

LES MERCENAIRES OGRES DE GOLFGAG

Texte original par Nigel Stillman, mise à jour des règles par Alessio Cavatore

Qui pourrai oublier les ogres ? Certainement pas quelqu'un doué de l'odorat. Des manières pires que celles des trolls et ce n'est pas peu dire, mais ils font partie des rares troupes toujours appréciées dans la chaleur des batailles

Elodhir Seamane, gentleman aventurier elfe

Golgfag est le plus grand, le plus repoussant et irrémédiablement le plus bruyant des ogres à être sorti des Désolations Nordiques de mémoire d'hommes. Il se retrouva vite chef d'une bande d'ogres tous aussi brutaux que lui. Il développa à cette époque un goût prononcé pour la chair humaine qui l'amena à joindre

ses forces à celles des orques d'un chef de guerre orques nommé Gnashrak Sal'chicot. Gnashrak était en plein combat contre les nains de Karak Kadrin dans les Montagnes du Bord du Monde. Golgfag n'était pas sûr d'apprécier la chair naine mais il était ravi d'avoir l'occasion d'essayer.

Même si Gnashrak trouvait les ogres parfaits pour s'occuper des nains, il commençait à être exaspéré par l'appétit des ogres en gobelins, leurs beuveries et leurs chansons aussi fausses que tonitruantes. Après une orgie pire que les autres, Golgfag et Gnashrak en vinrent aux mains, ce qui se transforma vite en bagarre générale. Golgfag arracha le bras de l'orque et s'en servit pour se frayer un chemin à travers la mêlée et emmener ses gars en sécurité. Gnashrak écumait de rage.

Golgfag offrit ses services à Ungrim Poing de Fer, le chef nain. Il exhiba le bras de Gnashrak comme preuve de sa bonne foi. Face à une offre si alléchante, Poing de Fer pouvait difficilement refuser. Golgfag emmena ses gars et un petit groupe de nains par un chemin secret vers le campement orque au goulet de la Jambre Brisée, appelée ainsi à cause des précipices qui cernaient l'endroit. Les orques furent piégés et horriblement massacrés. Gnashrak fut capturé, couvert de chaînes et conduit devant Ungrim Poing de Fer.

Ne faisant qu'une courte pause le temps de dérober le trésor du roi pendant la cérémonie de la victoire, Golgfag se dirigea à l'ouest de l'Empire. Là, il trouva du travail dans les rangs de l'armée impériale et c'est ainsi qu'il découvrit que les halflings étaient de loin ses mets préférés. Peu de temps après il fit route vers la Tilée où il fut employé par ce cher Lorenzo Lupo. Lorenzo était satisfait des ogres comme combattants mais souffrait de leurs nuisances. Les citoyens de Luccini ne cessaient de se plaindre d'avoir été battus, rançonnés et ennuyés par les ogres sans gêne. Une nuit, Golgfag décida de s'enivrer directement dans les

caves de Lorenzo. Lorsque les ogres furent fins saouls, Lorenzo envoya une compagnie de piquiers pour les jeter dans les oubliettes.

Fort heureusement pour Lorenzo, une opportunité de se débarrasser des ogres se présenta sous la forme d'un représentant d'une Principauté Frontalière. Le messenger venait engager des mercenaires pour le compte de son maître. Lorenzo fut ravi de lui fourguer Golgfag. Ce dernier fut bien entendu très surpris, mais l'offre d'un nouvel emploi, d'un convoi de nourriture et le renfort d'une escouade d'arbalétriers tiléens, décida l'ogre à mettre sa fierté de côté.

Le séjour de Golgfag dans les principautés frontalières s'avéra couronné de succès et profitable. Les ogres firent du lard et devinrent aisés. Ils étaient maintenant occupés à droite et à gauche ayant ainsi l'occasion de d'apaiser leur désir de chair fraîches. Golgfag ne regrettait que la rareté des halflings dans ces contrées. Lorsqu'il entendit parler de troubles entre les orques et les nains, il se dirigea vers le nord. Il entra dans la mêlée et avec une bande d'orques et de gobelins et il put bientôt reprendre son régime de nains.

Ce fut après un raid contre les nains que Golgfag tomba dans une embuscade tendue par Ungrim Poing de Fer en personne, son précédent employeur. Le très rusé roi nain attira l'armée orque dans un piège en utilisant un convoi comme appât. Le convoi se composait de bière bon marché que les peaux vertes capturèrent et éclusèrent. Golgfag et les ogres se mirent courageusement en devoir de s'enivrer avec les autres. Lorsqu'ils se réveillèrent les ogres se retrouvèrent dans les profonds cachots de Karak Kadrin, aux côtés des restes de l'armée orque et gobeline. De toute évidence les nains espéraient que l'ogre allait mourir dans ce donjon étriqué et surpeuplé, ils devaient également penser que c'était la façon la moins risquée de tuer l'ogre.

Lorsque les nains ouvrirent finalement le cachot quelques mois plus tard, ils furent ébahis de trouver Golgfag encore en vie. Il avait mangé tous ses autres compagnons de captivités, y compris les ogres sauf Skaff. Par respect pour son vieux compagnon de beuverie, Golgfag ne lui avait mangé, si l'on peut dire, qu'une jambe. Une pile d'os de gobelins, d'orques et d'ogres reposait dans un coin. Lorsqu'il entendit parler de ça Ungrim fut si impressionné, qu'il ordonna d'emmener Golgfag pour le libérer le plus

loin possible.

Golfag rassembla bientôt quelques-uns de ses vieux compagnons ainsi que de jeunes ogres impatientes de se joindre à lui. Skaff décida en dépit de tout de rester avec Golfag et il accepta avec plaisir le poste de porte étendard, ainsi il avait quelque chose pour s'appuyer. Avant la fin de l'été, Golfag fit route vers le sud en direction des Montages Grises en compagnie d'une bande orque. C'est là qu'il affronta des Bretonniens pour la première fois et qu'il goûta de la chair humaine en boîte.

Depuis ce jour, Golfag ne regarda jamais plus en arrière. Sa réputation ne cessa de grandir. Ainsi que son tour de taille. Il a bien encore quelques querelles à régler, et pas des moindres, avec les nains de Karak Kadrin par exemple ou avec ce traître de Lorenzo Lupo, mais les ogres sont des créatures simples et ces choses-là cèdent le pas devant une bonne grosse bagarre ou un bon gros gueuleton !



LE REGIMENT

Capitaine : Gogfag.

Devise : Vous avez essayé le reste, maintenant essayer le mieux !

Cri de guerre : "Grrreu gnn oumpf" paraît être une bonne traduction de l'orge (il s'agit d'une langue mal comprise par les autres races et même parfois par les ogres). Le sens est obscur mais cela pourrait vouloir dire quelque chose comme "À manger, à manger tout de suite !"

Apparence : Horribles, féroces et affamés. Les ogres de Golfag portent des lambeaux de vêtements ou des patchworks de peaux de bêtes, de couvertures, de toiles de tentes, en fait, de tout un tas de choses, fruits de leurs pillages. Leur apparence est donc pour le moins rustique, voire inquiétante. Leurs armures sont un ramassis de différentes pièces de toutes provenances destinées à protéger les parties vulnérables. Les ogres ont des peaux épaisses, répugnantes et couvertes de cicatrices acquises dans d'innombrables batailles.

A louer : Les ogres de Golfag peuvent être recrutés comme unité spéciale par toute armée de mercenaires. Ou comme unité rare par toute autre armée de Warhammer, à l'exception des Bretonniens.

Points : Golfag et trois ogres, incluant Skaff et un musicien coûtent un total de 280 points. Ceci représente la taille minimum de l'unité, dont vous pouvez augmenter les effectifs pour 45 points par ogre supplémentaire.

| | M | CC | CT | F | E | PV | I | A | Cd |
|--------|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| Golfag | 6 | 5 | 2 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 8 |
| Skaff | 6 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 7 |
| Ogres | 6 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 7 |

Taille de l'Unité : 4+.

Équipement : Deux armes de base et armure lourde.

RÈGLES SPÉCIALES

Peur : Les Ogres de Golfag provoquent la *peur* chez leurs ennemis.