

HÉRAUTS DE LA DESTRUCTION

Suite au retour de Kragnos le dieu sauvage, les innombrables peuplades de la Destruction ont déclenché des vagues d'anarchie gratuite. Possédées par une folie sanguinaire, elles saccagent les Royaumes Mortels, cassant, brutalisant et pulvérisant tout ce qui a le malheur de croiser leur chemin.

La menace diffuse des tribus de peaux-vertes a toujours suscité l'effroi chez les nations civilisées des Royaumes Mortels. Lorsque les enfants de Gorkamorka se rassemblent en vastes hordes sous la bannière d'une Grande Waaagh! – une puissante gestalt – rien ou presque ne peut se dresser devant eux. Leurs effectifs sont infinis : une énorme avalanche verte qui se déverse sur l'ennemi avec une force écrasante. Ils adorent la violence pour la violence, aiment particulièrement ravager les villages frontaliers érigés péniblement par les gens du Dieu-Roi Sigmar.

À l'Ère de la Bête, l'esprit barbare de Ghur est à l'apogée de sa puissance, et la menace des étendues sauvages n'a jamais été aussi grave. L'avènement de Kragnos, le Dieu des Séismes, a eu l'effet d'un paratonnerre, attirant bêtes troglodytes, grotts adoreurs d'araignées et Mâchefers orruks massifs, instillant en eux le même désir irrépissable de violence. Ceux qui ne se joignent pas à la cavalcade furieuse d'une Waaagh! comme

elle dévaste les royaumes s'en vont chercher seuls une bataille digne de leur temps.

Le Bois Nouveux – comme beaucoup des lieux périlleux du Royaume des Bêtes – a longtemps été le territoire de tribus peaux-vertes, des bandes de Krueboyz en maraude aux clans dérangés et accros aux champis des Vils du Fielobscur. Les ogors toujours affamés qui y vivent ont un respect particulier pour l'endroit, car il leur offre un apport constant de viande de bête à bâfrer lors de leurs rituels gloutons. Quant à la Ruine Dévorante elle-même – eh bien, si les fables des prisonniers terrorisés sont vraies, il doit y avoir toutes sortes de jolis trésors à chaparder, à profaner, ou juste à pulvériser façon puzzle.

Les Vils du Fielobscur rôdent dans les lieux les plus sombres et humides des Royaumes Mortels, se délectant de tout ce qui est visqueux et puant. Sournois et rancuniers, ils éprouvent le plus grand

MARQUES RUNIQUES DES FACTIONS DE LA DESTRUCTION



Destruction



Vils du
Fielobscur



Frakassos



Mâchefers



Krueboyz



Hordegueules
Ogors



plaisir à consommer des concoctions fongiques hallucinogènes pour ensuite aller détruire et piller en masse. Le terme “Vils du Fielobscur” renvoie en fait à une coalition très large de grots, de troggoths et même d’énormes gargants. Ces espèces se mélangent dans toutes sortes de configurations, formant des bandes ad hoc soudées par l’extorsion, la force brute, ou le bénéfice mutuel. Les Vils qui vivent au Bois Nouveau se réunissent à l’ombre de la Grande Putrecorne – un immense champignon pourrissant, aussi grand qu’une montagne. Leur nombre semble grandir chaque jour, et la crasse visqueuse de leur présence transforme déjà les sols en un compost fétide.

Les clans guerriers orruks sont peut-être la force dominante du Royaume des Bêtes – et une menace crainte par tous les habitants de Thondia. Les Kruelboyz sont très actifs dernièrement, suite à leurs assauts destructeurs sur la Côte des Défenses et la Carcasse de Donse. De grands pans de terre ont été avalés par une vague d’eau marécageuse, et les orruks dégingandés comptent remodeler ainsi le reste de Thondia. S’ils pouvaient employer les machines terraformatrices de Talaxis pour ce faire, ce serait désastreux pour tous les habitants de Thondia.

Les grossiers Mâchefers ne sont pas aussi visionnaires, mais le Bois Nouveau leur offre toute la violence gratuite qu’ils adorent. Des bandes de ces brutes

vêtues de métal vont en forêt, en quête de monstres à soumettre à coups de botte, ou d’adversaires à tabasser.

Les tribus de Frakassos de Thondia font elles aussi le pèlerinage au Bois Nouveau, car elles croient que la forêt d’arbres carnivores est liée à l’esprit bestial de Ghur d’une façon ou d’une autre. Elles comptent relâcher cette énergie captive en traquant les plus gros et les plus redoutables monstres de la région, pour casser leurs os et libérer la magie qu’ils renferment.

Les ogors de Ghur ont toujours voué un grand respect au Bois Nouveau, car c’est une source abondante de nourriture – la seule chose qui a de l’importance pour eux. Leurs Bouchers voient la forêt comme une manifestation de la faim du Dieu Glouton. Assez costauds pour supporter les attaques constantes des prédateurs et des bandes rivales, ces spécimens massifs parcourent les sous-bois en quête de leur prochain repas. La plupart des ogors ne s’intéressent pas aux trésors cosmiques que la prétendue Ruine Dévorante est censée abriter, sauf à ceux qui peuvent être troqués avec les humains et autres créatures en échange de denrées comestibles. Toutefois, les Bouchers et leurs acolytes veulent ouvrir le gosier du Bois Nouveau et le laisser se nourrir. Ils ont déjà commencé en utilisant leurs grotesques pouvoirs gastromantiques pour creuser des gueules béantes dans le sol de la forêt, dans lesquelles ils jettent des gésiers et autres pièces de viande fraîche.



Au cœur hanté par les bêtes du Bois Nouveau, des guerriers des Mâchefers en maraude trouvent l’endroit parfait pour s’adonner à leurs penchants brutaux.



MONSTRES DE LA DESTRUCTION

Les terres sauvages de Thondia abritent mille monstres terrifiants, tous réputés pour leur taille immense et leur férocité sans bornes. On raconte que certaines bandes ont réussi à asservir un de ces avatars de la Destruction. La façon dont elles ont accompli un tel exploit sans se faire réduire en pulpe est un sacré mystère.

GARGANT GRANDGOUSIER

Les Gargants Grandgousiers sont des butors titanesques qui font des ravages où qu'ils aillent. Ils se joignent à des bandes de la Destruction, souvent en échange d'un apport régulier en viande, en biture et en violence.



TABLEAU DE DÉGÂTS		
DÉGÂTS ALLOUÉS	MOUVEMENT	DÉGÂTS
0-10	6	4/8
11-20	5	4/6
21-30	4	3/6
31-40	3	3/4
41-44	2	2/4

APTITUDES DE GARGANT GRANDGOUSIER



[Double] Ivrogne: Jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, pour chaque jet de 1, soustrayez 1 à sa caractéristique de Mouvement (jusqu'à un minimum de 1), puis pour chaque jet de 2+, ajoutez 1 à sa caractéristique de Mouvement.



[Triple] Coup d'Latte: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" du combattant utilisant cette aptitude. Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude au combattant choisi.



[Quadruple] Coup d'Boule: Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 3+, allouez autant de points de dégâts que la valeur de cette aptitude au combattant choisi.

ARACHNAROK TISSEGROUILLE

Jaillissant de sa tanière de toile, la gigantesque Arachnarok Tissegrouille frappe sans avertissement.



TABLEAU DE DÉGÂTS		
DÉGÂTS ALLOUÉS	MOUVEMENT	DÉGÂTS
0-10	8	4/8
11-20	7	4/6
21-30	6	3/6
31-40	5	3/4
41-54	4	2/4

APTITUDES D'ARACHNAROK TISSEGROUILLE



[Double] Grimpeur: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ne comptez pas la distance verticale parcourue quand il escalade.



[Triple] Venin Paralysant: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, jetez un dé après chaque action d'attaque qu'il effectue. Sur un jet de 2+, la cible de l'action d'attaque ne peut pas faire d'actions de mouvement ni de désengagement jusqu'à la fin du round de bataille.



[Quadruple] Victime Emportée: Choisissez un combattant ennemi à 1" de ce combattant. Retirez le combattant choisi du champ de bataille et replacez-le à 1" de ce combattant. Ce combattant effectue ensuite une action d'attaque bonus ciblant le combattant choisi.

TROGGOTH DES CAVERNES

Les troggoths sont nés d'une boue primordiale enchantée. Les Troggoths des Cavernes sont l'une des plus dangereuses sous-espèces, capables de régénérer leurs blessures aussi aisément qu'ils broient leurs adversaires.

TROGGOTH
DES CAVERNES



235





SERFS DE LA DESTRUCTION

Partout où les bandes de la Destruction ravagent les terres, elles attirent une suite de bêtes aussi hideuses que soupe au lait, qui y voient une opportunité d'anarchie et de bain de sang. La force, la robustesse et le manque total d'hygiène que présentent ces créatures leur permettent d'être toujours bienvenues.

APTITUDES DE SERF DE LA DESTRUCTION



[Réaction] **Horrible Puanteur** : Un combattant peut faire cette réaction après avoir été ciblé par une action d'attaque de mêlée, avant de faire les jets de touche. Soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques de l'action d'attaque, jusqu'à un minimum de 1.



[Double] **Vomi Corrosif** : Jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 5+, choisissez un combattant ennemi visible à 6" de ce combattant. Allouez D3 dégâts au combattant choisi.



[Double] **Régénération de Troggoth** : Retirez autant de dégâts alloués à ce combattant que la valeur de cette aptitude.

TROGGOth PALUSTRE



175



TROGGOth VENTREROC



185



Les Troggoths Ventreroc sont aussi cruels qu'ils sont stupides, et peuvent régénérer la plupart des blessures qu'ils subissent.



VILS DU FIELOBSCUR

Ce qui manque aux Vils du Fielobscur en termes de courage et en habileté, ils le compensent par le nombre, la ruse et la cruauté. Employant toutes sortes d'armes pointues et accompagnés d'une véritable ménagerie de bêtes troglodytes, les loufs à peau verte sont une menace fatale pour quiconque croise leur route.

APTITUDES DE COMBATTANTS VILS DU FIEL.

	[Réaction] Empilage: Un combattant peut faire cette réaction après qu'un combattant ennemi finit une action de mouvement en étant visible et à 3" de ce combattant. Choisissez un autre combattant ami. Celui-ci fait une action de mouvement bonus. Il doit la finir en étant à 1" du combattant ennemi qui a fait l'action de mouvement.
	[Réaction] Nuage de Spores: Un combattant peut faire cette réaction après qu'un combattant ami à 3" de lui a été ciblé par une action d'attaque à projectiles mais avant de faire les jets de touche. Jusqu'à la fin du round, les combattants amis sont considérés comme à couvert tant qu'ils sont à 3" du combattant qui utilise cette aptitude.
	[Double] Bande de Sournis: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il y a un combattant ami visible à 1" de lui. Jusqu'à la fin de son activation, ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force de ses actions d'attaque de mêlée.
	[Double] Filet Barbelé: Choisissez un combattant ennemi visible à 3" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 3+, le combattant choisi ne peut pas faire d'actions de mouvement ni de désengagement jusqu'à la fin du round.
	[Triple] Ravages du Bonnet-de-fou: Jetez un dé. Ce combattant peut faire une action de mouvement jusqu'au double de la valeur du résultat. S'il finit l'action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" de lui. Allouez autant de dégâts au combattant choisi que la valeur du résultat.
	[Triple] Morsure d'Araignée: Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 4+, allouez 3 dégâts au combattant choisi.
	[Triple] Va par-là, toi!: Choisissez un combattant ami avec la marque runique de Bête (B) à 4" de ce combattant. Le combattant choisi fait une action de mouvement bonus.
	[Quadruple] Coup en Traître: Ce combattant fait une action de mouvement bonus. Il peut ensuite faire une action d'attaque de mêlée bonus. De plus, ajoutez la valeur de cette aptitude aux dégâts alloués par les touches critiques de l'action d'attaque.

APTITUDES DE HÉROS VILS DU FIELOBSCUR

	[Double] Vitesse de la Déesse-Araignée: Jusqu'à la fin du round, ajoutez 1 à la caractéristique de Mouvement des combattants amis qui ont la marque runique de Destructeur (D) qui commencent leur activation à 6" de ce combattant.
	[Triple] Plantez-les Bien: Jusqu'à la fin du round, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque de mêlée des combattants amis visibles tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
	[Triple] Spores Magiques: Jetez un dé pour chaque combattant ennemi visible à 3" de ce combattant. Sur un jet de 3-4, allouez 1 dégât au combattant concerné. Sur un jet de 5+, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
	[Quadruple] C'est Moi l'Chef; Frappez-les Pour de Bon!: Jusqu'à la fin du round, ajoutez la valeur de cette aptitude à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque de mêlée des combattants amis ayant la marque runique des Vils du Fielobscur (F) tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.



Loufboss

REBUTS ROUBLARDS VILS DU FIELOBSCUR

LOUFBOS SUR SQUIG DES CAVERNES GÉANT

							285
2	4	5	2/5				
8 5 26							

BOSS LUNECLAN

							110
1	4	3	2/4				
4 4 12							

LOUFBOS

							135
2	4	3	2/4				
4 4 16							

BOSS SQUIGALIER

							255
1	5	4	2/4				
10 4 20							

CHAMANE FONGOÏDE

							125
3/7	2	3	3/6				
4 3 16							

BOSS BOINGROT

							245
2	4	4	2/5				
8 5 20							

GROUILLEBOSS

							245
2	4	4	2/5				
10 4 26							

CHAMANE TISSEUR

							125
3/7	2	3	3/6				
4 3 16							

BOSS CHEVAUCHEUR D'ARAIGNÉE

							185
3-12	3	3	1/3				
10 4 20							



Boss Squigalier

Boss Boingrot

CHEVAUCHEUR D'ARAIGNÉE

3-12	2	3	1/3	
2	3	3	1/4	



ARCHEUR

3-12	2	3	1/3	
1	3	2	1/2	



SOURNIFLEUR

1	3	2	1/4	



SQUIG DES CAVERNES

1	3	4	1/4	



TROUEUR AVEC POIGNARD ET BOUCLIER D'LA LUNE

1	3	2	1/3	



DRESSEUR DE SQUIGS

1	3	2	1/3	



TROUEUR AVEC LANCE ET BOUCLIER D'LA LUNE

2	2	2	1/4	



SQUIGALIER

1	4	4	2/4	



TROUEUR AVEC FILET BARBELÉ

1	3	2	1/2	



BOINGROT

2	3	4	2/5	



FANATIQUE KRABOUILLEUR

3	3	4	2/5	





FANATIQUE SPORULEUR

3	3	5	1/4	



GOBBAPALOOZA

Les cartes de combattant présentées sur cette page ont à la fois la marque runique de faction des Vils du Fielobscur (☾) et la marque runique d'Allié (☯). Cela signifie que chacun de ces combattants peut être ajouté à une bande de Vils du Fielobscur en tant que combattant normal, ou inclus à toute autre bande de la Destruction en tant qu'allié.

APTITUDES GOBBAPALOOZA	
	[Réaction] Rancune Assassine: Un combattant peut faire cette réaction quand il est ciblé par une action d'attaque de mêlée, après avoir fait le total des dégâts mais avant de l'allouer à ce combattant, s'il est suffisant pour mettre ce combattant hors de combat. Jetez un dé. Sur un jet de 4+, allouez 3 dégâts à l'attaquant.
	[Double] Hypnose: Choisissez un combattant ennemi à une distance en pouces de ce combattant égale à la valeur de cette aptitude et jetez un dé. Sur 3+, jusqu'à la fin du round, le combattant choisi ne peut pas faire d'actions de mouvement ni de désengagement.
	[Double] Potion d'Excellouf: Choisissez un combattant ami visible à 3" de ce combattant. Jusqu'à la fin du round, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques de la prochaine action d'attaque de mêlée du combattant choisi.
	[Double] Brouet de Poison: Choisissez un combattant ami visible à 3" de ce combattant. Jusqu'à la fin du round, ajoutez la valeur de cette aptitude à la caractéristique de Force de la prochaine action d'attaque de mêlée du combattant choisi.
	[Triple] Danse du Croquemitaine: Choisissez un combattant ami visible à 6" de ce combattant. Jusqu'à la fin du round, ajoutez 3 à la caractéristique de Mouvement du combattant choisi.
	[Triple] Nuage Fongique: Choisissez un combattant ennemi à une distance en pouces de ce combattant égale à la valeur de cette aptitude. Jusqu'à la fin du round, soustrayez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) de la caractéristique d'Attaques (jusqu'à un minimum de 1) des actions d'attaque du combattant choisi.


GROZYEUX  1 3 2 1/4   70 
ÉPOUVANTEUR  1 4 2 1/4   90 
CHAMPIMANCIEN  2 3 2 1/4   85 
MIJOTEUX  1 4 2 1/3   70 
PIKOUZEUR  2 3 2 1/4   75 





FRAKASSOS

Personne ne peut prédire avec précision ce que les Frakassos vont accomplir au combat, encore moins les orruks eux-mêmes. Protégés par des peintures de guerre mystiques et munis d'armes primitives mais efficaces, ces maniaques écumants chargent en beuglant, portés par une énergie sans borne, pour fondre sur l'adversaire impuissant.

APTITUDES DE COMBATTANT FRAKASSOS

	[Réaction] À la Baston: Un combattant peut faire cette réaction après qu'un combattant ennemi finit une action de mouvement en étant visible et à 3" de lui. Choisissez un autre combattant ami à 3" du combattant qui utilise cette aptitude. Le combattant choisi fait une action de mouvement bonus. Il doit finir l'action de mouvement bonus à 1" du combattant ennemi qui a fait l'action de mouvement.
	[Double] Charge!: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il y a un combattant ennemi visible à 6" de lui. Le combattant qui utilise cette aptitude fait une action de mouvement bonus et doit finir plus près du combattant ennemi visible le plus proche qu'au début de l'action de mouvement.
	[Double] Coup d'Ratich: Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez un dé. Sur 3+, allouez 3 dégâts au combattant choisi.
	[Double] Gri-gri d'Esprit d'Bête: Jusqu'à la fin du round, ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des combattants amis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
	[Triple] Charge de Sanglier: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" du combattant qui utilise cette aptitude. Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude au combattant choisi.
	[Triple] Plein d'Flèches: Ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique d'Attaques de la prochaine action d'attaque à projectiles de ce combattant à cette activation.
	[Quadruple] Destructeur Déchaîné: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses actions d'attaque. De plus, jusqu'à la fin de son activation, après qu'un combattant ennemi a été mis hors de combat par une action d'attaque du combattant qui utilise cette aptitude, celui-ci peut faire une action de mouvement bonus.

APTITUDES DE HÉROS FRAKASSOS

	[Double] Squig Zarbi: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses actions d'attaque à projectiles.
	[Triple] Waaagh!: Jusqu'à la fin du round, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique de Mouvement des combattants amis s'ils font une action de mouvement qui débute à 6" de ce combattant.
	[Triple] Danse Rituelle: Retirez jusqu'à D3 dégâts alloués à chaque combattant ami qui est à 6" de ce combattant (faites un jet pour chaque combattant ami).
	[Triple] Masque Bestial: Jusqu'à la fin du round, soustrayez 1 à la caractéristique d'Attaques (jusqu'à un minimum de 1) des actions d'attaques des combattants ennemis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
	[Quadruple] Puissante Waaagh!: Jusqu'à la fin du round, ajoutez 3 à la caractéristique de Mouvement des combattants amis s'ils font une action de mouvement qui débute à 9" de ce combattant.



Prophète Wurrzog

RUKKS RIBLEURS FRAKASSOS

BIG BOSS SAUVAJ'

1	3	5	3/6		

185

4 4 25

PROPHÈTE WURRGOG

3/7	2	3	3/6		

155

4 4 22

R'BOUTEUX

3/7	2	3	3/6		

155

4 4 22

BIZARNOB MANIAK'

3/7	2	3	3/6		

220

10 4 28

BOSS GORETBOY SAUVAJ'

1	4	4	2/5		

235

10 4 25

BOSS MANIAK SAUVAJ'

1	4	4	3/6		

270

10 4 25

BOSS ORRUK SAUVAJ' AVEC KITRANCH' ET BOUCLIER D'OS

1	4	4	2/5		

155

4 4 20

BOSS MORBOY ORRUK SAUVAJ'

1	4	4	3/6		

175

4 4 20

BOSS ARCBOY SAUVAJ'

3/15	3	3	1/3		

150

4 4 20



Boss Maniak Sauvaj'

GORETBOY SAUVAJ'
AVEC KITRANCH'



110 4 3 20

GROS KITROU'
SAUVAJ'



14 4 3 25

GORETBOY SAUVAJ' AVEC
KITROU' D'SAUVAGE



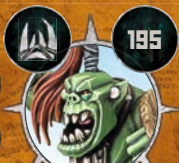
110 4 3 20

MORBOY
ORRUK SAUVAJ'



14 4 3 15

GORETBOY SAUVAJ'
AVEC TOTEM D'OS



110 4 3 20

MORBOY ORRUK SAUVAJ'
AVEC TOTEM D'OS



14 4 3 15

MANIAK GORETBOY
SAUVAJ'



110 3 20

ARCBOY
ORRUK SAUVAJ'



14 4 3 15

ORRUK SAUVAJ'
AVEC KITROU' D'SAUVAGE
ET BOUCLIER D'OS



14 4 4 15

ORRUK SAUVAJ'
AVEC KITRANCH'
ET BOUCLIER D'OS



14 4 4 15



Morboy
Orruk Sauvaj'



Orruk Sauvaj' avec
Kitranch' et Bouclier d'Os



MÂCHEFERS

L'art de la guerre des Mâchefers est tout sauf subtil. Bardés de métal et armés d'énormes fendoirs ou massues, ces orruks imposants lancent des charges qui font trembler le sol, sous les ordres de leurs boss brailards, impatients de percuter l'ennemi pour le réduire en une pulpe sanguinolente.

APTITUDES DE COMBATTANTS MÂCHEFERS

	[Réaction] On s'y Colle: Un combattant peut faire cette réaction après qu'un combattant ennemi a fini une action de mouvement visible et à 3" de lui. Choisissez un autre combattant ami à 3" du combattant qui utilise cette aptitude. Le combattant choisi fait une action de mouvement bonus. À la fin de cette action, il doit être à 1" du combattant ennemi qui a fait l'action de mouvement.
	[Double] Chargez!: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il y a un combattant ennemi visible à 6" de lui. Ce combattant fait une action de mouvement bonus et doit finir plus près du combattant ennemi visible le plus proche qu'au début de l'action de mouvement.
	[Double] Tabassez l'Gros Truc: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force de ses actions d'attaque de mêlée qui ciblent un combattant ennemi ayant une caractéristique de Blessures de 15 ou plus.
	[Triple] Tu Cherches la Bagarr'?: Jusqu'à ce que le contrôle des objectifs ait été déterminé à la fin du round de bataille, les combattants ennemis avec une caractéristique de Blessures de 14 ou moins ne sont pas comptabilisés pour déterminer le joueur qui contrôle un objectif à 3" de ce combattant.
	[Triple] Charge de Grognétri: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi à 1" de lui. Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude au combattant choisi.
	[Quadruple] Destructeur Déchainé: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses actions d'attaque. De plus, chaque fois qu'un combattant ennemi est mis hors de combat par une action d'attaque de ce combattant à cette activation, il peut faire une action de mouvement bonus.

APTITUDES DE HÉROS MÂCHEFERS

	[Double] Cadence du Chanteguerre: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque de mêlée des combattants amis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
	[Triple] Pied de Gork: Choisissez un combattant ennemi visible à 12" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 3-5, allouez 1 dégât au combattant choisi. Pour chaque jet de 6, allouez-lui 3 dégâts.
	[Triple] Waaagh!: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique de Mouvement des combattants amis s'ils font une action de mouvement qui commence à 6" de ce combattant.
	[Triple] Chop' et Cogn': Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez un dé. Sur un jet de 3+, le combattant choisi ne peut pas faire d'actions de mouvement ni de désengagement jusqu'à la fin du round de bataille. De plus, sur un jet de 6, le combattant qui utilise cette aptitude peut faire une action d'attaque bonus contre le combattant choisi.
	[Quadruple] Puissante Waaagh!: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 3 à la caractéristique de Mouvement des combattants amis s'ils font une action de mouvement qui commence à 9" de ce combattant.

BANDES DE KRAZEURS MÂCHEFERS

MÉGABOSS ORRUK 225

1	3	6	4/8				

3 5 35

BOSS GROGNÉTRIPE AVEC KIKOUP' EN FONTE 300

1	5	5	2/4				

8 4 40

CHANTEGUERRE ORRUK 180

1	4	4	2/4				

3 5 32

BOSS BRUTE AVEC PINSS' DE BOSS & KRAZEUZ DE BRUTE 195

1	4	5	2/5				

3 5 30

CHAMANE BIZARNOB ORRUK 170

3/7	2	3	3/6				

2 3 4 1/4

3 4 32

BOSS BRUTE AVEC KIKOUP' DE BOSS 190

1	3	6	3/6				

3 5 30

BOSS GROGNÉTRIPE AVEC ÉTRIPEUR DENTELÉ 275

2	4	6	2/4				

8 4 40

BOSS DURBOY AVEC KIKOUP' DE DURBOY 135

1	4	5	2/5				

3 4 20



Mégaboss Orruk



Boss Durboy avec Kikoup' de Durboy

GROGNÉTRIPE ORRUK
AVEC ÉTRIPEUR DENTELÉ

				
2	4	5	2/4	



 245

 8  4  35

BRUTE ORRUK
AVEC KOUUP'-TRIPES

				
2	3	5	3/6	



 175

 3  5  25

GROGNÉTRIPE ORRUK
AVEC KIKOUP' EN FONTE

				
1	5	4	2/4	



 250

 8  4  35

DURBOY ORRUK AVEC
KIKOUP' DE DURBOY

				
1	4	4	1/4	



 80

 3  4  15

BRUTE ORRUK AVEC PAIRE
DE KIKOUP' DE BRUTE

				
1	4	4	2/4	



 140

 3  5  25

DURBOY ORRUK AVEC
KIKOUP' DE DURBOY ET
BOUKLIER DE FACTURE ORK

				
1	3	4	1/4	



 80

 3  5  15

BRUTE ORRUK AVEC
ÉTRIPEUR DENTELÉ

				
2	3	5	2/4	



 150

 3  5  25

DURBOY ORRUK AVEC
GROS KIKOUP' DE DURBOY

				
1	3	4	2/4	



 80






 3  4  15



KRUELBOYZ

Les Kruelboyz sont des orruks dégingandés vivant dans les marécages, qui privilégient la ruse à la force brute. Parcourant les terres en quête de rapines et de meurtre, ils infligent des blessures atroces à leurs ennemis à la moindre occasion, ricanant tandis que leurs lances barbelées transpercent la chair et les os de leurs ennemis.

APTITUDES DE COMBATTANTS KRUELBOYZ

	[Réaction] Piège Ruzé : Un combattant peut faire cette réaction après qu'un combattant ennemi a fini une action de mouvement visible et à 3" de lui. Choisissez un autre combattant ami à 3" du combattant qui utilise cette aptitude. Le combattant choisi fait une action d'attaque bonus qui doit cibler le combattant ennemi qui a fait l'action de mouvement.
 	[Double] Armes Croûtées de Venin : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 1 aux dégâts alloués aux combattants ennemis par chaque touche et touche critique de ses actions d'attaque.
 	[Double] Tir de Précision : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il n'a pas fait d'action de mouvement à cette activation. Si la prochaine action de ce combattant est une action d'attaque à projectiles, elle inflige des touches critiques sur un jet de 4+ au lieu de 6.
 	[Triple] Plantez-les Bien : Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque qui ont la marque runique de Dague (↖) des combattants amis qui ont la marque runique de Sbire (✦) tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
 	[Triple] Fabrication d'Élixir : Choisissez un combattant ami à 1" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 4+, retirez jusqu'à 3 dégâts alloués au combattant choisi.

APTITUDES DE HÉROS KRUELBOYZ

  	[Double] Morsure Broyeuse : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez autant de dés que la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur). Pour chaque jet de 3+, allouez 3 dégâts au combattant choisi.
  	[Double] Ret'nez-les! : Choisissez un combattant ami qui a la marque runique de faction des Kruelboyz (☹) et la marque runique de Rempart (⊕) à 3" de ce combattant. Le combattant choisi peut faire une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.
  	[Triple] Convoquer la Brume des Marais : Jusqu'à la fin du round de bataille, soustrayez 1 (jusqu'à un minimum de 1) à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque des combattants ennemis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.
  	[Triple] Souffle du Fange-drac : Jetez un dé pour chaque combattant ennemi visible à 3" de ce combattant. Sur un jet de 3-4, allouez 1 dégât au combattant concerné. Sur un jet de 5+, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.
 	[Quadruple] Attaque Ruzée : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il y a plus de combattants amis avec la marque runique de Guerrier (⬢) que de combattants ennemis à 6" de lui. Chacun de ces combattants amis peut faire une action de mouvement bonus ou une action d'attaque de mêlée bonus (certains peuvent faire une action de mouvement bonus et d'autres une action d'attaque de mêlée bonus).

BANDES KITU KRUELBOYZ

BOSSKITU SUR BRUXODONTE

						330
1	5	4	3/5			
						8 5 38

BOSS ÉVENTREUR AVEC MASSE ET ÉPÉE

						140
1	4	4	2/4			
						4 4 20

BOSSKITU AVEC CHARCUTEUR D'BOSS ET TARGEFFROI

						180
1	4	4	2/4			
						4 5 28

BOSS EMBROCHEUR

						170
6-15	3	4	1/4			
						4 4 20

BOSSKITU AVEC CHARCUTEUR D'BOSS ET FLÉAU ROUILLÉ

						190
1	5	4	2/5			
						4 4 28

NOBSKUR AVEC ROTÉTENDARD

						145
1	3	4	2/4			
						4 4 25

CHAMANE VASOMANCIEN

						165
3-7	2	3	3/6			
						4 4 25

BOSS ÉVENTREUR AVEC LANCE KRUELLE

						145
2	3	4	2/4			
						4 5 20



Bosskitu avec Fendoir d'boss
et Fléau Rouillé

ÉVENTREUR AVEC LANCE KRUELLE

2	2	3	1/4		

75



4 4 15

EMBROCHEUR

6-15	2	4	1/4		

120



4 4 15

ÉVENTREUR AVEC FENDOIR KRUEL

1	3	3	1/3		

75



4 4 15

BOSS HOBGROT

3-5	2	4	2/4		

70



4 3 8



Une bataille d'une violence sans nom éclate dans les ruines d'un campement abandonné quand les Kruelboyzs attaquent une colonne de Légionnaires du Chaos.

**ÉGORGEUR
HOBGROT**

3-5	2	4	2/4	

1	3	3	1/3	

70

4 3 8

GROT SURINEUR

1	3	2	1/3	

45

4 4 6

GROT TOUILLEUR

1	2	2	1/3	

45

4 3 6





HORDEGUEULES OGORS

Une bande d'ogors est un groupement de brutes épaisses et affamées qui prennent un malin plaisir à exercer leur force sur tout ce qui est plus chétif qu'eux. Chacun de ces monstres gloutons est incroyablement dur à tuer, et d'un seul coup de poing, ils peuvent broyer un crâne ou enfoncer la plus épaisse des armures.

APTITUDES DE COMBATTANTS DES HORDEGUEULES OGORS		APTITUDES DE HÉROS DES HORDEGUEULES OGORS	
	<p>[Réaction] P'tit En-cas : Un combattant peut faire cette réaction après qu'il a été ciblé par une action d'attaque de mêlée mais avant de faire les jets de touche. Si aucun des jets de touche de l'action d'attaque ne donne de touche critique, allouez 3 dégâts au combattant attaquant, et retirez 3 dégâts alloués au combattant qui utilise cette aptitude.</p>		<p>[Double] La Loi du Plus Fort : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement si un combattant ennemi a été mis hors de combat par une action d'attaque qu'il a faite à cette activation. Ce combattant effectue une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.</p>
	<p>[Double] Le Sentier de la Gueule : Ajoutez 3 à la caractéristique de Mouvement de ce combattant pour sa prochaine action de mouvement à cette activation.</p>		<p>[Double] Guider le Skal : Choisissez un combattant ami visible avec la marque runique de Bête (♥) à 4" de ce combattant. Le combattant choisi fait une action d'attaque bonus.</p>
	<p>[Double] Bonds : Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il y a un combattant ennemi visible à 6" de lui. Ce combattant fait une action de mouvement bonus et doit finir l'action en étant plus près du combattant ennemi visible le plus proche qu'au début de l'action.</p>		<p>[Double] Gruau de Sang : Retirez autant de dégâts à ce combattant que la valeur de cette aptitude.</p>
	<p>[Double] Poing de Fer : Choisissez un combattant ennemi visible à 1" de ce combattant et jetez 2 dés. Pour chaque jet de 4-5, allouez 1 dégât au combattant choisi. Pour chaque jet de 6, allouez-lui autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.</p>		<p>[Triple] Brute de Premier Ordre : Choisissez un combattant ami visible à 2" de ce combattant. Allouez autant de dégâts au combattant choisi que la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur). Puis le combattant choisi fait une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.</p>
	<p>[Double] Pièges de Trappeurs : Jusqu'à la fin du round de bataille, chaque fois qu'un combattant ennemi finit une action de mouvement à 3" de ce combattant, le combattant subit des dégâts d'impact.</p>		<p>[Quadruple] Haleine Ardente : Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude à tous les combattants ennemis visibles à 3" de ce combattant.</p>
	<p>[Triple] Charge Buffle : Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il finit une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" du combattant qui utilise cette aptitude. Allouez autant de dégâts que la valeur de cette aptitude au combattant choisi.</p>		
	<p>[Quadruple] Explosion de Métal Brûlant : Ajoutez 3 aux caractéristiques d'Attaques et de Force de la prochaine action d'attaque à projectiles de ce combattant à cette activation.</p>		

RIPAILLEURS DES HORDEGUEULES OGOR

TYRAN 315

8	2	4	2/4			
2	4	6	4/8			

4 5 42

SKALG 355

8	2	4	2/4			
2	3	5	4/8			

8 4 40

BOUCHER 225

3/7	3	3	3/6			
1	3	5	3/6			

4 4 38

BROYEUR 245

1	4	5	4/8			
4	4	32				

VENTRE-FEU 230

3/7	3	3	3/6			
2	2	5	4/8			

4 4 38

VENTRE DE FER 280

2	3	6	5/10			
4	5	32				

CHASSEUR FRONT DE GIVRE 280

8	2	5	2/4			
2	3	5	4/8			

4 4 40

CRACHE-TONNERRE 215

3-10	3	4	2/4			
1	4	4	2/4			

4 4 32



Broyeur



Boucher



Crache-tonnerre

**CAVALIER MORNECROC
AVEC POING DE FER ET
BATTOIR DE CHASSEUR**

295

1
 4
 5
 3/6

8
 4
 35

**GLOUTON OGOR
AVEC MASSUES**

200

1
 4
 5
 3/6

4
 4
 28

**CAVALIER MORNECROC
AVEC HACHOIR À GARGANT**

300

2
 3
 5
 4/8

8
 4
 35

**GLOUTON OGOR
AVEC POING DE FER**

190

1
 3
 5
 3/6

4
 5
 28

**MANGEUR
D'HOMME**

205

8
 2
 4
 2/4

1
 4
 5
 3/6

4
 4
 30

VENTRE-DUR

235

2
 3
 6
 4/8

4
 5
 28

CROC DE GIVRE

175

1
 4
 4
 2/5

8
 4
 16

CRACHE-PLOMB

185

3-10
 3
 4
 2/4

1
 3
 4
 2/4

4
 4
 28

YÉTI DES GLACES

205

1
 4
 4
 2/5

8
 4
 25

GNOBLAR

45

1
 3
 2
 1/3

4
 3
 6

VORACE

195

1
 4
 4
 3/6

5
 3
 30