

LES DURS À KUIR' DE GRIMGOR

La bataille contre Crom le Conquérant a vu la première défaite de Grimgor, ce qui l'a profondément perturbé... Après le combat, il a compris deux choses: la première est que sa défaite est la faute des gobelins qui se battaient à côté de ses boyz, la deuxième est que Gork est toujours avec lui et que le temps est venu de ne plus faire dans la dentelle...

LA LISTE D'ARMÉE

Les unités suivantes comptent comme des choix de personnages, d'unités de base, spéciales et rares.

SEIGNEURS	Chef de Guerre Orque Noir Chef de Guerre Orque Grand Chamane Orque
HÉROS	Grand Chef Orque Noir Grand Chef Orque Chamane Orque
UNITÉS DE BASE	Guerriers Orques Archers Orques Orques Noirs (<i>notez que la limitation 0-1 ne s'applique pas</i>) Chevaucheurs de Sangliers Orques
UNITÉS SPÉCIALES	Char à Sangliers Orque Lance-rocs Gobelin (<i>doit inclure une Brute Orque</i>) Baliste Gobeline (<i>doit inclure une Brute Orque</i>) Trolls
UNITÉS RARES	Géant 0-1 Effigie de Gork (<i>nouvelle unité</i>) 0-1 Arbalétriers de Ruglud (<i>nouvelle unité</i>)

RÈGLES SPÉCIALES DES DURS À KUIR'

- L'armée peut inclure Grimgor Boît' en Fer comme Général. Elle peut aussi aligner Borgut Éklat'pif, en l'absence de Grimgor c'est lui qui commandera l'armée. Si ni l'un ni l'autre ne sont joués, le Général sera un Chef de Guerre Orque Noir ou Orque. Si l'armée ne contient pas de seigneur, elle sera dirigée par un Grand Chef Orque Noir ou Orque.
- Grimgor et ses Gardes du Corps comptent comme un choix de Seigneur et un choix d'unité de base.
- Les Chefs de Guerre et les Grands Chefs Orques Noirs n'occupent un choix de Héros supplémentaires que s'ils ont une monture, de n'importe quel type.
- L'armée doit inclure plus de Chefs de Guerre et de Grands Chefs (en comptant Grimgor et Borgut) que de Chamanes et

de Grands Chamanes.

- Grimgor ne recrute que les orques les plus forts et les plus robustes. Par conséquent, il n'existe aucune limite au nombre d'unités de Guerriers Orques ou de Chevaucheurs de Sangliers Orques pouvant être promus Kostos.

Note : *A l'origine, les gardes du Corps de Grimgor portaient des kikoup' et des armes de base additionnelles car c'était là l'armement des seules figurines disponibles. Depuis, la gamme s'est élargie, vous pouvez donc remplacer les armes de base additionnelles par des armes lourdes si vous le désirez.*

EFFIGIE DE GORK Pts/figurine : 0/40

Après sa défaite face à Crom, la fureur de Grimgor a été si grande qu'il a reçu une vision de Gork, suite à laquelle il a sculpté son effigie dans un roc. Ce totem symbolise la sauvage puissance de Gork et est utilisé pour canaliser le pouvoir de la *Waaagh!*

Une armée orque de cette liste peut inclure gratuitement une Effigie de Gork si Grimgor en est le Général. Si ce n'est pas le cas, l'Effigie coûte 40 points.

RÈGLES SPÉCIALES

Immobilis : L'Effigie ne peut pas être déplacée une fois qu'elle est déployée. Il s'agit d'une immense structure qui compte comme un terrain infranchissable plutôt que comme une unité ordinaire. Elle peut être décorée de chamanes et de tambours par souci d'esthétisme, mais ceux-ci n'auront aucune incidence sur le jeu.

Bénédictio de Gork : Avant la bataille, les orques rugissent leurs prières à Gork et touchent l'effigie de leurs étendards. Toute unité dotée d'un porte-étendard peut jeter un dé sur le tableau ci-dessous, qui représente les faveurs que Gork accorde à ses guerriers. Ces effets sont cumulables avec les pouvoirs magiques éventuels de l'étendard.

1D6	Résultat
1-2	La bannière est un objet de sort contenant <i>Main de Gork</i> .
3-4	La bannière est un objet de sort contenant <i>Du Nerf!</i>
5-6	La bannière est un objet de sort contenant <i>On y Va!</i>

Les sorts sont lancés avec un Niveau de Puissance de 4 et peuvent être utilisés une seule fois par bataille et uniquement sur l'unité qui porte la bannière. Le Niveau de Puissance du sort est modifié par les facteurs suivants :

- +1 si l'unité qui brandit la bannière a une PU de 15 ou plus.
- +1 si l'unité qui brandit la bannière contient un Grand Chef ou un Chef de Guerre.
- +1 si l'unité qui brandit la bannière est au corps à corps.

Vous vous Kalmez ou j'vous Kalme : Toute unité orque ratant un test d'*Animosité* dans un rayon de 24 ps à partir du

centre de l'effigie peut en ignorer les effets si elle déclare une charge sur un ennemi et que celui-ci se trouve à portée.

Gork aime la Baston : Les Orques Noirs sont les protégés de Gork, et il aime les voir “donner des bour'pifs” plutôt que de se faire massacrer par les sorts ennemis. Chaque seigneur ou héros Orque Noir se trouvant dans un rayon de 24 ps à partir du centre de l'effigie au début de la phase de magie de l'ennemi apporte un dé de dissipation supplémentaire à la réserve du joueur orque.

LES ARBALÉTRIERS DE RUGLUD

Capitaine : Ruglud Mâch'-Krân'.

Cri de Guerre : “Des gobs à gogo! Des gobs pas bô! Des gobs pluss' k'il n'en fô! Et des gobs ki s'ront morts bientôt!”

Points : Ruglud, L'Astiko, un musicien et sept Arbalétriers coûtent un total de 190 points. Ceci représente la taille minimum de l'unité, que vous pouvez agrandir pour 12 points par figurine supplémentaire.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ruglud	4	5	3	4	5	2	3	3	8
L'Astiko	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Arbalétrier	4	3	3	3	4	1	2	1	7

Équipement : Kikoup', arbalète, armure lourde.

RÈGLES SPÉCIALES

Ignorent la Panique des Peaux-Vertes : Voir le livre d'armée Orques & Gobelins, page 6.

Kikoup' : Voir le livre d'armée Orques & Gobelins, page 6.

L'Astiko : Ce goblin a survécu à tellement de batailles que Ruglud, qu'il suit partout comme son ombre, a fini par le considérer comme une sorte de porte-bonheur. L'Astiko s'est vu confier le rôle de porte-étendard et sa présence encourage les orques. La bannière qu'il agite avec enthousiasme ajoute un bonus de +2 au résultat de combat au lieu de +1.

De plus, L'Astiko jouit d'une chance insolente qui le fait profiter d'une sauvegarde invulnérable de 3+. Il ne peut pas relever les défis, puisqu'il n'est pas réellement un personnage. Si L'Astiko meurt, la bannière est perdue avec lui et aucun orque ne peut la brandir à sa place. Bien que L'Astiko ne porte pas d'arbalète, un orque se tenant derrière lui peut tirer par-dessus sa tête comme s'il se trouvait lui-même au premier rang. La portée est mesurée normalement à partir du socle de L'Astiko (sur la tête duquel le tireur orque appuie souvent son arbalète pour mieux ajuster son tir).

Animosité : Les Arbalétriers de Ruglud souffrent de l'*Animosité* comme les autres peaux-vertes mais en cas d'échec, jetez un dé sur le tableau ci-dessous :

1D6 Résultat

1-2 **On va leur fêr voir de koi k'on est capab' avec nos narbalèt' !** Les Arbalétriers de Ruglud tirent sur l'unité la plus proche, amie ou ennemie. Toutes les figurines de l'unité peuvent tirer sans pénalité de mouvement sur la cible la plus proche dans n'importe quelle direction, sans déplacer les figurines et en ignorant exceptionnellement les restrictions normales sur les lignes de vue et le champ de vision. Les tirs sont résolus immédiatement plutôt que pendant la phase de tir. L'unité ne peut rien faire d'autre ce tour-ci. Si aucun ennemi n'est à portée, l'unité se *querelle* (voir ci-dessous).

3-6 **Querelle.** Voir résultat 2-5 sur le Tableau d'Animosité, page 9 du livre d'armée Orques & Gobelins.