

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



SUPPLÉMENT DE TOME DE BATAILLE

MÂCHEFERS

SOMMAIRE

LES PLUS GROS ET LES PLUS FORTS	2	CHARTES D'UNITÉ	21
BANDES, POINGS & BAGARRES	4	Kroboss sur Gueule-ki-grogn'	21
Kroboss sur Gueule-ki-grogn'	8	Gueule-ki-grogn' avec Ékip' de Hacheurs	22
Gueules-ki-grogn'	10	Kreuteurs sur Gueule-ki-grogn'	23
Durs à Kuir'	12	Big Boss Durboy	24
LA FUREUR DE LA WAAAGH!	14	Zoggrok Anvilsmasha	24
SUPPLÉMENT DE TOME DE BATAILLE: MÂCHEFERS	20	Rageux Brutes	25
		Bouzzilleurs Bizarbrutes	25
		Durboys Orruks	26
		PROFILS DE BATAILLE RANGÉE	26

PRODUIT PAR LE STUDIO DE DESIGN WARHAMMER

Avec nos remerciements aux Faithful et à UK NEO pour leurs bons et loyaux services.

Supplément de Tome de Bataille: Mâchefers © Copyright Games Workshop Limited 2023. Supplément de Tome de Bataille: Mâchefers, GW, Games Workshop, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Stormcast Eternals, ainsi que les logos, illustrations, images, noms, créatures, espèces, véhicules, lieux, armes et personnages associés, et leurs déclinaisons, sont ® ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

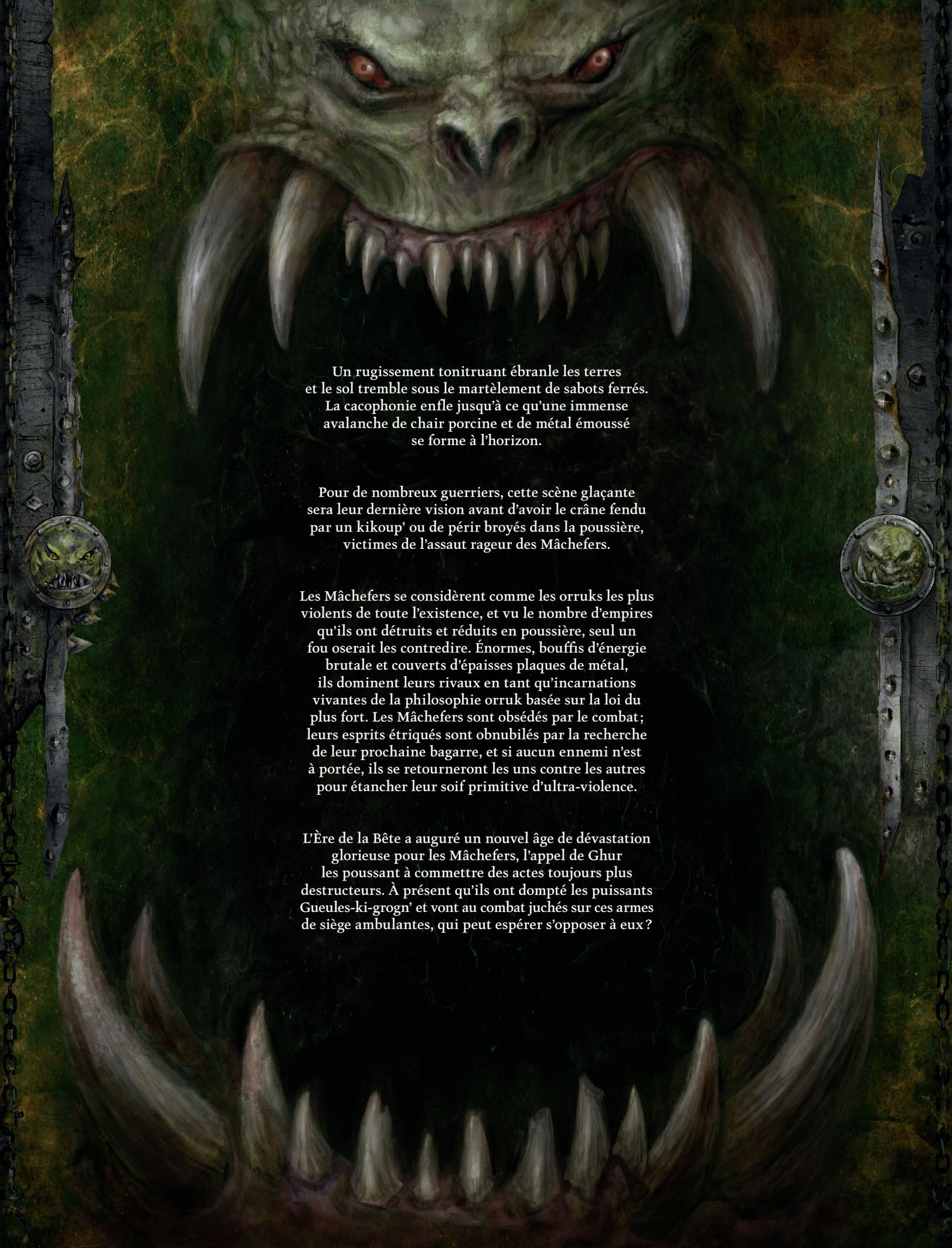
Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

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

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions 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 aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

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

WARHAMMER.COM



Un rugissement tonitruant ébranle les terres
et le sol tremble sous le martèlement de sabots ferrés.
La cacophonie enfle jusqu'à ce qu'une immense
avalanche de chair porcine et de métal émoussé
se forme à l'horizon.

Pour de nombreux guerriers, cette scène glaçante
sera leur dernière vision avant d'avoir le crâne fendu
par un kikoup' ou de périr broyés dans la poussière,
victimes de l'assaut rageur des Mâchefers.

Les Mâchefers se considèrent comme les orruks les plus
violents de toute l'existence, et vu le nombre d'empires
qu'ils ont détruits et réduits en poussière, seul un
fou oserait les contredire. Énormes, bouffis d'énergie
brutale et couverts d'épaisses plaques de métal,
ils dominent leurs rivaux en tant qu'incarnations
vivantes de la philosophie orruk basée sur la loi du
plus fort. Les Mâchefers sont obsédés par le combat;
leurs esprits étriqués sont obnubilés par la recherche
de leur prochaine bagarre, et si aucun ennemi n'est
à portée, ils se retourneront les uns contre les autres
pour éteindre leur soif primitive d'ultra-violence.

L'Ère de la Bête a auguré un nouvel âge de dévastation
glorieuse pour les Mâchefers, l'appel de Ghur
les poussant à commettre des actes toujours plus
destructeurs. À présent qu'ils ont dompté les puissants
Gueules-ki-grogn' et vont au combat juchés sur ces armes
de siège ambulantes, qui peut espérer s'opposer à eux ?

LES PLUS GROS ET LES PLUS FORTS

Les Mâchefers sont les troupes de choc des armées de Gorkamorka et comptent parmi les orruks les plus coriaces. Ces brutes bardées de muscles n'aiment rien de plus que de tout dévaster en une marée hurlante, pulvérisant tout sur leur passage avec leurs kikoup', leurs massues et leurs poings ferrés.

Partout où les hordes du Grand Dieu Vert se lancent dans une de leurs campagnes dévastatrices, il y a fort à parier que les Mâchefers seront en première ligne du massacre. Parce qu'ils sont les plus imposants et les moins subtils de tous les orruks, ils incarnent à la perfection l'aspect brutal de Gorkamorka, la divinité bicéphale de leur peuple. Glorifiant la guerre et la destruction aveugle, ils considèrent que tout moment passé sans démolir le portrait de l'ennemi est totalement gâché. Les Mâchefers méprisent la "réfleksion" et les "taktiks", persuadés qu'aucun obstacle ne peut résister à un gros kikoup' et à un sale caractère; ce en quoi, ils ont souvent raison.

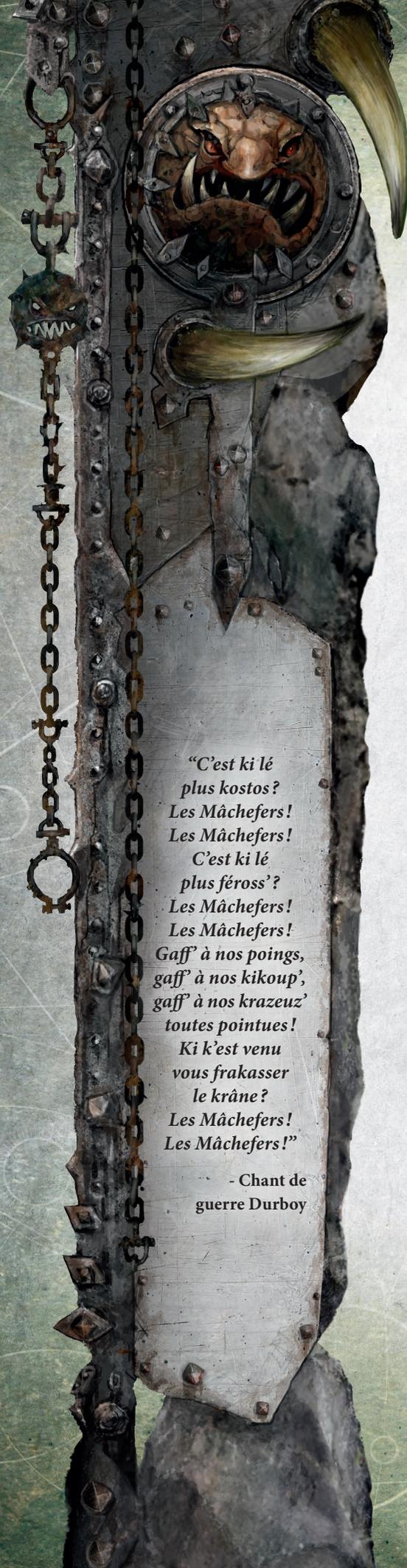
La physiologie orruk varie en fonction de leur exposition aux combats : plus ces créatures combattent, plus elles grossissent, ce qui en dit long sur les Mâchefers, considérés comme colossaux, même au regard des normes de leur espèce. Chez eux, même le plus petit avorton est une montagne de muscles, dotée d'une énorme mâchoire hérissée de crocs en forme de défenses, et de petits yeux porcins qui luisent de malveillance. Leurs armes ressemblent à des amas de débris, mais rares sont ceux qui nieraient leur efficacité quand elles s'écrasent en pleine face d'un ennemi.

Les armures des Mâchefers sont tout aussi grossières : des plaques de fer difformes, martelées à coups de poing, souvent corrodées et

couvertes de bosses, mais encore capables de transformer un orruk déjà résistant en un boulet de démolition vivant.

Il n'est donc pas surprenant que les clans des Mâchefers soient les plus belliqueux de toutes les tribus orruks, et que leurs seules préoccupations consistent à trouver un endroit pour une nouvelle castagne et à y parvenir au plus vite. Après avoir repéré un adversaire à abattre, ils se jettent sur leur proie jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien. Même si l'ennemi parvient à les repousser, ils ne prendront qu'une petite pause pour panser leurs plaies et leurs ego blessés avant de se jeter à nouveau dans la mêlée, leurs voix beuglant leur célèbre cri de guerre à l'unisson : "Waaagh!"

L'avènement de l'Ère de la Bête, proclamée par la venue et les ravages de Kragos, Dieu des Séismes, est porteur de bien des promesses pour les Mâchefers. Cet âge de sauvagerie et de destruction bestiale sied parfaitement à l'agressivité des orruks, et de nouvelles Waaagh! sont lancées dès que la lumière de Hysh baigne les plaines de Ghur maculées de sang. Sous la férule impitoyable du légendaire Gordrakk, le Poing de Gork, les Mâchefers sont déterminés à réduire le Royaume des Bêtes à un charnier dénué de toute civilisation. Comme les os rongés à blanc de dizaines d'armées vaincues peuvent solennellement en attester, cette vision ne tardera pas à se réaliser.



*"C'est ki lé
plus kostos?
Les Mâchefers!
Les Mâchefers!
C'est ki lé
plus féross' ?
Les Mâchefers!
Les Mâchefers!
Gaff' à nos poings,
gaff' à nos kikoup',
gaff' à nos krazeuz'
toutes pointues!
Ki k'est venu
vous frakasser
le krâne?
Les Mâchefers!
Les Mâchefers!"*

- Chant de
guerre Durboy

SUIDÉS DE GUERRE

Les Mâchefers privilégient la force brute et l'agressivité, et peu de créatures incarnent autant ces traits que les Gueules-ki-grogn'. Originaires de Ghur, le Royaume des Bêtes, ces immenses monstruosités mesurent le double d'un orruk au garrot. Chaque centimètre de leur carrure porcine est un enchevêtrement de muscles nouveaux et de graisse. Sous un crâne semblable à un rocher, quatre défenses saillent d'une mâchoire massive. En d'autres termes, quand ces bêtes baissent la tête et chargent, rien ne peut leur résister.

Sauf, apparemment, un orruk dépourvu de toute considération pour sa propre survie. Ce fut Krazogg Hornsplitta des Soleils eud'Fer qui inventa la technique baptisée "la Maneuv' Krazogg" après avoir attiré une ruée de Gueules-ki-grogn' dans un canyon étroit et

placé sa bande tout entière devant la seule issue. Alors que les bêtes se rapprochaient, les guerriers de Hornsplitta commencèrent à se jeter les uns sur les autres et à se rouer de coups, accumulant une énergie Waaagh! si intense que le ciel vira au vert vif. Après avoir totalement perdu l'esprit, les orruks se tournèrent vers la masse de porcs puants qui se ruaient sur eux.

Les Gueules-ki-grogn' n'étaient plus qu'à quelques pas d'eux lorsque Krazogg braqua le regard sur la bête la plus imposante. L'alpha s'arrêta en titubant, les yeux rivés dans les orbes émeraude d'un être tout aussi acariâtre et féroce que lui. Ce bref instant d'hésitation permit au Kroboss de bondir sur sa proie; plongeant son étrip'goret dans la chair poilue, il se servit de l'arme comme d'un levier pour grimper sur son dos et enrouler des chaînes autour de son cou massif. C'est ainsi

que le premier Gueule-ki-grogn' – affectueusement surnommé Rokksnorta par son nouveau maître – fut dompté. Le fait que presque tous les sbires de Krazogg furent écrabouillés par le reste des Gueules-ki-grogn' est en général passé sous silence.

Depuis son triomphe, Krazogg a assemblé un groupe de Mâchefers montés sur Gueules-ki-grogn', et s'est lancé dans une vaste campagne de dévastation qui l'a mené depuis les plaines thondiennes jusqu'au cœur de Ghyran en passant par d'anciennes portes de royaume. Baptisés les Porchers, ils ont déjà piétiné un grand nombre de colonies frontalières, deux Affroterresses du Chaos et une multitude d'humains terrifiés. D'autres Kroboss ont depuis suivi l'exemple de Hornsplitta, même si la plupart ont fini leur existence dans le ventre d'un Gueule-ki-grogn'.



KOGNÉ-LÉ! BROYÉ-LÉ! ÉKRABOUYÉ LES ZOM!

BANDES, POINGS & BAGARRES

Les orruks se préparent à la guerre de la façon la plus simple possible et assoient leur autorité en s'adonnant à des actes d'une extrême violence. Ils pensent que des beuglements furieux suivis d'un coup de poing au visage sont le meilleur moyen de maintenir l'ordre, et toutes les tribus des royaumes ont adopté ces pratiques.

La société mâchefer est entièrement soumise à la loi du plus fort. L'orruk le plus gros et le plus méchant règne en imposant son autorité par un bon crochet à la mâchoire de tous ceux qui osent le contrarier. Tous les chefs des clans mâchefers se sont élevés au sommet de la hiérarchie en passant leur vie à tuer. Ces êtres redoutés peuvent commander un clan de n'importe quelle taille, depuis un petit groupe de pillards jusqu'à l'équivalent d'un empire composé de centaines de sous-chefs et de milliers d'orruks.

S'il est impossible de décrire les orruks comme des créatures sociales au sens conventionnel du terme, ils ont conscience que plus ils seront nombreux à un endroit, plus ils auront de chances de créer du grabuge. Tandis que l'excitation de la bataille monte, les Mâchefers se regroupent en Poings, qui, en général, ne comprennent pas plus de cinq bandes à la fois, soit le nombre de doigts d'une main d'orruk, et le chiffre maximum jusqu'auquel ils peuvent compter. Il existe plusieurs types de Poings, comme les Poings Bizarres menés par des chamanes ou les

compagnies de Durboys appelées Poings Robustes qui marchent au rythme des bâtons d'un Chanteguerre et des harangues d'un Big Boss. Quand cinq Poings se regroupent, la horde qui en résulte est appelée une Bagarre, laquelle regroupe suffisamment de brutes décérébrées pour faire flancher le maréchal éophore le plus robuste. Les clans mâchefers se vouent à la destruction sous toutes ses formes, qu'il s'agisse de démanteler des cités pierre par pierre, de démembrer les "zoms" assez stupides pour les défier, ou de fracasser des statues et des idoles dans une frénésie de vandalisme aveugle mais enthousiaste.

L'ESSOR DES GROGNEPOINGS

Ces derniers temps, les hordes des Mâchefers ont entrepris une "révolussion" équivalente – du moins du point de vue des orruks – aux innovations radicales récemment mises au point par les Cités de Sigmar. Non seulement les Durboys se sont équipés de kitrou' qui leur permettent de perforer leur adversaire depuis une distance plus grande, mais les orruks ont

presque doublé la taille de leurs montures en apprenant à dresser les redoutables Gueules-ki-grogn'.



Bien qu'originaires de Ghur, les orruks se sont répandus dans de nombreux royaumes voisins, notamment suite aux actions des Dents d'Sang, un clan de guerriers déments qui foncent à travers le cosmos en semant la dévastation partout où ils vont. Ces orruks en armures rouges furent parmi les premiers à suivre l'exemple du Kroboss Hornsplitta et à soumettre des Gueules-ki-grogn' à leur volonté, en guidant leurs ruées à travers des portes de royaume et en se délectant du carnage qui s'ensuivait. Capables de survivre dans n'importe quel climat et de digérer à peu près tout ce qu'ils enfournent dans leur gueule, les Gueules-ki-grogn' se sont propagés en dehors de Ghur, et se sont multipliés à une vitesse effroyable, dévorant des écosystèmes entiers

LA WAAAGH!

Le mot "Waaagh!" comprend tout ce à quoi les orruks tiennent le plus, c'est-à-dire la bataille, la violence et la sauvagerie débridée. On ne peut le prononcer correctement qu'en beuglant à un volume assourdissant, de préférence dans une pluie de postillons. Quand de nombreux orruks se rassemblent pour hurler ce mot à pleins poumons, cela crée une sorte d'orage psychique chargé d'énergie brute – une force galvanisante qui pousse les peaux-vertes vers leur prochaine grosse baston. L'apogée de cette vague de violence est connu sous le nom de Grosse Waaagh! Ce phénomène se produit lorsque des orruks des clans mâchefers, krueboyz et frakassos se ressemblent en une puissante horde, incitant une foule de grots, d'ogors et de gargants à quitter leurs antres pour se joindre à la fête. S'imprégnant de l'énergie sanguinaire produite par cet ost immense, les cieux s'embrasent d'une lueur verdâtre tandis que des milliers de voix rugissent des cris de guerre. Ce tumulte apocalyptique est la dernière chose que bien des habitants des royaumes entendent de toute leur vie. Il a d'ailleurs sonné le glas d'empires entiers.

au grand amusement des tribus orruks locales. Par conséquent, les Grognepoings sont devenus très répandus au sein des Bagarres mâchefers. Ces Poings sont toujours menés par un Kroboss monté sur un Gueule-ki-grogn', généralement accompagné d'autres créatures monstrueuses et suivis par une cavalerie de choc de Grognetripes.

Étant donné que les Gueules-ki-grogn' sont presque incapables de rester immobiles et ont la fâcheuse manie de foncer dans des camps alliés et de tout écraser sur leur passage, les autres orruks voient les Grognepoings et leurs guerriers d'un mauvais œil. Cependant, tout orruk assez téméraire pour tenter de dompter un Gueule-ki-grogn' mérite le respect, et quand un troupeau de ces monstres se rue sur l'ennemi et le projette dans l'air comme un ouragan, même le Mâchefer le plus aigri ne peut retenir un ricanement de satisfaction.

D'ailleurs, les ravages du Kroboss Krazogg et de ses Porchers ont été si impressionnants que de nombreux autres clans mâchefers ont tenté d'imiter sa "Maneuve", en attirant des Gueules-ki-grogn' dans des défilés étroits avant de sauter sur leurs dos ou en tentant de reproduire la technique du mauvais œil initiée par le Kroboss. Cette approche s'est soldée par des résultats mitigés. Les éclaireurs des cités franches de Thondia tombent régulièrement sur des amas d'orruks écrabouillés qui pourrissent au soleil et se demandent ce qui a bien pu provoquer un tel massacre. Cette question trouve sa réponse de la manière la plus effroyable qui soit lorsque le sol se met à trembler et qu'à l'horizon surgit une troupe de mastodontes hirsutes, surmontés de cavaliers mâchefers vacillant dangereusement sur leurs dos.





“Y’a personne ki va s’tenir sur mon chemin, parce ke Rokksnorta va touss lé zékrabouiller et lé réduire en bouillie. J’vais piétiner c’monde, et je crois k’j’vais commencer par c’tte cité de zoms, là-bas. Suivé-moi, lé gars! WAAAGH!”

- Kroboss Krazogg Hornsplitta



KROBOSS SUR GUEULE-KI-GROGN'

Seuls les orruks les plus téméraires – ou déments – peuvent prétendre maîtriser un troupeau grondant de Gueules-ki-grogn' et revendiquer le titre de Kroboss. Ces seigneurs de guerre peuvent transformer leurs montures porcines en machines de destruction, avant de savourer le bruit des soldats piétinés sous leurs sabots.

Pour revendiquer le titre de Kroboss, un orruk doit faire montre d'un mépris total envers sa propre vie. Non seulement ces seigneurs de guerre doivent trouver un moyen de dominer des Gueules-ki-grogn' enragés sans être empalés, piétinés ou projetés sur une paroi rocheuse, mais ils doivent également rassembler un troupeau entier de ces bêtes pour les monter au combat. Sans jamais s'arrêter plus de temps qu'il n'en faut pour étripier un ennemi d'un coup de leur fidèle étrip'goret, les Kroboss dévastent les royaumes en une ruée interminable, réduisant en charpie tous ceux qui croisent leur chemin.

Les Kroboss évoluent de la même manière que tous les seigneurs orruks. Ils commencent en tant que modestes Durboys et au fil du temps, se distinguent par des actes de brutalité aveugle. Leurs corps

bouffis et meurtris par des années de combat incessants, ils cherchent une place plus satisfaisante au sein de la bande où ils seront exposés à une violence encore plus grande. La plupart parviennent à dompter un Gueule-ki-grogn' lors des "chasses aux grogneurs" tapageuses des Mâchefers et deviennent totalement obsédés par le besoin de foncer sur l'ennemi, juchés sur leur boulet de canon vivant.

La seule façon de connaître le summum de cet art orruk est d'acquérir un Gueule-ki-grogn', une tâche plus facile à imaginer qu'à réaliser. Notoirement colériques, violents et impossibles à arrêter quand ils sont en mouvement, les Gueule-ki-grogn' sont des animaux que les Mâchefers respectent profondément. Cousins des

grogneurs que les orruks utilisent souvent dans leur cavalerie de choc, ils pèsent toutefois plusieurs tonnes de plus et possèdent un appétit encore plus terrifiant. Si les grogneurs sont connus pour manger n'importe quoi, les Gueules-ki-grogn' le font en pleine charge, baissant leurs énormes défenses et engloutissant tous les fous qui osent se dresser sur leur chemin. Métal, pierre et bois : rien ne fait peur à un Gueule-ki-grogn', dont les trois estomacs sont emplis d'acides grésillants capables de dissoudre n'importe quel matériau.



KRAZOGG HORNSPLITTA

Krazogg Hornsplitta mène un raz-de-marée porcine qui laisse des traînées de cadavres mutilés et de bâtiments dévastés dans son sillage. Actuellement, le Kroboss se fraie un chemin à travers Aqshy à la tête d'une grande Bagarre connue sous le nom de Porchers. Montés sur diverses races de grogneurs, ces Mâchefers prétendent que rien au monde ne peut les ralentir, et certainement pas les bastions sigmarites qu'ils réduisent en poussière sous leurs charges dévastatrices.

Hornsplitta s'est élevé dans la hiérarchie du clan Soleil eud'Fer après avoir été l'une des Brutes favorites du Mégaboss Dakkbad Grotkicker. Krazogg était connu pour relever les défis les plus dangereux – et stupides – comme inciter un Méga-Gargant à le projeter en compagnie de ses gars par-dessus les remparts d'un temple khaineth assiégé ou à charger une ligne de bataille lumineth alors même que les boulets de canon tirés par des mercenaires ogors alliés sifflaient au-dessus de

leur tête. Ces stratégies étaient indéniablement efficaces, mais se soldaient par de lourdes pertes. Le jour où il assista à une ruée de Gueules-ki-grogn', Hornsplitta jura de dompter l'une de ces monstruosités.

Et c'est ce qu'il fit, en inventant la célèbre "Maneu' Krazogg" au passage. Légèrement contusionné, mais suintant de morgue, Krazogg prit le titre de Kroboss et baptisa sa nouvelle monture du nom de Rokksnorta. Grâce à de lourdes chaînes de fer, des centaines de grots sacrificiables à merci, et une violence inouïe, Hornsplitta la caparaçonna de plusieurs plaques de métal avant d'ajouter un harnais qui permet à deux orruks de se cramponner au Gueule-ki-grogn'. Bien qu'il porte un étrip'goret en bandoulière, la véritable arme de Krazogg est sa monture de guerre, qu'il guide partout où il causera le plus de carnages. Le Kroboss a depuis rallié un grand nombre d'orruks déments ayant réussi à capturer leur propre Gueule-ki-grogn'.

L'idée de contourner un obstacle est foncièrement étrangère à un Gueule-ki-grogn', et il possède la puissance suffisante pour assumer cette attitude belliqueuse. Placez un orruk sur le dos et aux commandes (si une telle chose est possible) d'une telle créature, et vous obtenez une force de destruction redoutable. Les Kroboss passent le plus clair de leur temps en selle, à combattre et à piller. Ceci s'explique en partie par leur obsession du combat monté mais aussi par leur crainte de mettre pied à terre et de devenir la prochaine victime de leur bête. C'est pourquoi ils restent constamment en mouvement, soumettant leur monture à un régime constant de combats, de sang et de chair de cadavre tout en assemblant une suite d'orruks montés sur des Gueules-ki-grogn' et des grogneurs plus petits mais tout aussi féroces.



Incapables de dominer leur monture, les Kroboss se contentent de guider ces montagnes de chair dans la bonne direction, se fiant à leur élan pour pulvériser n'importe quel obstacle. Tandis que le Gueule-ki-grogn' rue et se cabre sous eux, ils s'élancent avec leurs grands étrip'gorets, une arme d'hast à grosse tête conçue à partir de fonte brute, parfaite pour décapiter ou pour désarçonner les cavaliers adverses. De grandes plaques de fer segmentées sont attachées aux flancs du grogneur et encadrent ses yeux emplis de malveillance. Ceci lui permet de résister aux tirs de mousquets ou aux lames des lances, le transformant en une des machines à tuer les plus féroces de la nature, et le rendant encore plus irritable que d'habitude. Plus le Gueule-ki-grogn' accélère, plus l'impact est violent, et tout Kroboss talentueux sait comment tirer le maximum de cette charge dévastatrice.

Pour augmenter le potentiel meurtrier de sa monture, le Kroboss l'équipe d'un harnais façonné à partir de la mâchoire d'un prédateur titanesque, ce qui permet à deux orruks de se tenir sur des plateformes de chaque côté de la bête et d'attaquer avec leurs Kikoup'-ki-tuent. Le taux de survie parmi ces "Ékip' de Hacheurs" est extrêmement faible, mais elles ne manquent jamais de volontaires – chevaucher à la tête d'une ruée, maculé de sang et taillant de tous côtés, est une aubaine que peu de Mâchefers refuseraient.



GUEULES-KI-GROGN'

La plupart des Mâchefers se contentent de faire la guerre à pied, mais au sein des clans guerriers, certains savourent le frisson de charger au combat au sommet d'une monstruosité féroce et colossale, et de balayer leurs ennemis comme sous l'effet d'un ouragan.

GUEULES-KI-GROGN' AVEC ÉKIP' DE HACHEURS

Les ruées de Gueules-ki-grogn', l'une des forces prépondérantes de Ghur, ont aplani des paysages entiers et provoqué l'effondrement de bien des montagnes.

De nombreux orruks considèrent ces créatures comme la progéniture du légendaire Défens' Kibriz', un dieu-animal porcin fait de glace et d'agressivité, qui servait jadis de destrier à Gorkamorka. À l'instar des orruks, les Gueules-ki-grogn' sont des brutes convaincues de leur invincibilité qui fonceront dans n'importe quel obstacle, en dépit de sa solidité, jusqu'à ce qu'il cède sous leur assaut. Plus d'une Waaagh! a été écourtée lorsqu'une masse de suidés s'est écrasée dans les orruks, projetant certains guerriers dans les airs et réduisant les autres en bouillie.

Ces scènes de carnage laissent une marque indélébile sur l'esprit des Mâchefers qui y ont survécu, à tel point qu'ils se prennent à rêver au merveilleux carnage qu'ils pourraient semer en étant juchés sur de tels monstres.

De temps à autre, une bande particulièrement audacieuse parvient à arrêter un Gueule-ki-grogn', souvent en se jetant sur l'une de ces bêtes depuis le bord d'un canyon pour atterrir sur son dos. Tandis que la créature se débat, blessant de nombreux orruks au passage (ou, le plus souvent, les malheureux grots forcés d'accomplir ce genre de tâches ingrates et dangereuses), d'autres Mâchefers s'empressent d'entourer ses flancs de larges chaînes et de lui sangler la hure d'un épais harnais. L'orruk le plus gros et le plus fort s'arroe

alors la place au sommet, tandis que les autres s'enchaînent sur des plateformes en fer de chaque côté du harnais, à mi-chemin des mâchoires et de la croupe du monstre; une position précaire mais relativement protégée.

C'est ainsi qu'un Gueule-ki-grogn' se retrouve associé à une "ékip' de hacheurs", engendrant ainsi l'une des machines de guerre les plus redoutables de tout l'arsenal des Mâchefers. N'importe quel Mégaboss conçoit l'intérêt de disposer de ces monstruosité au sein de sa Bagarre, et de les utiliser pour fracasser un rempart ou dévaster une ligne de boucliers particulièrement coriace. Après avoir tiré sur les chaînes du Gueule-ki-grogn' et guidé sa monture vers le groupe d'ennemis le plus proche, le Durboy perché sur la bête ne peut plus faire grand-chose



RÉFLÉCHISSEZ PAS TROP, SINON VOUS D'VIENDREZ ZINZIN'

pour ajuster sa trajectoire, et se contente de tailler à tour de bras avec une paire de kikoup'. Pendant ce temps, les membres de son équip' font tournoyer leurs Kikoup'-ki-tuent, tandis que la charge frappe sa cible avec tant de force qu'elle peut traverser l'acier aussi facilement que de la soie de feu aqshienne.

KREVEURS SUR GUEULES-KI-GROGN'

Un grand nombre d'orruks désireux de capturer leur propre Gueule-ki-grogn' chevauchent déjà l'un de leurs cousins, une créature plus petite mais tout aussi agressive. Connus pour leur manque de subtilité, ces Grognétripes, comme ils se font appeler, jettent leurs montures écumanantes dans tout ce qu'ils croisent, écrabouillant et éventrant leurs victimes dans une frénésie démente. De fait, les tactiques qu'ils emploient pour tenter de débarrasser un Gueule-ki-grogn' sont tout aussi brutales.

Sautant sur son grogneur, l'orruk dirige sa bête vers un Gueule-ki-

grogn', conscient que sa monture est bien trop belliqueuse pour reculer devant n'importe quel adversaire, aussi gigantesque soit-il. Dans un impact fracassant, les deux créatures se percutent, et inévitablement, le plus petit des deux est pulvérisé. À condition qu'il n'ait pas été écrabouillé dans la collision, le cavalier effectue alors un vol plané et tente de se raccrocher à la fourrure ou une excroissance osseuse du Gueule-ki-grogn' afin d'atterrir sur son dos. Inutile de dire que le taux de réussite de cette manœuvre n'est pas très élevé. D'ailleurs, les Mâchefers en mal de divertissement se régalaient de ce genre de spectacle, et hurlent de rire lorsque les orruks sont précipités contre des rochers ou des parois de falaises, quand ils ne sont pas dévorés par leur proie.

Cependant, les rares orruks ayant survécu à cette pratique démente peuvent se vanter d'avoir dompté l'une des bêtes les plus redoutables de Ghur. Ces glorieux cavaliers se rassemblent alors en bandes, savourant la puissance de leurs

“destriers” quand ils déferlent sur l'ennemi tel un raz-de-marée de chair croûteuse et de crins puants. Quand ils ne se cramponnent pas à leur monture simplement pour survivre, ces robustes champions manient une paire de kikoup' avec une insouciance téméraire, fauchant les silhouettes floues de l'ennemi alors que leurs Gueules-ki-grogn' se ruent à travers le champ de bataille.



“Y zont foncé dans l'tas des zoneilles à tout'veitesse en clakant des mâchoires. Et pourtant, y zavaient tous une dizaine de lances dans la kouenne. Kroyez-moi, les gars, je vais m'dégotter un d'ces gros gorets, même si c'est la dernière chose que j'fais.”

- Big Boss Brakka,
juste avant d'être broyé sous les
sabots d'un Gueule-ki-grogn'



ZOGGROK ANVILSMASHA

Véritable légende vivante parmi les Mâchefers, Zoggrok Anvilsmasha est aussi redouté que respecté, car il est le seul orruk à savoir maîtriser l'art de façonner l'énergie de la Waaagh! en armes d'os, de fer et de pierre. La façon dont il a développé ce talent unique fait l'objet de nombreuses théories. Certains prétendent qu'il a eu la folie de s'attaquer à Kragnos, et que le coup au crâne qu'il a reçu en retour a empli sa tête d'un brasier vert. D'autres disent qu'il a été englouti par une immense idole de Gork, et qu'il en serait ressorti avec un pouvoir divin. Quoi qu'il en soit, Anvilsmasha apparaît dès qu'une Waaagh! enfle jusqu'à atteindre des proportions colossales. Frappant ses “outils krazeurs” l'un contre l'autre jusqu'à ce qu'ils irradient une lueur verdâtre, il propage sa magie à tous les orruks rassemblés à proximité, dont les propres kikoup' et étripeurs se mettent à vibrer sous la puissance du Grand Dieu Vert. Les armes bénies par Anvilsmasha peuvent terrasser un Méga-gargant ou assommer un Draconithe, car en touchant leur cible, elles libèrent une explosion d'énergie. Autre fait notable, Zoggrok est flanqué d'un fidèle compagnon, un squig front-de-roc appelé Klonk. Affligée d'une migraine atroce depuis sa naissance, cette étrange créature n'a d'autre moyen d'apaiser sa souffrance que de se cogner la tête à plusieurs reprises, offrant ainsi à Anvilsmasha un excellent instrument sur lequel pratiquer son art aussi rudimentaire qu'efficace.



DURS À KUIR'

Tous les Mâchefers sont des combattants aguerris. Bardés de muscles et bouillonnants d'énergie belliqueuse, ils ont survécu à des centaines de violentes bagarres. Quand ces orruks se rassemblent en bandes et partent en guerre, le sol tremble sous leurs bottes ferrées.

DURBOYS ORRUKS

Couverts de métal rouillé des pieds à la tête et maniant un vaste éventail d'armes grossières, les Durboys ont tout de troupes de choc. Pourtant, ils constituent le niveau le plus bas de la société des Mâchefers, car même leur carrure impressionnante n'a rien de comparable avec celles des Brutes, les destructeurs suprêmes que tous les Durboys rêvent de rejoindre un jour.

Cela ne signifie en aucun cas qu'il faut les sous-estimer. Le nombre d'armées dévastées qu'ils ont laissé dans leur sillage témoigne de leur férocité, décuplée par un régime de violence incessante. Vétérans de nombreux conflits, les Durboys maintiennent une façade de discipline jusqu'au moment où ils entrent en contact avec l'ennemi, après quoi ils se mettent à hurler comme des déments, à faire tourner leurs kikoup' dans tous les sens, et à tabasser leurs adversaires avec une fureur bestiale. Certains Durboys manient des armes d'hast qu'ils appellent kitrou'. Ces armes furent utilisées pour la première fois lors de l'Ère de la Bête afin de pouvoir perforer le cuir des monstres de loin et fournir une riposte efficace aux murs de piques. Les Durboys portent également un bloc de fer hérissé de pointes qui leur sert à la fois de bouclier et d'arme de mêlée.

BIG BOSS DURBOYS

La plupart des bandes de Durboys combattent sous la férule d'un Big Boss, un tueur vétérán doté d'un certain sens tactique, et d'un charisme suffisant pour maintenir une certaine discipline. Les Mâchefers sont réputés pour rehier

l'aspect de Mork chez le Grand Dieu Vert et mépriser la subtilité ou la furtivité, qu'ils considèrent comme réservées aux pleutres. C'est en grande partie vrai, mais même une armée de Mâchefers a besoin d'être dirigée. Les Big Boss Durboys y parviennent en instillant un semblant d'ordre aux bandes sous leur commandement, le temps d'atteindre la ligne ennemie et que le massacre commence. Bien sûr, à ce moment-là, le Big Boss se joint à la fête, emporté par la vague de violence qui les submerge. Habituellement armés d'un charkuteur de Boss pour transpercer et trancher, ainsi que d'un kikoup' dentelé dédié au corps à corps, les Big Boss imposent leur autorité en s'adonnant à des actes d'une brutalité stupéfiante.

BOUZILLEURS BIZARBRUTES

Il arrive que les Brutes orruks soient tellement happés par le tourbillon anarchique de la Waaagh! qu'ils deviennent "complètement zinzins". Ils se mettent à hurler des choses incompréhensibles, à vomir de la bile verte et à tailler dans tout et n'importe quoi. Déconcertés par tout ce qui ne peut pas être résolu par la violence, les Mâchefers se tournent alors vers leur Chamanes Bizarnobs pour trouver une solution "ruzée" au problème. Ces soi-disant sages ne sont pas plus compétents qu'eux en la matière; ils se contentent de clouer des masques d'os et de fer dans les crânes des Brutes affligés en espérant chasser la folie. Ironiquement, la douleur et la fureur incandescentes causées par cette méthode ont tendance à

corriger le comportement erratique de ces victimes... mais en les transformant en tueurs maniaques et enragés. Appelés Bouzilleurs Bizarbrutes, ces orruks voient le monde qui les entoure comme un brasier verdâtre, les masses des troupes ennemies flamboyant avec une intensité particulière. Dotés d'immenses Fléaux Krazeurs, ils se ruent sur ces concentrations lumineuses en faisant tourner leurs armes pour broyer les membres et réduire les crânes en esquilles ensanglantées.

RAGEUX BRUTES

Les Brutes Mâchefers méritent bien leur nom et ne supportent pas le moindre affront à leur ego. Par conséquent, ils ont la fâcheuse tendance à se lancer des défis impossibles, comme assommer un Dracastral d'un seul coup, battre un Tyran ogor à un concours de nourriture, ou soumettre un Mégagargant avec une clé de cou. Or, si personne ne peut douter de leur appétit de violence, ils ont parfois les yeux plus gros que le ventre.

Ceux qui ont subi une défaite cuisante ont tendance à surcompenser en devenant encore plus arrogants. Après s'être débarrassés de leur armure, ils s'emparent d'énormes armes à deux mains et s'attaquent à n'importe quel orruk ayant eu la folie de leur rappeler leur humiliation. Ces Rageux Brutes sautent sur la moindre occasion pour montrer leur force et leur hargne. Ce besoin de prouver leur supériorité en fait des adversaires terrifiants, et leur absence d'armure leur permet de se déplacer à une vitesse qui peut surprendre bien des ennemis.



LA FUREUR DE LA WAAAGH!

Assister à la charge d'une horde de Mâchefers revient à faire face à un glissement de terrain. Une masse d'orruks, de muscles porcins velus et de fer battu dévale de l'horizon en gagnant de la vitesse à mesure que l'éventualité du massacre se précise. Certains de ces orruks musculeux sont juchés sur des verrats colossaux, suivis d'autres peaux-vertes à pied qui brandissent des armes aux contours dentelés et beuglent d'impatience à la perspective du carnage à venir.

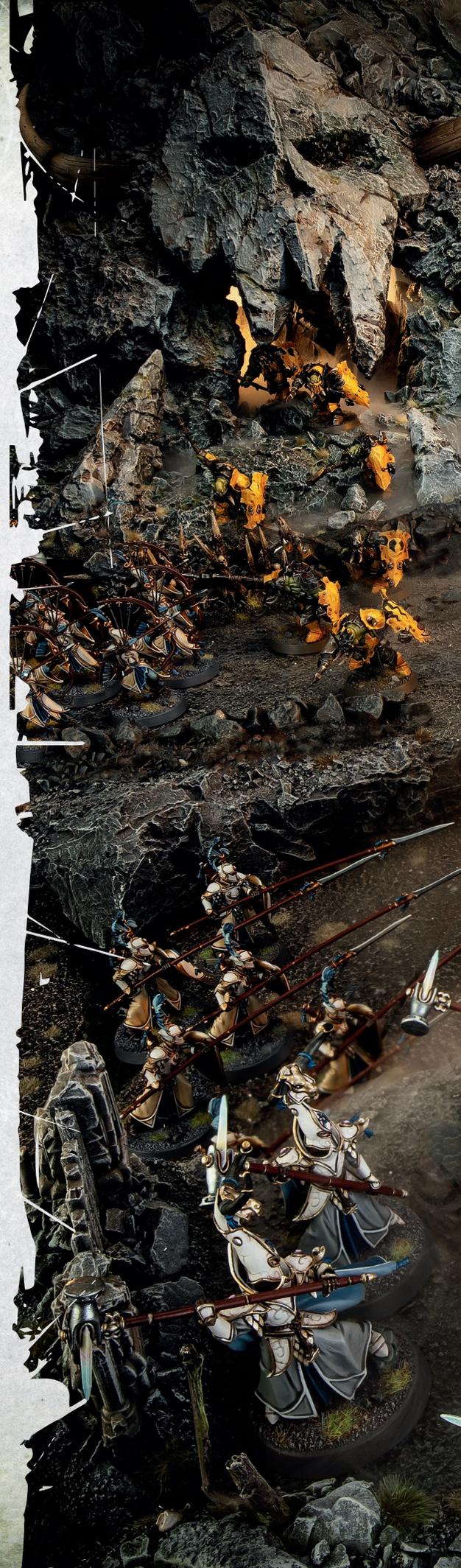


Big Boss Durboy



Klonk

Zogrok Anvilsmasha



*Juché sur son Gueule-ki-grogn' cuirassé de fonte rugueuse,
un Kroboss charge droit sur ses adversaires lumineths,
impatient de voir ce qu'il se passe quand plusieurs tonnes de
muscles porcins s'écrasent sur une ligne de front aelfique.*





Gueules-ki-grogn' avec Ékip' de Hacheurs

Un seul Gueule-ki-grogn' est une véritable menace, mais lorsque plusieurs de ces monstres démesurés lancent une charge simultanée, même les robustes Guerriers Saurus sont promptement réduits en bouillie sous leurs sabots.





Kroboss sur Gueule-ki-grogn'





Boss Durboy



Durboy



Porteur de Glyphe de Gorkamorka des Kryptboyz



Durboy



Durboy



Boss Durboy des Dents d'Sang



Les Durboys se plaisent à dire que leur discipline de fer se maintient jusqu'à ce qu'ils arrivent au contact; dès lors, ils se laissent porter par la joie des combats et hachent et fracassent dans une frénésie démente.



Rageux Brutes



Bouzilleurs Bizarbrutes



Les Rageux Brutes sont si désireux de prouver qu'ils sont les plus gros, les plus féroces et les plus coriassés des orruks qu'ils refusent de porter plastrons et heaumes et ne cherchent à tuer que les plus dangereux des adversaires.

CHARTRE D'UNITÉ KROBOSS SUR GUEULE-KI-GROGN'



ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Étrip'gorets	1"	6	3+	3+	-1	2
Puissantes Défenses	2"	2	3+	3+	-3	✱
Pieds Martelants	1"	4	3+	3+	-1	D3
Kikoup'-ki-tuent	2"	2	3+	3+	✱	2

TABLEAU D'ÉLAN			
Score d'Élan	Mouvement	Kikoup'-ki-tuent	Puissantes Défenses
1	9"	-1	D3
2-3	10"	-1	D3+1
4-5	11"	-2	D3+2
6	12"	-3	D3+3

Un Kroboss sur Gueule-ki-grogn' est armé d'un Étrip'gorets.

MONTURE: Le Gueule-ki-grogn' de cette unité est armé de Puissantes Défenses et de Pieds Martelants.

ÉQUIPAGE: L'Ékip' de Hacheurs de cette unité est armée de Kikoup'-ki-tuent.

En Tête de la Ruée: Le Kroboss chevauche en première ligne de la ruée de grogneurs pour être le premier à charger dans la mêlée.

Si cette unité fait un mouvement de charge, vous pouvez relancer les jets de charge pour toutes les unités de **GUEULES-KI-GROGN'** amies sur le champ de bataille jusqu'à la fin de la phase.

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

Cette unité a un score d'élan qui affecte les valeurs représentées par un ✱ pour cette unité, comme indiqué dans le tableau d'élan ci-dessus. Au début de la bataille, cette unité a un score d'élan de 1. Chaque fois que cette unité termine un mouvement de course ou de charge, ajoutez D3 à son score d'élan. Le score d'élan de cette unité ne peut jamais dépasser 6. À la fin de chaque tour, soustrayez 1 au score d'élan de cette unité (jusqu'à un minimum de 1).

Charge Tête Baissée: Quand un Gueule-ki-grogn' est en pleine charge, seul un coup féroce peut l'arrêter.

Tant que cette unité a un score d'élan de 4 ou plus, elle peut charger même si elle a déjà couru à ce tour.

Hacher et Charger: Le rôle de l'Ékip' de Hacheurs est de dégager un passage dans une horde ennemie pour s'assurer que le Gueule-ki-grogn' conserve son élan.

Vous pouvez effectuer la fureur monstrueuse Tailler un Chemin ci-dessous avec cette unité au lieu de n'importe quelle autre fureur monstrueuse que vous pouvez effectuer avec cette unité.



Juché sur un Gueule-ki-grogn' particulièrement féroce, le Kroboss dirige son béhémoth tonitruant droit sur les lignes de l'ennemi avec un impact explosif, puis il frappe de droite et de gauche avec son énorme étrip'gorets tandis que la bête poursuit sa course.

FUREUR MONSTRUEUSE



Tailler un Chemin: Choisissez une unité ennemie qui a une caractéristique de Blessures de 4 ou moins à 3" de cette unité et jetez un dé. Si le jet est inférieur au score d'élan de cette unité, l'unité ennemie subit autant de blessures mortelles que le résultat du jet, et vous pouvez aussitôt tenter une charge avec l'unité qui fait la fureur monstrueuse. Quand une unité charge de cette manière, elle peut passer par-dessus les unités ennemies ayant une caractéristique de Blessures de 1 ou 2 de la même façon qu'une unité qui peut voler.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, CLANS GUERRIERS ORRUKS, ORRUK, MÂCHEFERS, HÉROS, MONSTRE, GUEULE-QUI-GROGN', KROBOSS

CHARTRE D'UNITÉ

GUEULE-KI-GROGN'

AVEC ÉKIP' DE HACHEURS



ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Kikoup' et Hache de Kreveur	1"	4	3+	3+	-1	2
Puissantes Défenses	2"	2	3+	3+	-3	*
Pieds Martelants	1"	4	3+	3+	-1	D3
Kikoup'-ki-tuent	2"	2	3+	3+	*	2

TABLEAU D'ÉLAN			
Score d'Élan	Mouvement	Kikoup'-ki-tuent	Puissantes Défenses
1	9"	-1	D3
2-3	10"	-1	D3+1
4-5	11"	-2	D3+2
6	12"	-3	D3+3

Un Gueule-ki-grogn' avec Ékip' de Hacheurs est conduit par un Durboy armé d'un Kikoup' et Hache de Kreveur.

ÉLITE: Les figurines de cette unité peuvent donner des ordres à leur propre unité.

MONTURE: Le Gueule-ki-grogn' de cette unité est armé de Puissantes Défenses et de Pieds Martelants.

ÉQUIPAGE: L'Ékip' de Hacheurs de cette unité est armée de Kikoup'-ki-tuent.

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

Cette unité a un score d'élan qui affecte les valeurs représentées par un * pour cette unité, comme indiqué dans le tableau d'élan ci-dessus. Au début de la bataille, cette unité a un score d'élan de 1. Chaque fois que cette unité termine un mouvement de course ou de charge, ajoutez D3 à son score d'élan. Le score d'élan de cette unité ne peut jamais dépasser 6. À la fin de chaque tour, soustrayez 1 au score d'élan de cette unité (jusqu'à un minimum de 1).

Charge Tête Baissée: Quand un Gueule-ki-grogn' est en pleine charge, seul un coup féroce peut l'arrêter.

Tant que cette unité a un score d'élan de 4 ou plus, elle peut charger même si elle a déjà couru à ce tour.

Hacher et Charger: Le rôle de l'Ékip' de Hacheurs est de dégager un passage dans une horde ennemie pour s'assurer que le Gueule-ki-grogn' conserve son élan.

Vous pouvez effectuer la fureur monstrueuse Tailler un Chemin ci-dessous avec cette unité au lieu de n'importe quelle autre fureur monstrueuse que vous pouvez effectuer avec cette unité.



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

FUREUR MONSTRUEUSE



Tailler un Chemin: Choisissez une unité ennemie qui a une caractéristique de Blessures de 4 ou moins à 3" de cette unité et jetez un dé. Si le jet est inférieur au score d'élan de cette unité, l'unité ennemie subit autant de blessures mortelles que le résultat du jet, et vous pouvez aussitôt tenter une charge avec l'unité qui fait la fureur monstrueuse. Quand une unité charge de cette manière, elle peut passer par-dessus les unités ennemies ayant une caractéristique de Blessures de 1 ou 2 de la même façon qu'une unité qui peut voler.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, CLANS GUERRIERS ORRUKS, ORRUK, MÂCHEFERS, MONSTRE, GUEULE-KI-GROGN', GUEULE-KI-GROGN' AVEC ÉKIP' DE HACHEURS

CHARTRE D'UNITÉ KREVEURS SUR GUEULE-KI-GROGN'

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Kikoup' et Hache de Kreveur	1"	4	3+	3+	-1	2
Puissantes Défenses	2"	2	3+	3+	-3	✱
Pieds Martelants	1"	4	3+	3+	-1	D3

TABLEAU D'ÉLAN		
Score d'Élan	Mouvement	Puissantes Défenses
1	9"	D3
2-3	10"	D3+1
4-5	11"	D3+2
6	12"	D3+3

Chaque figurine d'une unité de Kreveurs sur Gueule-ki-grogn' est armée d'un Kikoup' et Hache de Kreveur.

RÉGIMENT MONSTRUEUX:

Une seule figurine de cette unité peut effectuer une fureur monstrueuse à chaque tour.

MONTURE: Chaque Gueule-ki-grogn' de cette unité est armé de Puissantes Défenses et de Pieds Martelants.

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

Cette unité a un score d'élan qui affecte les valeurs représentées par un ✱ pour cette unité, comme indiqué dans le tableau d'élan ci-dessus. Au début de la bataille, cette unité a un score d'élan de 1. Chaque fois que cette unité termine un mouvement de course ou de charge, ajoutez D3 à son score d'élan. Le score d'élan de cette unité ne peut jamais dépasser 6. À la fin de chaque tour, soustrayez 1 au score d'élan de cette unité (jusqu'à un minimum de 1).

Charge Tête Baissée: Quand un Gueule-ki-grogn' est en pleine charge, seul un coup féroce peut l'arrêter.

Tant que cette unité a un score d'élan de 4 ou plus, elle peut charger même si elle a déjà couru à ce tour.

Écrasés et Piétinés: Le sol frémit et tremble lorsqu'une harde de Gueules-ki-grogn' charge à bride rabattue pour ravager les lignes ennemies et envoyer les guerriers valdinguer en tous sens.

Vous pouvez effectuer la fureur monstrueuse Aplatis dans la Boue ci-dessous avec cette unité au lieu de n'importe quelle autre fureur monstrueuse que vous pouvez effectuer avec cette unité.



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

FUREUR MONSTRUEUSE



Aplatis dans la Boue: Seule une figurine dont l'unité a fait un mouvement de charge à ce tour peut effectuer cette fureur monstrueuse. Choisissez une unité ennemie ayant une caractéristique de Blessures de 1 ou 2 à 3" de cette unité et jetez un dé. Si le jet est inférieur au score d'élan de l'unité qui fait cette fureur monstrueuse, l'effet de frappe en dernier s'applique à l'unité ennemie jusqu'à la fin du tour.

MOTS-CLÉS

DESTRUCTION, CLANS GUERRIERS ORRUKS, ORRUK, MÂCHEFERS, MONSTRE, GUEULE-KI-GROGN', KREVEURS SUR GUEULE-KI-GROGN'



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

CHARTRE D'UNITÉ BIG BOSS DURBOY

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Charkuteur de Boss et Kikoup'	2"	5	3+	3+	-1	2

Un Big Boss Durboy est armé d'un Charkuteur de Boss et Kikoup'.

Commandant à la Poigne de Fer :
Aucun Durboy n'oserait quitter le combat alors que le boss est toujours dans le coin.

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

Cette unité peut donner l'ordre Ralliement jusqu'à 2 fois à la même phase. Dans ce cas, chaque ordre doit être reçu par une unité de DURBOYS amie. Aucun point de commandement n'est dépensé la deuxième fois que cette unité donne cet ordre à cette phase. De plus, quand une unité de DURBOYS amie reçoit l'ordre Ralliement donné par une unité amie ayant cette aptitude, vous pouvez ramener 1 figurine tuée dans l'unité de DURBOYS pour chaque jet de 5+ au lieu de chaque jet de 6.

Ajoutez 1 aux jets de coups d'bouclier pour les unités de DURBOYS amies tant qu'elles sont entièrement à 12" d'une ou plusieurs unités amies ayant cette aptitude.

MOTS-CLÉS DESTRUCTION, CLANS GUERRIERS ORRUKS, ORRUK, MÂCHEFERS, HÉROS, BIG BOSS DURBOY



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

CHARTRE D'UNITÉ ZOGGROK ANVILSMASHA

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Krazeur Kass'krânes	1"	3	3+	3+	-1	2
Kikoup' Éklat'charmes	2"	2	3+	2+	-2	3
Grogne-tenailles	1"	4	3+	4+	-	1
Koup d'Tête	1"	3	3+	3+	-	1

Zoggrok Anvilsmasha est armé d'un Krazeur Kass'krânes et d'une des options d'arme suivantes :

Kikoup' Éklat'charmes ;
ou Grogne-tenailles.

COMPAGNON : Klonk, le squig front-de-roc de cette unité, est armé d'un Koup d'Tête. Klonk doit rester à 1" de Zoggrok Anvilsmasha. En termes de règles, Zoggrok Anvilsmasha et Klonk sont traités comme une seule figurine.

Pouvoir du Grand Dieu Vert :
Canalisant l'énergie brute de la Waaagh! avec ses "outils krazeurs", Zoggrok peut renforcer les armes des orruks rassemblés autour de lui.

À votre phase des héros, vous pouvez choisir 1 unité de MÂCHEFERS amie entièrement à 12" de cette unité et jeter un dé. Ajoutez 2 au jet si cette unité est armée de Grogne-tenailles. Sur 4+, les armes de l'unité choisie sont chauffées au vert jusqu'au début de votre prochaine phase des héros. Tant que les armes d'une unité sont chauffées au vert, les jets de touche non modifiés de 6 pour ses attaques d'armes de mêlée causent 1 blessure mortelle en plus des dégâts infligés.

Kikoup' Éklat'charmes : Un coup de cet invraisemblable kikoup' ne fait pas que martyriser l'adversaire, mais brise aussi irrémédiablement les protections occultes dont il bénéficie.

Si le jet de touche non modifié pour une attaque de Kikoup' Éklat'charmes de cette unité est 6 et si la cible a une ou plusieurs protections, les protections de l'unité cible sont éclatées. Si les protections d'une unité sont éclatées, on ne peut plus tenter de jet de protection pour elle jusqu'à la fin de la bataille.

MOTS-CLÉS DESTRUCTION, CLANS GUERRIERS ORRUKS, ORRUK, MÂCHEFERS, SOLEILS EUD'FER, HÉROS, ZOGGROK ANVILSMASHA

CHARTRE D'UNITÉ RAGEUX BRUTES

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Fléau Krazeur	2"	6	4+	4+	-1	2
Puissant Étripeur	2"	3	3+	3+	-2	2
Broyeur de Brute	2"	3	4+	4+	-1	D3

Chaque figurine d'une unité de Rageux Brutes est armée d'une des options d'arme suivantes: Fléau Krazeur; Puissant Étripeur; ou Broyeur de Brute.

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

Cette unité peut courir et quand même charger au même tour.

Coup Fracassant: Un "CRAC" satisfaisant retentit chaque fois qu'un adversaire impuissant encaisse l'impact d'un coup de broyeur de Brute.

Si le jet de touche non modifié pour une attaque de Broyeur de Brute est 6, l'attaque cause 3 blessures mortelles à la cible et la séquence d'attaque se termine (ne faites pas de jet de blessure ni de jet de sauvegarde).

ÉLITE: Les figurines de cette unité peuvent donner des ordres à leur propre unité.

MOTS-CLÉS DESTRUCTION, CLANS GUERRIERS ORRUKS, ORRUK, MÂCHEFERS, BRUTES, RAGEUX BRUTES

CHARTRE D'UNITÉ BOUZILLEURS BIZARBRUTES

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Fléau Krazeur	2"	6	4+	4+	-1	2

Chaque figurine d'une unité de Bouzilleurs Bizarbrutes est armée d'un Fléau Krazeur.

ÉLITE: Les figurines de cette unité peuvent donner des ordres à leur propre unité.

Verts de Rage: Lorsque ces guerriers fous furieux se jettent sur un ennemi populaire, ils provoquent une destruction absolue.

Si le jet de touche non modifié pour une attaque de cette unité est 6 et si l'unité cible compte 10 figurines ou plus, l'attaque cause 2 touches à la cible au lieu de 1. Faites un jet de blessure et un jet de sauvegarde pour chaque touche.

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

Cette unité peut courir et quand même charger au même tour.

Masques de Bizarbrutes: Les étranges masques de ces orruks pulsent sous l'effet de l'énergie Waaagh! et plongent leurs porteurs dans une frénésie qui les rendent insensibles à la douleur.

Cette unité a une protection de 5+ tant qu'elle est à 3" d'une ou plusieurs unités ennemies.

MOTS-CLÉS DESTRUCTION, CLANS GUERRIERS ORRUKS, ORRUK, MÂCHEFERS, BRUTES, BOUZILLEURS BIZARBRUTES

CHARTRE D'UNITÉ DURBOYS ORRUKS



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

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Kikoup' de Durboy	1"	2	3+	3+	-1	1
Kitrou' de Durboy	2"	2	4+	3+	-1	1

Chaque figurine d'une unité de Durboys Orruks est armée d'une des options d'arme suivantes : Kikoup' de Durboy ; ou Kitrou' de Durboy. Toutes les figurines de l'unité doivent avoir la même option d'arme.

CHAMPION : 1 figurine de cette unité peut être un Boss Durboy. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses armes de mêlée.

PORTE-ÉTENDARD : 1 figurine sur 10 de cette unité peut être un Porteur de Glyphe de Gorkamorka. Ajoutez 1 à la caractéristique de Bravoure de cette unité si elle inclut un ou plusieurs Porteurs de Glyphe de Gorkamorka.

On y va ! : Les Durboys qui privilégient les kikoup' ont en général peu de patience ; premiers dans la mêlée, ils font tourner leurs armes pour faire sauter les têtes des ennemis.

Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de Kikoup' de Durboy de cette unité si elle a fait un mouvement de charge au même tour.

Les Kitrou' : Charger une unité de Durboys munis de kitrou' est des plus intimidant, car ces armes grossières perforent aisément les armures.

Améliorez de 1 la caractéristique de Perforation des Kitrou' de Durboy de cette unité si la cible a fait un mouvement de charge au même tour.

Koups d'Boukliers : Ces plaques de fonte sont constellées de pointes et de dents de métal qui les transforment en armes plus redoutables encore.

Chaque fois que cette unité combat, après que toutes ses attaques ont été résolues, choisissez 1 unité ennemie à 1" de cette unité et jetez un dé pour chaque figurine de cette unité qui est à 1" de l'unité ennemie. Ces jets de dés sont appelés jets de koups d'bouklier. Pour chaque jet de koups d'bouklier de 6+, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

MOTS-CLÉS DESTRUCTION, CLANS GUERRIERS ORRUKS, ORRUK, MÂCHEFERS, DURBOYS

PROFILS DE BATAILLE RANGÉE

Les profils de Bataille Rangée sont régulièrement mis à jour dans un PDF à télécharger. Pour savoir s'il y a des profils plus récents pour votre faction, consultez warhammer-community.com. Les unités ci-dessous font partie de la faction des Clans Guerriers Orruks au même titre que celles du *Tome de Bataille de la Destruction : Orruk Warclans*. Les profils qui ont une date de publication plus récente l'emportent sur ceux qui ont une date antérieure ou qui n'ont pas de date.

MÂCHEFERS (SEPTEMBRE 2023)					
CHARTRE D'UNITÉ	TAILLE D'UNITÉ	POINTS	RÔLE TACTIQUE	NOTES	
Durboys Orruks	10	220	Ligne		
Kreveurs sur Gueules-ki-grogn'	1	180	Béhémoth	Ligne si le général est GUEULE-KI-GROGN'	
Gueules-ki-grogn' avec Ékip' de Hacheurs	1	270	Béhémoth	Individuelle	
Big Boss Durboy	1	100	Leader	Individuelle	
Zoggrok Anvilsmasha	1	160	Leader	Individuelle, Unique	
Kroboss sur Gueule-ki-grogn'	1	380	Leader, Béhémoth	Individuelle	
Rageux Brutes	3	100			
Bouzeurs Bizarbrutes	3	125			