

Pour représenter ceci, au début de chaque tour du joueur orque, lancez 1D6 pour chaque homme de main, qu'il s'agisse d'un orque ou d'un gobelin. Sur un résultat de 1, la figurine a été agacée par quelque chose qu'un de ses camarades a dit ou fait. Ne faites pas ce jet pour des figurines engagées au corps à corps (elles ont déjà quelque chose à se mettre sous la dent!) Lancez ensuite 1D6 sur le tableau cidessous pour déterminer le résultat de cette offense :

D6 Résultats

1 "Répète, pour voir!" Le guerrier décide que son camarade le plus proche, parmi les hommes de main orques ou gobelin, a insulté ses origines ou quelque chose dans le genre, et qu'il doit payer pour cela! Si un homme de main, orque ou gobelin, ou un Franc-Tireur se trouve à portée de charge (en cas de plusieurs cibles possibles, choisissez la plus proche), la figurine offensée le charge immédiatement et livre un tour de corps à corps. A la fin du tour, les figurines sont déplacées à 1ps l'une de l'autre et ne sont plus considérées comme étant au corps à corps (à moins qu'un autre test d'Animosité ne soit raté et que ce résultat ne soit à nouveau obtenu). S'il ne se trouve aucun homme de main orque ou gobelin ou aucun Franc-Tireur à portée de charge, et si la figurine affectée est équipée d'une arme de tir, elle l'utilise immédiatement contre l'homme de main orque ou gobelin ou le Franc-Tireur le plus proche. Si aucun de ces cas de figure ne se présente, ou si la figurine la plus proche est un héros orque, la figurine affectée agit comme si elle avait obtenu un résultat 2-5 sur ce tableau. Dans tous les cas, la figurine ne fait rien d'autre durant ce tour, elle se défend cependant normalement si elle est engagée au corps à corps.

2-5 "K'es t'a dit?" Le guerrier est convaincu qu'un de ses camarades lui a lancé une insulte, mais il ne sait pas trop lequel. Il passe tout ce tour à invectiver un peu tout le monde et ne fait absolument rien d'autre, il se défend cependant normalement s'il est engagé au corps à corps.

6 "J'vais leur montrer!" Le guerrier imagine que ses camarades se moquent de lui dans son dos et le traitent de tous les noms. Il décide de leur montrer qu'il n'est pas une lopette! La figurine doit avancer le plus rapidement possible vers la figurine ennemie la plus proche et la charger si possible. Si aucune figurine ennemie n'est visible, le guerrier peut effectuer immédiatement un mouvement normal, venant s'ajouter à son déplacement réglementaire durant la phase de mouvement. Si le premier déplacement amène la figurine à portée de charge d'un ennemi, elle devra le charger durant sa prochaine phase de mouvement.

Des Gens peu Recommandables. De nombreux Francs-Tireurs refuseraient de travailler pour des orques car ils savent que ces derniers peuvent à tout moment se retourner contre eux. Une bande d'orques ne peut donc louer les services que des Francs-Tireurs suivants : Gladiateurs, Ogres ou Mages.

Tableau de Compétences des Grques

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spécial	_
Chef	√	1		✓	✓	✓	
Chamane				✓		✓	pr 12
Kosto	✓	/		✓		/	
f .							

Choix des guerriers

Une bande d'orques doit comporter au moins trois figurines. Vous disposez de 500 Couronnes pour la recruter et l'équiper. Elle ne doit jamais comporter plus de vingt membres.

Chef: Chaque bande d'orques doit inclure un Chef, ni plus, ni moins!

Chamane: Votre bande peut inclure jusqu'à un Chamane.

Kostos: Votre bande peut inclure jusqu'à deux Kostos.

Boyz Orques: Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de boyz orques.

Guerriers Gobelins: Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de guerriers gobelins, même s'ils ne peuvent pas être plus de deux fois plus nombreux que les orques (y compris les héros orques).

Squigs des Cavernes: Votre bande peut inclure jusqu'à cinq squigs des cavernes, même s'ils ne peuvent pas être plus nombreux que les guerriers gobelins.

Troll: Votre bande peut inclure jusqu'à un troll.

Expérience de Sépart

Un **Chef** débute avec 20 pts d'expérience.

Un Chamane débute avec 10 pts d'expérience.

Un Kosto débute avec 15 pts d'expérience.

Tous les orques de main débutent avec 0 pts d'expérience.

Alugmentation des Caractéristiques

Les caractéristiques des orques ne peuvent pas augmenter audelà de celles données sur le profil ci-dessous. Si une caractéristique a déjà atteint son maximum, choisissez une autre option ou relancez si vous n'aviez pas le choix. Si les deux caractéristiques sont déjà au maximum, augmentez n'importe quelle autre de +1 à la place. Les orques de main ne peuvent pas dépasser +1 par caractéristique.

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

Liste d'Equipement Grque

Les listes qui suivent sont utilisées par les bandes d'orques pour choisir leur équipement.

Liste d'Équipement Orque

Armes de corps à corps

e e
Hache 5 CO
Epée
Morgenstern
Arme à Deux Mains
Lance
Hallebarde 10 CO

Armes de Tir

Arbalete	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	25	C	J
Arc																											10	CC)

Armures

Armure L	égère	 	 	 	 	 	٠.	. 20 CO
Bouclier		 	 ٠,	 	 	 	٠.	5 CO
Heaume						 	100	. 10 CO

Liste d'Équipement Gobelin

Armes de Corps à Corps

Dague
Massue
Epée 10 CC
Lance

Armes de Tir

Armures



Dissimulées par les denses feuillages, les deux silbouettes graciles observaient le groupe qui campait au centre de la clairière. Les Éclaireurs sylvains avaient pisté les orques plusieurs jours durant afin de déterminer s'il s'agissait d'une bande isolée ou de l'avant-garde d'une plus grosse armée. L'ouïe fine des êtres de la forêt leur permettait d'entendre distinctement ce que disaient les orques pourtant situés à plus de cent pas de distance. La conversation portait, bien entendu, sur des sujets sans aucune importance pour quiconque n'était pas orque, comme des bistoires de trésors ou de pierres plus ou moins précieuses, mais les elfes attendaient patiemment que les peaux vertes daignent enfin les mettre sur la voie.

Les différents membres de la bande arpentaient la clairière dans un sens ou dans l'autre, les gobelins faisant tout pour échapper aux coups de pieds agacés de leurs plus gros cousins. Un troll marchait stupidement en rond et traçait des cercles dans l'herbe baute. Un orque un peu plus musclé que les autres et portant plusieurs armes ensanglantées à la ceinture s'approcha d'un autre peau verte encore plus massif que lui et qui était assis sur ce qui ressemblait à un trône fait d'ossements et de cuir tendu. Les Eclaireurs avaient déjà compris que l'individu qui trônait fièrement au milieu de la clairière était le chef de cette bande de pillards.

"Comment k's est passé ta chasse?" demanda l'énorme chef au nouvel arrivant.

"Bof. J'ai bien attrapé kek' zoms, mais tout c'k'y z'avaient c'était des cailloux noirs."

"Pas d'butin ?" demanda le chef. "Les zoms y z'ont toujours du butin!"

"C'est k'est-ce que j'leur ai d'mandé! répondit l'autre. "Y z'ont essayé d'me fair'croire que l'butin c'était ces caillasses! J'les ai s'coués un peu et y m'ont dit qu'des chef zoms payaient un max pour ça!"

"Un max?"

"C'est k'est-ce qu'y m'ont dit," continua l'orque d'un air visiblement étonné. "Y m'ont dit qu'ces pavetons v'naient d'un koin k'y s'appelle More-ty... Mor... beu... Mork kek'cbose, mais y m'ont fait un dessin."

Le plus gros orque attrapa le morceau de parchemin que lui tendait son lieutenant, l'examina pendant quelques instants en le tournant dans tous les sens, puis aboya quelques ordres. Les gobelins se mirent à courir dans le campement pour rassembler tout l'équipement, alors que quatre d'entre eux, peinant comme des bêtes de somme, soulevaient le trône du chef et commençaient à le porter vers l'autre côté de la clairière. Les autres orques, visiblement plus calmes, ramassèrent leurs propres armes et emboîtèrent le pas aux porteurs.

Les Éclaireurs reculèrent silencieusement entre les arbres, ils savaient maintenant que ces orques ne représentaient aucun danger pour leurs semblables. Ils avaient eux aussi entendu parler de cette cité bumaine aux rues jonchées de richesses qui n'attendaient qu'à être ramassées. Ils avaient aussi entendu d'autres rumeurs sur cette cité. Avant le milieu de la nuit, cette bande d'orques n'existerait plus...



Héros

X.>

1 Chef Grque

80 Couronnes d'Or

Le Chef orque est un individu massif et brutal, qui entraîne ses gars dans la moindre bagarre pourvu qu'il pense en tirer profit. Il est le plus fort, le plus résistant et le plus violent de la bande, et si un des boyz osait s'imaginer le contraire, il le lui démontrerait à coups de poing!

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

Armes/Armures: Un Chef orque peut être équipé d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement orque.

RÈGLES SPÉCIALES

Chef : Tout membre de la bande situé à moins de 6ps du Chef peut utiliser le Cd de ce dernier pour effectuer ses tests.

0-1 Chamane Grque

40 Couronnes d'Or

Les Chamanes sont des individus à part dans la société orque. Ils sont bénis par les dieux Gork et Mork qui leur ont accordé des pouvoirs qu'ils ne peuvent ni comprendre ni totalement maîtriser. Il n'est pas rare qu'ils se joignent à des bandes en maraude, où leur singularité leur confère un certain statut.

Profil

 M
 CC
 CT
 F
 E
 PV
 I
 A
 Cd

 4
 3
 3
 3
 4
 1
 3
 1
 7

Armes/Armures: Un Chamane orque peut être équipé d'armes choisies dans la liste d'équipement orque. Il ne porte jamais d'armure.

RÈGLES SPÉCIALES

Sorcier: Un Chamane orque est un sorcier et utilise la magie Waaagh! Voyez les règles de la magie Waaagh! plus loin.

0'2 Rostos

40 Couronnes d'Or

Seuls les plus agressifs peuvent survivre et prospérer au sein de la société orque. Les Kostos font partie de cette élite, et font office de bras droit pour le Chef. Si jamais ce dernier venait à faillir, c'est probablement un de ses Kostos qui le pousserait dehors pour prendre sa place (le différent étant généralement réglé en combat singulier).

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

Armes/Armures: Un Kosto orque peut être équipé d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement orque.



Grques de Main (Achetés par groupes de 1-5)



Boyz Grques

25 Couronnes d'Or

Les Boys sont sauvages et résistants. Ils ne craignent rien, peut-être parce qu'ils sont encore plus ignorants et superstitieux que n'importe quel être doué de raison et vivant sur le monde de Warhammer. Ils constituent le gros des effectifs d'une bande orque.

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

Armes/Armures: Les Boyz peuvent être équipés d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement orque.

RÈGLES SPÉCIALES

Animosité: Les Boyz orques sont sujets à l'Animosité (voir le chapitre Règles Spéciales en début d'article).

Guerriers Gobelins

15 Couronnes d'Or

Les gobelins sont utilisés comme chair à canon (et parfois comme source de nourriture!) par leurs gros cousins orques. Ils sont moins bien équipés que les Boyz et doivent se contenter de ce que ces derniers n'ont pas voulu.

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

Armes/Armures: Les gobelins peuvent être équipés d'armes et d'armures choisies dans la liste d'équipement gobelin.

RÈGLES SPÉCIALES

Animosité: Les gobelins sont sujets à l'Animosité (voir le chapitre Règles Spéciales en début d'article). Note: Un gobelin qui raterait son test d'Animosité et obtiendrait 1 lors de son jet sur le tableau ne chargera jamais un orque, il utilisera par contre son arme de tir s'il en a une. Les gobelins ont bien trop peur des orques pour se risquer à les affronter à un contre un.

Pas des Orques: Les orques ne font pas confiance aux autres espèces, et ne sont donc pas perturbés si un gobelin ou un squig est démoralisé ou se fait tailler en pièces. En fait, ces guignols seraient même plutôt là pour ça! Donc, lorsque vous devez déterminer si une bande orque doit effectuer un test de déroute, chaque gobelin ou chaque squig mis bors de combat compte comme une demie figurine. Ainsi, une bande comprenant 5 orques et 10 gobelins (15 figurines) ne devrait effectuer des tests de déroute que si 4 figurines sont hors jeu (4 orques ou 8 Gobelins, ou n'importe quelle autre combinaison).

Moins que Rien: Si un gobelin obtient le résultat Ce gars est doué, le Chef le tue sur-le-champ car l'avorton commence à "s'là donner". Effacez-le de la feuille de bande.

0.5 Squigs

15 Couronnes d'Or

Les gobelins dressent les terribles squigs des cavernes. Ces créatures sont un curieux métissage d'animal et de champignon, et se résument à une énorme mâchoire, une paire de cornes et un tempérament plutôt "soupe au lait".

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
	2D6	4	0	4	3	1	4	1	5

Armes/Armures: Les squigs ne portent ni armes ni armures, il n'en ont d'ailleurs nul besoin!

RÈGLES SPÉCIALES

Mouvement: La caractéristique Mouvement des squigs n'est pas fixe, ils ont plutôt tendance à se comporter d'une manière imprévisible. Pour représenter ceci, lancez 2D6 chaque fois que vous voulez déplacer un squig. Ils ne courent jamais et ne déclarent aucune charge. A la place, ils peuvent utiliser leur mouvement de 2D6ps pour arriver au contact d'un adversaire et sont alors considérés comme ayant chargé pour la phase de combat qui suit, comme s'ils avaient déclaré une charge.

Au Pied! Chaque squig doit toujours rester au maximum à 6ps d'une figurine de gobelin qui doit réellement avoir la créature à l'œil. Si un squig se retrouve à plus de 6ps de tout gobelin en début de la phase de mouvement, il devient fou. A partir de ce moment, et lors de chaque phase de mouvement suivante, déplacez le squig de 2D6ps dans une direction aléatoire. Si ce déplacement l'amène au contact d'une figurine (amie ou ennemie), il l'engage au corps à corps. Le squig n'est plus contrôlé par le joueur orque jusqu'à la fin de la partie, il n'y a aucun moven de le calmer!

Pas des Orques: Voyez Guerriers Gobelins pour cette règle.

Animaux: Les squigs sont des animaux (enfin presque...) et ne gagnent donc jamais d'expérience.

0.1 Troll

200 Couronnes d'Or

Les trolls ne sont pas suffisamment intelligents pour reconnaître la valeur de l'or, mais il est possible de les amadouer avec un gros tas de nourriture.

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

Armes/Armures: Les trolls pourraient très bien se passer d'armes mais ils portent souvent quand même un gros gourdin. En terme de jeu, ils ne peuvent recevoir ni armes, ni armures.

REGLES SPECIALES

Peur: Les trolls sont des créatures effrayantes et causent la Peur.

Stupidité: Les trolls sont soumis aux règles de Stupidité.

Régénération: Les trolls disposent d'une capacité physiologique unique qui leur permet de soigner leurs blessures bien plus rapidement que toute autre créature. Lorsqu'un troll subit une blessure, quelle qu'elle soit, lancez 1D6. Sur un résultat de 4+ la blessure est tout simplement ignorée. Les trolls ne peuvent pas régénérer de blessures causées par le feu ou par des sorts basés sur le feu. Ils ne font pas de jet de Blessure Grave en fin de partie.

Zéro de QI: Les trolls sont bien trop stupides pour apprendre quoi que ce soit, ils ne gagnent jamais d'expérience.

Toujours Faim: Un troll est assez cher à entretenir, il faut le gaver d'une quantité colossale de nourriture pour s'assurer de sa loyauté envers la bande. Celle-ci doit dépenser 15 CO après chaque bataille pour nourrir le troll, si elle n'en a pas les moyens, le Chef a la possibilité de sacrifier deux gobelins ou squigs qui feront office de repas (les trolls peuvent manger à peu près n'importe quoi). Si le troll ne mange pas à sa faim, il quittera la bande définitivement pour aller chercher sa nourriture lui-même.

Vomi: Au lieu d'effectuer ses attaques normales, un troll peut régurgiter ses fluides gastriques hautement corrosifs sur son infortuné adversaire. Cette attaque unique touche automatiquement, est résolue avec une Force de 5 et ignore les sauvegardes d'armures.

Equipement Spécial Grque

Aiguillon à Squigs

15 Couronnes d'Or

Disponibilité: Commune (Gobelins uniquement)

Il s'agit d'un trident fixé au bout d'une longue hampe et utilisé par les gobelins pour pousser les squigs dans la bonne direction. Les squigs ont appris à reconnaître un Aiguillon et éprouvent pour celui qui le porte un certain respect! Pour représenter ceci, un Gobelin équipé d'un Aiguillon à Squig peut contrôler tout squig dans un rayon de 12ps au lieu des 6ps normaux (voyez la règle spéciale *Au Pied!*) De plus, un Aiguillon à Squig est considéré comme une lance en ce qui concerne les combats au corps à corps.

Bonnets de Fou

25 Couronnes d'Or

Disponibilité: Commune (si la bande comprend des gobelins)

Les champignons Bonnets de Fou (voir les règles complètes page 52 du livre de Mordheim) sont indispensables à quiconque voudrait manier un énorme boulet fixé au bout d'une longue chaîne (voir ci-dessous). Heureusement pour les bandes orques, les Bonnets de Fou sont cultivés par les Gobelins de la Nuit qui vivent dans les Montagnes du Bord du Monde et qui en font commerce avec les autres gobelins. Bien qu'étant normalement des objets rares à Mordheim, les Bonnets de Fou sont pour une bande orque des objets communs coûtant 25 CO, pourvu qu'elle compte dans ses rangs au moins un gobelin. Un gobelin peut les absorber au début de n'importe quel tour.



Boulet et Chaîne

15 Couronnes d'Or

Disponibilité: Commune (Gobelins uniquement)

Il s'agit d'un énorme boulet fixé au bout d'une longue chaîne, arme favorite des célèbres Fanatiques des Gobelins de la Nuit. Extrêmement lourde et difficile à manier, cette arme doit être combinée avec les champignons Bonnets de Fou (voir ci-dessus).

Portee		rorce	Regies Speciales				
	Corps à Corps	Util. +2	Force Colossale, Epuisante Imprévisible, Encombrante Arme à 2 mains				

REGLES SPECIALES

Force Colossale: L'impact de l'énorme boulet accentué par la vitesse que lui confère la chaîne rend les armures ordinaires très peu efficaces. Aucune sauvegarde d'armure n'est donc permise contre des blessures infligées par cette arme. De plus, toute touche réussie peut très bien décapiter la victime (ou au moins lui briser quelques membres!), toute blessure subie enlève 1D3 Points de Vie au lieu d'un seul.

Imprévisible: La seule manière d'utiliser cette arme est de la faire tournoyer au-dessus de sa tête, en utilisant son propre corps pour faire contrepoids. Ce n'est malheureusement pas la manière la plus fiable de combattre et dès qu'il commence à jouer du boulet, le guerrier ne maîtrise plus trop son destin. Lorsqu'il commence à faire tournoyer son boulet, le guerrier est déplacé de 2D6ps dans une direction définie par le joueur. Pour les tours suivants, lancez 1D6 pour déterminer ce qui se passe exactement:

D6 Résultats

1 La figurine s'emmêle les pinceaux et s'étrangle toute seule avec sa chaîne. La figurine est mise *bors de combat*. En fin de partie, lorsque vous effectuerez le jet de Blessure Grave, un résultat de 1-3 tuera la figurine au lieu du résultat de 1-2 habituel.

2-5 La figurine est déplacée de 2D6ps dans la direction définie par le joueur.

6 La figurine est déplacée de 2D6ps dans une direction aléatoire. Utilisez un dé de dispersion si vous en avez un, ou lancez 1D6: 1 – Droit devant, 2-3 – Vers la droite, 4-5 – Vers la gauche, 6 – En arrière.

Si la figurine portant la chaîne et le boulet arrive au contact d'une figurine (amie ou ennemie), elle est considérée comme ayant chargé au corps à corps et restera engagée jusqu'à sa phase de mouvement suivante. Une figurine souhaitant s'en prendre à un guerrier portant cette arme subit une pénalité de -1 pour toucher, car elle doit faire attention à ne pas recevoir le boulet en pleine tête. Le guerrier équipé du boulet et de la chaîne ne reste pas bloqué au corps à corps même s'il est au contact d'une autre figurine au début de sa phase de mouvement. Si la figurine heurte un bâtiment, un mur ou n'importe quel autre obstacle, elle est immédiatement mise bors de combat. De plus, le guerrier est bien trop occupé à maîtriser son arme pour faire attention à ce que disent les gens autour de lui, il est donc immunisé aux règles d'Animosité.

Encombrante: Le boulet et sa chaîne pèsent un tel poids qu'une figurine qui en est équipée ne peut porter aucune autre arme ni aucun équipement. De plus seule une figurine sous l'influence des champignons *Bonnets de Fou* dispose de la force nécessaire pour manier cette arme.

Epuisante: Les efforts demandés pour manier cette arme peuvent provoquer des lésions musculaires ou même le déboîtement d'une épaule. Sous les effets des Bonnets de Fou, le guerrier sera insensible à la douleur et ne le remarquera même pas, mais quand les effets s'estomperont, ce ne sera plus la même chose... pour représenter ceci, après la bataille, chaque figurine

ayant utilisé un boulet et une chaîne doit effectuer un jet de blessure, comme si elle avait été mise *bors de combat*. Si la figurine avait effectivement été mise *bors de combat*, ne faites qu'un seul jet, pas deux.



Compétences Spéciales des Grques

Les héros orques peuvent utiliser la liste de compétences qui suit au lieu des listes standards.

Têt'Sure

Le guerrier a vraiment une tête dure, même pour un orque. Il bénéficie d'une sauvegarde spéciale de 3+ sur 1D6 pour éviter d'être *sonné*. Si la sauvegarde est réussie, la figurine est juste mise *à terre*. Si l'orque porte en plus un heaume, cette sauvegarde passe à 2+ (remplaçant les règles normales du heaume).

Waaagß!

Les orques sont des créatures plutôt agressives et adorent foncer dans le tas. Le guerrier ajoute +1D3ps à sa portée de charge.

On y Va!

Les orques n'hésitent pas à foncer au combat, même sur des adversaires impressionnants. Le figurine n'a pas à effectuer de test de *Peur* et de *Terreur* lorsqu'elle charge.

Rev'nez Ici!

Seul le Chef peut posséder cette compétence. La bande peut relancer tout test de déroute raté tant que le Chef n'a pas été mis *bors de combat*.

Sur à Cuire

L'orque possède une peau sombre et particulièrement épaisse, caractéristique des Orques Noirs et tellement résistante qu'elle augmente de +1 la sauvegarde d'armure de la figurine.

Coup &'Boule

Les orques sont des créatures assez musclées et certains ont l'habitude de frapper leurs adversaires à grands coups de tête, avec des résultats assez concluants. Toute figurine mise à terre au corps à corps est considérée comme sonnée.

La Magie Waaagß!

Les sorts de magie Waaagh! sont utilisés par les Chamanes orques. Ils sont invoqués au cours de rituels ressemblant plus à des hurlements apostrophant les dieux orques, Gork et Mork.

D6 Résultats

1 Z'y Val.

Difficulté: 9

Les burlements du Chamane encouragent les Boyz à se battre pour la gloire de Gork et Mork.

Tout ork ou gobelin situé dans un rayon de 4ps autour du Chamane frappe automatiquement en premier au corps à corps, quelles que soient les circonstances Le sort dure jusqu'à ce que le Chamane soit mis à terre, sonné ou bors de combat.

2 Bouge de Là!

Difficulté: 7

Une énorme main fantomatique repousse violemment un guerrier ennemi.

Portée 8ps. Déplacez une figurine ennemie d'<u>1D6</u>ps dans la direction opposée au Chamane, si la figurine visée heurte une autre figurine ou un bâtiment, ils subissent tous deux une fouche de Force 3. Note: Très utile pour faire tomber les adversaires du haut de leur perchoir. Ne peut pas être utilisé contre des figurines engagées au corps à corps.

Zzzap!

Difficulté: 9

Un éclair d'énergie WAAAGH! jaillit du front du Chamane pour venir frapper en pleine tête l'ennemi le plus proche. Cette surcbarge d'énergie pourrait bien saturer l'esprit de la victime avec des conséquences fatales.

Portée 12ps. Inflige 1D3 touches de Force 4 à la figurine ennemie la plus proche, aucune sauvegarde d'armure possible.

4 Bouffon, va!

Difficulté: 6

Le Chamane disparaît dans un nuage de brume verdâtre, au grand dam de ses ennemis.

Aucun ennemi ne peut charger le Chamane durant le prochain tour. Si le Chamane était engagé au corps à corps, il peut immédiatement être déplacé de 4ps.

5 Ramèn'ta Fraise!

Difficulté: 7

Une énorme massue verdâtre apparaît dans la main du Chamane.

La massue fantomatique est considérée comme un gourdin ordinaire, ajoute +2 en Force et +1 Attaque. Les effets de ce sorts durent jusqu'à ce que le Chamane subisse une blessure.

6 Feu de Gork.

Difficulté: 8

Deux éclairs de flammes vertes jaillissent des narines du Chamane pour venir frapper la figurine ennemie la plus proche.

Portée 12ps, Chaque éclair inflige 1D3 touches de Force 3. Les éclairs peuvent soit frapper tous deux la figurine ennemie la plus proche, soit être répartis entre les deux figurines ennemies les plus proches.



Tactiques Grques

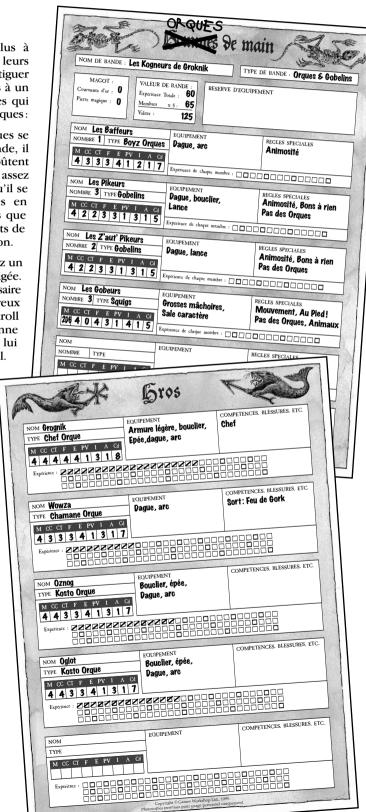
Foncez! La nature roublarde des orques n'étant plus à démontrer, il est plus probable qu'ils se procurent leurs richesses en allant les voler aux autres plutôt que de se fatiguer à fouiller les ruines. Ils sont donc parfaitement adaptés à un jeu comme Mordheim. Voici quelques lignes directrices qui vous seront utiles pour constituer et jouer une bande d'orques:

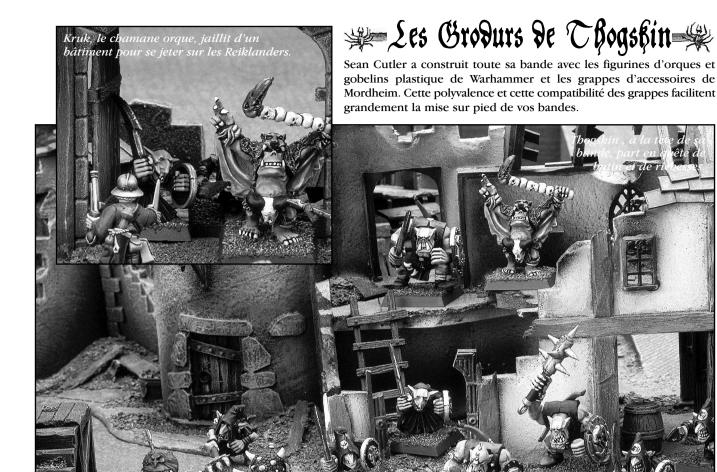
Les gobelins et les squigs sont sacrifiables. Les orques se moquent totalement du sort de ces membres de la bande, il peuvent mourir ou se sauver, de toute façon, il ne coûtent presque rien. De plus, les squigs peuvent s'en sortir assez bien face à n'importe quel adversaire, du moins tant qu'il se trouve un gobelin à proximité. Placez ces figurines en première ligne. Vous pouvez en perdre deux fois plus que des figurines ordinaires avant d'avoir à effectuer des tests de déroute, n'ayez donc pas peur de les envoyer au charbon.

Les Trolls font Peur. Si vous en avez les moyens, prenez un troll! Sa capacité à provoquer la *Peur* ne doit pas être négligée. Cependant, même sans cette capacité, un troll est un adversaire redoutable. Disposant de plusieurs attaques, de nombreux Points de Vie, et pouvant régénérer ses blessures, un troll peut encaisser sans sourciller les assauts d'une bonne partie de la bande adverse. De plus, la taille de son socle lui permettra de bloquer réellement un passage à lui tout seul.

La bande ci-contre utilise les gobelins et les squigs en première ligne. Elle compte 13 figurines et devra donc perdre quatre orques ou huit gobelins/squigs (ou toute autre combinaison équivalente) avant d'avoir à effectuer des tests de déroute. Les orques resteront plus probablement en arrière pour utiliser leurs arcs, n'intervenant dans les corps à corps qu'en cas de nécessité. Lorsque la bande aura économisé quelques Couronnes, elle pourra acheter plus d'équipement et recruter du monde. Le Chef pourrait décider d'engager d'autres boyz, plus de gobelins ou quelques squigs, ou même,

s'il le peut, un sympathique troll...





Reinhold avançait au milieu des restes d'un bâtiment à la recherche de la précieuse Pierre Magique. Le capitaine mercenaire, originaire du Reikland, était seul. Il avait envoyé les hommes de sa bande aux quatre coins de ce quartier où ils étaient tombés sur une étonnante concentration d'éclats de pierre. Ils espéraient mettre la main sur tous les trésors possibles avant que des bandes rivales n'aient vent de leur trouvaille.

Quelque chose bougea au bout de la rue et fit sortir Reinhold de sa rêverie. Trois petites créatures à la peau verte et vêtues de capes noires poussaient devant eux à l'aide de piques ce qui ressemblait à d'énormes oranges à pattes. "Des gobelins, zut..." pensa le mercenaire. Ce n'étaient pas tant les silbouettes noires qui l'inquiétaient, mais les bestioles qui les précédaient. La troupe se rapprocha un peu plus et Reinbold put discerner les mâchoires hérissées de dents. Des squigs. A un contre trois, un bomme avait peu de chance de s'en sortir, même si cet bomme était particulièrement babile. Il commença à reculer prudemment en direction de l'embrasure de la porte la plus proche mais un des gobelins l'aperçut. Un sourire cruel se dessina sur le visage verdâtre de la petite créature et elle donna quelques coups de pique au squig qui la précédait pour le faire aller encore plus vite. Les autres gobelins suivirent le mouvement et bientôt, tout le monde descendait la rue en cavalant, droit sur Reinbold. Les squigs bondissaient sur leurs puissantes pattes et les gobelins suivaient derrière, aussi vite qu'ils le pouvaient.

Reinhold était résolu à vendre chèrement sa peau. Il se sentait un peu rassuré par le poids familier de la rondache accrochée à son bras gauche et sa main droite se referma sur la poignée de cette épée que lui avait léguée son père. Il lui fit faire quelques moulinets afin d'assouplir un peu son poignet en vue de l'inévitable affrontement. Les gobelins n'étaient plus très loin, à peine à un pâté de maisons. "Finalement, j'ai eu une bonne vie," pensa fièrement le vieux guerrier.

Soudain, en pleine course, un des gobelins shoota dans un caillou qui alla frapper un de ses camarades derrière la tête. Celui-ci se retourna et fit part de son mécontentement au premier gobelin en lui assénant un coup de sa lance, le manquant d'un rien. Tous deux avaient alors cessé de courir et se tenaient face à face au beau milieu de la rue, lances levées et s'insultant dans leur langage étrange. Le troisième poursuivit sa course pendant quelques mètres puis, remarquant que ses camarades n'étaient plus avec lui, s'arrêta et se retourna pour voir ce qui se passait. Le vacarme de la dispute attira aussi l'attention des squigs qui firent demi-tour et commencèrent à courir autour des deux gobelins en aboyant comme des chiots excités. Un instant plus tard, les six créatures étaient engagées dans une mêlée indescriptible et Reinhold put voir un des gobelins enfoncer sa lance dans le bras droit d'un de ses congénères, un des squigs fermement accroché par la mâchoire à un de ses mollets.

Reinbold savait par expérience que ce genre de dispute, si elles étaient fréquentes parmi les peaux-vertes, ne durait jamais très longtemps. Décidant de profiter du répit qui lui était offert, le mercenaire s'éclipsa par l'embrasure d'une porte. "Béni soit le sale caractère de ces créatures," murmura-t-il en s'éloignant au petit trot,