaire de la Griffé Noire
Les Gobbos Hurléurs
Tribu de l'Œil Trouble
Barak Varr
Rivière du Sang
Rocher d'Fer
Tribu des Dents Brisées
Karak aux Huit Pics
La Lune Crochue
Karak Azul
Karak Azgal
Montagne de Feu
Tribu du Pic de la Rancune
Pic Dolent
Mer de Fiel
Mont Brumeux
Falaises des Vouivres
Les Dagou Rouillées
Marais de la Folie
Rivière Malade
Tribu du Bouclier Rouge
Gorge eud la Mort
Kran Pointus
Mont Funeste
Mont Nuage Rouge
Tribu des Faces eud Feu
Tribu du Roc du Crâne
Fléuve Aveugle
Preneurs eud Kran
La Dent Crochue
Tribu des Dents Brisées
Rocher Noir
Mont du Tonnerre
Mont du Squig Cornu
Col de la Mort
Les Haches Fendues
Tribu des Dents Brisées
La Sorcière Grise
Tribu des Lune-Hurléurs
Monts Cendreaux
La Plaine des Os
Les Dents d'Pierre
Mont Bossu
Crocs du Soleil
Mont Terne Croc
Tribu des Molair Ki Baign
Terre des Loups
Les Faces Rouj
Toute de Montende
Les Cotes
Lande Désolée de Draken
Tribu des Peaux d'Fer
Antre de Gnashrak
Col du Pic
Montagne de l'Œil Rouge
Tribu de l'Œil Rouge
Talabec Supérieur
Talabec Inférieur
Karak Vlag
La Haute Passe
Pays des Trolls
Tribu des Zagiteurs d'Os
Praag
Erengard
Desolations Nordiques
Golfe de Kislev
Fléuve Lynsk
Kislev
La Mort Rampante
La Grande Forêt
Fléuve Talabec
Tribu des Dents Noires
Middenheim
Monts du Milieu
Tribu des Dents Noires
Forêt de Drakwald
Tribu des Mil Zyeux
La Fosse Noire
Tribu des Haches Rouillées
Le Pays Perdu
Tribu des Haches Rouillées
Norsca
Mer des Griffes



Ces forteresses abondent de richesses fabuleuses et d'armes d'excellente facture, sans parler des espaces propices à la culture des champignons. Elles feraient des demeures idylliques pour les gobelins de la nuit, si leurs propriétaires ne les défendaient pas aussi farouchement.

Les Montagnes du Bord du Monde abritent de nombreuses forteresses peaux-vertes. Les orques ont établi un repaire dans les ruines de l'ancienne cité naine qui surplombe le Lac Noir, Karak Varn, et l'ont rebaptisée le Roc Solitaire. Les niveaux inférieurs sont occupés par des trolls et des hommes-rats se tenant tous à bonne distance des berges du lac, car des créatures mutantes nagent dans ses eaux troubles. Au nord se tient la Montagne de l'Œil Rouge, qui portait autrefois le nom de Karak Ungor. La forteresse naine tomba jadis entre les mains des orques, qui l'abandonnèrent aux gobelins de la nuit de la tribu de l'Œil Rouge. Mais la plus célèbre reste Karak aux Huit Pics. Bâtie dans un cirque naturel entouré de huit montagnes majestueuses, la glorieuse cité naine n'est plus qu'une ruine hantée par les gobelins de la nuit et les skavens.



"Un bon nabot c'est un nabot mort, et la seule chose mieux qu'un nabot mort, c'est un nabot mourant qui t'a dit où sont ses potes."

— Morglum Brise-Nuque



Il y a plusieurs milliers d'années, cette perle de l'empire nain fut assiégée. La guerre dura des siècles. Les nains battirent finalement en retraite, et la cité fut mise à sac. Mais la bataille entre les skavens et les peaux-vertes pour la domination de la cité ne faisait que commencer. À ce jour, les niveaux supérieurs sont la demeure des gobelins de la nuit de la Lune Crochue, la tribu dirigée par Skarsnik, l'autoproclamé Seigneur de Guerre des Huit Pics. Les étages inférieurs qui ne se sont pas effondrés, ou qui ne sont pas sous l'effet d'une rune de dissimulation, sont occupés par les skavens du clan Mors. La guerre cruelle que se livrent les deux races a récemment connu de nouvelles évolutions, avec l'entrée en lice d'un puissant contingent nain sous les ordres du Roi Belegar. Les nains sont parvenus à forcer l'entrée de Karak aux Huit Pics, et revendiquent leur ancienne propriété. Au prix de nombreuses pertes, ils ont établi une colonie fortifiée, mais on ignore si elle pourra tenir face à la hargne infinie de Skarsnik.

Les cols qui traversent les Montagnes du Bord du Monde ont toujours attiré la convoitise. Les orques, notamment, ont compris que le contrôle de ces routes était un excellent moyen de s'enrichir, soit en exigeant un droit de passage exorbitant, soit en attaquant et en dépouillant ceux qui tentent la traversée (ou les deux, le plus souvent). Ces passes sont généralement défendues à chacune de leurs extrémités par de redoutables fortifications. Le fort orque du Rocher Noir (jadis forteresse naine de Karak Drazh) protège l'accès au Col de la Mort, qui permet de voyager des Terres Arides aux Terres Sombres. Même les armées d'invasion peaux-vertes doivent s'acquitter d'un octroi démesuré (les prisonniers constituent un mode de paiement fort apprécié, car ils fournissent la main-d'œuvre et le casse-croûte). Ceux qui veulent traverser sans payer doivent trouver un autre itinéraire, ou prendre d'assaut les immenses portes, les remparts et les défilés escarpés, autant de pièges qui causèrent la perte de bien des armées au fil des siècles.

LES TERRES SOMBRES

À l'est des Montagnes du Bord du Monde, s'étendent les désolations des Terres Sombres. Elles abritent le royaume de feu et de soufre des nains du Chaos, des bandes d'ogres en maraude, des hordes de skavens en quête de malepierre, des monstres épouvantables et naturellement, des peaux-vertes.

Pour se faire un nom dans cet environnement sinistre, ou tout simplement pour survivre, il faut être particulièrement robuste. Il n'est donc pas étonnant d'y trouver de nombreux orques noirs. Si l'on en croit certaines fresques peaux-vertes, leur espèce est originaire de ces terres dévastées. Il est indéniable que les bandes d'orques noirs y sont plus souvent remarquées, à l'est notamment, au pied des Montagnes des Larmes. On y trouve également des meutes primitives d'orques sauvages, occupées à chasser le fauve dans les coins les plus reculés de ces terres abandonnées. La tribu des Dents d'Œil hante les contreforts des Monts Cendreaux, où elle a maîtrisé l'art de piéger les plus gros monstres dans des puits de goudron bouillonnant. Les adorateurs du volcan de la tribu des Zempileurs eud'Œil arpentent les vastes plaines, à la recherche de tout signe avant-coureur d'éruption.

On trouve également des gobelins dans les Terres Sombres, principalement des chevaucheurs de loup. Ces tribus nomades règnent sur les plaines de cendres qui s'étendent à l'est du Col du Chien Fou, à tel point que la région a été rebaptisée la Terre des Loups. Au sud-est du Mont Bossu s'élève la Sorcière Grise, un repaire de gobelins. Il s'agit d'une étape très appréciée des tribus de marchands itinérants qui osent braver l'extrême-orient, avec leurs longs convois de caravanes, à la recherche d'esclaves, de marchandises exotiques et de nouvelles victimes à escroquer. Par ailleurs, on y croise parfois des hobgobelins, mais jamais plus à l'ouest. Selon certaines rumeurs, à l'est, il y aurait un royaume dirigé par le Grand Hobgobbla Khan, mais dans les Terres Sombres, les hobgobelins sont les laquais des nains du Chaos. Proches cousins des gobelins, ils sont excessivement sournois, à tel point que les autres peaux-vertes préfèrent souvent les tuer sans autre forme de procès (ce qui explique pourquoi on n'en voit jamais dans les armées d'orques et gobelins).



Certaines des Waaagh! les plus dévastatrices que le monde ait jamais connues sont nées dans les Terres Sombres. Cette région crépusculaire a été le creuset duquel ont émergé les tribus et les chefs de guerre parmi les plus féroces. Lorsque ces armées aguerries se taillent un chemin à travers les Montagnes du Bord du Monde, une Waaagh! émerge, et le Vieux Monde subit une avalanche de destruction.

NULLE TERRE ÉPARGNÉE

Il subsiste une myriade de domaines peaux-vertes éparpillés à la surface du monde. Nombre de ces enclaves sont des réminiscences d'anciennes Waaagh! qui se sont sédentarisées après la dissolution de l'armée. Ces petites poches de survivants sont souvent traquées et décimées, ou en viennent à s'entre-tuer, mais parfois ces graines prennent racine et se développent.





Les peaux-vertes reclus s'adaptent, se multiplient et reprennent des forces. C'est ainsi que certaines tribus se singularisent, en colonisant un nouvel environnement.

Au cœur de l'Empire, la plus puissante nation humaine, sont nichés de nombreux repaires de peaux-vertes servant de base arrière pour leurs raids incessants. Les sombres frondaisons du Vieux Monde abritent des tribus orques qui ont échoué là, ainsi que des gobelins des forêts. C'est au plus profond d'un de ces bois obscurs que les gobelins rencontrèrent pour la première fois une de ces gigantesques araignées qui chassent dans ces régions inhospitalières. Au fil des ans, ils ont pu développer une relation étrange avec ces créatures, jusqu'à leur vouer un véritable culte. Dans les profondeurs de la Forêt de Drakwald, se trouve la Fosse Noire, également appelée la Vallée aux Mille Yeux. Ce lieu de reproduction des plus grands arachnides est un site sacré pour les adorateurs de la Déesse Araignée. Il est entouré de totems recouverts de toile d'araignée, et passer outre équivaut à signer son arrêt de mort. Au-delà des forêts, même les fleuves et les côtes de l'Empire n'offrent aucun répit contre les peaux-vertes. En effet, régulièrement, un chef de guerre embrasse la voie de la piraterie, le nouveau "kap'tain" écumant les rives et rivages à la tête d'une flottille faite de bric et de broc. La marine impériale envoie impitoyablement par le fond ce genre d'armadas, mais il en vient toujours plus.

Les Montagnes Grises, qui séparent les domaines humains de l'Empire et de la Bretonnie, sont infestées de peaux-vertes. Les gobelins de la nuit pullulent dans les galeries creusées autrefois par les nains. Dans la partie occidentale de la chaîne

montagneuse se trouve le Massif d'Orquemont, ainsi nommé en raison des maintes tribus orques qui y ont trouvé refuge. Ces hautes terres ont toujours été une source de nuisance au cours de l'histoire du royaume de Bretonnie, les nombreuses tentatives des preux chevaliers n'étant jamais parvenues à éradiquer cette menace.

Plus loin à l'ouest vivent les peaux-vertes de Naggaroth, les descendants d'esclaves des elfes noirs, que ces derniers avaient capturés plusieurs milliers d'années auparavant. Le Roi Sorcier avait contraint plusieurs tribus orques à intégrer son armée (en vérité, cela n'avait pas demandé un si grand effort) avant de lancer une invasion sur Ulthuan. De nombreux survivants parvinrent à s'échapper par la suite, et s'établirent dans les forêts et les montagnes de ces terres glaciales. Les gobelins de cette région, souvent appelés "gobbos givrés", ont creusé leurs tanières à l'intérieur des glaciers, tandis que des orques recouverts de fourrures chassent les bêtes qui hantent les forêts de sapins. Les elfes noirs ont toujours plus souffert à cause de ces peaux-vertes qu'ils n'ont tiré profit de leur enrôlement dans leurs armées, c'est pourquoi ils massacrent tout orque ou goblin qu'ils croisent, sans le moindre état d'âme.

Dans les Terres du Sud, les jungles résonnent du battement des tambours des orques sauvages. Au nord, les tribus sillonnent les steppes de Kislev, et certaines tribus téméraires bravent les Désolations Nordiques. Même la lointaine Lustrie a été envahie, et les peaux-vertes affrontent régulièrement ses autochtones à sang froid. S'il existe des havres où l'on ne trouve pas de peaux-vertes, c'est parce qu'ils n'ont pas encore découvert ces nouveaux terrains de jeu...

UNE HISTOIRE SANGLANTE

Certaines races gardent trace de leur histoire, inscrivant les grands événements du passé pour la postérité. Les peaux-vertes apparaissent dans les chroniques des hommes, des elfes et des nains, mais il n'y est fait mention que de leurs invasions les plus sanglantes. Les orques et gobelins ne font aucun cas de leur propre histoire, hormis les légendes contées au coin du feu par leurs chamans. Les peaux-vertes aiment les récits de bains de sang et de victoires, mais le conteur doit recourir à force détails glorieux afin de retenir l'attention d'un auditoire invariablement distrait. Un chaman peut susciter l'intérêt en mimant la bataille, ou si son pouvoir le lui permet, entrer en transe et entretenir le spectacle en changeant de voix et en projetant des images fantomatiques au-dessus de sa tête. Ces effets magiques donnent vie au récit, les spectateurs peuvent contempler le carnage et entendre le vacarme des combats, et le frisson de la bataille alimente le pouvoir du chaman. Ainsi se transmet l'histoire des peaux-vertes (du moins, leurs victoires, car aucun orque n'aime les perdants).

Les chamans eux-mêmes n'ont pas de réels souvenirs de ces épisodes, ils disent laisser leur esprit voyager au gré du "Grand Vert". On ignore s'ils rapportent des événements passés tels qu'ils se sont effectivement produits, en puisant dans quelque mémoire collective, ou s'ils se concentrent sur les pensées violentes de l'assistance. Les peaux-vertes raffolent de ce genre de représentations lorsqu'ils sont au camp, autant que de regarder un bon vieux duel à mort, des gobelins en train de se faire allègrement torturer, ou des géants qui jouent aux quilles avec des nains.

"Tout c'ke j'vois, cé à moi. Tous les zotr' trug, tant à moi aussi, mé j'les ai pas encore chopés. Quand on s'ra au bout du monde, on r'partira en arrière."

- Grimgor Ironfist



LA WAAAGH! GORBAD

Gorbad Griff' eud'Fer fut l'un des chefs orques les plus redoutables de tous les temps. Sa campagne de destruction ravagea l'Empire et causa une telle dévastation à la province du Solland qu'elle ne s'en remit jamais. À ce jour, soit cinq cents ans plus tard, les chamans orques relatent encore les méfaits de Gorbad. Ces peaux-vertes extatiques ne saisissent certainement pas la portée historique de cette invasion, mais leurs visions de l'orque légendaire pourfendant une demi-douzaine de chevaliers de l'Empire à chaque coup de sa hache Morglor l'Équarri-seuse provoque chez eux une allégresse communicatrice.

L'ascension de Gorbad prend racine dans les Terres Arides où il mena sa tribu, les Griff' eud'Fer, de victoire en victoire. Depuis sa forteresse inexpugnable, le Rocher d'Fer, Gorbad lança ses guerriers à la conquête des Montagnes du Bord du Monde. Cela impliquait toutefois de vaincre la tribu des Dents Brisées, menée par l'imposant Zogoth l'Écrabouilleur, et les nains retranchés dans leurs forts bien défendus.

Ce furent d'abord les Dents Brisées, les rivaux héréditaires des Griff' eud'Fer, qui subirent la rage des légions de Gorbad. Ce dernier avait compris que massacrer les chefs adverses de la manière la plus barbare était à même d'intimider les bandes sous leur commandement, celles-ci s'empressant alors de rejoindre son armée. Le destin réservait une fin horrible pour le chef des Dents Brisées. Gorbad ordonna aux gobelins de la nuit qu'il venait d'assujettir de creuser un tunnel sous le Rocher Noir, la demeure de Zogoth l'Écrabouilleur. Le chef de guerre n'avait aucune chance d'échapper à la meute de squigs géants qui furent lâchés sur lui et il ne resta de Zogoth qu'une mare de sang. Ce spectacle incita les Dents Brisées à se soumettre à Gorbad, comme il est de coutume pour les orques qui se savent vaincus. Dès lors, le chef de guerre put étendre son domaine à tous les pics situés entre la Montagne de Feu et le Col du Chien Fou.

Au cours de cette période, le nom de Gorbad commença à apparaître régulièrement dans les livres des rancunes des nains. Tandis que les tribus orques étaient absorbées par les Griff' eud'Fer, les nains furent exterminés jusqu'au dernier, et leurs forteresses furent pillées jusqu'au plus petit copeau de cuivre.

Les récits des exploits de Gorbad se transmettaient de tribu en tribu, comme lorsqu'il se débarrassa de deux géants d'un seul revers de sa hache, et comment il donna la chasse à une armée de nabots jusqu'aux portes de Karaz-a-Karak. On affirme que Gorbad s'attaqua aux remparts inexpugnables de la capitale des nains, et qu'on peut encore voir la marque de sa griffe géante sur la paroi de la montagne. Il ne fallut pas longtemps pour que les tribus accourent de tous les coins des Terres Arides pour rejoindre ce grand chef de guerre. L'air semblait chargé du parfum de la victoire et aucun peau-verte ne voulait manquer le massacre à venir.

L'EMPIRE EN FLAMMES

Les nains se rendirent compte qu'il était vain d'affronter une telle multitude et se contentèrent de fermer les portes de leurs forteresses en attendant la fin de la tempête. Voyant que les nabots ne voulaient plus en découdre avec les peaux-vertes, Gorbad prit le chemin du nord à la recherche de proies plus vivaces. La Waaagh ! se fraya un chemin dans le Col du Feu Noir, balayant la garnison impériale et se déversant sur les plaines de l'Averland en contrebas.

LA BATAILLE DU COL DU FEU NOIR

Le Col du Feu Noir sépare les Montagnes du Bord du Monde des Montagnes Noires. Il s'agit de la route principale reliant les Principautés Frontalières, la capitale naine de Karaz-a-Karak et l'Averland, la province méridionale de l'Empire.

Nombre de batailles ont émaillé son histoire sanglante, mais aucune n'eut de conséquences aussi importantes que la première qui y fut livrée. Hommes et nains s'allièrent pour affronter une gigantesque armée d'invasion de peaux-vertes à l'extrémité occidentale de la passe. Là, le poids du nombre ne signifiait plus rien. Les orques et gobelins furent vaincus et se dispersèrent. Cette victoire marqua le début d'une nouvelle ère, lors de laquelle Sigmar put fonder la nation qui allait devenir l'Empire. Depuis lors, les légendes mentionnent souvent le Col du Feu Noir, la route d'invasion privilégiée des habitants brutaux des Terres Arides.

Les bandes de chevaucheurs de loup dévastèrent les villages isolés, tandis que d'innombrables tribus d'orques et gobelins remontaient la Vieille Route des Nains. Le sol tremblait sous leurs pas, annonçant l'arrivée de l'armée de Gorbad. Les collines fertiles de l'Averland ne ressemblaient en rien aux désolations des Terres Arides. La horde amassa en quelques jours un butin si faramineux que Gorbad fit dresser le camp dans les ruines elfiques des Trois Tours, à la frontière du Moot. Il lui fallut trois jours pour réarranger sa ligne de bataille, intégrer les nouvelles recrues, expédier quelques défis et empêcher les gobelins les plus fourbes de subtiliser aux autres tribus le fruit de leurs pillages.

À la vue de sa province recouverte par une vague grouillante de peaux-vertes, Brutus Leitdorf, le Comte d'Averland, envoya ses messagers dans les provinces environnantes. Il mit à profit le surprenant sursis laissé par Gorbad pour renforcer les défenses du Moot avec ses propres troupes régulières. En vain. Lorsque Gorbad attaqua au nord, il accrocha les forces impériales au niveau de l'Aver Inférieur, une région de basses collines au sud du Moot. Les halflings qui vivaient là étaient des proies faciles, même pour les gobelins, et le reste de l'armée fut écrasé. Seule une poignée de Chevaliers Panthères échappa au massacre. Ils avertirent l'Empereur Sigismund en insistant sur l'ampleur de l'invasion et sur le sens tactique diabolique dont Gorbad avait fait preuve lors de cette bataille.

Deux jours suffirent à ravager le Moot. Les halflings qui survécurent tentèrent de s'échapper en descendant le Fleuve Aver. Les embarcations de fortune recouvrirent les eaux du fleuve, tant et si bien que les gobelins ne purent résister à la tentation de s'exercer au tir avec leurs lance-rocs. Les peaux-vertes se délectèrent du tourment des halflings (qui reçurent le nom de "demi-avortons" ou de "couineurs", en raison des petits cris aigus qu'ils émettent lorsqu'on les croque). Les camps orques accueillirent des concours du plus gros mangeur de halflings, des combats de tonneaux (consistant à mettre un snotling et un halfling dans une caisse et à parier sur lequel en sortira vivant) et autres jeux cruels. Les réfugiés affluèrent à Averheim avec les peaux-vertes à leurs trousses. Bientôt les machines de guerre bombardèrent la ville, les exercices sur le fleuve ayant grandement amélioré leur efficacité. Après quelques feintes, Gorbad finit par ordonner un assaut en masse. La Waaagh ! rasa la cité d'Averheim dans un inexorable torrent de destruction.

Dans le même temps, la renommée de Gorbard se répandait comme une traînée de poudre. Des tribus orques d'écumeurs d'eau douce joignirent leur flotte brinquebalante aux Griff'eud'Fer. La horde grossissait des peaux-vertes des forêts, des montagnes, des plaines et même des Terres Sombres. L'armée de Gorbard ne fut jamais aussi grande que lors du pillage d'Averheim, mais le chef de guerre avait d'autres plans. Il regroupa les orques les plus massifs en bandes de "kostos", puis il les envoya dans les rues en ruines à la recherche des ivrognes. Les baffes et les coups de pied tombèrent dru afin de rappeler qui était le chef aux soiffards dispersés.

Gorbard continua sur sa lancée. Nuln était la prochaine cité sur la liste. Les peaux-vertes prirent les murs d'assaut avec la même fureur que lors du sac d'Averheim. Le Comte d'Averland ordonna à ses troupes de se retirer le long du grand pont et de se rassembler dans la partie ouest de la cité. La retraite stratégique de Leitdorf et la destruction inspirée du grand pont permirent de sauver la moitié de Nuln. Pour un temps. En effet, les manœuvres consécutives de Gorbard furent très habiles. Il utilisa la flottille qui venait de se rallier à lui pour y embarquer ses troupes. Pendant que Gorbard maintenait la pression sur les défenseurs, il ordonna la construction d'un pont flottant rudimentaire à l'aide d'épaves et de poutres encore fumantes prises dans la moitié en ruines de la cité. Ses forces finirent par établir une tête de pont et déferlèrent sur l'autre rive. À la nuit tombée, la ville brûlait et les survivants, y compris le Comte Leitdorf, s'enfuyaient vers Altdorf.

La destruction de Nuln était un coup dur pour l'Empire, mais le pire restait à venir pour la plus grande nation du Vieux Monde. Les peaux-vertes avaient déjà prélevé un lourd tribut parmi les forces impériales, et l'Empereur Sigismund n'avait d'autre choix que d'envoyer quérir des renforts dans les provinces du nord, en laissant le sud aux mains de la horde de Gorbard. Le Solland et le Wissenland furent envahis. Dans un effort désespéré, les Comtes Eldred du Solland et Adolphus du Wissenland joignirent leurs forces pour repousser l'invasion. La Bataille de la Couronne du Solland vit Gorbard couper en deux le Comte Eldred. Le chef de guerre orque s'empara de l'Épée du Solland, l'un des douze Crocs Runiques offerts par les nains aux héritiers de Sigmar. Gorbard préleva la couronne du Solland sur le corps meurtri du Comte et la plaça sur sa tête en guise de trophée. Les restes d'Eldred furent engloutis par Gnarla, le féroce sanglier de Gorbard. Au cours des semaines suivantes, le Solland fut totalement détruit. Au fil du temps, les ruines et les terres dévastées de la province finirent par être annexées par ses voisins et le Solland disparut.

L'insatiable Gorbard tourna à nouveau son attention vers le nord et se dirigea droit sur Altdorf. Présageant du destin que Gorbard réserverait à la capitale impériale s'il venait à l'assiéger, l'Empereur Sigismund en appela à l'élite des soldats de l'Empire pour tenter une sortie désespérée, le temps que les renforts arrivent du nord. De nombreux Chevaliers Panthères, du Soleil et de la Reiksguard furent placés sous les ordres d'Erich Adolphus, qui s'était réfugié à Altdorf après sa dernière attaque infructueuse contre Gorbard. Ce contingent d'élite chevaucha à la rencontre des hordes de peaux-vertes, en s'orientant grâce aux colonnes de fumée qui s'élevaient à l'horizon, autant de signes révélateurs de la progression implacable de la Waaagh ! Gorbard.

La bataille qui s'ensuivit, connue sous le nom de Bataille de Grunberg, prit une tournure inhabituelle. En effet, les deux forces étaient composées quasi exclusivement de régiments de cavalerie. Les gobelins sur loup furent d'abord refoulés par les chevaliers. Gorbard mena une contre-charge à la tête de ses orques sur sanglier, flanqués par des gobelins des forêts juchés sur leurs araignées géantes. Cette attaque pouvait sembler futile, le gros de la horde étant encore loin derrière, mais Gorbard était ivre de victoires et ne voulait pas attendre. Son adversaire, le Comte Adolphus, était considéré comme le meilleur général et le plus redoutable guerrier de l'Empire. Adolphus comptait sur une telle situation depuis sa première rencontre avec les hordes de Gorbard. En poussant le chef de guerre orque à se porter en avant avec une petite portion de ses forces, le général avisé de l'Empire détenait là une chance, même minime, de remporter la victoire. Adolphus ordonna à ses troupes de se concentrer sur cet unique objectif : tuer Gorbard. Chevaliers et sangliers de combat se rencontrèrent dans un fracas assourdissant. Gorbard se taillait un chemin en tranchant aussi facilement la chair que l'acier. Des régiments entiers de chevaliers périssaient sous les coups de sa hache. Le Comte Adolphus décida alors de charger droit dans la mêlée avec les dernières réserves impériales.

Même si les orques mouraient par dizaines autour de Gorbard, aucune lance ni aucune épée ne pouvait le désarçonner. Au contraire, Gnarla continuait d'avancer tandis que son maître massacrait tous les chevaliers qui passaient à sa portée. Alors que Gorbard était aux prises avec le plus gros régiment impérial, Adolphus s'élança et parvint à planter son Croc Runique dans la poitrine du chef orque. Gorbard rugit de colère et arracha la lame de sa griffe de fer, emportant le bras d'Adolphus. La Reiksguard referma les rangs pour protéger le corps ensanglanté du Comte. Ils parvinrent à récupérer l'épée que tenait encore le bras agité de spasmes d'Adolphus. La bataille prit fin avec la fuite des quelques chevaliers survivants vers la sécurité des murs d'Altdorf.



LE SIÈGE D'ALTDORF

Courroucé par sa blessure et la fuite de ses ennemis, Gorbard ordonna à sa horde de doubler l'allure. Cette marche forcée fut suivie d'un assaut direct sur les remparts d'Altdorf, une attaque mal préparée qui fut promptement repoussée. L'impatience de Gorbard le poussa à ordonner charge après charge, exigeant que des tribus entières traversent les marais qui entouraient la ville. Des milliers de peaux-vertes furent piétinés ou engloutis par les bourbiers. Reprenant ses esprits, Gorbard mit fin à cette débauche de pertes inutiles, mais les peaux-vertes avaient pris un sérieux coup au moral. Même s'ils étaient encore beaucoup plus nombreux que les humains assiégés, la Waaagh ! Gorbard venait de subir son premier échec. Un ressentiment comme il n'y en avait jamais eu sous la poigne de fer de Gorbard s'élevait dans les camps autour d'Altdorf. Certaines tribus profitèrent de la mise en place des lance-rocs pour partir en quête de provisions. Alors même que les catapultes des peaux-vertes engageaient leur duel avec les canons de l'Empire, la Waaagh ! commença à se disperser.



Des bandes d'orques et de gobelins s'éclipsèrent, parfois par tribus entières. Le Reikland fut bientôt ravagé par les raids désordonnés lancés par les déserteurs (à noter que Gorbard ne vit jamais la couleur du butin acquis lors de ces pillages).

Même s'il était handicapé par une blessure qui ne guérirait pas, Gorbard avait encore toute sa tête. Il comprit qu'il ne pourrait pas stopper l'hémorragie de ses troupes, pas plus qu'il ne pourrait mener l'assaut en personne, et décida alors d'utiliser son arme secrète. On trancha les chaînes entravant les grands chariots que la horde avait traînés depuis les montagnes. Poussant des cris stridents à crever les tympans, une demi-douzaine de vouivres prirent leur envol. L'assaut aérien des reptiles géants était complété par une nouvelle attaque au sol à grande échelle. Les vouivres piquèrent sur les défenseurs, taillant aussi facilement les hommes en pièces qu'elles jetaient les canons au bas des remparts. Emportée par son élan, une vouivre alla s'écraser sur le palais de l'Empereur, défonçant le toit du grand hall. Pendant plusieurs heures, le monstre se déchaîna à l'intérieur, dévorant les domestiques par douzaines. Chaque fois que les défenseurs tentaient de s'interposer, le lézard se contentait d'abattre un mur et continuait sa progression dans un nuage de poussière.

Lorsque Sigismund mena un groupe d'archers contre la bête, la vouivre balaya les soldats d'un revers de sa queue et happa l'Empereur. Les archives impériales signalent que les archers survivants détalèrent en entendant les horribles bruits de mastication. Certains rapports mentionnent toutefois une seconde vouivre disputant l'auguste dépouille à la première. Une fois rassasiée, la créature commença à se faire un nid dans la salle du trône avec des bannières et des tapisseries, avant d'être vaincue par un régiment de la Reiksguard ivre de vengeance. Ailleurs dans la ville, les monstres causèrent d'énormes dégâts, mais oublièrent complètement les portes

d'Altdorf. Les armes secrètes de Gorbard étant soit mortes, soit au beau milieu d'une sieste digestive, les peaux-vertes continuèrent à se battre au pied des remparts en subissant d'énormes pertes, mais sans plus de succès. Gêné par sa blessure et voyant sa horde s'étioler irrémédiablement, Gorbard dut se résoudre à lever le siège, laissant derrière lui une capitale impériale meurtrie.

LA DÉBANDADE

La plupart des tribus abandonnèrent Gorbard. Certaines repartirent vers leurs repaires, mais la majorité se retourna contre l'armée en fuite, afin de se tailler une plus grande part de butin. Au final, il ne resta plus que les Griff' eud'Fer et les Dents Brisées, et quelques tribus gobelines trop lâches pour décamper. Gorbard et ses suivants longèrent le fleuve Reik, constamment harcelés par des groupes vengeurs de soldats du Solland et de peaux-vertes convoitant leur trésor.

Gorbard dut livrer un dernier combat majeur : la Bataille du Pic Sanglant, qui se déroula au pied la montagne de roche rouge au sud du Col du feu Noir. L'armée naine du Roi de Karaz-a-Karak attaqua en rétribution des crimes perpétrés autrefois, car les nains n'oublient jamais une rancune. L'armée de Gorbard s'effondrait autour de lui. Tandis que le jour tombait, Gorbard se retrouva encerclé par les nains, mais sa hache abattait quiconque s'approchait de lui. Ce fut la dernière fois que l'on entendit parler de lui. Si les nains eurent raison du chef orque, ils n'en firent jamais mention, et si Gorbard réussit à s'échapper, on ignore où il se rendit. Quoi qu'il en soit, sa réputation et son souvenir sont toujours vivaces. Pour les orques rassemblés autour d'un chaman contant ses aventures, Gorbard est un héros légendaire qui a gagné sa place aux côtés de Gork et de Mork. Pour les nains et les hommes, il reste plus que jamais l'incarnation de la puissance destructrice de la Waaagh!



LA WAAAGH! GROM

La plupart des chefs de guerre qui firent trembler le monde étaient des orques plutôt que des gobelins. Les mensurations hors du commun du goblin Grom rivalisaient avec celles des orques les plus imposants et sa soif de conquêtes dépassait celle des plus ambitieux. Ce n'est pas tant que Grom était grand (au contraire), mais il était excessivement gros. Il était si énorme qu'on en vint à l'appeler La Panse du Mont Brumeux, ou plus simplement Grom le Gros.

Grom avait déjà acquis une certaine notoriété après avoir ingurgité de grandes quantités de viande de troll suite à un pari. Les trolls se régénèrent, et leur chair est impossible à assimiler sauf si elle est cuite à point, ou si celui qui l'ingère est lui-même capable de digérer des rochers, des charognes, voire du métal. Ce n'était assurément pas le cas de Grom qui aurait donc dû mourir. Son estomac s'agitait et se distendait à vue d'œil tandis que la chair de troll se répandait dans son ventre. Grom souffrait les affres d'une horrible agonie, pour le plus grand plaisir des autres compétiteurs. On ignore comment, mais à l'issue de longues semaines d'indigestion et de flatulences chroniques, Grom atteignit un certain équilibre. Son organisme était parvenu à digérer la bête au même rythme que la chair se régénérerait. Grom était ainsi devenu scandaleusement obèse, mais aussi beaucoup plus fort.

La nouvelle vigueur de Grom lui permit de prendre la tête de la tribu des Haches Brisées. Cette ascension était inéluctable, puisque chez les peaux-vertes, le pouvoir est proportionnel à la taille, et de toute évidence Grom avait l'air très puissant. En l'espace de dix années, il mena les Haches Brisées à la conquête de nombreuses tribus du sud des Montagnes du Bord du Monde et des Terres Arides.

Tous les chefs de guerre peaux-vertes sont vantards, mais Grom était également particulièrement proluxe en ce domaine. Ce goblin issu d'une tribu de second ordre, devenu énorme et puissant, pouvait dorénavant tyranniser les orques et leur commander comme bon lui semblait. Nul doute que cela lui monta à la tête. Les gobelins de la nuit du Mont du Tonnerre rejoignirent son armée grandissante, après que Grom eut écrasé leur chef sous sa bedaine. C'est alors qu'il commença à parler de lui-même à la troisième personne. Ses suivants devaient s'adresser à lui en utilisant des titres élogieux comme "votr' immensité", s'ils voulaient rester dans ses bonnes grâces. Grom et sa horde continuaient de grossir.

En l'an 2410, Grom, dont la formidable panse pendait alors d'une manière particulièrement dégoûtante, mena sa horde au Col du Feu Noir, puis dans les hautes terres des nains au nord. Plusieurs forts furent réduits en ruines, des tombes d'ancêtres profanées et une statue colossale du dieu Grungni resculptée à l'image de Grom. Ce nouvel outrage (et le cruel manque de talent des sculpteurs peaux-vertes) poussa les nains à se rassembler en masse pour assouvir leur vengeance.

Les nains, menés par le Roi Bragarik, affrontèrent la Waaagh ! Grom lors de la Bataille de la Porte de Fer. Après trois jours de combats ininterrompus, les deux camps reculèrent, laissant derrière eux d'innombrables morts, mais sans qu'aucun d'eux ne puisse réclamer la victoire. Ce fut un véritable désastre pour les nains. La hache rouillée de Grom avait fauché les meilleurs guerriers du roi, si bien qu'il n'y avait plus aucun espoir de repousser les peaux-vertes. Les infortunés nains se retirèrent dans leurs forteresses et malgré

leur fierté, envoyèrent des émissaires quérir l'aide de l'Empire. Grom le Gros avait déjà remplacé ses pertes tandis que de nouvelles tribus, notamment gobelins, se rassemblaient autour de ce chef de guerre ventripotent.

UN SILLAGE DE DESTRUCTION

Malheureusement pour les nains (et l'Empire), l'Empereur Dieter IV, Comte Électeur du Stirland, était sans nul doute l'individu le plus inapte et inexpérimenté à s'être jamais assis sur un trône. Lorsque le messager nain vint le trouver au Palais Doré de Nuln, l'Empereur réagit immédiatement, non pas en envoyant de l'aide, mais en rapatriant la totalité de sa cour à Altdorf, plus à l'ouest, afin de s'éloigner autant que possible de la horde de Grom. Révolté, l'émissaire repartit vers Karaz-a-Karak où le roi accueillit la décision de Dieter avec stoïcisme, se contentant d'ajouter un nouveau nom au Livre des Rancunes. Incapables de contrecarrer les ambitions du chef de guerre à eux seuls, les nains scellèrent leurs portes et décidèrent de défendre leurs forteresses de l'intérieur.

La Waaagh ! Grom se tailla un chemin sanglant dans les montagnes, mais aucun des karaks nains ne tomba. Toutefois, la horde s'agrandit encore en accueillant dans ses rangs les gobelins de la nuit de l'Œil Rouge, ainsi qu'une multitude de gobelins ayant fait le voyage depuis les Terres Sombres. Les longues lignes de caravanes des marchands nomades (des escrocs à la vérité) traversèrent le Col du Pic. Des tribus entières de chevaucheurs de loup se joignirent également à la procession. Enhardis par les conditions de vie dans la Terre des Loups, ils cherchèrent à placer leurs bannières aux côtés de celle du légendaire Grom. C'est à cette époque qu'on commença à voir Grom se déplacer sur un char spécialement adapté à son envergure (de chef de guerre, bien entendu).

Grom prit la route de l'ouest, dévastant au passage une partie du Stirland, du Talabecland et poussant jusqu'au Hochland, à l'ombre des Monts du Milieu. Les armées de l'Empire que la horde croisait sur son chemin étaient massacrées avec la même frénésie, et les champs furent désertés. La Grande Forêt devint pour un temps un royaume goblin. Grom contournait sciemment les zones lourdement fortifiées. La Waaagh ! battait la campagne, ne laissant derrière elle que des ruines fumantes. Avec une exception notable. Nuln était devenue la capitale impériale sous le règne de Magnus le Pieux, mais les fortifications avaient depuis longtemps été négligées au profit de magnifiques architectures, selon les goûts de l'Empereur Dieter. De telles richesses ne pouvaient pas être ignorées. Le Palais Doré de l'Empereur, les hôtels particuliers et les fontaines furent tous rasés au cours de l'assaut des peaux-vertes. Des jours durant, les rues pavées de la cité résonnèrent du bruit des courses de chars. Au mépris de l'amertume des bandes d'orques noirs, Grom prit le temps de se vautrer sur son tas d'or. Malgré la popularité indéniable du chef de guerre, ses troupes en ordre dispersé profitèrent de cette période de relâchement pour se livrer au pillage sur de vastes étendues de l'Empire.

LE SIÈGE DE TOUT UN EMPIRE

La plus grande nation humaine était maintenant réduite à une constellation de communautés isolées s'abritant derrière les murs des cités, tandis que les hordes de Grom rôdaient et pillaient à loisir. Les gobelins des forêts émergèrent des frondaisons, accompagnés d'araignées aux proportions gigantesques escaladant les remparts et offrant sur un plateau les villes fortifiées à la Waaagh !

La chute de l'Empire semblait inéluctable. Les champs n'étaient plus moissonnés et les récoltes plus engrangées. L'Empereur était paralysé par la peur et se terrait derrière les murs d'Altdorf, occupé à rêver de jours meilleurs peuplés de vierges dévêtues et de rivières d'or. La seule lueur d'espoir vint de la bravoure du Prince Wilhelm, le cousin de Dieter. Son armée de miliciens assemblée à la hâte ne pouvait avoir le dessus sur les hordes de Grom. Toutefois, les peaux-vertes s'étant éparpillés dans les provinces environnantes, il était possible d'affronter et de vaincre ces petits groupes un à un. Ainsi, Wilhelm put préserver les champs fertiles du Reikland, le grenier qui pourrait sauver la nation de la famine, à condition de repousser les orques et gobelins.

Malgré la pression des grands chefs orques noirs, Grom se complaisait dans la paresse, se prélassant au milieu de ses trésors. Ce fut une prophétie à l'annoncée par son chaman en transe, eul'Vieux Chicot, qui ranima la soif de combat du chef de guerre. "Prend la mer", avait dit eul'Vieux Chicot, "Gork et Mork veulent de nouvelles terres à krazer." En un instant, Grom passa du despote léthargique au conquérant frénétique. Sans même regrouper ses légions dispersées, il ordonna à toutes les troupes à portée de beuglement de prendre le chemin de l'ouest. Même si la horde n'était pas au complet, vaincre l'armée du Middenland qui avait marché à sa rencontre fut un jeu d'enfant pour Grom. Comme son char fut détruit par un boulet de canon lors de cette bataille, il fit un arrêt à Middenheim. Il se fit construire un nouveau quadriga à partir des poutres du temple du Loup Blanc. Sans surprise, l'arrogant chef de guerre le baptisa du même nom que le précédent : le Char de Grom. Toutefois, il était si pressé que Middenheim fut relativement épargnée, en dehors d'un temple sans toit, d'une porte en ruine et d'une odeur fortement déplaisante.

Après avoir dévasté une bonne part du Nordland, la horde finit par atteindre la côte. Grom ordonna immédiatement la construction d'une flotte. Des hectares de forêt furent abattus et des tribus entières de gobs envoyées en quête de provisions. L'armada ne ressemblait à rien de connu, avec de gigantesques vaisseaux faits de bric et de broc, propulsés par d'énormes roues à aube ou d'immenses patchworks en guise de voiles. Des tours de guet impériales furent entièrement démantelées et remontées sur le pont des plus gros navires (à la mode plus rustique des peaux-vertes). De nombreux chefs, orques noirs pour la plupart, protestèrent : leurs guerriers avaient mieux à faire. Mais Grom exécuta assez d'objecteurs de conscience pour tuer la révolte dans l'œuf.



Au bout de quelques mois, Grom prit la mer et longea la côte, non sans être poursuivi par toute une flotte de navires impériaux. L'Amiral von Kronitze voulait éviter à tout prix d'engager cette armada, estimant que le temps, le courant et l'incompétence navale notoire des gobelins feraient le travail pour lui. Comme la flotte de Grom faisait voile vers le delta du Reik, se dirigeant droit sur Marienburg, Kronitze n'eut

d'autre choix que d'attaquer. L'énorme bataille navale qui s'ensuivit entraîna le naufrage de la moitié de la flotte impériale et les survivants furent dispersés aux quatre vents. Marienburg s'offrait à l'invasion, mais le mauvais temps s'en mêla. La mer se gonfla sous l'effet des vents violents et des dizaines de vaisseaux remplis de peaux-vertes sombrèrent, tandis que le reste de la flotte était repoussé au large.

LA FLOTTE PASSE À L'OUEST

Nombre de navires de fortune allèrent encore s'échouer sur les plages bretonniennes, mais le reste de la flotte finit par traverser la tempête. Après quarante nuits en mer, l'armada réduite de Grom toucha terre sur une rive recouverte de brume. Les peaux-vertes furent aperçus par une patrouille abasourdie de voir une horde débarquer ici, sur la sinistre côte d'Yvresse, à l'est d'Ulthuan. Les hauts elfes de cette région avaient en effet érigé des défenses magiques pour chasser les intrus, sous la forme de bancs de sables changeants et de brouillards mystiques, sans parler des monstres marins qui rôdaient dans ces eaux froides. Il était rare qu'un seul bateau arrive jusque-là, si bien que le fait qu'une centaine de vaisseaux branlants y parviennent relevait d'une chance inouïe, ou était la preuve d'une puissante magie.

Même si la horde de Grom n'était que l'ombre d'elle-même, l'armée qui se déversa sur les plages de galets représentait toujours une menace on ne peut plus sérieuse. Les loups des gobelins s'étaient dévorés entre eux, ce qui signifiait que ceux qui avaient survécu étaient bien nourris et purent être immédiatement envoyés en reconnaissance. La dernière vouivre rugit de colère lorsqu'elle fut libérée de ses chaînes. Des douzaines de gobelins furent gobés ou piétinés après que la bête se fut extirpée de sa cale étouffante. Seul le chaman eul'Vieux Chicot réussit à calmer le monstre, et en profita pour en faire sa monture attitrée. Grom ordonna qu'on démonte des navires pour en faire des machines de guerre, ainsi qu'un nouveau char, car le sien reposait dorénavant au fond de l'océan. Grom savait qu'il s'agissait d'un voyage sans retour. Si cette nouvelle terre étrange était celle que Gork et Mork voulaient voir conquise, alors cette tâche lui revenait.

Les hauts elfes en sous-nombre ne pouvaient pas faire grand-chose pour empêcher les ravages causés par Grom. De petits contingents elfiques défendaient les gués et protégeaient les villes dispersées sur la côte, mais toutes furent mises à sac l'une après l'autre. Assister à l'effondrement des élégantes flèches procurait une grande allégresse aux peaux-vertes. Eul'Vieux Chicot sentait que les pierres gardiennes scintillantes qui entouraient l'île devaient être renversées et réduites en miettes. Grom en donna l'ordre. Chacun de ces mégalithes magiques avait été soigneusement dressé et entouré de sorts de protection. Leur fonction était de capter les énergies magiques néfastes qui parcourent le monde, et de les emprisonner en Ulthuan. La perte d'une seule de ces pierres pouvait avoir des conséquences catastrophiques. Or, l'armée de Grom en avait déjà détruit un grand nombre.

Chaque fois qu'une pierre gardienne était mise à bas, les lumières multicolores qui brillaient dans la nuit se faisaient plus menaçantes, et eul'Vieux Chicot devenait toujours plus puissant (information qu'il avait gardée secrète). Cependant, toute cette magie brute affluant en lui le plongea dans la folie. Il put malgré tout deviner l'emplacement d'une grande ville elfique. Grom lança son armée dans cette direction et les éclaireurs signalèrent bientôt une imposante cité à l'horizon.

LA BATAILLE DE TOR YVRESSE

Grom souhaitait livrer une bataille digne de sa réputation, et son désir fut exaucé. La cité en question était Tor Yvresse, une métropole elfique à la légendaire beauté. Située dans un fjord, Tor Yvresse reposait au sommet de neuf collines juchées au-dessus de prés verdoyants et fertiles, tandis que les contreforts des Montagnes Annulii s'élevaient derrière les hauts murs de la cité. Certaine de l'emporter face à ces barbares nombreux mais ignares, une redoutable armée elfique sortit de l'enceinte de Tor Yvresse pour s'assurer qu'aucun de ces répugnants peaux-vertes ne vienne souiller son foyer. Les armées se rencontrèrent à dix lieues des élégantes flèches de la cité.

Grom lança en avant ses hordes d'infanterie pour bloquer les elfes, tandis que des chevaucheurs de loup et des chars à loups encerclaient l'ost scintillant pour le frapper de dos. De nombreux peaux-vertes moururent sous les vives lames elfiques, mais Grom se tenait droit dans son char, entouré par un océan de gobelins, et intimait à ses troupes de tenir. Si les guerriers peaux-vertes ne se montraient guère efficaces, Grom lui-même était une machine à tuer. Les faux de son char moissonnaient les elfes comme du blé mur, et sa grande hache décapitait un ennemi chaque fois qu'elle s'abattait. Lorsque les loups qui avaient remonté les flancs arrivèrent à destination, le massacre put commencer. Trois jours après avoir balayé l'armée elfique, les machines de siège furent mises en place et firent pleuvoir d'énormes rochers sur la cité. Les cieux continuaient à s'assombrir en conséquence de la chute des pierres gardiennes. Le sol trembla et les elfes se rendirent compte du destin funeste qui les attendait. S'ils ne parvenaient pas à réparer les pierres détruites, ou pire, si une autre venait à tomber, c'est l'île-continent d'Ulthuan elle-même qui allait se déchirer et sombrer.

Les machines de guerre gobelines frappèrent Tor Yvresse toute une journée durant. La cité avait perdu sa superbe. De nombreuses tours avaient été pulvérisées et celles qui restaient étaient coupées des autres, les ponts qui les reliaient ayant été réduits en miettes. Grom lança l'assaut final. Même si les pertes subies ne pouvaient être remplacées, les hordes gobelines furent bien assez nombreuses pour passer les murs mal défendus et raser Tor Yvresse jusqu'aux fondations.

Les peaux-vertes n'avaient jamais vu d'architecture plus raffinée. D'élégantes colonnes recouvertes de délicates sculptures soutenaient des édifices millénaires. Les plus grands artisans avaient œuvré sur les statues et les fontaines qui décoraient des places féeriques. Mais les peaux-vertes n'en avaient cure et ne cherchaient qu'à détruire. Se gaussant comme les flammes montaient, des bandes de gobelins se mirent en devoir de démembrer les statues, de torturer les elfes blessés et d'anéantir tout signe de civilisation. Tandis qu'ils défendaient leur cité en ruine, les elfes pleuraient de voir tant de splendeur perdue à jamais. L'île elle-même frissonna, ensevelissant elfes et gobelins sous les décombres. Ulthuan se convulsait, privée des pierres gardiennes qui la protégeaient contre les énergies brutes du Chaos.

Eul'Vieux Chicot dirigea sa vouivre sur les remparts de la Tour du Gardien. Ivre de pouvoir, le vieux chaman savait que la chute d'une nouvelle pierre gardienne entraînerait le naufrage d'Ulthuan. Bientôt il baignerait dans un halo de puissance et pourrait libérer une ère de ténèbres sur le monde. Mais avant qu'eul'Vieux Chicot n'atteigne le mégalithe, une



nouvelle force s'invita dans la bataille. Eltharion, commandeur elfique de renom, perça les cieux en chevauchant un griffon. La soif de vengeance se lisait dans ses yeux. Au moment où un orage magique éclata, lançant des éclairs multicolores, Eltharion décapita eul'Vieux Chicot d'un seul coup d'épée. Au sol, les renforts d'elfes aguerris qui suivaient Eltharion entrèrent dans la cité ravagée pour affronter Grom et refouler ses hordes. Tandis qu'Eltharion et quelques mages tentaient d'apaiser la tempête pour éviter le cataclysme, la bataille au cœur des ruines faisait rage.

Submergés par le nombre, les hauts elfes avaient été peu à peu repoussés dans les rues dévastées. L'arrivée à point nommé des soldats d'Eltharion endigua la marée verte. Bientôt les envahisseurs furent contraints de reculer à leur tour. Découragés, les gobelins s'enfuirent en masse. Leur grand chaman était mort, des troupes fraîches venaient d'arriver du côté des elfes et une tempête surnaturelle se déchaînait au-dessus de leurs têtes : c'en était trop pour les pleutres gobelins. Grom tenta un temps de rallier ses troupes en fuite, mais il finit lui aussi par détalier au moment où une dernière tour s'effondrait sur les peaux-vertes.

LA DISPARITION DE GROM

Nul ne sait ce qu'il advint de Grom La Panse. Les elfes ne le rattrapèrent jamais et certains affirment qu'il se terre encore dans les montagnes souillées de magie de cette étrange province. D'autres pensent qu'il s'est enfui sur le dos de la vouivre d'eul'Vieux Chicot, et qu'il cherche encore un nouveau continent à conquérir. Rien n'est sûr, mais des rumeurs courent dans les Terres Arides selon lesquelles sa corpulente majesté reviendra pour mener les peaux-vertes à la victoire.

LA WAAAGH! AZHAG

Les orques doivent lutter pour survivre, mais les conditions de vie dans le Pays des Trolls sont spécialement rudes. Des monstres et des meutes de trolls rôdent dans cette région funeste, tandis que des guerriers du Chaos lancent des raids depuis le nord. Les tribus orques qui y vivent ne se font aucun cadeau et s'entre-tuent dès qu'elles se rencontrent. Toutefois, une parenthèse s'ouvrit lorsqu'un orque méconnu du nom d'Azhag mit la main sur une couronne étrange.

Lorsque la bande d'Azhag fut attaquée par des guerriers du Chaos, elle n'eut d'autre choix que d'aller se réfugier dans les ruines labyrinthiques de l'ancienne cité de Todtheim. Après avoir vaincu les entités démoniaques qui hantaient la ville souterraine, Azhag s'aventura dans l'antre d'un troll du Chaos tricéphale. L'orque tua la bête et trouva une couronne antique au milieu des ossements qui recouvraient sa tanière. Ignorant la nature cachée de l'objet, Azhag s'en ceignit le front. Des pensées mystérieuses envahirent aussitôt son esprit, et il parvint à guider les survivants de sa bande en dehors des rues serpentine de Todtheim. En vérité, ce fut comme si Azhag connaissait déjà le chemin.

Azhag ne fut plus jamais le même. La couronne ne quittait plus sa tête couturée de cicatrices. Il commença à marmonner tout seul et à parler d'une voix peu orquethodoxe. À l'insu de la bande, la couronne était en train de prendre contrôle de l'esprit de leur chef. Ce terrible objet avait jadis appartenu au Seigneur Liche Nagash, et il était toujours imprégné du pouvoir maudit du grand nécromancien. Au fur et à mesure que la volonté d'acier de Nagash opprimait l'orque, Azhag n'était plus lui-même. Toutefois, même si la psyché orque est primitive, elle possède une détermination à toute épreuve. Malgré tous ses efforts, la couronne ne pouvait pas posséder complètement Azhag.

Que ce soit en lui susurrant des conseils, ou au moyen de décharges d'énergie magique, la couronne aidait Azhag. Combinant la brutalité de sa race et une habile sorcellerie, l'orque devenait imbattable. En l'espace d'un an, Azhag s'éleva au rang d'un puissant chef de guerre, à la tête d'une Waaagh ! fière et téméraire. Azhag surclassa tous ses rivaux en usant de ruse, de force brute ou de magie maléfique. Les tribus orques du nord furent rassemblées comme jamais auparavant. Les rumeurs des victoires d'Azhag se répandirent et ses forces gonflèrent grâce aux hordes de gobelins de la nuit de l'Œil Rouge. Ils apportèrent avec eux un présent pour leur nouveau chef : une vouivre extraordinairement féroce. À moins d'être domptée dès leur sortie de l'œuf, rares sont les vouivres qui acceptent de servir de monture. Mais la volonté d'Azhag était telle qu'il la mata d'un seul regard. Mâchkrân', comme elle fut baptisée, était aussi brutale que caractérielle, hormis avec Azhag, avec qui elle faisait preuve d'une certaine docilité.

La couronne ne pouvait se satisfaire de commander aux hordes de peaux-vertes, et désirait partir loin au sud, là où se trouvait son véritable propriétaire. Contraint par une volonté extérieure, Azhag mena sa Waaagh ! à Kislev et ravagea les provinces septentrionales de l'Empire. Rien ne pouvait arrêter des peaux-vertes guidés par un grand stratège. Azhag prouva à maintes reprises qu'il était tout sauf un chef de guerre ordinaire se reposant invariablement sur le poids du nombre. Il était capable d'imaginer des stratagèmes complexes. Et lorsque ce n'était pas suffisant, il se jetait au cœur de la mêlée. Peu d'adversaires pouvaient survivre à l'implacable charge de Mâchkrân', et s'ils résister, l'orque les brisait grâce à ses immenses pouvoirs de sorcier. C'est lors de la Bataille de la Colline du Boucher qu'Azhag gagna le surnom de "Massacreur". Après avoir fait opérer aux hordes de gobelins et de snotlings un mouvement en tenaille qui piégea les défenseurs humains, Azhag les massacra jusqu'au dernier grâce à un barrage de sortilèges maléfiques. Cette tuerie plaça Azhag très haut sur la longue liste des ennemis les plus hais de l'espèce humaine.

Cependant, l'esprit d'Azhag devait constamment combattre l'entêtement de la couronne. Les peaux-vertes désiraient fêter leurs grandes victoires, mais la couronne poussait Azhag à marcher toujours plus loin. Chaque fois qu'il voulait modifier sa course pour s'en prendre à une cité, leurs deux volontés s'affrontaient. Lorsque la grande Waaagh ! fit halte dans les ruines calcinées de Nachtdorf, permettant aux peaux-vertes d'y ériger des idoles de fumure en l'honneur de Gork et Mork, la voix dans la tête d'Azhag gronda de rage. Azhag s'asseyait alors, la mine renfrognée ou hébétée, les yeux dans le vague. Nombre de ses guerriers se doutaient qu'il y avait "kek'choz' de pas net 'vek eul' chef", mais tant que la horde engrangeait les victoires, les peaux-vertes accueillaient avec joie toutes les opportunités de livrer bataille, de s'adonner au pillage et de "krazé dé trucs". Cependant, tous savaient qu'Azhag ne s'en sortirait pas éternellement avec un tel comportement...

FIN DE LA PARENTHÈSE

Azhag rencontra son destin à la Bataille d'Osterwald. Afin de contrer la charge des chevaliers Panthères, Azhag fit plonger Mâchkrân' au milieu de la mêlée. La couronne, exaspérée par les circonvolutions de la Waaagh !, choisit ce moment pour raffermir son emprise sur l'orque. Le duel mental qui suivit concentra le chef de guerre. Le Grand Maître des Chevaliers Panthères, Werner von Kriegstadt, profita de cette ouverture pour tuer Azhag. Sans génie maléfique pour les guider, les peaux-vertes furent rapidement mis en déroute. Quant à la couronne, sa nature impie fut identifiée par le Grand Théogoniste. Interdisant qu'on la saisisse à mains nues, il la fit porter à Altdorf, où elle fut scellée pour l'éternité à l'aide de puissants sortilèges, dans la plus profonde crypte du Temple de Sigmar.



LA MENACE SOUS LA MONTAGNE

La grande forteresse naine de Karak aux Huit Pics fut arrachée des mains de ses premiers propriétaires il y a des milliers d'années. Depuis lors, les peaux-vertes et les hommes-rats se sont livrés une guerre incessante pour sa possession. De nombreuses tribus de gobelins de la nuit se sont installées dans les montagnes avoisinantes et dans les cavernes qui serpentent sous le fort, tandis que les tribus orques ont établi leurs territoires à la surface, dans les ruines étalées sous le regard des pics enneigés. Les nains eux-mêmes ont monté maintes expéditions pour reprendre leur ancien royaume. Après plusieurs échecs (tous dûment répertoriés dans le Livre des Rancunes), les nains ont finalement établi une tête de pont fortifiée dans leur citadelle d'antan.

Un peau-verte exceptionnel est parvenu à tirer ses marrons du feu dans cette contrée sanglante : Skarsnik, l'autoproclamé Seigneur de Guerre des Huit Pics. Ce goblin de la nuit particulièrement retors s'est hissé au sommet de la hiérarchie des Lunes Crochues en forgeant des alliances douteuses, en tendant des pièges ingénieux et en lançant d'innombrables raids souterrains. Enflammés par la hargne infinie et les habiles stratagèmes de Skarsnik (sans parler de l'absorption de champignons hallucinogènes), les gobelins de la Lune Crochue ont conquis la région. La renommée de Skarsnik est si grande, que les tribus de Karak aux Huit Pics et des environs le considèrent toutes comme leur maître incontesté. Toutefois, l'influence de Skarsnik s'étend bien au-delà. Depuis sa base de Karak aux Huit Pics, il a pu lancer des incursions jusque dans la lointaine forteresse naine de Barak Varr, et piéger certains de ses rivaux dans le Col du Chien Fou.

Ayant eu l'occasion de perfectionner ses coups pendables au cours des batailles dans Karak aux Huit Pics, Skarsnik a pu développer une froideur calculatrice, attendant que ses pièges soient mis en place jusque dans leurs moindres détails pour frapper – une patience que l'on retrouve très rarement chez les peaux-vertes. L'une de ses tactiques favorites consiste à entrer secrètement dans une place-forte ennemie pour y capturer quelques individus, en les piégeant un par un. Les cris des prisonniers torturés servent à saper le moral des défenseurs, le temps de déployer la suite du plan. C'est alors que l'assaut est lancé. Skarsnik aime déclencher des attaques provenant de plusieurs directions, des diversions et des feintes de retraite ; et il ne fait aucun doute qu'il conserve encore de nombreux tours dans sa manche.

Depuis que les nains ont entrepris de recoloniser Karak aux Huit Pics, Skarsnik a décrété l'état de siège. Le Roi Belegar, qui dirige les nains, revendique la forteresse de ses ancêtres. Toutefois, la situation des nains est telle qu'ils doivent défendre les quelques niveaux fortifiés qu'ils ont pu reprendre avec toute la détermination de leur race, ne serait-ce que pour rester en vie. Lorsque les nains essaient de quitter ou d'entrer dans Karak aux Huit Pics, Skarsnik lance la traque. Les scalps de leurs barbes sont attachés à des piques plantées dans les parois de la montagne, là où tout le monde peut les voir s'agiter au gré du vent. Skarsnik imagine sans cesse de nouveaux pièges pour attirer les nabots vers leur perte et a déjà mené de nombreux raids dans leur citadelle. Abrités derrière leurs retranchements, les nains ont cru plusieurs fois avoir repoussé les gobelins de la nuit, avant de voir surgir une marée de peaux-vertes depuis une direction inattendue. Lorsque les nains ivres de rage font une sortie, ils se retrouvent face à des rangées d'archers en joue, ou aux boulets virevoltants des fanatiques.

LA WAAAGH! AVORTÉE

Lors de l'été caniculaire de 1344, la horde de Gogrut l'Implacab' rencontra l'armée de Thograt l'Indéboulonnab'. Les deux chefs de guerre discutèrent de leurs plans méticuleux de conquête de Karaz-a-Karak autour d'une barrique de bière de champignon. Bien que leurs idées d'assaut frontal fussent très similaires, les deux chefs ne purent décider si l'invasion devait s'appeler la Waaagh ! Gogrut ou la Waaagh ! Thograt.

La tension montait entre les deux orques, la bière et la chaleur étouffante n'aidant pas à calmer les esprits. Bientôt ils brandirent leurs haches et beuglèrent leurs cris de guerre. Le duel fit rage pendant six jours et cinq nuits. Les deux orques étant tout à leur combat à mort, ils ne prêtèrent pas attention aux bruits de bataille autour d'eux.

Lorsqu'ils convinrent enfin de déclarer une égalité et d'appeler leur invasion La Gross' Waaagh !, les chefs de guerre s'aperçurent que leurs deux grandes armées se réduisaient à une douzaine d'orques exténués, à un troll ballonné, et à un snotling comateux. Les cadavres de peaux-vertes s'entassaient à perte de vue. Depuis lors, on se souvient de l'amas de restes en décomposition des deux bandes rivales comme de la "Montagne Verte".

Skarsnik n'est pas seulement un grand stratège se contentant de tirer les ficelles. Protégé par son énorme squig Gobbla, on le voit souvent à la pointe des assauts les plus importants, et sa ceinture de scalps atteste de sa férocité. C'est lui qui mena l'attaque visant à reprendre la salle du trône aux skavens. Là, avec Gobbla, il ouvrit dans les flots d'hommes-rats un passage vers le piédestal qui soutenait autrefois le trône runique du Haut Roi. Au milieu des décombres de l'ancien hall, Skarsnik régla personnellement son compte au chef Skruk le Glaireux en l'embrochant. La boucherie qui s'ensuivit fut si ignoble que les skavens ne s'aventurent plus dans ces niveaux supérieurs. Gobbla dévora tant d'hommes-rats au cours de cette bataille qu'il fut incapable de bouger une semaine durant.

Si un général se juge à la qualité de ses ennemis, alors Skarsnik compte parmi les plus grands. Le Roi Belegar, chef de l'enclave naine, se déclare cousin de Thorgrim, le Haut Roi des Nains de Karaz-a-Karak. Celui-ci a participé au lourd financement de l'expédition et a offert le soutien de ses meilleurs soldats. Pourtant, Skarsnik a toujours eu un coup d'avance sur les nains, leur tendant des embuscades à chaque détour et anticipant chacun de leurs mouvements. Quant aux skavens, ils ont encore plus souffert que les nains. En raison des innombrables coups en traître qui se sont soldés par des massacres d'hommes-rats, Skarsnik s'est attiré la haine éternelle du Conseil des Treize, l'assemblée mystérieuse qui préside au destin de leur race vermineuse. Aucun assassin n'est parvenu à déjouer ni le flair, ni les mâchoires de Gobbla, qui a déjà gobé des dizaines de ces tueurs vêtus de noir. Le plus puissant des clans guerriers de l'Empire Souterrain, le clan Mors, a établi sa tanière dans les niveaux inférieurs de Karak aux Huit Pics. Les Lunes Crochues ne sont parvenues à les empêcher d'atteindre les niveaux supérieurs qu'au prix de terribles pertes. L'infâme Skarsnik lui-même est très impressionné par le nombre effarant de skavens envoyés à la mort dans le cadre de cette guerre sans fin.

LA MORT VIENT DES TERRES SOMBRES

Grimgor Boit' en Fer est un guerrier orque noir des plus redoutables, dont la soif de carnage dépasse de loin celle de son engeance belliqueuse. Lorsqu'il entreprit son voyage à l'extérieur des Terres Sombres, il déclencha une sanglante série d'événements dont on ignore encore le dénouement. Le passé de Grimgor est un mystère, et toute question à ce propos est rejetée d'un revers de la main, de même que celui qui l'a posée. Aucun chef rival ne peut égaler sa puissance, et peu osent le regarder droit dans son œil valide. Dès qu'il posa le pied dans le nord des Montagnes du Bord du Monde, Grimgor mena sa bande à la conquête d'une douzaine de tribus orques et gobelines. Et ce n'était qu'un début.

Grimgor se déplace toujours accompagné d'une bande d'orques noirs endurcis. Ils l'ont toujours suivi et forment aujourd'hui sa garde personnelle, baptisée Lé Zimmortels. Grimgor recherche des défis, pas des suivants. Il les tolère parce que ce sont des orques noirs : forts, malveillants et ne s'intéressant qu'à la guerre. Même si les orques et gobelins ayant appris ses exploits affluent autour de lui, Grimgor ne leur témoigne au mieux que de l'indifférence. Lorsqu'il le peut, il se met en marche très tôt le matin, avant que ces hordes hétéroclites n'aient le temps de se rassembler. Mais elles finissent toujours par le rattraper, car il leur suffit de suivre le sillage sanglant qu'il laisse derrière lui. Et lorsqu'il ne se présente aucun ennemi digne de ce nom devant Grimgor, c'est sur ces peaux-vertes inférieurs qu'il se défoule.

Depuis qu'il s'est établi au nord des Montagnes du Bord du Monde, Grimgor a eu l'occasion de ravager bien d'autres territoires. Les nains engoncés dans leurs robustes armures furent découpés en morceaux. Les seigneurs vampires de Sylvania furent broyés et des colliers de leurs canines vinrent orner les bannières de Grimgor. Lorsqu'il s'en prit aux hommes de Kislev, il découvrit avec consternation que même leurs meilleurs champions pouvaient être vaincus sans verser une goutte de sueur. Seul le blizzard déclenché par la Reine des Glaces mit un terme au règne de terreur de Grimgor dans les steppes. L'orque noir dépit dut attendre la fin des tempêtes hivernales en passant ses nerfs sur tous les gobelins passant à portée, allant jusqu'à les poursuivre dans la neige qui leur montait à hauteur de poitrine. Lorsque les chamans parlèrent de sorcellerie et confirmèrent que le climat n'était pas d'origine naturelle, Grimgor céda et se remit en route. Sur le chemin du retour, la tempête se calma, mais chaque fois que Grimgor faisait mine de retourner vers Kislev, les vents redoublaient et le recouvraient de givre.

Grimgor revint donc dans les Montagnes du Bord du Monde. Sa colère était si palpable que ses gardes du corps eux-mêmes gardaient leurs distances. Les gobelins de la nuit de la Montagne de l'Œil Rouge (l'ancienne forteresse naine de Karak Unger) avaient rejoint Grimgor, même s'il lui arrivait parfois de les laisser en plan ou de libérer sa rage en s'exerçant à la hache dans leurs rangs. Les moins couards osèrent s'approcher de Grimgor et le guidèrent dans les plus profonds tunnels sous leur repaire dans la montagne. Là, les gobelins étaient tombés sur une tanière skaven. Grimgor trouva un exutoire pour sa soif inextinguible de carnage : une source intarissable d'hommes-rats. Sa hache continuait de tourner jusqu'à ce que les cavernes ne soient plus remplies que de cadavres tressaillants. Les skavens se jetaient dans la mêlée et offraient une bataille sans fin, même s'il ne s'agissait pas du grand défi que Grimgor appelait de ses vœux.

À la fin de l'hiver, Grimgor s'ennuyait de nouveau et il repartit en quête d'un ennemi digne de lui. Il se dirigea vers le nord, car il avait entendu dire que les hommes et les bêtes y étaient particulièrement féroces. Les premiers à souffrir furent encore les skavens, alors que Grimgor déboulait dans leur tanière de Malefosse. L'orque noir prit plaisir à massacrer des créatures grotesques dotées de plusieurs têtes et dopées à la malepierre. Les maîtres corrupteurs se retrouvèrent bientôt à court de monstres, et Grimgor en fut contrarié. Ne voyant aucun intérêt à capturer une forteresse aussi répugnante, il reprit le chemin du nord. Lorsque les légions du chef de guerre orque noir quittèrent Malefosse, les skavens en étaient réduits à leur toute dernière ligne de défense, nombre d'hommes-rats se prosternant dans une flaque engendrée par leur propre terreur.

"J've en fair' d'la purée. J've krazé leur zos. J've en fair' d'la poussier. J've kramé leurs cités. J'feré un gro' tas. J'y métré l'feu et j'lé rotiré tous. J've leur pété l'né, leur kassé la têt' et piétiné tous lé p'ti bouts ki rest'. Et après j'devienré vréman' méchan'."

- Grimgor Boit' en Fer

Il ne fallut pas longtemps avant que Grimgor et ses suivants ne rencontrent les maraudeurs du nord, serviteurs des dieux sombres. Les premières batailles furent décevantes, jusqu'à ce que des bandes plus importantes et plus lourdement armées se lancent à la recherche du "démon vert" qui arpentait ces désolations, mais même ces armées plus aguerries furent promptement réduites en miettes. Grimgor laissait dans son sillage des monceaux d'armures du Chaos défoncées, tels les reliefs d'un grand festin. Un sentiment aussi agaçant que le babillage d'un gobelin montait dans le cœur noir de Grimgor. Et si aucune créature qui marche, rampe ou vole n'était à même de lui offrir un défi satisfaisant ? C'est finalement au pied de la Haute Passe que Grimgor trouva son alter ego au combat. Son duel contre le champion du Chaos Crom le Conquérant ne trouvait aucune issue. Si leur face à face avait pu continuer, Grimgor était convaincu qu'il en serait sorti vainqueur, mais son armée avait été battue à plates coutures et s'enfuyait vers le sud. Bien qu'il répugnait à battre en retraite, Grimgor savait qu'il ne pourrait pas tenir seul face à toute une armée du Chaos. Ce revers et son duel se soldant par une égalité ne firent que raffermir son désir d'en découdre.

Grimgor est retourné dans les profondeurs sous la Montagne de l'Œil Rouge. Là, il patiente jusqu'à la fin de l'hiver en moissonnant les skavens. Lorsque la neige aura suffisamment fondu, Grimgor se remettra en route, à la recherche d'un adversaire digne de ses talents meurtriers. Son impatience le taraude déjà. Les hordes d'orques et de gobelins se rassemblent autour de lui, attendant – à bonne distance, bien sûr – dans l'espoir de suivre le grand orque noir, scrutant le moindre de ses mouvements. En fait, Grimgor ne mène pas une Waaagh !, Grimgor est une Waaagh ! à lui seul. Il est l'incarnation de la volonté de Gork, une machine à tuer implacable. Il est donc tout naturel que d'autres peaux-vertes soient attirés vers lui, comme les requins par le sang. Ils veulent prendre part au massacre qui suit invariablement ses pas.



CHRONOLOGIE DES PEAUX-VERTES

Env. -10.000

Les peaux-vertes apparaissent à l'aube des temps, bien que nul ne sache comment. Les chamans relatent la chute des cieux de Gork et Mork, venus peupler le monde de peaux-vertes. Les Anciens identifient la menace et envoient les Saurus pour leur faire la guerre. Ces derniers ne parviennent pas à exterminer les indésirables.

-1500

Les elfes quittent le Vieux Monde et l'empire nain est ravagé par les cataclysmes. Orques et gobelins se répandent sur les terres. Les "Guerres Gobelins" ouvrent une ère longue de 500 ans. La première forteresse naine à tomber est Karak Ungor, rebaptisée Montagne de l'Œil Rouge.

-1457

Les gobelins de la nuit des Lances Sanglantes s'emparent des mines du Mont Gunbad, disputées ensuite par la tribu goblinique des Faces Rouges.

-1387 à -1367

Les Guerres de la Route d'Argent opposent les nains aux gobelins. Au plus fort des combats, seule une caravane naine sur cinq parvient à passer la Trouée de Morteroche. Le Mont Lance d'Argent est pris par le chef orque Urk Terne Croc, qui, sans surprise, le rebaptise "Mont Terne Croc".

-1250 à -1230

Le Mont du Tonnerre entre en éruption, déclenchant les Guerres des Trolls, les monstres délogés s'en prenant aux nains.

Env. -1175

Une ancienne civilisation humaine se bat contre les peaux-vertes pour le contrôle de la région qui deviendra les Terres Arides. Kadon, le nécromancien qui découvrit la Couronne de Nagash, aide les humains à repousser les peaux-vertes. Des cités sont bâties, de même que d'immenses tertres et cairns pour leurs morts.

Env. -1020 à -1000

Une Waaagh ! balaye les Terres Arides, les revendiquant pour les orques et gobelins. Les cités humaines sont réduites en ruines et Kadon est tué par les orques sauvages. La mystérieuse couronne du nécromancien est emportée au nord par les quelques disciples de Kadon qui ont survécu.

-469

Les peaux-vertes détruisent Karak Azgal, puis l'abandonnent après avoir échoué à trouver son trésor. Les orques capturent Karak Drazh, et le rebaptisent le Rocher Noir. Toutes les montagnes entre le Col du chien Fou et Karak aux Huit Pics sont aux mains des peaux-vertes.

Env. -370

Le chef de guerre Ugrok Brûle Barbe mène une Waaagh ! contre la capitale naine de Karaz-a-Karak. Le Haut Roi Logan Fièrbarbe est capturé et humilié, mais les peaux-vertes sont vaincus lors de la Bataille du Lac Noir. La nouvelle invention du canon nain y est pour beaucoup (la tête d'Ugrok est emportée par un boulet).



-1499

Chute d'une deuxième forteresse naine, Karak Varn, qui surplombe le Lac Noir. Des tremblements de terre provoquent l'inondation des mines. Les attaques opportunistes des gobelins de la nuit et des skavens poussent les nains à s'enfuir. Ce repaire prend le nom de Roc Solitaire. Dès lors, des créatures mutantes colonisent les eaux sombres du lac. Même les berges sont devenues une zone mortellement dangereuse.

-1498

Le chef de guerre orque Argor l'Embrocheur déloge les nains des Monts du Dos du Dragon et érige le fort orque de la Corne de Sang. Ailleurs, les tours de guet du Col du Chien Fou tombent entre les mains des peaux-vertes.

-1245

Une offensive naine débarrasse les Montagnes du Bord du Monde des peaux-vertes, entre Karak Kadrin et le Col du Chien Fou. Les nains se lancent dans la reconstruction, mais sont horrifiés des outrages que les orques et gobelins ont fait subir aux tombes de leurs ancêtres.

Env. -1200

Nagash fait creuser l'Abîme Maudit. Les peaux-vertes fuient à l'ouest, mais nombreux sont ceux à être massacrés.

-1185

Batailles du Roc Solitaire. Les nains affrontent orques et gobelins de la nuit pour reprendre pied dans Karak Varn. Les guerriers des deux camps subissent de lourdes pertes, notamment lorsque les combats les portent près des eaux du Lac Noir et de ses monstres mutants.

-975

Échec d'une tentative des nains pour reprendre la Montagne de l'Œil Rouge. Les nains s'en souviennent comme de la Bataille des Mille Maux, les peaux-vertes comme d'une "journée d'nabots".

Env. -750

Les gobelins du Nuage Rouge découvrent un passage nain oublié entre la Montagne de Feu et le Mont du Nuage Rouge. Ils l'utilisent pour attaquer Karak Azul. Dix années sont nécessaires pour les en chasser.

-513

Chute de Karak aux Huit Pics. Les nains menés par le Roi Lunn finissent par se retirer à l'issue d'une guerre qui dura près de 200 ans. La bataille continue entre les peaux-vertes et les skavens pour le contrôle de cette antique et vaste cité naine.

-15 à 50

Une série de défaites pousse les peaux-vertes à se retirer des terres à l'ouest des Montagnes du Bord du Monde. Les nains et les hommes s'allient pour repousser une énorme Waaagh ! lors de la Bataille du Col du Feu Noir (année impériale -1). Sigmar s'apprête à devenir le premier Empereur.

Env. 475 à 500

La Tilée est envahie. Les orques sont vaincus après moult pillages. Ils se réfugient dans les Montagnes Apuccini.

577

Les bretonniens affrontent une incursion massive de peaux-vertes descendant des Montagnes Grises et des Apuccini. Les orques exigent que les humains leur versent un tribut, et essuient un refus. Les bretonniens doivent se défendre pendant les quatre siècles suivants.

977

Gilles le Breton boute les peaux-vertes hors des terres à l'ouest des Montagnes Grises, et fonde la Bretonnie. Les peaux-vertes trouvent refuge à l'est.

Env. 1115 à 1140

Les gobelins des forêts surgissent des bois et affrontent les skavens pour se disputer les restes d'un Empire ravagé par la peste. Tous les villages autour de Malefosse et des sites sacrés gobelins de Drakwald sont complètement rasés. Les rares survivants évoquent des araignées aussi grandes que des maisons.

1452

Des chevaliers errants affrontent les peaux-vertes sur les bords de la Rivière du Sang. Les bretonniens bâtissent des châteaux pour stopper les intrus qui sortent des Terres Arides. Ainsi naissent les fiefs des Principautés Frontalières.

2201

Le Roi Louen Tieur d'Orques déclare une Guerre Sainte pour éradiquer les orques de son royaume. La menace peau-verte est éliminée. Temporairement.

2205

Bataille de la Cataracte Noire : les nains combattent les gobelins sur les berges du Lac Noir. Le Haut Roi Alrik et le chef de guerre Gorkil l'Éborgeur sont tous deux tués, mais seule l'armée peau-verte bat en retraite.

2302

La Grande Guerre contre le Chaos. De nombreuses tribus peaux-vertes du nord s'expatrient. Certaines se joignent aux forces du Chaos, mais la plupart saisissent cette opportunité de se battre.

2401

Siège de Monte Castelo. Cinq cents mercenaires parviennent à repousser dix mille orques.

2473 à nos jours

Le Roi nain Belegar, fils du Roi Luon, tire profit de la guerre entre les gobelins de la nuit et les skavens pour récupérer Karak aux Huit Pics. Les nains restaurent une citadelle et repoussent de nombreux assauts, mais se retrouvent assiégés par les skavens et les Lunes Crochues de Skarsnik.

2488

Bataille du Col de la Mort. Une armée bretonnienne est vaincue par Morglum Brise-Nuque, qui déclare ensuite : "Allé l'dire à vot' roi. Dans l'est, cé ché lé zork". Dans l'est, cé ché Morglum. Dans l'est, cé ché lé verts."

2498

Bataille des Crocs. Skarsnik tend une embuscade aux nains dans le Col du Chien Fou. Gorfang Rotgut, chef des orques du Rocher Noir, perd un œil au cours des combats. Une alliance fragile se noue entre Skarsnik et Gorfang.

2510

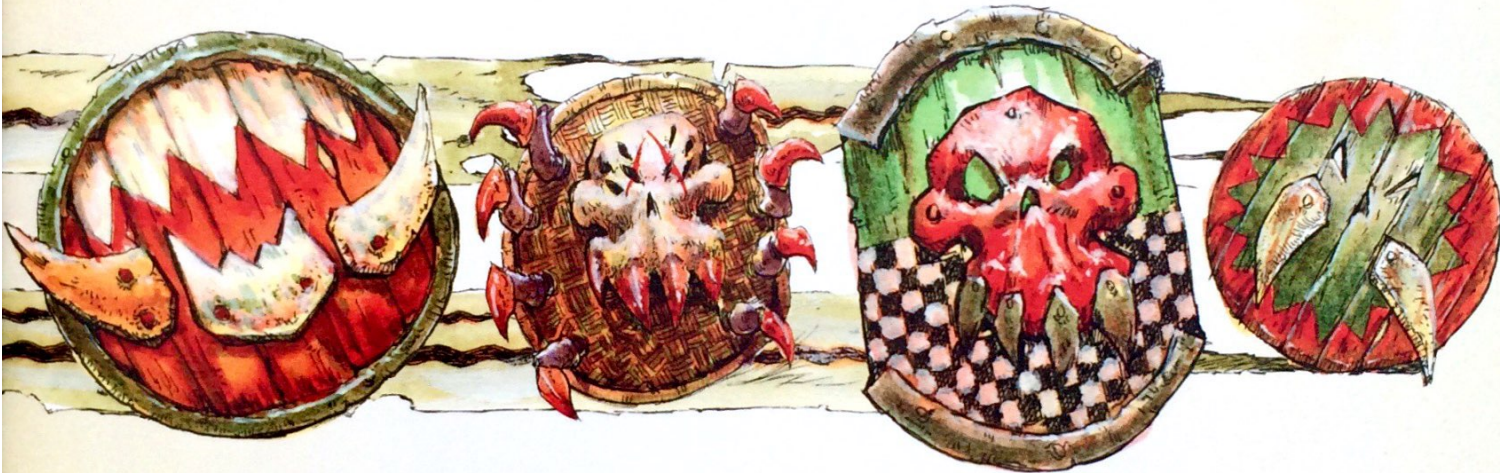
Une armée de gobelins de la nuit menée par Spinny Frapp' dans l'Dos ravage le Middenland. Spinny est finalement vaincu par Kurt Heinrich, le Middenmarshal, et périt sous les roues d'un tank à vapeur envoyé par les ingénieurs de Nuln.

2511

Des gobelins des forêts détruisent la cité impériale de Glumhof et érigent un totem infâme avec les crânes des victimes.

2512 à 2515

Suivant les indications murmurées par la voix dans sa tête, Azhag le Massacreur mène une Waaagh ! au nord de l'Empire. Après quelques fameuses victoires, comme la Bataille de la Colline du Boucher, Azhag meurt à la Bataille d'Osterwald des mains du Grand Maître des Chevaliers Panthères, Werner von Kriegstadt.



Env. 1705

Gorbad Griff' eud'Fer bat Zogoth l'Ékrabouilleur et réunit les tribus des Griff' eud'Fer et des dents Brisées à la forteresse du Rocher d'Fer.

1707 à 1712

Reconnu comme le plus grand chef de guerre orque de tous les temps, Gorbad Griff' eud'Fer mène sa Waaagh ! au cœur de l'Empire, causant la mort de l'Empereur Sigismund et la ruine de nombreuses cités. Gorbad disparaît après une bataille contre les nains.

1712 à 1715

Les reliquats de la Waaagh ! Gorbad traversent le Défilé de la Hache et se répandent en Bretonnie, détruisant de nombreux hameaux avant d'être rattrapés et exterminés par une grande armée de chevaliers.

2420 à 2424

Grom la Panse du Mont Brumeux prend le pouvoir et mène une immense armée contre les nains et l'Empire, avant de se diriger vers Ulthuan. Il ravage les terres des hauts elfes avant d'être vaincu à Tor Yvresse par le Commandeur Eltharion. On ignore encore ce qu'il advint de Grom.

2470

Le chef de guerre goblin Boggrub Kassetibia conduit la tribu des Nez Kassés contre les nains de Karak Azul et s'empare de nombreuses machines de guerre. Il s'en sert pour creuser un sillage de destruction dans les Montagnes du Bord du Monde et jusqu'en Averland.

2500 à 2510

Le chef de guerre orque Gnashrak rassemble une Waaagh ! qui ravage les Montagnes du Bord du Monde et menace de conquérir la capitale des nains. Les succès de Gnashrak doivent beaucoup aux Zurléurs de Gitilla, qui détalent avant la défaite du chef orque à la Bataille de la Jambe Brisée (2510).

2503 à 2507

Gorfang Rotgut lance une attaque surprise sur Karak Azul. Les membres de la famille du Roi Kazador sont capturés et emmenés dans les geôles de Karak Azgal. Les orques rasent le fils du Roi, Kazrik, et lui tatouent un de leurs glyphes grossiers sur la tête. Il le clouent ensuite sur le propre trône de Kazador. Même si Kazrik survit à ces outrages, son équilibre mental s'en trouve grandement affecté.

2518

Les gobelins des forêts enragent de voir les humains empiéter sur la Fosse Noire. Début de la Bataille de la Drakwald.

2520

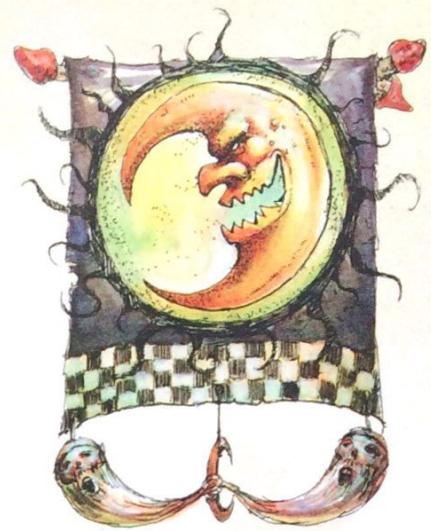
Troisième Bataille du Col du Feu Noir. Les hordes du chef de guerre Vorgaz Mâch'Fer affrontent l'armée du Comte Électeur d'Averland, Marius Leitdorf, qui trouve la mort. L'Empereur Karl Franz arrive en renfort, tue Vorgaz et met les peaux-vertes en déroute.

2521 à nos jours

Skarsnik échafaude un plan pour bouter les skavens et les nains hors de Karak aux Huit Pics. Grimgor Boit' en Fer se lasse de massacrer les skavens de la Montagne de l'Œil Rouge, et se prépare pour une nouvelle campagne de dévastation.

Remarque : les orques et gobelins ne possèdent pas d'archives, ces événements proviennent des chroniques naines et impériales. Les dates se réfèrent au calendrier impérial.





BESTIAIRE DES ORQUES & GOBELINS

Les armées d'Orques & Gobelins constituent les forces les plus hétéroclites du monde de Warhammer. La horde verte comprend certains des guerriers les plus puissants, des égorgeurs les plus fourbes, des monstres les plus féroces, des cavaliers les plus rapides et des engins les plus insolites. Ainsi, il n'existe pas deux forces semblables d'Orques & Gobelins.

Vous trouverez dans cette section tous les détails concernant les troupes, les héros, les monstres et les machines de guerre utilisés dans une armée d'Orques & Gobelins. Ce chapitre contient l'historique, l'imagerie, les profils de caractéristiques et les règles nécessaires pour profiter de tous les éléments de l'armée, des unités de base aux personnages spéciaux, en passant par les domaines de la magie Waaagh!

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Sur ces deux pages, vous trouverez toutes les règles qui s'appliquent soit à l'armée entière, soit à plusieurs unités de l'armée. Ces règles font partie intégrante de la façon dont l'armée des Orques & Gobelins se comporte sur le champ de bataille. Les règles spéciales s'appliquant seulement à une ou deux unités de l'armée seront décrites dans les entrées correspondantes du bestiaire.



ANIMOSITÉ

Les Orques et les Gobelins sont querelleurs à l'extrême. Ils chercheront toujours une raison de se battre, y compris entre eux ! Pour cette raison, ils suivent la règle spéciale *Animosité*, dont les joueurs Orques & Gobelins devront s'accommoder - parfois ce sera une véritable épine dans leur pied, et d'autres fois son effet sera bénéfique. L'armée des Orques & Gobelins est ainsi faite, brutale et imprévisible.

Les unités sujettes à l'Animosité ont cette spécificité notée à la fois dans le bestiaire et dans la liste d'armée. Généralement, il s'agit d'orques ou de gobelins réunis en bandes. Ils sont alors capables de tourner une dispute bénigne en véritable émeute, spécialement s'ils sont à proximité d'autres unités peaux-vertes.

Le Test d'Animosité

L'Animosité est résolue par un test d'Animosité. Ce test doit être effectué au début de chacun des tours du joueur Orques & Gobelins, par toutes les unités sujettes à l'Animosité, à l'exception de :

- Celles qui contiennent moins de 5 figurines (il y a trop peu de peaux-vertes pour causer des troubles).
- Celles qui sont engagées en corps à corps (ils ont déjà quelqu'un sur qui taper !).
- Celles qui sont dans un bâtiment (ils sont trop bien installés pour se chamailler).
- Celles qui fuient ou ne sont pas actuellement sur la table (ils sont trop occupés à rejoindre le champ de bataille).

Jetez 1D6 pour chaque unité éligible. Si le résultat du dé est 2 ou plus, l'unité se comporte normalement durant ce tour. Toutefois, sur un résultat de 1, l'unité a échoué à son test d'Animosité, jetez 1D6 et consultez le tableau ci-contre.

Personnages et Animosity

Trop occupés à commander l'armée ou à lancer des sorts, les personnages ne sont d'ordinaire pas sujets à l'Animosité. Toutefois, si un personnage rejoint une unité sujette à l'Animosité, il devra se soumettre au résultat de son test d'Animosité. La seule exception concerne les personnages orques noirs, qui disposent d'une règle spéciale à cet effet : *Tu la vois c'est là ?* (voir page 34).

Charges et Animosity

Certains résultats sur le tableau d'Animosity imposent aux unités de déclarer une charge. Ces charges sont déclarées et résolues en suivant les règles habituelles.

Montures et Animosity

Les montures, qu'il s'agisse de cavalerie, de cavalerie monstrueuse ou de monstre monté, sont soumises au même résultat sur le tableau d'Animosity que leur cavalier.

TABLEAU D'ANIMOSITÉ

Lorsqu'une unité échoue à son test d'Animosity, jetez 1D6 et appliquez immédiatement le résultat indiqué.

1 **Chopez-les !** *Eh ! Z'avez vu ça ? Les zotr' peaux-vertes y nous cherchent ! Y font qu'à nous insulter et nous j'ter des cailloux ! Ils méritent une bonn' torgnole !*

L'unité amie la plus proche dans un rayon de 12ps, comprenant au moins 5 figurines suivant la règle Animosity se voit infliger 1D6 touches de Force 3. La victime (s'il y en a une) inflige alors 1D6 touches de Force 3 en retour. Dans les deux cas, une Horde infligera 2D6 touches au lieu d'1D6. Aucune des deux unités ne pourra charger ou bouger pendant la phase de Mouvement, et lancer des sorts ou même tirer à ce tour. Si la victime n'a pas encore fait son test d'Animosity, elle en est dispensée pour ce tour. S'il n'y a aucune victime éligible, alors l'unité subit un résultat *Dispute* à la place (voir ci dessous).

Les pertes intervenant en conséquence d'un résultat *Chopez-les !* n'imposent jamais de test de Panique.

2-5 **Dispute :** *Ratgut cé kun sal' petit menteur ka encor' craché sur mes bottes préférées. J'vais lui mettr' sa raclé. Prend ça gougnafe', et ça, et pis encor' ça !*

S'il est possible de le faire, l'unité doit déclarer à ce tour une charge contre l'unité ennemie la plus proche. Si l'unité n'est pas en mesure de déclarer une charge, alors une bagarre éclate en son sein et l'unité ne pourra pas bouger pendant la phase de Mouvement, et lancer des sorts ou même tirer à ce tour.

6 **On va leur Montrer !** *Lé zotr' c'est que dé mauviettes. On va leur montrer comment lé vré guerriés se battent. On va les réduire en bouillie ! Waaagh !*

Faites pivoter l'unité pour faire face à l'ennemi visible le plus proche et avancez-la d'un mouvement complet (pas une marche forcée) vers cet ennemi. S'il n'y a pas d'ennemi visible, alors l'unité effectue ce mouvement droit devant. S'il n'est pas possible pour l'unité de pivoter pour faire face à l'ennemi le plus proche, faites-la pivoter au maximum puis avancez-la au maximum, tout en gardant cet ennemi dans son arc frontal. Une fois ce mouvement achevé, l'unité doit déclarer une charge à ce tour contre l'ennemi visible le plus proche. Si c'est impossible, l'unité agit normalement et compte comme si elle n'avait pas encore effectué de mouvement à ce tour.

KIKOUP'

Les armes orques sont rudimentaires et considérablement plus lourdes que celle utilisées par les autres races du monde de Warhammer. Les orques manient ces armes avec une telle violence qu'ils auront réduit leurs adversaires à l'état de pulpe bien avant de sentir leurs gros bras se fatiguer. Les orques appellent simplement leurs armes kikoup', que ce soient des gros kikoup', des kikoup' pointus, etc.

Durant le premier round de combat, les figurines dotées de la règle spéciale Kikoup' gagnent +1 en Force. Ce bonus intervient en plus de tout autre qu'elle qu'en soit l'origine (arme, objets magiques, sort, etc.). Les éventuelles montures ne bénéficient jamais de la règle spéciale Kikoup'.

Par exemple, un Orque équipé d'une arme lourde bénéficiera d'un bonus total de +3 en Force au corps à corps (+2 pour l'arme lourde et +1 pour la règle spéciale kikoup'), et un chef de guerre avec une Lame de Géant bénéficiera d'un bonus colossal de +4 en Force (+3 pour l'arme magique et +1 pour la règle spéciale kikoup').

KOSTOS

Comme vous le découvrirez plus loin dans cette section, certains orques sont plus balaises que les autres. Avant la bataille, les orques les plus forts se réunissent souvent pour former un régiment d'élite. Les autres gars remercient Gork (ou Mork) qu'il n'y en ait qu'un seul dans l'armée, car les kostos sont des tyrans notoires qui s'arrogent la plus grosse part du butin.

Bien que plusieurs unités de l'armée Orques & Gobelins incluent l'option d'être améliorées en kostos, il n'est pas possible d'avoir plus d'une seule unité de kostos dans une armée (donc, si vous sélectionnez des kostos sur sanglier, vous ne pourrez pas avoir de kostos à pied). Choisissez-les bien !

CÉ K'DÉ MINUS

Les orques s'attendent à ce que les peaux-vertes les plus chétifs prennent la fuite et ne s'en alarment pas. La vue de minus qui détalent ou se font tailler en pièces rappelle aux orques, plus forts et plus courageux, pourquoi ils sont les meilleurs. Par conséquent, les unités d'orques n'effectuent pas de tests de *Panique* lorsqu'une unité de gobelins, des snotlings ou un chariot à pompe snotling sont détruits ou fuient à travers elles. Les orques se gaussent, prêts à leur montrer l'exemple.

Pour les besoins de cette règle, une "unité de gobelins" est une unité composée exclusivement de gobelins de n'importe quel type, qui a un équipage uniquement composé de gobelins ou qui est chevauchée intégralement par des gobelins. Ainsi, des gobelins sur loup, sur squig, ou même une arachnarok en fuite n'inquiéteront pas une bande d'orques qui n'y verront que la couardise de leurs frères cousins. En revanche, si une unité de gobelins incluant ne serait-ce qu'une seule figurine d'orque fuit, les autres unités d'orques devront tester, car si quelque chose fait fuir un orque, alors c'est du sérieux !



PEUR DES ELFES

Tous les gobelins redoutent d'affronter les elfes car ils sont arrogants, anormaux et "sentent drôle". Cela est plus qu'il ne faut pour troubler une race aussi peureuse. Les elfes, quels qu'ils soient, causent la *Peur* aux gobelins de tous types.



CHEFS ORQUES

Les orques sont menés par les individus les plus gros et les plus forts de leur race car seule la brutalité de ces colosses peut leur octroyer une position dominante, dans une société où règne la loi du plus fort. Les chefs orques se mêlent aussi volontiers aux bagarres, qui sont si courantes, car c'est grâce à elles qu'ils prospèrent, du moins, jusqu'à ce qu'ils soient surpassés par un prétendant plus fort encore. Lorsqu'ils ont assis leur suprématie, les chefs orques prennent le contrôle d'une bande, voire d'une tribu entière et quiconque conteste l'autorité du chef en place est tué, chassé, ou encore tabassé jusqu'à ce qu'il se soumette.

Les plus puissants chefs sont appelés chefs de guerre, bien que ce titre puisse être rallongé en fonction des domaines de prédilection ou des victoires du chef en question, tel que Preneur de Têt'eud'Chefs, Kabouill'Crâne ou Grand Seigneur du Pic de l'Aiguille. Les titres les plus longs sont les plus appréciés et leur cumul permet souvent d'évaluer la puissance d'un chef de guerre. En effet, si leurs assertions peuvent être exagérées ("Il a fê une montagn' de nabots morts!"), elles s'appuient toujours sur une base de vérité. Les orques bluffent rarement, peut-être car ils ne sont pas assez futés pour le faire, ou plus probablement car cela ne leur vient même pas à l'idée. Ne comprenant pas le concept de dissuasion des prétendants, la raison d'être de tous ces titres est plutôt de les attirer.

Les chefs de guerre orques font grand étalage de leur statut, ce qui les conduit inmanquablement à des extravagances, et

il n'est pas rare qu'ils se parent de bannières dorsales et de trophées tels que les crânes de leurs ennemis vaincus. Les chefs orques noirs, qui sont les plus froids et disciplinés de leur race, affectionnent d'orner leur casque d'une monumentale paire de cornes, et de manier la hache la plus démesurée qui soit. Les chefs orques sauvages sont plus démonstratifs encore et arborent d'impressionnantes peintures de guerre, des piercings extravagants et d'improbables chignons. Certains chefs préfèrent mener leurs troupes du haut d'une monture impressionnante qui reflète leur statut. Il peut s'agir d'un char, d'un sanglier particulièrement féroce ou encore de l'une de ces vouivres serpentine très prisées.

Les chefs de guerre sont le point nodal des armées de peaux-vertes, car seul le chef de la tribu peut lancer la Waaagh!, ce long cri guttural qui pousse tous les orques à hurler à pleins poumons tandis qu'ils déferlent sur l'ennemi tel un raz de marée de violence et de destruction. Les meilleurs chefs savent d'instinct quand déclencher cet accès d'énergie brutale, de sorte à assurer le massacre de ceux assez fous pour s'être dressés face à l' inexorable horde des peaux-vertes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chef de Guerre orque	4	6	3	5	5	3	4	4	9
Grand Chef orque	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Chef de Guerre orque sauvage	4	6	3	5	5	3	4	4	9
Grand Chef orque sauvage	4	5	3	4	5	2	3	3	8
Chef de Guerre orque noir	4	7	3	5	5	3	4	4	9
Grand Chef orque noir	4	6	3	4	5	2	3	3	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

RÈGLES SPÉCIALES : **Kikoup'** (tous), **Cé k'dé Minus** (orques et orques sauvages), **Armés Jusqu'aux Dents** (orques noirs. Voir page 39), **Immunisé à la Psychologie** (orques noirs), **Frénésie** (orques sauvages), **Peintures de Guerre** (orques sauvages. Voir page 40), **San' lé Mains** (orques sauvages montés sur un sanglier. Voir page 41).

Waaagh! (Chefs de Guerre): Si votre général d'armée est un chef de guerre, il peut lancer une Waaagh! une fois par partie. La Waaagh! ne peut être lancée que si le chef de guerre a déclaré une charge, et doit être annoncée immédiatement après avoir déclaré la charge, avant toute réaction à celle-ci. Dans le tour où la Waaagh! est lancée, toute unité de guerriers orques, de guerriers orques sauvages, d'orques noirs, d'orques sur sanglier ou d'orques sauvages sur sanglier de l'armée (Kostos inclus) d'au moins cinq figurines ajoute +1 à son résultat de combat pour le reste du tour du joueur. Le général, et l'unité qu'il a rejointe, gagne +1D3 à son résultat de combat à la place.

Tu la vois cèl'là ? (orques noirs): Les orques noirs ne tolèrent pas l'indiscipline et restaureront l'ordre avec violence. Si un personnage orque noir se trouve dans une unité qui échoue à son test d'Animosité, il lui inflige immédiatement 1D6 touches de Force 5 réparties comme des tirs. Après avoir retiré les pertes, l'unité compte comme ayant réussi son test d'Animosité. Ces touches ne peuvent pas être allouées au personnage orque noir et ne provoquent pas de test de Panique.



CHAMANS ORQUES

Un chaman orque est un vaisseau vivant pour Gork et Mork. Il peut manipuler un tel pouvoir arcanique que même les chefs de guerre les plus aguerris en sont impressionnés. La puissance d'un chaman ne provient pas seulement des vents de magie, ou du Grand Vert, comme les peaux-vertes l'appellent, mais aussi de l'énergie brute que dégagent ses fidèles orques. Lorsqu'ils vont au combat, l'énergie Waaagh! s'amplifie, permettant au chaman de canaliser cette puissance par la force de son esprit. Les sorts qui jaillissent du chaman sont aussi brutaux que les orques eux-mêmes. Les chamans sont connus pour brûler la cervelle de leurs ennemis, projeter des éclairs de leurs propres yeux ou encore invoquer depuis les cieux la forme ectoplasmique d'un gigantesque pied vert qui écrase tous les infortunés qui se trouvent en dessous. L'usage des pouvoirs de la magie peau-verte pour détruire l'ennemi semble justifier toutes les excentricités des chamans.

Bien qu'un chaman orque puisse annihiler l'ennemi de bien des façons qui font toutes la joie des peaux-vertes, il est parfois incapable de se contrôler. Il semble en effet qu'approcher les divinités peaux-vertes soit suffisant pour chambouler l'esprit des chamans et ils sont indubitablement dingues, prompts à entrer en transe et à danser, secoués de spasmes. Ce comportement embarrassant cause au mieux la gêne des orques, qui regardent alors ailleurs, quant à la plupart des orques noirs, ils refusent d'accorder la moindre attention à un chaman. Il est difficile d'ignorer les braillements et les gesticulations d'un chaman,

mais les orques aguerris se font violence et laissent couler. Il n'est pas rare de voir un chaman se trémousser sous le nez de son chef de guerre révolté par le spectacle. De tels agissements sont naturellement pénibles pour une race qui a coutume de résoudre ses problèmes par la bagarre, mais tous les orques savent qu'il est périlleux de s'en prendre à un chaman. Ce n'est pas qu'ils redoutent qu'il fasse jaillir des éclairs de ses yeux (bien que cela arrive), mais plus en raison des superstitions des peaux-vertes, qui pensent que Gork et Mork les surveillent. Il s'avère plus prudent de ne pas offenser les élus des dieux. C'est la raison pour laquelle les bizarreries des chamans sont tolérées avec une rare patience. Et malheur au gobelin pris en train de se gausser des bouffonneries d'un chaman, car les orques auront tôt fait de lui botter le train.

Superstitieux à l'extrême, les orques sauvages supportent encore plus de rituels chamaniques que les autres, célébrés qui plus est à grands renforts de parures de plumes et de charabia, mais puisque les chamans leur procurent les peintures de guerre magiques qui les protègent, leurs pratiques farfelues sont mieux acceptées. S'il y a la moindre chance que leurs amulettes fonctionnent, les orques sauvages endureront toutes les pavanés des chamans.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Chaman orque	4	3	3	4	5	3	2	1	8
Chaman orque	4	3	3	3	4	2	2	1	7
Grand Chaman orque sauvage	4	3	3	4	5	3	2	1	8
Chaman orque sauvage	4	3	3	3	4	2	2	1	7

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

MAGIE : Tous les chamans orques et les chamans orques sauvages sont des sorciers qui utilisent les sorts de la Grande Waaagh ! (voir page 72).

RÈGLES SPÉCIALES : Kikoup', Cé k'dé Minus, Frénésie (orques sauvages), Peintures de Guerre (orques sauvages. Voir page 40).

MASSACRE AU COL DU PIC NOIR

Extrait du Livre des Rancunes de Karak Azul, 2315

Saturé d'énergie mystique, le chaman gesticula et nos Longues-Barbes périrent. En réponse à ses vociférations stridentes, les pieds d'une quelconque divinité peau-verte écrasèrent une centaine de Brise-Fer. Les pouvoirs du chaman grandissaient à chaque incantation, et ses yeux scintillaient de fureur et de haine.

Soudain, dans un fracas semblable au tir d'un millier de canons, le chaman explosa. La détonation fit s'effondrer les parois du col, qui ensevelirent tout ce qui se trouvait en dessous.

Pour nos dix mille morts, nous jurons vengeance contre le Col du Pic Noir. Nous ne serons pas en paix avant d'avoir vidé la montagne de son minerai et réduit les roches du col en poussière.



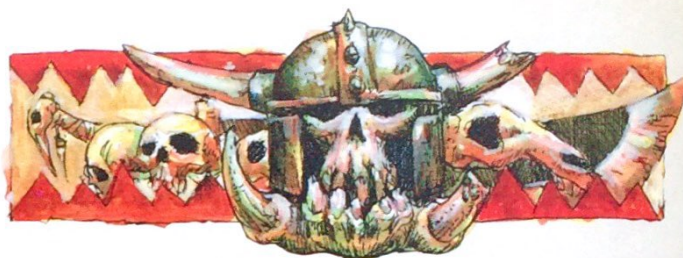
ORQUES

Les guerriers orques forment l'infanterie de base que l'on trouve au cœur de la plupart des tribus peaux-vertes. Les gobelins sont plus nombreux, certes, mais ce sont bien les orques qui font le gros du travail en mêlée dans la plupart des batailles. Cela convient à tous, car les orques sont une race belliqueuse, et ils n'aiment rien mieux qu'une bonne bagarre. En fait, il est difficile de les arrêter une fois qu'ils ont commencé, à tel point que s'il n'y a plus d'ennemis à cogner, ils se taperont dessus, juste pour se motiver. Heureusement pour eux, les orques ne ressentent pas la douleur comme les autres races. Un orque ne laissera pas une blessure légère, comme un bras coupé, l'empêcher de se battre. Ils sont en outre tellement endurants que si ce membre est retrouvé et recousu (souvent grossièrement), il guérira vite. Fiers de leur résistance, les orques considèrent les autres comme des faibles.

Les orques se réunissent en unités, appelées bandes, qui sont commandées par les plus gros d'entre eux, les chefs. Sur le champ de bataille, ces bandes se distinguent par leurs propres symboles ou marquages, la plupart du temps barbouillés sur les boucliers des orques, leurs bannières ou leurs totems. Il est monnaie courante de se vanter de sa propre bande ("Cé nou lé meilleurs") et de dénigrer celle des autres ("Lé gars de Gruttik, cé que des lavettes"). Cela conduit naturellement à des disputes et à des altercations - ce qui est le but affiché. Les bandes s'équipent d'armes diverses et variées, comme des lances, des lames disparates ou plus rarement des armes volées. Ces armes

déterminent souvent le nom de la bande comme les Lames Rouillées, ou les Koupe-Gorges de Gutnik. Les kikoup', nom donné à toutes les armes, sont rustiques et mal entretenus. En outre, un kikoup' qui n'est pas souillé de sang signifie juste pour un orque que le combat tarde trop à venir.

Au début de la bataille, les orques chantent et frappent le sol du pied pour faire monter la pression. Ils entrechoquent leurs armes contre leurs boucliers dans un vacarme sauvage qui préfigure la confrontation imminente. Impatients d'en découdre, ils se lancent des pierres et des quolibets tandis que des bagarres éclatent entre individus ou entre bandes rivales. Lorsqu'enfin leur général rugit sa Waaagh !, tous les orques hurlent à l'unisson de leurs voix rauques. Ce cri de guerre déchaîne leur fureur et les unit alors dans une joyeuse marée de violence.



ARCHERS

Les archers orques sont considérés de manière suspicieuse par le reste de la tribu, car "L'arc, cé un truc de gob", mais leur atypie est mise de côté tant qu'ils se révèlent efficaces durant la bataille. Mieux vaut éviter de s'établir à proximité des archers orques, car il est courant de voir des volées de flèches atteindre leurs voisins. Hurler des insultes à leur rencontre est un bon moyen de soulager la monotonie du camp et marque souvent le départ d'une belle pagaille. Les chefs archers sont réputés pour continuer à faire tirer leur bande sur des ennemis déjà abattus par leurs flèches car selon eux, c'est un bon exercice.

KOSTOS

Dans la plupart des tribus, les orques les plus forts se regroupent dans une même bande. Ces kostos sont plus gros, plus musclés et meilleurs combattants que les guerriers orques ordinaires. Ceux qui survivent à leur passage au sein des kostos deviennent souvent chef, grand chef ou chef de guerre. Ils forment une unité d'élite qui a la réputation d'être la plus redoutable de toute la tribu, une prétention qu'ils ont hâte de faire valoir à tout ennemi ou rival sur leur chemin. Seule une bande peut être la meilleure des meilleures dans chaque tribu, les kostos sont donc heureusement rares.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Guerrier/Archer orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Kosto orque	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Chef orque	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Chef archer orque	4	3	4	4	4	1	2	1	7

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Animosité, Kikoup', Cé k'dé Minus.



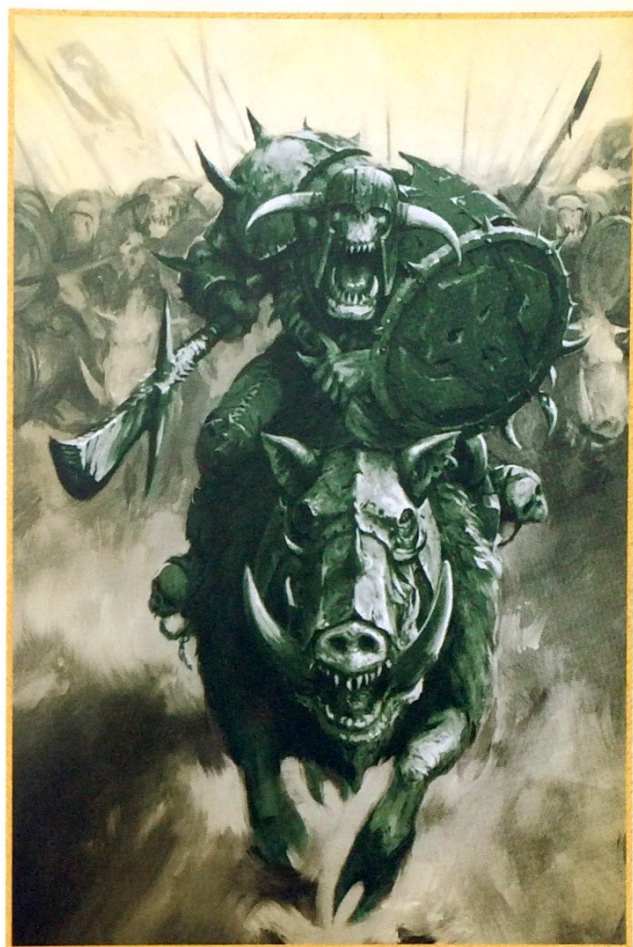
ORQUES SUR SANGLIER

Les sangliers sont des animaux féroces, presque aussi grands que des chevaux mais considérablement plus coriaces. Ce sont des bêtes au caractère porcin, qui flatulent bruyamment et qui sont tout aussi dangereuses qu'imprévisibles. Ces qualités étant très prisées chez les orques, ils ont naturellement été choisis comme montures. Lorsque ces bestiaux abaissent leurs défenses pour charger dans le tas, les orques qui les montent sont à même d'éventrer la ligne ennemie aussi facilement qu'un kikoup' ouvrirait une cage thoracique.

Tous les orques qui tentent de chevaucher une de ces bêtes agressives n'y parviennent pas, et les sangliers sont réputés pour attaquer violemment quiconque s'y aventure. Leurs défenses peuvent perforer chair et armure tandis que leurs pattes arrières, extrêmement musclées, délivrent des ruades dévastatrices. Une fois sa victime mise au sol, un sanglier la piétinera à mort, et nombre de cavaliers orques potentiels ont fini ratatinés dans la boue. Cependant, si la distance sur laquelle les tripes peuvent être éparpillées par le piétinement furieux d'un sanglier est impressionnante, c'est sa charge qui le rend si redoutable. On peut assister aux prémices d'un tel spectacle lorsqu'un sanglier enragé s'éloigne de sa victime sonnée, fait volte-face et gratte le sol de ses sabots durs comme l'acier. Et lorsqu'il abaisse son groin et commence à courir, même le plus braillard des orques n'ose plus émettre un son. Il faut une certaine distance à la bête pour prendre de la vitesse, mais les courtes pattes du sanglier lui permettent d'atteindre une allure insoupçonnable pour un gabarit aussi massif. Le sol tremble sous ses sabots et l'impact de sa charge brise les os et expédie sa victime (ou du moins ses morceaux) à plusieurs mètres dans les airs.

Le danger permanent que présente leur monture garantit que seuls les orques les plus intrépides monteront des sangliers au combat, où ils rempliront le rôle d'une cavalerie lourde, capable d'encaisser les tirs ennemis et de délivrer des charges dévastatrices. Les orques sur sanglier sont des durs à cuire qui arborent bien plus de cicatrices que leurs congénères à pied. Celles-ci ont été accumulées au cours d'une vie de combat et une bonne partie est due à leurs montures. Ces blessures font la fierté des orques sur sanglier. Certains gobelins disent même qu'avec leurs défenses massives et leurs yeux porcins, certains sangliers en viennent à ressembler (et à sentir) comme leurs cavaliers. Toutefois, il s'agit vraisemblablement d'une flagornerie de plus destinée à attirer les faveurs des orques sur sangliers, si influençables.

La plupart des bandes d'orques sur sanglier portent des titres ronflants comme les Zenfonseurs ou les Taille-en-Piëss, et l'imagerie du sanglier est souvent reprise sur leurs bannières et leurs boucliers, avec des crânes dotés de défenses ou des sabots couverts de sang. Lorsqu'ils ne sont pas au combat, ces fondus de la charge se tiennent sur la clôture qui entoure leurs sangliers, et il est courant qu'ils y accrochent leurs trophées, tels que des têtes réduites ou des bannières capturées. Les orques sur sanglier tirent grand avantage de leur statut d'élite, et trônent au-dessus du reste des peaux-vertes, à l'exception des chefs et des orques noirs. Il est ainsi naturel dans certaines tribus de voir ces orques devenir des kostos, et cette combinaison exceptionnelle de guerriers massifs sur des montures aussi agressives que les sangliers occasionne sans surprise des charges plus destructrices encore, avec leur lot de bravades au sein du campement.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orque sur Sanglier	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Kosto orque sur Sanglier	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Chef orque sur Sanglier	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3

TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES : Animosité, Kikoup' (cavalier), Cé k'dé Minus.

Coriace : Les sangliers montés par les orques ont une peau très épaisse, recouverte de poils drus et de verrues. Un orque sur sanglier se voit accorder un bonus de +2 à sa sauvegarde d'armure au lieu du +1 habituel des cavaliers.

Charge Furieuse : Un sanglier qui charge n'est ni plus ni moins qu'une montagne de muscles dotée de défenses pointues et d'un sale caractère. Il reçoit donc un bonus de +2 en Force lors du tour où il charge.



"On y va, on y va, on y va !"

- Chant de guerre orque



CHARS À SANGLIERS ORQUES

En arrimant ensemble des bûches grossières, les orques sont capables de construire des chars redoutables. Deux sangliers massifs sont nécessaires pour tracter un tel assemblage, car même des bestiaux de cette trempe luttent pour ce faire, mais après quelques grognements et autres flatulences sonores, ils parviennent à le faire avancer. Une fois le char lancé à pleine vitesse, il devient une arme de choc redoutable, qui frappe l'ennemi avec la puissance de la foudre, bien que celle-ci soit alors poilue et nauséabonde. Si l'impact initial d'une telle masse n'écraouille pas l'ennemi, il reste encore ses roues bardées de fer sur lesquelles sont fixées des lames de faux, ainsi que les défenses des sangliers ou les lances de l'équipage du char. Bien qu'il ne soit pas aussi rapide que le char à loups goblin, ce modèle orque est beaucoup plus robuste.

Les orques se battent entre eux pour le prestige de conduire un char, car cela constitue non seulement une ostentatoire marque de supériorité sur l'infanterie, mais aussi un avantage envers les orques sur sanglier, tellement proches de leur monture irascible qu'ils en subissent souvent les violences. Pour frimer davantage, les équipages des chars orques ont coutume de les décorer avec de grandes bannières, des banderoles criardes et des trophées sanguinolents – souvent des restes de leurs victimes, comme en attestent les stigmates laissés par les roues du char ou les sabots de son attelage. Il est également fréquent de voir les chars orques rouler à tombeau ouvert dans leur propre campement. Les autres orques les railleront sur leur passage,

lançant des pierres sur les chars, voire sur les individus les plus chétifs de la bande. Ce besoin incessant des équipages de chars de se pavaner sur leur châssis se traduit le plus souvent en échauffourée avec les autres membres de la tribu, mais ce n'est là qu'un nouveau prétexte pour en venir aux mains, ce qui est toujours ce que les orques recherchent dès qu'ils voient les chars rouler au milieu du campement.

En raison de leur force d'impact, beaucoup de chefs de guerre apprécient d'avoir un char ou deux sous la main. Certaines tribus d'orques sauvages ont même tenté de fabriquer leurs propres chars, bien que leurs roues carrées n'aient pas encore rencontré le succès de celles de leurs congénères "civilisés". Il existe quelques tribus notoires pour leur usage intensif et abusif de chars. Ainsi les Zagiteurs d'Os montent la plupart de leurs guerriers sur des chars délabrés, et dégagent un nuage de poussière dense lorsqu'ils traversent le Pays des Trolls. Leur nom est lié aux ossements attachés à leurs chars, qui produisent un vacarme assourdissant lorsque la tribu se déplace.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Orque	-	3	3	3	-	-	2	1	7
Sanglier	7	3	-	3	-	-	3	1	-

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

RÈGLES SPÉCIALES : Kikoup' (équipage), Cé k'dé Minus, Charge Furieuse (Sangliers. Voir page 37).



"Hé ! Kess' vous foutté là?" mugit le chef orque noir.
Les gobelins se retournèrent et tressaillèrent instinctivement.
"Rien Chef, on kassé just' un brin la croûte",
gémit le plus courageux des frères peaux-vertes.

"Tu m'f'ra pas kroir' sa. Vous préparé un truc..."
L'orque balaya suspicieusement les alentours du regard.
"Où é passé Ratgash? Vous l'avé kan mêm' pas... bouffé?"
Il y eut un silence de mort.

"Bouffé Ratgash?" le goblin s'insurgea. "Bouffé Ratgash?
Ce s'rait dégueu' Chef. Cé un des nôt'. En plus, cé ke du
gras et du kartilaj'. Sûr qu'y nous fil'rait une indigestion."

"Alors ki cé sa?" demanda l'orque noir, pointant du doigt une
griffe suspecte a côté de la nourrirure. "Et j'voux pas entendre
d'bobars, sinon j'vou promets bien pir' qu'une indigestion."

"Attendez Chef. C'est un d'la band' à l'Astiko. Mais il était
déjà mort quand on l'a trouvé." Le goblin marqua une pause.
"Bien sûr, y disait qu'y dormait... mais cé qu'une bande de menteurs,
pas vrai?" Les gobelins hochèrent la tête en signe d'approbation.

"C'est bon, continué", fit le chef. "Et vaudré mieux
pour vous k'vous m'gardiez une jamb'!"

ORQUES NOIRS

Les orques noirs sont les plus gros, les plus hautains et les plus forts de tous les orques. Leur nom provient de la couleur vert sombre, presque noire, de leur peau, quoique cela décrive aussi bien leur froideur. Les orques noirs sont sinistres et ne vivent littéralement que pour la guerre, qu'ils prennent excessivement au sérieux. À cet égard, tous les orques noirs traitent les autres peaux-vertes guère mieux que des amateurs, même les plus valeureux au combat tels que les orques sur sanglier, pour la simple raison que ces orques inférieurs, kostos y compris, sont prompts à se battre entre eux au lieu de se concentrer sur l'ennemi. Ce manque de discipline constitue un défaut que les orques noirs ne pardonnent pas. L'opinion des orques noirs à propos des gobelins est pire encore car ils méprisent ceux qu'ils jugent incapables de se battre correctement et d'emporter avec eux de l'équipement de rechange.



Plus d'un chef de guerre orque ou goblin reconnaîtra l'utilité indéniable d'une bande d'orques noirs, mais seulement si cela sert ses intérêts personnels. Ces bêtes de guerre se trouvent toujours au cœur des combats, mais le prix à payer est élevé. De tels régiments d'élite sont en effet enclins à quitter la bataille si son intensité faiblit. Pire encore, si les butins sont abondants, les orques noirs vont s'établir dans la tribu et œuvreront à supplanter les chefs en place. Puisqu'ils se considèrent comme les meilleurs combattants, il ne faut généralement pas longtemps avant que les orques noirs donnent les ordres au lieu de les suivre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orque noir	4	4	3	4	4	1	2	1	8
Chef orque noir	4	5	3	4	4	1	2	2	8

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Kikoup', Immunisé à la Psychologie.

Armés Jusqu'aux Dents : Les orques noirs partent au combat avec autant d'armes qu'ils peuvent en porter. Au début de chaque combat, une unité d'orques noirs peut choisir de se battre avec une arme de base (s'ils ont des boucliers), une paire d'armes de base ou une arme lourde. Un personnage orque noir perd le bénéfice de cette règle s'il possède une arme magique.

Les orques noirs sont fiers d'être les meilleurs combattants, et à ce titre, ils s'octroient la part du lion lors du partage du butin. Cependant, les orques noirs ne recherchent que de la nourriture et des armes, laissant les gringalets se bagarrer pour les babioles scintillantes. Les régiments d'orques noirs s'affairent entre les batailles à affûter leurs armes, à remplacer les pièces endommagées de leur équipement ou à bricoler une nouvelle armure baroque. En plus de leurs plaques d'armures et de leurs bottes ferrées, les orques noirs charrient tout un tas d'armes, telles que des kikoup' de tailles diverses. Ces armes sont entretenues avec soin (selon les standards orques) et nettoyées après chaque bataille. Une telle rigueur est bien entendu tournée en dérision par les autres peaux-vertes (mais seulement lorsque les orques noirs regardent ailleurs), car ils sont incapables de comprendre des manies aussi ennuyeuses, et préfèrent célébrer la victoire en beuglant. Les orques et les gobelins, surexcités par le combat mené, se livreront alors à toutes sortes d'activités frivoles, qui sont autant de prétextes pour se cogner dessus, une fois de plus. Les orques noirs n'en sont que plus désabusés et confortés dans leur opinion qu'ils sont "lé meilleurs dé meilleurs".

Les origines des orques noirs et de leur singularité sont nimbées de mystère. Certains soutiennent que les nains du Chaos, exaspérés par la nature désobéissante de leurs esclaves peaux-vertes, ont insufflé l'obéissance aux orques noirs par magie. Si cela s'avérait exact, leur expérience aura été un échec cuisant, car les orques noirs ont un esprit dominant et indépendant, et sont peu enclins à se soumettre. De plus, la légende prétend que les orques noirs se soulevèrent contre leurs maîtres et gagnèrent leur liberté dans les montagnes.

Indépendamment de l'histoire, les tribus d'orques noirs sont rares, bien qu'il circule des fables relatant les exploits de tribus telles que les Cogn'Dur d'Ulott, les Crocs Eud'Fer' ou les Krazeurs de Grimlot qui vivaient dans les Terres Sombres. De plus petites bandes d'orques noirs peuvent être croisées dans les Terres Arides. Ces dernières vont de tribu en tribu à la recherche de batailles à livrer.



ORQUES SAUVAGES

En des âges reculés, tous les orques étaient sauvages, et sans la moindre arme en métal, armure ou machine de guerre. Ces brutes primitives vivaient en nomades et usaient d'armes rudimentaires pour traquer leurs proies. Tuer un reptile géant avec de simples massues n'est pas chose facile. De tels défis procuraient à ces guerriers bas-du-front une immense satisfaction, et leur mode de vie se résumait à cela : combattre des créatures titanesques et les manger.

Lorsque ces tribus orques rencontrèrent et affrontèrent des races plus avancées, ils convoitèrent rapidement les armures et les armes en métal de leurs adversaires, et l'équipement capturé fut âprement disputé. Certaines tribus évitaient ces machins brillants, leur préférant les armes traditionnelles faites d'os, de bois et de pierre. Quand des esclaves orques des nains du Chaos s'échappèrent de leurs geôles, ils retournèrent dans leur tribu en sachant travailler le métal, ce qui permit à la plupart d'entre elles de fabriquer leurs propres armes, et accentua le fossé creusé avec celles qui restaient réfractaires à ce type de progrès.

Traversant les âges, les orques sauvages, tels qu'on les connaît aujourd'hui, ont conservé leur mode de vie archaïque. Ils ne portent pratiquement rien pour se vêtir, et leur langage est encore plus primitif que celui des autres orques. Lorsqu'ils s'avèrent incapables d'exprimer leur pensée, les orques sauvages recourent à des gesticulations primaires ou même à des dessins simplistes tracés dans la boue ou sur les parois de leurs grottes.

Les tribus d'orques sauvages suivent toutes sortes de rituels obscurs, et leurs nombreux chamans apposent des marquages tribaux sur les guerriers rassemblés pour le combat, comme des peintures de guerre ou des tatouages. Les orques sauvages croient si fort que ces signes des faveurs de Gork et Mork les protègent que les coups d'épée et les flèches adverses peuvent réellement être détournés par l'aura de foi qu'ils génèrent. C'est une chose extraordinaire, qui conforte les orques sauvages dans leurs traditions séculaires. Au combat, leur chair nue et leurs tatouages criards sont un spectacle perturbant. Certaines tribus, comme les Mass' d'Os, se peignent des motifs sur le corps tandis que d'autres utilisent des glyphes, comme celui en forme d'éclair porté par la tribu des Ooogah Ooogah. Les vêtements des orques sauvages (quand ils en portent), sont en peau de bête, ce qui ajoute encore à leur apparence fruste. Les Mattrak' d'Ivoir' affectionnent les peaux de tigre, tandis que les Po' d'Serpents sont célèbres pour les peaux de serpents géants dont ils se parent.

Les orques sauvages sont primitifs par leur aspect et leurs pratiques, et ils chantent au rythme de leurs tambours pour entrer dans une frénésie meurtrière avant la bataille. De tels usages sont dépassés pour les autres peaux-vertes, mais tous reconnaissent la férocité des guerriers orques sauvages. Une fois au corps à corps, ils tabassent leurs ennemis à grands coups de massue et de hache de pierre, ou bien ils les embrochent sur les pointes en silex de leurs lances, voire de leurs flèches pour ceux qui se servent d'arcs. Leur arsenal baroque inclut le gro'kitrou', une lance massive portée par deux guerriers, et qui servait autrefois à chasser des lézards gigantesques. Ils l'ont conservé car cela leur rappelle l'époque où "lé zorqu' été dé zorqu' é lé bêt' été énorm' !" Certaines tribus abritent une bande de kostos orques sauvages, leurs plus fiers guerriers, qui arborent les peintures de guerre les plus criardes et qui se parent de chapelets de têtes coupées et d'autres fétiches.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orque sauvage	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Kosto orque sauvage	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Chef orque sauvage	4	4	3	4	4	1	2	2	7

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Animosité, Kikoup', Frénésie, Cé k'dé Minus.

Gro'Kitrou' : Une unité d'orques sauvages peut recevoir des gro'kitrou'. Cela est représenté en incorporant une ou plusieurs figurines de gro'kitrou' dans l'unité. Une unité d'orques sauvages d'au moins 5 figurines et d'au moins 2 rangs, et incluant des gro'kitrou' suit la règle spéciale *Touche d'Impact* (1D3). Désignez une seule figurine au premier rang de l'unité pour être celle qui inflige les touches d'impact. Ces touches d'impact ont une Force de 5 (quelle que soit la Force de la figurine qui les inflige), et contre une Grande Cible, ces touches suivent la règle spéciale *Blessures Multiples* (1D3).

Peintures de Guerre : Les orques sauvages se parent de tatouages, de gris-gris et de peintures de guerre. Leur foi en ces symboles leur octroie une sauvegarde invulnérable de 6+.



ORQUES SAUVAGES SUR SANGLIER

Les sangliers font la paire avec les orques sauvages, avec qui ils partagent la même vision du monde et la même hygiène corporelle. La frénésie d'un orque sauvage combinée à l'élan et aux défenses d'un sanglier rend ces cavaliers particulièrement redoutables. Leurs charges ont ainsi la réputation d'éventrer l'opposition la plus résistante et de faire s'effondrer les lignes ennemies dans la foulée.

En dépit du fait que les orques sauvages sur sanglier ne portent pas d'armure, mis à part un bouclier à l'occasion, ils sont plus que coriaces. Ces brutes épaisses peuvent chevaucher à travers des nuages de flèches et en sortir indemnes (et plus énervés). Même en corps à corps, ils peuvent résister aux coups les plus terribles. Cela est dû à la peau robuste des orques sauvages, au tas de muscles de leur monture et à leurs peintures de guerre mystiques. Mais la résistance des orques sauvages sur sanglier ne saurait faire oublier les dommages colossaux provoqués par leurs charges, et ils massacrent leurs adversaires par des assauts frénétiques où se mêlent les coups de leurs haches massives, de leurs lances rustiques et des défenses de leurs montures. Dans leur intrépidité, certains orques sauvages combattent avec une arme dans chaque main, se cramponnant à leur monture en serrant leurs jambes comme un étai. Ils peuvent alors déchaîner un ouragan de destruction, qui n'est toutefois pas comparable à la puissance des *kostos* orques sauvages sur montés sur des sangliers.

Les orques sauvages gardent rarement leurs sangliers dans un enclos, préférant capturer leurs montures lorsqu'ils en ont besoin. Lorsque la bataille approche, un orque sauvage traquera un sanglier, et le molestera jusqu'à ce qu'il se soumette. Une fois capturé, le sanglier se verra souvent orné de symboles peints sur sa fourrure, voire d'os enfoncés dans ses oreilles, ses babines et son nez, ce qui rendra la créature, déjà furieuse, complètement enragée. Lorsqu'ils ne sont pas recherchés pour une bataille, les sangliers sont libres de fourrager. Les campements d'orques sauvages sont ainsi entourés de sangliers en liberté attirés par l'odeur de la nourriture. Gork et Mork l'ont voulu ainsi, un orque trouvera toujours un sanglier à dompter pour le monter au combat.



L'IDOLE DE ZAK-ALOOOOOG

La tribu des Chasseurs eud'Tèt' compte plusieurs bandes de guerriers particulièrement costauds, et ils n'ont jamais perdu une bataille. Cela devrait normalement conduire à une affluence de recrues et une expansion de leur territoire, mais les Chasseurs eud'Tèt' sont entravés par l'énorme pierre qu'ils trimbalent toujours avec eux, l'Idole de Zak-Alooooog.

Il y a longtemps, lorsque la tribu se trouvait dans les Terres du Sud, ses orques avaient dressé leurs huttes en peau sur les ruines en pierre d'un ancien temple des créatures-lézards. Wazwhoempa, leur chaman, oenait juste d'employer sa magie Waaagh! afin d'en retailler un gros bloc (pour qu'il fasse plus "orque") lorsque la pierre lui lança des éclairs. Tandis qu'il agonisait, Wazwhoempa lâcha "La tribu doit ram'ner cèt' idole dan les Terr' Zarides", puis dans un dernier souffle, il ajouta "Zak Alooooog", c'est du moins ce que les orques crurent entendre entre deux spasmes.

Superstitieux, les orques de la tribu ont traîné depuis lors cette pierre monumentale avec eux tout au long de leur voyage vers le nord. Ils campent chaque nuit autour d'elle, et quiconque oserait attaquer apprendrait vite que la pierre est saturée de magie brute. Une lueur émane de l'étrange idole, et celle-ci confère des pouvoirs mystérieux aux Chasseurs eud'Tèt' et à leurs chamans...

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Orque sauvage sur sanglier	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Kosto orque sauv. sur sanglier	4	4	3	4	4	1	2	1	7
Chef orque sauvage sur sanglier	4	4	3	4	4	1	2	2	7
Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3

TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES : **Animosité**, **Frénésie** (cavalier), **Kikoup'** (cavalier), **Cé k'dé Minus**, **Coriace** (voir page 37), **Charge Furieuse** (sanglier – voir page 37), **Peintures de Guerre** (voir page 40).

San' lé Mains : Tous les orques sauvages sur sanglier, à l'exception de leurs Chamans et Grands Chamans, peuvent bénéficier de l'usage de deux armes de base. S'ils sont ainsi équipés, ils doivent déduire 1 au résultat du D6 (jusqu'à un minimum de 1) lorsqu'ils effectuent un test de terrain dangereux.

CHEFS GOBELINS

Les orques établissent leur hiérarchie d'une façon simple : le meilleur combattant commande. Les gobelins, qui sont à la fois plus fourbes et plus peureux que leurs cousins orques, suivent une voie moins directe pour se hisser aux échelons supérieurs, privilégiant stratagèmes et manipulations. Un duel reste toujours possible, mais seuls les plus désespérés en arrivent à cette extrémité. Tous les gobelins usent de coups pendables. Les plus fins comploteurs sont les plus dangereux de cette race chétive, et les plus enclins à s'élever au-dessus de la multitude. Ces gobelins sont appelés chefs de guerre voire seigneurs de guerre, bien que ceux des tribus les plus insolites puissent utiliser des titres plus spécifiques comme Khanis Loupouss', Grand Despot', Archityran, Roi des Chefs, Maîtr' dé Marais ou Gross'Grif'.

Les chefs de guerre gobelins ne sont certes pas aussi imposants que leurs homologues orques, mais cela ne signifie pas qu'ils ne soient pas mortellement dangereux à leur manière. Grottnik, le chef de guerre des Nez Kassés, a pris le pouvoir d'une façon typiquement gobeline, en démontrant plus de ruse que ses ennemis. Ainsi, s'il parvint à la tête de la tribu en surclassant le chef de guerre orque Raggat en combat singulier, ce fut parce qu'il l'avait drogué au préalable. Ce genre de ruse est coutumière chez les gobelins, et leurs rivaux sont ainsi plus enclins à connaître de tragiques accidents ou à se voir confier des missions périlleuses qu'à être provoqués en duel. Ces fourberies varient de tribu en tribu, allant des raids suicides

des gobelins sur loup aux éboulements parfaitement orchestrés des gobelins de la nuit. Il est même possible de parvenir au sommet d'une tribu grâce au vol. Ainsi, Gross' Grif' Snazgit Pik'eul'Nez, chef de la tribu des Klous Rouillés, est-il parvenu à ses fins en volant ce qu'il désirait. Snazgit eut même une fois le dessus sur la tribu des Zagiteurs d'Os, connue pour aligner des dizaines de chars, en sabotant ou en volant chacune de leurs roues avant la bataille. Rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir croisé le chemin des Klous Rouillés et de s'en être sortis sains et saufs.

Les chefs de guerre gobelins à la tête de tribus incluant à la fois des gobelins et des orques sont souvent soumis à ces derniers cousins. Les chefs gobelins les plus machiavéliques parviennent ainsi à manipuler les orques. Un tel gobelin devient une éminence grise, capable de canaliser la violence des orques dans la direction de son choix, et tandis que maints chefs gobelins rêvent de devenir suffisamment puissants pour commander aux orques d'un simple grognement ou d'un simple regard noir, le seul à y être parvenu reste Grom la Panse.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chef de Guerre gobelin	4	5	3	4	4	3	4	4	8
Grand Chef gobelin	4	4	3	4	4	2	3	3	7
Chef de Guerre gob. de la nuit	4	5	3	4	4	3	5	4	7
Grand Chef gobelin de la nuit	4	4	3	4	4	2	4	3	6

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

RÈGLES SPÉCIALES : **Peur des Elfes,**
Haine (Nains) (gobelins de la nuit).



HÉROS D'UN JOUR

En dépit de sa carrure chétive, le grand chef gobelin Snorko le Faux-J'ton est connu de tous les peaux-vertes comme le héros du Massacre au Pic du Sang. Se retrouvant pris au milieu d'un duel entre le chef de guerre Bludgit le Cogneur et un prince elfe juché sur un dragon stellaire, Snorko agit comme tout gobelin l'aurait fait : il enfonce son casque à pointe sur sa tête et plonge à couvert.

Lorsque le redoutable dragon inspira avant de libérer un torrent de flammes sur Bludgit, Snorko, terrifié, se trouva aspiré dans le gosier du monstre, mais à cause de son casque à pointe, il y resta coincé. Bludgit tabassa l'elfe à mort pendant que son dragon agonisait, étouffé par l'infortuné Snorko. Ce n'est qu'après la victoire, quand les orques noirs de Bludgit découpèrent le dragon pour s'en repaître, qu'ils découvrirent le malheureux gobelin.

Snorko fut porté en triomphe et élevé au rang honorifique de Grand Chef en Chef. Toutefois, il ne survécut pas aux tapes dans le dos visant à le féliciter.

CHAMANS GOBELINS

À l'image de sa race, les sorts d'un chaman goblin sont irritants et surnois, mais néanmoins dangereux. Si les chamans orques passent pour des bouffons extatiques, les chamans gobelins, bien qu'insolites, sont plus méfiants et rusés. Ils utilisent souvent leur magie pour gagner en influence, se hissant à une position dominante, soit en tant que conseiller du chef de guerre, soit en tirant eux-mêmes les rênes de la tribu. Tout peau-verte qui s'oppose à un chaman goblin s'expose à des éruptions cutanées purulentes, à des infestations de parasites ou à toute autre maladie abjecte. Au combat, les chamans gobelins dirigent leurs sorts malveillants contre l'ennemi, provoquant son exaspération et parfois, des pertes. Leurs sortilèges sont plus subtils que ceux des orques, mais non moins efficaces, et lorsque des ennemis se tordent de rire ou que les armes des peaux-vertes semblent se planter d'elles-mêmes dans les points faibles des armures adverses, c'est sans doute l'œuvre d'un chaman goblin.

Les chamans sont des personnalités importantes de leur tribu. Un chaman de la Terre des Loups conduira les siens lors de leur rituel du Hurlement à la Lune, tandis que les chamans gobelins des forêts administrent le culte de la Déesse Araignée. Ils invitent de petites araignées venimeuses à nicher entre leurs orteils, dans le creux de leurs oreilles, voire dans leur bouche. Les chamans gobelins des forêts ont ainsi la langue enflée et violette à cause des morsures des araignées, mais prétendent que leurs toxines leur permettent de communiquer avec leur déesse aux multiples pattes. Il est vrai que ces chamans peuvent approcher les féroces arachnaroks sans être attaqués, certains d'entre eux parvenant même à aller au combat crânement juché sur leur dos.

Si les gobelins sont variés, leurs chamans le sont tout autant. Un chaman incarne la tribu dont il dépend. Par exemple, les chamans des tribus de gobelins sur loup sont sauvages, vêtus de peaux de loups et couvert d'ossements. Comme leurs congénères, ils sont voûtés, ont la peau tannée par le vent et les jambes arquées par une vie passée à chevaucher sur des loups à travers les plaines. De leur côté, les chamans de la tribu du Nuage Rouge utilisent leur magie pour paraître rougeâtres en fonction des cycles lunaires. Quant aux chamans des gobelins des sables des déserts d'Arabie, ils sont souvent enturbannés et réputés pour leurs divinations.

Aisément identifiables à leur capuche si caractéristique, les chamans gobelins de la nuit deviennent complètement fous à cause des quantités de champignons hallucinogènes qu'ils ingurgitent. Leurs connaissances poussées en ce domaine en font les seuls détenteurs de la méthode pour cultiver, choisir et préparer les champignons Bonnet de Fou capables de changer un simple goblin de la nuit en fanatique maniant un énorme boulet. On dit qu'un chaman qui mange trop de champignons finit par se métamorphoser en "Chamagnon", un fongus saturé d'énergie magique. Finir sa vie en champignon peut sembler terrible mais le pire reste à venir, car les chamagnons sont très convoités par les autres sorciers, et être ainsi transformé est le plus sûr moyen d'être dévoré vivant.

Indépendamment de la tribu d'où provient un chaman, il sera avide d'utiliser toute la magie à sa disposition pour améliorer sa propre situation. Les chamans gobelins sont si malveillants que même les orques noirs se méfient d'eux.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Chaman goblin	4	2	3	3	4	3	2	1	7
Chaman goblin	4	2	3	3	3	2	2	1	6
Grand Chaman goblin de la nuit	4	2	3	3	4	3	3	1	6
Chaman goblin de la nuit	4	2	3	3	3	2	3	1	5

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

MAGIE : Les chamans gobelins et gobelins de la nuit sont des sorciers qui utilisent les sorts de la Petite Waaagh ! (voir page 73).

ÉQUIPEMENT : (gobelins de la nuit)

Champignons Magiques : À chaque fois qu'il lance un sort, après avoir jeté les dés de pouvoir, un chaman goblin de la nuit doit manger un champignon magique qui ajoute 1D6 au résultat de lancement. Ce dé ne compte pas comme dé de pouvoir et ne peut pas engendrer de pouvoir irrésistible, mais sur un résultat de 1, le sort échoue automatiquement (à moins d'avoir été lancé avec pouvoir irrésistible), et vous devez jeter un autre D6. Sur 4+ rien ne se passe, mais sur 1-3 le champignon était vénéneux et inflige au chaman une blessure sans sauvegarde d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES : Peur des Elfes, Haine (Nains) (gobelins de la nuit).

GOBELINS

Si la taille et les us des gobelins varient considérablement, tous respirent la mesquinerie et la méchanceté. Ils sont décharnés, difformes et font de parfaits chapardeurs avec leurs doigts crochus. Leurs yeux fuyants et leur allure de chien battu en feront des coupables désignés même s'ils sont innocents. En effet, ils passent le plus clair de leur temps à commettre des actes malveillants, qu'ils nieront s'ils n'ont pas réussi à fuir à temps. La vie d'un gobelin est donc un danger permanent. Leur avidité et leur nature de kleptomane impliquent que des bagarres éclatent souvent au sein de leurs propres bandes. Il est d'ailleurs dangereux pour un gobelin de tourner le dos à ses pairs, car les coups en traître sont monnaie courante dans leurs campements. Par ailleurs, les orques ont coutume de botter le train des gobelins pour rappeler qu'ils sont les plus forts, quand ce n'est pas la faim qui les motive pour s'en prendre à leurs chétifs cousins. En dépit de tous ces malheurs, les gobelins pullulent et accepteront ces tracasseries, tant que "Cé un autr' ki trink."

Les gobelins forment des confédérations de tribus, souvent sous le joug d'un orque. Quoi qu'il en soit, ils constituent une médiocre piétaille. Ils ne sont capables de défaire un ennemi qu'avec le poids du nombre en leur faveur, spécialement s'ils l'attaquent de flanc, ou mieux, dans le dos. Les gobelins préfèrent ainsi s'en prendre à des adversaires sans défense, ou les arroser de flèches à distance raisonnable.



Les gobelins sont de loin les plus fûtés des peaux-vertes et les meilleurs bâtisseurs de leur race. Ils sont ainsi responsables de la conception de leurs machines de guerre rudimentaires et des tours de guet bancales qui gardent leurs campements, quand ils n'en assurent pas aussi le gros œuvre. Ils cousent des peaux de bêtes pour en faire des ailes, fabriquent les roues des chars et sont à l'origine de toutes sortes de choses mortellement utiles.

Les gobelins sont toujours prompts à imaginer de sales tours, mais certains excellent dans l'art de bondir sur un ennemi et de frapper ses points faibles, avant de disparaître furtivement. Leur façon de surgir de nulle part ou de frapper d'entre les jambes de l'un des leurs semble quasi magique. Ces gobelins particulièrement fourbes sont appelés des zigouillards, et sont considérés comme des "sal'typ", même selon leurs standards. Une fois qu'un zigouillard s'est jeté sur une unité ennemie, il lui empoisonnera l'existence, tranchant les gorges de ses guerriers et tailladant leurs chairs jusqu'à ce qu'il soit attrapé et piétiné jusqu'à ce que mort s'en suive.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Chef Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	2	6

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Animosité, Peur des Elfes.

ZIGOUILLARDS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Zigouillards	4	2	3	3	3	1	2	2	6

TYPE DE TROUPE : Infanterie (personnage).

RÈGLES SPÉCIALES : Frappe Toujours en Premier, Animosité, Perforant, Peur des Elfes.

Dissimulés : Les zigouillards ne sont pas déployés sur la table de jeu au début de la partie comme les autres unités. Au lieu de cela, vous devrez noter les unités de gobelins qui abritent des zigouillards. Ces unités sont dites "Cachettes". Si une telle unité est détruite ou quitte le champ de bataille avant que les zigouillards ne soient révélés, ils sont retirés comme pertes. Un zigouillard ne peut jamais être blessé tant qu'il n'est pas révélé. Les zigouillards doivent être révélés au premier round de corps à corps que livre leur unité cachette, et ne peuvent l'être à nul autre moment. Disposez-les alors selon les règles d'un personnage se joignant à une unité. Ils ne peuvent jamais quitter leur unité cachette.

Surprise ! Les zigouillards suivent la règle spéciale *Coup Fatal* pendant le tour où ils sont révélés.

GOBELINS SUR LOUP

Plus grand qu'un poney, un loup géant est un animal meurtrier doté d'un féroce appétit. Les vastes meutes de ces prédateurs étaient autrefois si redoutables qu'elles rôdaient sur les terres à leur guise et freinèrent le développement des civilisations humaines pendant des millénaires. Depuis cette époque, les meutes de loups restent une menace, bien que le massacre d'un village en une nuit soit devenu rare en dehors des contrées telles que les Terres Arides ou Kislev.



"Prené-lé d'flanc, tiré d'sus, cogné-lé, et r'comancé sous un autr'angle. Pour sûr ke si sa tourn'mal pour not' camp, j'cavaleraï et j'ferai com' si j'avais jamais été là. Alors j'vous conseil' de m'coller au train !"

— Conseils de Gitilla l'Chasseur aux nouvelles recrues



Les loups géants ne sont pas juste des bêtes affamées, mais aussi des chasseurs redoutables réputés pour leur ruse. Ils savent encercler leurs proies pour attaquer depuis un angle inattendu en ciblant les failles dans leur défense. Peut-être est-ce à cause de leur point commun de s'en prendre aux cibles sans défense, blessées ou isolées, mais quelle qu'en soit la raison, il existe un lien fort entre les gobelins et les loups géants. Ils se sont rapidement considérés comme alliés mutuels, bien que leur loyauté ne dure que tant que les choses tournent bien. Par conséquent, les gobelins montent à dos de loup comme d'autres races montent à dos de cheval.

Les gobelins sur loup sont extrêmement rapides, surpassant la vitesse de toutes les autres bêtes, mis à part peut-être les coursiers elfiques. Certaines bandes s'équiperont d'arcs. Elles peuvent ainsi se remettre facilement à distance pour faire pleuvoir des flèches et s'éloigner avant toutes représailles. Les gobelins sur loup harcèlent généralement les flancs adverses et sont bien connus pour charger les machines de guerre ou les éclaireurs, plus vulnérables. D'autres bandes de ces cavaliers plus lourdement équipées oseront attaquer des formations massives en hurlant et en chargeant toutes lances baissées dans les rangs ennemis. Il est toutefois notoire que les loups géants sont bien plus redoutables que les gobelins qui les montent, et plus d'un chef goblin a appris à se méfier des "gobz' loup" en constatant à quel point ces derniers étaient aussi prompts à quitter le champ de bataille qu'à se ruer à l'assaut.

Les tribus orques elles-mêmes recrutent souvent une bande ou deux de gobelins sur loup, afin qu'ils harcèlent les flancs adverses ou poursuivent les fuyards (amis ou ennemis !). Ces patrouilles se tiennent habituellement loin de la ligne de front, traquant les points faibles ennemis et flairant les petites colonies pour les pillages à venir. Plusieurs Waaagh! ont ainsi été guidées, pour des effets encore plus dévastateurs, grâce aux repérages des gobelins sur loup. Les tribus de marchands nomades sont celles qui font le plus grand usage de ces éclaireurs pour protéger leurs caravanes branlantes, et dans les steppes du nord ou au cœur des Terres Arides, on trouve même des tribus entières de gobelins sur loup. Ce sont des armées intégralement constituées de pillards à dos de loup, appuyés par une pleine poignée de chars à loups,

et dont la réputation est telle que même les tribus orques les plus redoutables appréhendent de traverser leurs territoires. Le lieu le plus célèbre où sévissent ces tribus, situé à l'est du Col du Chien Fou, est connu sous le nom de Terre des Loups. Il est facile aux loups géants de flairer leurs proies à plusieurs kilomètres de distance sur ces vastes plaines, et les gobelins qui les montent auront vite fait d'encercler et de harceler sans cesse les intrus qui n'auraient pas consenti à leur payer un tribut généreux afin de garantir une traversée sans encombre.

Les tribus et les bandes de gobelins sur loup portent des noms distincts comme les Hurl'-à-la-Lune, les Loups de Sang ou encore les Maraudeurs Maudits de Mogrubb. Les gobelins sur loup se battent aux côtés de n'importe quels peaux-vertes, mais ils n'hésiteront pas à abandonner leurs alliés si une meilleure opportunité s'offre à eux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin sur loup	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Chef goblin sur loup	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Loup géant	9	3	0	3	3	1	3	1	3

TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES : Animosité, Cavalerie Légère, Peur des Elfes.



CHARS À LOUPS GOBELINS

Une fois qu'elles disposèrent de cavalerie grâce aux loups géants, les armées gobelines ne tardèrent pas à aligner des chars à loups. Assemblés à partir de bois grossièrement taillé et de matériaux de récupération maintenus par des boyaux, tous les peaux-vertes convoitent ces constructions branlantes. Pouvoir foncer à travers le champ de bataille juché sur un char est l'apanage d'une élite, et beaucoup de chefs de tribu en conduisent un, tâchant de surclasser leurs rivaux en ayant l'engin le plus remarquable et le plus rapide.

Il est courant de voir les gobelins bricoler leurs chars pour les rendre plus redoutables en leur ajoutant des lames de faux, un loup supplémentaire ou bien en ménageant assez de place pour embarquer un guerrier de plus, mais l'aspect du char n'est pas à négliger. Ne manquant jamais une occasion de se pavaner sans vergogne, ils ornent leurs chars de marquages, de boucliers, de trophées et de bannières surdimensionnées. Des chaînes, des queues de loup ou des banderoles rapiécées sont fixées sur son châssis ou ses montants, tous ces colifichets flottant au vent lorsque le char est lancé à pleine vitesse. Tant d'attentions illustrent la fierté de la bande ou de la tribu, mais cette personnalisation répond aussi à un besoin pratique. Les gobelins sont des voleurs notoires, et dérober "lé chariottes" des autres est considéré comme un exploit valorisant. Ainsi, plus un char est identifiable, et plus il sera aisé de le revendiquer après qu'il eut été subtilisé par une tribu indécate !



Au combat, les chars à loups gobelins sont envoyés au cœur des lignes ennemies, labourant les unités de leurs roues bardées de fer. S'ils ne sont pas aussi robustes que les pesants chars à sangliers orques, les chars à loups gobelins ont un avantage décisif : leur vitesse. En effet, les loups géants qui tirent ces chars sont d'agiles bêtes sauvages habituées à chasser leurs proies en galopant à travers les steppes.

Si tout chef de guerre goblin souhaiterait avoir quantité d'engins aussi destructeurs que les chars, peu d'entre eux sont assez chanceux pour en disposer de plus d'un ou deux à la fois. Certains chars sont perdus au combat, d'autres sont volés, et il arrive qu'ils tombent en morceaux, car après tout, les gobelins ne sont pas réputés pour prendre soin de leur équipement. Construire plusieurs chars exigera d'un chef de guerre qu'il y consacre beaucoup de ressources, mais sachant qu'une seule bande de chars à loups est capable de creuser des trous béants dans la ligne ennemie, s'il parvient à en déployer plusieurs, elles pourront la balayer en un instant. Fuir un char à loups goblin est une chose, mais c'en est une autre que d'échapper à une flottille roulante. C'est d'ailleurs face à un ennemi en manœuvre que les chars à loups excellent, grâce à leurs bêtes hurlantes, qui harcèleront sans relâche toute opposition avant de se repaître des ennemis massacrés.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	3	-	-	-
Équipage goblin	-	2	3	3	-	-	2	1	6
Loup Géant	9	3	-	3	-	-	3	1	-

TYPE DE TROUPE : Char (Sauvegarde d'armure 5+).

RÈGLES SPÉCIALES : Peur des Elfes.



Certaines tribus gobelines, comme les *Klous Rouillés*, les *Krocs d'Sang* et les *Zyeux Luizan'* font usage de vastes bandes de chars. Les *Raffle-Dents*, probablement les plus riches escrocs parmi les marchands des *Terres Sombres*, comptent tant d'engins à roues dans leur ost hétéroclite qu'un nuage de poussière s'élève à un kilomètre au-dessus de leurs caravanes en mouvement. Ils sont réputés pour dissimuler leurs chars sous l'apparence de chariots marchands miteux, abandonnant leur déguisement au dernier moment pour révéler des armes aussi véloces que mortelles. Nombreuses sont les tribus de pillards orques crédules ou d'ogres imprudents à avoir été dupées de la sorte, avant d'être contre-chargées et défaites par des bandes hurlantes de chars à loups. Après le massacre, tout ce qui est récupérable est chargé sur les véhicules gobelins. Le *Grand'Grif* des *Raffle-Dents* roule au centre de son convoi, monté sur un assemblage brinquebalant de nombreux chars tirés par des dizaines de loups infestés de puces. Le véhicule est doté de balistes, orné de bannières en lambeaux, et transporte assez d'archers gobelins pour tenir en échec les attaques les plus déterminées.

LANCE-ROCS GOBELINS

Orques et gobelins s'essayèrent aux catapultes, ces "choz ki lanns' dé choz", peu après avoir rencontré les nains. Les peaux-vertes ont très peu d'aptitudes techniques (surtout les orques), mais ils savent apprécier la destruction, et souhaitèrent donc posséder leurs propres catapultes dès qu'ils virent celles des nains aplatis leurs gars en masse.

Depuis, les peaux-vertes ont construit une pléthore de ce qu'ils nomment "lance-rocs". Ces machines, déployées seules ou en batterie, servent à affaiblir les formations ennemies, à attaquer une position défensive ou même à envoyer au loin ceux qui auraient manqué de respect au patron. Chaque coup au but, un de ceux qui pulvérisent un tas d'ennemis ou envoie voler haut dans les airs leurs morceaux, reçoit les acclamations fiévreuses des peaux-vertes. La plupart des lance-rocs fonctionnent grâce à des contrepoids, mais certains utilisent des cordes torsadées ou même des trolls, bien que ces derniers aient trop tendance à consommer les projectiles et la machine elle-même. Les lance-rocs au tableau de chasse spectaculaire sont même affublés d'un surnom comme les légendaires Kraz' Krân' et Marto' d'Gork. Le Fléo'du Chef, qui doit ce nom à son habitude de manquer sa cible pour écraser les membres de sa tribu, a été brûlé ainsi que ses servants par mesure de précaution sur ordre de son nouveau chef, inhabituellement clairvoyant.

Les lance-rocs sont généralement construits puis manipulés par des gobelins, souvent à la demande d'un chef de guerre orque. D'un naturel paresseux, les gobelins finissent rarement le boulot

et un chef lucide enverra un vieil orque pour superviser les travaux. Ces anciens combattants, appelés brutes, sont irascibles, infirmes et souvent incontinents, mais dirigent néanmoins avec autorité les équipages de servants. C'est un poste confortable pour ces orques qui peuvent faire tâter de leur fouet sans jamais devoir mettre la main à la pâte. La seule présence d'une brute suffit à faire filer droit les servants gobelins autrement trop prompts à abandonner leur machine à l'approche du moindre ennemi. Ces orques briscards sont d'ailleurs très recherchés pour leur efficacité à maintenir opérationnels les lance-rocs et leur servants.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Lance-rocs	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Brute orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7

TYPE DE TROUPE : Machine de guerre (catapulte).

RÈGLES SPÉCIALES : *Peur des Elfes.*

Brute orque : Pour la machine de guerre, une brute orque est un servant et confère 1PV supplémentaire. La brute sera toujours la dernière figurine retirée. Une brute orque suit la règle spéciale *Kikoup*, et tant qu'elle est en vie, l'unité bénéficie de la règle spéciale *Cé k'dé Minus* et n'a plus *Peur des Elfes*.

BALISTES GOBELINES

Pouvoir empaler un énorme monstre à distance ou faire une brochette de plusieurs créatures de taille humaine en un seul tir séduira la nature violente et sanglante de tout peau-verte. La baliste goblin est ainsi largement répandue dans leurs armées. Fonctionnant sur le même principe qu'un arc géant, la machine tire un projectile unique de la taille d'une lance à une vitesse fulgurante. Un seul tir bien placé aura raison d'une rangée complète de fantassins, pénétrera l'armure d'un chevalier lourdement protégé ou tuera net un ogre, ce qui n'est pourtant pas chose aisée compte tenu de son énorme corpulence.

Construites à partir de bois, de métal récupéré ou même d'os de monstres, les balistes gobelines sont faciles à assembler, à transporter et à entretenir, ce qui les a rendues populaires auprès des chefs de guerre de tous horizons. Lorsqu'une pièce vient à casser, ce qui arrive souvent, il est facile de remettre l'engin en état. Ces balistes n'appuient pas seulement l'avancée des troupes au combat, on les trouve également au sommet des tours de guet et de siège peaux-vertes, sur leurs navires branlants, sur les caravanes des Gobz' Chelou et d'autres tribus marchandes, et la liste est encore longue. Il arrive qu'un jeune goblin tente d'attacher une plateforme de tir dotée de quelques balistes sur le dos d'un géant, mais de telles expériences tournent court dès que le colosse arrache un morceau du bazar et l'utilise pour se gratter le dos.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Brute orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7

TYPE DE TROUPE : Machine de guerre (baliste).

RÈGLES SPÉCIALES : *Peur des Elfes.*

Brute orque : Les balistes gobelines peuvent recevoir une brute orque (voir ci dessus).

De Bric et de Broc : Les balistes gobelines sont connues pour leur fiabilité aléatoire. Pour représenter cela, si le jet pour toucher d'une balise goblin obtient 1 (avant tout modificateur éventuel), la machine subit un incident de tir. Jetez 1D6 sur le tableau d'incident de tir des catapultes du livre de règles et appliquez le résultat obtenu à la baliste.



CATAPULTES À PLONGEURS DE LA MORT

Conçue à l'origine par les tribus gobelines nomades pour explorer les zones environnantes, la catapulte à plongeurs de la mort est devenue depuis lors une arme redoutée. La machine, une petite mais puissante catapulte fonctionnant grâce à un tendon élastique (souvent en intestin de troll), expédie des gobelins haut dans les airs. Ceux-ci sont appelés plongeurs de la mort, voire "Cinglés-ailés".

L'altitude que peut atteindre un plongeur de la mort dépend de la qualité de ses ailes de cuir, et plus important encore de l'élan que lui ont donné les servants de la machine en tirant sur le tendon. Certains équipages particulièrement zélés ont tiré si fort sur ce dernier qu'ils sont parvenus à le rompre, mais le plus souvent les servants atteignent la limite de leurs forces et relâchent le plongeur de la mort dans un claquement sec. Propulsé telle une flèche, le goblin atteint le niveau des nuages avant d'amorcer sa descente, et grâce à ses ailes, il se positionne au-dessus de sa cible. Tandis qu'ils prennent de la vitesse lors de leur piqué, les gobelins ont l'habitude de pousser un cri strident qui s'amplifie à mesure qu'ils se rapprochent du sol. Avec une rapidité alarmante, le point noir dans le ciel grossit jusqu'à ce que le plongeur de la mort s'écrase, ou bien, s'il a utilisé ses ailes pour freiner et qu'il a un peu de chance, il rebondira. Dans tous les cas, un plongeur de la mort est à même de causer des dommages substantiels à tout ennemi sur lequel il atterrit.



Les gobelins faisant preuve d'une étonnante faculté à rebondir ou à être éjectés à l'impact, les pertes au sein des plongeurs de la mort sont moins élevées que ce qu'on pourrait croire. Bien sûr, beaucoup sont résolus à s'écraser, n'utilisant délibérément pas leurs ailes pour freiner leur descente. Cela peut sembler une bien triste fin pour un goblin, mais c'est incomparablement mieux que de finir avalé par un troll, et les volontaires à un ultime quart d'heure de gloire aérien affluent constamment.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Catapulte	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6

TYPE DE TROUPE : Machine de guerre (catapulte).

RÈGLES SPÉCIALES : Peur des Elfes.

Catapulte à Plongeurs de la Mort : La catapulte à plongeurs de la mort est considérée comme une catapulte, mais comme le plongeur peut se diriger sur sa cible, elle suit des règles additionnelles. Tirez avec la machine comme avec une catapulte mais n'utilisez pas de gabarit. Positionnez à la place la figurine du plongeur sur le point ciblé et effectuez la déviation comme pour une catapulte ordinaire. Vous pouvez ensuite jeter 1D6 et déplacer le plongeur dans n'importe quelle direction d'autant de ps que le résultat du dé. Toute unité touchée par le socle du plongeur subit 1D6 touches de F5 sans sauvegarde d'armure.

Si le dé d'artillerie donne un incident de tir, jetez 1D6 et consultez le tableau d'incident de tir des plongeurs de la mort ci-dessous.

- 1-2 Détruite !** Dans un craquement sec, le tendon se rompt, la catapulte s'effondre et les plongeurs de la mort sont tués. La machine de guerre est détruite.
- 3-4 Un truc qui cloche :** Dans leur anxiété, les gobelins ont fait des nœuds avec le tendon. Le temps de régler cela, la catapulte ne pourra tirer ni à ce tour, ni au tour suivant du joueur qui la contrôle.
- 5 Ras du sol :** Le plongeur a mal calculé son coup et creuse un sillon dans le sol au lieu de s'élever dans les airs. Il percute la première chose qu'il rencontre sur son chemin dans la direction du point qu'il avait ciblé. Si c'est un élément de décor, le plongeur est retiré et n'inflige aucun dommage. Si c'est une unité, amie ou ennemie, il lui inflige 1D6 touches de Force 5 sans sauvegarde d'armure, puis il est retiré. La catapulte pourra tirer normalement au prochain tour.
- 6 Tir incontrôlé !** La catapulte glisse sur ses montants et dérape avant de projeter le plongeur dans les airs. Le plongeur est ainsi expédié à 1D6x10 ps dans une direction aléatoire. Ce jet détermine le point d'impact du plongeur désorienté, qui ne pourra pas le corriger d'1D6 ps. La catapulte pourra tirer normalement au prochain tour.

GOBELINS DES FORÊTS SUR ARAIGNÉE

Les denses forêts du Vieux Monde abritent maintes créatures dangereuses, tels que les hommes-bêtes, les jabberslythes et d'innombrables autres créatures épouvantables. Les gobelins des forêts se sont pourtant établis dans ces régions lugubres. Leurs tribus se distinguent par la couleur des plumes chatoyantes que les gobelins se plantent dans la peau, ainsi que par les glyphes peints sur leurs boucliers. Ils vivent en symbiose avec les araignées qui pullulent au plus profond de la forêt : ils collectent leur venin pour en faire du poison, elles leur servent de nourriture et d'animaux de compagnie et sont même vénérées comme des déesses.

Les araignées géantes grandissent suffisamment pour servir de montures aux gobelins des forêts, qui sont aux petits soins pour les élever. Il existe beaucoup de sous-espèces d'araignées géantes, comme les Dos-Gris de Tilée, les Attrapeuses-d'Hommes de Drakwald ou les Têtes de Mort Écarlates de la Grande Forêt, pour ne citer qu'elles. Toutes sont venimeuses et dotées de mandibules puissantes, capables de percer les plaques d'armure pour délivrer des morsures empoisonnées. Si elles ne sont pas aussi rapides que les loups ou les chevaux, ces araignées savent se déplacer dans les zones de bois dense. Les gobelins des forêts sont ainsi passés maîtres dans l'art de la traque. Ils savent se mettre en position idéale au-dessus de leurs proies avant de leur bondir dessus. Leurs bandes sont réputées pour massacrer les patrouilles impériales comme les hardes d'hommes-bêtes, ou tout ce qui pourrait menacer leurs domaines.

Au combat, les chevaucheurs d'araignée agissent comme de la cavalerie légère, avec une préférence pour le terrain dense. Ils savent en effet qu'un bosquet d'arbres les protégera des attaques ennemies tout en leur offrant l'opportunité de lancer leurs propres assauts mortels. Les bandes de gobelins des forêts sur araignées utilisent parfois des arcs, bondissant par-dessus les obstacles ou remontant les flancs ennemis pour traquer les cibles les plus vulnérables. Les plus agressives d'entre elles se ruent sur l'ennemi, comptant sur les lances et le venin de leurs montures pour le balayer, et leurs charges sont reconnaissables aux cris de guerre stridents que poussent les cavaliers gobelins des forêts.

Les gobelins des forêts sur araignée sont des pillards rusés qui savent contourner leurs adversaires sans le moindre bruit avant de les attaquer par surprise. La facilité avec laquelle leurs montures peuvent grimper les palissades, ou même les murs de pierre, leur permet de s'attaquer sans peine aux villages qui s'abritent derrière. Une de leurs spécialités est d'attaquer les bâtiments occupés, précipitant les défenseurs au bas des remparts avant de se ruer à travers la moindre brèche. Les habitants des hameaux situés à quelques jours de marche des bois infestés de gobelins des forêts ont ainsi appris à juste titre à redouter ces tueurs à huit pattes, qui peuvent si facilement franchir leurs murs d'enceinte et se jouer de leurs tours de guet.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin sur araignée	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Chef gobelin sur araignée	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Araignée géante	7	3	0	3	3	1	4	1	2

TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES : Animosité, Cavalerie Légère, Peur des Elfes, Guide des Forêts, Guide des Obstacles, Attaques Empoisonnées (Araignées géantes).

Agile : Les figurines bénéficiant de cette règle traitent les bâtiments inoccupés comme du terrain découvert en ce qui concerne leur mouvement. Elles ne peuvent pas achever leur mouvement sur ou dans un bâtiment inoccupé. Elles peuvent franchir sans peine de tels obstacles, mais pas s'y attarder.

Assaut Grim pant : Leur aptitude à grimper aux murs et à se presser dans les failles font des araignées géantes les créatures idéales pour prendre les bâtiments d'assaut. Elles participent au combat en portant leurs attaques et octroient à leur cavalier un bonus à la sauvegarde en tant que monture de cavalerie. Chaque gobelin avec sa monture ne compte que pour une seule figurine lorsqu'il s'agit de déterminer combien de figurines participent à l'assaut d'un bâtiment. Les gobelins ne peuvent toutefois jamais occuper un bâtiment.

"Ils avaient franchi les murs avant même que les gardes ne les aient repérés. Le village fut détruit et la moitié de ses habitants fut enlevée et disparut dans la forêt..."

- Albrecht Heinz, Milicien de la Drakwald

ARACHNAROKS

De toutes les araignées qui infestent les bois, l'arachnarok, ce prédateur colossal plus haut qu'une maison, est sans conteste la plus redoutable. Dans les profondeurs des forêts où la lumière du jour ne perce jamais, ce gigantesque monstre à huit pattes traque et piège des hardes entières d'hommes-bêtes, voire des proies plus imposantes tels que les géants ou les cygors. Après avoir incapacité les créatures les plus massives avec son venin cytotoxique, il absorbera les entrailles liquéfiées de ses proies paralysées mais toujours vivantes. Les victimes de taille humaine sont quant à elles enveloppées dans sa toile, dont le poison est si puissant que quelques heures suffisent à réduire un homme en un quartier gélatineux de chairs putréfiées, riche en protéines et prêt à être consommé. Les arachnaroks sont connues pour prendre au piège des villages entiers dont les habitants ont été assez fous pour s'établir trop près de leur territoire, car en dépit de leur imposant gabarit, elles peuvent recouvrir sans le moindre bruit un hameau d'une toile épaisse comme le bras d'un orque. La créature n'a alors plus qu'à se repaître des habitants incapables de s'échapper.

Les premiers gobelins qui pénétrèrent dans les bois primitifs furent d'abord les proies des araignées qui y vivaient, mais ils adaptèrent peu à peu leur mode de vie à cet environnement hostile. Ils furent les précurseurs des tribus de gobelins des forêts telles que nous les connaissons de nos jours. Ils apprirent rapidement à piéger les essaims d'araignées géantes pour s'en servir de montures. Les plus grosses araignées pouvaient être repoussées, et si leur progéniture était capturée, ces créatures étaient élevées avec soin pour devenir les montures de chefs puissants. Toutefois, aucune tribu de gobelins ne fut capable de contenir les assauts d'une arachnarok. Ces monstres étaient heureusement rares car leur apparition signifiait au mieux une migration précipitée, et au pire la disparition pure et simple de toute la tribu.

Puisqu'ils s'avéraient incapables de s'opposer à ces puissantes araignées, les gobelins tentèrent de les amadouer. C'est ainsi qu'apparurent, aux côtés des idoles traditionnelles de Gork et Mork, des totems à huit pattes ornés de crânes et de toile. Les chamans gobelins des forêts, qui avaient découvert le venin hallucinogène des plus petites araignées, parlèrent des multiples yeux à facettes des êtres de l'au-delà. Leurs langues enflées par les morsures des minuscules araignées qui vivaient dans leur bouche, les chamans gobelins se mirent à prier la Déesse Araignée. Le culte du même nom vit le jour lorsque

toutes les tribus embrassèrent ces nouvelles croyances. Bien que Gork et Mork ne fussent pas oubliés, la Déesse Araignée prédomina rapidement, et les chamans gobelins des forêts se lancèrent dans des rituels horribles ponctués de sacrifices.

Nul ne peut connaître les pensées (si pensées il y a) cachées derrière les multiples yeux d'une arachnarok, mais quoi qu'il en soit, ces béhémoths à huit pattes n'attaquèrent pas les camps cernés de totems araignées. Certaines se glissèrent à la limite des clairières et y observèrent les tribus exécutant la danse de l'araignée tout en offrant de la chair fraîche aux insatiables "Reines des Araignées". Quelques chamans enhardis osèrent alors approcher leurs idoles, mais leurs premières tentatives de communication virent ces derniers promptement engoutis. Puis les propriétés mystiques des minuscules Têtes de Mort Écarlates furent découvertes. En croquant assez de bulbes colorés, un chaman peut mourir horriblement ou bien entrer en transe et s'ouvrir au Grand Tout. Les convulsions d'un chaman dans un tel état parviennent toutefois à charmer les arachnaroks. L'araignée titanesque se balance alors d'arrière en avant sur ses pattes recroquevillées, ses yeux multiples reflétant le chaman dans sa transe hypnotique. Les chamans des tribus de gobelins des forêts découvrirent ainsi comment communiquer de façon rudimentaire avec les arachnaroks.

Ce fut la fin des déprédations des arachnaroks, et les chamans gobelins apprirent rapidement à apaiser ces monstres avec du sang frais. Ainsi, au lieu de les fuir, les tribus de gobelins des forêts commencèrent à établir délibérément leur campement à proximité des tanières des arachnaroks. Les tribus leur firent des offrandes sacrificielles et purent compter sur l'intervention de leurs chamans pour les lancer sur les ennemis trop redoutables pour les gobelins eux-mêmes. Les vénérées araignées grandirent davantage en raison de l'abondance de nourriture et certaines restèrent même tapies dans leur antre, au fond de laquelle des victimes hurlantes étaient régulièrement jetées. Choyées par les gobelins des forêts, les arachnaroks finirent même par s'habituer à leur présence sans qu'ils aient besoin de recourir à leurs rituels chamaniques. Elles les considèrent comme des jeunes araignées devant être transportées sur leur dos. C'est ainsi que les gobelins construisirent des howdahs faits de lianes, de branchages et de toiles d'araignées pour leur servir de plateforme de combat et de poste de tir.



Au fil des siècles, nombre d'arachnaroks se complurent dans leur statut de divinité, demeurant sous terre dans un nid constitué des restes de leurs victimes et de leurs propres déjections. Ces antres, qui abritent des montagnes d'ossements et d'enveloppes de toile séchée, sont les sites du culte de la Déesse Araignée les plus sacrés pour les gobelins des forêts. Lorsque le besoin s'en fait sentir, leur chaman invoque la vénérable monstruosité au cours d'un rituel des plus singuliers. Du puits sinistre émergent alors les deux premières pattes de l'araignée, puis le cauchemar boursouflé s'extirpe hors de sa tanière répugnante. Parée d'une tour branlante, d'autels à la Déesse Araignée ou même de catapultes, l'arachnarok s'avance alors au combat, pour ravager une fois encore la surface du monde.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Arachnarok	7	4	-	5	6	8	4	8	-
Équipage gob. des forêts	-	2	3	3	-	-	2	1	6

TYPE DE TROUPE : Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES : Guide des Forêts, Immunisé à la Psychologie, Grande Cible, Guide des Obstacles, Tenace, Rapide, Terreur, Agile (voir page 49), Attaques Empoisonnées (Arachnarok).

Équipage du Howdah : L'arachnarok porte sur son dos un howdah sur lequel est juchée une petite bande de gobelins. L'ensemble est traité comme une seule figurine, ainsi lorsque l'arachnarok est retirée comme perte, son équipage de gobelins des forêts l'est également.

Lorsque la figurine se déplace, seule la caractéristique de Mouvement de l'arachnarok est utilisée. L'araignée et son équipage attaquent en utilisant leurs caractéristiques de Capacité de Combat, de Force, d'Endurance, d'Initiative et d'Attaques respectives et chacun peut cibler toute figurine ennemie au contact socle à socle. L'équipage utilise sa propre Capacité de Tir lorsqu'il réalise des attaques de tir.

Toutes les touches affectant l'arachnarok sont résolues avec l'Endurance et les Points de Vie de l'arachnarok. En corps à corps, les ennemis lancent pour toucher contre la Capacité de Combat de l'arachnarok. Notez que le Commandement de l'arachnarok n'est jamais utilisé.

Une arachnarok est traitée comme un monstre dans tous les autres aspects décrits dans le livre de règles de Warhammer. Elle peut être sélectionnée comme monture pour un grand chaman goblin. Dans ce cas, toute attaque de tir contre l'arachnarok touchera le monstre sur un résultat de 1 à 4 sur 1D6, et le grand chaman sur un 5+.

Armure Naturelle (4+) : L'arachnarok est protégée par une carapace épaisse lui conférant une sauvegarde d'armure de 4+.

Injection de Venin : Face aux adversaires les plus massifs, l'arachnarok utilise une dose de venin injectée depuis ses énormes crochets. Avant de jeter les dés pour toucher, désignez une de ses attaques comme celle comportant l'injection de venin. En plus d'être Empoisonnée, cette attaque suit la règle spéciale Blessures Multiples (1D6).



AMÉLIORATIONS :

Catatoile : La catatoile est une catapulte avec le profil suivant. Elle peut faire feu même lorsque l'arachnarok effectue son mouvement, mais pas si elle effectue une marche forcée.

Nom	Portée	Force	Règles Spéciales
Catatoile	12-48 ps	1 (3)	Blessures Multiples (1D3)

Toute unité touchée par un tir de catatoile est recouverte de toile gluante et suit la règle spéciale *Frappe Toujours en Dernier* jusqu'à la fin du prochain tour. La catatoile n'utilise pas le tableau d'incident de tir des catapultes, si un incident de tir survient, la catatoile ne tire simplement pas à ce tour.

Hamac-à-Chaman : Un grand chaman goblin monté sur une arachnarok dotée d'un Hamac-à-Chaman devient sujet à la règle spéciale *Maître du Savoir* (Petite Waaagh!). De plus, lui et tous les sorciers amis dans un rayon de 12 ps autour de l'arachnarok ajoutent +2 à leurs tentatives de canalisation.



GOBELINS DE LA NUIT

Il y a longtemps, de nombreux gobelins se sont établis dans les grottes qui s'étendent sous les Montagnes du Bord du Monde. Au fil des siècles, ils ont évolué en une espèce distincte que les hommes appellent gobelins de la nuit.

Les gobelins de la nuit sont adaptés à leur existence souterraine. Leur taille est variable, mais la plupart sont malingres, ce qui aide ces créatures malveillantes à se faufiler dans les cavernes qui s'enfoncent sous terre. Il est aisé de différencier les gobelins de la nuit des autres peaux-vertes grâce à leurs manteaux à capuche qui leur permettent de se fondre dans l'obscurité des tunnels, mais surtout de se protéger de la lumière du jour. S'ils doivent se risquer à la surface, ils le feront de préférence la nuit, ou sous un ciel assombri par de gros nuages, voire par magie. Lorsqu'ils le font, c'est pour lancer des assauts mortels, tendre une embuscade aux voyageurs qui empruntent les cols, ou tout autre méfait. Gobelins de la nuit et nains sont des ennemis héréditaires, partageant un long passif de conflits dans les montagnes et sous la surface.

Dans la moite obscurité de leurs tanières souterraines se développent quantité de champignons que les gobelins de la nuit utilisent comme nourriture et éclairage photogène, ou encore pour confectionner des potions et appâter les créatures repoussantes connues sous le nom de squigs des cavernes.

Les gobelins de la nuit sont exceptionnellement craintifs, même pour des gobelins. Si leurs bandes sont promptes à fuir à la moindre alerte, certains individus passent outre leur couardise en raison de leur folie. Cela est sans doute dû au manque de lumière ou à l'exposition constante aux moisissures, mais les gobelins de la nuit comptent plus de maniaques que toutes les autres tribus gobelines réunies. Faisant preuve d'un manque de bon sens au-delà des normes gobelines, certains ingèrent sciemment de dangereux champignons hallucinogènes. Au plus profond de leurs grottes, les chamans gobelins de la nuit se livrent à d'étranges rituels au cœur desquels se trouvent généralement des fungus psychotropes mortels. Certains se servent même de squigs des cavernes, ces boules de muscles promptes à dévorer quiconque n'est pas assez vif et méfiant pour échapper à leurs mâchoires.

Si l'énergie inépuisable et la nature malfaisante des gobelins de la nuit sont canalisées par un chef assez rusé et brutal, celui-ci peut rassembler une horde redoutable, mais instable. Lorsque ces tribus s'en vont au combat, des flots de gobelins encapuchonnés semblent se déverser de tous les trous creusés dans les montagnes. De terribles cris s'élèvent des grottes tandis que se répand l'odeur nauséabonde de la bière de champignon et de la moisissure des profondeurs. L'armée s'éparpille dans l'ombre et les bandes se rassemblent sous les bannières tribales. Si la lune vient à éclairer la vallée, elle révélera le cauchemar d'une masse grouillante de gobelins de la nuit. Ces derniers sont individuellement faibles et comptent sur la force du nombre. Leurs archers peuvent projeter des nuages de flèches tandis que d'autres unités sont hérissées de lances, promptes à frapper durement l'ennemi (surtout s'il ne peut pas riposter). Les attaques menées par les gobelins de la nuit lorsqu'ils affluent hors de leurs grottes sont évoquées avec effroi par tous ceux qui vivent aux abords des Montagnes du Bord du Monde.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin de la nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Chef Gobelin de la nuit	4	2	3	3	3	1	3	2	5

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Animosité, Peur des Elfes, Haine (Nains).

Rétiaires : Dans les sombres tunnels, les gobelins de la nuit utilisent des filets qu'ils lancent pour capturer toutes sortes de squigs, voire des snotlings particulièrement exaspérants. Une unité de gobelins de la nuit peut inclure des rétiaires. Il suffit d'une seule ou de quelques figurines de rétiaires dans l'unité pour les représenter. Au début de chaque round de corps à corps, une unité qui contient des rétiaires doit tenter d'entraver l'une des unités qu'elle affronte. Jetez 1D6, sur un résultat de 2 à 6, la manœuvre fonctionne et l'ennemi est entravé. Sur un résultat de 1, les rétiaires ont manqué leur coup, le filet a atterri parmi les gobelins de la nuit et ce sont eux qui sont entravés. Une unité ainsi entravée (peu importe le nombre de fois) souffre d'un malus de -1 en Force jusqu'à la fin du round.

FANATIQUES GOBELINS DE LA NUIT

Un fanatique est un goblin de la nuit qui manie un boulet si lourd qu'il ne devrait normalement même pas pouvoir le soulever, mais qu'il fait cependant tourner au bout d'une solide chaîne. Le goblin pivote en même temps que son boulet et fracasse quiconque se trouve sur son passage. La force surnaturelle du fanatique lui est conférée par un breuvage particulièrement puissant préparé à partir des champignons Bonnet de Fou. Une seule gorgée suffit à secouer de spasmes le goblin aux yeux exorbités, et il doit être fermement maintenu par les autres membres de sa bande jusqu'à ce qu'un ennemi soit suffisamment proche. Ils lui mettent alors sa chaîne entre les mains et le lâchent en direction de l'adversaire. Libéré de toute entrave, le goblin tourne frénétiquement. Suite à l'élan initial, le fanatique se déplace sans contrôler sa direction et percute tous ceux qu'il rencontre, même sa propre bande. Rares sont ceux qui survivent aux coups que délivre le boulet d'un fanatique. Ce dernier finira toutefois par trébucher, par s'étrangler avec sa chaîne ou simplement par s'écrouler et mourir, agité de convulsions. Malgré tout, l'euphorie d'un fanatique l'accompagnera jusqu'à la mort et il affichera invariablement un large sourire d'autosatisfaction.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Fanatique	2D6	-	-	5	3	1	3	*	10

TYPE DE TROUPE : Unique.

RÈGLES SPÉCIALES : Immunisé à la Psychologie, Mouvement Aléatoire (2D6).

Caché dans les unités de gobelins de la nuit : Les fanatiques ne sont pas placés sur la table au début de la partie comme les autres troupes. Au lieu de cela, notez sur un papier quelles unités de gobelins de la nuit dissimulent des fanatiques, et combien. On appelle ces unités des unités "cachette". Les fanatiques s'y dissimulent jusqu'à ce qu'ils soient poussés vers l'ennemi. Si l'unité cachette fuit ou est détruite, les fanatiques non dévoilés sont perdus.

Lâchez les Fanatiques ! Les fanatiques sont toujours lâchés aussitôt que l'unité cachette approche à moins de 8 ps d'un ennemi, ou inversement. L'unité en déplacement s'immobilise immédiatement, et se pose dans le cas de volants. Une fois le mouvement des fanatiques résolu, l'unité peut continuer à se déplacer si le joueur auquel elle appartient le désire. Les unités ayant déclaré une charge doivent cependant terminer celle-ci, à moins d'avoir succombé à la Panique. Un fanatique est lâché depuis n'importe quel point de son unité cachette, dans une direction choisie par le joueur auquel il appartient. Il se déplace de 2D6 ps selon les règles de Mouvement Aléatoire. Une fois libéré, chaque fanatique est considéré comme une unité distincte dont le déplacement respecte les règles de Mouvement Aléatoire, mais dans une direction aléatoire.

***Splash !** Lorsque le mouvement d'un fanatique le mène au contact d'une autre unité, il la traverse au lieu de s'arrêter. Si son mouvement est insuffisant pour la traverser, le fanatique passe malgré tout à travers ses rangs. Placez-le à 1 ps de l'unité traversée dans la direction de son mouvement.



Lorsqu'un fanatique traverse une unité, amie ou ennemie, il lui inflige 1D6 touches de Force 5 Perforantes.

***Force de Destruction :** Les fanatiques ne peuvent pas être chargés, mais des unités peuvent se déplacer pour entrer en contact avec eux. Toute unité entrant en contact avec l'un d'eux subit 1D6 touches de Force 5, puis à nouveau 1D6 touches de Force 5 dues à ses spasmes d'agonie. Toutes ces touches sont Perforantes. La figurine de fanatique est ensuite retirée du jeu et l'unité peut poursuivre son mouvement. Les gobelins fanatiques peuvent être la cible d'attaques de tir ou de sorts, mais comptent comme étant à couvert léger en raison leur énorme boulet tournoyant.

Incontrôlable : Un goblin fanatique est automatiquement retiré comme perte dans les cas suivants :

- S'il entre en contact avec un élément de décor, quel qu'il soit, autre qu'une colline.
- S'il entre en contact ou qu'il est contacté par un fanatique.
- Si son mouvement le fait sortir par un bord de table.
- S'il obtient un double sur son jet de mouvement, à l'exception du tour où il est lâché.
- Si une unité entre en contact avec le fanatique, se reporter à la règle *Force de Destruction* décrite ci-dessus.

Les unités amies n'effectuent pas de test de *Panique* lorsqu'un fanatique est détruit dans un rayon de 6 ps.

TROUPEAUX DE SQUIGS

Les squigs des cavernes vivent sous les Montagnes du Bord du Monde. Ce sont des créatures improbables, des sortes de champignons de chair au corps sphérique, avec de petits yeux perçants et une gueule immense garnie de deux rangées de crocs acérés. Les gobelins de la nuit trouvent leur viande succulente et la peau de squig leur est fort utile, aussi les raisons de les chasser ne manquent-elles pas. Certains sont capturés et élevés comme animaux de garde ou de compagnie pour les chefs les plus influents, eux seuls pouvant payer de quoi nourrir une bête aussi vorace. Et à l'occasion, ces bestiaux sont envoyés au combat où ils font des ravages.

Les champignons exotiques qui prolifèrent dans les tunnels infestés de gobelins de la nuit attirent les squigs, lesquels s'orientent en flairant l'odeur fétide de ces fungus moisies. La puanteur est insoutenable, sorte de croisement entre des chausses portées sur des lieues, imprégnées de sueur rance et d'autres odeurs associées à quelques sécrétions nauséabondes. Les squigs en quête d'un festin la trouvent pourtant alléchante. La chasse au squig est tout sauf triviale. Ce sont des créatures énergiques, parfaitement aptes à combattre dans les tunnels et de se tapir dans un trou pour ne présenter aux assaillants qu'une mâchoire bardée de dents acérées. Les gobelins se livrent ainsi à un jeu de cache-cache pour traquer leurs proies. La poursuite les mène dans de vastes cavernes infestées de champignons ou dans des chatières dans lesquels même les gobelins de la nuit devront ramper.

Les squigs peuvent attaquer depuis les tunnels adjacents et à tout moment, le chasseur peut devenir la proie. Quand les gobelins de la nuit trouvent un squig, ils tentent de le faire sortir de son trou à l'aide de fourches. Puis, lorsque la bête se retrouve à découvert, ils lui jettent leurs filets afin de la molester sans risquer de se faire mordre.

Les gobelins de la nuit rassemblent les squigs capturés en troupeaux. Ces derniers, furieux de se retrouver privés de leur environnement protecteur, deviennent encore plus féroces. Pour guider ces squigs enragés, les bergers gobelins ont recours à une panoplie d'instruments bruyants, comme des cymbales, des gongs ou des cornemuses, en plus de leurs fourches. Cette combinaison irritante de coups, de lumière aveuglante et de bruits de fanfare permet de les diriger tant bien que mal et de les exciter davantage. Ainsi, si les morsures de squigs causent d'ordinaire de terribles blessures, l'état de rage des squigs les rend plus dangereuses encore. Les bergers gobelins veillent donc à exciter leur troupeau en permanence.

Quand tout va pour le mieux, un troupeau de squigs peut faire face à toute opposition, mais lorsque ce n'est pas le cas, par exemple si tous les bergers sont tués, les squigs restants se dispersent aussitôt. Rendus fous par cet environnement inhospitalier, les squigs s'en prendront à tous ceux qui seront sur leur chemin, peaux-vertes inclus. Les gobelins de la nuit ne s'alarment cependant guère d'un tel risque, tant que d'autres qu'eux-mêmes finissent broyés par les mâchoires d'un squig en vadrouille, bien entendu.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Berger goblin de la nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Squig	4	4	0	5	3	1	3	2	3

TYPE DE TROUPE : Infanterie.

RÈGLES SPÉCIALES : Animosité, Haine (Nains), Immunisé à la Psychologie.

Repoussants : Les squigs sont répugnants et imprévisibles. Aucun personnage ne peut rejoindre un troupeau de squigs.

Troupeau : Les troupeaux de squigs sont composés à la fois de gobelins de la nuit et de squigs. Tant que l'unité contient des figurines de chaque type, les attaques de tir sont réparties comme suit : de 1 à 4, un squig est touché et sur un 5+, c'est un goblin qui est atteint. Au corps à corps, les ennemis doivent attaquer le type de figurines avec lequel ils sont en contact (une figurine peut choisir qui frapper si elle est au contact des deux types). Les pertes sont infligées en retirant des figurines du type approprié. Remplacez ces pertes par des figurines des rangs arrières si nécessaire.

Squigs Sauvages : Si l'unité fuit ou dès qu'elle ne contient plus de goblin de la nuit, les squigs deviennent fous et sèment la pagaille. Toute unité dans un rayon de 2D6 ps, amie comme ennemie, subit immédiatement 1D6 touches (+1 pour chaque tranche complète de 5 squigs) de Force 5. Le troupeau est ensuite intégralement retiré du jeu.

GOBELINS DE LA NUIT SUR SQUIG

Jadis, un berger d'humeur téméraire osa sauter sur le dos d'un squig capturé. Plus furieux que jamais, le squig se mit aussitôt à bondir et le goblin à hurler en s'agrippant désespérément. Ce rodéo insolite offrit une distraction pour le moins inédite aux autres bergers qui poussaient des cris à chaque fois que le squig manquait de désarçonner son cavalier. Bien que l'incident se soldât par l'empalement conjugué du squig et du berger goblin sur une stalagmite étrangement acérée, ce fut un spectacle assez édifiant pour inspirer les gobelins de la nuit qui en furent témoins. Ainsi naquit la périlleuse tradition de monter des squigs, rapidement suivie de la première bande de gobelins sur squig.

La majorité des gobelins se risquant à chevaucher un squig finit en casse-croûte. Il en survit cependant bien assez pour que la plupart des tribus de gobelins de la nuit puissent lever une ou deux bandes de cette insolite cavalerie. Les gobelins sur squig sont imprévisibles, capables de couvrir une grande distance en quelques bonds comme de lambiner en baillant. Les gobelins essayent tant bien que mal de contrôler leurs montures, mais ils consacrent l'essentiel de leurs efforts à rester en selle.

Lorsque ces boules de muscles, de crocs et de griffes sautent sur l'ennemi, elles provoquent inmanquablement des ravages. Les squigs utilisent leurs puissantes mâchoires pour broyer et déchiqueter, et une seule de leurs morsures est capable de démembrer une victime. Les gobelins sont tellement affairés à se maintenir sur leur monture qu'ils peuvent difficilement participer au combat, mais cela ne les empêche pas de charrier des armes avec eux. Celles-ci leur servent surtout à se vanter d'actes héroïques perpétrés par leurs montures.

Les autres gobelins de la nuit éprouvent un certain respect pour les monteurs de squig car après tout, il faut du cran pour oser sauter sur le dos d'un squig des cavernes, un monstre féroce capable de gober un goblin en un clin d'œil. Au combat, les gobelins sur squig font preuve d'une bravoure aux antipodes de celle que l'on reconnaît à leurs semblables. Ils chargent ainsi les monstres ou les ennemis les plus dissuasifs avec une rage bestiale. Bien sûr, cela est dû à la stupidité des squigs qui ignorent toute peur, et à la préoccupation première de leurs cavaliers, qui est de rester sur le dos de leurs improbables montures. Les gobelins ne peuvent simplement pas se rendre

compte de ce qu'ils affrontent, contrairement aux autres bandes de peaux-vertes, mais ils ne l'admettront jamais. La seule chose qui leur importe est d'être considérés comme un corps d'élite. Ainsi l'opportunité de joindre un tel groupe suffit généralement aux jeunes gobelins pour risquer leur premier saut sur le dos d'un squig des cavernes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gob. de la nuit sur squig	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Squig	3D6	4	0	5	3	1	3	2	3

TYPE DE TROUPE : Cavalerie.

RÈGLES SPÉCIALES : Haine (Nains), Immunisé à la Psychologie, Mouvement Aléatoire (3D6), Tirailleurs.

Repoussants : Les squigs sont des créatures répugnantes et imprévisibles. Aucun personnage ne peut (ni ne veut) rejoindre une unité de gobelins de la nuit sur squig.

Bond Renversant : Il arrive que les squigs prennent tant d'élan en bondissant qu'ils deviennent de véritables météores hérissés de dents. À chaque tour où l'unité a obtenu trois 6 pour son Mouvement, chaque squig de l'unité bénéficie de la règle spéciale *Touche d'Impact* (1).



LES SQUIG-MISÈRES

Lorsque Durkit n'a K'un Doi' du Mont Grunt laissa "accidentellement" ouverte toute la nuit la porte de l'enclos de la ferme à squigs, il scella le destin de milliers de gobelins de sa tribu. Les gobelins de la nuit survivants réalisèrent rapidement que le seul endroit à l'abri de la mâchoire d'un squig glouton se trouvait sur le dos d'un squig encore plus gros. Réalisant l'ampleur du désastre causé par les squigs et portée par un enthousiasme délirant, la horde de gobelins de la nuit sur squig ainsi formée se rua sur la ville fortifiée de Ruttheim et épuisa son énergie face au bataillon de l'Empire qu'elle découvrit sur place.

SQUIGS BROYEURS

Les autres gobelins prétendent que la vie souterraine a rendu fous les gobelins de la nuit, et c'est sans doute vrai. Une chose est sûre cependant : seul un déséquilibré tenterait d'attraper un squig des cavernes, et seul un fou furieux peu regardant pour sa propre vie oserait enchaîner ensemble deux squigs pour les pousser vers l'ennemi.

Connus sous le nom de squigs broyeurs ou plus rarement squigs enchaînés, voire squigs marteaux, ces boulets dévastateurs sont capables de briser une ligne ennemie. Se tirant l'un l'autre, les deux squigs mutuellement entravés sont jetés à l'assaut. Les gobelins tentent tant bien que mal de diriger les squigs broyeurs, mais en vain. Ils enchaînent ainsi quelques volontaires sur le dos des bestiaux. Cet équipage, si on peut le considérer comme tel, parvient à donner une vague direction aux squigs, mais si celle-ci peine à être suivie dès qu'ils commencent à se déplacer, il n'est plus possible de les guider où que ce soit une fois qu'ils ont trouvé de quoi se défouler.

Les deux squigs géants enchaînés constituent un spectacle incroyable, dont la finalité est de voir les deux squigs se courir après dans un tourbillon de mâchoires qui claquent. Mais c'est lorsque les squigs broyeurs percutent une unité que leur nom est amplement mérité. On verra ainsi voler des membres en tous sens dans un véritable ouragan de sang et d'os, pour la plus grande joie de tous les gobelins de la nuit assez chanceux pour assister à la scène.

Les Brise-fer formaient un mur en travers du chemin, adossés contre la dernière porte protégeant la place-forte. Les gobelins de la nuit avaient déjà essayé depuis des jours de franchir le tunnel, mais les nains avaient fermement tenu leurs positions, leurs armures impénétrables arrêtant sans peine les faibles coups des gobelins tandis que leurs haches moissonnaient les grobis. Les nains étaient harassés mais ne se repliaient pas. Ils avaient trop souvent affronté les gobelins de la nuit pour se laisser leurrer par cette accalmie et suspectaient une ruse.

Ils entendirent des bruits provenant de derrière le monticule de cadavres gobelins bloquant le tunnel, puis deux énormes squigs surgirent de la pile. Les créatures enragées étaient poussées dans le passage, mais lorsqu'elles flairèrent les nains, plus aucun coup d'aiguillon ne fut nécessaire pour qu'elles se ruent en avant. Les deux bêtes étaient enchaînées l'une à l'autre et raclèrent plusieurs fois les étroites parois. Nullement freinées par les commotions, elles augmentèrent l'allure. Chacun de ces deux démons fouettait l'autre dans un tourbillon où l'on pouvait distinguer l'éclat de leurs dents, les maillons de leur chaîne, voire un goblin de la nuit attaché sur l'un des squigs, et à présent réduit à l'état de pulpe. Les nains brandirent leurs boucliers pour parer l'arrivée de ces boulets de chair foudroyants. En vain. Les squigs tournoyants éparpillèrent les guerriers nains comme des quilles et enfoncèrent la porte dans un fracas retentissant. Bien que certains membres fussent agités de spasmes, il n'y eut aucun survivant. L'entrée de la place forte naine ne présentait plus qu'une ouverture béante et les gobelins de la nuit se lancèrent à l'assaut.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squigs Broyeurs	3D6	-	-	6	4	3	3	*	3

TYPE DE TROUPE : Unique.

RÈGLES SPÉCIALES : Immunisé à la Psychologie, Mouvement aléatoire (3D6).

***Squig-Splash !** Lorsque le mouvement des squigs broyeurs les porte au contact d'une autre unité, ils la traversent au lieu de s'arrêter. Si leur mouvement est insuffisant pour la traverser, ils passent malgré tout à travers ses rangs. Placez leur figurine à 1 ps de l'unité traversée dans la direction de leur mouvement.

Lorsque des squigs broyeurs traversent une unité, amie ou ennemie, ils infligent 2D6 touches de Force 6 Perforantes.

Fous Furieux ! Les squigs broyeurs qui ont fait un Squig-Splash ! sont rendus fous, les gobelins sur leur dos étant alors soit broyés, soit trop occupés à se cramponner pour se soucier de la direction que prennent les squigs. Une fois rendus Fous Furieux, les squigs broyeurs effectuent leur Mouvement Aléatoire dans une direction elle aussi aléatoire.

***Force de Destruction Totale :** Les squigs broyeurs ne peuvent pas être chargés, mais des figurines peuvent se déplacer pour entrer en contact avec eux. Toute unité entrant en contact avec des squigs broyeurs subit 2D6 touches de Force 6, puis à nouveau 1D6 touches de Force 6 dues aux spasmes d'agonie des squigs. Toutes ces touches sont Perforantes. La figurine de squigs broyeurs est ensuite retirée du jeu et l'unité peut poursuivre son mouvement. Les squigs broyeurs peuvent être la cible d'attaques de tir ou de sorts, mais comptent comme étant à couvert léger en raison de la difficulté à viser une cible aussi turbulente.

Complètement Incontrôlables : Sans surprise, les squigs broyeurs sont victimes de nombreux accidents sanglants. Les squigs broyeurs sont retirés comme perte dans les cas suivants :

- S'ils entrent en contact ou s'ils sont contactés par d'autres squigs broyeurs.
- Si le résultat de leur Mouvement donne un triple. On considère alors qu'ils sont devenus complètement fous et se sont entre-tués, ou toute autre fin tragique.
- Si une unité entre en contact avec les squigs broyeurs. Voir la règle *Force de Destruction Totale* décrite ci-dessus.

Chô' D'avant ! Les squigs broyeurs sont inconscients de ce qui les entoure, et les tentatives des gobelins sur leurs dos pour les diriger sont parfaitement vaines. Les squigs broyeurs doivent effectuer un test de terrain dangereux chaque fois que leur mouvement passe par les types de terrains suivants : forêts, marais, obstacles ou monument mystiques. Si leur mouvement les mène au contact d'un bâtiment, d'un terrain infranchissable ou d'un bord de table, effectuez un test de terrain dangereux et immobilisez-les 1ps avant l'obstruction.

TROLLS

Les trolls sont des créatures massives dont la silhouette voûtée dissimule la force. Ils s'adaptent à leur environnement et leur peau sera verruqueuse, rocheuse, visqueuse ou écailleuse selon l'endroit où ils vivent. En dépit de ces variations, tous sont hideux, stupides et affamés. Ces deux dernières caractéristiques les conduisent à ingurgiter tout ce qui passe à leur portée, et bien qu'ils préfèrent la chair et les os, ils mangent du bois, de la roche ou même du métal, avec le même appétit. Leurs sucs gastriques sont extrêmement corrosifs, et leur bile est très prisée des alchimistes, des fabricants de potions et des sorciers maléfiques.

Les trolls sont remarquablement forts malgré la maigreur de leurs membres, mais leur capacité la plus fameuse est sans doute la rapidité avec laquelle ils peuvent se rétablir. Si la main d'un troll est coupée, une nouvelle main repoussera du moignon. S'il est décapité, une nouvelle tête émergera de ses épaules. Il faut ainsi causer des dommages considérables pour stopper cette régénération, et même ainsi, il est possible que le troll se soit reconstitué le lendemain. Le seul moyen fiable d'en finir avec un troll est de l'incinérer.

Les trolls vivent seuls ou en petits groupes et errent dans les régions désolées où ils s'attaquent aux voyageurs et aux villages isolés. Attirée par l'abondance de carcasses et de déchets, une bande de trolls ira parfois rejoindre une tribu de peaux-vertes, lesquels les encouragent souvent à rester car les trolls sont redoutables au combat. Ils peuvent en effet venir à bout de n'importe quel ennemi, mais ils sont si bêtes qu'ils suivent difficilement les ordres. Un chef de guerre avisé sait bien que des trolls livrés à eux-mêmes seront rarement attentifs au combat à livrer, et qu'au lieu d'attaquer, ils mangeront les blessés ou resteront sans bouger à baver. Ce n'est qu'en donnant lui-même ses ordres, ou en assignant un grand chef à sa bande de trolls, qu'un général peau-verte pourra compter sur le soutien de ces créatures. Et encore, cette tutelle ne garantit en rien que les trolls n'ignoreront pas les ordres pour manger des cailloux ou brouter de l'herbe. Lorsque ces monstres arrivent enfin au contact d'un ennemi, ils l'aplatissent de leurs poings puissants ou de leurs armes de fortune. Les trolls ont de plus la capacité de régurgiter le contenu de leur estomac. Cette attaque répugnante projette sur la victime une substance semi-liquide, constituée de bile et d'aliments en cours de digestion, qui dissout armure, chair et os, dispensant une mort véritablement atroce.

TROLLS D'EAU

Les trolls d'eau vivent dans les tourbières et sur le bord des fleuves. Ils s'immergent dans les marais ou dans les étangs pour guetter leurs proies et les prendre par surprise. Les trolls d'eau sont des créatures visqueuses qui empestent le poisson pourri. Ils se joindront volontiers aux peaux-vertes qui leur promettent une chance de gaver leur panse bouffie.

TROLLS DE PIERRE

Les trolls de pierre vivent sous terre ou dans les régions montagneuses. Leur peau est dure comme le roc et ils sont naturellement résistants à la magie. Ils errent sur les cols et les versants des Montagnes du Bord du Monde où ils rencontrent souvent des tribus orques ou gobelines.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Troll (tous types)	6	3	1	5	4	3	1	3	4

TYPE DE TROUPE : Infanterie Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES : Peur, Régénération, Stupidité.

Vomi de Troll : Au corps à corps, une unité de trolls peut effectuer des attaques de vomi au lieu de ses attaques ordinaires (mais les trolls pourront toujours effectuer leur *Piétinement*). Chaque troll pouvant attaquer (y compris par des attaques de soutien) effectue une unique attaque de vomi de F5 qui touche automatiquement et ignore les sauvegardes d'armure.

En plus des règles ci-dessus, certains types de trolls suivent des règles spéciales additionnelles qui traduisent leurs particularités. Tous les trolls d'une même unité doivent appartenir au même type.

Trolls d'Eau : Les trolls d'eau suivent les règles spéciales Guide des Rivières et Guide des Marais, et tout ennemi tentant d'attaquer un troll d'eau au corps à corps souffre d'un malus de -1 pour toucher à cause de leur puanteur.

Trolls de Pierre : Les trolls de pierre suivent les règles spéciales *Résistance à la Magie* (2) et *Peau Écailleuse* (5+).

SNOTLINGS

De tous les peaux-vertes, les snotlings sont de loin les plus petits. Leur cervelle est de la taille d'un pois chiche et ils se comportent comme des chiots tapageurs. Ils pullulent dans les campements des orques et des gobelins, fouillant dans les ordures et chapardant tout ce qui passe à portée de leurs petites mains vertes. Ils ramassent souvent de vieilles frusques, des os, ou toutes sortes de trucs qu'ils s'empressent de cacher dans un coin secret comme s'il s'agissait de trésors.

Les orques les considèrent avec une certaine affection et les traitent comme des animaux de compagnie capricieux et espiègles. Certains orques en capturent même pour se divertir, leur apprendre des tours ou à s'acquitter de quelques besognes. Les snotlings les plus intelligents peuvent aller chercher des babioles et les ramener, voire gratter leur maître dans le dos, mais ils ne sont en vérité pas bons à grand-chose et finissent écrasés dès qu'ils essayent d'aider en quoi que ce soit.

Les gobelins, au contraire, méprisent les snotlings, car leur tendance à chaparder concurrence la leur. En outre, ils auront des difficultés à fureter si une bande de snotlings piaillants les suit. Pire encore, ces avortons ont l'habitude de pointer du doigt les coupables en poussant des cris stridents, de montrer les caches abritant des objets de valeur ou de mimer les scènes de meurtre auxquelles ils ont assisté. Et pour échapper aux représailles, un snotling a tendance à se réfugier entre les jambes d'un orque, ce qui a le don d'exaspérer les gobelins !



Les snots sont fascinés par les activités de leurs grands cousins et ce sont des imitateurs nés. Même s'ils ne comprennent rien à ce qu'ils observent, les snotlings sont capables de fidèlement mimer ce qu'ils ont vu. Il est ainsi courant de voir un chef orque ou goblin à l'ego surdimensionné suivi de près (mais hors de portée des coups de pied) par un snotling singeant sa démarche et accentuant jusqu'à la caricature chaque nuance de son attitude. Ce genre de comportement est à même d'irriter n'importe quel peau-verte, particulièrement les orques noirs, réputés pour leur désespérant manque d'humour.

"Si j'trouv' ki ka bouffé mon snot' favori va y avoir du grabuj'. J'y f'zè ach'ment gaff'. Pauv' p'tit' choz', y trouvé tout tou'd'suit'. Sûr c'éte jamé c'ke j'lui avé d'mandé, mé il éte toujours' kontan d'aidé. Pauv' p'tit' choz'."

– Chef de Guerre Orque Grizgutz Badax

Lorsque les orques et les gobelins marchent au combat, ils sont fréquemment flanqués d'une horde de snotlings en armes. Ce terme regroupe toutes sortes d'instruments insolites comme des branches, des champignons ou des bouts d'os, mais il arrive qu'un snotling manie une véritable arme, comme un bâton pointu ou même une petite dague. Les snotlings farfouillent souvent autour des latrines, où prolifèrent les champignons explosifs qu'ils affectionnent tout particulièrement. Lorsqu'ils lancent ces fongus, ceux-ci libèrent à l'impact une odeur épouvantable accompagnée d'un nuage mortellement toxique.

Les snotlings prennent part à la bataille avec enthousiasme, et s'ils sont rarement efficaces, leurs bilans catastrophiques n'entament jamais leur ardeur. Ils sont galvanisés par la présence de leurs aînés qu'ils veulent épater. Cependant, en dépit de l'énergie qu'ils déploient dans la multitude de coups qu'ils portent, seul un ennemi vraiment malchanceux s'en tirera autrement qu'avec quelques égratignures, et les snotlings seront généralement exterminés en retour. Cela convient aux autres peaux-vertes, bien que certains chefs orques puissent s'émouvoir de la perte de leur snot favori. Leur dépit ne dure cependant qu'un instant, généralement le temps que l'orque se gratte le bas du dos. Une fois de retour au camp, les peaux-vertes découvriront de nouvelles générations de snotlings. Ces minuscules peaux-vertes constituent de fait une constante nuisance.

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

TYPE DE TROUPE : Nuée.

ÉQUIPEMENT : Spores Explosives : Chaque socle de snotlings peut effectuer une attaque de tir, lors de ses phases de Tir et en réaction à une charge. Les spores explosives sont des armes de jet qui touchent automatiquement et n'autorisent pas de sauvegarde d'armure.

SNOTLINGS

De tous les peaux-vertes, les snotlings sont de loin les plus petits. Leur cervelle est de la taille d'un pois chiche et ils se comportent comme des chiots tapageurs. Ils pullulent dans les campements des orques et des gobelins, fouillant dans les ordures et chapardant tout ce qui passe à portée de leurs petites mains vertes. Ils ramassent souvent de vieilles frusques, des os, ou toutes sortes de trucs qu'ils s'empressent de cacher dans un coin secret comme s'il s'agissait de trésors.

Les orques les considèrent avec une certaine affection et les traitent comme des animaux de compagnie capricieux et espiègles. Certains orques en capturent même pour se divertir, leur apprendre des tours ou à s'acquitter de quelques besognes. Les snotlings les plus intelligents peuvent aller chercher des babioles et les ramener, voire gratter leur maître dans le dos, mais ils ne sont en vérité pas bons à grand-chose et finissent écrasés dès qu'ils essayent d'aider en quoi que ce soit.

Les gobelins, au contraire, méprisent les snotlings, car leur tendance à chaparder concurrence la leur. En outre, ils auront des difficultés à fureter si une bande de snotlings piaillants les suit. Pire encore, ces avortons ont l'habitude de pointer du doigt les coupables en poussant des cris stridents, de montrer les caches abritant des objets de valeur ou de mimer les scènes de meurtre auxquelles ils ont assisté. Et pour échapper aux représailles, un snotling a tendance à se réfugier entre les jambes d'un orque, ce qui a le don d'exaspérer les gobelins !



Les snots sont fascinés par les activités de leurs grands cousins et ce sont des imitateurs nés. Même s'ils ne comprennent rien à ce qu'ils observent, les snotlings sont capables de fidèlement mimer ce qu'ils ont vu. Il est ainsi courant de voir un chef orque ou goblin à l'ego surdimensionné suivi de près (mais hors de portée des coups de pied) par un snotling singeant sa démarche et accentuant jusqu'à la caricature chaque nuance de son attitude. Ce genre de comportement est à même d'irriter n'importe quel peau-verte, particulièrement les orques noirs, réputés pour leur désespérant manque d'humour.



"Si j'trouv' ki ka bouffé mon snot' favori va y avoir du grabuj'. J'y f'zè ach'ment gaff'. Pauv' p'tit' choz', y trouvé tout tou'd'suit'. Sûr c'été jamé c'ke j'lui avé d'mandé, mé il éte toujours' kontan d'aidé. Pauv' p'tit' choz'."

– Chef de Guerre Orque Grizgutz Badax

Lorsque les orques et les gobelins marchent au combat, ils sont fréquemment flanqués d'une horde de snotlings en armes. Ce terme regroupe toutes sortes d'instruments insolites comme des branches, des champignons ou des bouts d'os, mais il arrive qu'un snotling manie une véritable arme, comme un bâton pointu ou même une petite dague. Les snotlings farfouillent souvent autour des latrines, où prolifèrent les champignons explosifs qu'ils affectionnent tout particulièrement. Lorsqu'ils lancent ces fongus, ceux-ci libèrent à l'impact une odeur épouvantable accompagnée d'un nuage mortellement toxique.

Les snotlings prennent part à la bataille avec enthousiasme, et s'ils sont rarement efficaces, leurs bilans catastrophiques n'entament jamais leur ardeur. Ils sont galvanisés par la présence de leurs aînés qu'ils veulent épater. Cependant, en dépit de l'énergie qu'ils déploient dans la multitude de coups qu'ils portent, seul un ennemi vraiment malchanceux s'en tirera autrement qu'avec quelques égratignures, et les snotlings seront généralement exterminés en retour. Cela convient aux autres peaux-vertes, bien que certains chefs orques puissent s'émouvoir de la perte de leur snot favori. Leur dépit ne dure cependant qu'un instant, généralement le temps que l'orque se gratte le bas du dos. Une fois de retour au camp, les peaux-vertes découvriront de nouvelles générations de snotlings. Ces minuscules peaux-vertes constituent de fait une constante nuisance.

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

TYPE DE TROUPE : Nuée.

ÉQUIPEMENT : Spores Explosives : Chaque socle de snotlings peut effectuer une attaque de tir, lors de ses phases de Tir et en réaction à une charge. Les spores explosives sont des armes de jet qui touchent automatiquement et n'autorisent pas de sauvegarde d'armure.

CHARIOTS À POMPE SNOTLING

Le chariot à pompe snotling est une plateforme de combat montée sur roues. Si comme les autres chars, il se rue sur l'ennemi pour l'écraser, le chariot à pompe se meut par lui-même. Sa force motrice lui est fournie par les snotlings qui pompent frénétiquement sur un bricolage de manivelles actionnant les courroies qui font tourner ses roues. Hérissé de pointes ou doté d'un rouleau fixé à l'avant, le chariot à pompe écrabouille tout ennemi (ou membre d'équipage) se trouvant sur son chemin. Cette improbable machine de guerre est à la fois construite et manœuvrée par des snotlings, ce qui, compte tenu de leur inaptitude à faire quoi que ce soit est une surprise, eux qui peinent ne serait-ce qu'à toucher leur propre nez. Ainsi, voir ces êtres limités construire une machine de guerre aussi destructrice tient du miracle. Mais les autres peaux-vertes ne s'en rendent même pas compte.

Les snotlings s'agitent d'étrange façon lorsqu'ils sont possédés par l'énergie de la Waaagh ! Ils empilent toutes sortes de matériaux qu'ils rassemblent instinctivement, et lorsque le tas atteint une taille respectable, ils démarrent la construction, sans plan et sans communiquer entre eux. Une nuée de petites mains assemblent à l'unisson les poutres de la structure, puis fixent des pointes sur une bûche pour aboutir à un redoutable rouleau. Enfin, les snotlings fabriquent des roues ou en récupèrent. Ce procédé de construction anarchique donne naissance à des machines à l'aspect improbable, mais qu'il s'agisse d'une hutte sur roues, d'une tour branlante ou de planches posées sur un cadre, toutes percuteront l'ennemi en leur broyant les os avec les mêmes effets dévastateurs, et c'est bien là tout ce qu'on lui demande !



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chariot à pompe	2D6	-	-	4	4	3	-	-	-
Équipage Snotling	-	2	0	2	-	-	3	5	4

TYPE DE TROUPE : Char (Sauvegarde d'armure 6+).

RÈGLES SPÉCIALES : Touches d'Impact (2D6),
Mouvement Aléatoire (2D6), Indémoralisable, Instable.

Et les Snotling Pombaient... Dur ! Avant de le déplacer, vous pouvez déclarer que les snotlings "pompent dur", et lancer 3D6 pour le mouvement de leur chariot à pompe.

Troop Viite ! Surexcités par la bataille, les snotlings peuvent perdre le contrôle de leur engin infernal. À chaque fois qu'un chariot à pompe obtient au moins deux 1 sur les dés pour déterminer son mouvement, il est hors de contrôle. Relancez les dés pour déterminer son Mouvement (en incluant 1D6 de plus si les snotlings "pombaient dur") mais celui-ci s'effectuera dans une direction aléatoire. Si les dés donnent à nouveau au moins deux 1, le chariot est détruit, retirez-le comme perte. Toutes les règles de Mouvement Aléatoire s'appliquent, excepté qu'un chariot stoppé par une unité amie lui infligera 2D6 Touches d'Impact.

ÉQUIPEMENT : Spores Explosives : (voir page 58).
Le chariot à pompe peut utiliser des spores explosives, comme s'il s'agissait d'un unique socle de snotlings.

AMÉLIORATIONS :

Rouleau à Pointes : Un chariot à pompe peut recevoir un rouleau hérissé de pointes. Ses Touches d'Impact bénéficient alors d'un bonus de +1 en Force.

Grand Voil' : Certains chariots à pompe sont équipés d'une voile de fortune qui les rend à la fois plus rapides et encore plus difficiles à contrôler. Un chariot à pompe doté d'une grand voil' voit sa caractéristique de Mouvement passer à 3D6. Notez que si les snotlings "pompent dur" le mouvement aléatoire du chariot est alors de 4D6.

Flap-flaps : Les flap-flaps sont des ailes rudimentaires attachées sur les côtés du chariot et qui battent au rythme du pompage de l'équipage. Ils permettent à l'engin de bondir au-dessus des obstacles. Un chariot à pompe doté de flap-flaps n'effectue un test de terrain dangereux que s'il termine son mouvement en terrain dangereux.

Spores Explosives Géantes : Il arrive que les snotlings attachent des spores explosives de taille impressionnante à l'avant de leur chariot, qui explosent si celui-ci touche quelque chose. Si un chariot est équipé de spores explosives géantes, alors les premières Touches d'Impact qu'il inflige ignorent les sauvegardes d'armure.

GÉANTS

Lointains descendants du peuple oublié des Titans Célestes, les géants sont des colosses qui arpentent le monde en quête de batailles et de nourriture (l'un menant à l'autre dans l'esprit d'un géant). Bien qu'ils soient rares, leurs pas peuvent les mener n'importe où, le temps de ravager quelques villages, puis ils poursuivent leur chemin. Un géant mène généralement une existence solitaire, mais il arrive qu'il se joigne à une armée de peaux-vertes. Les tribus se battent pour accueillir un tel monstre, lui permettant de se repaître des pertes que chaque camp s'inflige.

Pour les peaux-vertes, les géants sont des forces de la nature. Lorsqu'ils entrent en action, ils reçoivent immanquablement un tonnerre d'encouragements en provenance des orques et des gobelins alentour. Peu de choses inspirent en effet autant les peaux-vertes que la vue d'un de ces "Gran Dadé" en train de démembrer des ennemis ou de les piétiner allègrement. Quelques géants finissent même par atteindre une certaine renommée comme "P'tit Gork". Il fut nommé ainsi après avoir été touché en pleine tête par une catapulte. Il s'imagina depuis être la réincarnation de Gork et se barbouilla le corps en vert. De leur côté, les géants sont toujours ravis de se joindre à une bande de peaux-vertes leur garantissant des repas réguliers et de bonnes doses d'alcool. Et personne ne sourciliera si une poignée de gobelins disparaît au milieu des combats, tant ce genre d'événement est ordinaire quand on est un peau-vert.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Géant	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, on les voit donc souvent trébucher et tomber. C'est d'autant plus probable après une bonne beuverie, chose courante dans les campements peaux-vertes.

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

- S'il est vaincu au corps à corps. Effectuez 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. Effectuez le test lorsque l'obstacle est atteint.
- S'il décide de *Sauter à Pieds Jointes* sur un ennemi. Effectuez le test juste avant qu'il ne commence.

Pour déterminer si un géant tombe, jetez 1D6, sur un résultat de 1, il tombe. Bien sûr, 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. Le gabarit de chute du géant suit par ailleurs toutes les règles sur les gabarits du livre de règles de Warhammer (toute figurine totalement ou partiellement recouverte 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 *Blessure Multiple* (1D3). Si l'unité est engagée en corps à corps et que le géant tombe en tentant de *Sauter à Pieds Jointes*, les blessures infligées par sa chute comptent dans le résultat de combat.

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

Une fois à terre, (couchez la figurine si vous le souhaitez), un géant peut se relever durant sa phase de Mouvement suivante, mais il ne pourra pas se déplacer lors du même tour. Tant qu'il est au sol, un géant ne peut pas attaquer mais il 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. S'il a la possibilité de poursuivre ses ennemis alors qu'il est à terre, un géant se relève à la place. Un géant peut attaquer en corps à corps lors du tour où il se relève.

"Y ronfl' tro for' et y manj' tou nos gobz,
mais c'gran' dadé s'bat vréman bien..."

Attaques Spéciales : Les géants n'attaquent pas comme les autres créatures. Ils sont bien trop grands et grincheux pour obéir aux ordres, et trop stupides pour établir un plan. Pour déterminer ce qui se passe lors de chaque phase de Combat, choisissez une unité en contact avec le géant et jetez 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 tableau approprié.

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. Sa totale absence d'hygiène buccale et le volume sonore assourdissant rendent l'expérience franchement traumatisante. Ni le géant, ni les figurines en contact avec lui 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 unique coup titanesque sur une seule 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, trop occupé à dégager son arme.

Coup d'Boule : Le géant assène un coup de tête magistral à son adversaire et lui fait perdre automatiquement 1PV 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 combat.

Saut à Pieds Joint : Le géant saute vigoureusement sur l'ennemi. Avant de commencer, le géant doit effectuer un test d'Initiative (voir page précédente). En cas de chute, déterminez la direction et les dégâts infligés comme de coutume. 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 tombe, que l'unité soit détruite, ou que le combat s'achève.

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

- Garde-Manger :** Le géant fourre sa victime dans sa gibecière avec ses autres prises : veaux, vaches, cochons... La figurine est retirée comme perte.
- 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.
- Lancer :** La victime est lancée sur une unité située 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 due à ces touches compte alors dans le résultat de combat du géant. Si aucune unité ennemie n'est à portée, traitez ce résultat comme un *Retour à l'Envoyeur*.
- Broyage :** Inutile de rentrer dans les détails... Disons sobrement que la figurine est retirée comme perte.
- Casse-Croûte :** Le géant avale sa victime d'un coup. La figurine est retirée comme perte.
- Gourmandise :** Le géant fourre sa victime dans son sac, sa chemise, ou si elle n'a vraiment pas de chance, dans son pantalon. Traitez l'attaque comme si le résultat obtenu était 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 déterminer ce qu'il advient d'elle, et ainsi de suite...

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

AMÉLIORATIONS :

Peintures de Guerre : Si votre armée comprend au moins un grand chaman orque sauvage ou un chaman orque sauvage, un géant peut recevoir des Peintures de Guerre. Voir page 40.

SQUIGS GÉANTS

Seules les tanières de gobelins de la nuit les plus abondamment recouvertes de champignons peuvent attirer un squig géant, version plus féroce et plus massive des squigs des cavernes. Ses crocs sont longs comme des sabres et il avalera tout ce qui passe à portée. Sa peau de cuir est épaisse et ses petits yeux brillent de férocité. Comme on peut s'y attendre, ces squigs sont très prisés, bien qu'il faille un gobelin aussi fou qu'eux pour s'accrocher à une créature capable de bonds aussi prodigieux. Capturer un squig géant est tellement dangereux que même les grands chefs et les chefs de guerre gobelins de la nuit voudront le chevaucher au combat afin d'affirmer leur statut.

Dresser un squig géant coûtera la vie à de nombreux gobelins de la nuit, mais une fois que la bête accepte un cavalier, elle fournit une monture bien plus stable que les squigs plus petits. Son cavalier aura ainsi une main libre pour se battre au lieu de devoir se cramponner pour ne pas chuter. S'il se joint à des gobelins sur squig, le squig géant mènera la bande. Bien que coûteux en nourriture car mangeant chaque jour deux fois son propre poids (de préférence en nains ou en champignons), le squig géant reste la monture favorite de tout gobelin de la nuit digne de ce nom (donc carrément inconscient).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Squig géant	3D6	4	0	5	4	3	3	3	3

TYPE DE TROUPE: Bête Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: **Bond Renversant** (voir page 55), **Immunisé à la Psychologie**, **Mouvement Aléatoire (3D6)**.

Solitaire : Les squigs géants comptent parmi les créatures les plus repoussantes et caractérielles du monde de Warhammer. Les gobelins qui les montent sont donc considérés comme particulièrement désaxés. La seule unité que peut rejoindre un personnage gobelin de la nuit sur squig géant est une unité de gobelins de la nuit sur squig, même si les personnages ne sont pas autorisés à le faire en règle générale.

Bonds d'Géants : Un squig géant servant de monture à un personnage peut relancer son jet de Mouvement Aléatoire. Si le personnage rejoint une unité de gobelins de la nuit sur squig, vous pouvez relancer le jet de Mouvement Aléatoire pour toute l'unité.

MÈRES DES ARAIGNÉES



Les plus sombres forêts du monde abritent les mères des araignées. Ces créatures venimeuses atteignent une taille gigantesque, en pompant les fluides vitaux de leurs proies jusqu'à n'en laisser que la peau et les os. Arrivées à maturité, les mères des araignées sont plus grandes que des trolls, leur corps est intégralement protégé par une armure de plaques chitineuses et toutes utilisent leur morsure empoisonnée pour paralyser leurs victimes. Seuls les plus fous osent traquer de tels monstres, et les chamans gobelins des forêts entrent dans cette catégorie. S'il est béni par la Déesse Araignée, un chaman ne sera pas réduit à l'état de pulpe, mais récompensé avec quelques jeunes araignées, dont la taille est déjà celle de la tête d'un cheval. Cet essaim sera ramené au camp et entraîné, et lorsqu'elles auront atteint leur taille adulte, ces mères des araignées feront des montures de choix pour les plus grands guerriers de la tribu.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mère des Araignées	7	3	0	4	4	3	4	3	7

TYPE DE TROUPE: Bête Monstrueuse.

RÈGLES SPÉCIALES: **Assaut Grimant** (voir page 49), **Agile** (voir page 49), **Guide des Forêts**, **Guide des Obstacles**, **Peur**, **Attaques Empoisonnées**.

Coriace : Les mères des araignées sont recouvertes d'une carapace de chitine. Le cavalier d'une mère des araignées reçoit un bonus de sauvegarde d'armure de +2 au lieu du bonus habituel de +1 pour la cavalerie monstrueuse.

VOUIVRES

À première vue, on pourrait confondre une vouivre avec un dragon, mais nulle noblesse n'émane d'une telle créature. Les vouivres sont des prédateurs qui n'hésiteront pas à se repaître de charogne. Si on ajoute à cela leurs habitudes dégoûtantes, il n'est pas étonnant que les vouivres soient les bêtes les plus nauséabondes qui existent. Elles vivent sur les hauteurs inaccessibles des Montagnes du Bord du Monde, bien qu'elles s'aventurent souvent hors de leur tanière pour dévaster les fermes et les villes de l'Empire. Lorsque les peaux-vertes aperçoivent la silhouette menaçante d'une vouivre, ils l'acclament pour lui montrer qu'ils ne la redoutent point.

Aucun orque ne serait assez fou pour essayer de dompter une vouivre adulte. Les gobelins de la nuit volent toutefois leurs œufs, qui sont ensuite échangés ou vendus aux orques à un prix exorbitant. Il est très dangereux d'élever une vouivre, mais une fois à maturité, elles deviennent des montures très prisées pour les chefs de guerre ou les chamans qui parviennent à nouer un lien étrange avec ces bêtes hideuses. Les vouivres ont toujours faim de viande fraîche, et leurs maîtres orques veillent donc toujours à jeter quelques infortunés gobelins dans l'antre de leur monture ailée préférée.



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

TYPE DE TROUPE: Monstre.

RÈGLES SPÉCIALES: Vol, Grande Cible, Terreur, Attaques Empoisonnées, Peau Écailleuse (4+).

Lorsque la Waaagh ! Nogdrod marcha sur la ville de Baltheim, elle se retrouva face à l'armée entière du Talabecland. Des milliers de soldats courageux étaient ainsi déployés pour défendre la cité, et tinrent fermement leur position lorsque la Waaagh ! s'élança contre eux. La vaillance des hommes de l'Empire, qui retardaient la progression de son armée, eut vite raison de la patience de Nogdrod. Juché sur Klak'-Dents, sa vouivre, il se jeta au centre de l'armée ennemie, là où l'Archidiacre Fedorin dirigeait ses troupes du haut de son autel de guerre.

Alors que l'ombre de la vouivre s'abattait sur lui, l'Archidiacre frappa le sol de son bâton et il en jaillit un souffle qui calcina les écailles de la créature serpentine. Klak' Dents eut tellement mal qu'elle s'enfuit dans les cieux zébrés par la foudre, au grand dam de Nogdrod. À la vue de ce qui semblait être une retraite, l'enthousiasme des peaux-vertes baissa, jusqu'à disparaître lorsque les fantassins du Talabecland se ruèrent sur eux. Les gobelins tournèrent les talons les premiers sous les traditionnels quolibets des orques, qui ne tardèrent cependant pas à suivre le mouvement. Voyant la victoire à portée de main, Fedorin exhorta ses hommes à poursuivre les envahisseurs. Il en appela à Sigmar et à l'Empereur, et ainsi dix mille hommes se lancèrent aux trousses des peaux-vertes en déroute.

Malheureusement pour Fedorin, ce fut à ce moment précis que Nogdrod, qui avait enfin repris le contrôle de sa monture, réapparut. Hurlant de colère, le chef de guerre et sa vouivre fondirent depuis les cieux crépitants tels un éclair couleur émeraude et s'abattirent sur l'autel de guerre dans un bruit de tonnerre. Le bois se brisa, l'acier se rompit et l'autel fut pulvérisé en une pluie d'éclats. Au lendemain de la bataille, les aides de camp de Fedorin revinrent méticuleusement fouiller le cratère, mais tout ce qu'ils purent retrouver de lui fut un seul de ses doigts, toujours ceint de l'anneau symbolisant son statut.

De leur côté, le chef de guerre et sa vouivre avaient survécu, principalement grâce à l'épaisseur de leurs crânes respectifs, et se relevèrent du tas de débris en rugissant. Les troupes de Nogdrod firent écho à son cri à travers tout le champ de bataille, et galvanisées par le haut fait de leur chef, elles se jetèrent à nouveau sur l'ennemi. Les forces du Talabecland, qui pensaient que la bataille avait définitivement tourné en leur faveur, furent alors prises à contre-pied. En un instant, ce qui était une vaillante force impériale fut éparpillé en poches de guerriers désespérés. Se pressant contre leurs étendards, ces derniers carrés démontrèrent un courage insensé face à la marée verte, en pure perte.

GORBAD GRIFF' EUD' FER

Gorbad Griff' eud'Fer fut l'un des chefs de guerre orques les plus infâmes. À son apogée, il lança une invasion qui mena l'Empire au seuil de l'effondrement. L'Empereur Sigismund trouva la mort et la province du Solland fut rayée de la carte. "Pa' mal", comme disent les orques.

Gorbad était un orque à la carrure massive, qui atteignit des sommets en tant que chef de la tribu des Griff' eud'Fer. Il fit bâtir le Rocher d'Fer, la plus redoutable place forte orque du Vieux Monde. Les autres tribus peaux-vertes ne représentaient pas un défi suffisant pour Gorbad, qui s'engouffra bien vite dans les terres de l'Empire. La réputation de Gorbad reposait sur les pires actes qui soient, faisant de lui l'idole de son peuple. On affirmait qu'il était capable de tailler en pièces des régiments entiers d'une seule main et d'assommer un sanglier d'un coup de tête, mais cette incroyable force ne fut pas à l'origine des ravages qu'il causa. Gorbad était un général né, capable tirer le meilleur de ses troupes, fussent-elles composées d'orques ou de gobelins, et les tribus peaux-vertes affluaient de partout pour se joindre à lui.

La plupart des chefs de guerre orques méprisaient les gobelins qui accouraient pour rejoindre leur Waaagh!, les considérant trop faibles pour être d'une quelconque utilité. Gorbad attirait quant à lui maintes unités d'élite, comme des kostos orques, mais se distinguait aussi par son utilisation des plus frêles peaux-vertes. Il excellait dans l'art de dresser des écrans de gobelins

et de lancer des attaques de flanc avec leurs cavaliers sur loup. En dépit de son goût prononcé pour le corps à corps, Gorbad savait vaincre en jouant sur la suprématie des archers et des machines de guerre. Il tirait toujours le meilleur parti des troupes dont il disposait et c'est cette aptitude qui lui a permis d'engranger une série ininterrompue de victoires.



Bien sûr, si la bataille ne se déroulait pas selon ses plans, Gorbad pouvait toujours monter sur Gnarla, son immense sanglier, et mugir un "Waaagh!" tonitruant qui retentissait à travers tout le champ de bataille. Cet appel à la victoire galvanisait tout peau-verte qui l'entendait et la légende sanglante de Gorbad s'enrichissait d'une nouvelle page.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gorbad Griff' eud'Fer	4	7	3	5	5	3	5	4	10
Gnarla	7	3	0	4	4	1	3	1	3

TYPE DE TROUPE: Cavalerie (*Personnage Spécial ; Orque*).

Gnarla: Gorbad chevauche Gnarla, un sanglier d'une taille, d'une puissance et d'une flatulence prodigieuses.

OBJETS MAGIQUES:

Morglor l'Équarresseuse : Arme Magique. Morglor l'Équarresseuse est l'une des armes les plus redoutables jamais brandies par un chef de guerre orque. Elle confère à Gorbad les règles spéciales *Frappe Toujours en Premier* et *Blessures Multiples* (1D3). Aucune sauvegarde d'armure n'est autorisée contre les blessures causées par Morglor.

RÈGLES SPÉCIALES: **Kikoup'** (Gorbad), **Charge Furieuse** (Gnarla, voir page 37), **Coriace** (voir page 37), **Cé k'dé Minus, Waaagh!** (voir page 34).

Le Grand Patron : Gorbad peut mettre au pas n'importe quelle bande de fripouilles. Les unités amies se trouvant dans un rayon de 18 ps autour de Gorbad ayant raté un test d'Animosité ajoutent son nombre de Points de Vie restants à leur résultat lors de leur jet sur le Tableau d'Animosité.

Le Chef il a un Plan ! Gorbad est à la fois le Général et le porteur de la Grande Bannière de l'armée. De plus, la portée de sa *Présence Charismatique* et de *Tenez vos Rangs !* est de 18 ps. Vous ne pouvez sélectionner aucun porteur de la Grande Bannière dans une armée incluant Gorbad.

Lé Zorks cé lé Mieu'! Gorbad fut le chef de guerre le plus influent, attirant à lui les orques les plus brutaux. Une armée incluant Gorbad peut promouvoir n'importe quelle unité de Guerriers Orques et d'Orques sur Sanglier en Kostos.



AZHAG LE MASSACREUR

Azhag fut une menace à nulle autre semblable. Ce qui le rendait si singulier était sa sinistre couronne de laquelle émanait un mal ancien. Cette relique conféra à Azhag l'usage de la sorcellerie et lui fournit des conseils dépassant l'entendement de tout peau-verte. Cette combinaison de brutalité orque avec une capacité brillante et totalement malfaisante à planifier une stratégie à long terme se révéla pour le moins redoutable.

Ayant découvert une couronne magique au cœur des ruines d'une cité depuis longtemps oubliée, Azhag prit rapidement la tête de sa tribu. Ses rivaux furent facilement battus, grâce aux stratagèmes que la couronne murmurait à son porteur. Et même si les mots employés par celle-ci dépassaient souvent la compréhension du chef de guerre, ses plans fonctionnaient à merveille. Ainsi, chaque nouvelle bataille avec des humains ou une tribu rivale se soldait par une victoire éclatante d'Azhag, et à mesure que son succès grandissait, les hordes de peaux-vertes affluaient pour se joindre à lui.

Beaucoup de ses suivants notèrent des changements dans le comportement d'Azhag. Il utilisait des mots qui ne sonnaient pas orque, et tentait même d'expliquer ses ordres plutôt que de distribuer des baffes, mais la horde pardonnait ces excentricités tant qu'elle restait victorieuse. Suivant fidèlement les conseils que lui soufflait sa couronne, Azhag se dirigea vers le sud. Accompagné d'une Waaagh! toujours grandissante, la marche implacable d'Azhag le mena depuis les désolations en direction de la terre d'origine de sa couronne. L'artefact recherchait son premier maître et Azhag devait lutter pour agir à sa guise, prenant le dessus de temps à autre grâce à son esprit obtus et brutal. C'est ainsi que l'armée zigzagua durant son périple, car au grand dam de la voix résonnant dans sa tête, Azhag ne pouvait simplement pas résister à l'envie de piller les villes ou d'affronter les armées se dressant sur sa route. Au plus fort de ces batailles mentales, le chef de guerre pouvait entrer en transe, ou se mouvoir au ralenti comme pris d'une crise de somnambulisme. Plus d'une fois les subalternes d'Azhag entendirent leur chef grommeler des choses incohérentes, voire se disputer avec lui-même.

L'une des singularités d'Azhag que les peaux-vertes finirent par apprécier, était sa nouvelle habitude de passer ses troupes en revue avant une bataille. Les bandes étaient exaltées de voir leur général voler devant leur ligne sur le dos de Mâchkrân, sa vouivre. Il avait cependant une fâcheuse tendance à s'arrêter pour donner à une de ses bandes un ordre incompréhensible. Une fois le combat engagé en revanche, tous savaient qu'il interviendrait si nécessaire. Azhag volait là où les combats étaient les plus difficiles et décapitait les ennemis jusqu'à faire pencher la balance en faveur de son camp. Parfois ses yeux et sa couronne brillaient d'une lueur malfaisante et il pulvérisait ses adversaires à l'aide d'une magie étrangère à son peuple. Beaucoup trouvaient cela peu orquethodoxe mais se taisaient aussi longtemps qu'Azhag les menait de victoire en victoire. Toutefois, ceux qui lui prédisaient un destin funeste à cause de son comportement étrange finirent par avoir raison.



TYPE DE TROUPE: Infanterie (*Personnage Spécial ; Orque*), monté sur la vouivre Mâchkrân (*Monstre*).

OBJETS MAGIQUES:

Armur' Kidur' d'Azhag : Armure Magique. Protégée par de nombreux sortilèges, l'Armur' Kidur' confère à Azhag le Massacreur une sauvegarde d'armure de 5+ et une sauvegarde invulnérable de 5+.

Couronne de Sorcellerie : Objet Enchanté. Une voix d'outre-tombe résonne dans la tête d'Azhag. Grâce à cette couronne, Azhag est un Sorcier de Niveau 3 utilisant le Domaine de la Mort. À cause des murmures incessants, Azhag suit également la règle *Stupidité*.

Koup'rets de Slagga : Arme Magique. Cette *Paire d'Armes* permet à Azhag de relancer ses jets pour toucher ratés lors du premier round de combat.

RÈGLES SPÉCIALES: Kikoup' (Azhag), Waaagh! (voir page 34), Vol (Mâchkrân), Cé k'dé Minus, Grande Cible (Mâchkrân), Attaques Empoisonnées (Mâchkrân), Peau Écailleuse (4+) (Mâchkrân), Terreur (Mâchkrân).

Silens' dan' lé Rang ! Azhag n'a aucune patience pour les chamailleries. Les unités se trouvant à portée de sa *Présence Charismatique* doivent relancer leur test d'*Animosité* raté.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Azhag le Massacreur	4	7	3	5	5	3	5	4	9
Mâchkrân	4	5	0	6	5	5	3	3	6

WURRZAG

EUL' GRAND PROPHÈT' VERT

Wurrzag Ud Ura Zahubu est un chaman orque sauvage doté de puissants pouvoirs mystiques. Connue comme eul' Grand Prophète Vert, les pas de Wurrzag sont guidés par les dieux peaux-vertes. Il guide les tribus vers le succès avant de les laisser pour suivre une autre voie qui fera progresser la race orque. La croisade verte de Wurrzag débuta dans les Terres du Sud, lorsque d'un éclair jaillissant de ses yeux sans prévenir, il changea le précédent chaman de la tribu des Nez d'Os en une bestiole proche d'un squig. Pour ce crime, Wurrzag allait finir en ragoût. Tandis qu'il mijotait, il entra en transe et relata l'histoire passée des Nez d'Os, alors que cette tribu misérable régnait encore sur les terres. Les choses à sang froid vinrent construire leurs pyramides, chassèrent la tribu et détruisirent ses idoles, et depuis cette sombre époque, elle vivait des jours maudits. Wurrzag raviva l'esprit de conquête de ces orques et remplaça leur chaman envoûté pour les mener à la cité homme-lézard la plus proche. Wurrzag ordonna aux peaux-vertes d'ériger deux statues en utilisant les ruines de la pyramide. Ces idoles de pierre veillent depuis lors sur la tribu des Nez d'Os, qui prospère à nouveau.

Wurrzag voyagea ensuite jusqu'aux Terres des Morts, où il reçut le Bâton en Oss' é en Bois après avoir sauvé la tribu des Krân' Mouch'tés. Dans les Terres Arides, il fit sculpter de nouvelles

effigies de Gork et Mork, en remerciement desquelles la tribu des Kochons d'Fer lui offrit son sanglier Arrach'Rate. En échangeant avec les chamans de chaque tribu où il s'arrêtait, Wurrzag pu trouver les meilleurs grands chefs et les chefs de guerre les plus prometteurs. Son message demeurait inchangé, à savoir que Gork et Mork arrivaient et qu'il était temps pour les peaux-vertes de prendre ce qui leur revenait de droit. Wurrzag arpente toujours les terres à la recherche des meilleurs meneurs peaux-vertes afin de leur venir en aide. Il voyage tantôt seul, tantôt suivi par des bandes d'orques sauvages qui ont fait le vœu de "l'suiv' jusko' komba' d'après". Les rumeurs à propos de Wurrzag vont bon train et il se dit dans les tribus qu'une armée rejointe par eul' Prophète ne peut pas être vaincue.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Wurrzag	4	3	3	4	5	3	2	1	8

TYPE DE TROUPE: Infanterie (*Personnage Spécial; Orque Sauvage*).

MAGIE: Wurrzag est un Grand Chaman Orque Sauvage de Niveau 4. Il utilise les sorts de la Grande Waaagh! En plus des autres sorts, Wurrzag connaît toujours le sort *La Revanch' de Wurrzag*.

La Revanch' de Wurrzag 8+ pour lancer

Wurrzag transforme ses rivaux en petits squigs de compagnie.

La Revanch' de Wurrzag est un sort de **malédiction** affectant tous les sorciers dans un rayon de 12 ps de Wurrzag.

Lancez 1D6 pour chaque sorcier affecté. Sur un résultat de 1-5, ce dernier esquive le sort, mais sur un 6, il est transformé en familier-squig ! Le sorcier est alors retiré comme perte, ainsi que sa monture (quelle qu'elle soit), et ne peut tenter aucune sauvegarde d'aucune sorte. De plus, vous pouvez stocker un dé supplémentaire dans votre propre familier-squig pour chaque sorcier ainsi transformé.

OBJETS MAGIQUES:

Masq' Malfezan' : Objet Enchanté. Objet de Sort (niveau de puissance 3) contenant le sort *Regard de Gork* de la Petite Waaagh! (voir page 73).

Bâton en Oss' é en Bois : Arme Magique. Ce bâton recouvert de glyphes est une arme de base conférant à Wurrzag une *Résistance à la Magie* (3). Il lui permet également de relancer ses jets sur le tableau des fiascos.

Familier-Squig : Objet Cabalistique. Cette bestiole étrange est un chaman transformé par Wurrzag. À la fin de n'importe quelle phase de Magie, vous pouvez stocker un dé inutilisé dans le familier-squig. Vous devez ensuite l'ajouter à votre réserve (de pouvoir ou de dissipation) au début de la phase de Magie suivante.

RÈGLES SPÉCIALES: Kikoup', Frénésie.

Peintur' d'Guerre d'Wurrzag : Les peintures de guerre de Wurrzag lui confèrent une sauvegarde invulnérable de 5+.



GROM LA PANSE DU MONT BRUMEUX

Rien ne saurait plus remuer leur cœur noir d'un poltron de goblin que le nom de Grom, le plus puissant de tous les chefs de guerre gobelins. Son histoire captive toujours l'auditoire des camps gobelins et même le plus turbulent de ces frères peaux-vertes se calme lorsqu'un chaman évoque la stature de Grom. En présence de ce dernier, les gobelins se lèveront, cesseront de bavarder et limiteront même leur propension à se chamailler. Ces démonstrations inhabituelles de respect s'expliquent par le fait que Grom est considéré par les autres gobelins comme un dieu vivant. Il incarne en effet tout ce qu'ils ne seront jamais : corpulents, féroces et vénérés.

Tel ne fut pas toujours le cas. L'ascension de Grom débuta alors qu'il était un jeune chef de la tribu des Haches Brisées et qu'il consomma de la viande de troll. Ce glouton de Grom ne prit pas le temps de la cuire, mettant son métabolisme à rude épreuve puisqu'il lui fallut alors digérer la chair de troll à mesure que celle-ci se régénérerait. Cela aurait tué un goblin ordinaire, mais Grom était d'une autre trempe. La Bataille de la Panse, comme on l'appelle, transforma Grom, qui atteignit une taille prodigieuse. On affirme qu'à partir de ce moment, sa corpulence était telle qu'il ne voyait même plus ses pieds. Cela ne dérangerait pas Grom outre mesure, car il pouvait désormais ordonner aux autres de les regarder à sa place.

Ainsi naquit la légende de Grom la Panse. Il devint vite le chef de guerre de la tribu des Haches Brisées, qui passa de longues années à piller la Terre des Loups, les Terres Arides et les Montagnes du Bord du Monde. Grom avait coutume de se battre monté sur un char convenant à sa stature colossale. Beaucoup de gobelins vinrent de loin pour le rencontrer et se joindre à lui, et à son apogée, la Waaagh ! Grom comptait des centaines de tribus. Le nom de Grom marqua tellement les esprits que ce nom est encore prononcé avec crainte dans les royaumes humains, nains et même elfiques. De nos jours encore, des rumeurs sur le retour de sa majesté persistent, selon lesquelles il rassemblerait une nouvelle armée d'invasion...

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grom	4	5	3	4	4	3	4	4	8
Le Char eud'Grom	-	-	-	5	4	3	-	-	-
Niblet	-	3	3	3	-	-	2	1	-
Loups géants	9	3	-	3	-	-	3	1	-

TYPE DE TROUPE : Infanterie (*Perso Spécial ; Goblin*), monté sur Le Char eud'Grom (sauvegarde d'armure 5+).

Niblet : Niblet est l'aide de camp de Grom et compte comme un porteur de la Grande Bannière. Niblet est inséparable du char et bien qu'il puisse attaquer, il ne peut pas être engagé séparément, ni lancer ou accepter un défi. Si le char est détruit, alors Niblet et la bannière sont retirés comme pertes.

Le Char eud'Grom : Cet énorme char est tiré par trois loups géants et est équipé de faux. Il n'y a assez de place à bord que pour Grom et Niblet.

OBJETS MAGIQUES :

La Hach' eud'Grom : Arme Magique. Également appelée Mordeuz' d'Elf'. Les Attaques de cette arme bénéficient d'un bonus de +2 en Force et de la règle spéciale *Coup Fatal*. De plus, contre les Elfes (de tout type), la Hach' eud'Grom provoque un *Coup Fatal* sur 5 ou 6.

Bannièr' d'la Baraka : Étendard Magique. Triomphalement brandie par Niblet, elle confère à Grom et à son char une sauvegarde invulnérable de 5+.

RÈGLES SPÉCIALES : Régénération (Grom).

Bouff' dé Zelf' au P'tit Dèj' : Grom a surmonté sa peur des elfes. Tant qu'il est en vie, toutes les unités de l'armée sujettes à la *Peur des Elfes* en ignorent les effets.

La Waaagh ! Grom : Grom est si énorme et puissant qu'il peut déclencher une Waaagh ! comme s'il était un Chef de Guerre Orque (voir page 34). Lorsque Grom déclenche la Waaagh !, en plus des autres unités normalement affectées, toute unité amie de gobelins, de gobelins sur loup, de gobelins de la nuit et de gobelins sur araignée de cinq figurines ou plus bénéficie d'un bonus de +1 à la résolution de combat pour le reste du tour de joueur.

DÉFI AU MONT DU TONNERRE

Un an après l'incident de la viande de troll, le gros Grom était déjà à la tête de la tribu des Haches Brisées. Celle-ci avait considérablement grandi, mais devait encore se mesurer à la puissance la plus terrible de la région, en la personne de Zhok Tranch' Trip', le chef de guerre de la tribu du même nom. Zhok et ses orques avaient récemment asservi les gobelins de la nuit qui vivaient au Mont du Tonnerre. Beaucoup de membres de la tribu des Haches Brisées pensaient fuir Zhok ou se soumettre, mais Grom ne partageait pas cet avis. Sa hache sur l'épaule, il partit seul à la rencontre de Zhok. Quand la nouvelle arriva aux oreilles de l'orque, celui-ci ordonna qu'on laisse venir le roi goblin jusqu'à lui, car il voulait lui donner une leçon en personne. Grom arriva donc au camp des Tranch' Trip' et vit Zhok qui l'attendait, entouré d'un cercle de spectateurs avides de sang. S'il était moins musclé que l'orque, Grom le surclassait par sa corpulence. Le combat fut bref et brutal. Zhok porta un terrible coup, mais la blessure béante de Grom se referma d'elle-même devant un public incrédule. La tête sectionnée de Zhok, elle, ne repoussa pas. La prise de contrôle de la tribu des Tranch' Tripes ne fut totale que lorsque Grom eut massacré tous les grands chefs orques. Exténué par ces combats, il se laissa choir sur un minuscule goblin de la nuit. Tout le monde s'imagina qu'il n'en resterait qu'une capuche baignée de sang, mais le peau-verte surécuit et bondit avec un sourire béat sur le visage. Grom y vit un signe de la faveur de Mork et promut instantanément le chanceux goblin en tant que porteur de sa bannière personnelle.

SKARSNIK, SEIGNEUR DE GUERRE DES HUIT PICS

Skarsnik, chef de la tribu de la Lune Crochue, est le plus puissant goblin de la nuit des Montagnes du Bord du Monde. Toutes les tribus peaux-vertes reconnaissent sa suprématie sur les pics, les vallées et les niveaux supérieurs de la place forte naine en ruine de Kakak aux Huit Pics. Ses machinations diaboliques et une cruauté implacable ont permis à Skarsnik de s'élever au milieu d'un conflit livré sur trois fronts entre les peaux-vertes, les nains et les skavens.

Skarsnik est passé maître dans l'art de concevoir des pièges très élaborés. Toutefois, lorsque cela s'avère nécessaire, l'auto-proclamé Seigneur des Huit Pics sait mener de terribles assauts. Bien qu'étant lui-même un guerrier aguerri, c'est Gobbla, son inséparable squig géant domestique, qui le rend si redoutable. Sa taille colossale est due à un régime strict de skavens et de nains. Gobbla croque tout ce que ses yeux myopes parviennent à distinguer. Ses longues dents effilées et son appétit insatiable sont capables de venir à bout d'un régiment entier de vermines de choc, ou de briser les défenses des nains en une bouchée. Les orques étant récalcitrants à l'idée de recevoir leurs ordres d'un goblin de la nuit, Skarsnik doit régulièrement leur rappeler qui commande. Gobbla s'est ainsi déjà repu de douzaines d'orques mal inspirés, venus contester l'autorité de son maître.



Skarsnik est sans pitié. Le seigneur goblin est toujours en train d'inventer de nouveaux pièges pour duper ses ennemis. Son nom suffit à instiller la rage dans le cœur des nains, et les abominables méfaits qu'il a commis remplissent des chapitres entiers du Livre des Rancunes. Mais ils ne sont pas les seuls à haïr Skarsnik. Les skavens ont conclu de nombreux pactes avec les peaux-vertes et se sont fait doubler à chaque fois par le goblin de la nuit le plus perspicace jamais connu. Skarsnik fait régulièrement empiler des tas de crânes skavens pour démoraliser les hommes-rats. Queek Coupe-têtes, commandant en second du clan Mors, a fait le vœu d'ajouter la tête de Skarsnik à sa collection de trophées. Pas un jour ne se passe à Karak aux Huit Pics sans son lot de complots, d'assassinats, ou d'attaques à grande échelle. Mais Skarsnik demeure indéboulonnable. Installé sur son trône d'acier et éclairé par des chandelles en graisse de nain, il élabore des plans de conquête toujours plus diaboliques.

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

TYPE DE TROUPE: Infanterie (*Personnage Spécial ; Goblin de la Nuit*).

Gobbla : L'animal de compagnie de Skarsnik est en fait un squig géant. Skarsnik et Gobbla comptent comme une seule figurine d'infanterie dotée de la même caractéristique de PV. Le profil de Gobbla n'est utilisé que lorsque celui-ci attaque.

OBJETS MAGIQUES:

Aiguillon de Skarsnik : Arme Magique. Cet instrument acéré s'abreuve de la cruauté des gobelins de la nuit alentour. L'Aiguillon est un Objet de Sort (niveau de puissance 5), contenant un projectile magique d'une portée de 24 ps. Il provoque 1D3 touches de Force 6 ignorant les sauvegardes d'armure. Les touches passent à 1D6 si Skarsnik se trouve dans un rayon de 12 ps d'une *Horde* de gobelins de la nuit.

RÈGLES SPÉCIALES: **Haine** (Nains), **Peur des Elfes**, **Coup Fatal** (Gobbla).

Maniganss' Malicieux' : Skarsnik est réputé pour sa malice et sa capacité à prendre l'ennemi par surprise avant même que les combats ne commencent. Au début de la partie, avant le déploiement, lancez 1D6 pour chaque unité ennemie. Sur un résultat de 6, l'unité a été retardée par un squig enragé ou tout autre événement du même acabit. Les unités affectées ne sont pas déployées et entrent en jeu lors de la phase de Mouvement de leur premier tour comme s'il s'agissait de renforts.

Pieï' Perfid' : Toute unité amie de gobelins de la nuit qui décide de fuir en réaction à une charge et qui se rallie au tour suivant peut se reformer et peut toujours se déplacer pendant la sous-phase des Autres Mouvements. L'unité peut également tirer (mais compte toujours comme s'étant déplacée).

SNAGLA L'GLAVIOT

Lorsque les hommes de l'Empire étendirent leur domaine à la forêt qui les entourait, ils initièrent involontairement la Guerre de la Drakwald, qui se poursuit depuis lors. Les tribus de gobelins des forêts vivant dans les profondeurs de ces bois tentaculaires mirent fin à leurs luttes intestines et s'unirent face à l'ennemi. À leur insu, les humains empiétèrent dangereusement sur le site le plus révérend du culte de la Déesse Araignée, connu sous le nom de Fosse Noire ou de Vallée aux Mille Yeux. S'aventurer dans ce lieu lugubre et couvert de toiles d'araignée implique une mort certaine, car les gobelins des forêts feront tout pour exterminer les intrus qui osent s'en approcher.

Les patrouilles forestières et les chasseurs commencèrent à disparaître à un rythme alarmant. Certes, ces bois étaient réputés dangereux, mais les hommes de l'Empire redoutaient que de terribles événements fussent en gestation. Leurs craintes se confirmèrent bien vite. Les gobelins des forêts rassemblèrent rapidement leurs bandes en de véritables armées et enhardis par leur nombre, quittèrent les profondeurs des bois pour attaquer les colonies humaines les plus proches. À leur tour, des troupes arrivèrent depuis les cités impériales, impatientes de repousser les limites du monde civilisé. Des embuscades et de grandes batailles s'ensuivirent, pour la plupart livrées à l'ombre de la sinistre forêt.

L'une des légendes montantes parmi les gobelins des forêts est Snagla l'Glaviot. Lui et ses chevaucheurs d'araignée des Grimpeurs d'la Mort sont au premier plan de chaque victoire peau-verte. Ce fut Snagla qui se rua sur la ligne d'arquebusiers et détruisit le flanc de l'Empire, provoquant le "Massacre de la Route Forestière". Ce furent encore les furtifs Grimpeurs d'la Mort qui réduisirent la grande tour de guet au silence, provoquant la chute de la ville fortifiée de Glomstadt. Ses ennemis murmurèrent que Snagla et sa bande peuvent surgir des ombres, et peut-être est-ce vrai.

Snagla l'Glaviot se fond parfaitement dans son environnement forestier. Il est capable de contourner des armées entières pour attaquer depuis un angle inattendu. Les cris stridents poussés d'ordinaire par les gobelins des forêts ne sont rien comparés à l'horrible hullement de Snagla et de sa bande. Ils ont le don de cheminer sous couvert des bois en toute discrétion. Une fois que Lé Grimpeurs d'la Mort ont gagné la position la plus avantageuse, ils fondent sur leur proie et la réduisent impitoyablement à néant.

On ne sait que peu de choses de la tribu de gobelins des forêts de Snagla, le Venin Rouge. Elle fut détruite au tout début de la Guerre du Drakwald, car son campement se situait aux abords du Bois Nouveau, le premier à être défriché par les soldats de l'Empire, et les éventuels survivants ne réapparurent jamais. On raconte que la Déesse Araignée s'adressa à Snagla lorsqu'il découvrit son camp en ruines. Il est certain qu'il s'empara des griffes de l'arachnarok de la tribu, victime d'un boulet de canon, et qu'il s'en fit un javelot et une masse hérissée de pointes. Lorsque les gobelins des forêts de toutes les tribus commencèrent à se rassembler, œuvrant de concert pour commencent à se rassembler, œuvrant de concert pour éloigner les envahisseurs humains de la révérend Fosse Noire, Snagla et ses Grimpeurs d'la Mort apparurent, avides d'en découdre. Eux seuls portent encore les plumes et les peintures de guerre de la tribu du Venin Rouge.

Snagla et sa bande prélèvent également les plumes dont se parent les troupes régulières de l'Empire. Après la bataille, elles sont trempées dans le sang de leurs défunts propriétaires, puis fièrement portées comme trophées sur les armes et les boucliers des Grimpeurs d'la Mort. Toujours à la pointe des combats que livrent les gobelins des forêts, Snagla et sa sinistre bande sont devenus de véritables légendes vivantes au sein de leur peuple.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Snagla l'Glaviot	4	4	3	4	4	2	4	3	7
Araignée géante	7	3	0	3	3	1	4	1	2

TYPE DE TROUPE: Cavalerie (*Perso Spécial; Gobelins*).

ÉQUIPEMENT:

Jav'lo' d'Snagla: Une seule utilisation. Le Jav'lo' est une arme de jet bénéficiant des règles spéciales *Attaques Empoisonnées* et *Blessures Multiples* (1D3).

OBJETS MAGIQUES:

Croc-Pointu: Arme Magique. Le porteur bénéficie des règles spéciales *Attaques Empoisonnées* et *Blessures Multiples* (1D3).

RÈGLES SPÉCIALES: **Assaut Grimpant** (voir page 49), **Agile** (voir page 49), **Cavalerie Légère**, **Guide des Forêts**, **Guide des Obstacles**, **Peur des Elfes**, **Haine (Empire)**, **Attaques Empoisonnées** (araignée géante uniquement).

Lé Grimpeurs d'la Mort: Snagla va toujours au combat accompagné des Grimpeurs d'la Mort. Cette unité de gobelins des forêts sur araignée possède les règles spéciales *Embuscade*, *Charge Dévastatrice* et *Haine* (Empire). De plus, elle provoque la *Peur* lors de chaque tour où elle réussit une charge. Snagla doit être déployé avec cette unité et ne peut jamais la quitter. Aucun autre personnage ne peut rejoindre cette unité.

LA TERRE SACRÉE DES ARAIGNÉES

La Fosse Noire, ou Vallée des Mille Yeux, est le site le plus sacré pour les gobelins des forêts. Cette gorge obscure et malsaine se cache derrière une ligne de collines boisées, au plus profond de la Forêt de Drakwald. La lumière du jour n'y pénètre jamais et le paysage semble avoir été dépouillé de ses couleurs. Le sol est couvert d'ossements empilés et de toiles tissées par d'énormes araignées. Tel est le sombre berceau des arachnides. Seules les plus grandes arachnaroks, des créatures d'une taille inimaginable, y bâtissent leur infect terrier. Lorsque les lunes sont alignées, les arachnaroks se rendent dans ce sinistre bois pour s'y reproduire, migrant depuis toutes les forêts du Vieux Monde et au-delà. Les gobelins des forêts se sont érigés en protecteurs de ce site, n'y mettant eux-mêmes les pieds que pour déverser leurs offrandes. Ils veillent à respecter le sommeil des antiques behemoths, qui ne se réveillent que pour se repaître des victimes sacrifiées. Toutefois, il arrive que des gobelins des forêts sur le sentier de la guerre sollicitent le soutien de ces monstruosités, en dernier recours.

GITILLA L'CHASSEUR

Il arrive que certains jeunes chefs gobelins abandonnent leur terrain de chasse habituel en quête de nouveaux butins. La vie est dure dans la Terre des Loups et les opportunités de pillage et de gloire sont rares en ces régions désolées. Traquer les clans skavens s'aventurant à la surface à la recherche de fragments de météorites n'était pas suffisant pour Gitilla, l'un des grands chefs de la tribu des Molair' ki Baign'. Rassemblant d'autres gobelins frustrés, Gitilla fit sécession et partit vers le Col du Chien Fou à la poursuite de ses rêves de grandeur.

Gitilla baptisa sa nouvelle bande Lé Zurleurs, et arpenta avec elle de nombreuses contrées. Ils prirent part à d'innombrables batailles au cours de ces longs voyages. Ils s'associèrent au chef de guerre orque noir Mâch'-Nab' lors de sa campagne contre les nains, servirent d'éclaireurs pour l'armée d'orques sur sanglier des Grogner' et menèrent les Rafles du Moot avec les gobelins de la nuit du Pic Cruel. Ce fut dans les hauteurs des Montagnes du Bord du Monde que Gitilla repéra Ulda, une louve solitaire particulièrement féroce.

Il la poursuivit pendant trois jours et trois nuits au travers des passes étroites, afin de la capturer et d'en faire sa nouvelle monture. Exténuée, la Grande Louve finit par se soumettre à la volonté de Gitilla. Ulda a depuis prouvé sa valeur, grâce à sa capacité à flairer le danger et à avertir son maître en se frottant à lui lorsqu'il est temps de quitter le champ de bataille.

Après des années de chevauchées à dos de loup, Gitilla est devenu un maître éclaireur. Ses feintes sur les flancs ennemis et ses attaques surprises sont sans égales. Avec son arc gigantesque (pour un goblin), Gitilla est devenu un tireur à la précision mortelle. Lé Zurleurs sont réputés pour leurs redoutables volées de flèches, qu'ils peuvent libérer même lorsqu'ils sont

lancés dans une cavalcade effrénée. Sauf en cas désespéré ou en situation de victoire assurée, Gitilla maintient sa bande à l'écart de la mêlée, préférant harceler l'ennemi en faisant pleuvoir les flèches sans discontinuer et en le bernant grâce à d'habiles manœuvres.

Même si tous les chefs de guerre dotés d'un minimum de jugeote recherchent avidement les services des Zurleurs, Gitilla est rarement satisfait. Sa bande ne reste jamais très longtemps avec une tribu. Les opportunités alléchantes, les adversaires intéressants, ou les cibles avantageuses semblent toujours se trouver au-delà de l'horizon. Gitilla s'assure que les gars de sa bande ont toujours un os à ronger, mais il les maintient toujours prêts à bondir en selle en un instant. C'est pourquoi, lorsqu'il croise le chemin du prophète itinérant Wurrzag, ce dernier surnomma Gitilla "l'chasseur", car malgré ses pillages incessants, il reste focalisé sur un unique objectif : la poursuite de sa proie et d'un plus grand destin.

Gitilla imagine son retour dans sa mère patrie non pas en tant que simple chef de bande, mais comme chef de guerre triomphant qui unira toutes les tribus de la Terre des Loups en une immense meute implacable, comme les légendaires Khanis Loupouss'. D'ici là, il continue de s'allier aux autres tribus peaux-vertes pour les guider dans leurs campagnes d'invasion, et en profite pour entretenir sa réputation.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gitilla l'Chasseur	4	4	4	4	4	2	4	3	7
Ulda la Grande Louve	9	3	0	3	3	1	3	2	3

TYPE DE TROUPE : Cavalerie (*Perso Spécial ; Goblin*).

Ulda la Grande Louve : Ulda est une infatigable chasseresse qui a le don de s'éclipser aussitôt que le combat tourne mal. Gitilla, et toute unité qu'il a rejointe, peut choisir de relancer tout jet de *Fuite* ou de *Poursuite*.

OBJETS MAGIQUES :

Arc d'Oss' : Arme Magique. Taillé dans une défense de mammoth et ligaturé avec des intestins de loup, l'Arc d'Oss' est une arme de tir avec le profil suivant :

Nom	Portée	Force	Règles Spéciales
Arc d'Oss'	24 ps	3	<i>Tir Rapide</i> <i>Tirs Multiples (3)</i>

Peau Pourrie : Armure Magique. L'épais manteau de fourrure puant de Gitilla l'a sauvé en de maintes occasions. La Peau Pourrie confère à Gitilla une sauvegarde d'armure de 4+, pour une sauvegarde totale de 3+ avec sa monture.

RÈGLES SPÉCIALES : Cavalerie Légère, *Peur des Elfes*.

Lé Zurleurs : Gitilla est toujours accompagné de sa fidèle bande de chevaucheurs de loup, Lé Zurleurs. Il s'agit d'une unité de gobelins sur loup avec un bonus de +1 en CT et la règle spéciale *Tir Rapide*. Gitilla doit être déployé avec cette unité et ne peut jamais la quitter. Aucun autre personnage ne peut rejoindre cette unité.

MASSACRE SUR LA LANDE GELÉE

L'hiver rigoureux de 2497 vit le déshonneur du Grand Maître de l'Ordre du Marteau, Ludo Brecht. Chargé d'arrêter la Waaagh?! Grognok, Ludo déploya une grande armée sur les berges gelées du Fleuve Sol et attendit l'offensive peau-verte, certain de remporter la victoire.

L'attaque vint avant l'aube, une quarantaine de chevaucheurs de loup gobelins traversant un gué aux eaux glacées et bondissant au-dessus des piquets en hurlant. Les gobelins sur loup traversèrent le camp, la lune éclairant leurs sombres silhouettes. Leur peau et la fourrure de leurs montures étaient barbouillées d'une épaisse couche poisseuse de graisse de Troll, les protégeant contre la morsure du froid. Ils lâchèrent une volée de flèches, insultèrent copieusement la famille de leur ennemi et attendirent sa réaction. Courroucé, Brecht réveilla ses troupes et leur laissa à peine le temps de rassembler leurs armes, avant de les lancer à la poursuite des gobelins brailards. Tandis que ces derniers se retiraient sur l'autre rive, ils scandaient le même nom? : "Gitilla?!"

Alors que la graisse de troll préservait Gitilla et ses Zurleurs du fleuve glacé, les soldats de l'Empire trébuchaient et tremblaient, leurs armes glissant de leurs doigts transis de froid. Lorsque l'avant-garde impériale atteignit l'autre rive, elle se retrouva nez à nez avec une horde d'orques frais et dispos, et comprit son erreur.

GRIMGOR BOIT' EN FER

On ne sait pas grand-chose de Grimgor avant qu'il déferle des Terres Sombres à la tête des Zimmortels, ses gardes du corps sanguinaires. Bien que fourbus et affamés, ils comptaient parmi les orques noirs les plus durs que le monde ait jamais connus. Ils entreprirent de conquérir une tribu peau-verte après l'autre, devenant rapidement la puissance dominante de la région. Les tribus qui avaient bien combattu étaient épargnées, comme Lé Zouvreur d'Krân', mais la plupart furent exterminées sans autre forme de procès, comme les tribus gobelines des Glaneurs d'Os ou des Lances Rouj'. Bientôt les tribus les plus redoutables des deux versants des Montagnes du Bord du Monde avaient rejoint Grimgor ou étaient tombées sous les coups de sa hache ensanglantée.

L'appétit guerrier de Grimgor est exceptionnel, même pour un orque noir. Si un jour se passe sans bataille, Grimgor déclenche des rixes propres à décimer un camp, son œil valide guettant la faute servant de prétexte à une bonne bagarre. Deux jours sans carnage et Grimgor se défoule sur tout ce qui passe à portée, hormis (peut-être) ses congénères orques noirs. Nul ne sait ce qui se passerait au bout de trois jours sans confrontation, mais même les vétérans couturés de cicatrices tremblent à cette pensée. Cette intarissable soif de combat est la marque des grands chefs de guerre, le signe que l'orque est béni par Gork. Dans le cas d'un orque noir comme Grimgor, d'une férocité et d'un talent guerrier inégalés, il s'agit indubitablement d'un élu de Gork.

Grimgor s'entoure d'une suite d'orques noirs d'élite, une bande de durs à cuire : Lé Zimmortels. Ce surnom leur vient du fait qu'ils survivent aux batailles les plus désespérées (bien qu'il existe des rumeurs selon lesquelles ils partent "rekruté" après un combat en prenant un peu d'avance sur les autres bandes...). Les gardes du corps de Grimgor ont disputé de nombreuses batailles à ses côtés, et ils se délectent de leur macabre besogne. En définitive, Grimgor préfère les orques noirs à toute autre espèce de peaux-vertes, mais les autres types d'orques, voire de gobelins, parviennent toutefois à se glisser dans son camp, attendant que son regard d'acier se fixe ailleurs. Tant que les choses vont bien (c'est-à-dire s'il y a d'autres races à combattre), Grimgor tolère leur présence, du moins, aussi longtemps qu'ils restent hors de vue. Néanmoins, lorsque Grimgor tombe à cours d'adversaires, les nombreuses tribus accrochées à ses basques tendent à se retrouver du mauvais côté de la barrière et sur la trajectoire de Gitsnik, sa hache magique. Dans ces moments-là, les tribus les plus avisées se tiennent prudemment à l'écart du camp de Grimgor, jusqu'à ce que la tempête se calme.

Grimgor s'est taillé un chemin sanglant depuis les Terres Sombres jusqu'au centre de l'Empire, puis s'en est retourné après avoir remporté de nombreuses victoires. Il s'est installé depuis sous la Montagne de l'Œil Rouge. Là, dans les profondeurs, au-delà du repaire des gobelins de la nuit de l'Œil Rouge, se terrent des hordes de skavens. Grimgor peut y assouvir ses besoins quotidiens de carnage, car les hommes-rats se jettent en masse dans la mêlée pour endiguer la fureur de l'orque noir. Lorsque Grimgor sera las de ce petit jeu et repartira en quête d'un défi à sa mesure, le monde entier tremblera de peur, chaque nation priant pour que l'orque noir ne marche pas dans sa direction.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grimgor Boit' en Fer	4	8	1	5	5	3	5	5	9

TYPE DE TROUPE: Infanterie (*Perso Spécial ; Orque Noir*).

OBJETS MAGIQUES:

Gitsnik : Arme Magique. Cette redoutable hache provient des forges de Zharr-Nagrond et malgré une utilisation intensive, elle ne s'est jamais émoussée. Les attaques de corps à corps effectuées avec Gitsnik sont résolues avec un bonus de +2 en Force. De plus, la hache confère à Grimgor la règle spéciale *Frappe Toujours en Premier*.

Armure k'en a Vu : Armure Magique. Après avoir été forgée, cette armure fut refroidie dans un bain de sang de prêtres des runes. Elle confère à Grimgor une sauvegarde d'armure de 1+ et une sauvegarde invulnérable de 5+.

RÈGLES SPÉCIALES: **Kikoup', Haine (tout le monde !), Immunisé à la Psychologie, Waaagh!** (voir page 34).

Lé Zimmortels : Grimgor est toujours accompagné de sa garde personnelle, Lé Zimmortels. Il s'agit d'une unité d'orques noirs avec +1 en CC. Grimgor doit être déployé avec cette unité et ne peut jamais la quitter. Aucun autre personnage ne peut rejoindre cette unité. Tant que Grimgor est en vie, l'unité suit la règle spéciale *Haine (tout le monde !)*.

LA GRANDE WAAAGH!

Les chamans orques et orques sauvages génèrent leurs sorts comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. Ils peuvent toujours en remplacer un par le sort primaire *Regard de Mork*.

Regard de Mork (sort primaire des orques) 7+ pour lancer
Mork (ou peut-être Gork) octroie au chaman la capacité de projeter des rayons d'énergie.

Regard de Mork est un sort de **dommage direct**. Tracez une ligne imaginaire de 4D6 ps de longueur à partir du socle du chaman et dans son arc frontal. Toute figurine dont le socle se trouve sous cette ligne subit une touche de Force 4. Le chaman peut choisir d'allonger cette ligne à 8D6 ps, la valeur de lancement du sort passe alors à 10+.

1. Kraz' Tête 6+ pour lancer
Le Chaman forme une vague de pure violence dans son esprit, jette un regard noir à sa cible et libère sa rage...

Kraz' Tête est un sort de **dommage direct** d'une portée de 18 ps affectant une figurine ennemie. Choisissez la cible comme si le Chaman possédait la règle spéciale *Tir Précis*. La cible subit une touche de Force 5. Le Chaman peut d'allonger la portée du sort jusqu'à 36 ps, la valeur de lancement passe alors à 9+.

2. Poings de Gork 8+ pour lancer
Les poings du Chaman sont investis de la fureur primale des peaux-vertes et deviennent aussi durs que l'acier.

Reste en jeu. *Poings de Gork* est un sort d'**amélioration**. Le chaman ayant lancé le sort gagne +3 Attaques, +3 en Force et une sauvegarde invulnérable de 6+.

3. Main de Gork 9+ pour lancer
Les yeux du chaman se révulsent, puis une énorme main verte fantomatique apparaît pour s'emparer d'une bande de peaux-vertes et la jeter au cœur des combats les plus féroces.

La *Main de Gork* est un sort d'**amélioration** d'une portée de 24 ps ciblant une seule unité amie non engagée au corps à corps. Prenez une figurine du premier rang et placez-la n'importe où dans un rayon de 3D6 ps de sa précédente position, dans la direction que vous souhaitez. Rassemblez ensuite l'unité autour de cette figurine en respectant sa formation originelle. La première figurine déplacée doit retrouver sa position initiale au sein de l'unité (si cette dernière est composée d'une seule figurine, comme un char ou un personnage, ignorez cette étape). L'unité ne peut pas être placée en terrain infranchissable, ni être placée à moins d'1 ps de toute autre unité. Le chaman peut étendre la portée du sort à 5D6 ps, la valeur de lancement passe alors à 14+.

PUISSANSS' D'LA WAAAGH! (attribut de domaine)
 Les pouvoirs des chamans orques et orques sauvages se nourrissent de l'énergie déployée par les orques qui combattent. À l'inverse, si ces derniers s'enfuient, les chamans s'en trouvent affaiblis. Ainsi, si un sort de la Grande Waaagh! possède une valeur de Force ou confère un bonus de Force, cette valeur ou ce bonus est augmenté(e) de +1 tant qu'il y a plus d'unités amies engagées en corps à corps que d'unités amies en fuite.

4. Coup d'Boule 9+ pour lancer
Le chaman scande une sinistre mélodie et lance sa tête en avant, projetant des vagues d'énergie verte en une onde de choc qui frappe les sorciers ennemis.

Coup d'Boule est un sort de **dommage direct** d'une portée de 4D6 ps. Choisissez un sorcier ennemi à portée, il subit une touche de Force 4 infligeant des *Blessures Multiples* (1D3), sans sauvegarde d'armure. Le chaman peut accroître la portée à 8D6 ps, la valeur de lancement passe alors à 12+.

5. Du Nerf! 11+ pour lancer
Le chaman débite son charabia mystique, haranguant les bandes d'orques autour de lui et instillant en eux la frénésie du combat de Gork (ou Mork).

Du Nerf! est un sort d'**amélioration** d'une portée de 2D6 ps ciblant toutes les unités d'orques (de tout type) à portée, y compris le chaman lui-même. Les unités ciblées peuvent relancer leurs jets pour toucher au corps à corps jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur.

6. Pied de Gork 15+ pour lancer
Le chaman lève les bras en l'air et gesticule en implorant les cieux. Un pied vert tout-puissant descend pour écraser l'ennemi, produisant un assourdissant "Krunch!" lorsqu'il foule le sol.

Pied de Gork est un sort de **dommage direct**. Placez le gabarit du *Pied de Gork* dans un rayon de 36 ps du chaman. Il dévie ensuite d'1D6 ps, en conservant la même orientation. Toutes les figurines touchées par le gabarit subissent une touche de Force 6 suivant la règle spéciale *Blessures Multiples* (1D3). Vous trouverez le gabarit de ce sort page 111.

Le chaman peut choisir de prolonger l'intervention de Gork afin qu'il piétine tout le champ de bataille. Dans ce cas, la valeur de lancement du sort passe à 18+ et après avoir résolu l'effet du sort, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous :

- 1 Gork glisse et piétine l'une de vos propres unités. Votre adversaire place le gabarit n'importe où sur la table. Il dévie et provoque des dommages de la même manière que décrite ci-dessus. Puis le sort prend fin.
- 2-3 Gork se lasse et s'en va. Le sort prend fin sans provoquer d'autre effet.
- 4-6 Gork piétine une nouvelle unité ennemie. Remplacez le gabarit comme décrit ci-dessus. Après en avoir résolu les effets, effectuez un nouveau jet sur ce tableau.

Remarque : Si vous obtenez un résultat de 4-6, vous pouvez cibler la même unité plusieurs fois de suite : quand Gork veut écrabouiller un truc, c'est pour de bon !

LA PETITE WAAAGH!

'SKAMOTAJ' (attribut de domaine)

Lorsqu'un sort de la Petite Waaagh! est lancé avec succès, jetez 1D6 après en avoir résolu les effets. Sur un résultat de 1-4, rien ne se produit, mais sur 5-6, vous pouvez retirer un dé de la réserve de dissipation de votre adversaire et l'ajouter à votre réserve de pouvoir. S'il n'y a plus aucun dé de dissipation dans la réserve adverse, cet attribut de domaine est sans effet.

Les chamans gobelins et gobelins de la nuit génèrent leurs sorts comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. Ils peuvent toujours en remplacer un par le sort primaire *Poignards Perfid'*.

Poignards Perfid' (sort primaire goblin) 6+ pour lancer
Ce sort concentre la malice des gobelins, les aidant à trouver les points faibles des armures, à taper directement "là où k'sa fé mal" ou à frapper selon un angle inattendu.

Poignards Perfid' est un sort d'amélioration d'une portée de 12 ps. Les attaques au corps à corps de l'unité ciblée sont *Perforantes* jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. De plus, jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur, les membres de l'unité ciblée peuvent relancer leurs jets pour toucher et pour blesser au corps à corps s'ils attaquent l'ennemi de flanc ou de dos.

1. Feu d'Artifiss' 5+ pour lancer
Le chaman goblin projette sur l'ennemi des flammèches de pure cruauté crépitante. Tandis qu'il concentre sa vindicte, les étincelles pétillent et explosent dans les rangs ennemis.

Feu d'Artifiss' est un **projectile magique** d'une portée de 24 ps provoquant 2D6 touches de Force 3. Le chaman peut choisir d'accroître la puissance du sort et infliger 3D6 touches de Force 3, la valeur de lancement passe alors à 10+.

2. Présent de la Déesse Araignée 8+ pour lancer
Le chaman invoque la Déesse Araignée en sifflant entre ses dents gâtées. En réponse à son appel, ses alliés se recroquevillent et prennent l'aspect d'araignées...

Présent de la Déesse Araignée est un sort d'amélioration d'une portée de 12 ps. L'unité ciblée gagne la règle spéciale *Attaques Empoisonnées* jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Si l'unité possède déjà cette règle spéciale, le sort rend son venin encore plus virulent, blessant automatiquement ses victimes sur un résultat de 5-6, au lieu de 6.

3. Urticaire Ultime 8+ pour lancer
Le chaman se gratte vigoureusement sous les bras en gloussant comme un dément, projetant des émanations nauséabondes et infligeant des démangeaisons irrépressibles aux troupes ennemies alentour.

Urticaire Ultime est un sort de **malédiction** d'une portée de 24 ps. Jetez 1D6. Le Mouvement et l'Initiative de la cible sont aussitôt réduits de ce nombre (jusqu'à un minimum de 1), jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Les unités avec Mouvement Aléatoire voient le nombre de dés qu'elles lancent pour leur mouvement être réduit d'1D3 (jusqu'à un minimum d'1D6), et leur Initiative d'1D6.

4. Gork y s'en Charge! 8+ pour lancer
Le chaman pointe l'ennemi de son doigt crochu, et le maudit au nom de Gork.

Gork y s'en Charge! est un sort de **malédiction** d'une portée de 24 ps. La cible doit relancer tous ses jets pour toucher, pour blesser et de sauvegarde d'armure ayant donné 6 (au tir et au corps à corps), jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur.

5. Nuage de Nuit 9+ pour lancer
Le chaman lance en l'air un champignon bonnet de nuit, qui éclate pour former un épais nuage de ténèbres.

Nuage de Nuit est un sort d'amélioration ciblant le chaman et toute unité qu'il a rejointe. La cible compte comme étant à couvert léger jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Tant que le sort est actif, toute figurine ennemie entrant en contact socle à socle avec le chaman ou son unité doit effectuer un test de terrain dangereux. Le chaman peut choisir de cibler toutes les unités amies dans un rayon de 12 ps autour de lui, la valeur de lancement passe alors à 15+.

6. Malédiction de la Lune Funeste 15+ pour lancer
Dans un effroyable hululement, le chaman invoque une lune pâle au visage goblinoloïde doté de crocs longs comme des défenses.

Reste en jeu. *Malédiction de la Lune Funeste* est un **vortex magique** utilisant le petit gabarit circulaire. Une fois le gabarit placé, le lanceur choisit la direction dans laquelle il va se déplacer. Jetez 4D6 pour déterminer la distance de mouvement en ps du gabarit. Les tours suivants, le gabarit se déplacera de 3D6 ps dans une direction aléatoire.

Toute figurine touchée par le gabarit au cours ou à la fin de son déplacement est maudite, et doit réussir un test de caractéristique ou subir une blessure, sans sauvegarde d'armure. Déterminez la caractéristique en jetant un dé sur le tableau suivant. Effectuez ce jet à chaque nouvelle phase de Magie, juste avant de déplacer le gabarit, et appliquez le résultat pendant le reste de la phase de Magie en cours.

1D6 Caractéristique

1-2	Force
3-4	Endurance
5-6	Initiative

En concentrant une grande quantité de pouvoir, le chaman peut améliorer la *Malédiction de la Lune Funeste* et utiliser le grand gabarit circulaire au lieu du petit. De plus, vous pouvez choisir le test de caractéristique au lieu de le déterminer aléatoirement. La valeur de lancement de la *Malédiction de la Lune Funeste* passe alors à 25+.

LÉ TRUCS KI BRILL'

Cette section contient l'histoire et les règles des objets magiques les plus infâmes, les plus puissants et les plus emblématiques à avoir jamais été utilisés par les peaux-vertes. Ces objets peuvent être utilisés en plus de ceux que l'on trouve dans le livre de règles de Warhammer.

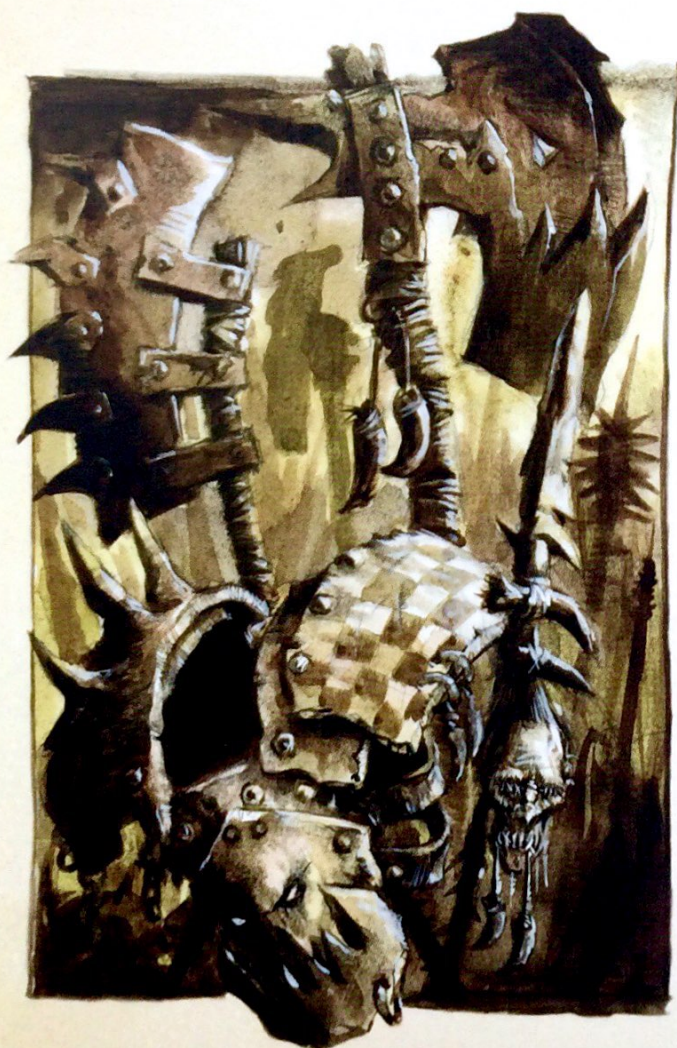
HACH' D'ARME DE L'ULTIM' WAAAGH!

100 pts

Arme Magique

On prétend que cette arme sera à l'origine de la bataille qui causera la fin du monde dans une orgie de feu et de sang. Si l'on en croit la légende orque, cela se produira lorsque le chef de guerre Ragna le Destructeur, le plus grand guerrier élu de Gork (ou est-ce de Mork ?) sombrera dans la folie pour mener l'Ultim' Waaagh! et détruira le monde avec sa hache, le jour du Ragnarorq'. Ce mythe compte parmi les histoires les plus anciennes et les plus populaires que les orques se racontent au coin du feu. Reste à savoir si la Hach' d'Armes de l'Ultim' Waaagh! est véritablement l'instrument de la fin du monde. Toutefois, il ne fait aucun doute qu'il s'agit d'une des armes les plus redoutables du Vieux Monde.

Lancez 1D6 au début de chaque round de corps à corps : le porteur de l'arme ajoute ce nombre à la fois à son nombre d'Attaques et à sa valeur de Force lors de ce round. Néanmoins, plus le nombre d'attaques est grand, plus la hache devient difficile à contrôler. Ainsi, la Capacité de Combat du porteur est réduite de la moitié du score du D6 (1-2 = -1 en CC, 3-4 = -2 en CC, et 5-6 = -3 en CC).



HACH' À BASTONÉ DÉ NABO'

50 pts

Arme Magique

Souillée de sang et passablement cabossée, cette arme est dotée de quelques "améliorations" apportées par ses divers possesseurs au cours de sa longue carrière. Cependant, son âme est toujours aussi solide et sa lame aussi tranchante, comme c'est le cas de toutes les armes forgées par les Maîtres des Runes, lorsque les nains étaient au sommet de leur art. Les pièces ajoutées ont été bricolées à partir de métaux beaucoup moins nobles. Aussi aiguisée qu'un rasoir, elle fend aisément les armures et son poids suffit à broyer les os. Enchantée par la magie des gobelins de la nuit, cette arme peut renvoyer toutes les malédictions des nabots sur leurs propres têtes.

Le porteur bénéficie de la règle spéciale *Perforant*, ainsi qu'un bonus de +1 en Attaque et en Force au corps à corps. Ce bonus est doublé s'il est en contact avec une unité issue du livre d'armée des nains. De plus, il cause la *Peur* à ces mêmes unités.

ARMURE DE GORK

100 pts

Armure Magique

Forgée à partir des métaux les plus sombres et assemblée avec des pièces d'armure volées sur des cadavres de nains, cette armure est épaisse et très lourde. Après avoir reçu la bénédiction de Gork, elle devint vraiment redoutable. Imprégnée de la brutalité des plus féroces divinités peaux-vertes, elle est l'apanage d'un roi parmi les chefs de guerre. L'Armure de Gork confère à son porteur une détermination sans faille de même qu'elle renforce sa résistance.

Armure lourde. L'Endurance du porteur est augmentée de +1D3. Ce dé qui détermine l'efficacité de l'armure doit être jeté la première fois de chaque tour que le porteur est touché, et le résultat appliqué pour le reste du tour. De plus, le porteur bénéficie de la règle spéciale *Touche d'Impact* (1D6).

TÊTE RÉDUITE DE LA CHANCE

50 pts

Objet Cabalistique

Horriblement desséchée et fripée comme un fruit trop mûr, cette tête réduite est celle d'un ennemi particulièrement puissant. Peu de sorts permettent d'arriver à ce résultat, qui requiert des rituels abscons, des danses farfelues et des prières énigmatiques. Les orques connaissent cette magie depuis l'aube des temps. Si certains l'ont oubliée, les chamans orques sauvages la pratiquent encore. Le tremblement des sutures grossières servant à sceller la bouche et le clignement des paupières, closes depuis longtemps, sont la preuve que le sort a fonctionné. Et n'allez pas dire qu'il s'agit d'un enchantement mineur : les anciennes coutumes sont toujours les meilleures.

La Tête Réduite de la Chance ne peut être portée que par un chaman ou un grand chaman orque sauvage. Elle améliore la sauvegarde des *Peintures de Guerre* du porteur et de l'unité qu'il a rejointe de 6+ à 5+. Si Wurrzag se trouve lui aussi dans cette unité, la sauvegarde de ses *Peintures de Guerre* passe à 4+.

BANNIÈRE DE GUERRE DE MORK

Étendard Magique

100 pts

Cette bannière fut posée sur une idole de Mork après un rituel chamanique interminable. Sous le regard de pierre du totem, elle absorba une partie de l'esprit indomptable du puissant Mork. La bénédiction du Grand Vert se transmet à ceux qui marchent à l'ombre de cet étendard. Les sortilèges des sorciers ennemis sont détournés par l'aura de Mork. Le dieu peau-verte est si fort que les armes et les objets magiques adverses perdent leurs pouvoirs en sa présence.

Une unité dotée de la *Bannière de Guerre de Mork* gagne une *Résistance à la Magie* (1D6). Jetez le dé la première fois que l'unité doit effectuer des sauvegardes contre un sort à chaque tour, et appliquez ce résultat aux sauvegardes similaires pour le reste du tour. De plus, tous les objets magiques appartenant à l'ennemi cessent de fonctionner (si l'ennemi en contact socle à socle possède un objet qui pourrait empêcher la bannière de fonctionner, tirez au dé pour déterminer quel objet l'emporte).

BANNIÈRE ARAIGNÉE

Étendard Magique

85 pts

Recouverte des crânes et des restes desséchés de nombreuses offrandes emballées dans de la toile, cette bannière répand une aura maléfique. Depuis la "grande trame du vide", mille yeux épient le champ de bataille, les massacres se reflétant dans leur noirceur. Lorsque la bannière est battue par le vent, elle s'agite sans bruit comme une toile d'araignée. Pourtant, on peut parfois discerner le cliquetis de pattes crochues ou de mandibules aussi dures que l'acier. Ceux qui marchent sous cet étendard reçoivent les bienfaits de la Déesse Araignée et leurs veines bouillonnent d'un venin noir et mortel.

Cet étendard ne peut être brandi que par un porteur de la grande bannière goblin (et pas par un goblin de la nuit). Les figurines de l'unité arborant la *Bannière Araignée*, y compris le porteur, bénéficient de la règle spéciale *Attaques Empoisonnées*. Les figurines possédant déjà cette règle spéciale blessent automatiquement sur un jet pour toucher de 5 ou 6.

BANNIÈRE DE LA LUNE FUNESTE

Étendard Magique

50 pts

Lorsqu'on hisse la mine jaunie et narquoise de la Lune Funeste, le cœur de tous les gobelins de la nuit se gonfle d'audace. L'air s'épaissit autour de la bannière et se teinte d'un noir d'encre. Au milieu de cette brume ténébreuse, la lune réverbérée rayonne d'une lueur plus ardente et malsaine. Tandis que la lumière du jour semble être aspirée, les gobelins de la nuit piaillent de joie. Ceux qui assistent à ce spectacle croient voir l'atmosphère sombre et humide d'une caverne se matérialiser devant leurs yeux, offrant juste ce qu'il faut de pénombre pour révéler la bravoure des gobelins de la nuit. Enfin... disons qu'ils sont moins couards qu'à l'accoutumée.

Cet étendard ne peut être brandi que par un porteur de la grande bannière goblin de la nuit. Les gobelins de la nuit, dans une unité arborant cette bannière sont *Ténaces*. De plus, elle masque l'unité derrière un voile de ténèbres. Le porteur, et toute unité qu'il a rejointe, compte comme étant à couvert léger. Enfin, toute figurine ennemie arrivant en contact socle à socle avec le porteur ou son unité doit effectuer un test de terrain dangereux.



BÂTON CRÂNE DE KALOTH

Objet Enchanté

75 pts

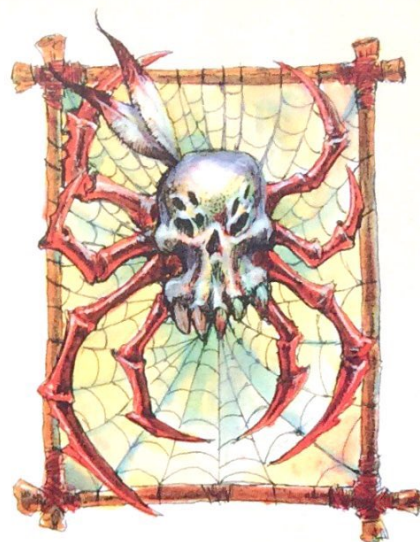
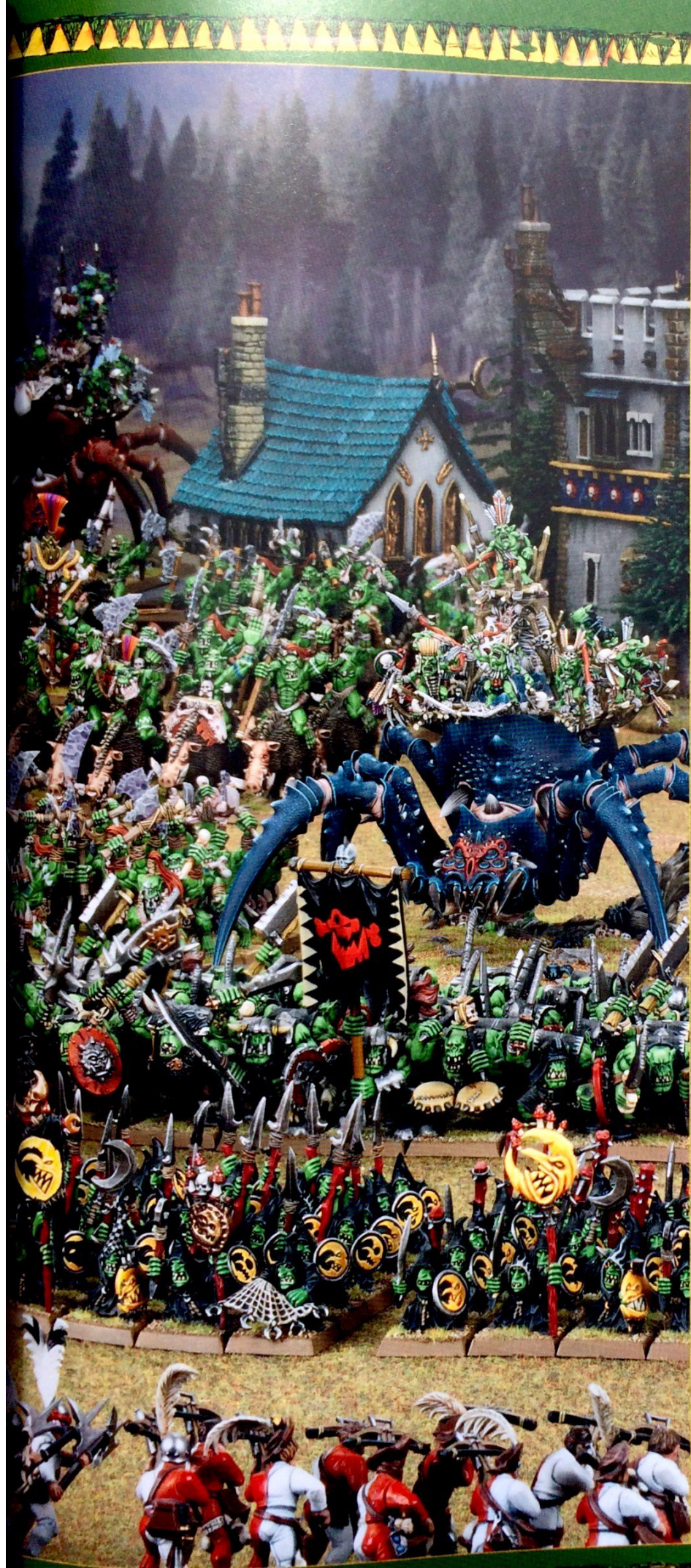
Dérobé au nécromancien Kaloth, ce sceptre fascinait le chaman goblin Kazgi qui passa de longues heures à tenter d'en découvrir les secrets, jusqu'à ce qu'il disparaisse mystérieusement. À première vue, ce n'est jamais qu'un crâne planté au bout d'un bâton, un colifichet de chaman sans rien d'extraordinaire. Puis les antiques orbites se mettent à briller d'une lueur surnaturelle. La mâchoire s'anime alors et une voix d'outre-tombe se met à jacasser. Elle emploie une langue oubliée, mais ces incantations détiennent un pouvoir indiscutable. Si vous approchez, vous pourrez l'écouter vous confier ses plus sombres secrets et psalmodier sa malédiction impie, mais ce sera inmanquablement la dernière chose que vous entendrez.

Seul un chaman peut être équipé de ce bâton magique. Il libère sa malédiction sur une unique figurine ennemie au contact socle à socle, au début de chaque phase de Corps à Corps. La victime doit réussir un test de Commandement (en utilisant le sien, sans qu'il puisse être modifié) ou être tuée immédiatement, sans aucune sauvegarde d'aucune sorte. De plus, le porteur du bâton provoque la *Terreur*.

"Ché pa' chef, j'ai bin essayé d'y dir' té zordr' au chaman, mé y fé rien k'a parlé avec son bâton krâne tout bizar'. L'truc ki va t'fer marré, chef, cé k'j'croi' bien k'le krân', il y a répondu..."

— Gribitz, laquais goblin du chef de guerre Ugg





EN RANGS LÉ GARS!

Le spectacle d'une armée peinte, prête à en découdre et alignée sur une table de jeu emplie de fierté le cœur de tout collectionneur ou joueur de Warhammer.

Ceux parmi vous qui souhaitent rassembler leur propre force d'orques et de gobelins n'auront que l'embarras du choix.

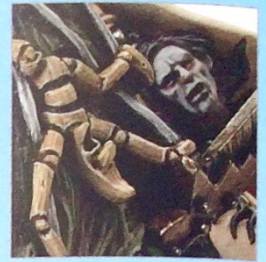
L'étendue de la gamme de figurines de peaux-vertes est tout bonnement ahurissante, et les possibilités de création d'armée sont pour ainsi dire infinies.

Un général peau-verte peut noyer son adversaire sous le nombre, l'écraser avec des bandes d'orques qui cognent très dur ou encore déclencher sur lui la fureur de monstres gigantesques impossibles à arrêter (ou presque).

Les peaux-vertes forment des armées hétéroclites composées d'éléments redoutables, même s'ils ne sont guère fiables. Cette section vous présente un éventail des fabuleuses figurines Citadel de la gamme Orques & Gobelins.

Il s'agit d'un guide pour tous ceux qui désirent commencer ou agrandir une collection de peaux-vertes.





Azhag le Massacreur chevauchant sa vouivre Mâchkrân'



Grand chef orque



Chef de guerre orque



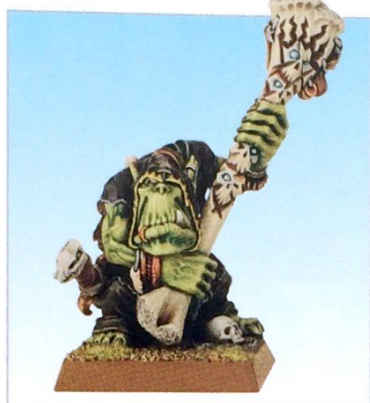
Porteur de la grande bannière orque noir



Chef de guerre orque sur sanglier



Chaman orque



Grand chaman orque par Neil Green



Des pièces de divers kits plastique ont servi à assembler ce grand chef orque noir sur sanglier.



Porteur de la grande bannière orque sur sanglier



Le légendaire chef de guerre orque Gorbud Griff' Eud'fer, sur Gnarla



Les symboles sur les boucliers orques varient selon les tribus, les bandes, voire selon les individus.



Bande de guerriers orques



La tribu des Dents Brisées est renommée pour ses boucliers rouges, ses symboles de crocs cassés et ses nombreux méfaits.



Des guerriers orques de la tribu des Dents Brisées



Notez les variations entre les motifs à damier et en dents de scie. Ce sont des marquages très répandus parmi les bandes de guerriers orques.

Guerriers orques de la bande des Soleils Noirs



Les guerriers orques sont équipés d'armes rudimentaires, qu'ils appellent invariablement kikoup' (même s'il s'agit de lances).



Archers orques



Grimgor Boît'en Fer



Grand chef orque noir



Orques noirs de la tribu des Kogneurs Kramois

Même si elles sont ébréchées, rayées et rouillées, les armes et armures des orques noirs sont plutôt bien entretenues (comparées à celles des autres orques, bien sûr...).



Bande d'orques noirs



Orques sur sanglier



Ce bouclier est décoré d'un éclair, symbole répandu chez les peaux-vertes. Ici, il représente ce qui jaillit du "Mauvais Zœil".

Gobelins de la tribu du Mauvais Zœil



Les Zigouillards excellent à frapper l'ennemi en dessous de la ceinture (mais peuvent-ils seulement faire autrement ?).



Les gobelins sont des créatures cruelles. Ils prennent un malin plaisir à exposer les résultats des mutilations qu'ils infligent.

Ces gobelins appartiennent à la tribu des Crân' Blancs.



Grand chaman goblin



Chef de guerre goblin



Les gobelins sont aussi variés que les régions qu'ils infestent.





Les bandes de gobelins des forêts sur araignée se reconnaissent aux symboles sur leurs boucliers et à leurs plumes colorées.



Gobelins sur loup



Chef de guerre goblin sur loup.



Bande de gobelins sur loup



Bande d'orques sauvages



Chefs orques sauvages



Wurrzag eul' Grand Prophète Vert



Gro' kitrou' orque sauvage



Tatouages et peintures de guerre identifient les tribus.



Guerrier orque sauvage sur sanglier



Les orques sauvages croient si fermement à la protection que leur confèrent leurs peintures de guerre que celles-ci sont effectivement imprégnées d'un grand pouvoir.



Chaman orque sauvage sur sanglier



Bande d'orques sauvages sur sanglier



Skarsnik, Seigneur des Huits Pics, et Gobbla, son squig de compagnie Grand chaman goblin de la nuit Chaman goblin de la nuit



Grand chef goblin de la nuit

Gobelins de la nuit de la tribu de la Lune Roussie



Les gobelins de la nuit portent toujours des robes noires, mais les tribus et les chefs se distinguent souvent avec des marquages différents.



Chef de guerre goblin de la nuit



Bande de gobelins de la nuit avec rétiaire



Fanatique goblin de la nuit



Gobelins de la nuit de la tribu des Faucilles de Fer



Chef de guerre goblin de la nuit sur squig géant



Gobelins de la nuit sur squig



Bergers gobelins de la nuit et squigs



Une Arachnarok surmontée d'un horwdah rempli de gobelins des forêts





Le contrepoids de cette catatoile a été fabriqué avec un crâne de géant.



Arachnarok armée d'une catatoile, une catapulte faite de bric et de broc



Grand chaman goblin avec hamac-à-chaman



Détails de la catatoile



Les hordes peaux-vertes lancent une nouvelle attaque sur le monde civilisé avec l'appui d'un géant.



Trolls d'eau



Chariot à pompe snotling



Char à sangliers orque



Un lance-rocs avec une Brute orque pour "motiver" les servants gobelins





LISTE D'ARMÉE DES ORQUES & GOBELINS

S'il est une chose sûre à propos des peaux-vertes, c'est qu'ils adorent les bonnes bagarres ! En tant que général d'une armée d'Orques & Gobelins, vous êtes certainement impatient de jeter votre horde au cœur de l'action le plus vite possible.

Telle est la raison d'être de cette section. Ce chapitre vous apprendra comment transformer votre collection de figurines Citadel en une armée de peaux-vertes prête à ravager les tables de jeu.

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, de quelles options 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 GUERRIERS ORQUES

Profil

Guerrier Orque
Kosto Orque
Chef Orque

2	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	4	3	3	3	4	1	2	1	7
	4	4	3	4	4	1	2	1	7
	4	4	3	4	4	1	2	2	7

3 Type de Troupe

Infanterie
Infanterie
Infanterie

4 6 points/figurine

5 Taille d'Unité : 10+

7 Règles Spéciales :

- Animosité
- Kikoup'
- Cé k'dé Minus

8 Options :

- Promouvoir un guerrier en chef orque 15 points
- Promouvoir un guerrier en musicien 10 points
- Promouvoir un guerrier en porte-étendard 10 points
- Équipement additionnel :
 - Lances 1 point/figurine
 - Armes de base additionnelles 1 point/figurine
- Boucliers 1 point/figurine
- Une seule unité de l'armée peut être promue en kostos 2 points/figurine
- Une unité de kostos peut porter un étendard magique d'une valeur maximum de 50 points

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 orque ne coûte que 6 points, alors que le puissant Gorbak coûte 375 points !

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.



Ce guerrier orque porte une arme de base et un bouclier, ainsi qu'une armure légère. Si vous vous référez à l'entrée de liste ci-dessus, vous verrez qu'il coûte 7 points. Il vous en coûtera donc 70 points pour inclure une unité de dix guerriers équipés de la sorte dans votre armée.



Le guerrier orque à gauche porte une lance et un bouclier, ainsi qu'une armure légère, et coûte 8 points. Le guerrier orque à droite porte deux armes de base et une armure légère. Il coûte également 8 points, car en termes de jeu, une bonne attaque vaut une bonne défense.



SEIGNEURS

GORBAD GRIFF' EUD' FER'

Profil
Gorbad Griff' eud' Fer
Gnarla

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	7	3	5	5	3	5	4	10
7	3	0	4	4	1	3	1	3

375 points
Type de Troupe
Cavalerie (Personnage Spécial ; Orque)

Équipement :

- Morglor
- l'Équarresseuse
- Armure Lourde

Monture :

- Gnarla (Sanglier)

Règles Spéciales (Gorbad) :

- Kikoup'
- Le Chef il a un Plan !
- Le Grand Patron
- Lé Zorks cé lé Mieu' !
- Cé k'dé Minus
- Waaagh!

Règles Spéciales (Gnarla) :

- Coriace
- Charge Furieuse



AZHAG LE MASSACREUR

Profil
Azhang le Massacreur
Mâchkrân'

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	7	3	5	5	3	5	4	9
4	5	0	6	5	5	3	3	6

550 points
Type de Troupe
Infanterie (Personnage Spécial ; Orque)
Monstre

Équipement :

- Koup'rets de Slagga
- Armur' Kidur' d'Azhag
- Couronne de Sorcellerie

Monture :

- Mâchkrân' (Vouivre)

Règles Spéciales (Azhag) :

- Kikoup'
- Silens' dans lé Rangs !
- Cé k'dé Minus
- Waaagh!

Règles Spéciales (Mâchkrân') :

- Vol
- Grande Cible
- Attaques Empoisonnées
- Peau Écailleuse (4+)
- Terreur

GRIMGOR BOIT' EN FER

Profil
Grimgor Boit' en Fer

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	8	1	5	5	3	5	5	9

355 points
Type de Troupe
Infanterie (Personnage Spécial ; Orque Noir)

Équipement :

- Gitsnik
- Armur' k'en a Vu

Règles Spéciales :

- Kikoup'
- Lé Zimmortels
- Haine (tout le monde !)
- Immunisé à la Psychologie
- Waaagh!

Remarque :

Si vous sélectionnez Grimgor, vous devez également inclure une unité d'orques noirs dans votre armée, en payant le coût indiqué dans la section Unités Spéciales. Cette unité doit être désignée comme Lé Zimmortels (le coût de cette amélioration est inclus dans celui de Grimgor). Vous pouvez sélectionner d'autres unités normales d'orques noirs si vous le souhaitez.

WURRZAG EUL' GRAND PROPHÈTE VERT

Profil
Wurrzag

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	4	5	3	2	1	8

350 points
Type de Troupe
Infanterie (Personnage Spécial ; Orque Sauvage)

Magie :

Wurrzag est un Grand Chaman orque sauvage de Niveau 4. Il utilise les sorts de la Grande Waaagh ! De plus, Wurrzag connaît toujours le sort *La Revanch' de Wurrzag* en plus des autres sorts.

Équipement :

- Bâton en Oss' é en Bois (arme de base)
- Masq' Malfezan'
- Familier-Squig

Règles Spéciales :

- Kikoup'
- Frénésie
- Peintur' d'Guerre d'Wurrzag

Options :

- Monture : Sanglier . . . 24 points

GROM LA PANSE DU MONT BRUMEUX

Profil
Grom
Le Char eud'Grom
Niblet
Loups géants

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	3	4	4	3	4	4	8
-	-	-	5	4	3	-	-	-
-	3	3	3	-	-	2	1	-
9	3	-	3	-	-	3	1	-

285 points
Type de Troupe
Infanterie (Personnage Spécial ; Gobelin)
Char (Sauvegarde d'Armure 5+)

Équipement (Grom) :

- La Hach' eud'Grom
- Armure Légère

Monture :

- Le Char eud'Grom (tiré par trois Loups géants. Inclut Niblet)

Équipement (Niblet) :

- Bannièr' d'la Baraka
- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Bouff' dé Zelf' au P'tit Dèj'
- La Waaagh! Grom
- Régénération (Grom uniquement)

SEIGNEURS

SKARSNIK, SEIGNEUR DE GUERRE DES HUIT PICS

275 points

Profil

Skarsnik
Gobbla

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

Type de Troupe

Infanterie (Personnage Spécial ; Gobelin de la Nuit)

Équipement :

- Aiguillon de Skarsnik
- Armure légère

Règles Spéciales :

- Peur des Elfes
- Haine (Nains)
- Coup Fatal (Gobbla uniquement)

- Manigans' Malicieuz'
- Pièj' Perfid'

CHEF DE GUERRE ORQUE

115 points

Profil

Chef de Guerre Orque

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

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Arme de Base
- Armure Légère

Règles Spéciales :

- Kikoup'
- Cé k'dé Minus
- Waaagh!

Options :

- Armes (un seul choix) :
 - Arme Lourde 6 points
 - Arme de Base Additionnelle (sauf s'il est monté) 3 points
 - Lance (seulement s'il est monté) 3 points
- Bouclier 3 points
- Montures :
 - Sanglier 24 points
 - Vouivre 160 points
 - Char à Sanglier Orque (voir page 107 pour le coût et les options).
Le coût est inclus dans celui des Seigneurs.
- Le Chef de Guerre remplace l'un des membres de l'équipage).
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 100 points



CHEF DE GUERRE ORQUE SAUVAGE

150 points

Profil

Chef de Guerre Orque Sauvage

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

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Kikoup'
- Frénésie
- Peintures de Guerre
- Cé k'dé Minus
- Waaagh!
- San' lé Mains

Options :

- Armes (un seul choix) :
 - Arme Lourde 6 points
 - Arme de Base Additionnelle 3 points
 - Lance (seulement s'il est monté) 3 points
- Bouclier 3 points
- Montures :
 - Sanglier 24 points
 - Vouivre 160 points
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 100 points

CHEF DE GUERRE ORQUE NOIR

160 Points

Profil

Chef de Guerre Orque Noir

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	7	3	5	5	3	4	4	9

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Vaste arsenal d'armes de base et d'armes lourdes
- Armure lourde

Règles Spéciales :

- Armé jusqu'aux Dents
- Kikoup'
- Immunisé à la Psychologie
- Tu la vois cèl'là ?
- Waaagh!

Options :

- Bouclier 3 points
- Montures :
 - Sanglier 24 points
 - Vouivre 160 points
 - Char à Sanglier Orque (Voir page 107 pour le coût et les options).
Le coût est inclus dans celui des Seigneurs. Le Chef de Guerre remplace l'un des membres de l'équipage).
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 100 points

SEIGNEURS

CHEF DE GUERRE GOBELIN

65 points

Profil

Chef de Guerre Gobelin

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

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Peur des Elfes

Options :

- Armes (un seul choix) :
 - Arme Lourde 6 points
 - Arme de Base Additionnelle (sauf s'il est monté) 3 points
 - Lance (seulement s'il est monté) 3 points
- Armure Légère 3 points
- Bouclier 3 points
- Montures :
 - Loup Géant 18 points
 - Araignée Géante 22 points
 - Mère des Araignées 50 points
- Char à Loups Gobelin (voir page 107 pour le coût et les options. Le coût est inclus dans celui des Seigneurs. Le Chef de Guerre remplace l'un des membres de l'équipage).
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 100 points

CHEF DE GUERRE GOBELIN DE LA NUIT

55 points

Profil

Chef de Guerre Gobelin de la Nuit

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

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Peur des Elfes
- Haine (Nains)

Options :

- Armes (un seul choix) :
 - Arme Lourde 6 points
 - Arme de Base Additionnelle (sauf s'il est monté) 3 points
 - Lance (seulement s'il est monté) 3 points
- Armure Légère 3 points
- Bouclier 3 points
- Monture : Squig Géant 40 points
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 100 points

GRAND CHAMAN ORQUE

165 points

Profil

Grand Chaman Orque

M CC CT F E PV I A Cd
4 3 3 4 5 3 2 1 8

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Magie :

Un Grand Chaman orque est un Sorcier de Niveau 3. Il utilise les sorts de la Grande Waaagh!

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Kikoup'
- Cé k'dé Minus

Options :

- Sorcier de Niveau 4 35 points
- Montures :
 - Sanglier 24 points
 - Vouivre 160 points
- Char à Sanglier Orque (voir page 107 pour le coût et les options. Le coût est inclus dans celui des Seigneurs. Le Grand Chaman remplace l'un des membres de l'équipage).
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 100 points

GRAND CHAMAN ORQUE SAUVAGE

170 points

Profil

Grand Chaman Orque Sauvage

M CC CT F E PV I A Cd
4 3 3 4 5 3 2 1 8

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Magie :

Un Grand Chaman orque sauvage est un Sorcier de Niveau 3. Il utilise les sorts de la Grande Waaagh!

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Kikoup'
- Frénésie
- Cé k'dé Minus
- Peintures de Guerre

Options :

- Sorcier de Niveau 4 35 points
- Montures :
 - Sanglier 24 points
 - Vouivre 160 points
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 100 points

SEIGNEURS

GRAND CHAMAN GOBELIN

145 points

Profil

Grand Chaman Gobelin

M CC CT F E PV I A Cd
4 2 3 3 4 3 2 1 7

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Magie :

Un Grand Chaman goblin est un Sorcier de Niveau 3.
Il utilise les sorts de la Petite Waaagh!

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Peur des Elfes

Options :

- Sorcier de Niveau 4. 35 points
- Montures :
 - Loup Géant 18 points
 - Char à Loups Gobelin (voir page 107 pour le coût et les options).
Le coût est inclus dans celui des Seigneurs.
 - Arachnarok (voir page 109 pour le coût et les options).
Le coût est inclus dans celui des Seigneurs au lieu des Unités Rares).
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 100 points

GRAND CHAMAN GOBELIN DE LA NUIT

140 points

Profil

Grand Chaman Gobelin de la Nuit

M CC CT F E PV I A Cd
4 2 3 3 4 3 3 1 6

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Magie :

Un Grand Chaman goblin de la nuit est un Sorcier de Niveau 3.
Il utilise les sorts de la Petite Waaagh!

Équipement :

- Arme de Base
- Champignons Magiques

Règles Spéciales :

- Peur des Elfes
- Haine (Nains)

Options :

- Sorcier de Niveau 4. 35 points
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 100 points

MONTURES DE PERSONNAGE

Profil

Araignée Géante

Loup Géant

Mère des Araignées

Squig Géant

Sanglier

Vouivre

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Araignée Géante	7	3	0	3	3	1	4	1	2
Loup Géant	9	3	0	3	3	1	3	1	3
Mère des Araignées	7	3	0	4	4	3	4	3	7
Squig Géant	3D6	4	0	5	4	3	3	3	3
Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3
Vouivre	4	5	0	6	5	5	3	3	6

Type de Monture

Bête de Guerre

Bête de Guerre

Bête Monstrueuse

Bête Monstrueuse

Bête de Guerre

Monstre

Règles Spéciales :

- *Araignée Géante* : Cavalerie Légère, Guide des Forêts, Guide des Obstacles, Assaut Grim pant, Agile, Attaques Empoisonnées.
- *Loup Géant* : Cavalerie Légère.
- *Mère des Araignées* : Guide des Forêts, Guide des Obstacles, Assaut Grim pant, Agile, Peur, Coriace, Attaques Empoisonnées.

- *Squig Géant* : Bond Renversant, Mouvement Aléatoire (3D6), Bonds d'Géant, Immunisé à la Psychologie, Solitaire.
- *Sanglier* : Coriace, Charge Furieuse.
- *Vouivre* : Vol, Grande Cible, Attaques Empoisonnées, Peau Écailleuse (4+), Terreur.





HÉROS

GITILLA L'CHASSEUR

110 points

Profil

Gitilla
Ulda la Grande Louve

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	4	4	4	2	4	3	7
9	3	0	3	3	1	3	2	3

Type de Troupe

Cavalerie (Personnage Spécial ; Gobelins)

Équipement :

- Lance
- Arc d'Oss'
- Peau Pourrie

Règles Spéciales :

- Lé Zurleurs
- Cavalerie Légère
- Peur des Elfes

Remarque :

Si vous sélectionnez Gitilla l'Chasseur, vous devez également inclure une unité de gobelins sur loup dans votre armée, en payant le coût indiqué dans la section Unités de Base. Cette unité doit être désignée comme Lé Zurleurs (le coût de cette amélioration est inclus dans celui de Gitilla). Vous pouvez sélectionner d'autres unités normales de gobelins sur loup si vous le souhaitez.

Monture :

- Ulda la Grande Louve

SNAGLA L'GLAVIOT

115 points

Profil

Snagla
Araignée Géante

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	4	4	2	4	3	7
7	3	0	3	3	1	4	1	2

Type de Troupe

Cavalerie (Personnage Spécial ; Gobelins)

Équipement :

- Jav'lo' d'Snagla
- Croc-Pointu
- Bouclier

Règles Spéciales :

- Lé Grimpeurs d'la Mort
- Assaut Grim pant
- Agile
- Cavalerie Légère
- Guide des Forêts
- Guide des Obstacles

Remarque :

Si vous sélectionnez Snagla l'Glaviot, vous devez également inclure une unité de gobelins sur araignée dans votre armée, en payant le coût indiqué dans la section Unités de Base. Cette unité doit être désignée comme Lé Grimpeurs d'la Mort (le coût de cette amélioration est inclus dans celui de Snagla). Vous pouvez sélectionner d'autres unités normales de gobelins sur araignée si vous le souhaitez.

Monture :

- Araignée Géante

GRAND CHEF ORQUE

55 points

Profil

Grand Chef Orque

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

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Arme de Base
- Armure Légère

Options :

- Armes (un seul choix) :
 - Arme Lourde 4 points
 - Arme de Base Additionnelle (sauf s'il est monté) 2 points
 - Lance (seulement s'il est monté) 2 points
- Bouclier 2 points
- Montures :
 - Sanglier 16 points
 - Char à Sanglier Orque (voir page 107 pour le coût et les options. Le coût est inclus dans celui des Héros. Le Grand Chef remplace l'un des membres de l'équipage).
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 50 points

GRAND CHEF ORQUE SAUVAGE

75 points

Profil

Grand Chef Orque Sauvage

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

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Arme de Base

Options :

- Armes (un seul choix) :
 - Arme Lourde 4 points
 - Arme de Base Additionnelle 2 points
 - Lance (seulement s'il est monté) 2 points
- Bouclier 16 points
- Sanglier 50 points
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 50 points

Règles Spéciales :

- Kikoup'
- Frénésie
- Cé k'dé Minus
- Peintures de Guerre
- San' lé Mains

HÉROS

GRAND CHEF ORQUE NOIR

90 points

Profil

Grand Chef Orque Noir

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

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Vaste arsenal d'Armes de Base et d'Armes Lourdes
- Armure Lourde

Règles Spéciales :

- Armés Jusqu'aux Dents
- Kikoup'
- Immunisé à la Psychologie
- Tu la Vois Cèl'là ?

Options :

- Bouclier 2 points
- Montures : 16 points
 - Sanglier 16 points
 - Char à Sanglier Orque (voir page 107 pour le coût et les options. Le coût est inclus dans celui des Héros. Le Grand Chef remplace l'un des membres de l'équipage).
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 50 points

GRAND CHEF GOBELIN

35 points

Profil

Grand Chef Gobelin

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

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Peur des Elfes

Options :

- Armes (un seul choix) : 4 points
 - Arme Lourde 4 points
 - Arme de Base Additionnelle (sauf s'il est monté) 2 points
 - Lance (seulement s'il est monté) 2 points
 - Arc Court 2 points
- Armures : 2 points
 - Armure Légère 2 points
 - Bouclier 2 points
- Montures : 12 points
 - Loup Géant 12 points
 - Araignée Géante 15 points
 - Mère des Araignées 40 points
 - Char à Loups Gobelins (voir page 107 pour le coût et les options. Le coût est inclus dans celui des Héros. Le Grand Chef remplace l'un des membres de l'équipage).
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 50 points

GRAND CHEF GOBELIN DE LA NUIT

30 points

Profil

Grand Chef Gobelin de la Nuit

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

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Peur des Elfes
- Haine (Nains)

Options :

- Armes (un seul choix) : 4 points
 - Arme Lourde 4 points
 - Arme de Base Additionnelle (sauf s'il est monté) 2 points
 - Lance (seulement s'il est monté) 2 points
 - Arc Court 2 points
- Armures : 2 points
 - Armure Légère 2 points
 - Bouclier 2 points
- Monture : Squig géant 50 points
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 50 points



PORTEUR DE LA GRANDE BANNIÈRE

Un seul Grand Chef (de n'importe quel type) peut porter la Grande Bannière de l'armée pour un coût de +25 points.

Il peut porter un Étendard Magique (sans limite de points), mais dans ce cas il ne peut pas prendre d'autres Objets Magiques.



HÉROS

CHAMAN ORQUE

65 points

Profil

Chaman Orque

M CC CT F E PV I A Cd
4 3 3 3 4 2 2 1 7

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Magie :

Un Chaman Orque est un Sorcier de Niveau 1. Il utilise les sorts de la Grande Waaagh!

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Kikoup'
- Cé k'dé Minus

Options :

- Sorcier de Niveau 2..... 35 points
- Monture : Sanglier 16 points
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 50 points

CHAMAN ORQUE SAUVAGE

70 points

Profil

Chaman Orque Sauvage

M CC CT F E PV I A Cd
4 3 3 3 4 2 2 1 7

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Magie :

Un Chaman orque sauvage est un Sorcier de Niveau 1. Il utilise les sorts de la Grande Waaagh!

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Kikoup'
- Frénésie
- Cé k'dé Minus
- Peintures de Guerre

Options :

- Sorcier de Niveau 2..... 35 points
- Monture : Sanglier 16 points
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 50 points

CHAMAN GOBELIN

55 points

Profil

Gobelin Chaman

M CC CT F E PV I A Cd
4 2 3 3 3 2 2 1 6

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Magie :

Un Chaman gobelin est un Sorcier de Niveau 1. Il utilise les sorts de la Petite Waaagh!

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Peur des Elfes

Options :

- Sorcier de Niveau 2..... 35 points
- Montures :
 - Loup Géant..... 12 points
 - Char à Loups Gobelin (voir page 107 pour le coût et les options. Le coût est inclus dans celui des Héros. Le Chaman remplace l'un des membres de l'équipage).
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 50 points

CHAMAN GOBELIN DE LA NUIT

50 points

Profil

Chaman Gobelin de la Nuit

M CC CT F E PV I A Cd
4 2 3 3 3 2 3 1 5

Type de Troupe

Infanterie (Personnage)

Magie :

Un Chaman gobelin de la nuit est un Sorcier de Niveau 1. Il utilise les sorts de la Petite Waaagh!

Équipement :

- Arme de Base
- Champignons Magiques

Règles Spéciales :

- Peur des Elfes
- Haine (Nains)

Options :

- Sorcier de Niveau 2..... 35 points
- Peut choisir des Objets Magiques jusqu'à un montant total de 50 points

UNITÉS DE BASE

GUERRIERS ORQUES

6 points/figurine

Profil

Guerrier Orque
Kosto Orque
Chef Orque

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	1	2	1	7
4	4	3	4	4	1	2	1	7
4	4	3	4	4	1	2	2	7

Type de Troupe

Infanterie
Infanterie
Infanterie

Taille d'Unité : 10+

Règles Spéciales :

- Animosité
- Kikoup'
- Cé k'dé Minus

Équipement :

- Arme de Base
- Armure Légère

Options :

- Promouvoir un guerrier en Chef Orque..... 15 points
- Promouvoir un guerrier en Musicien..... 10 points
- Promouvoir un guerrier en Porte-étendard..... 10 points
- Équipement Additionnel :
 - Lances..... 1 point/figurine
 - Armes de Base Additionnelles..... 1 point/figurine
- Boucliers..... 1 point/figurine
- Une seule unité de l'armée peut être promue en Kostos..... 2 points/figurine
- Une unité de Kostos avec porte-étendard peut avoir un Étendard Magique d'une valeur maximum de..... 50 points

ARCHERS ORQUES

7 points/figurine

Profil

Archer Orque
Chef Archer Orque

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	1	2	1	7
4	3	4	4	4	1	2	1	7

Type de Troupe

Infanterie
Infanterie

Taille d'Unité : 10+

Règles Spéciales :

- Animosité
- Kikoup'
- Cé k'dé Minus

Équipement :

- Arme de Base
- Arc
- Armure Légère

Options :

- Promouvoir un archer en Chef Archer..... 10 points
- Promouvoir un archer en Musicien..... 10 points
- Promouvoir un archer en Porte-étendard..... 10 points

ORQUES SAUVAGES

8 points/figurine

Profil

Orque Sauvage
Kosto Orque Sauvage
Chef Orque Sauvage

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	1	2	1	7
4	4	3	4	4	1	2	1	7
4	4	3	4	4	1	2	2	7

Type de Troupe

Infanterie
Infanterie
Infanterie

Taille d'Unité : 10+

Règles Spéciales :

- Animosité
- Kikoup'
- Frénésie
- Cé k'dé Minus
- Peintures de Guerre

Équipement :

- Arme de Base

Options :

- Promouvoir un orque sauvage en Chef Orque Sauvage..... 15 points
- Promouvoir un orque sauvage en Musicien..... 10 points
- Promouvoir un orque sauvage en Porte-étendard..... 10 points
- Équipement Additionnel :
 - Lances..... 1 point/figurine
 - Arcs..... 1 point/figurine
 - Armes de Base Additionnelles..... 1 point/figurine
- Boucliers..... 1 point/figurine
- L'unité peut être équipée de Gro' Kitrou'..... 20 points
- Une seule unité de l'armée peut être promue en Kostos..... 2 points/figurine



UNITÉS DE BASE

GOBELINS

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe	3 points/figurine
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Infanterie	
Chef Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Infanterie	
Zigouillard	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Infanterie (Personnage)	

Taille d'Unité : 20+

Règles Spéciales :

- Animosité
- Peur des Elfes

Équipement :

- Arme de Base
- Armure Légère

Équipement (Zigouillards) :

- Deux Armes de Base
- Armure Légère



Options :

- Promouvoir un gobelin en Chef Gobelin 10 points
- Promouvoir un gobelin en Musicien 10 points
- Promouvoir un gobelin en Porte-étendard 10 points
- Équipement Additionnel :
 - Lances 1/2 point/figurine
 - Arc Courts 1/2 point/figurine
- Boucliers 1/2 point/figurine
- L'unité peut inclure jusqu'à trois Zigouillards 10 points/figurine*

* Les Zigouillards ne rapportent des Points de Victoire que si leur unité "Cachette" est détruite ou en fuite.

GOBELIN SUR LOUP

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe	10 points/figurine
Gobelin sur Loup	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Cavalerie	
Chef Gobelin sur Loup	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Cavalerie	
Loup Géant	9	3	0	3	3	1	3	1	3	-	

Taille d'Unité : 5+

Règles Spéciales :

- Animosité
- Cavalerie Légère
- Peur des Elfes

Équipement :

- Arme de Base
- Armure Légère

Options :

- Promouvoir un gobelin sur loup en Chef Gobelin sur Loup 10 points
- Promouvoir un gobelin sur loup en Musicien 10 points
- Promouvoir un gobelin sur loup en Porte-étendard 10 points
- Équipement Additionnel :
 - Lances 1 point/figurine
 - Arc Courts 1 point/figurine
 - Boucliers 1 point/figurine

GOBELINS DE LA NUIT

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe	3 points/figurine
Gobelin de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Infanterie	
Chef Gobelin de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	2	5	Infanterie	
Fanatique Gobelin de la Nuit	2D6	-	-	5	3	1	3	Spé.	10	Unique	

Taille d'Unité : 20+

Règles Spéciales :

- Animosité
- Peur des Elfes
- Haine (Nains)

Équipement :

- Arme de Base
- Bouclier

Options :

- Promouvoir un gobelin de la nuit en Chef Gobelin de la Nuit 10 points
- Promouvoir un gobelin de la nuit en Musicien 10 points
- Promouvoir un gobelin de la nuit en Porte-étendard 10 points
- L'unité peut avoir des Lances ou remplacer ses boucliers par des Arcs Courts... Gratuit
- L'unité peut inclure des Rétiaires 45 points
- L'unité peut inclure jusqu'à trois Fanatiques 25 points/Fanatique*

* Les Fanatiques ne rapportent des Points de Victoire que si leur unité "Cachette" est détruite ou en fuite.

GOBELINS DES FORÊTS SUR ARAIGNÉE

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe	13 points/figurine
Gobelin sur Araignée	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Cavalerie	
Chef Gobelin sur Araignée	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Cavalerie	
Araignée Géante	7	3	0	3	3	1	4	1	2	-	

Taille d'Unité : 5+

Règles Spéciales :

- Animosité
- Assaut Grim pant
- Agile
- Guide des Forêts
- Guide des Obstacles

Équipement :

- Lance
- Bouclier

- Cavalerie Légère
- Peur des Elfes
- Attaques Empoisonnées (Araignée Géantes uniquement)

Options :

- Promouvoir une figurine en Chef Gobelin sur Araignée... 10 points
- Promouvoir un gobelin sur araignée en Musicien 10 points
- Promouvoir un gobelin sur araignée en Porte-étendard... 10 points
- Arcs Courts 1 point/figurine

UNITÉS SPÉCIALES

12 points/figurine

ORQUES NOIRS

Profil

Orque Noir

Chef Orque Noir

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	4	4	1	2	1	8
4	5	3	4	4	1	2	2	8

Type de Troupe

Infanterie

Infanterie

Taille d'Unité : 10+

Règles Spéciales :

- Armés Jusqu'aux Dents
- Kikoup'
- Immunisé à la Psychologie

Options :

- Promouvoir un orque noir en Chef Orque Noir 15 points
- Promouvoir un orque noir en Musicien 10 points
- Promouvoir un orque noir en Porte-étendard 10 points
- Une unité d'orques noirs avec porte-étendard peut avoir un Étendard Magique d'une valeur maximum de 50 points
- Boucliers 1 point/figurine

Équipement :

- Armure Lourde
- Vaste arsenal d'armes

ORQUES SUR SANGLIER

16 points/figurine

Profil

Orque sur Sanglier

Kosto Orque sur Sanglier

Chef Orque sur Sanglier

Sanglier

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	1	2	1	7
4	4	3	4	4	1	2	1	7
4	4	3	4	4	1	2	2	7
7	3	0	3	4	1	3	1	3

Type de Troupe

Cavalerie

Cavalerie

Cavalerie

-

Taille d'Unité : 5+

Règles Spéciales :

- Animosité
- Kikoup' (orque uniquement)
- Cé k'dé Minus
- Coriace
- Charge Furieuse (sanglier uniquement)

Options :

- Promouvoir un orque sur sanglier en Chef Orque sur Sanglier 15 points
- Promouvoir un orque sur sanglier en Musicien 10 points
- Promouvoir un orque sur sanglier en Porte-étendard 10 points
- Une unité d'orques sur sanglier avec porte-étendard peut avoir un Étendard Magique d'une valeur maximum de 50 points
- Équipement Additionnel :
 - Boucliers 2 points/figurine
 - Lances 2 points/figurine
- Une seule unité de l'armée peut être promue en Kostos 4 points/figurine

Équipement :

- Arme de Base
- Armure Légère



ORQUES SAUVAGES SUR SANGLIER

18 points/figurine

Profil

Orque Sauvage sur Sanglier

Kosto Orque Sauvage sur Sanglier

Chef Orque Sauvage sur Sanglier

Sanglier

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	1	2	1	7
4	4	3	4	4	1	2	1	7
4	4	3	4	4	1	2	2	7
7	3	0	3	4	1	3	1	3

Type de Troupe

Cavalerie

Cavalerie

Cavalerie

-

Taille d'Unité : 5+

Règles Spéciales :

- Animosité
- Charge Furieuse (sanglier uniquement)
- Kikoup' (orque sauvage uniquement)
- Frénésie (orque sauvage uniquement)
- San' lé Mains (orque sauvage uniquement)
- Coriace
- Peintures de Guerre
- Cé k'dé Minus

Options :

- Promouvoir un orque sauvage sur sanglier en Chef 15 points
- Promouvoir un orque sauvage sur sanglier en Musicien 10 points
- Promouvoir un orque sauvage sur sanglier en Porte-étendard 10 points
- Une unité d'orques sauvages sur sanglier avec porte-étendard peut avoir un Étendard Magique d'une valeur maximum de 50 points
- Équipement additionnel :
 - Armes de base additionnelles 2 points/figurine
 - Lances 2 points/figurine
- À moins d'être équipée d'armes de base additionnelles, l'unité peut avoir des boucliers 2 points/figurine
- Une seule unité de l'armée peut être promue en Kostos 4 points/figurine

Équipement :

- Arme de Base

UNITÉS SPÉCIALES

CHAR À SANGLIERS ORQUE

85 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char (Sauvegarde d'Armure 4+)
Équipage Orque	-	3	3	3	-	-	2	1	7	-
Sanglier	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Taille d'Unité : 1

Équipement (équipage) :

- Arme de Base
- Lance

Équipage : 2 Orques

Tiré par : 2 Sangliers

Équipement (char) :

- Faux

Règles Spéciales :

- Kikoup' (équipage orque uniquement)
- Cé k'dé Minus
- Charge Furieuse (sangliers uniquement)

Options :

- L'équipage peut inclure un Orque supplémentaire . . . 5 points

CHAR À LOUPS GOBELIN

50 points/figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Char	-	-	-	5	4	3	-	-	-	Char (Sauvegarde d'Armure 5+)
Équipage Gobelin	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-
Loup géant	9	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Taille d'Unité : 1-3

Équipement (équipage) :

- Lance
- Arme de Base
- Arc Court

Équipage :

3 Gobelins

Tiré par :

2 Loups Géants

Équipement (char) :

- Faux

Règles Spéciales :

- Peur des Elfes

Options :

Tous les chars de l'unité peuvent recevoir :

- Un Gobelin supplémentaire 5 points par figurine
- Un Loup Géant supplémentaire 5 points par figurine

NB. Les chars à loups gobelins peuvent être sélectionnés en unités de 1 à 3 chars, sauf lorsqu'ils sont choisis en tant que monture pour un personnage. Dans ce cas, ils doivent être sélectionnés en unités d'un seul char.

BALISTE GOBELINE

35 points

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de Troupe
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Machine de Guerre (Baliste)
Servant Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	-
Brute Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	-

Taille d'Unité :

1 Baliste

Équipement (servants) :

- Arme de Base

Servants : 3 Gobelins

Règles Spéciales (servants) :

- Peur des Elfes
- De Bric et de Broc

Options :

- Brute Orque 10 points

Équipement (brute) :

- Arme de Base
- Armure Légère

Règles Spéciales (brute) :

- Kikoup'
- Cé k'dé Minus

Une armée d'orques & gobelins peut inclure jusqu'à 6 balistes, et jusqu'à 12 dans une Grande Armée.



UNITÉS SPÉCIALES

GOBELINS DE LA NUIT SUR SQUIG

12 points/figurine

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gobelin de la Nuit sur Squig	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Squig	3D6	4	0	5	3	1	3	2	3

Type de Troupe
Cavalerie

Taille d'Unité : 5+

Règles Spéciales :

Équipement :

- Arme de Base

- Bond Renversant
- Mouvement Aléatoire (3D6)
- Tirailleurs

- Immunisé à la Psychologie
- Haine (Nains)
- Repoussant

TROUPEAU DE SQUIGS GOBELIN DE LA NUIT

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Berger Gobelin de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5
Squig	4	4	0	5	3	1	3	2	3

Type de Troupe

Infanterie

Infanterie

3 points/figurine
8 points/figurine

Taille d'Unité :

10+ (l'unité doit inclure au moins un gobelin de la nuit par tranche complète de trois squigs)

Équipement :

- Arme de Base

Règles Spéciales :

- Animosité
- Haine (Nains)
- Immunisé à la Psychologie
- Repoussant
- Troupeau
- Squigs Sauvages



SNOTLINGS

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Snotlings	4	2	0	2	2	5	3	5	4

Type de Troupe
Nuée

30 points/socle

Taille d'Unité :

2 socles ou +

Équipement :

- Bâtons, couteaux rouillés, cailloux (Armes de Base)
- Spores Explosives

TROLLS

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

Type de Troupe

Infanterie Monstrueuse

35 points/figurine

Taille d'Unité : 1+

Règles Spéciales :

Équipement :

- Fémur, massue ou branche d'arbre (Arme de Base)

- Peur
- Régénération
- Stupidité
- Vomi de Troll



UNITÉS RARES

LANCE-ROCS GOBELIN

85 points

Profil

Lance-rocs
Servant Gobelins
Brute Orque

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
-	-	-	-	7	3	-	-	-
4	2	3	3	3	1	2	1	6
4	3	3	3	4	1	2	1	7

Type de Troupe

Machine de Guerre (Catapulte)

Taille d'Unité :

1 Lance-rocs

Servants :

3 Gobelins

Équipement (servants) :

- Arme de Base

Équipement (brute) :

- Arme de Base
- Armure Légère

Règles Spéciales (servants) :

- Peur des Elfes

Règles Spéciales (brute) :

- Kikoup'
- Cé k'dé Minus

Options :

- Brute Orque 10 points

CATAPULTE À PLONGEURS DE LA MORT

80 points

Profil

Catapulte
Servant Gobelins

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
-	-	-	-	7	3	-	-	-
4	2	3	3	3	1	2	1	6

Type de Troupe

Machine de Guerre (Catapulte)

Taille d'Unité :

1 Catapulte

Servants :

3 Gobelins

Équipement (Servants) :

- Arme de base

Règles Spéciales :

- Peur des Elfes
- Catapulte à Plongeurs de la Mort

CHARIOT À POMPE SNOTLING

45 points

Profil

Chariot à Pompe Snotling
Équipage Snotling

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
2D6	-	-	4	4	3	-	-	-
-	2	0	2	-	-	3	5	4

Type de Troupe

Char (Sauvegarde d'Armure 6+)

Taille d'Unité :

1 Chariot à Pompe

Équipage :

Plein de Snotlings

Équipement (servants) :

- Armes de Base
- Spores Explosives

Règles Spéciales :

- Touches d'Impact (2D6)
- Mouvement Aléatoire (2D6)
- Trooop Viite !
- Et les Snotlings Pompaient... Dur !
- Indémoralisable
- Instable

Options :

- Un chariot à pompe snotling peut recevoir les améliorations suivantes :
 - Rouleau à Pointes 15 points
 - Grand Voil' 10 points
 - Flap-flaps 5 points
 - Spores Explosives Géantes 15 points

Une armée d'orques & gobelins peut inclure jusqu'à 4 chariots à pompe, et 8 dans une Grande Armée.

ARACHNAROK

290 points

Profil

Arachnarok
Équipage Gobelins des Forêts

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	4	-	5	6	8	4	8	-
-	2	3	3	-	-	2	1	6

Type de Troupe

Monstre

Taille d'Unité :

1 Arachnarok et

8 Gobelins des Forêts

Équipement (Équipage) :

- Lances
- Arc Courts

Règles Spéciales :

- Rapide
- Agile
- Guide des Forêts
- Guide des Obstacles
- Grande Cible
- Armure Naturelle (4+)
- Équipage du Howdah

- Terreur
- Immunisé à la Psychologie
- Attaques Empoisonnées (Arachnarok)
- Injection de Venin
- Tenace

Options :

- Une arachnarok peut recevoir une des améliorations suivantes :
 - Catatoile 30 points
 - Hamac-à-Chaman (seulement si l'Arachnarok est sélectionnée en tant que monture pour un Grand Chaman Gobelins) 40 points

UNITÉS RARES

SQUIGS BROYEURS

65 points/figurine

Profil

Squigs Broyeurs

M CC CT F E PV I A Cd
3D6 - - 6 4 3 3 Spé. 3

Type de Troupe
Unique

Taille d'Unité : 1

Règles Spéciales :

- Mouvement Aléatoire (3D6)
- Immunisé à la Psychologie
- Force de Destruction Totale
- Fous Furieux !
- Squig-Splash !
- Complètement Incontrôlables
- Chô' D'avant !



TROLLS DE PIERRE

45 points/figurine

Profil

Troll de Pierre

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

Type de Troupe
Infanterie Monstrueuse

Taille d'Unité : 1+

Règles Spéciales :

Équipement :

- Fémur, massue ou branche d'arbre (Arme de Base)

- Peur
- Régénération
- Troll de Pierre
- Stupidité
- Vomi de Troll

TROLLS D'EAU

45 points/figurine

Profil

Troll d'Eau

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

Type de Troupe
Infanterie Monstrueuse

Taille d'Unité : 1+

Règles Spéciales :

Équipement :

- Fémur, massue ou branche d'arbre (Arme de Base)

- Peur
- Régénération
- Troll d'Eau
- Stupidité
- Vomi de Troll

GÉANT

200 points

Profil

Géant

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

Type de Troupe
Monstre

Taille d'Unité : 1

Règles Spéciales :

Options:

Équipement :

- Un tronc d'arbre ou tout autre instrument contondant de grande taille (Arme de Base)

- Grande Cible
- Chute
- Attaques Spéciales
- Ténace
- Terreur

- Si votre armée inclut au moins un grand chaman orque sauvage ou un chaman orque sauvage, tout géant peut recevoir des Peintures de Guerre 20 points



GABARIT DU PIED DE GORK

GABARIT DE CHUTE DE GÉANT

Comment fabriquer
vos gabarits :

- 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.

© Copyright Games Workshop
2010. Photocopie autorisée pour
un usage strictement personnel.
Tous droits réservés. Vous pouvez
également télécharger une version
imprimable de ces gabarits sur
notre site internet :
www.games-workshop.com



RÉFÉRENCES

SEIGNEURS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Azhag le Massacreur	4	7	3	5	5	3	5	4	9	Inf. (PS.)	65
- Mächkrân'	4	5	0	6	5	5	3	3	6	Mon.	
Chef de G. Gobelin	4	5	3	4	4	3	4	4	8	Inf.	42
Chef de G. Gob. de la Nuit	4	5	3	4	4	3	5	4	7	Inf.	42
Chef de Guerre Orque	4	6	3	5	5	3	4	4	9	Inf.	34
Chef de G. Orque Noir	4	7	3	5	5	3	4	4	9	Inf.	34
Chef de G. Orque Sauvage	4	6	3	5	5	3	4	4	9	Inf.	34
Gorbad Griff' eud'Fer	4	7	3	5	5	3	5	4	10	Cav. (PS.)	64
- Gnarla	7	3	0	4	4	1	3	1	3	-	
Grand Chaman Gobelin	4	2	3	3	4	3	2	1	7	Inf.	43
Grand Chaman											
Gobelin de la Nuit	4	2	3	3	4	3	3	1	6	Inf.	43
Grand Chaman Orque	4	3	3	4	5	3	2	1	8	Inf.	35
Grand Chaman											
Orque Sauvage	4	3	3	4	5	3	2	1	8	Inf.	35
Grimgor Boit' en Fer	4	8	1	5	5	3	5	5	9	Inf. (PS.)	71
Grom la Panse du											
Mont Brumeux	4	5	3	4	4	3	4	4	8	Inf. (PS.)	67
- Le Char de Grom	-	-	-	5	4	3	-	-	-	Char	
- Loups Géants	9	3	-	3	-	-	3	1	-	-	
- Niblet	-	3	3	3	-	-	2	1	-	-	
Skarsnik	4	5	3	4	4	6	5	4	8	Inf. (PS.)	68
- Gobbla	-	5	-	6	-	-	4	4	-	-	
Wurrzag	4	3	3	4	5	3	2	1	8	Inf. (PS.)	66

HÉROS	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Chaman Gobelin	4	2	3	3	3	2	2	1	6	Inf.	43
Chaman Gob. de la Nuit	4	2	3	3	3	2	3	1	5	Inf.	43
Chaman Orque	4	3	3	3	4	2	2	1	7	Inf.	35
Chaman Orque Sauvage	4	3	3	3	4	2	2	1	7	Inf.	35
Gitilla l'Chasseur	4	4	4	4	4	2	4	3	7	Cav. (PS.)	70
- Ulda la Grande Louve	9	3	0	3	3	1	3	2	3	-	
Grand Chef Gobelin	4	4	3	4	4	2	3	3	7	Inf.	42
Grand Chef											
Gobelin de la Nuit	4	4	3	4	4	2	4	3	6	Inf.	42
Grand Chef Orque	4	5	3	4	5	2	3	3	8	Inf.	34
Grand Chef Orque Noir	4	6	3	4	5	2	3	3	8	Inf.	34
Grand Chef Orque Sauv.	4	5	3	4	5	2	3	3	8	Inf.	34
Snagla l'Glaviot	4	4	3	4	4	2	4	3	7	Cav. (PS.)	69
- Araignée Géante	7	3	0	3	3	1	4	1	2	-	

BASE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Archer Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Inf.	36
- Chef Archer Orque	4	3	4	4	4	1	2	1	7	Inf.	
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Inf.	44
- Chef Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Inf.	
- Zigouillard	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Inf.	
Gobelin des Forêts											
sur Araignée	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Cav.	49
- Araignée Géante	7	3	0	3	3	1	4	1	2	-	
- Chef Gob. sur Araignée	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Cav.	
Gobelin de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Inf.	52
- Chef Gob. de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	2	5	Inf.	
- Fanatique Gob. Nuit	2D6	-	-	5	3	1	3	1D6	10	Un.	53
Guerrier Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Inf.	36
- Chef Orque	4	4	3	4	4	1	2	2	7	Inf.	
- Kosto Orque	4	4	3	4	4	1	2	1	7	Inf.	
Orque Sauvage	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Inf.	40
- Chef Orque Sauvage	4	4	3	4	4	1	2	2	7	Inf.	
- Kosto Orque Sauvage	4	4	3	4	4	1	2	1	7	Inf.	

BASE (suite)	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Gobelin sur Loup	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Cav.	45
- Chef Gob. sur Loup	4	2	3	3	3	1	2	2	6	Cav.	
- Loup Géant	9	3	0	3	3	1	3	1	3	-	

SPÉCIALES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Baliste Gobeline	-	-	-	-	7	3	-	-	-	M.G.	47
- Brute Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	-	
- Servant Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	-	
Char à Loups Gobelin	-	-	-	5	4	3	-	-	-	Char	46
- Équipage Gobelin	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-	
- Loup Géant	9	3	-	3	-	-	3	1	-	-	
Char à Sangliers Orque	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char	38
- Équipage Orque	-	3	3	3	-	-	2	1	7	-	
- Sanglier	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-	

Gobelin de la Nuit											
sur Squig	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Cav.	55
Orque Noir	4	4	3	4	4	1	2	1	8	Inf.	39
- Chef Orque Noir	4	5	3	4	4	1	2	2	8	Inf.	
Orque sur Sanglier	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Cav.	37
- Chef Orque s. Sanglier	4	4	3	4	4	1	2	2	7	Cav.	
- Kosto Orque s. Sanglier	4	4	3	4	4	1	2	1	7	Cav.	
- Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3	-	
Orque Sauv. s. Sanglier	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Cav.	41
- Chef Orque Sauvage											
sur Sanglier	4	4	3	4	4	1	2	2	7	Cav.	
- Kosto Orque Sauvage											
sur Sanglier	4	4	3	4	4	1	2	1	7	Cav.	
- Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3	-	
Snotlings	4	2	0	2	2	5	3	5	4	Nuée	58
Squig	3D6	4	0	5	3	1	3	2	3	-	
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	Inf. M.	57
Troupeau de Squig											54
- Berger Gob. de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Inf.	
- Squig	4	4	0	5	3	1	3	2	3	Inf.	

RARE	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Arachnarok	7	4	-	5	6	8	4	8	-	Mon.	51
- Équipage Gobelin	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-	
Cat. Plongeur de la Mort	-	-	-	-	7	3	-	-	-	M.G.	48
- Servant Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	-	
Chariot à Pompe Snot.	2D6	-	-	4	4	3	-	-	-	Char	59
- Équipage Snotling	-	2	0	2	-	-	3	5	4	-	
Géant	6	3	3	6	5	6	3	spécial	10	Mon.	60
Lance-rocs Gobelin	-	-	-	-	7	3	-	-	-	M.G.	47
- Brute Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	-	
- Équipage Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	-	
Squigs Broyeurs	3D6	-	-	6	4	3	3	2D6	3	Un.	56
Troll d'Eau	6	3	1	5	4	3	1	3	4	Inf. M.	57
Troll de Pierre	6	3	1	5	4	3	1	3	4	Inf. M.	57

MONTURES	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	Page
Araignée Géante	7	3	0	3	3	1	4	1	2	B.G.	49
Loup Géant	9	3	0	3	3	1	3	1	3	B.G.	45
Mère des Araignées	7	3	0	4	4	3	4	3	7	B.M.	62
Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3	B.G.	37
Squig Géant	3D6	4	0	5	4	3	3	3	3	B.M.	62
Vouivre	4	5	0	6	5	5	3	3	6	Mon.	63

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







ORQUES & GOBELINS

Les armées d'Orques & Gobelins ne cherchent qu'à hacher menu leurs adversaires, les écrabouiller, les réduire en miettes. Les envahisseurs peaux-vertes combinent la brutalité des orques belliqueux avec la perfidie des rusés gobelins. Unissez-les au sein de la même force, incorporez des Géants implacables et des Trolls repoussants, saupoudrez de machines de guerre dévastatrices et vous obtenez une terrifiante Waaagh! Une armée d'invasion balayant tout sur son passage.

Ce livre contient :

- Un bestiaire décrivant chaque unité, héros, monstre et machine de guerre de l'armée.
- Une liste d'armée pour créer une force prête à en découdre avec vos figurines Citadel.
- Une galerie de figurines Citadel d'orques et gobelins peintes de main de maître.

Warhammer : Orques & Gobelins fait partie de la collection de suppléments pour Warhammer. Chaque livre de cette série décrit en détail une armée spécifique, son histoire et ses héros.

ISBN 978-1841549873



9 781841 549873



FRENCH / FRANÇAIS

IMPRIMÉ EN CHINE

CODE PRODUIT
01 03 02 09 004

Un Livre d'Armée pour

WARHAMMER®

Le Jeu des Batailles Fantastiques™

Un exemplaire de Warhammer est
nécessaire pour utiliser ce supplément.



CITADEL



**GAMES
WORKSHOP®**

games-workshop.com