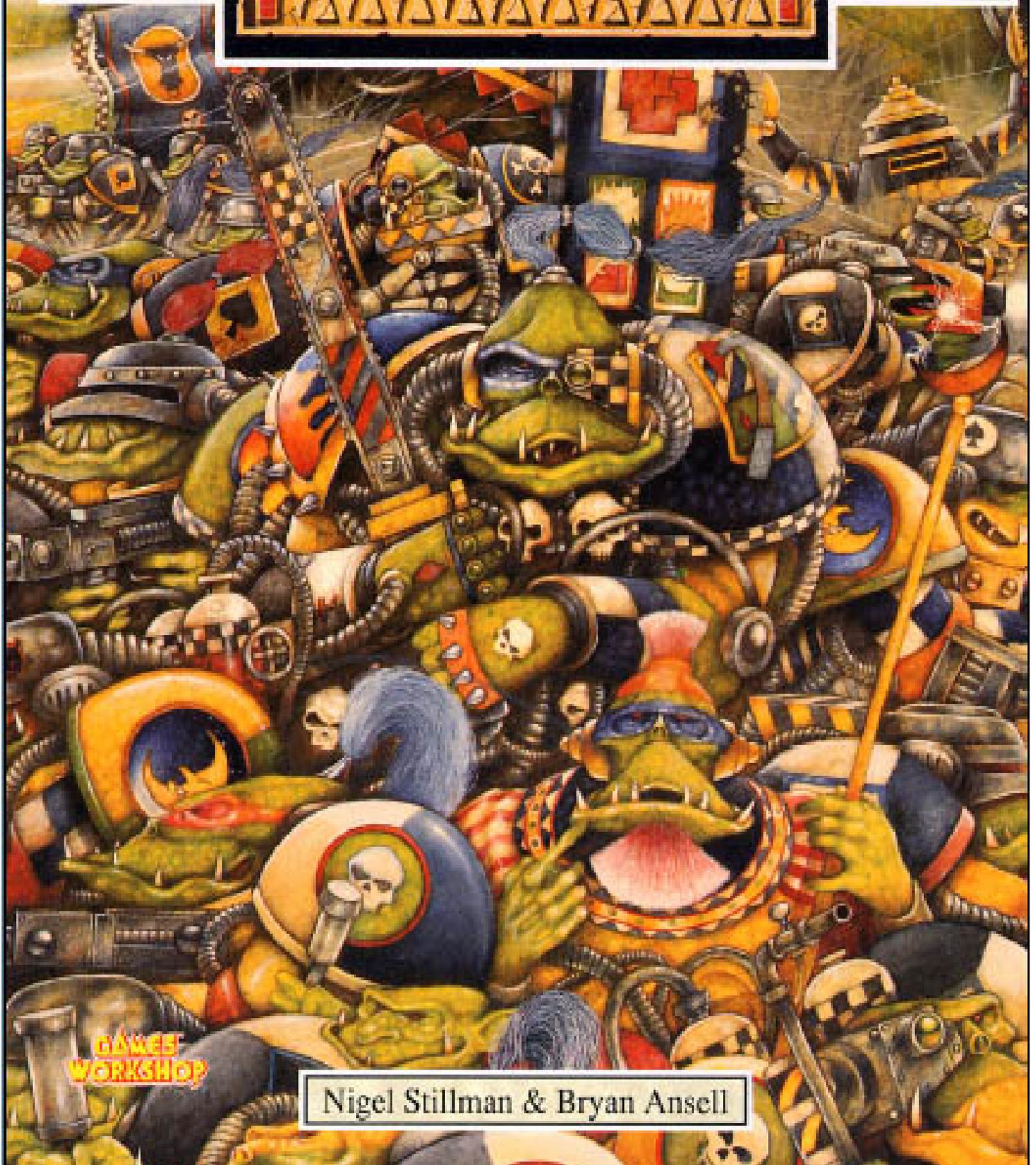


WAAARGH!

WORKS



WARHAMMER
WORKSHOP

Nigel Stillman & Bryan Ansell



Les boyz sont là !

Le cri de la Waa-ork est poussé sur une centaine de mondes alors que les orks ravagent la galaxie sur le passage de leur guerre sainte. Les gargants vomissant leur fumée se traînent sur les champs de bataille, écrasant toute résistance et ne laissant qu'une traînée de destruction dans leur sillage.

Les nobz contrôlent et dirigent leurs forces alors que les boyz, le bolter brûlant, chargent l'ennemi comme des fous.

Les chokboyz marchent en rang, les dingboyz baragouinent et se pavanent, les médikos administrent leurs propres et uniques rafistolages.

Les grands chariots de guerre font des embardées dans des paysages ravagés, entourés de nuées d'orks excités chevauchant des motos et des buggys.

A l'arrière du front, les bizarboyz canalisent les énergies psychiques de l'armée hystérique en explosion d'énergie psychique pure.

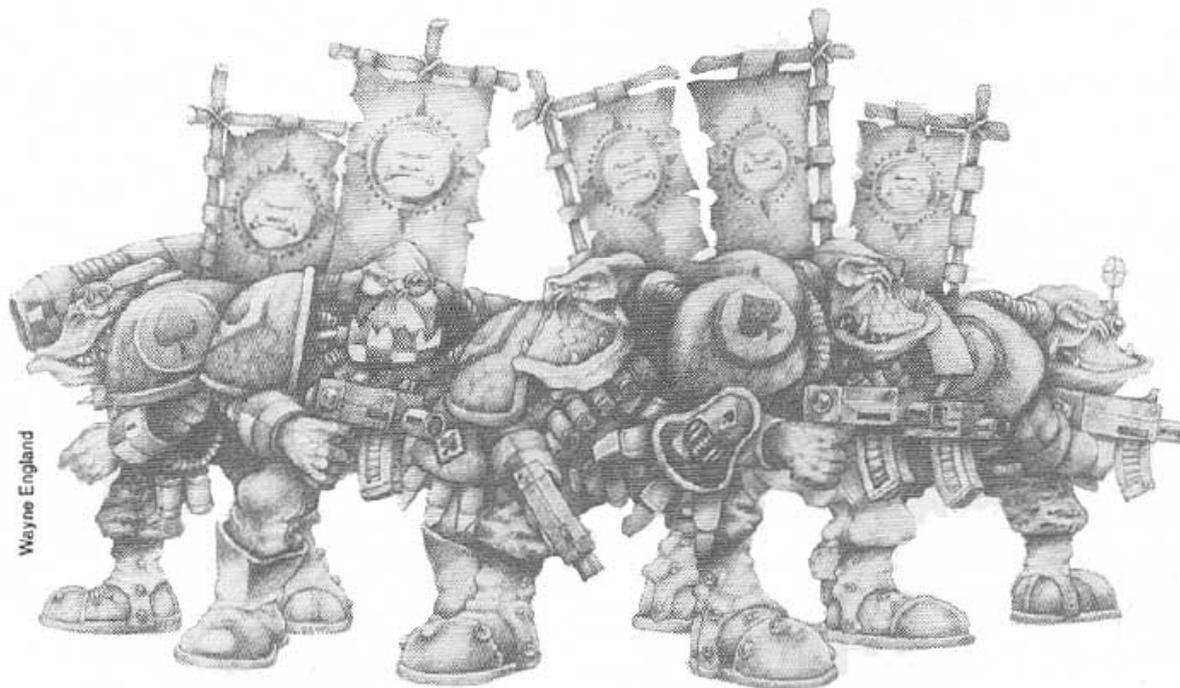
Les immenses hardes de gretchins et de snotlings sont conduites vers les rangs ennemis pour les submerger sous le seul poids du nombre.

Il n'y a certainement pas de race dans l'univers qui aime la guerre autant que les orks.



WAAARGH THE ORKS !

Par
NIGEL STILLMAN & BRYAN ANSELL



HISTOIRES :

William King

ILLUSTRATIONS :

Couverture :

Wayne England

Intérieur :

Tony Ackland, Dave Andrews, John Blanche, Paul Bonner, Paul Campbell, Gary Chalk, Mark Craven, Wayne England, Dave Gallagher, Colin Howard, Tony Hough, Martin McKenna, Like McVey, Richard Waright, Adriam Smith, Kevin Wakler.

Edition et mise en page originale :

Lindsey D le Doux Paton

Production originale :

Andy Warwick

Traduction :

L'équipe de TARAN (<http://taran.fr.tc/>) dirigée par le Scribe Patatovitch :

Fils du Tigre, Kaos, Keala, Othar, Slereah, Skalpel, Tienus Ahès, Wortgul

Les histoires «*Le monde de Nuzzgrond*» et «*Dans le warp, quelque chose bouge*» ont été traduites par Games Workshop France pour d'autres ouvrages.

Remerciements :

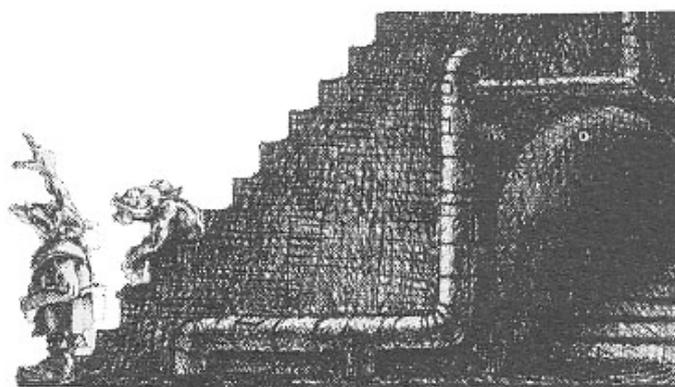
Chr, King of Tombs

Cet ouvrage est une traduction **non-officielle** de Waaargh the Ork !, publication de Games Workshop Ltd. de 1990

Les droits exclusifs de toutes les illustrations appartiennent à Games Workshop Ltd.

SOMMAIRE

DA ORKS...	4	LES ORKS DANS L'ESPACE...	65
LA RACE PERDUE...	6	<i>DANS LE WARP, QUELQUE CHOSE</i>	
DOMAINES ORKS...	8	<i>BOUGE...</i>	70
<i>MAKARI LE GRETCHIN...</i>	10	LES DENTS...	77
CLANS ET CASTES...	15	ORGANISATION SOCIALE...	78
DA CASTES :		LES CLANS :	
NOBZ ET WARLORDS...	16	SNAKE-BITES...	82
DA BOYZ...	17	GOFFS...	83
CHOKBOYZ...	20	BAD MOONS...	84
DINGBOYZ...	21	DEATH SKULLS...	85
MEKANOS...	25	EVIL SUNZ...	86
MEDIKOS...	28	BLOOD-AXES...	87
BIZARBOYZ...	30	ORKS SAUVAGES...	88
FOUETTARDS...	32	L'HABITAT ORK...	90
GRETCHINS...	33	BANNIERES ORKS...	92
SNOTLINGS...	34	ECRITURE ET LANGAGE ORK	94
OGRYNS...	35	<i>LE TEMPLE DE L'ARAIGNEE</i>	98
<i>LE MONDE DE NUZZGROND...</i>	36	CONSEILS DE PEINTURE...	102
BANNIERES ET PLAQUES...	40		
COULEURS DES BANNIERES..	42		
BANNIERES DORSALES...	44		
BANNIERES DE CLANS...	46		
GUIDE D'UNIFORMES ET DE			
PLAQUES DORSALES :			
BLOOD-AXES...	50		
EVIL SUNZ...	51		
BAD MOONS...	52		
DEATH SKULLS...	53		
SNAKE-BITES...	54		
GOFFS...	55		
WAA-TOTEM ORK...	56		
ART ET MUSIK...	58		
LES DIEUX...	60		



Marques déposées de Games Workshop Ltd.

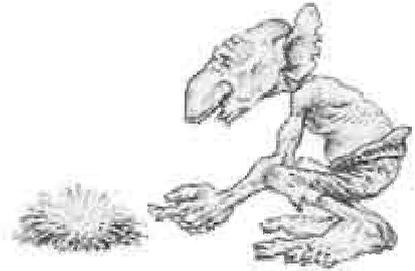
Armageddon, Blood Bowl, Citadel, le logo Citadel, Dark Angels, Dark Future, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, Epic, Games Workshop, le logo Games Workshop, Genestealer, Space Hulk, Space Marine, Talisman, Warhammer et Warmaster.

Marques de Games Workshop Ltd.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Amon 'Chakai, Arbaal, Archaon, Attila, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Cadian, Catachan, Chapter Approved (service mark - sm - propriété de Games Workshop, Ltd.), Codex, Culexus, Dechala, Digganob, Dungeonquest, Egrimm van Horstmann, Eversor, Falcon, Flagellant, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Gorthor, Gretchin, Grot, Immolator, Inferno, Journal, Khorne, Lemman Russ, Man O' War, Marauder, Melkhior, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Ork, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Rat Ogre, Ravenwing, Scyla, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Squat, Squig, Sybarite, Tallarn, Terminator, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Warhound, White Dwarf, le logo White Dwarf, World Eaters et Zoanthrope.



DA ORKZ



Les orks sont une race sauvage et brutale qui adore la guerre. Ils sont les membres dominants de la race des orkoïdes qui inclut leurs petits cousins gretchins et snotlings. Les orks sont les chefs car ils sont les plus gros, les plus forts, et les plus belliqueux.

Les gretchins ressemblent aux orks, mais ne sont ni aussi brutaux, ni aussi forts et ni aussi grands que leurs cousins. Bien plus petits, les gretchins sont également plus malins et plus rusés. Les snotlings sont les plus petits et les plus faibles des orkoïdes. Ils gardent la taille d'un jeune gretchin toute leur vie.

Comme ils sont plus gros et plus forts que le reste des orkoïdes, les orks forment en toute logique l'élite des guerriers de la race ork. Ils donnent des ordres aux gretchins et aux snotlings et font d'eux ce qu'ils veulent. Ce statu quo a aussi des avantages pour les races mineures, car les orks les protègent et s'occupent d'eux. Sans les orks pour les défendre, le sort des gretchins et des snotlings pourrait être bien pire.

complètement). Ils ont des corps robustes et musculeux, avec de longs bras puissants terminés par des doigts maladroits, toutefois capables d'une poigne de fer. Leurs crânes sont gros, avec un grand front proéminent masquant leurs yeux rouges sauvages. Leurs mâchoires sont très développées et garnies d'une impressionnante série de longs crocs. La tête d'un ork est naturellement chauve et ils utilisent des créatures spéciales appelées squigs pour se faire des cheveux ou une barbe. Leur peau est épaisse, verte et recouverte des cicatrices de nombreux combats ainsi que de traces de parasites variés.

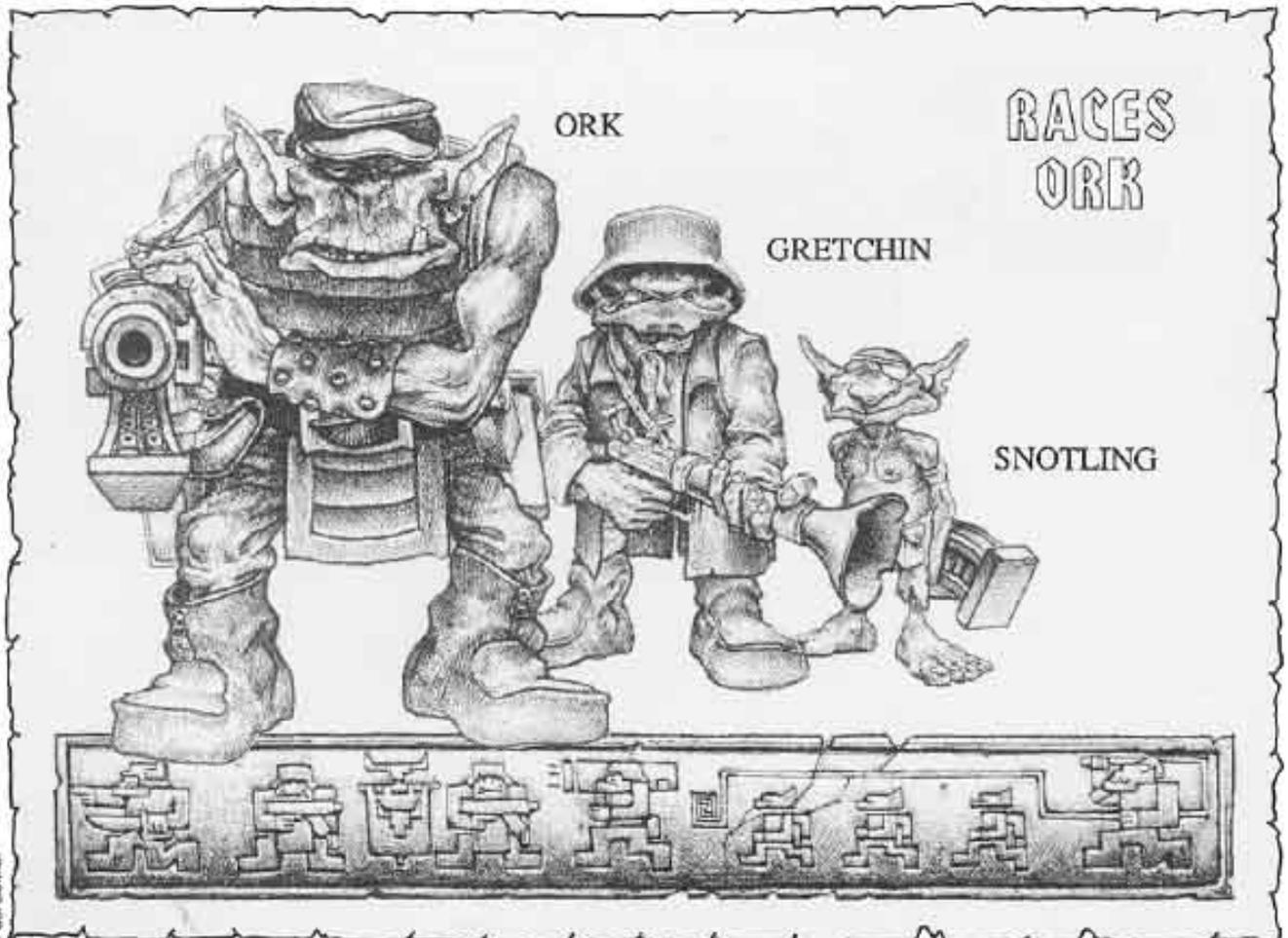
Les orks parlent lentement, d'une voix grave et gutturale, et leur langage est pauvre et brutal. Les orks disent ce qu'ils pensent, et leurs pensées ainsi que leurs paroles sont toujours directes et pratiques. La philosophie qui les guide est celle de la loi du plus fort. Aucun ork ne doutera jamais de la validité de cette philosophie, quelle que soit la situation.

LES ORKS

Un ork typique a à peu près à la taille d'un humain normal (mais il serait plus grand s'il se redressait

LA PHYSIOLOGIE ORK

La coloration verte de la race ork est due aux algues vertes symbiotiques présentes dans les cellules de leur



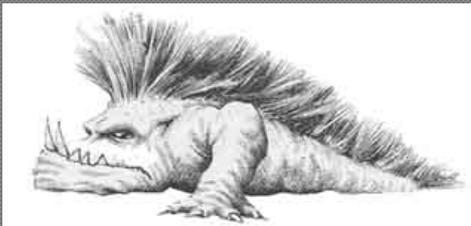
peau. Cette symbiose existe depuis l'aube de l'évolution orkoïde. Même les plus anciens des Gross'Têt devaient leur coloration verte à ce phénomène, et l'ont sûrement transmis aux orks et aux gretchins. Ce n'est de plus que l'un des aspects de la relation symbiotique entre les orks et ces algues, qui prend bien des formes.

Les algues épidermiques enduisent la surface de la peau des orks d'un polymère naturel (plastique). Cela donne à leur peau une texture résistante et cireuse similaire à la gomme présente sur les feuilles de certaines plantes tropicales, et lui confère de grandes propriétés de résistance et d'élasticité. Lorsque l'ork vieillit, les algues deviennent plus épaisses et rugueuses, donnant au vieil ork son apparence noueuse et galeuse caractéristique.

Le sang ork fait partie de leur système digestif. Il parcourt le corps sous la peau, qui est trop épaisse pour en laisser passer la couleur. La plupart des orks ont deux cœurs, et l'un d'entre eux assumant également le rôle d'un organe digestif. La nourriture est digérée et liquéfiée par une série d'estomacs indépendants (c'est pourquoi les orks peuvent manger autant de choses apparemment non-comestibles). Les nutriments passent dans le sang via le cœur-estomac. La consistance et la couleur du sang varie donc constamment, suivant la dernière chose que l'ork a mangé et la date de son dernier repas, allant du noir au pourpre en passant par le rouge sombre.

LES GRETCHINS

Les gretchins sont plus nombreux que les orks, mais ces derniers en sont grandement dépendants (bien qu'un ork ne l'admettra jamais ouvertement), et ce,



Les squigs

Les squigs, ou créatures squigoïdes pour donner leur nom complet, se trouvent toujours là où vivent les orks. Ils ont développé une relation symbiotique naturelle. Les squigs mangent les déchets des orks, et les orks mangent les squigs.

Les orks utilisent les squigs pour une variété impressionnante d'usages, dépendant des caractéristiques spéciales de chaque espèce. Bien qu'il y ait de nombreuses espèces de squigs, et que chaque variété inclut nombre de sous-espèces, il y a environ vingt types principaux classés en fonction de leur utilisation: les comestibles, les musicaux, les capillaires, les médicaux, les chasseurs de parasites, les mange-face, les domestiques, les insectoïdes, les squigs à peinture,... Les squigs grandissent et se développent dans la fosse à ordures du campement ork, où ils se nourrissent des déchets. Les gretchins et snotlings sont envoyés pour les chasser, et les squigs sont consommés comme repas ou pour d'autres utilisations. Les squigs furent initialement créés par la race disparue de snotling nommée Gross' Têt, et sont depuis restés vitaux pour la culture ork.

malgré la différence de taille entre les deux races. Les orks sont paresseux et oublieux, et l'organisation n'est pas leur fort. Seule la préparation d'une guerre et l'excitation de la bataille font ressortir leurs talents innés. La plupart des activités quotidiennes de la société ork - trouver et préparer de la nourriture, réceptionner des messages, manipuler des informations, remplir et transporter des objets, ranger, etc- sont laissées aux gretchins.

Les gretchins sont assez heureux de leur rôle de serviteurs et n'ont pas de ressentiment envers leurs maîtres. Pour les gretchins, les orks font partie des choses de la vie, et ils acceptent leur place au sein du système comme une fatalité. Dans leur ensemble, les orkoïdes ne se sont jamais interrogés sur le pourquoi et le comment de leur existence - seuls les humains et les elders se tracassent avec des notions un peu folles sur le but de l'existence et autre. Les orks savent que l'existence d'une chose est une raison en elle-même.

Certains gretchins, avec un peu de chance et d'efforts, peuvent parvenir à une existence relativement bonne en apportant des services appréciables à leurs maîtres. La plupart des gretchins sont des possessions des orks, qui les utilisent comme leurs serviteurs personnels. D'autres, grâce à la récupération et à la rapine, sont capables d'acquérir des armes et de l'équipement. Les gretchins entreprenants peuvent se trouver des emplois de porteurs d'armure, porteurs d'éventail, porteurs de coupe, et certains peuvent même arriver à devenir les intendants de leurs maîtres.

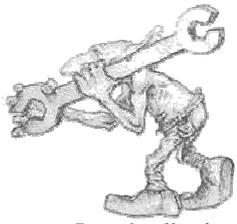
D'autres gretchins travaillent comme porteurs d'eau, apportant des boissons aux orks assoiffés sur le champ de bataille, ou comme porteurs d'éventails, manipulant les grands éventails accrochés dans les baraquements et apportant ainsi la fraîcheur indispensable qui rend de si fétides endroits viables. Les gretchins servent également de souffre-douleurs quand il prend l'envie à leurs maîtres orks de se défouler.

Les gretchins ont créé une culture d'entreprise complètement indépendante de la société dominée par les orks. Ils travaillent à toute heure du jour et de la nuit, prenant une heure de repos ici ou là. En plus de leurs responsabilités envers leurs maîtres orks, de nombreux gretchins ont des activités annexes, comme la vente de vin de champignon ou de brochettes de squigs grillés, afin de gagner quelques dents (les orks utilisent des dents comme monnaie) par-ci par-là.

LES SNOTLINGS

Les snotlings ont l'air de petits gretchins immatures. Il semblerait qu'ils forment la descendance dégénérée d'une espèce disparue qui fut un jour la plus intelligente et la race dominante des orkoïdes, jusqu'à ce qu'elle soit renversée par les orks, plus forts et plus brutaux. Maintenant, les rôles se sont inversés et les snots, avec leur petite taille et leur intelligence limitée, sont élevés et soumis par les orks.

Le principal rôle des snots dans la société ork est la culture des champignons, qui sont utilisés dans la nourriture, la boisson et la médecine. Les snots aident aussi à s'occuper des squigs qui vivent dans les ordures des orks. Les snots sont élevés et dressés par une classe d'orks connue sous le nom de fouettards.



LA RACE PERDUE



Les érudits impériaux ont beaucoup spéculé sur le fait qu'il existait sur le monde d'origine des orks une race ancienne indirectement responsable de l'expansion de la société ork. Aussi incroyable que cela puisse paraître, cette ancienne race était très intelligente, et domina les autres races orks en seulement quelques générations. Ils comprirent et développèrent des technologies et créèrent même les légendaires (et perdus) Schémas de Construction Standard orks. Les historiens pensent que c'est cette race qui initia l'expansion des orks à travers l'espace.

A l'heure actuelle, les snotlings, une race d'esclaves physiquement sous-développés, semblent être les derniers descendants de cette race perdue. L'ascension soudaine de snotlings super-intelligents ne peut être expliquée que par la présence d'un catalyseur. Les snotlings sont en symbiose avec des champignons, qu'ils cultivent et qu'ils mangent. On pense que ces champignons, mis en culture dans le système de cavernes souterraines cher aux orks, provoquèrent des mutations génétiques dans le cerveau de ces anciens snotlings. Génération après génération, la consommation de ces champignons stimula la croissance du cerveau des snots jusqu'à leur potentiel maximal. Plus tard, ces champignons furent cultivés par les snotlings mentalement évolués.

Selon les légendes, la race perdue des snotlings intelligents, connue sous le nom de Gross'Têt, avait des effectifs réduits. C'est pourquoi ils élevèrent une race de créatures moins intelligentes mais plus fortes, plus grandes et plus brutales pour faire leur travail et combattre à leur place lors des guerres. Il s'agissait des orks et des gretchins.

Les gretchins représentent probablement un stade intermédiaire dans le développement des orks. Les orks furent employés à la culture de champignons. Malheureusement pour les anciens snotlings, les orks volaient aussi dans les réserves de champignons qu'ils avaient récolté. Leurs maîtres n'y prêtèrent pas attention, inconscients du fait que leur propre intelligence provenait de ces mêmes champignons. En quelques générations, le cerveau des orks était suffisamment évolué pour que ces derniers renversent leurs maîtres.

Les Gross'Têt furent mis en esclavage et on ne leur accorda qu'une faible quantité de champignons. Lentement, ils se mirent à régresser jusqu'à un niveau d'intelligence juvénile (même pour les standards orks). Les orks négligèrent la culture des champignons, et ceux-ci finirent par disparaître. Au fur et à mesure que cette disparition s'intensifiait, les orks commencèrent eux aussi à régresser. A cette époque, les plus grandes avancées des orks en matière de technologie, de culture et de conquête spatiale avaient déjà été effectuées. Graduellement, les orks revinrent à un niveau mental plus faible mais

néanmoins supérieur au niveau original des Gross'Têt (c'est pourquoi ils restèrent dominants). C'est encore cette situation qui perdure encore aujourd'hui. Il est difficile de reconstituer cette phase de l'histoire ork en détails. En effet, comme la plus grande partie de l'histoire des orks, ce passage doit être reconstitué à partir de fragments de légendes orks qui ne comportent que des références évasives aux Gross'Têt et ne donnent que de brefs aperçus d'un temps où les orks n'étaient pas les maîtres.

Maintenant que la société ork est dominée par ses éléments les plus forts et les plus brutaux, la civilisation ork est confrontée à un problème majeur: la survie de la technologie. Les orks ont trouvé une solution dans l'utilisation des esclaves. A part les mékanos, qui sont des orks possédant une connaissance résiduelle innée de la technologie, les orks utilisent des humains et d'autres aliens comme esclaves dans leurs ateliers et leurs usines. Plus important, ils se basent sur le tribut qu'ils prélèvent sur des communautés aliens vassales. Ces tributs sont constitués d'armements et de technologies. Parfois, des communautés ou des planètes entières sont occupées par des guerriers orks et réduites en esclavage dans les usines d'armement.

Après de nombreuses guerres vicieuses et destructrices, bien des communautés aliens fabriquent de leur plein gré de l'équipement pour les orks, dans l'espoir de les maintenir à l'écart ou de s'assurer leur protection.



Les squigs comestibles

Techniquement, tous les squigs sont comestibles, mais certains ont des qualités gustatives meilleures que d'autres. Certains squigs ont d'autres usages et ne sont que rarement mangés, mais il y en a d'autres qui sont seulement bons à manger. Les squigs peuvent être mangés crus ou cuisinés, bien que les orks aient tendance à préférer cette seconde manière. Les gretchins sont des experts dans la cuisine de squigs, et ont de nombreuses recettes : kebab, marinés dans du vin de champignon, farcis aux herbes et aux champignons, rôtis à la broche, frits avec des chips-champignons ou grillés au feu de bois. Les orks mangeront des squigs crus s'il n'y a pas de gretchins aux alentours pour les leur cuisiner ou s'ils ont trop faim pour attendre un repas convenable. Le vicieux "mange-face" est réservé aux concours de squig glouton.

Les squigs juteux

Les meilleurs squigs comestibles vivent tout au fond de la fosse, ils sont plus rares et difficiles à trouver et à ramener des profondeurs. Comme ces squigs sont rarement attrapés par les gretchins et snotlings qui les chassent, ils ont tendance à grossir et deviennent meilleurs avec l'âge. Ce type de squig est bien mieux cuisiné par des gretchins experts, et est souvent offert à un nob gourmet sachant apprécier au mieux cet aspect de la kulture ork.

"Ouais, j'connais : c'est quand Hef s'est planté avec sa moto dans l'virage final du rally à travers l'désert" dit Nuzzgrond avec irritation. "M'a coûté quelq' dents". Il cracha un gros squig qui rebondit sur les rochers et tomba dans une flaqué de vase non loin.

"Nan", dit Hef en grattant négligemment une verrue, "Pulg veut dir' la légendaire race perdue [jeu de mot entre "Lost race" course perdue et "Lost race" Race perdue, NdT] qu'a créé les orks et tout'l bazar, pas vrai Pulg ?"

Le jeune ork approuva de la tête avec enthousiasme. Il avait les yeux brillant et était impatient de tout apprendre sur la kultur ork.

"T'as encore causé 'vec les gretchins, hein ?" demanda Nuzzgrond, méfiant "Ca re'semble à c'que disent les gretchins."

"Nan, c'tait un fouettard qui disait qu'les snots étaient plus malins dans l'temps. Z'étaient les chefs des orks."

"Ouais, ben crois pas tout c'que peuvent raconter les brikolos, Pulg. Y pensent k'y sont spéciaux pasqu'y zont plein d'grots et d'snots. L'seul moyen pour qu'les snots nous gouvernent s'rait qu'y fassent deux mètres de haut. Et y s'raient des orks, pas des snots, hur hur hur !"

Le boss rit bruyamment de sa plaisanterie et donna à Pulg une claqué amicale sur l'épaule.

"Les fouettards, y disent qu'les snots, z'étaient plus malins avant." dit Pulg tout en s'extrayant du buisson de plantes épineuses et commença à retirer les épines de ses vêtements.

"Y disent qu'c'était à cause d'tous les champignons qu'y mangeaient. Ca gonflait leurs cerveaux et tout'l monde les z'écoutait pasqu'y z'étaient plus malins."

"Depuis quand qu'les orks écoutent quelqu'un pasqu'il est plus intelligent ?" dit Nuzzgrond en ricanant. "Les snots mangent tout'l temps du champignon et y sont toujours stupides. Et d'toute manière les orks sont ... euh ... 'telligents et si quelqu'un dit l'contraire, on l'démolit à coup de bolter !"

"C'est possible" dit Hef, réfléchissant au problème. "P'tét que l'champignon était comm' une drogue qu'a amélioré leur cerveau ou queq'chose comme ça."

Nuzzgrond le regarda fixement. "Comme l'truc qu'vous z'avez pris l'aut' été et qui vous fsait voir d'jolies couleurs et vous disait les secrets d'l'univers ?" rétorqua-t-il. "Nan, y'a pas d'champignon qui rend plus futé et pas d'race perdue d'super snots. J'suis un ork et j'devrais l'savoir. C'est des conneries."

Il fouilla dans la flaqué de vase avec le bout de son bolter et en sortit le squig qu'il remit dans sa bouche.



John Blancha



DOMAINES ORKS



Les orks vivent sur d'innombrables mondes. Sur certains, ils dominent ; sur d'autres, ils vivent en état de guerre; sur d'autres encore, ils commandent tels des seigneurs. Il existe des royaumes orks, des empires orks et des hordes d'orks voyageant à travers l'espace à bord de space hulks. Où que les humains puissent aller dans l'univers, il y a des orks. L'univers est l'orkdom, le territoire des orks.

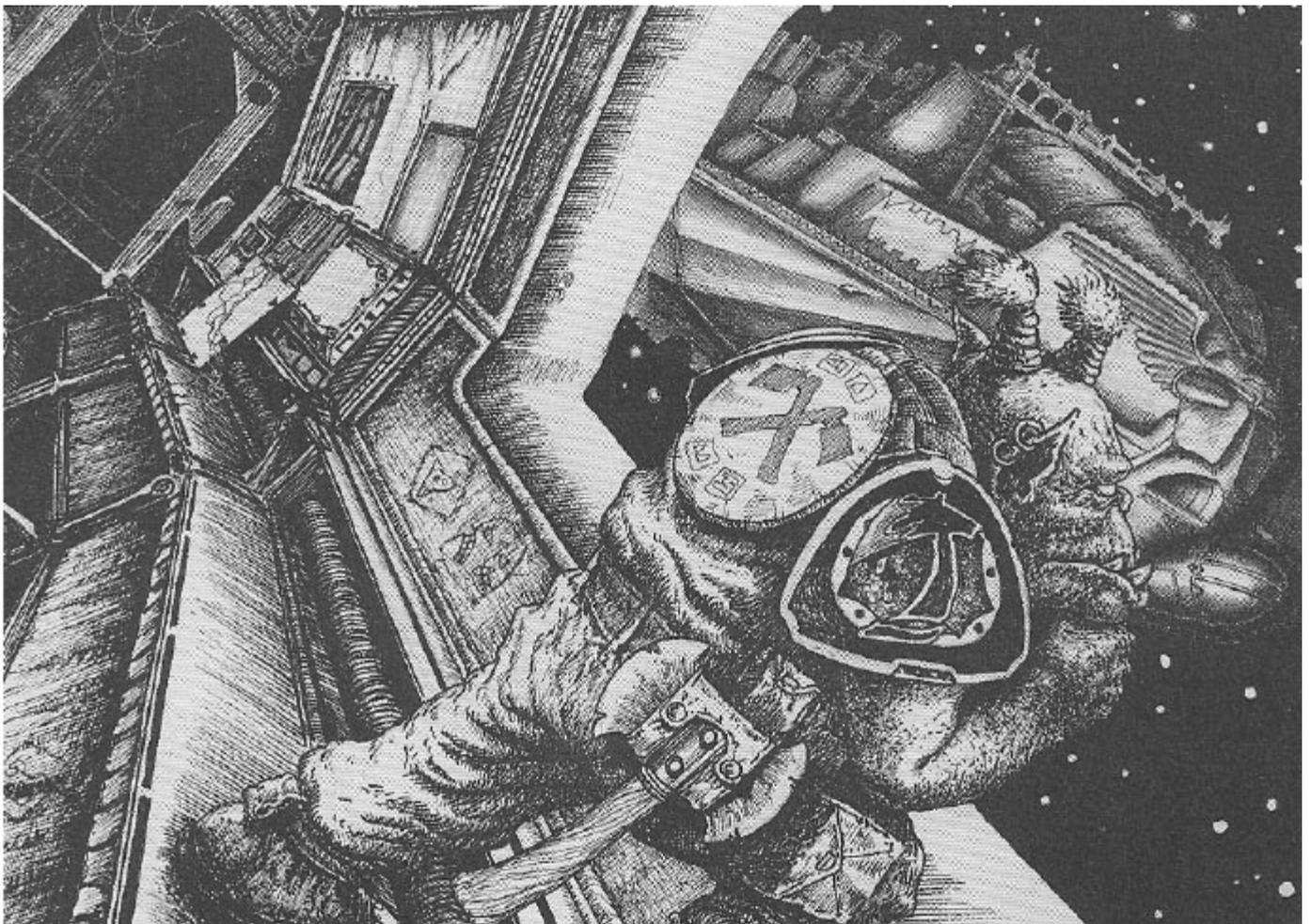
L'expansion des orks dans l'espace depuis leur planète mère est peut-être le plus grand et le plus significatif des accidents qui parsèment l'histoire ork. Leur expansion se produisit de manière sporadique, leur conférant un modèle de colonisation totalement aléatoire à travers la galaxie. En d'autres termes, on peut trouver un domaine ork ou une tribu en migration n'importe où.

A cause de cette forme de colonisation, on peut trouver des orks dans tout l'univers connu (et sans doute dans tout l'univers inconnu également). Les eldars disent que les orks sont devenus une partie intégrante de la réalité elle-même, ou comme disent les orks: "*On est les orks ; on est là pask'on est là, c'est tout.*"

LES VOYAGES SPATIAUX

Il y a des millénaires, une sonde fût envoyée de Terra avec pour mission d'atteindre l'ultime limite de l'univers. Les technoprêtres qui l'avaient construite espéraient qu'elle reviendrait un jour à son point de départ après avoir fait le tour de l'univers. La sonde renvoie toujours de faibles signaux après 14.000 ans dans l'espace, et n'a pas encore commencé son voyage de retour (et il n'est pas sur qu'elle le fera un jour). Au grand dam des technoprêtres impériaux qui analysent l'incessante panoplie de signaux, la plupart sont identifiés comme étant d'origine ork. La seule conclusion, déprimante pour l'humanité, est que quel que soit l'endroit de l'espace où elle voyage, il y a de fortes chances pour que les orks soient arrivés en premier ou qu'ils ne tardent pas à arriver.

L'expansion ork ne fut possible au départ que par leur découverte des principes des champs de force et de la technologie de la téléportation. Il est évident qu'un tel résultat fut le fruit d'un pur hasard, et certainement pas le fruit d'intentions ou de recherches menées par les orks. Une fois qu'ils eurent compris les secrets des champs de force et de la téléportation, les orks purent les reproduire.



Fester le Blood Axe regardait fixement à travers la fenêtre blindée de son space hulk et se demandait à quelle distance pouvaient bien être les étoiles. Combien de temps il faudrait pour y aller à pied, si un Ork pouvait marcher dans l'espace ? Des jours ? Des semaines ? Des mois ? Des années ? Les étoiles scintillaient froidement mais ne répondaient pas à ses questions.

Les chants des bizarboyz amassés se propageaient par les corridors. Ce serait bientôt le moment du saut warp. Le hulk passerait alors dans l'espace au delà de l'univers et en émergerait quelque part, ailleurs. Il espéra un monde à piller pour les Blood Axes. Pas un monde ennuyeux comme le précédent.

Il regarda la surface vérolée de la planète morte, privée d'atmosphère et cracha avec dégoût. Il n'y avait là rien qui vaille la peine d'être pris, rien que des cités dévastées et des plaines vitrifiées. Le seul objet vaguement intéressant était la montagne gravée de l'étrange rune que l'humain prisonnier appelait l'Oeil d'Horus. Ca avait dû être un sacré boulot. Fester ne comprenait pas pourquoi cela avait tellement énervé l'humain.

Le plancher du hulk vibrait alors que les mékanos faisait chauffer le gros champ de force, celui qui les protégerait des étranges entités du warp. Avec un peu de chance, ça marcherait mieux que la fois précédente : Ces choses démoniaques difformes avaient tué une centaine de boyz avant que les bizarboyz ne parviennent à s'en débarrasser. Fester se promit que si cela arrivait encore, des têtes de meks tomberaient. Il se demanda si quelques-uns de ces gros humains en armures énergétiques rigolotes essayeraient encore de les expulser du hulk dans le prochain système. Ils essayaient toujours de le faire. Fester ne s'en préoccupait pas, les envoyer dans l'espace était toujours amusant. Et les gros humains, les vemin-eater [Terminator, NdT] -c'était ainsi que Fester croyait qu'ils s'appelaient- savaient bien se battre. Du moins à peu près autant que ce dont sont capables les zoms, ce qui n'est pas grand chose.

Une petite accélération propagea un frisson en lui. Ils étaient sur le point de faire le saut. Quelques chokboyz faisaient un jogging dans le corridor, le casque enfoncé sur la tête, les tuniques fraîchement repassées.

"On y va ! On y va ! On y va !" criaient-ils. Fester supposa qu'il ferait mieux d'y aller et de mettre son meilleur uniforme. Les gars s'attendaient à ce que leur chef se montre quand ils arrivaient à un nouvel endroit.

Tout en sifflotant de façon discordante, Fester se rendit à sa cabine, abandonnant derrière lui les lumières distantes et les questions sans réponses. Quand le hulk plongea dans le warp, les étoiles s'éteignirent.

Peu après leur maîtrise des champs de force, les orks découvrirent un autre facteur d'une importance vitale: si un champ de force pouvait maintenir des choses à l'extérieur, il pouvait aussi garder des choses à l'intérieur.

Dans les premiers jours de l'expansion ork, les champs de force étaient utilisés pour piéger de l'air autour des différents objets que les orks avaient choisi d'utiliser comme "canots" spatiaux. Les orks attendaient l'apparition dans le ciel d'un des grands space hulks à la dérive ou de tout autre détrit spatial. Une fois que l'objet était assez proche pour toucher le champ gravitationnel de la planète, les orks utilisaient un transmetteur de matière pour se projeter à bord avec leur équipement comme s'ils faisaient, pour ainsi dire, du stop. En effet, les orks n'avaient aucune idée de l'endroit où ils allaient, et n'étaient guidés que par leur imprudent sens de l'aventure et le désir de découvrir de nouveaux mondes à piller et à conquérir.

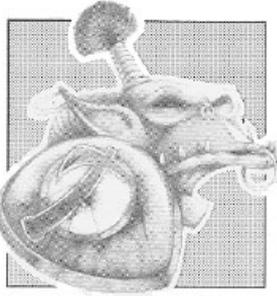
Une fois les orks à bord du space hulk, ce dernier était enfermé avec une bulle d'atmosphère dans un champ de force. Ces hulks dérivait ensuite à travers l'univers, poursuivant leur périple à la fois dans l'espace réel et dans le warp, ce qui signifie que les passagers orks pouvaient être projetés n'importe où dans l'univers. Bien entendu, l'endroit où ils atterrissaient était complètement aléatoire et imprévisible, et cette arrivée était souvent synonyme de mauvaise surprise pour les formes de vie intelligentes locales. Une période d'"ajustements" économiques et sociaux suivait, pendant laquelle les orks affirmaient leur domination.

Pendant des millénaires, les orks ont essayé de diriger, voire même de planifier leurs voyages. Pour ce faire, ils faisaient appel aux talents de leurs shamans, les psykers orks connus sous le nom de bizarboyz. Les bizarboyz naviguaient du mieux qu'ils pouvaient en utilisant tout ce qui était tombé entre leurs mains : fragments de mythologie et constantes spatiales communément admises. Certaines tribus sont parvenues, en de rares occasions, à se diriger vers des destinations spécifiques (plus par chance que par planification), mais l'incertitude de la destination demeure toujours une constante.

LES COMMUNAUTES ORKS

Il résulte du caractère erratique des voyages spatiaux orks et de leur empressement à rechercher l'aventure où qu'elle se trouve, que des communautés orks peuvent être découvertes éparpillées à travers tout l'univers. Ces communautés sont ordinairement de l'un des deux types de base: des tribus solitaires et neutres, ou des confédérations de tribus unies temporairement derrière un grand chef de guerre.

On peut à tout moment rencontrer des tribus ou des confédérations de tribus errant dans l'espace, implantées sur une planète; isolées des autres races ou encore en contact avec elles en tant qu'ennemis ou que seigneurs. Chaque tribu inclut une collection bigarrée de clans et de castes orks. Ces clans et ces castes constituent la texture de la société Ork et sont décrites en détail sur d'autres pages.



"Champignons ! Par ici, les bons champignons ! Champignons ! "
Makari le gretchin s'enrouait à force de crier. Il plaça son plateau sous le nez du mékano affalé contre le mur du fort et le secoua afin que l'odeur pas vraiment appétissante de sa production vieille de trois jours atteigne les narines de l'ork. Monti, son squig domestique se déplaça pour conserver son équilibre sur le bord du plateau. "
Champignons, maître, bon champignons frais, dodus et p'ein d'jus. Pour une dent, un succ'lent morceau. "

La stratégie de Makari était vouée à l'échec - la fumée de la pipe du mékano noyait l'arôme des champignons. L'ork baissa ses yeux sur lui. Makari haïssait qu'ils fassent ça. Il détestait qu'on lui rappelle sa petite taille et sa faiblesse. L'ork se racla la gorge - un son comme une ratée de chariot de guerre. Au moins, il n'avait pas l'air de vouloir lui pincer les oreilles. Makari lui en était reconnaissant.

"Je ne pense pas, " dit le mékano, ajustant sa cartouchière. Makari se demandait où est-ce qu'il cachait son stock de dents.

Les gros étaient malins - quand ils venaient au marché, ils ne laissaient par leurs bourses à portée des doigts habiles des gretchins. Ils cachaient les dents sur eux. Il était possible que le mékano gardât ses dents dans sa cartouchière à la place des balles de bolter. Juste comme le plus inspiré des idiots, pensait Makari.

"Sûr, sûr, maître ? R'gardez l'fameux Throttlecap Rose Tacheté. L'favori du Boss Dragnatz lui-même. D'hab' i les prend tout d'suite mais 'l est trop occupé ce matin alors j'en ai encore. Pas cher en plus.

"Nan, j'ai jamais aimé les throttlecaps, ça m'fait mal au ventre. Tu f'rais mieux d'le rendre au Boss. Je ne voudrais pas lui voler son p'tit déj'.

Makari se demandait si ce mékano dégingandé avec son haut-de-forme à plumes et ses étranges lunettes se moquait de lui. Il n'était peut-être pas aussi stupide qu'il en avait l'air. Les mékanos sont supposés être plus malins que l'Ork moyen. Makari pensait qu'il était un peu plus malin que la brique moyenne.

"Alors combien pour ce superbe Nightbloomer verruqueux - le préféré des mekboyz qui construisent les Gargants ?

"C'est rigolo. J'aide à construire des Gargantz et tous les gars disent qu'ils ne pourraient pas manger d'Nightbloomers même s'ils poussaient au sommet d'une auge à squig. J'pense qu' t'essayes de m'gruger.

"Tu pourrais, stupide bête " murmura Makari

"Qu'est-ce tu dis ?

"Le nouveau bois, un assez bon coin, maître. J'parlais tout seul de quand j'ai trouvé ce superbe spécimen - un Gob-buster Dur - à mâcher pour aider la digestion."

Pendant un moment, Makari pensa que le Mékano était en train de céder et qu'il allait lui acheter le morceau de champignon mâchouillé qu'il avait ramassé ce matin sur la route. Il louchait dessus.

"J'crois qu'j'le r'connais," dit enfin l'ork. "Y' r'ssemble au Gob-buster qui m'a fait mon p'tit déj'. Il était si horrible que j'l'ai craché."

"Nan, ça s'pourrait pas, maître. J'l'ai cueilli moi-même ce matin. Frai comme la rosée du matin sur les magnifiques bois à l'extérieur d'Orkville."

"J'connais l'Grand Désert de Cendres et la vieille casse en dehors d'Orkville mais j'me rappelle pas y avoir vu des bois."

L'ork le regarda d'un air suspicieux. Il voulait lui pincer l'oreille. Makari réfléchissait rapidement.

"C'est moi qui l'ai découvert, maître. C't'un bois secret. L'est à l'envers, avec les arbres au milieu et les racines en l'air. Ca empêche les feuilles d'chopper des coups d'soleil. C't'un bon coin pour les champignons quand même."

Le mékano semblait confus, comptant sur ses doigts et essayant de calculer quelque chose. Makari décida qu'il était temps de s'en aller en courant.

"J'dois y aller, maître, j'ai un squig à attraper," dit-il, levant son petit chapeau de cuir. Le Mekboy tapota poliment son haut de forme. Makari s'éloigna à pas précipités espérant qu'il ne le suivait pas. Il arriva en face de Lansig, le chef autoproclamé du marché, et ses deux raquetteurs, Grand Ari et P'tit Ari.

"lut, Makari," dit Lansig amicalement. Sa voix était étonnement profonde pour un gretchin, presque celle d'un ork. Cela s'ajoutait à l'air autoritaire de son nez écrasé. "T'es un méchant garçon. On m'a dit des trucs sur toi..."



Makari n'était pas trompé par la manière qu'avait Lansig de s'habiller comme un riche marchand. Ses muscles dessinés et sa constitution inhabituellement puissante le désignaient comme un bandit, un de ces costauds qui rançonnaient les gretchins entrepreneurs du marché. Et Makari ne lui avait pas payé sa cotisation.

"J'ai eu une mauvaise semaine, boss," rampa Makari, "Gros Glub m'a pillé ma parcelle de champignons et m'a bouffé les meilleurs. J'le hais ce crétin fainéant. J'espère qu'y s'ra malade comme un ork ivre."

Makari essaya de trouver refuge dans la foule mais Ari et Ari se saisirent de lui. Il sentait leur solide poigne et vit leur air mauvais. Il prit peur. Lansig s'avança et prit un des champignons. Il grimaça de dégoût. Il souleva alors Monti et caressa le dos du squig avec ses longs doigts d'étrangleur.

"V'là, c'que j'propose. Les affaires restent les affaires. Si j'ai pas dix dents à la nuit.... Ari aura à faire un peu d'arrachage."

Grand Ari le tint en place pendant que P'tit Ari faisait cliqueter une pince dentaire sous son nez. Lansig remit Monti sur le plateau. Un Ork qui passait éclata de rire voyant là un signe d'esprit gretchin. Les gretchins firent de même par servilité.

Comme le gros Goff s'éloignait, ils crachèrent tous sur le sol derrière lui. Grand Ari mit ses poings sur ses tempes et leva ses index pour se faire de petites cornes. Il fit un meuglement et gratta le sol avec son pied droit. Le Goff l'entendit et se retourna.

"Qu'est-ce qu'i 'y a ?" demanda le Goff.

Grand Ari prétendit se gratter la tête. Les autres gretchins furent forcés de garder l'air sérieux. Lorsque Goff commença à revenir sur ses pas, ils s'enfuirent tous dans la foule. Makari bougea si brusquement qu'il renversa son plateau de champignons.

Il eut juste le temps d'attraper Monti avant que le Goff n'arrive.

L'ork glissa sur les champignons ce qui permit à Makari de disparaître.

"T'as jusqu'à la nuit," entendit-il Lansig crier. "N'oublie pas."

Makari eut le temps d'apercevoir le visage inflexible du plus vieux des Gretchins alors qu'il essayait d'éviter le Goff.

"Psst! Turghuri!
Pourquoi les orks
sont verts et
stupides ?"
demanda
Makari, surgissant
de dessous un atelier à

l'abri d'une petite tente de cordonnier. Ce dernier baissa le rideau de son échoppe, étouffant le tohu-bohu de la place du marché.

Turghuri réfléchit un instant, ajustant d'une main ses lunettes au bout de son long nez tandis qu'il posait son petit marteau de l'autre. "J'vois pas ! Pourquoi les orks sont verts et stupides?"

"Parce que s'y z'étaient roses et stupides, i' seraient des zoms ! Hur, hur!"

"L'est bonne, hur-hur," répondit Turghari, les larmes lui venant aux yeux.

"Prête-moi dix dents," dit Makari. Le cordonnier arrêta de rire immédiatement. Ses yeux devinrent immédiatement froids et calculateurs.

"J'peux pas. J'dois payer des taxes. Les raquetteurs de Lansig me tournent autour et j'leur dois trop."

"I' vont m'faire sauter les dents si j'les paye pas," ajouta Makari d'un ton désespéré. Il aurait dit que l'anxiété de sa voix faisait s'agiter Monti. Le squig sortit sa langue.

"Désolé, mon pote, j'aimerais t'aider mais j'suis fauché. Les gars de Lansig viennent juste de m'repasser. J'n'ai pas envie d' me trouver moi-même en face des pinces de P'tit Ari."

"Seulement cinq dents alors, j'emprunterai le reste à Ferdugh. I's'en met plein les poches avec sa concession de squigs !"

"Emprunte-lui c'qui t' faut, pasque j'ai rien pour toi."

"Quel ami tu fais," dit Makari en reniflant. "Qui t'as prêté les dents pour ton échoppe, hé ? Tu peux m'le dire!"

"Non," répliqua Turghari. "Mais c'était pas toi, ça c'est sûr, c'était pas toi."

"Pourtant, tu devrais me remercier," dit Makari, malgré qu'il ne soit pas d'une dent dans l'installation du cordonnier. "On m'y r'prendra pas à prêter des dents, la prochaine fois!"

Il criait fort pour que quelqu'un entende.

"Mais... Mais t'as jamais..." rouspéta Turghari. Le vendeur de champignons tira le rideau fermé derrière lui.

Dans la foule des orks, il aperçut le gros Goff. Il se baissa et détalla entre les jambes des porteurs de boucliers d'un Warboss Snake-Bite. Ils trébuchèrent, déséquilibrant leur employeur sur le bouclier.

"Hé! Qu'est-ce qui s'passe ?" cria l'un d'eux, luttant pour rester debout. Makari était déjà parti, renversant au passage, le Gretchin porteur d'éventail du Boss.

Il risqua un rapide regard derrière lui et vit le Boss essayer de rester droit, comme un surfer sur une vague difficile, tandis que ses porteurs tentait de le redresser. Le serpent enroulé autour du cou du Snake-Bite s'agita et siffla.



Le cœur de Makari s'arrêta lorsqu'il vit que le gros Goff l'avait remarqué et avait recommencé sa poursuite. Makari redoubla d'efforts ; il ne voulait pas être attrapé par un ork aussi acharné et vindicatif. Il détailla, en ignorant les cris des Snake-Bites derrière lui.

* * *

Les mauvaises nouvelles traversèrent la place du marché plus rapidement que lui. La communauté entière des gretchins entrepreneurs semblait être au courant de ses difficultés.

Lorsqu'il arriva au stand du vendeur de squigs cuits de Ferdugh, il eut tout juste le temps de commencer la blague des deux orks et de la flaque huile de squig avant que la fenêtre du stand lui claque au nez.

Hongura, le vendeur de souvenirs, commença par lui lancer des petits modèles sculptés de gargants quand il parla d'argent, hurlant qui devrait lui payer ses vieilles dettes avant d'en faire de nouvelles. Makari essayait de ramasser par terre quelques unes des statuettes pour les revendre quand il remarqua que le gros Goff l'avait encore retrouvé. Makari fut forcé de s'enfuir.

Grondari, le montreur de marionnettes bossu, lui offrit un sermon sur la vertu Gretchin de l'épargne au moyen d'une vieille poupée ork de bois qui tapait sur la tête de l'Empereur avec une saucisse pendant qu'elle parlait. Makari quitta la tente très en colère traitant le monteur de marionnette de vieil avare. Près d'une douzaine d'orks applaudirent. Makari pensa que c'était la dernière fois qu'il quémandait un prêt en public.

Eclairé par la lumière du soleil de cette fin d'après midi, il s'arrêta un moment et s'adonna à son songe préféré: il était un ork, le plus grands des orks de l'univers. Il n'était plus le petit et malheureux gretchin Makari, qui recevait des coups de pied de tout le monde ; il était désormais Makari Spleenripper, le plus fort et rude des orks qui ait jamais vécu. Il se vit lui-même aux commandes d'un gargant, écrasant les humeurs de Lansig sous sa masse, tirant sur Ari et Ari avec le canon ventral, pinçant l'oreille du gros Goff pour son insolence.

Un moment béni, il se sentit grand et fier à la tête de sa bande de Boyz lorsque que la réalité lui revint dans la face sous la forme d'un pied de métal, un médiko courait après une jambe bionique folle...

Alors qu'il adressait un doigt au médiko, le désespoir submergea Makari. Il n'avait plus rien à vendre; son stock de champignons était perdu, comme son plateau, écrasé par la glissade du Goff. Il n'y avait aucun moyen d'obtenir dix dents avant la tombée de la nuit. Les Orks faisaient trop attention à leurs bourses et aux pickpockets. Il semblait qu'il allait avoir affaire à P'tit Ari et qu'il aurait les dents arrachées. C'était sans espoir.

Il regarda Monti. Le squig le fixa de ses grands yeux tristes. Makari le caressa affectueusement. "Désolé, mon pote. C'est toi ou moi," dit-il finalement.

* * *

"Squigs domestiques à vendre ! V'nez vite ! In'en reste qu'un seul", hurlait-il. Monti sembla se rendre compte que ce qui se passait et commença à pousser de petits cris plaintifs. Makari fit taire ses remords et continua à crier.

"Squigs domestiques de pure race à vendre ! In'en reste qu'un ! Offrez-vous un cadeau ! Squigs domestiques affectueux à vendre !"

Une petite foule se rassembla, dont un ou deux Orks qui semblaient intéressés.

"Makari Directeur de Vente de Squigs présente son dernier lot du jour : un squig de deux ans, variété domestique. Un propriétaire attentionné."

Malgré sa gorge serré, il continua. "Très attentionné. Combien vous m'offrez pour ce superbe spécimen de squig ? Vous, maître, vous semblez intéressé."

Il désignait un Blood-Axe qui avait l'air surpris. L'ork était en train de brosser les peluches de son uniforme noir. Il ajusta son monocle, pendant qu'il paraissait considérer l'affaire.

"Trois dents," dit-il enfin. Makari rit de cette offre dérisoire.

"Personne ne peut dépasser l'offre généreuse de trois dents de ce puissant guerrier ? Vous, maître ?" dit-il pointant un Evil Sun de l'assistance coiffé d'une mécanique étrange et qui bourrait sa pipe d'herbes.

"Bien sûr, si les p'tits soldats d'Empereur ne l'peuvent pas, moi, j'y vais pour cinq dents." En entendant l'insulte faite envers son clan, le visage du Blood-Axe pâlit de colère.

"Six," ajouta-t-il rapidement.

"Sept," dit le mékano. "Et appelle moi M'sieur quand tu enchéris contre moi, Blood-Axe."

"Dix, M'sieur!" rugit le Blood-Axe outragé. Quelqu'un cria douze et bientôt tout le public hurlait des enchères.

Makari chatouilla l'estomac de Monti et le squig effectua son tour favori en se dressant sur ses pattes postérieures pour mendier.

"Soixante-quinze, M'sieur!" dit le Blood-Axe.

"Cent." déclara le mékano. La foule retint son souffle. Makari attendit pour voir si personne ne surenchérisait. Il regarda le Blood-Axe. Les yeux de l'ork sortirent de ses orbites mais il secoua la tête.

"Vendu au Maître avec le chapeau mécanique."

Un sentiment de culpabilité l'envahit lorsqu'il donna Monti au mékano. Il le surmonta bien vite quand l'ork commença à compter laborieusement les dents.

Makari laissa s'échapper l'expression de son soulagement. Il avait plus qu'assez de dents pour payer Lansig et ses boyz, et même assez pour s'acheter un nouveau stock de champignons. Il pourrait même monter une affaire de viande de squig sucrée..

"Quatre-vingt huit," Le mékano comptait lentement. Makari se frotta les mains de joie. Soudain son cœur s'arrêta presque lorsqu'il sentit une énorme main sur son épaule.

"Oh toi! J'ai un mot à t'dire!" Il se retourna et vit le visage du gros Goff. Le soleil couchant faisait briller son anneau nasal et son casque à cornes rendant son aspect réellement démoniaque.

Il réalisa que sa seule chance était de disparaître rapidement. D'une contorsion, il se libéra de l'étreinte de l'ork et il partit en courant, prenant à passage une poignée de dents dans la main du mékano. Bientôt, il était encore une fois à se frayer un passage dans la foule. Derrière lui, il pouvait entendre le mékano crier : "Hé ! t as pas pris tes dents !"

* * *

La nuit tomba alors que Makari marchait tristement vers sa couchette. Il était déprimé et en colère. C'était le pire jour de sa vie. Six dents, c'était tout ce qu'il avait tiré de Monti, six misérables dents. S'il pouvait seulement se féliciter d'avoir évité le Goff et les gars de Lansig...

Ari et Ari l'attendaient à l'extérieur de sa maison. Makari n'avait même pas le cœur à essayer de fuir, mais il fit tout de même un faible effort pour la forme. Ils l'attrapèrent deux rues plus loin et le traînèrent jusque devant sa propre porte.

"L'boss a entendu qu't'as touché l'gros lot en vendant des squigs aujourd'hui, alors i' pense qu'tu pourrais l'payer d'avance. 'lors, ça f'ra vingt dents, s'te-plait."

"J'n'ai qu'six dents. Prenez ma bourse."

"C'est vrai," dit Grand Ari, vidant la bourse dans sa main.

"Bon, ' va falloir faire en sorte d'combler la différence," dit P'tit Ari exhibant ses pinces. Avant qu'il comprenne, Grand Ari l'avait poussé au sol, l'avait immobilisé, et ouvrait ses mâchoires de l'une de ses puissantes mains.

"Ouvre grand," dit P'tit Ari. Makari sentit le métal dans sa bouche alors que le raquetteur agrippait solidement une de ses molaires. Il mit un pied sur la poitrine de Makari et commença à tirer. Makari sentit le goût du sang tandis que la terrible traction arrachait la dent. Il aurait crié s'il l'avait pu mais, à cause de l'angle que faisait sa tête, il se sentait comme noyé par sa propre salive.

Il essaya d'ignorer la terrible douleur. Il y eut un moment de douce délivrance lorsque la dent se libéra. Le sang commença alors à remplir sa bouche et sa gencive était affreusement douloureuse.

"Plus qu'treize," marmonna P'tit Ari, alors que sa pince s'avançait à nouveau. "Tu sais, j'ai toujours rêvé d'être médiko. J'ai été assistant du Dok Badbreff une fois."

L'agonie commença à le travailler alors que P'tit Ari augmentait la pression. Makari pleurnicha et lutta mais il ne pouvait rien faire contre la force supérieure de Grand Ari. Plus que treize, il pensait sérieusement qu'il serait fou de douleur et de terreur avant la dernière.

Soudain, il entendit P'tit Ari pousser des cris rauques. Il semblait s'être retiré. Makari remarqua l'énorme botte qui l'avait propulsé.

La pression sur son cou se relâcha lorsque Grand Ari fut soulevé en l'air. Il se balançait comme un snotling dans la poigne du gros Goff. Un coup l'envoya voler près de P'tit Ari.

"Si t'a pas compris c'te fois-ci, beugla-t-il, j't'envoie dans la lune à coups d'pompes."

Makari se roula en boule, la tête rentrée entre les jambes, les mains étreignant sa tête en espérant éviter des blessures. Le coup attendu ne vint jamais.

Il leva la tête vers le Goff. L'Ork laissa tomber une dent dans sa main.

"J'te dois ça pour l'champignon d'ce matin. J't'ai poursuivi toute la journée pour savoir si tu pourrais nous en donner d'autres."

"D'autres quoi ?" demanda Makari, encore incapable de croire qu'il allait se tirer de cette affaire sans tâter de la botte.

"Ben, l'avait l'goût comme un Gob-Buster Dur mais i' semblait un peu, hum... mou."

"Ah ça ? C'est notre nouvelle variété. Le Gob-Buster Mou."

"Et on peut en avoir encore ?"

Makari sentit la salive se mélanger au sang dans sa bouche. Il semblait que les affaires pourraient bien reprendre. "Pas de problème," dit-il. "On verra ça demain."

Sur la couchette du gretchin, Monti attendait, il venait d'échapper à son nouveau maître comme Makari le pressentait à moitié.





CLANS ET CASTES



La société ork est divisée en clans et en castes. Un clan ork inclut toutes les familles et bandes qui prétendent avoir une ascendance commune. Chaque clan possède des membres de castes orks variées, mais dans des proportions différentes. La caste à laquelle un ork appartient reflète son statut social et sa place dans la société. Les castes, plus ou moins répandues selon les clans, reflètent le caractère et les traditions de chacun. Les six clans principaux sont décrits brièvement ci-dessous, bien qu'il y en ait indubitablement plus.

Les Goffs sont un clan au caractère militaire très marqué, ils possèdent beaucoup de nobz. Ces nobles forment une aristocratie militaire arrogante. Ils ont également un grand nombre de jeunes orks ultra-militarisés, nommés chokboyz, mais comparativement peu de fouettards ou de bizarboyz.

Le Clan Bad Moon est connu pour sa fortune et sa flamboyance de ces membres. Ce clan a un nombre exceptionnel de bizarboyz et beaucoup de nobz particulièrement excentriques et m'as-tu-vu. Les Bad Moons possèdent beaucoup de serviteurs gretchins, et comptent sur eux pour satisfaire le moindre de leurs besoins.

Les orks du clan Death Skull sont connus pour leurs pillages. Ce clan abrite beaucoup d'escrocs, de voleurs gretchins – notamment pas mal de déserteurs attirés par le butin des champs de bataille. Ils ont aussi un nombre de médikos et de dingboyz.

Les orks Evil Sunz sont non seulement riches, mais aussi totalement obsédés par le culte de la vitesse. Nombreux sont ceux, dans ce clan, qui ont des aptitudes pour la mécanique et la technologie. De fait, ils possèdent plus de mékanos que n'importe quel autre clan.

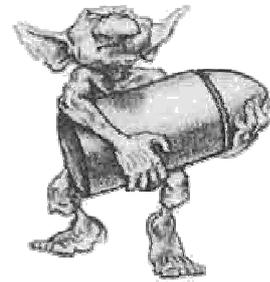
Le clan Snake-Bite est le plus sauvage et primitif des clans connus. Ils ont de nombreux Fouettards, en plus de leurs hordes de gretchins et de snotlings. Le clan Snake-Bite a aussi beaucoup de dingboyz et de bizarboyz, mais relativement peu de chokboyz.

Le clan Blood-Axe est le plus déloyal de la race ork. Payés par l'Imperium, ils attaquent les autres clans. Ce sont des perturbateurs notoires, souvent responsables de dissension dans les rangs des armées. Du fait de leur emploi de mercenaires, ils ont beaucoup de riches nobz. Ce clan a peu de fouettards ou de bizarboyz, mais beaucoup de mékanos, qui font de leur mieux pour copier la technologie impériale.





DA CASTES



Paul Bonner

LES NOBZ

Les nobz sont les nobles orks. Ils appartiennent à des maisonnées nobles ou à la famille du boss. La plupart du temps, ils sont riches et possèdent beaucoup de dents mais il peuvent aussi être des vétérans endurcis. Les nobz sont extrêmement arrogants, ils infligent des punitions immédiates à tout subordonné ork, gretchin ou snotling qui parle quand ce n'est pas son tour ou qui les agace. La punition prend généralement la forme d'une bonne claque sur la tête.

Les nobz sont soit à des postes de commandement soit dans leurs propres bandes. Ils préfèrent la compagnie d'autres orks de statut égal et peuvent s'offrir les meilleures armes et les meilleurs équipements. Un bon arsenal est un signe de noblesse et statut chez les orks. Un ork ordinaire n'est pas autorisé à avoir un équipement meilleur ou plus prestigieux qu'un nob. Si un simple Boy fait étalage d'un arsenal impressionnant, il lui sera probablement confisqué.

Les unités de nobz sont généralement très bien armés et équipés. Les armures vont de quelques plaques d'épaule aux armures énergétiques complètes, ce qui dépend de la fortune du nob, de son statut et de sa chance au combat. Un arsenal aussi prestigieux qu'une

armure énergétique est presque exclusivement réservée aux nobz car seuls les orks extrêmement riches sont capables de s'offrir et de réparer un équipement aussi tape-à-l'œil. Ceux-là possèdent les techniciens humains ou squats esclaves de même que les ateliers et les matières premières nécessaires.

LES WARBOSS ET LES WARLORDS

Les plus puissants et les plus prestigieux des nobz sont nommés warboss [Chefs de guerre] ou warlords [Seigneur de guerre]. Un warboss dirige une tribu ou une expédition militaire tandis que warlord est le titre donné à certains puissants warboss menant une grande tribu ou une confédération de tribus.

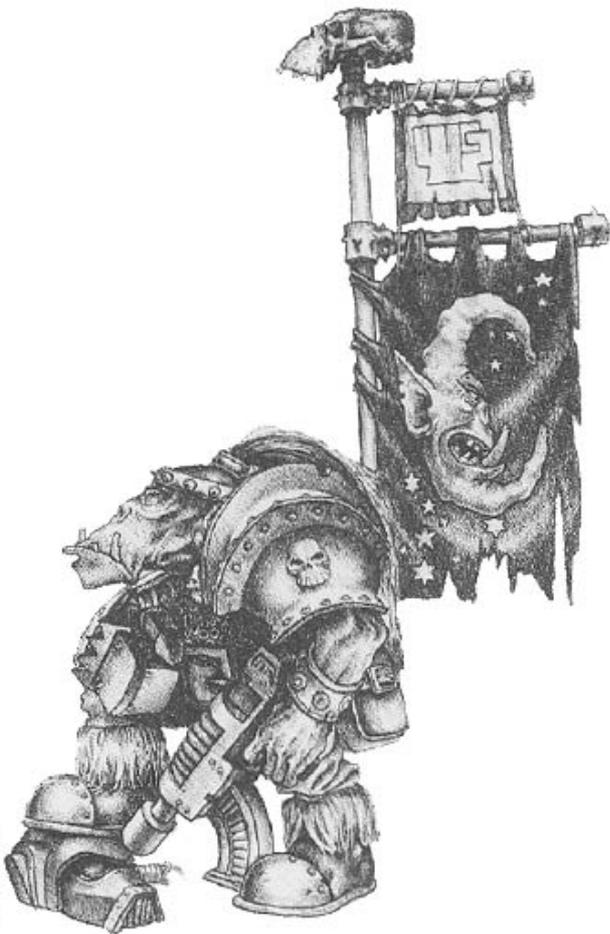
Un nob ork peut atteindre le statut de warlord par une combinaison de coups bas et de capacité à crier très fort. Bien sûr, il faut régler, de manière sommaire, le problème des rivaux et des concurrents. Il existe très peu d'orks ambitieux ou avides de pouvoir, la lutte est donc rarement intense. Cela signifie aussi qu'une grande intelligence n'est pas forcément une condition nécessaire à l'exercice du pouvoir. Les warlords trouvent facilement des conseillers capables pour s'occuper des tâches d'organisation plus exigeantes.

Les warlords sont toujours resplendissants dans leur équipement de guerre. Ils tiennent leur cour dans de grands halls où ils sont assis sur des trônes richement décorés assistés par leurs serviteurs et leurs conseillers. Des bannières anciennes pendent au dessus de leurs trônes, lesquels sont parés de prestigieux trophées d'anciennes victoires. Les meilleurs trophées que puissent avoir un warlord ork sont des casques de Space Marine. De tels objets deviennent vite des talismans synonymes de pouvoir et de fortune et exhibés comme tels au sommet de la bannière de la tribu. Les orks jugent la qualité d'un chef à la quantité et à la puissance des ennemis qu'il a vaincu. Exhiber les casques des meilleurs guerriers humains est la plus grande preuve du droit du warlord à commander ainsi que de ses prouesses martiales.

Cicatrices de duels

Les nobz les plus respectés des boyz sont ceux qui exhibent les cicatrices de duels les plus larges et les plus impressionnantes, ce qui montre qu'il vaut mieux ne pas se disputer avec eux.

Idéalement, une bonne cicatrice part du haut de la tête au bas de la mâchoire et doit avoir les bords bien déchiquetés. Mieux encore, les points de suture peuvent être laissés visibles. Les nobz se provoquent souvent les uns les autres dans le seul but d'en venir aux mains afin d'obtenir une bonne et belle cicatrice.



LES BOYZ

Les boyz forment le rang des guerriers orks. La plupart des orks sont des boyz. Leur équipement comporte généralement un gilet pare-éclats orné d'une plaque dorsale portant l'insigne de leur clan. Les boss de chaque maisonnée sont en charge d'au moins quatre boyz et généralement un peu plus. Chaque maisonnée et famille porte une variation de l'héraldique du clan qui lui est propre ainsi que des insignes personnels.

La majorité des boyz sont des fantassins robustes et déterminés. Ils sont généralement armés de l'arme favorite des orks : le bolter. Dans chaque maisonnée, une paire de boyz, -les acolytes du boss- portent souvent des armes lourdes. Les orks ont une préférence pour les armes rudimentaires et bruyantes et croient difficilement qu'une arme puisse provoquer des dommages importants sans émettre un bruit fort et terrifiant en même temps.

D'après les légendes, certains des anciens orks combattaient montés sur des sangliers. Cette pratique existe toujours parmi certaines tribus orks qui s'accrochent aux méthodes de combat les plus primitives. Les orks plus avancés qui ont eu des contacts avec ces tribus sont si impressionnés par la férocité de ces cavaliers que les mékanos et les médikos ont fait des expériences sur des sangliers sauvages capturés. Ils ont rapidement élevé ou plutôt conçu, une race de sangliers cyborgs. Nommés cybergorets, ces bêtes sont en partie des animaux féroces et en partie des machines. Les bioniques augmentent leur résistance et leur endurance. Le tempérament naturellement sauvage des sangliers est

conservé malgré les nombreuses améliorations technologiques (par exemple leurs dents et leurs défenses sont faites d'un acier luisant et effilées comme des rasoirs). Les orks qui sont assez courageux et inconscients pour monter des cybergorets viennent des clans les plus primitifs, notamment les barbares Snake-Bites.

N'importe quel clan doté de nombreux mékanos (tel que les Evil Sunz) pourrait avoir de nombreux guerriers mécanisés embarqués dans une gamme de véhicules étranges, parmi lesquels des motos, des buggys, des tracks, des chariots de guerre blindés et n'importe quoi d'autre auxquels les mékanos ont pu penser. Ces boyz sont mauvais et irréfléchis. Ils aiment aller vite, généralement droit sur l'ennemi. Ils sont adeptes des grandes percées ou des vastes mouvements de flanc et forment une sorte de colonne motorisée.

Les orks se délectent du bruit des moteurs et adorent la poussière soulevée par les roues. Dans de telles attaques, ils ressemblent à un nuage de poussière qui se dirige sur l'ennemi. Les boys motorisés peignent leurs véhicules en rouge comme le veut la coutume ("*C'est rouge va plus vite*").

Mis à part les goretboyz, les bikeboyz sont ce qui se rapproche le plus d'une cavalerie de choc. Les bikeboyz et les chokboyz n'ont que dédain les uns pour les autres. Les bikeboyz sont sauvages par nature et leur méthode de combat à moto brille par leur insouciance et leur indiscipline. Leur point de vue est différent de celui des chokboyz qui n'aspirent justement qu'à la discipline, à l'exercice militaire et à un professionnalisme impitoyable.

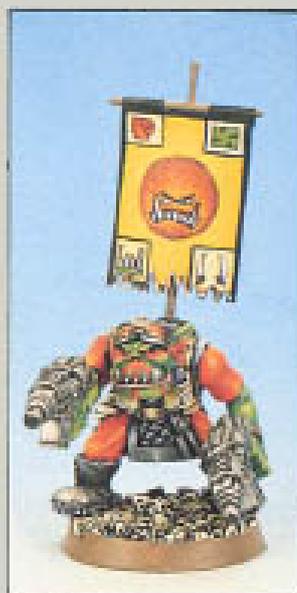
Si des bikeboyz s'approchent d'un régiment de chokboyz marchant au pas, ils les provoquent à un duel de sang-froid. Les chokboyz ne refusent jamais car il s'agit d'une question d'honneur. Les bikeboyz reculent d'une centaine de mètres des chokboyz, qui forment des rangs compacts. Les bikeboyz se ruent alors sur eux pour voir s'ils rompent les rangs. Ceux qui "flanchent" les premiers, que ce soit les bikeboyz qui changent de direction avant le choc ou les chokboyz qui ouvrent les rangs afin de les laisser passer se voient raillés par toute la tribu lorsque la nouvelle s'ébruite. Il n'est pas surprenant que quelques orks soient tués chaque fois qu'un de ces concours a lieu.



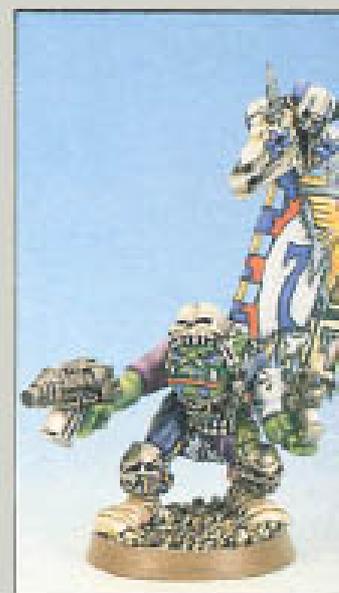
**UNE SELECTION
DE BANNIERES
DORSALES ORKS
PEINTES PAR
LE STUDIO,
ILLUSTRANT DES
VARIATIONS DES
TYPES DE
SPECIALISTES
ET DES THEMES
DE CLANS**



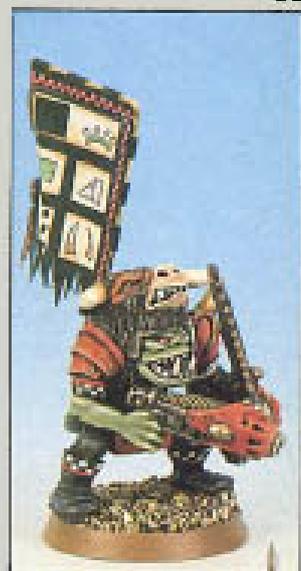
**GRETCHIN PORTANT
LA BANNIERE DORSALE
DE SON MAITRE MEKANO BAD BONES**



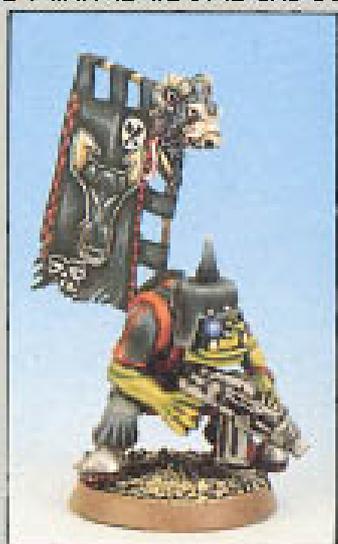
**CHEF D'UNITE DU CLAN
DES EVIL SUNZ**



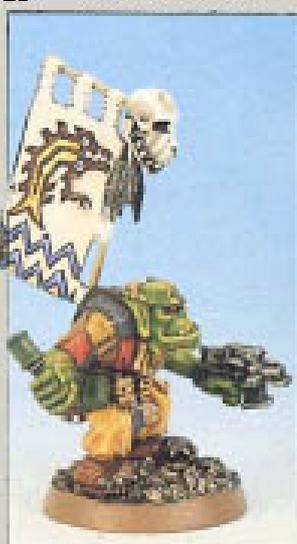
**BOSS DEATH SKULL AVEC UNE
BANNIERE PERSONNALISEE**



BOSS GOFF



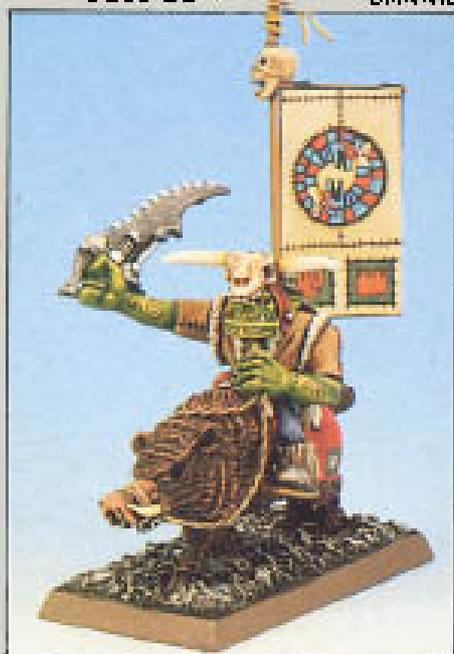
**BOSS GOFF AVEC
BANNIERE DORSALE**



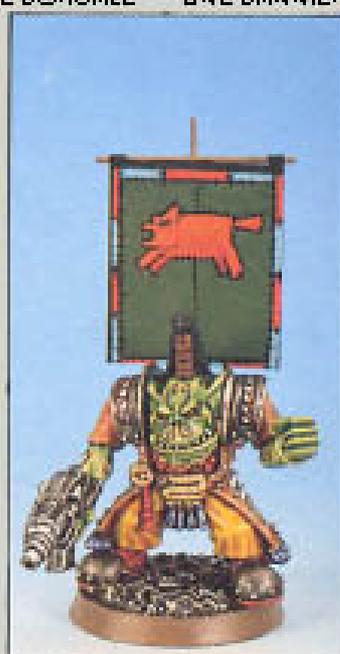
**ORK SNAKE-BITE AVE
UNE BANNIERE PERSONNELLE**



**FOUETTARD D'UN CLAN
MINEUR AFFICHANT SUR
SA BANNIERE SA FORTUNE
EN GRETCHINS**



**WARBOSS SNAKE-BITE MONTE
SUR SANGLIER**

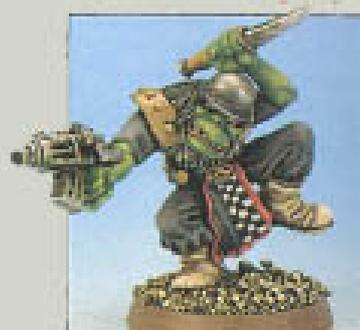


**NOB SNAKE BITE DE LA
FAMILLE DES BOARBOYZ**



WARBOSS BAD MOON & SERVITEUR GRETCHIN

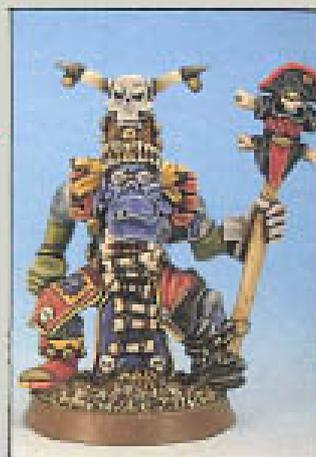
Il y a quatre castes de spécialistes - les Mékanos, les Médikos, les Bizarboyz et les Fouettards, nommés collectivement Briholos. Les Dingboyz, Orks particulièrement excentriques et dérangés, se rencontrent naturellement dans la société Ork, et ils forment leurs propres bandes.



DINGBOY GOFF



DINGBOY BLOOD AXE



BIZARBOY DEATH SKULL



BIZARBOY SNAKE-BITE AU LOOK PRIMITIF



DINGBOY BLOOD AXE



DINGBOY BLOOD AXE AUX COULEURS CAMOUFLAGES



MEKIKO BLOOD AXE



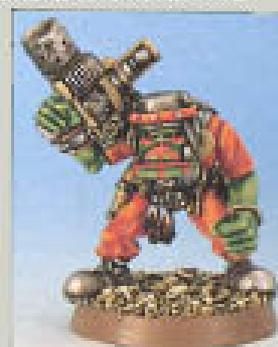
BIZARBOY BAD MOON VETU DE MANIERE EXTRAVAGANTE



MEKANO DEATH SKULL



LES BIZARBOYZ SONT NORMALEMENT GARDES PAR DEUX GORILLES. ICI DES EVIL SUNZ



MEKANO EVIL SUNZ AVEC ARME KUSTOMISEE



DINGBOY GOFF FRENETIQUE



BIZARBOY BAD MOON ET DEUX GORILLES



MEKIKO BAD MOON

LES CHOKBOYZ

Dans la société ork, les chokboyz sont un phénomène qui inquiète les guerriers plus traditionnels. Les chokboyz sont de jeunes orks plein de ferveur militaire. Ils sont fiers de leur équipement et vont jusqu'à se cirer les bottes ! Ils croient en une organisation stricte, à l'obéissance, à la discipline et aux prouesses martiales qui sont majoritairement des vertus pour les orks - sauf l'organisation stricte, l'obéissance et la discipline. Par conséquent, beaucoup d'orks considèrent que les chokboyz se prennent trop au sérieux, et les accusent souvent de "gâcher l'plaisir".

Dans la société ork, tout est fait pour son propre plaisir, notamment la guerre. La plupart des orks qui préfèrent ne pas s'enliser dans des problèmes d'organisation évitent de prévoir ou de planifier quoi que ce soit, - certaines de ces fonctions étant déléguées aux esclaves gretchins. La discipline n'a pas besoin d'être portée à l'extrême; une tape du boss sur la tête devrait suffire. Les uniformes ne sont pas gênants tant qu'ils laissent moult possibilités pour s'exprimer. Par dessus tout, la bataille est quelque chose d'amusant qui doit être savourée ; il ne faut pas prendre la chose trop au sérieux. Comme le disent les orks, "t'veux pas t'faire mal au crâne pour rien."

Hélas, cette façon de faire, traditionnelle, ne plaît pas à de nombreux jeunes orks - ils veulent être rebelles. Ils veulent tous être pareils. Ils sont obsédés par le style militaire et les détails futiles de la guerre. Ils ne sont pas disposés à suivre le bon exemple des vétérans, qui est de "faire avec". La plupart des orks se moquent des efforts que font les chokboyz qui paradent, hurlent des ordres, s'entraînent, et font *volontairement* ce qui leur a été ordonné de faire.

A chaque fois que les chokboyz font un défilé sur une route, une foule de vétérans se rassemble pour les regarder et leur hurlent des insultes comme "mettez d'l'a boue sur vos bottes" ou "pour qui vous vous prenez, bande d'zoms puants !". D'autres orks sont moins amusés et se lamentent sur la perte des valeurs orks. Le consensus général est "y'a kèk'chose qui tourn'pas rond avec les jeunes d'nos jours; quand j'étais jeune, j'ai jamais fait des parades, et on n'a jamais fui non plus".

La vérité sur les chokboyz est que la plupart des jeunes orks qui rejoignent leurs rangs traversent une phase particulière de leur vie. Les jeunes orks qui viennent juste de sortir du bois où ils sont nés sont agressifs et aventuriers. Ils sont enthousiastes et impatientes de devenir de vrais combattants et de prouver qu'ils peuvent faire partis des boyz. Après quelques années, la plupart des chokboyz sortent de cette phase et deviennent des vétérans endurcis par la guerre. L'attrait des atours militaires ne les séduit plus, car ils ont compris que les orks n'ont pas besoin de discipline et que la méthode traditionnelle est la meilleure. Comme le disent les vétérans : "les orks ne s'battent pas en lignes droites".

Malgré tout, les chokboyz sont une force sur laquelle il faut compter. La possibilité d'avoir des orks bien organisés et disciplinés et qui affûtent leurs talents militaires jusqu'à la perfection ne peut que remplir l'univers de terreur. Les chokboyz aiment à prouver leur efficacité sur le champ de bataille et montrer aux orks traditionnels qu'ils méritent un peu plus de respect. Qui sait à quoi cela va les mener dans le futur ? Un jour, il pourrait y avoir un Empire ork aussi puissant que l'Imperium, dirigé selon l'éthique des chokboyz - une pensée qui fait frissonner toutes les races.

Les chokboyz forment leurs propres unités, et se donnent même une apparence correcte et militaire (ou, comme le disent les anciens, qui leur sont opposés, "d'viennent des zoms"). Ils portent des uniformes relativement identiques, et des motifs de camouflages aux couleurs ternes ; ils portent également des casques similaires aux casques portés par les Goffs.

Les chokboyz sont également attirés par les nouveaux cultes (notamment les cultes du chaos), et renoncent rapidement aux vieux dieux orks de la guerre adoptant ces nouvelles divinités assoiffées de sang.

Par exemple, Khorne est très attirant pour les chokboyz. Ils célèbrent le Dieu du Sang et les vertus martiales en faisant régulièrement des parades avec des bannières, des chansons de bataille éraillées, et le bruit sourd des bottes de marche.



LES DINGBOYZ



Les dingboyz sont des orks dérangés et excentriques. Tous les orks sont des combattants fiers et agressifs, qui n'aiment rien plus qu'une bonne bagarre, mais les dingboyz le sont encore plus qu'eux. Les dingboyz sont allés tellement loin qu'ils sont considérés comme fous même par les autres orks. Quoiqu'ils soient appelés collectivement dingboyz, ils sont sujets à différentes manies qui caractérisent leur comportement. Les manies les plus communes des dingboyz sont décrites ci-dessous.

Les frénétiques

Les frénétiques sont sujets à une excitation incontrôlable. Pratiquement n'importe quoi peut les énerver, et un certain temps est nécessaire pour qu'ils se calment. Une dispute à propos de la possession d'un esclave gretchin, l'excitation due à un concours de squig-glouton ou un tour sur la dernière invention du mékano peut mettre un frénétique en état de frénésie hystérique. Les frénétiques sentent souvent l'excitation et la joie chez les autres orks et les rejoindront dans leur amusement, sans savoir à propos de quoi ils rient ou blaguent. Ils continueront à sauter de joie bien après qu'ils soient partis.

Les paranoïaks

Ces orks ont une impression constante que quelqu'un ou quelque chose leur en veut. Il peut en résulter une animosité excessive envers les races extra-terrestres, et même envers les autres clans ou les autres castes. Cela peut aussi prendre la forme d'une haine instantanée envers un ork, un gretchin ou un snotling particulier, ou quelque chose d'aussi irrationnel. Quand ils sont en contact avec l'objet de leur répugnance, quel qu'il soit, les paranoïaks fuient et se cachent ou, au contraire, attaquent, ignorant ce qui pourrait arriver autour d'eux.

Les phobiks

Ces orks ont une peur irrationnelle de choses inoffensives. Ces phobies peuvent varier d'une terreur à la vue d'un squig rampant à l'inquiétude en présence d'un bizarboy. Les peurs produites à cause d'une petite créature inoffensive (comme des insectes volants, et des petits mammifères inoffensifs) sont communes chez les phobiks. Si les phobiks rencontrent

l'objet de leur peur, ils sombrent immédiatement dans la panique et la confusion.

Les maniaks

Les maniaks souffrent d'obsessions irrationnelles. Quel que soit l'objet de l'obsession du pauvre ork, cela va absorber son esprit jusqu'à ce que quelque chose d'autre le capte. Cela peut prendre la forme d'une peur ou haine irrationnelle. Un maniak peut se mettre à détester en un instant une couleur, et réagir violemment face à quiconque portant cette couleur. A une autre occasion, le pauvre maniak peut être vu en train de reculer face à un innocent squig que n'importe quel ork normal aurait attrapé et englouti.

Le changement d'une obsession à une autre peut être soudain et sans avertissement. Un maniak peut être vu en train de suivre discrètement un gretchin par derrière, lever un bâton pour frapper violemment l'infortunée créature, et laisser ensuite tomber le gourdin sans explication et caresser ce même gretchin, avant d'aller chasser une mouche ou de fixer du regard un champignon vénéneux.

Les skizos

Ces orks ne peuvent pas différencier la réalité du rêve. En conséquence, les skizos vivent dans un monde de délire et d'imagination. A un moment, ils ont l'air d'être flegmatiques et nonchalants (comme le sont les autres boyz) ; puis, leur comportement change subitement, sans aucune raison apparente, jusqu'à l'hyperactivité.

Occasionnellement, on peut trouver un skizo en train de se cacher dans un tas de champignons derrière un trou, en batifolant avec les snotlings en ayant l'impression qu'il est comme eux. C'est vraiment un manque de chance pour ces pauvres snotlings quand le skizo croit soudain qu'il est un squig sauvage, car il les poursuivra, en dehors du bosquet de champignons, et se précipitera pour mordre la cheville de l'ork le plus proche.



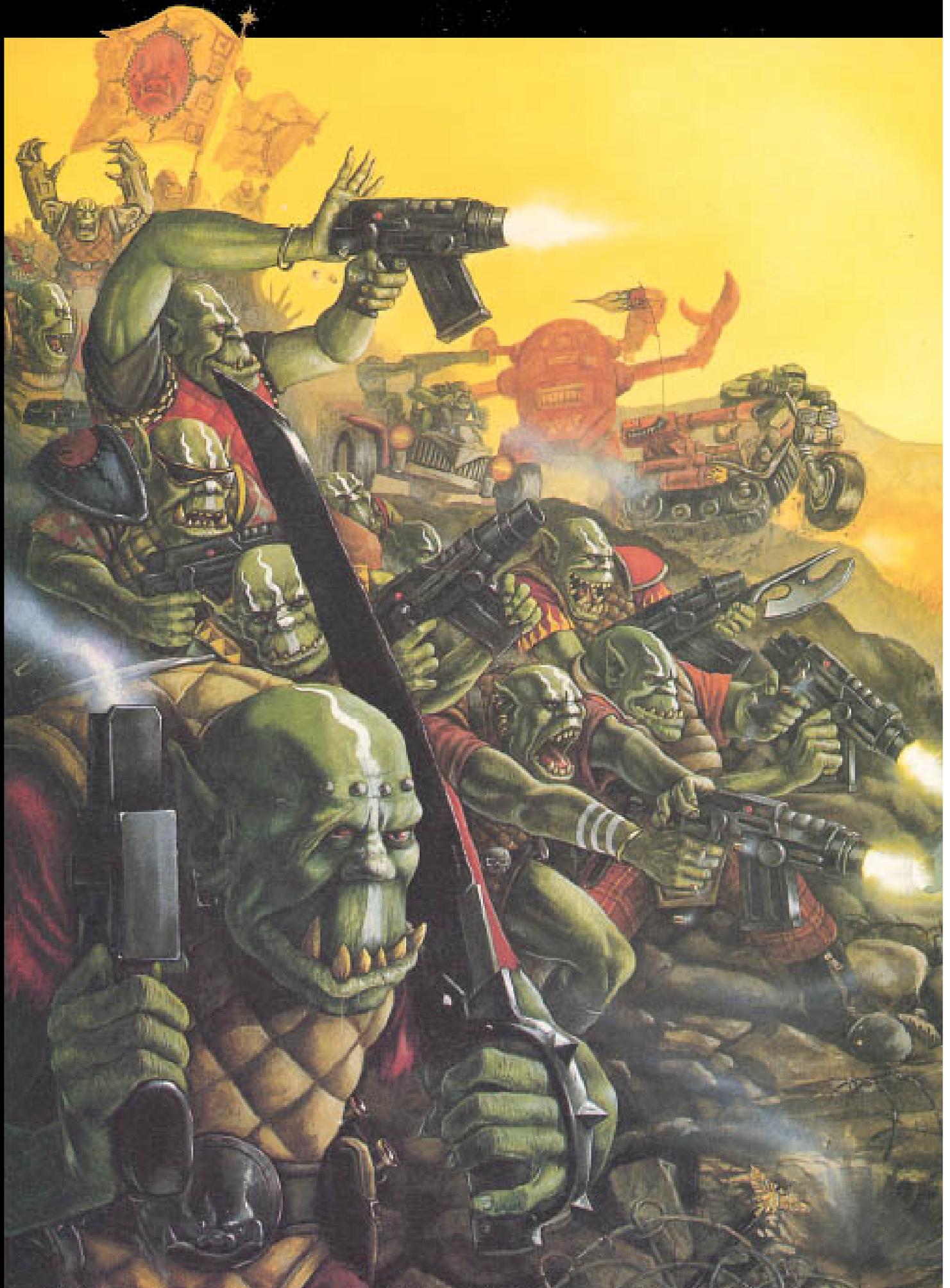
Les squigs chasseurs de parasites

Les squigs chasseurs de parasites sont petits, mais ont un appétit voraces utilisé pour nettoyer un ork et ses vêtements des parasites qui l'infestent. L'ork lâche simplement une poignée de ces squigs dans ses vêtements et les laisse ramper dedans.

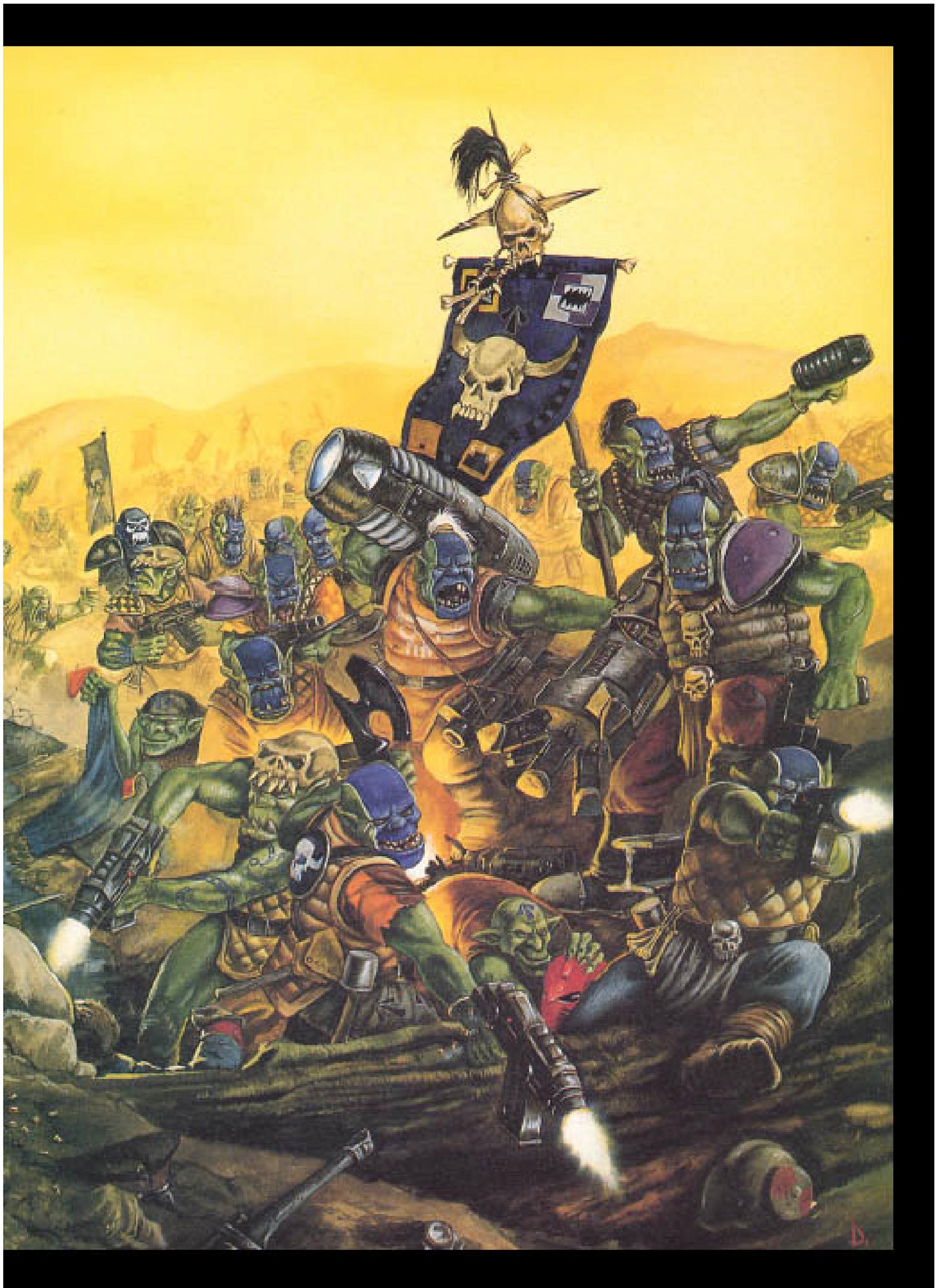
Les squigs chassent les tiques, les poux, les puces ou les sangsues que l'ork a pu attraper lors de ses nombreuses mauvaises habitudes. Quand les squigs repus tombent de ses vêtements, il les ramasse puis les met en bouche pour une mastication juteuse ("gaspille pas, t'en manqueras pas" comme disent les orks).

Les squigs-sacs

Ce type de squig a une grande bouche béante et un corps en forme de sac occupé en majeure partie par son estomac. Ce dernier fonctionne comme une poche qui lui permet de survivre en digérant lentement la nourriture qu'il stocke dans son corps. Si le squig est séché, il peut être utilisé comme une gourde. S'il est tanné comme du cuir, il peut être utilisé comme un sac ou une poche de ceinture.



Les EvilSunz de Nazwort Mekarnz se précipitent dans la bataille devant les DeathSkulls de Nafbog Skumstuff.





Les moroniks

Ces orks peuvent être reconnus à leurs grands yeux fixes, et à leur expression vide. Les moroniks semblent être en état de perpétuelle stupéfaction. Ils ne peuvent obéir qu'à des ordres simples, qu'ils vont probablement oublier aussitôt après qu'ils leur aient été donnés. Une fois qu'ils ont oublié ce qu'ils sont sensés faire, ils errent sans but pendant des heures.

Les mélankoliks

Ces dingboyz souffrent d'une mélancolie profonde, dans laquelle ils se languissent des batailles passées, et de la compagnie des camarades perdus durant ces anciens conflits. Les mélankoliks trouvent leur inspiration dans les vieilles légendes, et se rassemblent souvent autour d'un feu de camp pour se rappeler les gloires anciennes. Souvent, les mélankoliks pleurent sans explication, ou sont inexplicablement enragés ou enthousiastes. Cela est dû généralement à leur imagination très vagabonde qui leur fait revivre des actions héroïques.

Les déliriaks

Ces dingboyz semblent sans arrêt fous de joie. Ils rient fort et longtemps et leurs ricanements démentiels flottent depuis leur campement et rendent nerveux même les orks ou les ennemis les plus flegmatiques. Absolument rien ne peut leur ôter leur sourire. Ils rient face au danger, et sourient d'un air ravi même s'il sont affreusement blessés. Les médikos trouvent cette attitude plutôt curieuse. La simple joie de la bataille, avec ses bruits, ses flashes, ses odeurs nauséabondes et la confusion générale rendent la joie des

déliriaks sans fin. Les déliriaks sont toujours volontaires pour tenter leur chance dans un concours de mange-squigs, ou sur le nouveau véhicule ailé du mékano.

Les savantz

Ces dingboyz sont en quelque sorte des savants idiots. Ils sont introvertis, agités, imprévisibles et disposant de pouvoirs prodigieux de mémorisation et de calcul. Ici, la folie prend la forme de capacités mentales accrues, ou, en d'autres termes, ce sont des je-sais-tout excentriques. Les seuls orks qui peuvent comprendre leurs glossolalies sont les mékanos. Les savantz sont très recherchés par ces derniers, car ils agissent presque comme un ordinateur personnel. Même si les mékanos se fabriquent des ordinateurs et machines à calculer primitives, ils trouvent le charabia algébrique des savantz plus précis et utile. Les savantz sont bien sûr contents de trouver un ork pouvant rester immobile à les écouter et s'attachent aux Meks qui leur montrent un intérêt. Par conséquent, les meks sont souvent accompagnés par des savantz, surtout pour des projets compliqués ou grandioses qui poussent les talents du mek à leurs limites. Le plus gros problème avec les savantz est qu'ils ont tendance à disparaître s'ils sont laissés sans surveillance, et partent rejoindre d'autres dingboyz, en laissant ainsi le mékano sans aide au milieu de son projet.

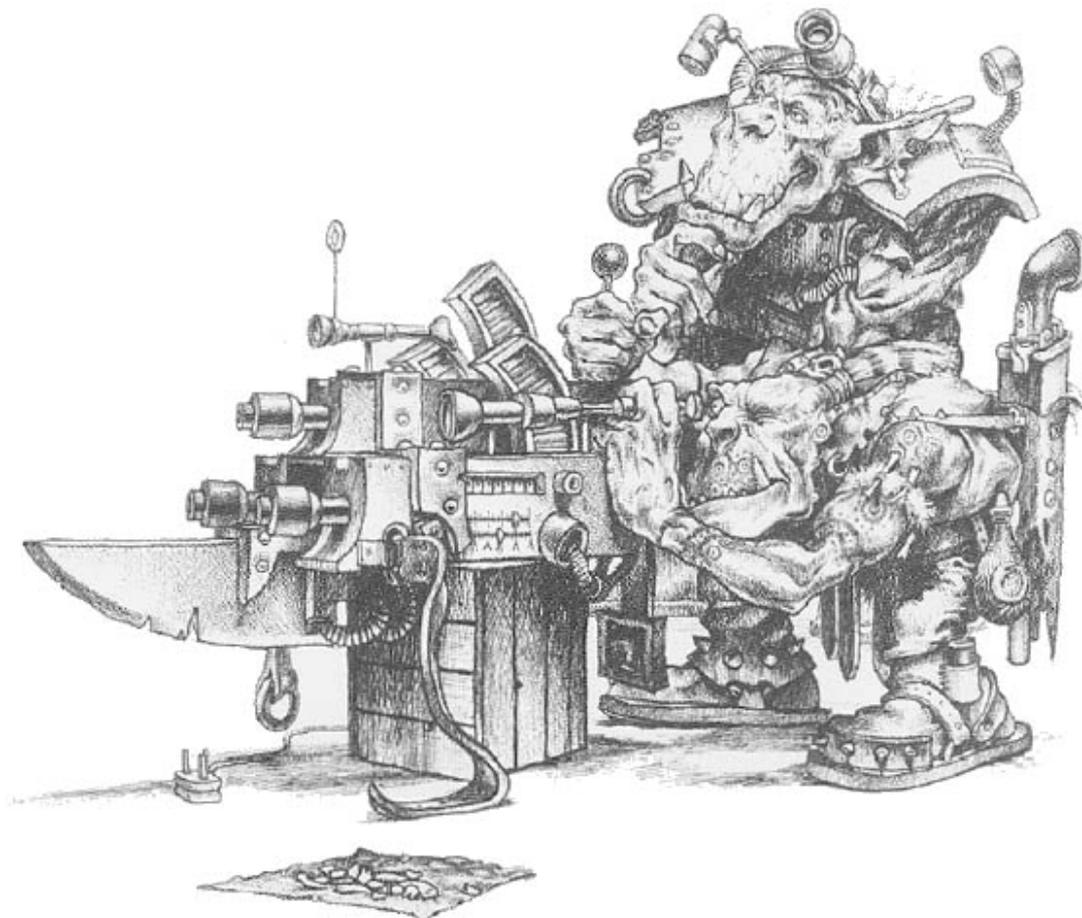
Les folies mineures

Bien sûr, il y a d'autres folies mineures, qui ne sont pas très communes, et qui sont la combinaison de deux ou plusieurs autres, qui peuvent apparaître chez le même ork. Ce sont des formes rares à qui les orks ne donnent pas de noms spécifiques, mais sont incluses avec les autres sous le nom générique de dingboyz.

Les bandes de dingboyz

La plupart des clans orks ont des dingboyz dans leurs rangs, mais leur nombre varie énormément, d'une poignée à une grande quantité. Les dingboyz, en dehors de leur état mental évident et de leur expression faciale, ont le même rang que les boyz. Ils portent normalement les couleurs et l'iconographie du clan. Leur caractère distinctif est évident de par leur comportement, leurs expressions faciales et leurs gestes. Le reste des orks regardent les dingboyz comme des individus différents et spéciaux, mais ils sont tout de même une part naturelle de la société ork et ne sont ni fuis ni moqués. En effet, si un ork ou un gretchin énerve un dingboy, il sera alors entouré et réprimandé par quelques-uns de ses amis encore plus dérangés.

Les dingboyz se rassemblent naturellement entre eux, soit en bandes ayant la même manie, ou plus souvent en bande avec des dingboyz différents. C'est ainsi qu'ils préfèrent se battre car cela permet d'éviter des disputes avec les autres orks, et les laissent combattre l'ennemi à leur propre manière. Quand ils ne se battent pas, les dingboyz ont tendance à se rassembler autour d'un feu de camp ou d'un taudis, en bafouillant et en gesticulant joyeusement, tous se trouvant satisfaits de leur compagnie. Quelquefois, une assemblée de dingboyz attirera des orks normaux amusés par leurs pitreries.



LES MÉKANOS

Les mékanos, également connus sous le nom de mékaniaks, sont les ingénieurs et les maîtres de la mécanique de la société ork. Ils peuvent être identifiés à leurs bleus de travail, aux pinces et aux clefs à molettes attachées à leurs ceintures ainsi qu'aux chiffons huileux qu'ils ont perpétuellement en mains. La compréhension qu'ils ont des principes technologiques est quelque peu vague et grossière. En fait, les mékanos sont souvent tout aussi perplexes que les autres Orks quant à savoir pourquoi un objet qu'ils ont assemblé fonctionne finalement (quoique ce soit généralement le cas). Les meks ont un talent instinctif avec les machines. La curiosité, l'expérimentation et, par dessus tout, la détermination à taper sur les différentes parties jusqu'à ce qu'elles tiennent en place sont la clef du succès. De fait, les meks construisent des objets ingénieux et improbables qui défient les principes de la science. Chaque mékano produit un travail qui lui est propre et chaque objet issu de la technologie Ork porte la marque indélébile du travail artisanal d'un mek.

La production en série d'objets identiques n'est pas le point fort de la culture ork ; ils manquent d'application et de connaissances techniques. La majorité de la production en série vient de races asservies qui payent des tributs. La tradition de l'artisanat original est appelé par les orks *kustom*. Tout dans la société ork est *kustom*.

Les mékanos ne jettent rien. Ils errent sur les champs de bataille à la recherche de morceaux tombés des véhicules ou arrachés par les tirs. Ils sont entourés d'un essaim de gretchins excités, qui leur apportent constamment des morceaux de mécanismes à vendre pour quelques dents. De fait, les mékanos possèdent de grandes piles de débris mécaniques à utiliser dans leurs constructions et chaque projet est précédé de la fouille de leur boîte à rabiots.

Les meks utilisent de nombreux esclaves (gretchins, snotlings et des captifs d'autres races). Ces créatures vont chercher les pièces, les portent et accomplissent les tâches ardues de construction, ce qui laisse le mékano libre de prendre les problèmes en main. Quand un grand projet est en cours, souvent né de l'esprit d'un seul mékano, la rumeur se répand parmi les autres meks du voisinage. Ils se rassemblent sur le site de construction, pleins d'enthousiasme et de bonnes idées. En peu de temps, des régiments d'esclaves sont à l'œuvre et la création prend forme. Il peut s'agir d'un gargant, d'un vaisseau ou de n'importe quoi d'autre sorti de l'esprit de son créateur.

La plupart de ces projets ont pour origine quelque chose que le constructeur a vu chez ses adversaires sur un champ de bataille lors d'une campagne à moitié oubliée. Le travail est accompagné par le bruit incessant des marteaux de la main-d'œuvre gretchin, les hurlements des mékanos qui supervisent le travail et le jacassement constant des mékanos qui débattent du pour et du contre d'un plan ou d'une modification. De telles scènes sont courantes durant une Waaargh ork ou la totalité des orks prépare frénétiquement la guerre.

Le vrai talent des mékanos est la kustomisation, plutôt que l'invention pure. Les mékanos voient quelque chose et le copient en utilisant toutes sortes de pièces et de morceaux, qu'ils assemblent pour former autre chose de complètement nouveau. Quand les orks veulent du travail de précision, des conceptions sophistiquées et de la haute technologie, ils le demandent, sous la forme d'un tribut, à d'autres races qui ont les compétences. Inévitablement, la plupart de l'équipement obtenu de cette manière tombe entre les mains des mekboyz quand il se dégrade et nécessite une réparation. Les orks ont tendance à garder une chose jusqu'à sa destruction, aussi la réparation prend souvent la forme

d'une reconstruction complète. Après quelques passages entre les mains d'un mek, un véhicule ou une pièce d'équipement commence à avoir un aspect distinctement ork. Les mekboyz ne peuvent pas s'arrêter à la simple réparation, ils ajoutent gratuitement des embellissements : un crâne par ici, une dent de métal par là un masque de démon grimaçant en fer forgé là, ou une juste une couche de peinture rouge pour le faire aller plus vite. Une armée ork comprend donc aussi bien des équipements extraterrestres que des productions orks, et peut inclure des véhicules d'origine impériale venant tout droit des usines d'un monde soumis aux cotés des mêmes versions de ces véhicules, usés et abîmés par les combats, rénovés au delà du reconnaissable par les mékanos.

Une caractéristique commune à tous les équipements orks est qu'ils ont tendance à tomber fréquemment en panne. Les créations des mékanos sont délabrées, tout particulièrement si elles ont été construites à partir de pièces détachées récupérées ou de morceaux cannibalisés sur des véhicules ennemis (tout cela étant généralement cloué ou soudé ensemble afin de les faire tenir). Si un mek veut qu'une pièce tienne, alors elle tiendra. S'il y a de nombreux meks dans le coup, le problème est moins grave qu'il aurait pu l'être. Les meks utilisent leurs méthodes éprouvées mais rudimentaires pour faire fonctionner certaines choses avec d'autres. Moins de mékanos il y a aux alentours, plus le problème s'aggrave. Au fur à mesure, que l'équipement tombe en panne pendant les combats ou pendant un déplacement. La piste tracée par l'équipement jeté et des pièces tombées des véhicules est le signe du passage d'une force à cours de mékanos.

Les meks sont adeptes de la fabrications d'armes improbables à partir de pièces venant d'autres armes (par exemple trois bolters soudés ensemble). Ces armes composites opèrent globalement de la même manière que les armes combinées, mais ne sont pas fiables. Evidemment, c'est un gaspillage de temps et de ressources (i.e. de snotlings) de tester des armes. Dans de nombreux cas, au premier tir de l'arme, pendant la bataille, on lui découvre des défauts fondamentaux de conception (lesquels ont souvent des résultats désastreux).

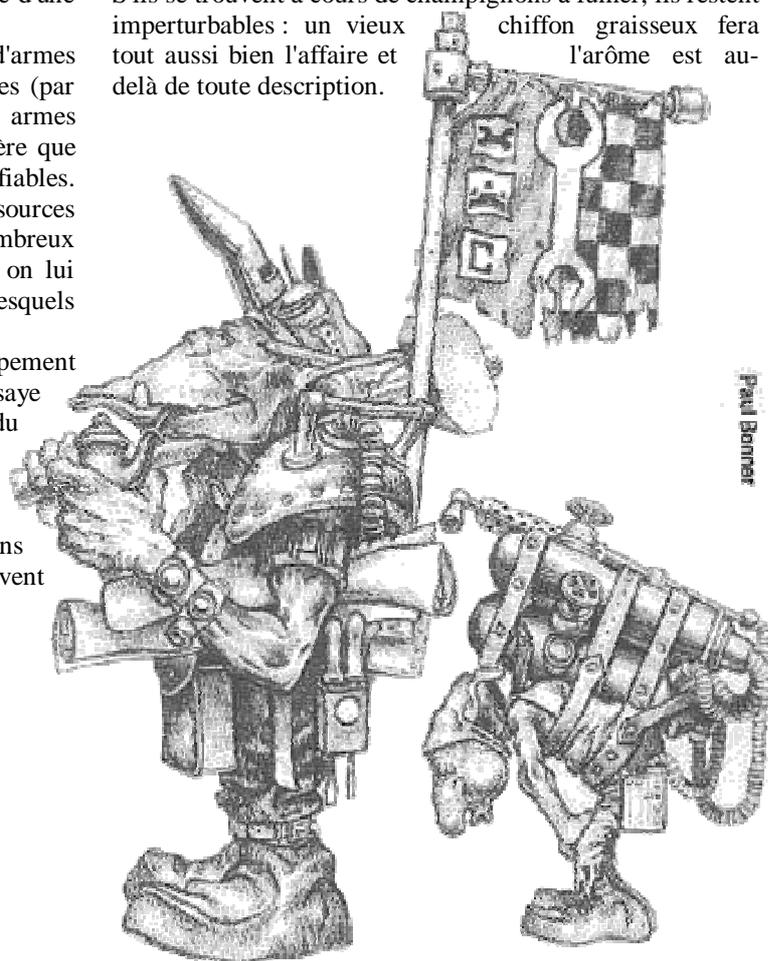
Les mékanos ont pour habitude de vendre leur équipement non testé à des orks crédules. En général, un mek essaye plusieurs versions d'une idée avant d'être satisfait du résultat, puis il vend les modèles défectueux afin de compenser les coûts de développement. Les mékanos fabriquent aussi des armes à feu primitives telles que des mousquets ou des tromblons afin de les vendre aux gretchins. Ces derniers ne peuvent

en général pas s'offrir mieux mais sont impressionnés par le bruit, les éclairs, les étincelles et les nuages de fumée. Le fait que l'on puisse introduire n'importe quel petit objet dans le canon est aussi un avantage. Quand les munitions commencent à manquer, toutes sortes de substituts utiles peuvent être trouvés dans les camps ou sur les champs de bataille : cailloux, clous, boulons et écrous, les possibilités sont infinies.

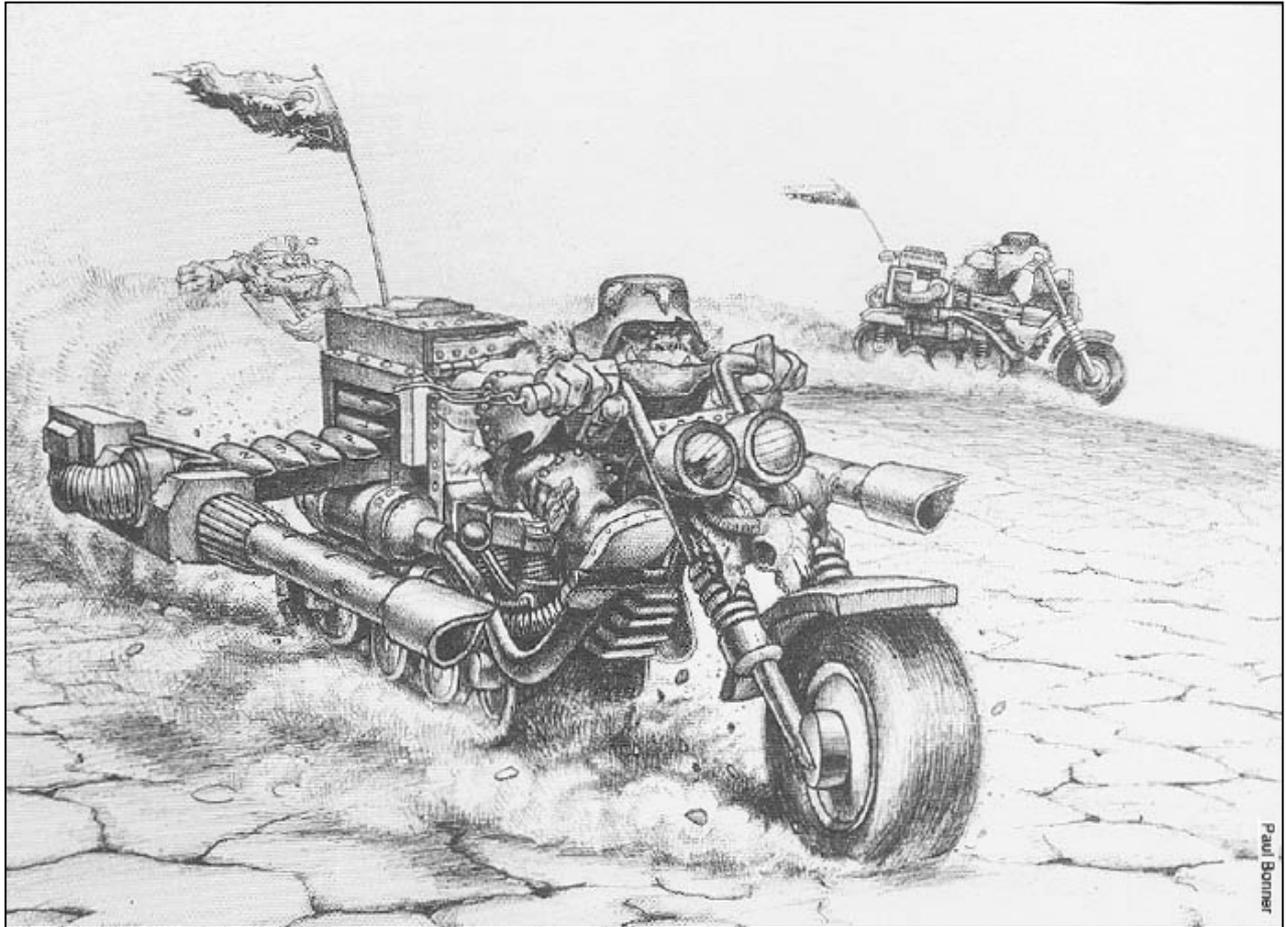
Les mékanos sont fascinés par l'armement de siège, les fortifications et la construction de machines de guerres mais n'ont pas les compétences professionnelles des ingénieurs squats dans ce domaine. Pour compenser, ils donnent dans le spectaculaire et l'impressionnant.

Les mékanos utilisent les gretchins pour creuser des tranchées plutôt désordonnées et saper les positions assiégées. Les orks vivent volontiers dans ces conditions sordides durant des mois. Pendant ce temps, les meks établissent des camps derrière les lignes, et y conçoivent divers engins d'assaut, tels que de monstrueux mortiers de siège montés sur des chenilles qui lancent d'énormes obus sur les ennemis. La seule vue d'un de ces canons gargantuesques amenés à portée par des engins à vapeur est suffisante pour conduire à la reddition les garnisons les plus déterminées.

Quand ils ne sont pas au travail avec leurs clés, les mékanos aiment à se relaxer à l'ombre d'une vieille bâche et regarder le travail en cours en fumant une longue pipe taillée dans le tibia d'un ogryn et en invitant n'importe quel medik ou fouettard à les rejoindre pour discuter d'une nouvelle idée. S'ils se trouvent à cours de champignons à fumer, ils restent imperturbables : un vieux chiffon graisseux fera tout aussi bien l'affaire et l'arôme est au-delà de toute description.



Paul Bonner



Les kultes de la vitesse

Les orks aiment aller vite. La vitesse est un besoin profond de leur tempérament tout comme le tonnerre des canons, le grincement des chenilles et le fracas de la bataille. Ils en tirent une sensation d'extase et aiment sentir le vent sur leurs visages, voir un nuage de poussière grandir derrière eux et entendre le rugissement de puissants moteurs.

Les érudits impériaux pensent que les orks sont dépendants de la vitesse et supposent qu'il existe une région de leur cerveau qui est facilement stimulée par elle. Les grandes vitesses leur causent une euphorie intense.

Dès qu'un ork amène sa moto ou son buggy chez un mékano pour des réparations, il lui demande généralement "C'que tu peut l'faire aller plus vite ?". Ceci nécessite généralement une couche fraîche de peinture rouge et un peu de bricolage bruyant dans le moteur. Car, comme chaque ork le sait, ce qui est rouge va plus vite. Les véhicules vraiment très rapides ont une grande valeur de prestige et les orks économiseront des dents pendant des années afin de s'offrir un véhicule vraiment rapide (et rouge). Les rivalités entre les nobz et les warlords afin de savoir qui a l'engin le plus rapide mènent à d'irresponsables courses autour du périmètre des campements.

Certains orks ne descendent jamais de leurs véhicules. Ils y vivent, y mangent et y dorment. Souvent, les orks vont voir le mékano afin de personnaliser leurs véhicules en conséquence : des hamacs suspendus à l'arrière, et des réservoirs de squigs rivetés sur le coté pour un approvisionnement rapide. Ils demandent aussi des marchepieds et des poignées pour leurs serviteurs gretchins qui doivent s'accrocher (un ork fondu de vitesse ne va pas s'arrêter pour ramasser un gretchin qui tombe en chemin). Quand un tel véhicule finit par s'arrêter, il est équipé de bâches qui peuvent être déroulées pour le convertir en tente.

Le culte de la vitesse est composé en majeure partie des nombreux véhicules customisés, buggys et autres véhicules dégingués que compte une tribu ork. La plupart sont dans un état de délabrement avancé, des pièces en tombent tous les quelques kilomètres. Beaucoup de ces véhicules appartiennent à des mékanos qui sont célèbres pour tenter des réparations sur un véhicule en marche. Les orks qui souffrent d'une dépendance extrême à la vitesse trouvent difficile de s'arrêter une fois parvenus à la vitesse maximale. Parfois, la seule manière de les faire stopper est de les frapper violemment sur la tête. Les commandants de véhicules recourent à cette technique au milieu des combats car sinon leurs pilotes continueraient à foncer droit sur l'ennemi jusqu'à disparaître à l'horizon.

Chaque tribu a quelques mékanos qui exploitent l'amour des orks pour la vitesse afin de gagner quelques dents. Ils construisent toutes sortes de montagnes russes, de grandes roues et de toboggans. Plus l'attraction est dangereuse, plus les orks l'aiment. N'importe quel campement ork de grande envergure est susceptible de développer une fête foraine de ce genre. Certains nobz ou warlords peuvent même engager un mékano pour qu'il conçoive et construise une attraction de ce type. Par exemple, une des préférées des orks ressemble à énorme mât. Elle consiste en un grand poteau central surmonté par une roue. Des cordes terminées par des boucles sont accrochées à cette roue. Les orks passent un pied à travers ces boucles et les serrent. Puis le mékano démarre le moteur et la roue se met à tourner de plus en plus vite. Les cordes tournoient avec les orks attachés au bout. La sensation de vitesse et de désorientation les met en extase.



LES MÉDIKOS

Des orks qui se spécialisent dans le traitement des blessures et soignent leurs semblables après la bataille sont connus sous le nom de médikos. Comme leur nom le suggère [Painboy, NdT], ils ne sont pas rebutés le moins du monde par la douleur [pain, NdT]. Ils se moquent que leurs traitements puissent faire souffrir le patient – ils les administrent quand même. Les médikos sont toujours partants pour triturer les plus affreuses blessures. Il n'y a pas beaucoup de morceaux de l'anatomie ork qu'ils ne peuvent recoudre, suturer ou riveter ensemble. Les anesthésiants leur sont inconnus car ils aiment entendre les cris de leurs patients et, ainsi, ils savent si ces derniers sont toujours vivants et vigoureux. Les médikos sont assistés de serviteurs gretchins, qui sont indispensables pour s'asseoir sur le patient et le maintenir immobile pendant que le médiko trifouille les *trucs blessés*.

Les médikos sont aussi appelés ainsi à cause de leur fascination pour la douleur – pas seulement pour l'agonie des autres Orks mais aussi pour la leur. Les médikos sont toujours en train d'éprouver leur seuil de résistance, et sont toujours désireux d'expérimenter sur eux-mêmes. Les médikos sont connus pour laisser leurs serviteurs gretchins s'essayer à la chirurgie et aux implants bioniques sur leur maître, souvent sous sa propre supervision.

Durant ces opérations, le médiko est attaché et le gretchin se met au travail, laissant son maître regarder ce qui se passe par un miroir suspendu. Beaucoup d'orks pensent que les médikos sont fous (ce qui est indubitablement une litote). Il est plus juste de voir cela de leur point de vue : si vous venez d'inventer le meilleur truc bionique, vous devriez aussi être le premier à en bénéficier ("*C'est qu'c'est ça la raison, tu 'ois ?*")

Les médikos sont facilement reconnaissables à leurs tabliers tachés de sang, à leurs lunettes, à leurs ceintures garnies de tenailles, scies, couteaux, chalumeaux (pour cautériser les blessures), maillets (qui servent de sédatif pour les patients remuants), et autres outils du métier. Lorsqu'ils en viennent à travailler avec les bioniques, les médikos allient leurs talents avec ceux des mékanos. Une des résultats les plus notables de cette association fut la création des cybergorets, des créatures bioniquement améliorées montées à la bataille par les goretboyz.

Les médikos dépensent beaucoup de leur temps pour la recherche. Ils sont grandement intéressés par la manière dont les orks, les gretchins et les snotlings fonctionnent et

ce dont ils sont faits. Les médikos sont très proches des mekboyz dans leur façon de voir les choses : les expérimentations, les essais, les erreurs répétées et les maladresses sont leur lot quotidien. N'importe quel ork qui tombe à la bataille, assommé ou inconscient, mais pas nécessairement mort ou blessé, peut être traîné par une horde de snotlings "infirmiers" jusqu'à un médiko. En fin de compte, le blessé revient à lui et découvre qu'il a bénéficié du meilleur et des derniers perfectionnements des soins orks – peut-être une paire de jambes ou de bras bioniques. Le médiko sourit de satisfaction, et un ork avisé sait qu'il doit payer et se garder de parler du coup qu'il a reçu sur la tête, sans quoi le médiko serait trop heureux de la lui changer aussi.

Les médikos rencontrent souvent les fouettards et les mékanos. Ils partagent le même intérêt pour améliorer les choses, que ce soit l'anatomie, la nourriture des snotlings ou les machines. Ces castes discutent sans fin de technologie, échangeant idées et conseils. Souvent, ils ne se comprennent pas les uns les autres, ce qui conduit à des résultats bizarres lorsque ces nouvelles idées sont mises en pratique. Ce qui fait qu'un buggy va plus vite ne marche pas toujours de même pour un gretchin, bien que quelques gretchins furent peints en rouge pour vérifier cela.

A chaque fois qu'un mek, un médiko ou un fouettard se rencontrent, une discussion animée s'ensuit. Ecouter une telle conversation peut rendre perplexe, mais le mek, le médiko ou le fouettard la quitte avec le sentiment qu'il a appris "*quek'chose d'utile.*"

Un des résultats de la coopération entre les médikos et les meks est le Dreadnought ork. Ces machines de guerre sont pilotées par des gretchins spécialement adaptés à cette tâche par les médikos. Le fait que le pilote doive avoir le crâne percé ne semble pas décourager les gretchins volontaires, qui se saisissent de cette chance de pouvoir combattre au coté des orks. L'envie de beaucoup de gretchins est trop forte; ils endurent stoïquement la douleur s'ils peuvent être branchés dans le corps d'un Dreadnought.



Les squigs rafistoleurs

Les médikos ont découvert un usage médical pour certains squigs - en particulier les squigs-cheveux. Le médiko le met simplement sur la plaie ouverte, qu'il ferme avec ses petites dents en aiguilles. Le médiko tord ensuite sa queue, laissant la tête fixée dans la peau, répétant l'opération jusqu'à ce que la blessure soit complètement "rivetée". Alternativement, la queue d'un squig-cheveux sert à enfiler une aiguille pour recoudre une blessure. Le squig-cheveux se nourrit ensuite du sang sorti de la blessure, ce qui la nettoie et la préserve des infections. Le squig peut vivre ainsi pendant des années si nécessaire. Quand le squig se dessèche et tombe, la blessure est généralement guérie, laissant des rangées de traces de petites dents de chaque côté de la balafre. Les blessures ainsi recousues sont prisées par les orks comme cicatrice de bataille et décoration.

"Ouvre grand et dit Ah", dit Dok Badbreef
"Aaargh !" cria Ushbek quand le Dok arracha une de ses dents avec une énorme paire de pinces.

"Pay'ment rapide, comme j'aime." dit le Dok en lâchant la dent sanguinolente dans sa bourse. Il regarda Ushbek tenir sa mâchoire endolorie. Comme tous les painboyz, il était très intéressé par, eh bien, la douleur. [NdT : pain = douleur]

"C'est bon maint'nant, ça f'sait pas si mal." dit Ari de son ton le plus mielleux. Ushbek cessa de hurler suffisamment longtemps pour pincer l'oreille du gretchin.

"Encor' un klient satisfait" marmonna le dok alors qu'Ushbek sortait de la tente en titubant. "Suivant !"

Mort, le principal apprenti de Dok, introduisit un ork boitillant sur sa jambe bionique.

"K'est c'ke j'peux faire pour toi, Vaskak ?" demanda Dok en souriant comme un requin "Just' une p'tite blague, hur, hur."

"C'est c'te jambe qu'vous et Ghurk m'avez vendu, Dok. On dirait qu'elle marche pas comme elle d'vrait. Des fois elle bouge presqu'pas et d'aut' fois elle fait n'import'quoi. Hier soir j'ai donné un coup de pied à Boss Dragnaz. C'te raclée qu'y m'a fichu !"

"Donc tu dis qu'ta jambe elle t'fait mal, hur, hur. Ouv' grand, je jette un coup d'œil à ces dents."

"C'est ma jambe, Dok, pas mes dents." dit Vaskak en

ouvrant la bouche. Dok éclaira la bouche bien remplie du Goff avec sa lampe frontale. S'étant assuré que Vaskak avait de quoi payer, il retourna à la jambe.

"Un truc médical, Vaskak. On peut dir' beaucoup d'la santé d'un ork en r'gardant ses dents. Met ta jambe sur la table." Les servo-moteurs gémirent quand il mit sa jambe sur la table. Dok y donna un petit coup avec sa pince. Il cria juste un peu lorsqu' il fut traversé par le courant électrique.

"C'est grave, Dok ?" demanda Vaskak avec anxiété. Dok hocha de la tête avec solennité.

"J'vais d'voir t'l'enlever." dit Dok "Ari, amène-moi Ghurk ici tout d'suite."

Bientôt le gretchin fut de retour avec Ghurk. Le gros mékano pointa son pouce vers l'énorme réservoir du chalumeau attaché dans son dos.

"J'l'ai juste pris au cas où." expliqua-t-il.

Un air de terreur passa sur le visage de Vaskak.

"Allonge toi just' sur l'coté et bouge pu." dit Ghurk en sortant un tournevis électrique de sa poche "Ca fra pas très mal."

"Ben, ça j'le promettrais pas" dit Dok Badbreef avec un regard mauvais.



LES BIZARBOYZ

Tous les orks sont par nature légèrement psychiques. D'une certaine manière, les orks sont en phase avec l'univers lui-même. Cela explique peut-être leur force interne et leur résistance, de même que leur absence totale de stress ou d'angoisse : les orks sont une race satisfaite. Les sociétés humaines, squats ou eldar sont déchirées et ruinées par le doute de soi et les questions extrêmement profondes. Ces races sont également dirigées par leur constant appétit de questions et de réponses qui les conduisent trop souvent au désespoir. Les orks ne souffrent pas de cette maladie.

La survie est une lutte pour toutes les races. Alors que certains s'en émeuvent, les orks font avec et attendent ce qu'il arrivera après. Les orks ne s'en préoccupent pas car ils savent qu'il est inutile de se soucier et de s'interroger sur les forces inconscientes de l'univers. Pour les orks, le but de la vie est de vivre, celui de l'univers est d'être l'univers et celui de toute chose est d'être toute chose. Et le but des orks est d'être des orks.

Il y a quelques orks qui sont plus psychiques que les autres. Ils sont connus sous le nom de bizarboyz. Les bizarboyz agissent comme point focal de l'énergie psychique des orks. Par exemple, lorsqu'une horde marche à la bataille, les orks chantent, lancent des insultes, marchent en rythme et brandissent leurs armes. L'énergie psychique du clan entier commence à augmenter et palpiter à travers les bizarboyz.

Les warlords n'hésitent pas à exploiter ce phénomène, et les bizarboyz sont rassemblés et traînés sur les champs de bataille par leurs gorilles - une paire d'orks costaux



spécialement sélectionnés à cette fin. Là, ils sont déployés comme s'ils étaient des armes lourdes et sont utilisés pour délivrer des frappes psychiques contre l'ennemi.

Alors que les pulsations psychiques croissent en force, elle sont canalisées et déchaînées à travers le bizarboy sous forme de pouvoirs psychiques projetés sur l'ennemi. C'est une expérience déplaisante à la fois pour le bizarboy et pour l'ennemi.



Les squigs "mange-face"

Ces squigs, aussi connus sous le nom de "mordeurs", sont de petites masses vicieuses de dents et de griffes. Eveillés, ils ressemblent à une bouche grande ouverte et pas grand chose d'autre, bien qu'ils ressemblent à n'importe quel squig quand ils sont au repos.

Le mange-face le plus commun et le plus vicieux à une queue puissante qu'il utilise pour attraper les squigs de la fosse. La queue est enroulée comme un ressort tandis que la créature attend en dessous de la surface dans les ténèbres, où se cache dans les champignons d'un côté de la fosse. Quand quelque chose approche, le squig bondit en dehors de sa cachette pour prendre une bouchée d'arrière-train ork, arracher un bras de gretchin ou avaler d'un seul coup un infortuné snotling. Evidemment, ce type de squig fait que les excursions dans la fosse sont un peu dangereuses.

Du fait de leur nature agressive, les mange-faces procurent aux orks une source de distraction sans fin, et le squig-glouton est un des passe temps favoris des orks. L'idée de ce concours populaire est d'essayer de manger le squig avant qu'il ait une chance de mordre le visage. Les orks sont assez imprudents pour pratiquer ce sport en attrapant les squigs par leurs queues et les tenir juste en face de leurs visages. Après, c'est une question de vitesse, bouche de squig contre bouche ork, pour voir qui mangera qui en premier. Les gretchins et les orks assistant au spectacle hurlent de joie (depuis une position éloignée) tandis que l'ork et le squig s'affrontent féroce, l'écume aux lèvres, en se mordant avec enthousiasme.

Parfois, l'ork tombe en arrière avec un squig fermement accroché à son visage. Dans de tels cas, l'ork s'arrange pour donner un grand coup de dents au squig avant qu'il ne fasse des dégâts. Les concours de squig-glouton sont toujours accompagnés de paris, et beaucoup de dents changent de mains pendant ces concours là.

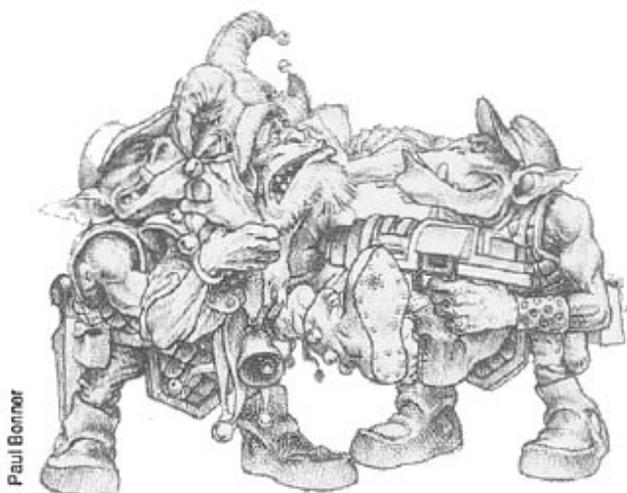
Si les pulsations atteignent une trop grande force, cela peut causer d'importants dégâts. Trop de puissance submerge l'esprit du bizarboy, et plus grande est la pulsation psychique engendrée, plus grands sont les risques de désastre.

A cause du danger inhérent à ce type d'attaque, les bizarboyz détestent être traînés à la bataille. Si la pulsation est trop forte, il peuvent causer beaucoup de dégâts. A n'importe quelle bataille, il y a toujours quelques bizarboyz dont les esprits sont littéralement soufflés – leur tête explose. De là, l'autre nom des bizarboyz parmi les orks : les *têtbangerz* ("Parc'qu'leurs têtes font bang, tu 'ois."). Naturellement, les bizarboyz hésitent à voir leurs cerveaux éparpillés surplace d'une telle façon. En conséquence, ils sont conduits sur le champ de bataille par deux gros gorilles orks qui leurs laissent peu de choix en la matière.

Les bizarboyz sont révéérés par leurs clans ; ils sont néanmoins gardés captifs. Cependant, ce sont les plus respectés et les mieux traités des prisonniers ; ils sont simplement escortés par deux des acolytes du warlord en permanence. Cela les empêche de s'enfuir au cas où l'occasion se présenterait. Chaque bizarboy sait qu'un jour, le boss le traînera à une bataille de trop où il sera sujet à une séance d'explosage de tête particulièrement désagréable et à laquelle il pourrait bien ne pas survivre. Face à ce choix, la plupart des bizarboyz préfèrent errer dans les lieux sauvages et vivre comme des ermites, cherchant les pierres aux formes étranges, parlant à leur squigs domestiques, et brassant d'infâmes potions dans des cranes d'ogryns.

Les bizarboyz sont facilement reconnaissables, car les boss orks insistent pour les habiller somptueusement de robes élaborées et hautement colorées. De cette façon, même s'ils arrivent à échapper à leurs gardiens, ils restent facilement identifiables. Evidemment, les boss orks veulent être sûrs que les bizarboyz soient reconnus pour ce qu'ils sont et les bizarboyz coopèrent en acceptant leurs habits comme des marques d'estime et des honneurs. Même s'ils n'aiment pas beaucoup cette situation, les bizarboyz essaient rarement de s'échapper.

Une autre marque distinctive des bizarboyz sont les squigs-barbes. Les bizarboyz portent de petits squigs-cheveux sur leurs mentons pour imiter les barbes des autres races (qu'ils croient faites également de squigs). La plupart des autres orks ne songerait jamais à mettre des squigs sur leurs mentons – des os et des clous peut-être mais pas de squigs. Mais, après tout, les bizarboyz sont *bizarres*.



Les grogneurs

Certains squigs vivent assez longtemps pour être pris comme animaux domestiques ou mascottes. Les squigs domestiques ont en gros la taille d'un petit chien, poilu et particulièrement vicieux. Un squig domestique peut courir derrière son maître, à peine contrôlé. Cela procure à son propriétaire un amusement sans fin -spécialement quand le squig mord la cheville d'un autre ork. Les squigs domestiques se trouvent souvent chez les nobz ou les brikolos excentriques. Ils sont adorés par leurs maîtres, nourris avec des friandises apportées par les servants gretchins, et font régulièrement de l'exercice en pourchassant les snotlings. Un type particulièrement populaire de squig domestique est connu sous le nom de mimic. Ce squig a une bouche semblable à un bec et ressemble vaguement à un perroquet. Les mimics peuvent être vus sur l'épaule de beaucoup de vieux orks fatigués, lançant des jurons et insultant les passants.

LES FOUETTARDS



Les gretchins et les snotlings sont vitaux à la société ork bien qu'ils soient petits et faibles comparés aux orks. Ces petits orkoïdes connus sous le nom affectueux d'"avortons", sont élevés et gardés en hardes et des orks appelés fouettards s'occupent de eux. Les snotlings sont malicieux et joueurs, mais peuvent être entraînés pour effectuer diverses tâches simples (comme rapporter, porter, aller chercher des squigs dans la fosse, ramasser des champignons comestibles et charger l'ennemi avec une joie démente). Evidemment, les snotlings servent aussi de réserve de nourriture d'urgence en cas de pénurie. Les fouettards élèvent et entraînent les snotlings pour ces tâches. Les gretchins sont naturellement malins, ils ont une intelligence considérable et des talents cachés. Eux aussi sont élevés et gardés par les fouettards jusqu'à ce qu'ils soient assez vieux pour être vendus comme esclaves à d'autres orks.

Les fouettards croient qu'ils descendent de familles bannies des clans dans un passé lointain. Néanmoins, L'histoire ork ne garde pas en mémoire la raison pour laquelle ils auraient été bannis. Quoi qu'il en soit, les premiers fouettards se retirèrent dans des endroits sauvages et commercèrent à vivre comme gardiens nomades de gretchins et de snotlings. Peu à peu, ils sont devenus une part intégrale de la société ork comme éleveurs "d'snots et d'grots". Ils en savent plus que tous les autres orks sur les habitudes et le comportement de ces petits orkoïdes.

Le rôle de fouettard est héréditaire : un jeune ork de cette caste hérite son troupeau d'un parent proche, et il en va de son honneur et de son devoir de le garder et de l'augmenter toute sa vie. Quelques snotlings sont vendus de temps en temps, si bien que le fouettard doit s'assurer que d'autres soient élevés pour que le troupeau continue à s'accroître.

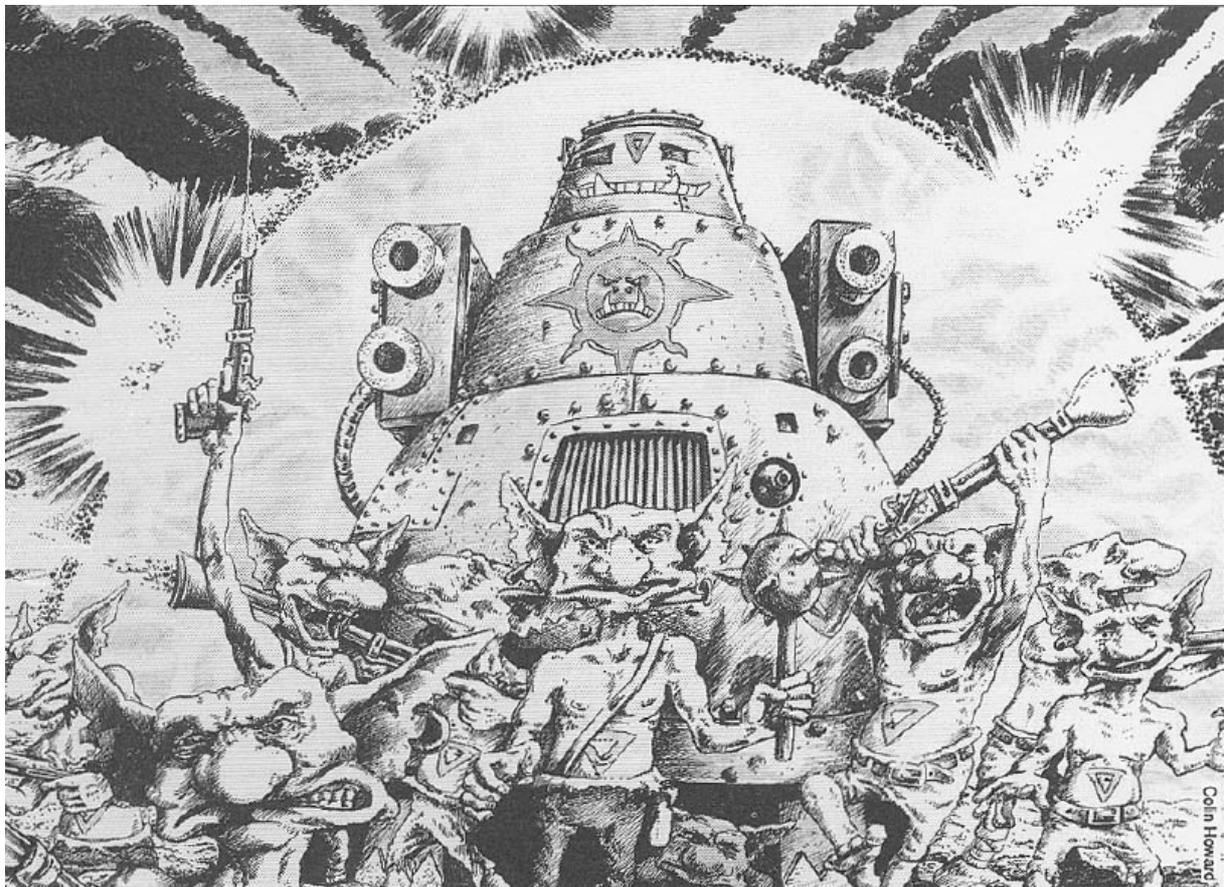
Les fouettards s'occupent aussi des gretchins, plus grands et plus intelligents. Ils sont vendus jeunes aux orks comme

serviteurs personnels (de la même façon que les snotlings). Les mékanos en particulier ont besoin de nombreux serviteurs gretchins et snotlings et offriront en échange leurs compétences en mécanique au fouettard. Les médikos n'ont pas seulement besoin d'assistants, mais aussi d'un approvisionnement régulier pour leurs "eksériences". De la même façon, les médikos offrent leurs compétences. Ainsi, les fouettards, mékanos et médikos ont bâti une alliance informelle de coopération mutuelle. Celle-ci a donné lieu à des merveilles de la science ork telles que les cybergorets et les runtbots. Ces trois castes vivent en marge de la société ork. Les fouettards sont des parias qui mènent des existences d'ermites, les médikos sont des médecins dérangés, les mékanos des rafistoleurs excentriques. A cause de ces traits de caractère, ils s'entendent bien les uns avec les autres et continuent d'être une source d'émerveillement et de fierté pour le reste de la société ork. Les fouettards tirent une grande fierté de l'état de leurs élevages et font leur travail avec affection. Les avortons sont élevés, nourris et gardés avec soin. La destinée de nombreux snotlings est de servir de repas pour les orks ou de chair à canon dans des attaques massives. Cet usage ne dérange pas les fouettards "*paske c'est à ça k'servent les avortons*". Par contre, leur soucis est d'élever les meilleurs spécimens possibles. Même ainsi, un fouettard n'hésiterait pas à se servir d'un élément de son troupeau comme repas si la nourriture venait à manquer.

A la guerre, les bandes de gretchins et de snotlings ont de divers usages, comme servir de main d'œuvre pour la construction ou porter les bagages des orks. Leur emploi le plus courant sur le champ de bataille consiste au déminage et aux attaques de masse. Les bandes utilisées pour le déminage se contentent d'avancer devant les orks et de faire exploser les mines, ce qui crée un passage pour l'avance ork. Que ce soit pour déminer ou pour attaquer, les fouettards qui déploient leurs bandes font quelques efforts pour donner à leurs troupeaux tous les avantages possibles (après tout, ils veulent qu'ils s'en sortent). Les pertes sont regrettables mais inévitables. Pour cette raison, les troupeaux avancent souvent sous la protection d'un champ de force émanant d'un robot gardien qui accompagne les bandes.

Les runtbots

Les mékanos sont réputés pour fabriquer des générateurs de champs de force bien peu dignes de confiance. Ces générateurs sont employés sur les vaisseaux spatiaux et sur les robots qui accompagnent les bandes de gretchins et de snotlings à la bataille. Ces robots ne sont que de grossières copies de modèles impériaux, et sont programmés pour avancer avec le troupeau et leur fournir une petite protection jusqu'à ce qu'ils engagent le combat. Malheureusement, ces champs de force sont souvent défaillants et peuvent tomber en panne à n'importe quel moment. Néanmoins, les fouettards tiennent à avoir un robot pour protéger leurs troupeaux. Gaspiller tous leurs gretchins et snotlings sans qu'ils n'aient été de la moindre utilité et la dernière chose qu'ils souhaitent à cause de tous les efforts qu'ils ont fait pour les élever.



LES GRETCHINS

Les gretchins sont des parents plus petits et moins développés des orks. Ils sont néanmoins plus alertes et développés intellectuellement que les minuscules snotlings qui ont la mentalité simple et joyeuse d'un jeune enfant. Les gretchins sont enjoués et discrets par nature et fatalistes par nécessité. Peu de gretchins peuvent espérer une fin heureuse. Néanmoins, certains d'entre eux parviennent à acquérir un statut parmi les esclaves en raison de leur instinct de survie. La meilleure manière pour un gretchin de s'en sortir dans la société ork est de se rendre indispensable à ses maîtres.

La plupart des gretchins sont les serviteurs personnels de leur maître ork (c'est à dire que celui-ci les possède) et donc s'occupent de ses besoins personnels. Ceci inclut faire le coursier ou le porteur, de cuisiner des squigs pour le repas, de protéger le maître du soleil, de lui servir du vin de champignon dans sa coupe-crâne favorite et de s'occuper de ses parasites. Un serviteur gretchin porte la marque de la famille ork qu'il sert. Cependant, il est préférable pour un gretchin d'avoir un maître. De cette manière, les autres orks le laissent tranquille. Un gretchin en liberté est une proie rêvée et peut être à tout moment attrapé par un ork et forcé d'accomplir une tâche répugnante.

Quand ils ne servent pas leur maître, les gretchins travaillent comme des fous, apportant, portant, cherchant des objets à vendre, faisant des commissions, tout cela pour quelques dents. L'ambition de tout gretchin est d'être comme un ork. Les gretchins veulent être "un des boyz", aller se battre et piller, compter pour quelque chose et être capables de traiter les autres de haut. Pour cela, les gretchins se précipitent, obsédés par l'idée de gagner quelques dents pour acheter des armes à feu grossières aux mékanos. Puis, ils rôdent furtivement autour des champs de bataille en tirant au hasard pour "faire comme les boyz".

Des troupes entières de gretchins porteurs d'eau, laveurs et autres serviteurs suivent les armées orks à la guerre afin de s'occuper de toutes les tâches que les orks sont incapables de faire, ou, pour être plus exact, ne veulent pas s'embêter à faire eux-mêmes. Il est peu probable que la société ork puisse survivre sans les gretchins. Aussi indispensable que cette race subordonnée soit, chaque gretchin connaît sa place. Bien qu'un gretchin puisse grommeler dans le dos d'un ork, il ne désobéirait jamais ouvertement de peur d'une réprimande prompt et douloureuse. Un squig mal cuisiné, une parole alors que ce n'était pas son tour et il risque d'être frappé par un de ses maîtres orks. Malheur au gretchin dont le maître est tué à la guerre, car il doit alors se débrouiller tout seul, sans personne pour le protéger. Des gretchins entreprenants et sans maître peuvent s'en sortir s'ils imaginent un service utile à rendre aux orks. Néanmoins, il existe toujours un risque pour le gretchin abandonné d'être affecté à une tâche déplaisante comme le déminage.

Les gretchins qui suivent un campement se rendent souvent à la bataille aux côtés de leurs maîtres en une cohue dépenaillée armée de tout ce qui a pu leur tomber sous la main.

Alors que la guerre s'avance, des gretchins intelligents saisissent l'occasion de s'équiper en pillant les cadavres ennemis (ou orks). Peu d'orks sont désireux d'équiper leurs serviteurs gretchins afin qu'ils puissent défendre leurs possessions (généralement contre les serviteurs d'autres orks plutôt que contre l'ennemi). Cela peut être une tâche à plein temps. Voler les orks permet aux gretchins de se procurer de meilleures armes. Bien sûr, les gretchins peuvent gagner quelques dents supplémentaires en travaillant comme porteurs d'eau ou en vendant des squigs rôtis aux orks affamés en plein milieu de la bataille. Avec ces gains, ou en échangeant leurs services d'artisans qualifiés ou de travailleurs, quelques gretchins ont acquis

des tromblons et des fusils primitifs, ce qui leur permet de tirer sur l'ennemi de loin d'une façon furtive et tout à fait gretchin.

Le Shokk Gun

Au combat, les mékanos aiment utiliser ce qui est sans doute l'une de leurs plus étranges armes : le Shokk Gun. C'est une arme encombrante et à l'aspect grotesque qui peut envoyer des gretchins et des snotlings dans les lignes ennemies. Le fonctionnement de l'arme se décompose en trois phases. Premièrement, l'arme est activée, ce qui crée une ouverture dans le warp juste en face du canon. Ensuite, l'arme est pointée vers la zone visée puis activée à nouveau. A ce moment, une autre ouverture devrait apparaître sur la cible, en fait, mais ce n'est pas garanti car l'arme est extrêmement imprécise. Puis des snots armés plongent dans la première ouverture et sortent par la seconde au beau milieu de l'ennemi. Ce saut dans le warp rend les snots déments et ils apparaissent sur la cible dans un état de terreur abjecte.

L'arme peut aussi être utilisée pour envoyer des snots dans la bataille au moment voulu. Dans ce cas, les snots plongent dans le tunnel warp avant l'ouverture de l'autre extrémité. Lors la seconde activation, les snots sont immédiatement relâchés par l'ouverture warp qui apparaît au milieu de l'ennemi. Parfois, un seul snot est envoyé pour ajuster le tir et compenser la notoire imprécision de l'arme (bien que ce soit un gaspillage scandaleux).

Le Shokk Gun est en réalité une sorte de téléporteur. Il peut être utilisé pour envoyer un groupe de snots à l'intérieur d'un véhicule adverse, où ils peuvent faire de lourds dégâts



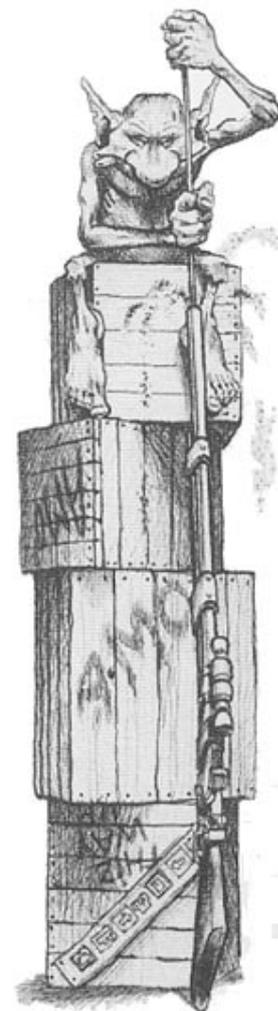
chez l'équipage et capturer le véhicule. De la même façon, les snots peuvent être envoyés à l'intérieur des murs d'une forteresse.

LES SNOTLINGS

Les snotlings sont les plus petits des orkoïdes. Ils sont joyeusement turbulents, et passent toute leur vie sous une forme juvénile. Les snotlings peuvent être entraînés pour s'occuper de corvées simples, et sont utilisés par les orks comme servants et esclaves. Les orks ont pris l'habitude de les manger quand la nourriture se fait rare, mais ceci peut être évité si le snotling trouve beaucoup de squigs ou de champignons pour qu'ils soient mangés à sa place. Si les orks ne sont pas affamés, les snotlings sont généralement à l'abri.

Les snotlings sont les restes de la race perdue orkoïde appelée Gross'Têt, qui était devenue une espèce intelligente en se nourrissant de champignons qui ont développé leurs cerveaux. L'ascension et la chute des Gross'Têt s'étendit sur de nombreuses générations et fait maintenant partie du passé lointain. Peu d'orks le savent ; aussi loin qu'ils se souviennent, ils ont toujours été des orks. Maintenant, les snotlings, communément appelés avortons, sont élevés par les fouettards.

Les snotlings élevés par les fouettards sont vendus aux orks comme serviteurs. Tous les foyers orks ont quelques snotlings chez eux. Le cours actuel d'un bon snotling est d'environ trois dents ; celui d'un gretchin est estimé à neuf dents, mais ce prix varie beaucoup. Après une longue série de guerres (comme à la fin de la Waa-ork), ou dans une région souffrant de famine, le prix d'un snotling ou d'un gretchin peut augmenter. Parfois les fouettards produisent un excédent d'avortons, si bien que les prix chutent. A ce moment-là, les mékanos et les médikos achètent des chargements d'esclaves pour leurs projets ou leurs expériences diaboliques.



Les squigs insectoïdes

Ces petits squigs mangent tout excepté la chair ork ; il y a quelque chose dans la physiologie ork qu'ils ne peuvent pas absorber. Sinon, ils mangeront avec appétit la chair de toute autre créature. Les squigs insectoïdes sont petits, avec une espèce d'hélice sur la queue - un système rotatif capable de les faire voler comme des insectes bourdonnants. Quand ils entrent en contact avec la peau (qu'ils peuvent sentir), ils forent et mangent en allant tout droit. Lorsqu'ils arrivent de l'autre côté, ils repartent immédiatement forer ou choisissent une autre victime. Les orks ont appris à utiliser leurs nuisances mortelles comme des armes. Des gretchins sont envoyés les capturer pour pouvoir ensuite envoyer l'essaim sur le champ de bataille. Les squigs insectoïdes peuvent être conservés dans des pots projetés à l'aide de catapultes improvisées. Quand le pot casse, il libère l'essaim tourbillonnant et dévorant de squigs insectoïdes.

Les snotlings appartenant à une maisonnée ou à une famille sont autorisés à batifoler librement et à jouer avec les squigs dans la fosse commune. Ils sont doués pour trouver des squigs gros et juteux au fond de la fosse, et les donnent volontiers pour le principal repas quotidien de leur maître. Les snotlings gardent encore leur obsession pour les champignons, qui restent leur nourriture préférée. De fait, la principale fonction des snotlings dans la société ork est la culture des champignons. Ces champignons sont utilisés comme nourriture, comme médicament et comme alcool. Les snotlings mangent des champignons en permanence. Le champignon est véritablement en symbiose avec leur métabolisme, et un snotling alimenté uniquement de champignons peut devenir fongoïde. Sous ce strict régime, le snotling devient lentement comme les champignons qu'il mange. Ensuite, il cesse de bouger et s'enracine au sol sur le bord de la fosse. Le Snotling est alors réduit à un visage souriant bêtement sur un champignon. Ensuite, il finit par devenir un champignon à part entière. Les orks appellent ce genre de snotlings fongoïdes des *snotrooms*, ou des *mushlings*. Les Snotlings ne sont pourtant pas complètement dépourvus de défense dans cet état dans la mesure où ils sont capables de dégager des nuages de spores empoisonnés sur les prédateurs potentiels. Bien que dépourvus de la force brute des orks, Les snotlings sont cependant utiles comme combattants. Par conséquent, ils vont au combat avec les forces orks, menés par les fouettards. Les snotlings sont vraiment de petites créatures vicieuses, et sont utilisés idéalement dans les attaques massives de débordement.

En utilisant cette tactique, les snotlings peuvent s'agglutiner sur les positions ennemies. Le problème n'est pas le nombre de morts; ils continuent juste à arriver, attaquant avec des bouches qui mordent, des mains qui griffent, et des armes de mauvaise qualité. Le principal problème est de protéger les snotlings lorsqu'ils montent au combat. Les mekboyz semblent avoir trouvé une réponse, bien qu'elle soit sujette à caution. Ils ont inventé un robot équipé d'un bon générateur de champ appelé runtbot. Le runtbot protège et guide la harde de snotlings et de gretchins jusqu'aux combats, et aussi longtemps qu'il marche avec eux, les avortons sont protégés par ses champs de force. Malheureusement les générateurs des mékanos ne sont pas réputés pour leur fiabilité, et ils ont tendance à tomber soudainement en panne sans raison apparente. La plupart des orks considèrent les snotlings comme sacrificiables, bien que les fouettards détestent gaspiller inutilement des membres leur harde. Les fouettards s'attendent à des pertes, mais ils veulent que leurs forces de snotlings servent à quelque chose. Cela demande beaucoup de temps et d'efforts pour élever un bon snotling, et ils valent trois dents chacun !

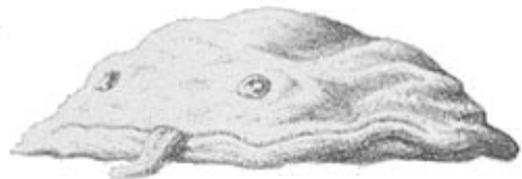
LES OGRYNS

Les ogryns sont les abhumains descendant de détenus abandonnés dans des colonies pénales sur des mondes arides et inhospitaliers avant l'Ere des Luites. Quand l'Imperium redécouvrit ces mondes, les millénaires d'isolation et un sévère processus de sélection naturelle dans des environnements hostiles avaient donné naissance à une race d'abhumains grands et brutaux à l'intelligence



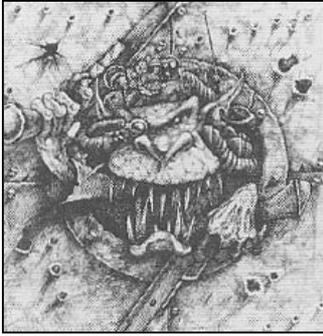
limitée. L'Imperium n'a pas encore redécouvert toutes les colonies perdues de l'époque d'avant l'Ere des Luites, des planètes pénales restent encore isolées, et leurs habitants ignorent tout de l'Imperium. Si ce dernier découvre une communauté ogryn, il y instaure le culte impérial. C'est la méthode la plus efficace d'intégrer les ogryns dans l'Imperium, puisqu'ils adoptent l'image paternelle de l'Empereur avec une confiance puérile. Après cela, leur dévouement est inébranlable et leur loyauté dure éternellement.

Les orks ont affronté des ogryns impériaux au combat et en trouvent parfois une colonie avant l'Imperium. La plupart des ogryns, qu'ils soit avec l'Imperium ou pas, admirent l'intrépidité et l'enthousiasme des orks. Pour peu que les ogryns soient intéressés, quand vient la guerre, les deux races ont beaucoup en commun. Naturellement, si un warlord trouve une communauté d'ogryns dans laquelle le culte impérial n'a pas été introduit, il y a de grandes chances pour qu'il les recrute dans son armée. Quant aux ogryns qui partagent le sort des orks, ils restent étrangement condescendants, gardant un regard humain sur la culture ork et observant beaucoup de leurs activités avec un intense amusement. Puisque les ogryns se distinguent facilement des hordes chamailleuses des orks, des gretchins et des snotlings, il n'est pas difficile de comprendre à quoi tient leur air de supériorité.



Les squigs bucaux

Les squigs bucaux sont assez petits pour entrer dans une bouche ork et y vivre le reste de leurs vies (ou les quelques jours à venir, si l'ork oublie qu'il est là). Le squig nettoie la bouche de l'ork en se fixant autour des dents et en mangeant les restes de nourriture coincés entre elles. Une autre variante de ce squig est le chewing-squig. Un ork peut le mettre dans sa bouche et le mâcher tout en restant assis à penser (ou en restant assis en appréciant de ne pas penser).



"Poussez pas derrière" grommela Nuzzgrond Nosebiter, boss des Goffs du monde de Nuzzgrond. " Faut que j' cogite. " Avec la perche, le fouettard remit au pas ses gretchins. Bientôt, tout fut silencieux, on entendit plus que le son des insectes de la jungle et le bruissement des feuilles déplacées par les lézards arboricoles.

"C'est eux chef, " dit le fouettard." Les runtz les ont localisés et j'pensais que vous d'viez l'savoir."

Nuzzgrond jeta un regard sur les énormes machines qui laissaient une trace impressionnante de destruction à travers la jungle en contrebas. C'étaient les plus grosses machines humaines qu'il avait jamais vues. Elles faisaient même passer ces satanés Space Marines qui les accompagnaient pour des nains. La taille et l'apparence de leurs armes laissaient supposer une puissance de feu proprement ahurissante.

"Ca r'ssemb' aux zumains qu'ont attaqué l'camp de Ratgrab" murmura Nozgrot, le chef des Deathskulls, actionnant la culasse de son bolter puis passant la main dans sa perruque de squigs. Un gretchin commença à glousser d'une voix suraiguë.

"Pas la peine de l'dire, " dit Nuzzgrond. " J'ai des yeux, nan ? Hef, si ces grots font du bruit, tu cognes !"

"Ouais, chef" gronda Hef, son garde du corps et compagnon de beuverie, tandis que de sous son casque à cornes, il jetait un regard menaçant sur les gretchins. Ces derniers dansaient d'un pied sur l'autre en regardant innocemment le sol.

"Ces trucs là, ça s'appelle des titans, " murmura Supur, le chef des Blood Axes en balayant d'une main à la propreté suspect, des particules de pollen de son bel uniforme de style humain.

Nuzzgrond et Nozgrot le regardèrent tous les deux narquois. " On peut compter sur ces foutus Blood Axes pour s'y connaître en trucs zumains, hein ? " grogna Nuzzgrond, qui tirait sur l'anneau de son nez, ce qui laissait supposer qu'il était agacé.

"C'est vrai, m'sieur. Des titans qu'ça s'appelle, " dit Supur d'un ton boudeur. Il balança une tarte au gretchin qui tirait sur sa manche et l'envoya bouler. Les autres gretchins ricanèrent.

"L'Emp'reur doit en avoir marre d'nous voir sur c'te planète et les a envoyés pour nous virer, "dit Nozgrot. La façon dont les longs crocs de Nuzzgrond apparurent lui fit penser à un poisson-éventreur.

"Ki z'y viennent, " grommela Nuzzgrond. " On est chez nous. "

" Qu'est-ce qu'on fait chef ? " demanda Hef. " Ils ont l'air trop gros pour l'kor à kor. Et y sentent pas les tirs de bolter. "

" On a pris c'monde pendant la Waaa-Ork. Il est ork et il le rest'ra ! " rugit Nuzzgrond. " Va falloir utiliser la stratégie. L'premier truc à faire, c'est d'voir un peu mieux c'qui s'pass ! Où qu'il est c'te bizarboy ? "

En réponse à sa question, on entendit du bruit dans les buissons et deux gorilles costauds en sortirent, traînant un Ork à l'air complètement cinglé.

Nuzzgrond l'examina. Le bizarboy s'agrippait à son bâton et avait l'air complètement dans les vapes.

"Donnes-nous un aperçu de c'te machine," dit Nuzzgrond. Le bizarboy hocha la tête. "C'est c'te sacré bidule, là".

Le bizarboy fit la moue et se gratta l'oreille. Lorsqu'il vit le titan, il fit un bond impressionnant dans les airs et s'affala lourdement sur le sol, il se roula en boule, se protégea avec ses bras et se mit à gémir.

" Vas-y, " l'encouragea Nuzzgrond. " Ca va pas t'faire mal. "

Le bizarboy continuait de gémir. Il se demanda s'il n'allait pas dire à Hef de lui en coller une, puis se dit que cela ne servirait pas à grand chose. Les bizarboyz qui avaient peur étaient réputés pour être têtus. Nuzzgrond réalisa qu'il allait devoir faire preuve de ruse et utiliser tous les talents de persuasion qui avaient fait de lui un chef Goff.

" J'te donnerai un squig " dit-il. Le bizarboy ouvrit un œil jaune. Nuzzgrond tira un squig de sa bourse et lui agita devant le nez.

" Un joli squig bien juteux, " ajouta Nuzzgrond en essayant de rendre la petite créature appétissante.

" S'cusez de d'mander pardon, m'sieur, mais j'crois pas qu'il en veuille, m'sieur, " dit Supur en portant la main à la visière de son képi.



" Bien sûr qu'il en veut, " dit Nuzzgrond. Le bizarboy avança une main hésitante, Nuzzgrond retira le squig. " Mets-toi en transe d'abord. " Le bizarboy soupira et hocha la tête. Il s'accroupit, ses longs bras serrés autour de des genoux, et se balançait d'avant en arrière marmonnant et en bavant.

Une étrange tension emplit l'air. Nuzzgrond sentit le calme s'installer. Supur balaya une poussière et reçut une décharge d'électricité statique. Il se mit à gémir en se suçant les doigts. Les mouches-pélicans replièrent leurs ailes et s'immobilisèrent.

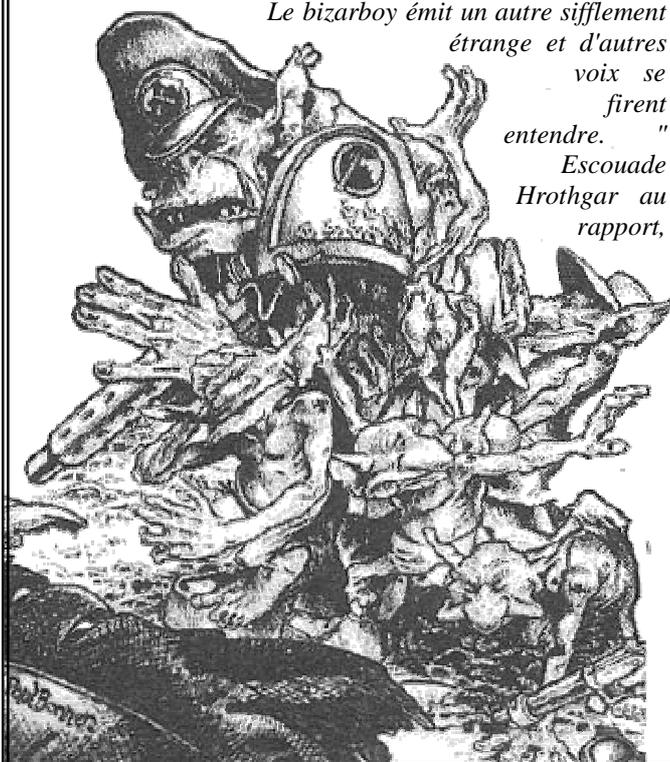
Nuzzgrond sentit la culasse de son arme chauffer. Il cracha dessus en se disant que ce serait bien si les pouvoirs des bizarboyz n'avaient pas une fâcheuse tendance à avoir des effets bizarres. Tous les lézards arboricoles se livraient à une étrange sarabande en émettant des bruits singuliers.

Un halo de lumière vert pâle commença à se former autour de la tête du bizarboy. Ses yeux devinrent d'un jaune plus intenses et ses pupilles disparurent. Des flots de bave coulaient de sa bouche, il commença à frapper son oreille droite avec son poing gauche. Il laissa échapper un cri étrange, semblable à un crépitement électrique.

"Aucun signe de survivants, Princeps. " La voix humaine avait fait sursauter Nuzzgrond. Elle était une octave plus haute que celle d'un ork et lui rappelait celle des gretchins. Il regarda autour de lui, inquiet, ses doigts jouant avec la crosse de son arme.

" Gardez les yeux ouverts Kostanza. On est en terrain ork. L'Empereur seul sait combien ils sont dans les parages. " La seconde voix était plus grave et semblait plus mature et autoritaire. Nuzzgrond réalisa que les deux voix sortaient de la gorge du bizarboy. Il garda son arme à portée.

Le bizarboy émit un autre sifflement étrange et d'autres voix se firent entendre. " Escouade Hrothgar au rapport,



capitaine. Ennemis localisés, probablement des survivants du village. Faisons mouvement pour interception. Semper Fideles. "

Cette voix était calme, froide et inflexible. Pendant un instant, Nuzzgrond se demanda s'ils avaient été repérés. Puis dans le lointain, on entendit des détonations d'armes légères et des hurlements semblables à ceux d'une bête géante. Les bruits provenant de la jungle firent battre plus fort le cœur de Nuzzgrond.

"C'est des Space Wolves, m'sieur, " dit Supur en bombant le torse pour paraître important. Le Blood Axe adorait faire étalage de sa culture humaine. " Des Space Marines, m'sieur, les troupes d'élite de l'Empereur, m'sieur. "

Hef et Nuzzgrond échangèrent des regards intéressés. Ils pensaient tous les deux aux casques qu'ils allaient pouvoir ramasser. Un autre sifflement sortit de la gorge du bizarboy et une nouvelle voix se fit entendre, une que cette fois-ci il reconnaissait. C'était Ratgrab. Ce vieux rat n'était donc pas mort dans l'attaque de son village.

"En formation les gars, armez vos bolters. On va botter le train à ces zomms. Qu'est-ce tu dis, Arik ? Bien sûr qu'on est moins nombreux, sinon ce s'rait pas drôle. Naaan, on peut pas s'sauver, y sont partout autour. Clakgob, tu voulais fuir avec les gretchins, hein ? Non ? Alors tu m'prends c'bolter et t'y vas illico. "

Il réalisa qu'il entendait les dernières instructions de Ratgrab. Les Orks du village étaient encerclés. Les Space Marines se rapprochaient pour l'hallali.

Nuzzgrond essaya désespérément de localiser le lieu des combats mais tout ce qu'il percevait était un vague brouhaha, au milieu de la forêt, vers le nord. Il se coucha sur le sol pour écouter, une excitation nouvelle le parcourait.

" Les voilà. Par la fiente de Mork, r'gardez ces peaux de loups. J'en veux une. Bon les gars ! Feu à volonté. Wahoo ! Prenez ça dans la tronche sales zumains ! Qu'on voit un peu c'ke vot' Empereur a dans le ventre.

Le son des combats s'intensifiait. Nuzzgrond vit les titans s'arrêter et chercher la source de ces perturbations. La voix de Ratgrab continuait à sortir de la gorge du bizarboy.

" T'nez bon les gars. On va bientôt être au kor à kor. Vous les chokboyz surveillez ces buissons. Nan, crétins, ceux-là de buissons. Faites attention à c'que j'dis. Ils les utilisent comme couverts. Allez Clakgob, debout. Tu vas pas t'laisser arrêter par un bout de viande en moins. Kes tu dis Arik ? La tête de Clakgob s'fait la malle ? Mais nan, y fait semblant. Hum, p't'être qu'après tout. "

Nuzzgrond entendit les rugissements des Goffs de Ratgrab lorsqu'il engagèrent les marines au corps à

corps. Il aurait voulu assister à ce combat. Ça avait l'air de bastonner ferme. Il essaya de visualiser ce qui se passait mais il n'avait jamais eu beaucoup d'imagination.

" Sacré b... Prends ça, mon p'tit marine. Et puis ça et encore ça. Tiens v'là un coup de botte. Tiens, pis un p'ti coup d'bolter. Ratatata-ratatata ! Ah-ah ! Alors ça t'plait, Arik ? On leur en fait voir, hein, Arik ? Arik ! Arrête de dormir lèv'toi. Tu vas manquer toute la rigolade. Kombien k'y nous reste de gars ? Plus que tous les doigts ? Ca fait un paquet. Bon t'nez vous prêts les gars. Ça ressemble à toute une compagnie d'zomms qui s'regroupe là. Kes tu dis, Chug ? T'as pus d'munitions ? Eh ben prends en à Arik, l'en a pus b'zoin. "

Les tirs sporadiques de la bataille s'arrêtèrent momentanément. Les Orks attendaient en retenant leur souffle. Une fois de plus le combat reprit.

" Bon les p'tits gars, les v'là. Prêts. Feu. Ratatata. On y va ! On y va ! On y va ! T'arrête de pleurnicher Chub ! Lève toi et bat-toi ! On y va ! On y ... "

Les sons cessèrent un silence pesant s'abattit sur le bosquet. Nuzzgrond regardait autour de lui. Hef avait l'air paisible et serein. Supur inspectait une bande de gretchins au garde à vous derrière lui. Nozgrot armait son bolter. Tous étaient tranquilles.

"Bon Ratgrab s'en est pas mal sorti, nan ? " dit Nuzzgrond. Les autres gretchins y compris, hochèrent la tête. " Bon, on réunit les gars et on tend une embuscade. "

Le bizarboy geignit et émit des grésillements et une nouvelle voix se fit entendre. " Capitaine Mecklin, ici Archiviste Vaska. Je sens que nous sommes sous la surveillance d'une entité psychique puissante, indisciplinée mais puissante. Je prends les mesures nécessaires pour régler le problème. "

Nuzzgrond se tenait immobile se demandant ce que pouvait bien signifier ces paroles. Il y avait dans cette voix un ton qu'il n'aimait pas.

" Ca y est, je l'ai localisée. Là-haut, dans les arbres qui sont sur cette colline. Princeps, arrivez ici avec votre lance-missiles et établissez-vous sur ma grille de référence pour acquisition de la cible... "

Tout à coup, Nuzzgrond comprit ce qu'il se passait. Une des armes montées du titan se pointait vers eux.

Les impériaux savaient où ils se trouvaient, d'une façon ou d'une autre, ils étaient reliés au bizarboy. Peut-être même qu'un des bizarboy de l'Imperium était en train de les observer. Ouais, c'était ça.

"Réveille-toi" cria-t-il en donnant deux gifles au bizarboy. Ce dernier ouvrit un œil. Une voix humaine dit, "Ambre douze..." Le bizarboy répondit : "squig ?"

La voix humaine reprit, "non, Princeps, pas squig, Ambre douze. Ambre douze, dix... "

" Squig, maintenant ! "

"Désolé, Princeps Marnoc. Je répète, j'ignore ce qu'est un squig. "

"Réveille-toi !" hurla Nuzzgrond. Le halo qui se trouvait autour de la tête du bizarboy perdait en intensité ? " Squig ?"

Nuzzgrond lui tapota le crâne. " Plus tard. Mettez-le debout et suivez-moi les gars ! "

Ils étaient à peine debout que des explosions se produisirent partout autour d'eux. Certains des Gretchins furent déchiétés. Un arbre s'effondra devant Nuzzgrond et il eut à peine le temps de l'éviter. Un nuage de mouches-pélicans prit son essor car tout le sol de la forêt tremblait et Nuzzgrond avait même du mal à rester debout.

Devant lui Nozgrot dérapa sur une flaque de boue. Une gerbe de fange se souleva juste devant Nuzzgrond et l'envoya à terre. Il ramassa son bolter et se mit à courir. Ses propres troupes l'attendaient au pied de la colline.

"Profitez-en bien maintenant, zomms, pensa Nuzzgrond, on va vous faire danser dès qu'on s'ra r'venus. On a un ou deux trucs à vous montrer."





BANNIERES ET PLAQUES DORSALES

LES BANNIERES

LES BANNIERES DORSALES

La fonction principale des bannières dorsales est d'indiquer le statut ou la caste. Elles servent à identifier des individus et exposent fréquemment des motifs personnels, bien que le motif de clan soit généralement visible.

Les bannières dorsales sont portées par les warboss et les warlords, nobz, brikolos (souvent soutenues par un esclave gretchin) mékanos, fouettards, médikos et chefs de chokboyz.

Il est rarement d'usage que les boyz portent des bannières dorsales. Les principales exceptions à cette règle sont les Snakebites et les Evil Sunz, chez qui n'importe quel membre du clan peut en porter une. Les Snakebites s'équipent de bannières dorsales portant le symbole de la famille, et les Evil Sunz utilisent des variantes du soleil 'Evil Sun'.

LA BANNIERE DORSALE DU BOSS (Bosspole)

C'est la plus grande et la plus impressionnante bannière dorsale de nobz comme il se doit pour le plus puissant d'entre eux. Le warboss est le dirigeant de la tribu et le chef de la bande.

La bannière dorsale du warboss incorporera souvent le motif du clan ainsi que le nom du warboss et tous les honneurs, toutes les vantardises ou devises écrites en glyphes orks qu'il veut. Celles-ci peuvent prendre la forme d'un Waa-totem si le propriétaire a mené son armée pendant une Waa-ork.

La bannière dorsale du warboss peut être si grande qu'il devient impossible pour lui de la porter sur son dos. C'est souvent le cas si la bannière incorpore un Waa-Totem. La bannière sera alors portée par un Nobz de sa suite.

LA BANNIERE DE GUERRE

Toutes les bandes d'orks ont un clan dominant appelé bossclan. C'est le clan d'où est issu le warboss ou le warlord qui règne sur la tribu. La bande entière est dominée par le bossclan, car ce clan constitue le noyau de la bande. Ainsi dans une bande dirigée par un warboss Goff, les Goffs forment le bossclan et la bande est considérée comme une bande de Goffs, malgré le fait qu'elle puisse inclure des contingents issus d'autres clans.

La bannière de guerre de la bande montre la nature du bossclan. Chaque bande peut inclure une bannière de guerre au motif du clan dominant, qui sert à la fois d'étendard d'armée et de symbole pour la bande entière. Le motif du clan sera le symbole principal sur la bannière et peut être complété par des glyphes indiquant le nom du Warboss. Les tribus orks sont habituellement baptisées du

nom de leur chef, par exemple Waa-Skabdreg, ou 'tribu de Skabdreg'.

La bannière de guerre est un étendard plutôt qu'une bannière dorsale, car elle est habituellement montée sur une hampe. Elle peut être tenue par le porte-bannière si le warboss porte sa propre bannière dorsale. Sinon, un autre nob de la suite du chef ou un autre nobz appartenant à la suite du chef ou au bossclan la portera.

Les autres clans présents dans la bande peuvent aussi avoir leurs propres bannières de clan. Si l'un de ces clans devient le bossclan en raison d'une lutte pour le pouvoir au sein de la tribu, leur bannière deviendra la bannière de guerre de la bande. Des bannières appartenant aux autres clans peuvent être utilisées dans la bataille si le warboss l'autorise mais il ne permettra ceci que si elles sont plus petites et moins belles que la sienne. Les bannières de clans sont semblables à la bannière de guerre du fait que le motif et les glyphes du clan y sont visibles, ainsi que les honneurs de bataille ou les devises du clan. Elles peuvent être portées par tout nob appartenant au clan.

Les bannières sont employées constamment à la bataille et sont fréquemment endommagées. Une bannière qui a longtemps servi peut être honorablement retirée et accrochée dans la forteresse du warlord tandis qu'une nouvelle est composée. La coutume est de coudre un reste de la vieille bannière sur la nouvelle.

AUTRES BANNIERES

Bannière Jolly ork des korsaires

Le Jolly ork, un crâne d'ork surmontant deux os croisés, est le signe universel des bandes de korsaires orks. Ce motif remplace le symbole de clan, puisque les korsaires n'appartiennent plus à aucun clan.

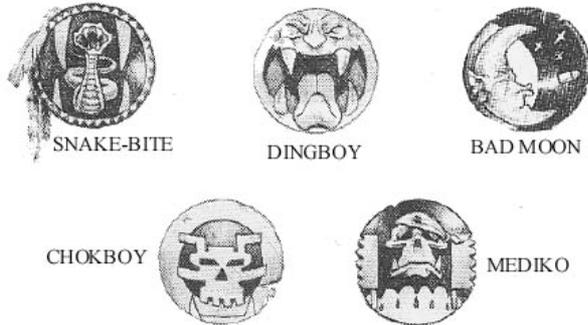
Leur loyauté va à leur mob et à leur chef. Le chef de l'unité peut avoir une bannière dorsale individuelle, où figurera le Jolly ork, mais une grande bannière incorporant ce signe sera également portée par un des orks. C'est l'équivalent des korsaires de la bannière de guerre.

Les différentes bandes de korsaires sont distinguées par les variations du motif (forme du crâne, armes croisées au lieu des os, couleur du motif ou du fond) ou l'addition de glyphes nommant la bande ou lançant des menaces.

Bannières d'ogryns et de mercenaires humains.

Les ogryns et mercenaires humains servant avec les bandes d'orks se voient attribuer leur propre bannière d'unités par le warboss. Le but principal est l'identification, pour que les orks de l'armée ne les confondent pas avec les ennemis. De telles bannières peuvent dépeindre ce que le warboss juge approprié et peut inclure le motif du bossclan, des glyphes témoignant que l'unité est 'amie du warboss' ou les

devises comme 'ne tirez pas sur vos camarades !' ou 'vous pouvez nous faire confiance'.



LES PLAQUES DORSALES

Les plaques dorsales des orks sont une partie importante et distinctive de leur panoplie guerrière. Une plaque dorsale est un disque rond en métal fixé au dos de l'ork sur son armure ou uniforme. Elle comporte des insignes qui indiquent son clan et sa famille. C'est un moyen par lequel les orks peuvent s'identifier dans la bataille aussi bien que l'occasion d'afficher sa fierté d'adhérer à son clan et à sa famille.

Certains ennemis des orks, plus particulièrement les humains, ont découvert une méthode pour faire enrager les orks. Cela implique de montrer les plaques dorsales capturées sur leurs bannières ou de les attacher à leurs véhicules. Si des guerriers orks voient des plaques dorsales de leur clan affichées comme trophées, ils n'accorderont aucune pitié à l'ennemi.

Les plaques dorsales des orks changent également de mains dans des querelles au sein des tribus et des clans. Des plaques dorsales capturées peuvent être fixées aux bannières, clouées aux portes des taudis, ou montées sur des véhicules. Il est possible pour un warlord de décorer son trône de rangées de plaques dorsales capturées.

Le nombre de plaques dorsales capturées témoigne de la prouesse au combat d'une maisonnée, d'une famille, ou d'un clan. Les orks comptabilisent soigneusement les plaques dorsales capturées pour évaluer à quel point une maisonnée ou un warlord est puissant. Les individus et les unités orks s'évaluent selon la prouesse et la réputation des ennemis qu'ils ont défaits, ainsi il est bon d'avoir les plaques dorsales de clans et de guerriers redoutables dans votre rangée de trophées. Certains orks assez tortueux et astucieux se donnent beaucoup de peine pour accroître leur réputation. Ils tombent parfois assez bas pour acheter des plaques dorsales à des pillards gretchin, volent les plus prestigieuses des familles rivales, ou reproduisent celles d'autres orks.

Chokboyz et dingboyz

Les chokboyz portent leurs propres modèles de plaques dorsales plutôt que celles de leurs familles d'origine. En effet, ils considèrent la camaraderie dans le Korps Chokboyz plus forte que les liens de clan ou de famille, puisque les chokboyz n'ont pas tous la même origine. Ils se rebellent de cette manière contre les traditions orks les plus anciennes et préfèrent l'uniforme de leur régiment.

Les dingboyz portent également des plaques dorsales spéciales au lieu de celles de leurs familles d'origine. En fait, leurs familles leur donnent une plaque dorsale spéciale où les insignes servent à avertir chacun que l'individu est dérangé, excentrique et imprévisible. Naturellement, les dingboyz sont enchantés par ces signes de distinction,

puisqu'ils peuvent s'identifier et se réunir ensemble. Les dingboyz préfèrent s'associer entre eux, ils se trouvent plus amusants que les orks 'normaux'.

Les familles orks

La famille est la principale influence des insignes de plaque dorsale. Dans la société ork, chaque clan se compose d'un groupe de familles. Une famille inclut tous les individus venant de la même bande d'orks sauvages adoptés par le clan.

Puisque les familles d'orks subissent des pertes continues, leur renouvellement doit être assuré par des communautés d'orks sauvages se reproduisant.

Les vétérans de chaque famille, connus sous le nom de balaizboyz, se souviennent de la bande d'orks sauvages dont ils sont eux-mêmes originaires et essaient toujours de la retrouver quand ils doivent recruter un nouveau groupe de jeunes pour compléter la famille.

De cette façon la plupart des membres d'une famille d'orks sont vaguement liés et les caractéristiques du clan et de la caste sont maintenues de génération à la génération. A l'intérieur de chaque famille, les différentes maisonnées équipent des mobz de boyz pour la tribu.

La famille principale

Au sein d'un clan, il y a un ordre distinct d'ancienneté parmi des familles orks. La famille la plus respectée (habituellement celle avec le plus d'honneurs de bataille à son actif) est la famille principale, et chaque famille est classée par statut selon ses rapports avec la famille principale.

Le clan Goff indique ceci littéralement avec des runes numériques. D'autres clans emploient divers glyphes pour indiquer la position relative de chaque famille selon la coutume du clan.

La famille principale est identifiée par les insignes des plaques dorsales où est représenté une variante du symbole du clan lui-même. Ce privilège est attribuée aux familles principales dans n'importe quelle bande.

Familles, maisonnées et mobz

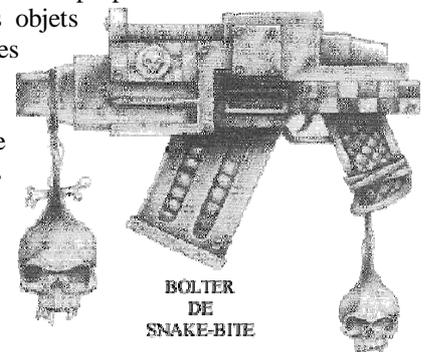
Les familles d'orks sont divisées en maisonnées, c'est-à-dire en groupes d'orks vivant dans la même baraque. Chaque maisonnée fournit une unité d'orks pour la bande (en orkish ces unités sont nommées *mobz*).

Une famille peut donc fournir plusieurs mobz en fonction du nombre de maisonnées qui la compose. Les orks de ces unités sont identifiés par leurs plaques dorsales.

MARQUAGE DES ARMES

Les insignes de famille ne sont pas limités aux plaques dorsales. L'équipement de guerre appartenant à la famille, y compris des armes, peut être identifié par des glyphes pour désigner la famille du propriétaire.

Les armes sont des objets estimés dans les familles et qui attirent souvent les convoitises de voleurs gretchins d'autres familles. Pour cela, il est très important que leur propriété soit clairement identifiable.





BANNIÈRES ORKS



Les bannières de guerre

La bannière de guerre est la bannière principale de la bande Ork. Sa fonction principale est de montrer qui commande dans la bande. Le motif principal est donc celui du clan d'où est issu le Wärboss (Bossclan). Cette bannière est toujours décorée de glyphes ou de runes indiquant le nom de la tribu et son chef ainsi que d'honneurs divers ou des maximes favorites du boss. Ces bannières tendent à être très endommagées et ornées de trophées comme le montre les exemples ci-dessous.



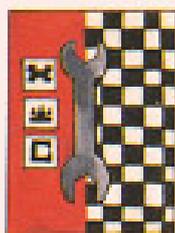
Bannières de Nobz



Ces six bannières sont des exemples de celles portées par les Nobz et les Wärbosses. Toutes deux suivent le même système, un Wärboss n'est après tout qu'un Nobz qui a pris du galon.

Les bannières sont ornées d'une version personnelle du motif de clan accompagné de glyphes portant le nom du Nobz et ses expressions favorites. Lorsqu'il devient Wärboss, un Nobz embaillit souvent son ancienne bannière avec des glyphes et des trophées reflétant son nouveau statut.

Bannières de Mekano



Goff



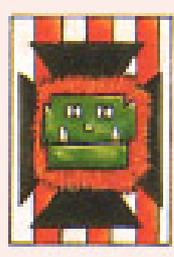
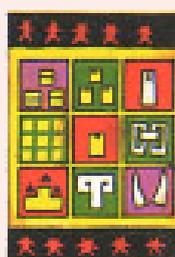
Bad Moon



Evil Sunz

Voici des exemples de bannières dorsales de Mekano proclamant leur clan, leur caste et leurs compétences. Le motif de clef, dont vient la glyphe de Mekano, est souvent combiné avec l'imagerie du clan. Des glyphes indiquant le nom du possesseur ou vantant ses compétences peuvent aussi y apparaître.

Bannières de Fouettards



Voici trois bannières typiques de Fouettards aux motifs très individualisés. L'emblème du clan sont notablement absente car les Fouettards considèrent que leur caste est plus importante pour eux que leur allégeance au clan. La bannière de gauche montre une série de glyphes que l'on peut traduire : "Je suis le gardien de grands troupeaux de Gretchins et de Snotlings sont d'adroits chercheurs de champignons et qui valent beaucoup de dents".

Bannières des alliés



Mercenaires humains



Mercenaires ogryns

Ce sont deux exemples des types de bannières données par les Wärboss aux unités alliées de mercenaires Ogryns ou humains, bien que ces derniers soient uniquement employés par les Blood Axes. Les glyphes peuvent être traduites par "Attention ! Amis ! Alliés des Orks" ou à peu près. Ce motif doit être très en vue si les membres de l'unité veulent éviter d'être pris pour des ennemis et d'essuyer des tirs.

Bannières de Korsaires



Mob des Doom Blades



Equipage des Steel Fangz



Jolly Ork

Voici quelques exemples parmi la grande variété de bannières portées par les mobs de Korsaires. Les Korsaires sont des bandes de pirates, renégats et bandits, sans liens avec les clans ou les tribus, qui peuvent être loués comme mercenaires. Leur symbole est un crâne d'ork sous lequel se croise des os, c'est le Jolly Ork. Il y en a d'innombrables variantes qui sont souvent combinés avec les symboles personnels du Kaptain.

Bannières de Boyz



Snake-Bite



Evil Sunz

Les Evil Sunz et les Snake-Bites sont deux clans qui attribuent des bannières aux Boyz ordinaires aussi bien qu'au Nobz et aux Erikolos.

Bannières de Medikos



Snake Bite



Death Skull



Bad Moon

Les bannières dorsales de Mediko portent le symbole facilement reconnaissable de leur caste et celui de leurs compétences uniques. Des mentions aux clans peuvent aussi apparaître comme des glyphes indiquant le nom du propriétaire et son habileté pour soigner les blessures. De fanions simplifiant le motif de la bannière sont utilisés pour marquer (et réclamer) les blessés, et aide le Mediko à les retrouver et les 'soigner' après les combats.

Fanions de véhicules



Evil Sunz

Posséder un véhicule donne un grand prestige dans la société Ork, aussi son propriétaire est identifié par des fanions. Des variantes du motif du clan sont largement utilisées.



LES BANNIÈRES DORSALES



L'usage des bannières dorsales tient une place importante dans la tradition guerrière ork. Bien qu'elles indiquent habituellement le clan du porteur, elles sont plus qu'un simple moyen d'identification. Elles sont un symbole de statut et utilisées comme une extension du caractère et de l'égo de l'ork – vantardise et prétention arrogante des compétences du porteur sont aussi communes que les symboles d'appartenance à un clan.

Les bannières dorsales sont suspendues à des barres horizontales attachées à un axe vertical s'emboîtant derrière les plaques dorsales des orks. Une bannière est habituellement deux fois plus haute que large, mais la taille exacte dépend du clan ou de la caste en question – certains ont des goûts plus extravagants que d'autres. Généralement parlant, plus important est l'ork, plus grande est sa bannière. En effet, les warlords ou les nobz particulièrement puissants (ou vantards) ont souvent des bannières si larges et lourdes qu'elles sont portées pour leurs maîtres par des porteurs snotlings ou gretchins.

Lorsque les bannières ne sont pas portées, elles sont utilisées pour décorer les baraquements orks. Un warlord affichera sa bannière bien en vue, peut-être suspendues au dessus de son trône pour que tous la voient. Les autres, notamment celles capturées des ennemis défaits, peuvent être alignées sur les murs latéraux d'un hall en une splendide exposition des honneurs de batailles de la maisonnée.

Beaucoup de bannières sont faites par les suivants gretchins ou snotlings, mais les plus chères et les plus prisés sont celles tissées par d'autres races en tant que tribut. Ce sont les bannières les plus fines, faites avec les meilleurs matériaux et affichant les couleurs les plus brillantes ainsi que de nombreux détails compliqués.

Les gretchins et les snotlings sont aussi responsables de la réparation et de l'entretien des bannières. Après la bataille, de nombreuses bannières doivent être raccommodées pour masquer les trous causés par le feu ennemi. Quoique toutes les bannières soient hautement estimées, et que la perte d'une d'entre elles soit une grande disgrâce, une bannière endommagée peut être arborée fièrement avant réparation – cela montre que le porteur a été au plus fort du combat, aucunement découragé par le feu autour de lui.

Motifs et pictogrammes des clans

L'imagerie des bannières dorsales orks est principalement composée de symboles de clans, de glyphes et de pictogrammes, dessinés dans un style fort et agressif avec des couleurs vives. Chaque clan, du plus grand et du plus craint dans toute la galaxie, aux plus petits connus seulement sur quelques planètes, a son propre style distinctif de bannières qui est sujet lui-même à de nombreuses variations.

La bannière dorsale traditionnelle des orks est portée depuis des temps immémoriaux par les warlords et elle représente habituellement le symbole du clan du warlord. Les orks préfèrent des images fortes comme des soleils, des lunes, des armes, des animaux, les os ou d'autres symboles de mort. Ces images puissantes sont habituellement basées sur

le motif du clan et s'affichent sur la plupart des bannières du clan – toutes les bannières Evil Sunz, par exemple, montrent le soleil rouge grimaçant. Les affinités particulières de ce clan affectent aussi leur choix de couleurs.

Les Goffs, par exemple, conformément à leurs traditions spartiates, utilisent des bannières entièrement noires avec une simple bordure en damier noir et blanc. Les variantes de la tête de taureau Goff sont fréquentes, mais d'autres symboles typiquement Goff comme des grenades à manches croisées existent.

D'un autre côté, les orks Bad Moon en accord avec leur opulence, utilisent généralement des couleurs vives. Il y a de nombreux motifs et dessins différents employés, avec les chefs d'unités arborant le motif de leurs maisonnées. En général, une bannière jaune bordée de flammes rouges ou noires indique un Bad Moon.

La généralisation de l'usage des pictogrammes chez les orks ouvrit une nouvelle ère dans l'art des bannières dorsales. Un pictogramme est une image stylisée qui représente un mot ou une idée. Leur usage sur les bannières donne aux orks la chance d'exposer leurs vantardises ou leurs insultes à la vue de tous.

Beaucoup de bannières dorsales sont aussi des totems personnels, décorés de pendentifs et de trophées. Toutes sortes de trophées et de talismans sont utilisés au sommet des bannières, notamment des casques de marines, des plaques dorsales orks, des oiseaux ou animaux morts, des os, des plumes, des fourrures et les cranes d'ennemis respectés ou de bêtes dangereuses. Certaines représentent des victoires anciennes ; d'autres sont simplement des objets portant un message du porteur, l'aidant à montrer son caractère et renforçant sa devise par une image.

Warlords et nobz

L'endroit et la manière d'employer les bannières dorsales varient selon des facteurs tel que le clan, la caste et le rang. Ce dernier facteur est le plus important. Dans de nombreux clans, seuls les orks de haut rang, tel que les warlords, les nobz et les spécialistes, comme les mékanos ou les médikos sont autorisés à avoir des bannières dorsales. Toutefois, certains clans les utilisent intensivement et comme chez les korsaires et les chefs chokboyz qui adoptent ce système.

Les warlords et les nobz portent des bannières en partie pour se faire identifier eux-mêmes et leur clan, mais principalement pour attirer l'attention sur leur statut et vanter leurs victoires passées, les ennemis vaincus ou d'autres grandes réalisations personnelles. Bien que les nobz soient fièrement loyaux à leur propre clan et montrent invariablement son symbole sur leurs bannières, ils adoptent aussi des dessins très personnels. Des devises en glyphes et en pictogrammes clamant la puissance du porteur sont courantes, et beaucoup de nobz sont si vantards que leurs bannières peuvent atteindre trois mètres de haut ou plus encore, dépassant largement les gretchins porte-étendards.

Les nobz tendent à mépriser les autres porteurs de bannières, mêmes s'ils éprouvent le besoin d'identifier les

meks et les autres castes sur le champs de bataille. Les leurs sont les plus flamboyantes et sont de la meilleure qualité possible. Alors que les orks de rang inférieurs ont souvent des motifs peints sur un coton vulgaire ou un tissu en plastifibres, les nobz et les warlords ont des bannières enjolivées avec attention ou décorées avec des motifs appliqués, utilisant de la soie et des matériaux fins volés lors de raids ou récupérés en tribut.

Dans certains des clans les plus organisés, tous les chefs d'unité, sans regard sur leur statut, portent une bannière dorsale comme moyen d'identification. Dans ce cas les bannières tendent à être fortement centrées autour de l'icône du clan et, à la différence de celles des autres nobz et des boss, elles ne sont pas employées comme moyen d'expression personnelle.

Les castes de spécialistes

Les castes de spécialistes comme les mékaniaks, les fouettards et les médikols utilisent les bannières dorsales comme des publicités montrant leurs compétences avec un graphisme hautement stylisé.

Beaucoup d'orks portent des bannières dorsales essentiellement sur le champ de bataille, mais les castes de spécialistes préfèrent les brandir à la moindre occasion, proclamant la renommée de leurs talents. Comme il est difficile de porter une bannière dorsale en réparant un Chariot de Guerre ou en remplaçant une jambe bionique, Les bannières des spécialistes sont souvent affichées sur leurs bâtiments ou leurs véhicules, ou encore soutenues par un gretchin qui suit son maître autour de chez lui et sur le champ de bataille.

Les bannières dorsales de mékano montrent souvent une héraldique personnelle dérivée des motifs du clan accompagnée de diverses variations sur le symbole des meks : marteaux, engrenages et clefs à molette. Les médikols affectionnent un mélange de glyphes et de pictogrammes montrant des images de mort comme des têtes coupées, des couteaux ensanglantés, des membres, des cranes et des os. De même, les fouettards arborent leurs propres outils de commerce : menottes, chaînes, et même portraits d'esclaves portant leur marque. En plus de ces images visuelles, les meks, les médikols et les fouettards adorent se surpasser les uns des autres avec des slogans exagérés clamant leurs compétences. Des phrases en glyphes comme "Moi, Grimtooth, je suis le meilleur mek" ou "Badrot a beaucoup de gretchins" sont communes.

Les chefs d'unité de chokboyz adoptent aussi de plus en plus l'usage des bannières dorsales, ce qui chagrine leurs aînés, et ils adoptent les motifs du clan traduit de façon plus militaire, parfois basé sur les runes de la Puissance du Chaos Khorne. Certains clans, comme les Goffs pensent que cette habitude est une terrible entorse à la tradition : un ork devrait avoir gagné le droit de porter sa bannière comme un signe de son statut. Cependant, pour la plupart, cette déviation à l'étiquette normale est ignorée – tous savent que les jeunes chokboyz abandonneront ces enfantillages en grandissant.

Les boyz

Les combattants orks ordinaires, les boyz, n'ont normalement pas un rang suffisant pour porter une bannière

dorsale, mais dans certains clans, grâce à ses traditions ou à sa richesse, leur port est autorisé sans distinction de rang.

Les Snake-Bites, par exemple, s'attache très fortement à leur clan et les noms de familles des individus ont une grande signification pour eux. Ils considèrent tous les orks égaux aux yeux des dieux, et la bannière dorsale n'est pas vue comme un signe de statut ; même les castes de spécialistes sont simplement considérées comme des guerriers avec quelques utiles compétences supplémentaires. Ainsi tous les membres de leur clan peuvent porter des bannières s'ils le souhaitent.

Les bannières Snake-Bites utilisent des motifs qui sont dérivés des noms de familles eux-mêmes basés sur un animal choisi comme esprit-gardien. Des noms comme les Snarling Wolves ou les Flying Dragons sont courants et les symboles des bannières et plaques dorsales montrent une image liée à ce nom, toujours sous la forme d'un pictogramme simple et éclatant.

Par exemple, le symbole de la famille des Devils Hawk est une serre ruisselante de sang – et des variations de ce motif sont répétées parmi ses membres. Le motif familial est souvent accompagné de pictogrammes mentionnant noms et événements importants comme les grandes victoires ou les duels gagnés.

La famille du Poison Fish est un autre exemple. Ce nom a été choisi car le premier camp de cette famille était sur les berges d'un torrent de montagne. Sous l'image du poisson venimeux, la bannière a un motif en zigzag qui est le pictogramme du nom du porteur. Cela se traduit en langue ork comme Swift Rapids, montrant que le porteur est le plus rapide à la bataille.

De même, les boyz du clan Evil Sun portent tous des bannières dorsales, mais pour des raisons très différentes. A la différence des Snake-Bites, les Evil Sunz n'accordent pas une grande importance aux prouesses individuelles mais ont une foi forte dans la force entière de guerriers orks. Cette unité est montrée par l'usage du soleil grimaçant et de la couleur rouge (lorsqu'ils peuvent en avoir) sur toutes les bannières, même celles des nobz et des warlords. Chaque unité de boyz porte une variante du soleil grimaçant, mais les bannières dans une même unité sont identiques. Seuls les castes de spécialistes brisent parfois cette harmonie, mais le rouge reste la couleur dominante.

Les autres clans ont un usage très restreint des bannières dorsales. Chez les Death Skulls, par exemple, seuls les nobz de haut rang et les spécialistes peuvent en porter. Ils ont tendance à favoriser les motifs utilisant différentes pièces d'étoffes volées. Comme pour leurs vêtements, il y a toujours des morceaux de brocards, d'uniformes ennemis, de soie et d'autres matériaux fins cousus entre eux.. Il n'y a ni rime ni raison dans le choix des tissus ou des motifs - un Death Skull fait juste le meilleur usage de ce qui lui tombe entre les mains.

Curieusement, les Blood-Axes semblent dédaigner l'usage des bannières dorsales, même s'ils sont familiers de celles des forces impériales. Seuls les spécialistes et les boss choisissent parfois d'en porter. Les designs sont simples, frappés de symboles martiaux comme des aigles, des croix et des armes.



PAGE DE GAUCHE : Gauche : Une bannière dorsale personnalisée d'un warboss Goff, utilisant le glyphe «Boss» et le motif du minotaure. Les Goffs admirent la force et la puissance et les nobz aiment utiliser des démons et bêtes cornues comme motifs. Centre : Les Evil Sunz sont particulièrement friands d'images de soleils. Ils tendent à adapter ce soleil à leurs plaques et bannières dorsales et utilisent rarement des motifs personnalisés. Tous les Evil Sunz sont autorisés à utiliser des bannières. Droite : Les chefs Bad Moons portent des bannières dorsales pour identifier les unités ; les boyz n'en portent pas. Ici, la bannière est un exemple typique de bannière de famille, utilisant des emblèmes en forme de lune et de flammes. Le sommet est un bolter de métal, le glyphe désignant un nob donnant ici le rang du porteur. PAGE DE DROITE : Rangée du haut : Gauche - Beaucoup de chokboyz aiment utiliser l'imagerie associée à Khorne, de là une bannière noire et rouge avec l'emblème de Khorne et des crânes. Centre - Une bannière dorsale typique de médiko montrant le glyphe de cette caste. Droite - Bannière de leader Goff, montrant le motif populaire de la tête de taureau. Les deux cornes rouges désignent la seconde famille du clan Blak Hornz.



Rangée du milieu : Gauche – Bannière typique de Fouettard. Le symbole du haut est le glyphe «beaucoup», alors que la figure en dessous désigne les hardes et/ou les servants. Le haut de la bannière est aussi un glyphe signifiant «fouettard». Centre - Bannière Death Skull utilisant l'emblème du clan, et raccommodée de bannières capturées. Les glyphes de métal sur la planche signifient : «Nous détruisons les Marines». Droite – Bannière de nob Bad Moon avec variations sur les glyphes du clan et celle de nob.

Rangée du bas : Gauche – Les bannières Snake Bite tendent à représenter les versions picturales du nom de la famille, dans ce cas, «The Poison Fish». Centre – Les Blood-Axes sont très influencés par l'Imperium, et tendent à adopter son style et son imagerie. Le pseudo-symbole de Terminator et le numéro régimentaire n'ont pas de véritable signification chez les orks. La glyphe signifie «Nous Vainquons». Droite – Bannière dorsale typique de mek parfois soutenue par un suivant gretchin. La glyphe signifie : «La Puissance des Grands Meks».



"Hé, Boss?"

"Qu'est-ce qu'y a, Gabbit?"

"Ben, moi et Gabbit, on a rangé vot' chambre et on a trouvé ça."

"Ben quoi ? C'est ma coupe à vin d'champignon de rechange."

"Gabbit dit qu'c'est un crâne, Boss. Mais c'est ni un crâne d'un ork ni d'zom, trop p'tit pour ça et c'est pas non plus un crâne d'gretch, pasqu'il est trop grand."

"C'est un crâne d'nabot, abruti."

"C'est quoi un nabot, Boss?"

"Sont comme les zoms, mais en tout p'tits et râleurs. Passe-moi l'autre plat d'squigs. On a fait la guerre contr'eux, et on les a bousillés en moins d'deux."

"Parlez nous d'ça, Boss. Racontez-nous une histoire, siouplait !"

"Ok, vu qu'les squigs étaient bien cuisinés. Donne-moi ma pipe..."

"Une fois, 'y a longtemps, des idiots d'nabots nous ont dit qu'y pourraient nous payer un tribut si on en faisait autant d'not' coté. J'vois pas bien l'intérêt. Si les orks veulent quek'chose, y viennent et y l'prennent, jamais d'la vie faut donner qu'chose en échange. Non ? Y z'appellent ça l'kommerce. Voyez quoi. Ca semblait un peu stupide mais Nazgand Spleenripper était l'boss et il était un peu lent dans sa tête. Il combattait les eldars en même temps et il pensait qu'i'serait rusé d'garder des nabots contents jusqu'à qu'on en ait fini avec les zoneilles"

"Bon, des nabots prenaient des trucs sur les mondes qu'on avait et nous filait des armes et des amures énergétiques, et d'aut' trucs en échange. Les nabots étaient super contents de l'arrangement pasqu'ces sournois n'avait pas à se battre avec personne pour avoir c'qu'i' voulaient."

"Boss, Boss! Quoi qu'ça veut dire 'la rangeman' ?"

"Gabbit, donn'moi ce bâton pointu avec les squigs d'ssus."

"Où qu'il est, Boss.. Aïe!"

"N'pose pas des questions stupides. Toute façon, l'jour arriva où Nazgand s'en alla ça cause d'un shuriken et les boyz ont eu un nouveau boss, Gatrog l'Ecorcheur. Un des plus mauvais et sale ork qu'ait jamais vécu. L'était grand. Un jour, il était assis sur dans sa salle du trône regardant la carte des étoile qu'un gretchin avait peinte sur l'mur et y' remarqua un truc."

"Pourquoi ce morceau d'la carte n'est pas vert ?, i' demanda. 'Partout ailleurs c'est vert."

"C'est l'coin des nabots,' dit l'gretchin."

"Gatrog r'garda autour d'sa salle du trône et dit, 'J'peux pas croire c'que j'entends'. On est des orks ou quoi ? On a une Waa-ork et un bout d'la carte n'est pas vert. Oûsqu'on va ?"

"Mais Boss,' dit un des boyz, 'Nazgand disait que...'"

"Nazgand était un lèche-botte des nabots et j'suis le chef maint'nant', dit Gatrog, en lui frappant sur

l'oreille. 'J'ai dit qu'nous allons peindre la carte en vert. Hé, où qu'tu vas, s'pèce de grot?'"

"J'vais chercher un autre pot de peinture dans la tente du magasin, boss."

"C'n'est pas c'que j'veux dire, grot stupide. J'parlais mé... métapho...métaphor... heu... Ce n'est pas exactement c'que j'voulais dire. Bien sûr, ça veut pas dire que j'ai pas peindre le reste de la carte en vert mais c'est pas tout c'qu' je veux dire."

Tous les boyz étaient debout autour et r'gardaient leur pieds ou l'plafond et les murs parc'qu'y s'avaient pas compris c'qu'y voulait dire. Et j'peux voir sur vos têtes d'mabouls qu'vous n'avez pas compris non plus, Gabbit et Gabbit."

"Heu... pas vraiment, boss."

"C'qu'il voulait dire, c'est qu'il était temps pour les boyz de s'remuer et d's'en aller botter l'train aux nabots au lieu d'rester dans la salle d'Gatrog à manger des squigs et d'venir gros. Une fois qu'Gatrog eut expliqué ça à ses boyz, i' ne furent pas long à s'habituer à cette idée. Beaucoup s'précipitèrent immédiatement sur leurs bannières et leurs bolters, mais un des Nobz bougea pas."

"Mais, boss, i' dit, 'les mondes des nabots sont 'achement fortifiés, comment c'qu'on va les prendre ?'"

"Boss, boss! J'comprends pas! Qu'est-c'que ça veut dire 'ortifiés'? Heu... Non, oubliez, prenez un aut'squig rôti."

"Merci, Gabbit, et plus d'interruptions. Maint'nant oûsqu'j'en étais?.."

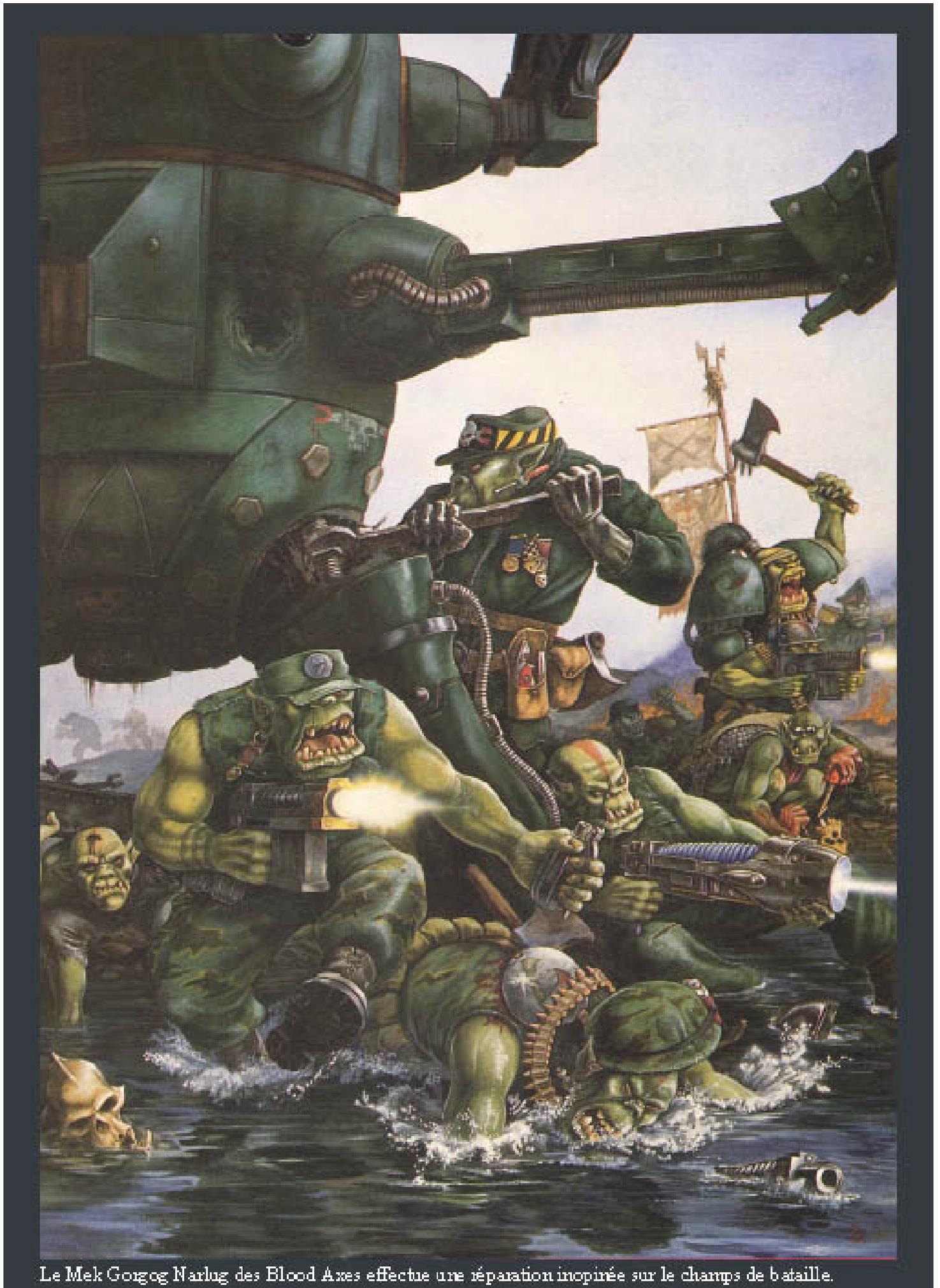
"Ah, oui, alors le peintre gretchin dit, ' Pourquoi qu'on mettrait pas que'qu'boyz dans un vaisseau d'commerce jusqu'à Imbach et quand les nabots l'rentreieraient, les boyz sautent dehors et i' les tuent tous."

"J'viens juste d'avoir une brillante idée,' dit Gatrog. 'Pourquoi qu'des boyz s'cacheraient pas sur l'vaisseau d'commerce qui va à Imbach, et quand i'z'y seront, les boyz pourront tous sauter et tirer tous les nabots avec leurs bolters dakka dakka dakka! Quelle idée géniale! C'est pour ça que j'suis l'warboss et toi un stupide grot peintre."

"L'grot peintre était trop peureux ou p't-être simplement trop intelligent pour répondre et, i' commença à peindre l'reste d'la carte en vert."

"Alors, c'est comme ça qu'fut la Waa-Gatrog. Les nabots commencèrent à s'plaindre d'trahison, d'traîtrise et d'autres trucs (pleurnichard qu'i'sont) juste parsqu'on leur y a mis une bonne raclée."

Depuis, ils ont toujours essayé de nous le rendre pasque i'pensent qu'ils sont plus malins qu'nous, c'est stupide, pasque c'est pas vrai. Ils pensent qu'ils sont morts difficilement mais c'est pas vrai, pasqu'on les a juste tabasés, et ça fait qu'i'nous haïssent et même plus. On sait pas pourquoi. Pourtant, tout l'monde, i'sait qu'les orks sont les meilleurs guerriers d'l'univers."



Le Mek Gorgog Narlug des Blood Axes effectue une réparation inopinée sur le champ de bataille.



BLOOD-AXES

PLAQUES DORSALES



CORE AXES
HEAD FAMILY



AXEGLEAMZ



TEEF SNATCHAS



BLADES



AXSMAKZ



CHOPPERZ

Les Blood-Axes portent des treillis et des calots en nuances de verts ou de couleurs ternes, habituellement des motifs de camouflage. Cela trahit l'influence du style militaire impérial, comme d'autres ornements personnels en forme d'ailes d'aigle, des insignes et des médailles. Les autres orks suspectent les Blood-Axes d'avoir des rapports secrets avec les humains dont ils ont copié les idées. Ces colifichets militaires n'ont aucun sens pour les Blood-Axes qui ne les portent que comme décorations. Lorsqu'ils acquièrent de vraies médailles, elles sont profondément révérees car ils pensent qu'elles accordent à leurs possesseurs des pouvoirs magiques. En dépit des influences extérieures, ce clan n'a pas totalement abandonné le style ork traditionnel et porte encore des peintures de guerre, des plaques dorsales, et la grotesque joaillerie ork.

Les membres de ce clan portent le motif des haches croisées sur leurs plaques dorsales. L'affiliation familiale est indiquée par la couleur du fond. Le motif lui-même change de couleur selon la famille pour contraster avec le fond et faciliter la reconnaissance. Ce système ordonné peut avoir été inspiré par les grades des uniformes humains.

EVIL SUNZ



PLAQUES DORSALES



BLOODSUNZ
HEAD FAMILY



BLOODGRINZ



SUNFANGZ



SUNBITEZ



SUNBLASTS



SUNGRINZ



Le totem de ce clan est un soleil grimaçant rouge sang. Le rouge est leur couleur préférée, peut-être parce qu'elle est associée rituellement à la vitesse et au pouvoir. Les Evil Sunz portent toujours au moins un morceau de vêtement rouge. Le rouge est une couleur particulièrement difficile à trouver pour les orks car les mékanos l'utilisent beaucoup pour peindre les véhicules et les rendre plus rapides. Plus un Evil Sun porte de rouge, plus grand est le prestige qu'il acquiert parmi ses camarades. Seuls les guerriers les plus respectés et les plus riches sont capables de porter beaucoup de rouge.

Pour les Evil Sunz, l'image grimaçante du soleil rouge sang est de toutes la plus importante. Ils portent l'affiliation à leur clan en plus haute estime que leurs liens familiaux et ils arborent des variations du symbole Evil Sun sur leurs plaques dorsales, quelle que soit leur famille. C'est un clan fier avec un fort sentiment d'appartenance au clan.



BAD MOONS

PLAQUES DORSALES



MOONGLEAMZ
HEAD FAMILY



FANGZ



MOONFIRES



BLOODSKULLZ



MOONBATZ



DAGGERZ



Le totem de ce clan est une lune jaune grimaçante entourée d'un halo de flammes noires. Les Bad Moons sont un clan très riche et m'as-tu-vu. Leur style d'habillement est flamboyant, avec le jaune et le noir comme couleurs dominantes. Ils favorisent les motifs spectaculaires, les peintures de guerres voyantes et étalent leurs fortunes en portant des ornements personnels élaborés.

Les Bad Moons ont de nombreux artistes gretchins qui dépensent leur temps et leurs talents sur les insignes de la famille. Chaque famille élabore ou modifie le glyphe traditionnel de plaque dorsale familiale. La famille dominante adhère au symbole de la lune. Les couleurs noires et jaunes traditionnelles des Bad Moons prédominent dans leurs insignes. Chaque famille a son propre schéma de peinture de guerre, et bien que les uniformes standardisés n'existent pas en tant que tel, chaque membre d'une famille essaie de s'équiper vaguement de la même façon que ses camarades.

DEATH SKULLS



PLAQUES DORSALES



DEATHGRINZ
HEAD FAMILY



DEADHEADZ



ACE OF SKULLS



DEATHIBONEZ



NOB

LOOTERZ



BONEHEADZ



Ce clan est l'écumeur des champs de bataille. Ses membres dépouillent les morts pour augmenter leur propre équipement. Il en résulte un style d'habillement étrange fait de fragments de vêtements cousus ensemble. Par exemple, la famille des Boneheadz des Death Skulls a vaincu et pillé une colonie pénitentiaire impériale et porte depuis des générations des fragments de vêtements de bagnards marqués de flèches noires.

Les familles de ce clan montrent leur identité avec des variations sur leur motif clanique, le crâne cornu. Il y en a plusieurs variantes et une sélection d'entre elles est montrée ici. Le crâne est blanc sur un fond bleu. Le bleu est considérée comme une couleur magique par ce clan, dont les membres se peignent eux-mêmes en bleu pour attirer la chance. Ce clan adhère à la croyance selon laquelle les peintures de guerre font gagner l'attention favorable des dieux – et quel meilleur camouflage que le bleu éclatant ?

SNAKE-BITES

PLAQUES DORSALES



KOBRA STINGZ
HEAD FAMILY



SERPENTZ



SWIFT WOLVES



DATWINGZ



CLAWZ

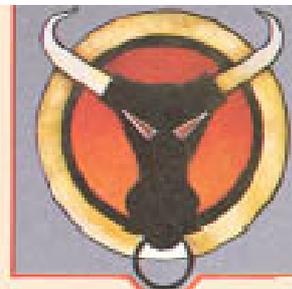


DRAGON BREF

Les Snake-Bites sont un clan sauvage probablement proche de leurs ancêtres orks primitifs dans leur manière de s'habiller. Le totem de leur clan est un serpent. Ils portent souvent des squigs-cheveux coupés et teints en crêtes et en chignons, et certains décorent leurs corps avec des tatouages rouges tourbillonnants ressemblant à des serpents enroulés. Ils aiment porter des os et des peaux de bêtes sauvages, des serres et des plumes d'oiseaux de proie. Les ceintures sont souvent faites de peaux de serpents et peuvent être maintenues par les boucles de métal en forme de serpents.

En accord avec les habitudes du clan, rappelant les traditions orks primitives, les familles sont nommées d'après un animal totem. Ce sont toujours des bêtes connues pour leur férocité, leur méchanceté ou leurs grosses dents pointues. Les jeunes du clan doivent faire leurs preuves en chassant la fourrure, le crâne ou les griffes de l'animal totem en guise de rite d'initiation. Les jeunes s'endurcissent aussi en permettant à des créatures venimeuses de les mordre, d'où le nom du clan. Ces rites leur accordent le droit de porter une plaque dorsale. Un glyphe représentant l'animal totem est peint sur cette dernière pour indiquer son appartenance à la famille ; quelques exemples de cela sont montrés ci-dessus. On retrouve sur les bannières dorsales une version plus sophistiquée de ce glyphe. La famille dominante est indiquée par le glyphe du serpent caractéristique du clan.

GOFFS



PLAQUES DORSALES



BIG HORNED ONES
HEAD FAMILY



BULLZEYES



HEAD
BUTTERZ



BLACK GRUNTZ



GOREBOYZ



BOMMERZ



Les Goffs sont identifiés par leur préférence pour l'équipement coloré en noir et leur totem en forme de tête de taureau. Evidemment, les couleurs favorites de ce clan sont le noir et le rouge et ils préfèrent décorer leurs habits avec un motif en damier ou avec une bordure contrastante. Les couleurs très vives, les peintures de guerre et les tatouages sont généralement bannis. Comme dans tous les clans, les nobz portent souvent de longs manteaux ornés de glyphes. Ces derniers peuvent dire virtuellement tout ce que le nob désire : son nom, ses honneurs de batailles, ses bons mots favoris et des insultes. Peindre l'insigne de la famille ou du clan sur les armes et les autres possessions pour montrer leur appartenance est une autre habitude courante.

Les plaques dorsales sont habituellement noires avec le numéro de la famille indiqué par une rune numérique colorée. C'est représentatif de la manière sérieuse d'envisager l'existence qu'ont les Goffs. Ils disent qu'ils suivent un chemin simple et sans détour. La famille dominante remplace les chiffres par la tête de taureau, le symbole clanique. Les décorations excessives et les couleurs vives ne sont réellement pas adaptées aux yeux des Goffs, et ils considèrent que les clans comme les Bad Moons ont des goûts vraiment décadents.



Les Waa-totems Orks sont de grands ouvrages élaborés glorifiant l'achèvement d'un puissant Warlord en temps de Waa-ork. Comme les Gargants, ces gigantesques images reflètent la taille et la forme des dieux orks.

Le Waa-totem peut s'observer comme un exemple exceptionnel et extravagant de l'art glyphique des bannières orks. En tant qu'expression suprême de la puissance et des exploits d'un warlord, la préséance du symbole de clan est moindre que d'habitude. Sur un Waa-totem, les pictogrammes, les glyphes et les runes phonétiques sont combinées pour commémorer une victoire et créer une image triomphante des dieux orks de la guerre.

Les Waa-totems peuvent être gravés ou peints sur de la pierre ou du bois pétrifié et placé près de l'entrée du hall du Warlord. Parfois, ils apparaissent sur de grandes bannières suspendues dans le hall. De telles bannières nécessiteraient plusieurs porteurs pour les soutenir à la bataille dans la suite du Warlord.

Créer un Waa-totem est une entreprise importante – particulièrement pour chaque Warlord qui veut le sien plus grand et meilleur que celui des autres. Des équipes de Gretchins travaillent nuit et jour jusqu'à ce que la pièce soit fini – il n'est cependant pas inhabituel qu'un Warlord tatillon demande de refaire la chose en entier s'il pense que les glyphes de son nom ne sont pas assez grosses.

Ceci n'est qu'une traduction approximative de ce Waa-Totem, car les concepts orks et leur langage sont extrêmement vagues.

*On y va,
On y va,
On y va,
Nous sommes les orks,
Et nous sommes nombreux.*

*Je suis un chef plein de dents
Avec de nombreux esclaves,
Chariots de guerre
Et forteresses.*

*Je dirige la tribu ;
Goffs, Red Spiders
Et Snake-Bites
Vainqueur des
Marines Rouges Sang...
Racaille humaine.*

*Je suis le puissant Warlord
Nazgrim «Nightraider».
Ma tribu,
Domine tous les ennemis
Et je marche...
Sur leurs os.*

Comme pour toute tentative de traduction, le sens du message est pour une large part sous-entendu car chaque glyphe possède plusieurs significations possibles.



WAA-TOTEM ORK

"L'meilleur moyen," dit Nuzzgrond en se tournant face aux orks sauvages, "c'est qu'si c'est vert et ork, vous tirez pas. Si c'est vert et gretchin, vous tirez que s'il embête. Si c'est pas vert alors faut y aller."

La foule de jeunes orks approuva. Nuzzgrond savait qu'ils comprenaient le premier principe simple de l'art de la guerre ork. Il sourit d'approbation. Maintenant, il pouvait aborder des points plus compliqués.

Du sommet de la falaise, Nuzzgrond regarda la bande couvrir la plaine. Le rugissement des buggys emplissait l'air, les chants venaient juste de commencer. Il claqua des doigts. Un gretchin portant une bannière deux fois haute comme lui approcha. La bannière était d'un noir austère avec une bordure en damier.

"Ca, c'est une bannière dorsale," dit Nuzzgrond. "On appelle ça comme ça parc'que d'hab', on les porte dans l'dos. Qui peut m'dire c'qu' veut dire la tête de taureau?"

"C'est l'dessin d'une tête de taureau, Boss," dit Pulg. Nuzzgrond se retient d'attraper ce jeune par l'oreille.

"Ouep, mais c'est aussi quek'chose d'aut'. C'est l'signe d'un warboss Goff – de moi. 'voyez comme l'est grand. R'gardez comme qu'c'est du matos de luxe – c'est parc'que j'suis un Boss. C'est c'que les zom appellent un symbole."

La perplexité se dessina sur le front des orks sauvages. Nuzzgrond pouvait deviner la difficulté qu'ils avaient avec ce concept. Il laissa passer un temps pour que ça rentre avant de continuer.

"R'gardez, c'est une bannière Goff et z'êtes des Goffs 'lors vous la suivez. Ça dit ousque j'suis. Si vous entendez un cri d'rassemblement – c'est ça l'point d'rassemblement. Rappelez-vous d'ça."

"Maint'nant, si vous r'gardez en bas la warband, vous verrez un max de bannières. La bannière des White Spiders - c'est là où qu'y a les White Spiders. Le soleil rouge c'est là où sont les Evil Sunz. Ok, quelqu'un peut m'dire où sont les Bad Moonz, hein?"

"Là ouqu'y a la bannière au soleil rouge," cria quelqu'un.

Nuzzgrond couvrit son visage de ses mains.

L'éducation des jeunes orks était une tache harassante. Il avait oublié à quel point.

"Là ousqu'y a la bannière avec la lune d'ssus!"

"Très bien, Pulg," dit Nuzzgrond, soulagé que quelqu'un semble comprendre ce qu'il disait. "Notez aussi qu'y ont tous des couleurs brillantes et des vêtements chers. C'est parc'que les Bad Moons sont des crétins prétentieux et qu'y veulent que tout l'monde sache combien qu'y z'ont d'dents."

"Déplacez vous – 'gardez ces boyz là. Ceux avec peu de bannières - ouais, ceux avec des morceaux d'uniformes et d'autres trucs – ça c'est des Deff Skulls. Les Blood Axes sont pires – pratiqu'ment personne y portent une bannière. 'achement louche si vous m'demandez. Y a rien qu'les nobz et les gars importants et les castes qu'ont une bannière. Personne sait pourquoi. Les Snake-Bites, c'est l'contraire. N'importe qui qu'y veut une bannière peut en avoir une surtout si y a l'nom d'la famille d'ssus."

"Boss – c'est quoi les bannières avec des têtes coupées et des couteaux plein d'sang et tout ça?"

"Des médikos, Pulg..."

"Mais c'est pas un clan, c'est une caste, Boss. Vous l'avez dit la s'maine dernière."

"Ta gueule, Pulg ou j'te tire l'oreille. J'leur dirais tout ça dans une minute."

"Mais Boss... Aïe ! Lâchez mon oreille, Boss, j'la ferme."

"Bon, les clans utilisent des bannières dorsales principalement pour dire aux gens qui i' sont. Si vous voyez un signe de clan, vous saurez oùsqu'est ce clan. Sauf les Blood Axes, bien sûr. Simple, non? Tout l'monde a compris?"

Les expressions perdues d'un ou deux jeunes montraient à Nuzzgrond qu'ils avaient une problème avec cette idée. Il ne les laissa pas le ralentir.

"Bon. Maint'nant vous verrez des fois des gars des castes comme les médikos ou les mékanos. Comme quand vot' jambe est explosée ou qu'vot' buggy s'arrête. L'meilleur moyen est d'regarder autour pour voir leurs bannières qui disent oùsqu'ils sont."

"Boss, mon oreille m'fait mal. J'peux trouver un médiko?"

"Nan, Pulg. Attends d'avoir tâté d'ma botte, après t'iras."

"Désolé, Boss," dit le plus ancien des jeunes orks décontenancé. Nuzzgrond fit un grand geste solennel pour rassembler la warband. Il choisit certaines unités et les désigna pendant qu'il parlait.

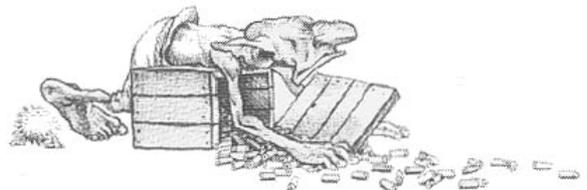
"Ok, le signe habituel des mékanos est d'hab' une clé à mollette, un marteau ou un rouage, comme Grimtoof là-bas. Les crétins avec les runes de Khorne et les uniformes stupides, c'est les chokboyz. Z'inquiétez pas ils grandiront. Les Fouettards aiment les menottes, les chaînes et d'aut'trucs. Pulg et moi avons déjà parlé des médikos. R'gardez l'Dok Badbreff debout derrière les Blood Axes. Maint'nant, j'sais c'que vous vous pensez."

Il s'arrêta alors que les orks sauvages semblaient perdus. Manifestement, ils n'avaient pensé à rien du tout.

"Vous vous d'mandez c'que sont des glyphes sur les bannières. C'est fastoch'. C'est des annonces – qui sont pa vraies. Y disent des trucs comme 'J'suis Grimtooth le Meilleurs des Mek' et d'aut'choses. Croyez pas tout c'que disent les bannières. Certaines sont des mensonges et d'autres sont juste des vantardises."

"Mais Boss vot' bannière dit qu'Nuzzgrond a tué cent Marines... Argh, Boss, arrêtez d'me taper."

"Des fois, certaines..." dit Nuzzgrond, entrecoupant son exposé en appliquant une dernière fois à sa botte sur Pulg, "...disent des choses vraies. Bon, quelqu'un a encore d'aut' choses stupides à dire?"





ART ET MUSIK



Les baraques et forteresses orks sont souvent décorées de peintures murales ou de glyphes sculptés. Les insignes de clans ou de familles peuvent être peints ou sculptés à l'extérieur du bâtiment, souvent sur le linteau de la porte. A l'intérieur, la pièce la plus importante (comme la chambre du boss ou de la salle du trône d'un boss) est décorée avec des peintures murales. Elles décrivent souvent une bataille légendaire ou une action prestigieuse du boss ou warlord. Les scènes sont accompagnées d'une bordure de glyphes orks ou d'écritures runiques, racontant les événements.

Les chambres des bizarboyz ont souvent des scènes de mythologie ork, alors que les chambres des mékanos peuvent avoir des scènes décrivant la construction de gargants durant quelque waa-ork légendaire de l'antiquité.

Les peintures murales orks suivent un style artistique distinctif apparenté à leur écriture glyphique et leur héraldique. Des couleurs vives et brillantes sont favorisées. La majorité de l'art ork est créé par les gretchins, qui ont un talent artistique considérable et des mains agiles.

L'ART ORK MONUMENTAL

En plus des peintures murales, les orks produisent aussi des sculptures monumentales. Elles prennent souvent la forme d'une colossale statue des dieux orks

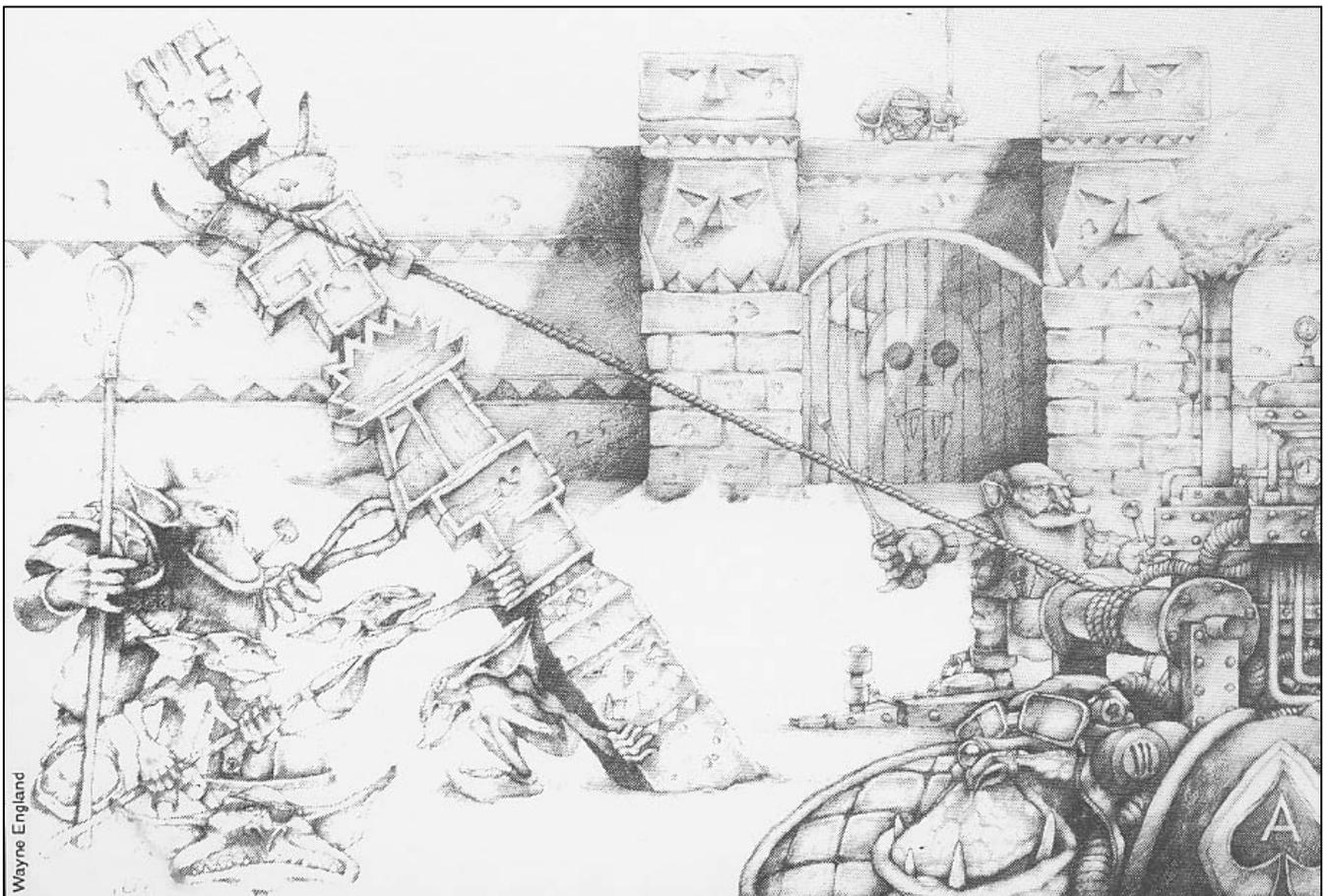
de la guerre ou d'un grand warlord. Ces statues massives sont soigneusement sculptées par des équipes de gretchins, et sont faite avec les meilleurs matériaux disponibles sur place- souvent de la pierre ou du bois pétrifié.

Ces statues sont fermement plantées dans le sol dans une position verticale et servent à délimiter le territoire ork. Une paire de ces statues est souvent installée pour encadrer la porte d'entrée du campement, et sont souvent placées dans des endroits importants tout autour du campement comme une déclaration de l'appartenance ork de ce territoire. Suivant l'invasion ork, ces statues sont installées dans le territoire conquis pour intimider et impressionner les races soumises.

L'art ork n'est pas restreint aux bâtiments et aux bannières - il apparaît sur les véhicules et vaisseaux spatiaux sous forme de glyphes peints, de sculptures métalliques, de bannières et de banderoles. L'intérieur des space hulks appartenant aux warlords nomades est décoré de la même manière qu'un campement sur la terre ferme.

LA MUSIK

Les orks ont beaucoup d'instruments de musique étranges en plus du squig-pipe. Les squig-pipes sont remplis d'air puis pressés pour produire un son comme une plainte criarde. Le glockenskul est un autre





instrument. C'est un genre de glockenspiel constitué d'une rangée de crânes de tailles diverses. Ils sont frappés à l'aide d'os pour produire des notes variées. Le glockenskul produit un son étrange et caverneux. Des squigs musicaux de tailles variées sont utilisés pour faire un orgue de squig, qui produit un son ample. Les tambours sont faits en peau de crâne d'ogryn séché.

La musique ork va plus loin que l'utilisation du squig-pipes et les chants rythmiques utilisés lors des batailles. D'anciennes et traditionnelles musiques orks sont encore jouées par des groupes de chant orks. Le groupe de chant implique la participation de milliers d'orks, se rassemblant dans une vallée ou un canyon ayant les meilleurs effets acoustiques. Les groupes sont organisés par famille et division clanique. Chaque division crie un seul mot, comme "Waaa" ou "Ork" dans une octave particulière. Les gretchins et snotling sont là pour faire les notes aiguës et il y a beaucoup d'orks pour faire les notes graves. Le chef d'orchestre ork, souvent un bizarboy excentrique ou un dingboy, compose lui-même la musique. Il se tient ensuite au milieu du groupe et dirige chaque groupe à crier leur note à la suite. La "musique" résultant peut être

*On y va, On y va, On y va,
On y va, On y va, dans le kosmos.
On y va, On y va, On y va,
On y va, On y va, avec not' boss.
On y va, On y va, On y va,
On y va, On y va, on l'saura quand on y s'ra.
Chant ork entonné lorsqu'ils montent dans les
space hulks.*



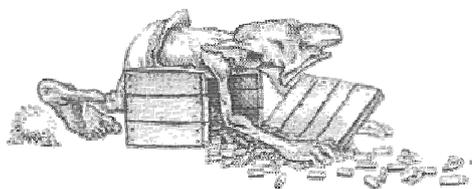
Les squigs-pipes

Ce type spécial de squigs est utilisé par les orks comme instrument de musique. Plusieurs excroissances en forme de tube sortent de son corps en forme de sac. Le squig musical peut être coincé sous un bras et rempli d'air en soufflant dans l'une de ces excroissances en forme de tuyaux. Ensuite, en le pressant, un son étrange et terrifiant peut être produit. Cela le transforme en instrument de musique, un peu comme une cornemuse, mais mille fois plus cacophonique. Les orks aiment partir au combat au son de ces squigs.

entendue à des kilomètres en emplissant l'air grâce à l'écho.

Les boss orks utilisent parfois cette musique pour terrifier l'ennemi avant la bataille, ce qui les conduit à penser que l'armée ork est dix fois plus nombreuse qu'en réalité ou que les renforts sont sur la route, chantant en marchant. Il y a même une légende qui prétend que les hurlements d'une forteresse ennemie ont été couverts par les chants orks. Quelques compositeurs ont parfois incorporé des sons d'armes à feu dans leurs compositions.

La musique moderne est largement du domaine des mékanos. Ils ont les connaissances techniques et des appareils pour enregistrer, sampler, synthétiser et mixer. Ils enregistrent les chants de batailles, le bruit des squigs, les groupes de chant et les autres sons de la bataille. Les mékanos aux tendances musicales mixent ces sons dans leur propre composition discordante, puis l'envoient dans des haut-parleurs pour le divertissement et le plaisir de leurs amis. De tels événements populaires sont appelés *concerts*. Le style de musique en vogue chez la plupart des mékanos est connu sous le nom de *Rokk*. Les orks les plus modernes dans ce domaine musical sont ceux du clan Goff, qui se spécialisent dans les sons mystérieux du *Rokk Goffik*. Un autre style populaire incorpore le son de machines, armes à feu et des enregistrements de construction de gargants ; ce style est connu sous le nom d'*Eavy Metal*. De grands warlord sont connus pour mandater de célèbres mékanos musiciens. Beaucoup de ces musiciens gagnent des sommes considérables de dents pour leur composition, aussi bien que pour la vente de leurs enregistrements. Les mékanos construisent également de petits écouteurs et des lecteurs portables de telle sorte que les orks peuvent écouter leurs musiques où ils veulent.



LES DIEUX



Tout le monde est d'accord sur un point : la culture ork est frustrée. Pour les humains qui aiment l'ordre et la stabilité, les squats qui aiment l'honneur et la tradition, ou les eldars qui aiment l'art et la raison ; tous considèrent les orks comme des barbares. Les orks, eux, n'en ont que faire : ils jettent juste un regard aux humains, squats et eldars et les décrivent en trois mots : mous, nains et faibles. Les orks ont une culture bien à eux, que ces races prétentieuses et dédaigneuses ne peuvent pas apprécier.

LES DIEUX ORKS

Les orks sont une race extrêmement robuste. Il semble qu'ils soient capables de survivre, s'étendre et prospérer sans peine comparé aux pénibles efforts de l'humanité pour coloniser et terraformer. Le caractère ork, fort et virtuellement invulnérable, a son reflet dans le warp sous forme de dieux puissants, bruyants, joviaux, irresponsables et guerriers. Les dieux orks les plus connus incluent deux déités légendaires et héroïques, communément appelées Gork et Mork.

On peut se faire une idée de l'apparence de ces dieux en observant les Titans orks connus sous le nom de gargants : ils sont construits à leur image. Les mékanos les construisent d'après une vision habituellement inspirée durant l'époque des Waa-Orks. Ils essaient de faire quelque chose qui représente l'essence de l'orkitude sous forme mécanique.

Un gargant est par conséquent à la fois la machine de guerre ultime et une idole religieuse. Ces machines géantes se comportent beaucoup comme les dieux orks - ils se baladent de ci de là, laissant une traînée de dévastation sur leur chemin. Ils vont exactement où ils veulent, allant de planète en planète, et ils ne refusent jamais un combat. Dans certains mythes, les dieux sont tombés et se sont cassés en mille morceaux. Ensuite, des millions d'orkoïdes arrivent et remettent les dieux en état. Dans la mythologie ork, les deux dieux Gork et Mork sont régulièrement confrontés aux Puissances du Chaos et aux dieux des autres races aliens. Gork et Mork ne sont jamais vaincus, ils ignorent simplement les coups des autres dieux et se moquent d'eux. Ensuite, Gork sourit, montre ses dents, et donne un grand coup sur la tête de l'adversaire avec son gigantesque gourdin. D'une façon similaire, Mork, le maître des sans scrupules, cogne ses ennemis quand ils ne regardent pas.

Il n'est pas surprenant que les dieux orks triomphent des Puissances du Chaos, car dans la bataille, les bizarboyz sont vainqueurs des démons et de leurs serviteurs humains. Les démons et psykers sont souvent vaincus par les attaques psychiques des bizarboyz. L'énergie psychique des chants et défilés des guerriers orks peut être canalisée par les bizarboyz pour bannir et détruire ces arrogants ennemis. Pour les orks, ces esclaves du Chaos se sont fait détruire par une décharge de pure orkitude. Quand les orks voient



Adrian Smith

les horreurs du Chaos se faire détruire par leurs propres bizarboyz, ils perdent toute peur du warp, rassurés par la croyance que l'orkitude peut tout vaincre.

LES ORKS ET LE CHAOS

Il n'y a aucune prédilection pour le Chaos chez les orks ; en effet, les orks ont moins de chances de passer au Chaos que les humains ou les autres races. Ceci est dû au fait que les orks sont une race relativement stable et heureuse. Il y a peu de stress psychique ou d'angoisse parmi eux, ce qui ne laisse théoriquement au Chaos aucune voie d'accès pour pouvoir envahir leurs esprits. Les ignorants croient souvent que les orks sont malveillants, associés au Chaos ou même qu'ils en sont les créations. C'est grossière erreur.

Les orks, à la différence du Chaos, ne sont pas mauvais par nature. En conséquence, les orks ne s'allient pas naturellement aux forces du Chaos. Les orks vivent simplement selon les principes de survie les mieux adaptés pour s'étendre dans l'univers. Les civilisations guerrières, comme celles des orks, reflètent simplement ce principe. De la même façon, le Chaos n'est ni bon ni mauvais; c'est simplement le miroir des émotions des êtres vivants dans l'univers réel. Ainsi, les puissances prédatrices du Chaos,



qu'elles soient dieux ou démons, n'existent que parce qu'un être vivant génère cette émotion. Les orks créent donc, dans le warp, leurs dieux gargantuesques à leur image.

D'un autre côté, il est possible que des orks prennent trop goût au militarisme et aux bains de sang, ce qui les conduit finalement à Khorne.

La plupart de leurs ennemis conviendront que les orks manquent beaucoup de raffinement que l'on peut trouver chez d'autres races de la galaxie. Sans surprise, les orks n'ont pas de scrupules à se battre au côté du Chaos, contre paiement ou s'il y a du butin à récupérer. Les orks ne sont pas facilement impressionnés par le Chaos. Même si un guerrier ork sera fréquemment exposé à ses manifestations un peu partout dans la galaxie, il est moins susceptible que beaucoup d'autres races d'être tenté par ses mirages et de lui offrir son âme.

Cela contraste avec les infortunés humains qui vivent dans les clapiers des cités riches ou qui tentent de bâtir des civilisations dans des environnements inhospitaliers. Ils sont angoissés par la survie au jour le jour, deviennent méfiant vis-à-vis de l'inconnu et acceptent des explications irrationnelles à leurs problèmes et leurs infortunes.

LES ORKS ET LE CULTE IMPERIAL

Les orks ont entendu parler de l'Empereur de l'Humanité. Ils savent que les hommes le vénèrent comme un dieu et ont vu les monuments et les icônes qui lui sont dédiés sur de nombreux mondes. Les orks croient que l'Empereur est le dieu de la guerre des humains. Ils peuvent facilement comprendre ce concept et ils le comparent à leurs propres dieux guerriers. Ils voient l'Empereur comme le commandant de vastes armées, de grandes flottes et d'une technologie militaire incroyable. Le fait que ses servants soient des zoms tout mous n'altère en rien l'impression que l'Empereur soit un dieu de la guerre puissant.

PRINCIPAUX MYTHES ORKS :

La Chasse

Gork et Mork cherchaient une créature squigoïde géante et ils la trouvèrent au fond d'une fosse immense. Il y avait aussi en bas Nurgle, qui dévorait tous les Snotlings. Gork et Mork le cognèrent tellement fort qu'il recracha tous les snotlings encore en vie. Nurgle rétrécit et devint une créature squigoïde. Les snotlings transformèrent ensuite le squig en un repas pour Gork et Mork. Ce mythe représente clairement le triomphe des orks sur Nurgle. Les orks ne craignent pas le domaine de Nurgle, et prospèrent joyeusement sur les créatures squigoïdes qu'ils élèvent dans leurs fosses.

On y va !

Gork et Mork levèrent les yeux vers le ciel et virent une planète luire parmi les étoiles. Mork défia Gork de la renverser avec son gourdin. Gork jeta son gourdin de toutes ses forces, mais oublia qu'il était attaché à son poignet. Le gourdin se dirigea vers la planète avec Gork à sa suite. Mork attrapa Gork et s'en alla aussi. Ce mythe représente le caractère aventureux et insouciant des orks et leur capacité à voyager dans l'espace.





L'Empereur est parfois considéré comme équivalent à leurs propres dieux, car les orks, en tant que société guerrière, respectent et admirent leurs puissants adversaires. Les orks pillent et attaquent à travers tout l'Imperium, mais l'Empereur est toujours là, depuis des milliers d'années pour commander ses loyaux serviteurs et les faire se battre contre les orks. Il y a quelques légendes dans lesquelles l'Empereur apparaît comme une forme humanoïde titanique pour défier les dieux orks. Pour beaucoup d'orks, l'Empereur est vu comme une puissance ancienne, lointaine et indistincte qui encourage ses serviteurs à faire des actions irrationnelles, inutiles et dénuées de sens dans l'esprit d'un ork moyen. Comme ses servants, l'Empereur apparaît aux yeux des orks condamné à faire toute chose de la manière la plus difficile ou dans l'erreur. L'angoisse et le désespoir de ses pauvres humains qui semblent se détruire eux-mêmes est une autre cause d'étonnement des orks. Il n'est pas surprenant que les orks utilisent le mot "zom" pour désigner les choses stupides, inutiles et peu pratiques. Mais ils combattent toujours avec joie les hommes et l'Empereur.

LA VOIE ORK

Les orks ont de loin la meilleure aptitude à survivre de toutes les races. Ils sont capables de se couper facilement des dures réalités du 41ème millénaire. Leur secret est simplement de ne pas s'en faire. Les orks vivent simplement la vie qui leur semble naturelle et pour laquelle ils sont faits : aventures, guerres et morts précoces. Ils n'essaient pas

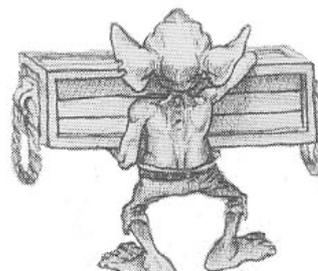
d'influencer leur destinée et ne sont pas frustrés lorsque leurs entreprises ne marchent pas comme ils voudraient. Dans ce cas, ils ne cherchent pas à maudire leur destin ou à se remettre en question mais donnent simplement un coup de pied dans le gretchin le plus proche ou accusent un clan rival d'être la cause de tous leurs échecs. Ils essaieront alors d'une autre manière (ou de la même façon, s'ils ont oublié leur premier échec). De cette façon, les orks sont capables de progrès remarquables par tâtonnements et erreurs successives sans tenir compte du coût. A leur place d'autres races baignant dans une philosophie de haut vol tombent dans les mêmes pièges et y sont bloqués, réduites à stagner et décliner (ou à être détruites par les orks).

Chaque ork sait vaguement qu'il finira par tomber dans quelque bataille (la majorité des orks meurent au combat), son esprit se fondra avec les puissants dieux orks dans le Warp. Il deviendra un membre de l'équipage du grand gargant éthéré pour l'éternité. Il n'a pas peur des autres dieux affamés d'âmes devant lesquels les autres races terrifiées se prosternent. Les dieux orks le protègent et il accepte avec joie sa destinée. C'est une fin satisfaisante pour un guerrier ork de devenir un avec le grand et immortel esprit guerrier des orks.

Un ork ne se pose jamais de questions sur le but de son existence. Pour un ork, ce qu'il fait à un moment donné lui suffit comme but existentiel. Les orks n'ont jamais beaucoup de soucis et ne savent même pas, pour leur majorité, ce qu'est l'ambition. Quelques rares orks sont ambitieux. Ceux-ci sont capables d'observer les autres orks et d'analyser (succinctement) des situations pour les exploiter au mieux de leurs intérêts. Ils peuvent devenir seigneurs de guerre à moins qu'un autre ork plus fort n'en devienne jaloux et ne les réduise en confettis. C'est probablement pour cela que les orks qui montrent des qualités de meneurs montent rapidement l'échelle du pouvoir dans le clan et que l'intelligence et la ruse ne sont pas des qualités obligatoires pour devenir chef.

Les orks sont le pinacle de la création. Pour eux, la grande bataille est déjà gagnée. Ils ont évolué vers une société qui ne connaît ni stress ni crainte. Qui sommes-nous pour les juger ? Nous, eldars qui avons échoué, ou les humains, également sur la voie de l'échec. Et pourquoi ? Parce que nous cherchons des réponses à des questions qu'un ork ne se posera jamais. Nous voyons une culture forte et la méprisons pour son caractère primitif.

De Culture vs. Kultur: Pensées sur la Société Ork par Uthan le Pervers, un philosophe eldar controversé





LA WAA-ORK



Bien que les bizarboyz jouent le rôles de shamans dans la société ork, les vrais grands prêtres des dieux orks sont les mékanos. Les meks sont au centre de leur civilisation, servant d'intermédiaires avec les dieux. Ils peuvent témoigner de l'évènement le plus important qui peut survenir dans la société ork : la Waa-Ork.

La Waa-Ork est un évènement spontané, qui commence brusquement dans l'ombre, et qui, petit à petit, prend de l'ampleur. De plus en plus d'orks, de clans, de tribus prennent part au rassemblement des forces de la Waa-Ork. Par un processus qui peut prendre 300 ans pour arriver à son apogée, la totalité des territoires orks s'agitent, se perturbent, et se dynamisent. Une Waa-Ork est un renouveau pour les territoires orks dans l'univers. La Waa-Ork est une époque où les tribus se rassemblent, une époque de grandes entreprises, de migrations et de conquêtes. A travers l'univers, les orks prennent le chemin de la guerre et la puissance impitoyable de la civilisation ork est libérée.

Au centre de la Waa-Ork se tient la construction des gigantesques titans appelés gargants. Chaque gargant est une immense machine de guerre dont le potentiel de destruction est effrayant. C'est aussi une idole mécanique et cracheuse de feu, construite à l'image des dieux orks de la guerre, Gork et Mork. Chaque gargant est en lui-même un acte d'adoration de ces énergies orks primaires ; ce sont les idoles qui représentent par essence tout ce qui est ork. Les dieux orks incarnent largement le caractère de la race. Ils sont gros, bruyants, bagarreurs et laissent une traînée

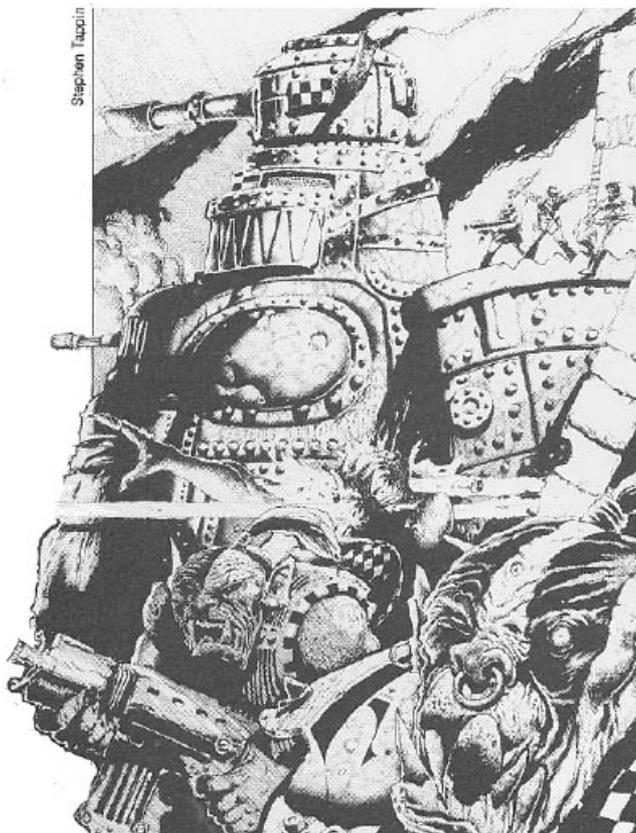
de ruines dans leur sillage. La guerre, les conquêtes, les migrations, les hostilités sans fin, le fracas des armes et les cris de guerre des orks innombrables ne sont que l'amusement de Gork et de Mork. Ces dieux sont cruels, simples, et forts. Ils observent les Puissances du Chaos et leur rient au nez.

Une Waa-Ork peut commencer dans l'esprit d'un mek isolé. Pour une raison étrange et inexplicable, un mek a une image mentale des dieux orks énormes et gargantuesques. D'où cette idée lui vient-elle soudain ? Tout a pu commencer par quelque chose vu au cours d'une bataille. Imaginez un champs de bataille où les orks sont engagés dans un combat à mort avec l'Imperium. Tout le paysage alentour n'est que ruines, désolations et cratères d'obus. Au coeur de la fumée et du vacarme, un mékano est en train d'arracher des pièces utiles à des véhicules détruits, ignorant les déflagrations autour de lui. Soudain, une immense ombre tombe sur lui. A travers la fumée, il est dominé par une énorme silhouette. Ce colosse cahotant l'enjambe presque, se balançant d'un coté à l'autre à cause du recul de ses énormes armes. C'est un titan impérial.

Le mek reste le regard fixé vers le ciel, bouche bée, en extase devant l'énorme machine qui largue ses chargeurs sur le sol. Il regarde le titan le dépasser puis s'en aller au loin, dans une colonne de poussières et de flammes. A partir de ce moment, le mek est obsédé par l'idée de donner une forme réelle à sa vision. Un dieu ork, l'essence et la personnification de tout ce qui est ork, doit être incarné par une idole véritable, mobile et vomissant le feu. Animé par ce profond besoin religieux, le mékano s'isole dans un endroit perdu, accompagné de ses assistants et de ses esclaves, et par d'autres meks ayant entendu parler de son idée. Là, ils commencent à travailler.

La rumeur se diffuse rapidement, comme l'onde d'une pierre lancée dans un étang. D'abord, les meks du même monde entendent parler du début de la Waa-Ork. Grâce à l'instinct psychique des orks, ces meks savent que le temps du rassemblement est venu. Ils ont simplement à suivre les réverbérations psychiques jusqu'à leur source. Où qu'ils soient, les meks commencent à construire des machines pour se transporter, eux et leur entourage de gretchins et d'esclaves, jusqu'au site de construction du gargant. Certains se ruent à travers les déserts dans d'immenses tracteurs à vapeur, d'autres dérivent au-dessus des montagnes dans des ballons et des dirigeables, ou volent dans des gyrocoptères.

Le site lui-même se transforme en un essaim bourdonnant d'insectes perturbés, alors que des meks et leurs engins arrivent tous les jours. Peu à peu, les meks sont attirés d'une zone s'élargissant à l'infini. Bientôt, ils viennent d'autres mondes et d'autres systèmes dans des space hulks rafistolés et dans une armada de vaisseaux plus petits et customisés. Les autres voyageurs de l'espace ne peuvent ignorer ce





phénomène et ils y font allusion dédaigneusement en parlant de l'*Ork Circus*.

De plus en plus de meks, chacun accompagné de son contingent d'esclaves, se rassemblent sur le lieu de naissance de la Waa-Ork. Bientôt, le site répercute la clameur des coups de marteau sur le métal, des hurlements des contremaîtres et des voix de milliers d'orks, de snotlings et de gretchins. Lentement, les échafaudages sont érigés et à l'intérieur du berceau d'acier, l'énorme colosse de métal commence à prendre forme. D'énormes grues et treuils prennent place. De lourdes pièces de mécanique sont montées sur des rampes colossales par des hordes d'esclaves et de gretchins. Le son des pompes et des marteaux-pilons devient assourdissant. D'énormes fournaies, comme des gueules béantes, illuminent la scène pendant la nuit, la transformant en un festin infernal. Présidant le tout de leurs hautes plates-formes, se trouvent les Mékanos examinent leurs projets et crient des ordres.

Pendant que la nouvelle de la Waa-Ork se répand autour de l'épicentre, la scène est répétée partout dans les territoires orks. Sur tous les mondes, toutes tribus confondues, les meks se rassemblent pour construire des gargants. Au beau milieu de rien, des bidonvilles apparaissent du jour au lendemain, pleins de meks et de leurs essaims de gretchins, de snotlings et d'esclaves. Le travail de construction peut durer des années. Pendant ce temps, alors que la Waa-Ork rassemble ses forces et son énergie, le travail commence sur toutes sortes d'autres machines de guerre. Dans les territoires orks, les meks se mettent au travail et les esclaves forgent des armes. En même temps, d'énormes hulks parcourent les systèmes les plus proches, ramassant les tribus des mondes soumis. Des équipes de meks construisent de vastes vaisseaux, ou assemblent d'anciens hulks.

Ce sont les barges qui porteront les orks au combat quand la Waa-Ork atteindra son apogée. Puis la Waa-

Ork prend un tour fiévreux. Les gargants sont presque terminés. Les arsenaux des warlords débordent d'armes. Les machines de guerre attendent, en lignes à coté des immenses camps militaires. Les chokboyz défilent et manœuvrent à la revue. Les hostilités et les rivalités sont temporairement mises de coté, alors que tous les orks se rassemblent sous les bannières des plus grands warlords. Quand les gargants sont prêts, les échafaudages sont abattus et leurs énormes chaudières sont mises en route pour la première fois. Une clameur tumultueuse s'élève de l'armée fourmillante de travailleurs lorsque la première fumée noire sort de la bouche du dieu. Lentement, le gigantesque colosse avance, ses énormes armes ventrales se balançant d'un coté de l'autre, la lumière brillant de l'intérieur de l'idole vivante. Le message passe rapidement de tribu en tribu : Gork et Mork sont là. Quand les orks se mettent en route dans toutes les directions, la guerre éclate partout dans la galaxie. Leurs flottes de guerre croisent sans pitié dans l'espace, traçant un sillon de destruction. C'est le temps de la Waa-Ork, le temps où l'univers résonne du cri triomphant des orks.

Cela peut prendre jusqu'à 300ans pour que la Waa-Ork atteigne son zénith. Pendant cette période, à travers la galaxie, tout n'est que furie de guerres, de raids et de migrations : une destruction effrénée et hasardeuse jusqu'à ce que son énergie soit dépensée. La Waa-Ork est à l'origine de l'expansion ork, c'est la principale cause de leurs grandes guerres et l'origine de tous leurs empires. Quand la fréquence des raids orks augmente et que des flottes d'invasion commencent à apparaître partout dans la galaxie, c'est que la Waa-Ork est là, une fois de plus.

Au moment même où la force d'une Waa-Ork est épuisée, et que son énergie se dissipe lentement, une nouvelle a déjà germé dans l'esprit d'un autre mek dans un coin perdu de la galaxie...



LES ORKS DANS L'ESPACE



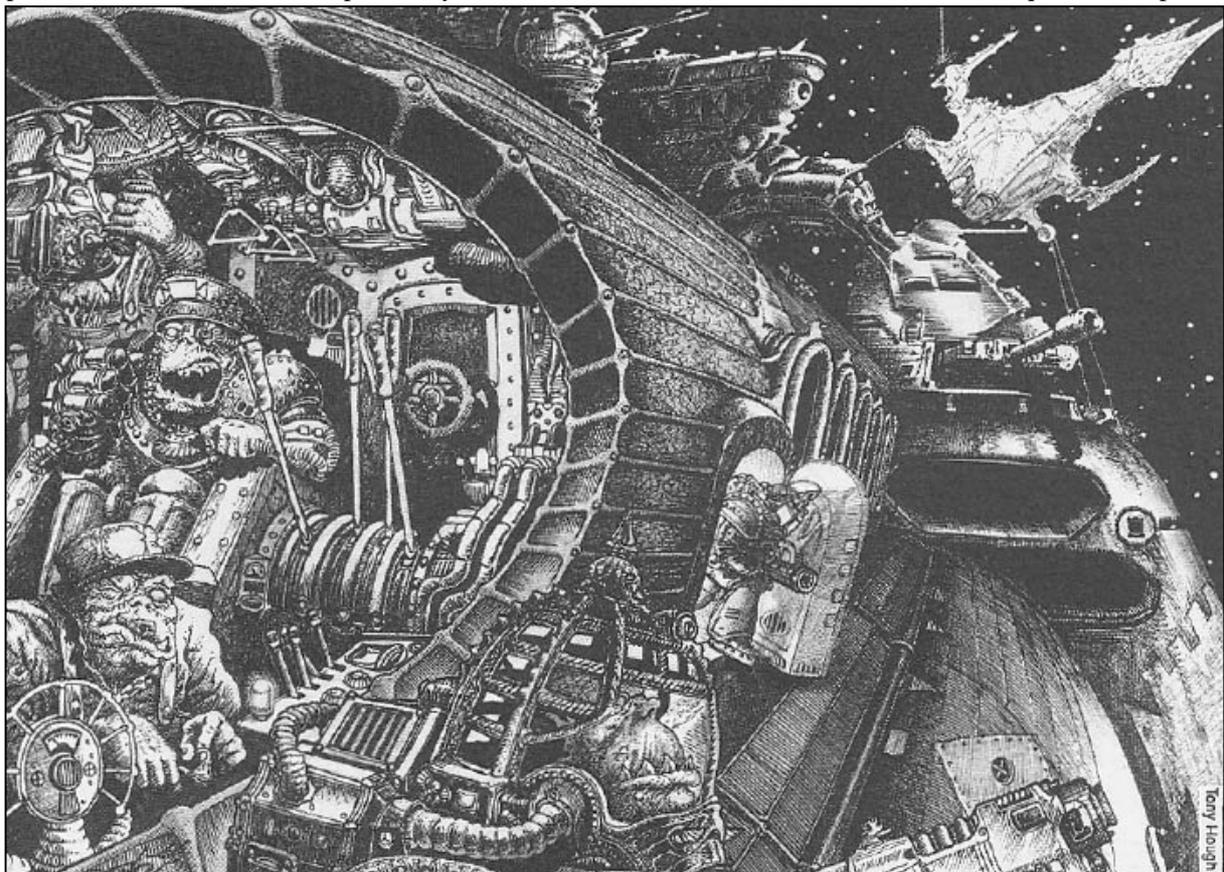
Les grandes flottes orks, traversant la galaxie à la recherche de conquêtes et de colonies, sont relativement rares. Elles ont tendance à se produire durant les périodes des Waa-Orks (l'équivalent de guerres saintes orks), ou durant les migrations massives. D'aussi vastes invasions sont relatées dans les histoires et les légendes de nombreuses races dont celle des humains, des squats et des eldars. On les retrouve aussi dans les mythes des orks eux-mêmes. Les squats ont gravement souffert de telles hordes en migration pendant ce qu'ils appellent l'Age des Guerres, durant lequel la puissante forteresse d'Imbach fût mise à bas par les orks. Les squats ne leur ont pas pardonné, pas plus qu'ils n'ont pardonné aux eldars de ne pas leur avoir prêté assistance quand ils en avaient le plus besoin.

Les petites flottes hétéroclites menées par des warlords indépendants sont plus répandues que les grandes. Ces warlords guident leurs tribus de système en système, soumettant des mondes isolés et collectant des tributs. Certains chefs mènent une existence totalement nomade errant à travers l'espace, aux commandes de leurs flottes de pirates en quête d'aventures et de pillages. D'autres font de longs parcours à travers leur domaine, collectant les tributs de chaque monde assujéti avant de retourner vers le premier. De telles tribus n'ont pas de foyer et n'en ont

pas besoin. Ces flottes grouillent de maisonnées orks et disséminent joyeusement la kultur ork à travers l'univers.

Le noyau de n'importe quelle flotte ork est composé de puissants space hulks. Ces vaisseaux spatiaux à l'abandon sont souvent de proportions gigantesques, construits à l'origine par diverses races connues et inconnues. Généralement, les mékanos les ont réparés. Certains space hulks orks sont des agglomérats de débris, incluant les restes de nombreux vaisseaux ou stations spatiales. D'autres peuvent être des structures géantes créées par des mékanos ambitieux. Les space hulks peuvent aussi être piégés puis dirigés par les orks grâce à leurs champs de force et leurs téléporteurs simples mais efficaces. Les orks utilisent des champs de force pour accrocher de plus petits vaisseaux et les inclure dans l'atmosphère du space hulk. Ensuite, sous la direction des mékanos, l'équipage se met au travail rénovant les épaves pour qu'elles conviennent à leurs besoins.

Les mékanos construisent des propulseurs pour les Hulks afin qu'ils puissent être dirigés au lieu de dériver au fil des courants spatiaux. Durant une période antérieure de leur histoire, les orks allaient simplement là où le hulk dérivait, ce qui accéléra naturellement l'expansion des orks orks à travers l'univers. Plus tard, les warlords requièrent la capacité





de diriger leur flotte vers les mondes connus, ou de revenir vers leur monde d'origine. Les mékanos furent convoqués pour résoudre ce problème en faisant usage de leurs capacités. De nos jours, la plupart des hulks sont propulsés par des moteurs à la fiabilité variée. La direction est définie et les space hulks la suivent jusqu'à ce qu'ils atteignent les positions de l'ennemi et les détruisent. Cependant, certaines flottes de hulks cependant traversent implacablement l'espace sans la capacité de manœuvrer - un peu comme un train sans conducteur. Le reste de la flotte ork - les vaisseaux plus petits, plus rapides et plus manœuvrables - doivent combattre autour d'eux, servant ainsi d'escorte. Le plus important des autres types de vaisseaux utilisés par les orks sont les vaisseaux-tributs. Ces vaisseaux sont construits par des races esclaves suivant une conception simple mais pratique et disposent d'un armement limité. Certains de ces navires sont basés sur d'anciens modèles conçus par les ingénieurs où les castes de navigateurs des mondes soumis. Depuis que les orks ont localisé et capturé de nombreux monde humains éloignés - dont beaucoup de ceux qui existent aux confins de l'Imperium - ainsi que plusieurs civilisations aliens obscures, ils ont accès à de nombreux vaisseaux-tributs étranges et variés.

Une partie des plus petits vaisseaux observés dans les escortes des flottes orks sont fabriqués par les mékanos eux-mêmes. Ces escorteurs sont construits selon les besoins et désirs des mékanos. Par conséquent, il n'y en a pas deux pareils, chaque engin variant considérablement en capacités.

En combat spatial, les orks utilisent diverses armes étranges et inhabituelles conçues par les mékanos. Les orks préfèrent par dessus tout le combat rapproché en se lançant à l'abordage. Cette tactique a plusieurs avantages pour les orks. Premièrement, les navires orks sont simples mais robustes et ils peuvent supporter un grand nombre de dommages quand ils se lancent à l'abordage. Deuxièmement, les plus grands vaisseaux grouillent de guerriers ce qui leur donne la supériorité numérique s'ils peuvent s'introduire à bord du bâtiment ennemi. Et pour finir, les meks ont conçus des armes de transport qui peuvent déplacer des bandes de guerriers en plein cœur du vaisseau ennemi. Les orks préfèrent capturer les bâtiments ennemis plutôt que de les détruire afin qu'ils puissent être rénovés ou cannibalisés par les meks.

LES KORSAIRES ORKS

Les korsaires vivent en marge de la kultur ork. Ce sont des bandits et des mercenaires qui n'appartiennent à aucune tribu ni aucun clan. Ce sont souvent les restes de tribus ou de communautés qui ont froilé l'annihilation ou des fugitifs fuyant le courroux de leur Boss. Parmi les korsaires, il y a nombre d'individus instables particulièrement agressifs et dangereux (même selon les critères orks). Ces orks errent et on tendance à former des bandes errantes de pirates et de flibustiers. Ils sont naturellement avides d'aventures, de combats et de butin et sont heureux de traîner dans le sillage des tribus et des armées orks en tant que mercenaires.

Ces bandes bariolées ont depuis longtemps abandonné toute loyauté tribale ou clanique et ont adopté des insignes hautement personnalisés à la place des symboles de leur clan d'origine. Certains de ces orks préfèrent rester anonymes, d'autres veulent oublier, d'autre encore veulent commencer une nouvelle vie mais la plupart ont simplement oublié qui ils étaient. La bande de pirates est maintenant leur foyer. Par la suite, ils rodent dans l'univers dans de petits vaisseaux délabrés et se cachent sur des planètes isolées et de grands astéroïdes. La bande est généralement menée par un boss endurci ou un kaptain'. Dans tous les cas, le chef risque de se faire éjecter du pouvoir s'il ne trouve pas assez de butin pour ses boyz.





Les korsaires orks peuvent être facilement identifiés par le signe du Jolly ork, qui sous diverses formes est le signe commun de toutes les bandes de marginaux de la société ork. Le Jolly ork est une bannière ou un signe représentant un crâne ork et deux os croisés sur un fond noir ou rouge. Sa signification est impossible à ignorer : Attention aux Orks !

GUERRE, PILLAGE ET CONQUETE

Dispersés ou errants à travers la galaxie, les orks entrent fréquemment en contact avec d'autres races. Les humains, les squats et les eldars sont bien connus des orks pour ce qu'ils sont : les Humains sont justes stupides ; les squats sont effrontés et irrespectueux ; et les eldars pensent qu'ils savent tout sur tout, mais si c'est vrai, ils s'en rendent compte un peu trop tard. Parmi ces races, il est plus facile pour les orks de commercer avec les humains qu'avec les squats et les eldars.

Les squats et les eldars ont pris en grippe la culture ork et sont habituellement trop hautains et fiers pour faire affaire avec les orks. Si une tribu ork découvre un avant-poste squat ou eldar et leur fait une offre qu'ils ne peuvent pas refuser, que feront les squats et les eldars ? Ils refuseront. Il s'ensuit naturellement un combat. Les humains, au contraire, ont quelque chose d'ork dans leur caractère (même si ce n'est qu'une toute petite part). Ils prennent en compte ceux qui ont de plus grandes et de meilleures forces qu'eux, et paient donc le tribut. Seuls les humains de l'Imperium ne veulent pas coopérer, même s'ils savent pertinemment qu'il n'y a pas assez de troupes à proximité pour les aider.

Les orks sont perplexes vis-à-vis de ce qui rend ces gens assez stupides pour leur montrer tant d'irrespect. Après tout, les orks sont seulement intéressés par les tributs (et par une bonne bagarre). Pourquoi ces races ne les leur donnent pas tout simplement ? S'ils veulent combattre, les orks se feront un plaisir de répondre à cette obligation ; c'est ce qu'ils préfèrent faire. Et s'ils gagnent, ils obtiennent le tribut de toute manière. S'ils perdent, ils vont simplement voir ailleurs ou ils essayent un autre jour. L'univers est grand après tout.

Il y a de nombreuses communautés distantes et isolées dans toute la galaxie qui ont été amenées à voir du point de vue ork, soit directement, soit après un bon combat. Cela inclut quelques avant-postes Impériaux, de nombreuses communautés humaines sans contact avec l'Imperium, et plusieurs races aliens spécifiques à certains mondes ou systèmes. Si la race ou communauté menacée n'a ni amis ni alliés disposés à envoyer de l'aide, la seule ligne de conduite judicieuse est d'apaiser le boss ork en lui offrant le tribut. Les Impériaux, les squats et les eldars peuvent appeler à eux d'énormes ressources et s'allieront volontiers contre les orks. Beaucoup d'autres communautés n'ont pas de telles options. Les orks commercent plutôt de bon cœur avec ceux qui se soumettent et dévastent les mondes de ceux qui ne le font pas. Les orks aiment ça de toute façon et laissent leurs victimes faire le choix.

Les orks perdent jamais une bagarre. Si qu'on gagne, on gagne. Si qu'on crève, on crève et comme ça, ça compte pas comme si qu'on a perdu. Et si qu'on s'casse, on meurt pas non plus et comme ça on peut rev'nir pour remett'ça. Vu ?

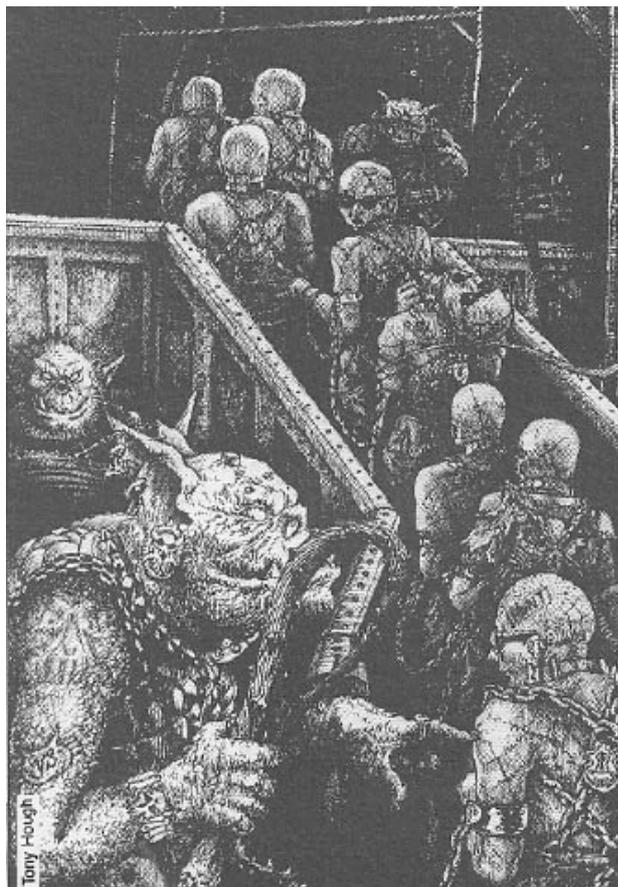
Point de vue des orks au sujet de la guerre.

Les esclaves

En plus des gretchins, qui sont les membres les plus nombreux de la société ork et qui ont pour tâche de préserver son fonctionnement, les orks exploitent aussi les talents des humains, des squats, et d'autres races qu'ils réduisent en esclavage. Les orks ont de vastes quantités d'esclaves. Cela inclut des hordes de gretchins et de snotlings mais aussi des races aliens captives. Parmi ces esclaves, il y a des humains pris dans des raids sur des avant-postes impériaux isolés. Mais on en trouve aussi d'autres capturés sur des colonies perdues et éloignées découvertes par les orks mais pas encore dominées par l'Imperium.

Certains esclaves sont enchaînés aux machines, servant d'opérateurs perpétuels. D'autres sont forcés de fabriquer des armes dans les ateliers orks sous le regard attentif des mékanos et des contremaîtres gretchins. Certains s'élèvent rapidement à un statut ork étant donné leur expérience et de leur talent. En réalité, un esclave alien talentueux peut souvent se hisser à une position respectée dans la société ork plus rapidement qu'un citoyen libre dans sa propre société. Ceci est dû au fait qu'un esclave talentueux est une marchandise rare. Les orks sont prompts à reconnaître les techniques utiles et sont facilement impressionnés par le savoir-faire, spécialement les capacités techniques et administratives. Les esclaves avec ces talents sont respectés et récompensés, bien qu'ils ne puissent plus jamais rentrer chez eux. Dans les faits, certains esclaves travaillent volontairement pour leurs maîtres orks et deviennent des conseillers de confiance.

Les orks obtiennent leurs esclaves de deux manières : directement, en faisant des raids sur des communautés vulnérables, ou indirectement, en occupant un territoire et en forçant la population à travailler pour



- 'lut, ici Nogrud le tueur. J'ai des boyz avec moi. J'pense qu'on pourrait faire un deal. Ecoute bien. Tu nous donne un ch'tit millier d'bolters chaque fois qu'j'me pointe, après qu'j'ai maté Gorfang et plus de problèmes, tu'ois ?
- Nous ne donnerons pas suite à votre ultimatum outrageant - Jamais !
- C'est bête, parc'que j'ai une demi-douzaine d'gargants avec moi.
- une pause -
- Laissez nous quelques heures pour reconsidérer votre proposition.
- Non, j'ai envie d'laisser sortir les gargants après tout, har, har, har !
- quelques temps plus tard -
- Nogrub le tueur, puissant Seigneur, nous ne pouvons fabriquer le millier de bolters que vous désiriez car nos usines sont en ruines. Acceptez, je vous en prie notre tribut de cinq cent bolters et ayez pitié de nous, ô puissant.
- Ouais, montez-les à bord. Maintenant, 'voyez ce qui arrive quand on embête l'vieux Nogrud. R'construisez vos usines parc'que j'les ai aplaties et donnez-moi plus de cinq cent bolters. Mais j'reviendrais - qui a dit qu' le vieux Nogrud était pas gentil ?

eux. Bien que les orks préfèrent les travailleurs gretchins, ils emploient tout de même un grand nombre d'esclaves. Partout où c'est possible, les orks préfèrent intimider les communautés aliens pour qu'elles paient un tribut régulier en armement et en technologie.

Le tribut

Les orks ont besoin d'un approvisionnement régulier en armement et en équipement s'ils veulent être sur un pied d'égalité avec leurs ennemis. Certains de ces équipements doivent être sophistiqués, mais avant tout, ils doivent être fiables. Même si les mékanos font du bon travail, il n'est pas suffisant en lui-même. La seule solution est d'asservir des communautés industrielles et des travailleurs spécialisés. Suite à la conquête d'un territoire, les orks forcent les autochtones à fabriquer de l'armement pour eux. Souvent, un boss demande pour tribut la construction d'un vaisseau relativement petit (les plus gros vaisseau seraient au dessus des capacités de nombreux mondes, aussi les orks rénovent les space hulks pour les utiliser comme des vaisseaux vraiment grands).

La plupart des mondes dans un empire constitué d'un système solaire payent un impôt à un suzerain. Par conséquent, pour de nombreuses races aliens, payer un tribut aux orks n'est pas plus oppressif que de payer un tribut à une autre force gouvernante. En réalité, un avantage supplémentaire est que les orks laissent le monde en paix tant qu'il paie ; ils ne sont pas intéressés par la possibilité d'exercer une influence politique ou religieuse sur leurs sujets. C'est pourquoi la collecte du tribut est souvent une transaction à distance avec les grands vaisseaux Orks débarquant périodiquement pour collecter le tribut.

Dans de rares occasions, une planète peut être sujette à l'occupation ork. Celà peut arriver lorsqu'un empire stellaire majeur essaie de réclamer un avant-poste perdu. Dans ce cas, une garnison ork restera en occupation. Cette force d'occupation maintiendra alors son contrôle sur ces sujets par une grossière mais non-oppressive, aristocratie guerrière. Il se peut qu'il y ait

une certaine intégration entre la population locale et les orks, ces derniers étant plus concernés par leur propre confort que par l'imposition de la kultur à la population native.

Les conseillers

Les esclaves humains et aliens vivent une existence misérable dans la société ork, enchaînés aux machines qu'ils doivent faire fonctionner. Néanmoins, quelques humains ou autres coopéreront volontairement avec les orks en tant que conseillers. De la même façon, beaucoup d'esclaves libérés atteignent des positions dignes de respect et de pouvoir au service d'un warlord ork. Les ex-esclaves peuvent élever leur statut simplement en se rendant indispensables. Des pirates peuvent chercher un emploi auprès d'un warlord pour augmenter simplement et rapidement leur puissance personnelle. Ces individus rendent des services utiles à leur maître en organisant l'économie et leurs expéditions militaires. Beaucoup de warlords doivent leur succès à de tels individus. Cependant, les conseillers étrangers sont rarement visibles à la cour d'un warlord ; ils sont généralement gardés à l'abri des regards. Ce n'est pas très bon pour le prestige d'un warlord de donner l'impression de s'appuyer sur des étrangers et des anciens esclaves. Il est bien mieux que ses rivaux et ses ennemis attribuent sa réussite à son savoir et à son génie, ce qui lui permet d'être craint, respecté et obéi.

Les conseillers des orks adoptent souvent des coutumes orks et s'identifient à leurs employeurs. Il y a beaucoup à gagner à être un serviteur de confiance d'un puissant warlord, comme par exemple des gratifications, la liberté d'aller et de venir. Imaginez les avantages et les aventures possibles ; encore mieux, imaginez l'absence de règles et de contraintes.

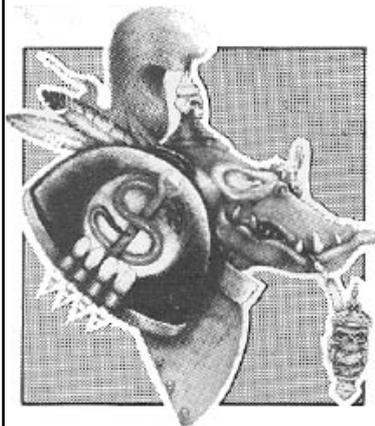


Les squigs-peintures

Ce sont de petits squigs aux couleurs vives excréant un puissant colorant utilisé comme peinture de guerre. Ces peintures sont aussi employées comme pigment par des artistes gretchins pour les peintures murales et les bannières décoratives. Beaucoup de squigs peintures possèdent une touffe de poils sur leur queue permettant au gretchin artiste de les utiliser à la fois comme brosse et tube de peinture. La carcasse des squigs comestibles est utilisée comme pot de peinture et palette.

Les conseillers ont toutes les raisons de soutenir leur seigneur, car plus son pouvoir augmente, plus le leur fait de même. Certains conseillers peuvent même aller jusqu'à refaire leurs apparences en fonction de celle des orks du clan qu'il sert. Par exemple, un conseiller peut adopter une coupe de cheveux similaire à celle du warlord, ou revêtir des habits voyants et colorés similaire à ceux des bizarboyz afin de bénéficier du même respect. Les émissaires qui ont le privilège d'aller derrière le trône d'un warlord peuvent entrevoir ses conseillers, parfois aux cotés de son trône, mais légèrement dans la pénombre. Ces conseillers peuvent être à moitié cachés derrière une grande bannière parlant des victoires et des qualités de leur maître, ou peuvent avoir leurs visages dissimulés sous des casques orks élaborés.





Jaillissant des ténèbres, il apparut soudain, machine gigantesque à l'aspect humanoïde et redoutable.

Urgluk contemplant le monstre de plus de vingt mètres de haut avec appréhension... Dragnatz se jeta à terre et pointa son bolter envoyant une décharge dans les jambes du géant d'acier. Dans un crissement de métal, il passa au dessus de leur abri. Et la terre trembla sous son pas pesant.

Le reste des boyz s'enfuit à travers le champ de bataille dévasté. Le géant de métal stoppa jute au-dessus d'eux. Il y eut un petit sifflement suivi d'une énorme déflagration lorsque le plasma jaillit de son poing. Urgluk regarda fasciné. les derniers Evil Sunz se faire vaporiser.

"Hey, mékano. c'est koi c'te sale truk ?" demanda Dragnatz en envoyant une autre rafale inutile. Ses projectiles ricochaient comme autant de gouttes de pluie.

"Ché pas chef, mais C'est vachteu balèz", répondit Urgluk. Son front était plissé par la concentration. Il n'avait jamais rien vu d'aussi impressionnant, intéressant, et doté d'une telle puissance de feu.

"Pt'être k'c'est l'Empereur. Les zumains y disent toujours qu'c'est l'plus puissant." suggéra Dragnatz. en crachant sur le sol.

"Pt'être k'il est venu nous botter l'train à nous les Evil Sunz". Uzbek regardait une motochenille qui se précipitait plein pot vers la machine humaine à travers la plaine boueuse. Ses bolters lourds crachaient la mort et son équipage vociférait.

"C'est Zorgob " dit Dragnatz. "C'pôv' krétin a pas une chance."

Le géant de métal écrasa l'engin du pied. Urgluk faillit éclater de rire. Cela avait fait presque le même bruit que lorsqu'il marchait sur des débris de métal dans son atelier.

Et tout à coup il eut une illumination. Il fut soudain aussi excité que s'il conduisait sa bécane à tombeau ouvert. Si les zoms avaient construit une représentation métallique de leur dieu, il devait construire une incarnation métallique des dieux orks. Ainsi Gork et Mork pourraient affronter l'Empereur et lui filer une raclée.

Il en restait pétrifié, tandis que les projectiles sifflaient à ses oreilles comme des guêpes hargneuses ! Il voyait déjà sa création dans son esprit. Enorme, puissante, dévastatrice, et hérissée de canons. Il serait gros, très gros et même très très gros. Plus gros même que l'Empereur. C'était une idée tellement géniale qu'il se demandait comment il n'y avait jamais pensé avant.

Ses rêveries furent interrompues par Dragnatz, qui lui tapait sur l'épaule. Urgluk regarda dans la direction qu'il lui montrait. Une horde bleue de Space Marines grouillait dans le sillage de l'Empereur et se dirigeait vers la brèche dans les lignes orks.

"Il est temps d'mett'les bouts et d'retourner au vaisseau. L'raid est fini" dit Dragnatz. Urgluk hocha la tête en signe d'acquiescement. Il devait survivre. A présent il avait une mission. Il allait changer l'histoire de la galaxie, même s'il ne le savait pas encore.

La Waa-Ork était en route.

Dans le Warp, un géant remua. Une image traversa son cerveau, plus grand qu'une nébuleuse. Dans ses rêves, il possédait un corps de métal et menait ses enfants à la victoire. Son rêve dura un bref instant d'éternité. Gork sourit mais ne s'éveilla pas.

Urgluk était penché sur son établi. Il prit le crayon qu'il avait sur l'oreille et fit une légère modification au grand plan qui se trouvait devant lui. A la lumière de la lampe, il avait l'air parfait.

Dragnatz entra. Il portait un tablier de cuir maculé de taches d'huile et était couvert de poussière. Il était resté toute la journée dans la décharge d'Urgluk à bricoler son broyeur, une machine qu'il adorait. La guerre mise à part, c'était la forme de divertissement préférée du boss.

"C'est quoi ?", demanda-t-il en pointant un doigt graisseux vers le plan. Une goutte d'huile tomba sur le papier juste à l'endroit d'un emplacement d'arme.

"Un plan". dit fièrement Urgluk. "C'est une machine de guerre comme celle k'on a vu sur Delta Pavonis."

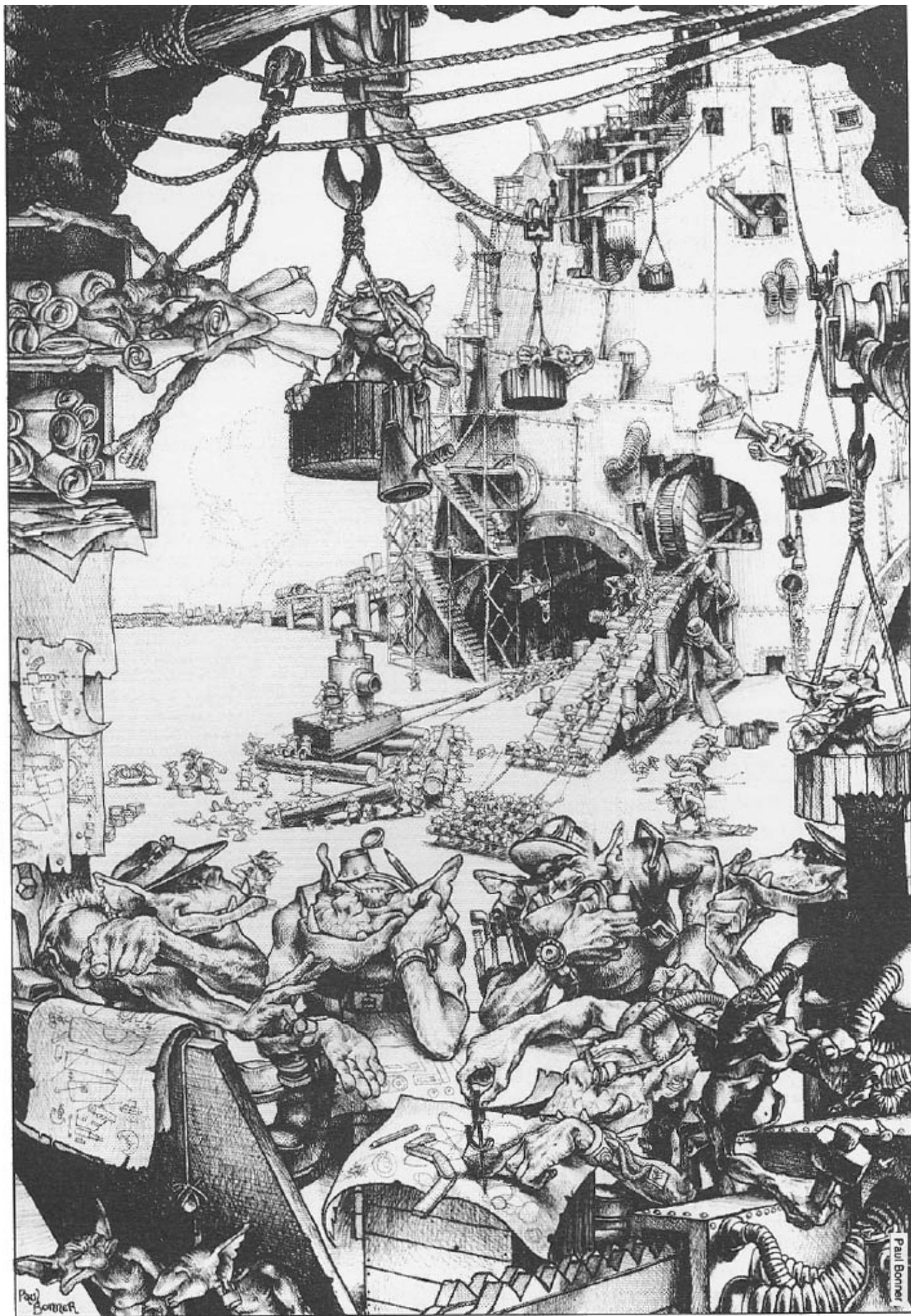
"Nan, ça r'ssemble pas".

"Bien sûr k'non, chef. C't une machine ork. Alors ça doit avoir l'air... ork." Dragnatz fronça les sourcils. Urgluk comprit qu'il se concentrait.

"Komment k'se s'ra gros, alors ?"

"Plus gros k'l'emp'reur. Et plus de kanons aussi."

Dragnatz s'enfonça le doigt dans le nez et commença à fouiller, preuve flagrante de son intense concentration.



Paul Bonner

Paul Bonner

"Ca marchera pas." dit-il. "Tu l'konstruiras jamais."

"J'parie k'si."

"J'parie k'non."

"Cent dents."

"D'ak"

Urgluk regarda son plan. J'vais t'montrer, pensait-il. Il prit sa ceinture avec ses outils, éteint la torche et se dirigea vers la porte.

"Ouk' tu vas ?" demanda Dragnatz.

"J'vais commencer."

"Mais y fait nuit."

Urgluk sortit en claquant la porte.

Dans le Warp, Mork était également troublé. Il rêvait de guerre, guerre qui se répandait comme une tache verte à travers toute la galaxie. Il voyait des millions de ses enfants suivre des machines de guerre géantes à son image. Il trouva ce rêve plaisant. Et lentement son esprit démesuré reprenait conscience.

Dragnatz regardait Urgluk travailler. Le soleil luisait faiblement sur le petit échafaudage qu'il avait monté. Urgluk était en train de riveter une grosse plaque d'acier sur une autre. Le son de son pistolet à rivet faisait un chouette contrepoint à sa voix de fausset.

Dragnatz regardait la décharge, ses mains jouant négligemment avec les commandes de son broyeur. De la fumée s'échappait des scories. Des mouches se massaient autour des épaves. L'odeur du métal corrodé était presque suffocante. Le soleil avait



chauffé le cuir de squig de son siège et commençait à le mettre mal à l'aise.

Il devait admettre que tout cela l'ennuyait. Même écraser les épaves de chariots de guerre avec l'énorme pince de son broyeur ne l'amusait plus comme avant. Depuis qu'Urgluk avait commencé à travailler sur sa machine, son Gargant comme il l'appelait, Dragnatz se sentait mal à l'aise.

Mal à l'aise, pas effrayé. Pas comme lorsque deux cent Space Marines vous chargent et que votre bolter s'enraye. Mal à l'aise comme la veille d'une bataille. Récemment, il avait rêvé de la machine. Ureluk avait entrepris quelque chose de grandiose, pas seulement en terme de mécanique. Oui, ce serait grandiose. Il se demanda un instant s'il devait traverser et aller offrir son aide au mékano, puis il se rappela de leur pari et qu'il était un boss. Mais aujourd'hui, il faisait chaud, il s'ennuyait et son âme était torturée et avait besoin de distraction. Il descendit de son engin, ramassa un marteau et traversa pour offrir ses services. Ses gardes du corps le suivirent, pleins de curiosité.

"Nan, pas possib'. Mate donk les trous dans les kôtés, ça ressemble plutôt à des sabords, ça s'peut pas k'ce soit une cuve."

"Y en a d'autres ki disent, qu'Urgluk et Dragnatz, c'est des dingboyz, m'sieur. Mais j'y crois pas. Ki ka dja entendu parler d'bons orks ki sont dev'nus des dingboyz ? Nan, j'crois plutôt ki konstruisent une arme sekrète. Allez, un squig chô, m'sieur, just'une dent."

"N'an, lâch'moi, j'crois kj'vais plutôt aller voir de plus près s'ki fabrikent."

Il démarra sa moto et traversa la foule, projetant un nuage de poussière sur la viande de Makari. Le gretchin murmura des malédictions à son intention avant d'essuyer discrètement ses produits. Il leva la tête lorsque la foule s'agita et il vit le Goff à moto s'entretenir de façon animée avec Dragnatz. Puis il les rejoignit et se mit au travail.

Gork luttait contre le sommeil. Après des siècles de somnolence, la chose n'était pas simple. Il sentit que d'autres puissances du Warp tentaient d'interférer. Il bloqua une subtile tentative de contrôle de Slaanesh. Ignore un avertissement de l'Empereur et se détourna des cris tentateurs de Khorne. Il reprit le contrôle de son esprit et de celui de son peuple. Bientôt il serait éveillé. Une ère de fer, de feu et de sang approchait à grands pas.

Urgluk jeta un oeil sur la décharge. Tous ses matériaux étaient presque épuisés et ils n'étaient pas prêts d'avoir fini. La main d'oeuvre n'allait pas tarder à se lasser. La plupart d'entre eux les avait rejoints pour d'obscures raisons. Ils avaient été attirés vers le chantier, avaient pris des outils et s'étaient mis au travail, mais ils ne savaient plus que faire.

"Ca s'présent' mal," conclut Ugrik, le Goff. "Les gars vont s'ennuyer. Il nous faut plus de métal."

"Exakt," acquiesça Urgluk, "y'en a pus mais on va en trouver."

"Où ça ?" Demanda Ugrik.

"Ou's k'on trouve toujours du matos ?" demanda Dragnatz.

Les trois orks échangèrent des grimaces.

"Les zumains" dirent-ils à l'unisson, et ils ricanèrent.

Tandis que Mork retrouvait ses forces, plus d'un warlord fit des rêves de puissance. D'anciennes ambitions étaient remises au goût du jour. D'antiques désirs de conquête recommençaient à agiter leurs esprits engourdis. Ils planifiaient des raids dans les colonies humaines ou envisageaient des alliances avec d'anciens rivaux. Même les réflexions les plus intenses seraient impuissantes à expliquer ces phénomènes. Les Antiques Puissances savaient ce qui était à l'œuvre. La Waa-Ork était en marche.

Glug, le mékano, criait d'excitation en ajoutant un autre tableau dans la chaudière. Il ne comprendrait jamais pourquoi le vieux Veg avait gardé la déko humaine. La chaudière se mit à rugir et le dirigeable décolla.

"Du charbon, enkore du charbon!", cria-t-il à Mirkus le chef de ses assistants gretchins.

Les corps verdâtres luisaient de sueur tandis que les petites créatures grouillaient pour obéir aux ordres, en jetant frénétiquement de grosses quantités de charbon dans la chaudière. Glug attacha rapidement la sangle de son casque et mit ses lunettes de vol. Il se dirigea vers la proue de la nacelle et sauta sur le siège de commande. Une poussée ferme sur un levier et son siège monta, lui permettant de voir enfin le paysage alentour. Le vent lui giflait le visage et faisait voler son écharpe telle une bannière. Le rugissement des chaudières sonnait comme une douce musique à ses oreilles. Sous lui, le sol devenait flou. Le désert de cendres n'était qu'une étendue morne de dunes blanches sur laquelle se découpait l'ombre tubulaire de son dirigeable.

"Wahooo!" exulta Glug. La sensation de vitesse le menait au bord du délire. "Encore du charbon! Plus vite!"

Dans la cendre du désert, Glug aperçut d'énormes traces. Curieux, il tira un des leviers de commande. Un sifflement retentit tandis que le gretchin lutta pour actionner le gouvernail et faire tourner le dirigeable. Bientôt il fut en vue d'une machine impressionnante. Glug prit sa longue-vue et l'observa. C'était une immense machine à vapeur. un croisement entre une locomotive et un tank. Elle avait laissé une profonde trace et avait décrit un cercle avant de probablement

tomber en panne de carburant. Glug pouvait apercevoir la silhouette d'un mékano Evil Sun accablé, assis à l'ombre de l'immense cheminée de son engin. Il avait un bras bionique, dont un pouce était levé vers le ciel.

Normalement, Glug aurait suspecté un piège. Mais la vitesse l'avait rendu confiant et il décida de céder à l'étrange impulsion qui le poussait à s'arrêter et à proposer un coup de main. Il fit décrire des cercles à son dirigeable jusqu'à ce qu'il soit à la verticale de la machine et lança son ancre. L'Evil Sun eut juste le temps de s'écarter avant qu'elle ne l'embroche. Glug ramassa son porte-voix et apostropha l'autre mékano.

"Koi k'y'a ?"

"Rien d'bon! C'te foutue machine m'a lâchée et j'dois aller à Orkville. J'veuxj'ter un oeil à l'engin qu'Urgluk konstruit."

"Toi aussi, hein? Akkroch' toi à l'ancre kj'te fasse grimper. Moi aussi j'y vais. Paraît k'c'est maousse."

"Ouais, une tripotée des mékanos du nord vont v'nir mater."

Tandis que le mékano grimpa le long de la corde, Glug s'aperçut que ses jambes et ses bras étaient bioniques et qu'une armature métallique enserrait sa cage thoracique. Glug l'aida à franchir le bastingage. et ce faisant il entendit un cliquetis sonore. La cage thoracique était entièrement couverte de pièces d'horlogerie.

"Tik-tak," dit l'Evil Sun. "T'as une belle mékanik."

"Glug," répondit Glug en se remettant aux commandes. "En route. Mirkus, du charbon!"

Les assistants gretchins épuisés se levèrent péniblement et se remirent à pelleter. Glug tira une commande. La vapeur siffla et le dirigeable fila vers Orkville. Glug et Tik-tak se mirent alors à hurler de plaisir.

Gork et Mork s'éveillaient et une onde de peur traversa le Warp. La fréquence des suicides et des crimes s'accrut considérablement. Sur Icolbar, un astropathe se jeta du haut d'une tour en hurlant que son peuple était maudit. Sur le Vaisseau Monde "Espoir des Jours Anciens", un philosophe eldar arrêta d'écouter la musique atonale de sa fontaine musicale pour rédiger son haïku car il avait senti que sa vie avait été bien remplie. Sur la lointaine Terre, un être comateux ouvrit des yeux qui s'étaient fermés bien des siècles auparavant.

Urgluk jeta un regard depuis les grands échafaudages qui entouraient son gargant. Ils dépassaient de loin le plus grand des bâtiments de cette ville et à présent dépassait même le vaisseau de Dragnatz. Seules les montagnes de l'ouest offraient une meilleure vue des alentours.

Le soleil à peine levé jetait sa faible lumière sur Orkville. L'endroit s'était transformé et la petite forteresse de Dragnatz était devenue une vaste métropole pleine de pèlerins venus contempler le gargant. Un immense bidonville de tentes et d'appentis avait jailli le long du vieux mur de boue séchée. Il y avait des marchands gretchins partout, attirés par la richesse des visiteurs orks et assurant l'approvisionnement de tous.

C'était une chose étrange, pensait Urgluk. Tous les orks qui étaient rassemblés là semblaient inoffensifs les uns envers les autres. Il y avait ici une étrange atmosphère. Le gargant semblait exercer une influence apaisante sur les boyz. Peut-être était-il bel et bien sacré- Peut-être que Gork et Mork allaient réellement investir cette carcasse.

Il examina le désert et identifia pas moins d'une douzaine de sillages d'engins, chariots de guerre ou motochenilles. Il augmenta le grossissement des lentilles de ses jumelles pour détailler une troupe de cybergorets entourée par des gretchins. Loin derrière, ce qu'il avait d'abord pris pour un gros nuage s'avérait en fait être un très gros dirigeable.

A l'extérieur de la décharge, les chokboyz s'entraînaient. Urgluk trouvait leurs uniformes ridicules mais il savait que c'était des combattants de valeur. Dragnatz les employait à faire la police dans Orkville, mais ils n'avaient rien à faire.

Un messenger gretchin grimpa maladroitement à l'échelle et tira craintivement sur la manche d'Urgluk.

"Dragnatz voudrait t'kauzer" dit le gretchin. "Y'a plein d'nouveaux chefs ki rappliquent. Z'ont une question."

"C'est koi ?"

"Ben, y'a deux dieux orks, Gork et Mork, et r'gardes, toi tu construit k'un gargant."

Urgluk se frappa le front avec la paume de sa main.

"C'est vrai. Kesk'on fait alors ?"

"P't'être ki vaut mieux construire deux gargants," suggéra malicieusement le gretchin. Il pensait fort justement que deux fois plus de gargants ça ferait deux fois plus d'affaires.

"Super, c'est c'kon va faire." Il donna une tape affectueuse dans le dos du gretchin. Malheureusement cela eut pour effets de le jeter hors de l'échafaudage. Urgluk descendit l'échelle en sifflant négligemment comme si de rien était.

Gork sentait son attention attirée vers un monde en bordure des royaumes orks. Il éprouvait une étrange attraction. Il se déplaça dans le Warp et arriva au-dessus de ce monde. Son souffle déclencha une tempête dans le désert de cendres. Son regard faisait s'arrêter les véhicules. Le moindre de ses pas provoquait des tremblements de terre. Voyant le

désordre qu'il provoquait, il se retira. Il savait que le temps n'était pas encore venu. Il se retira mais laissa un message.

Le dingboy sortit du désert dans la petite ville de Grubrat. Il jeta un regard vers les petites rues et les machines détruites. Il passa au milieu des bâtisses blanches jusqu'à ce qu'il arrive à l'endroit où étaient massés les survivants.

Quelques orks le regardèrent avec méfiance. Ils étaient assis autour d'un feu de camp. Quelques avortons couraient à la recherche de combustible. L'un d'eux tenta même de lui arracher son bâton mais il lui lança un regard tellement plein de compréhension et de douceur qu'il abandonna.

"Tu viens d'traverser la tempête? Où k'tu vas étranger?" demanda le plus gros des orks, un énorme Goff avec un monocle et un anneau dans le nez.

"Partout, Zorg. Ch'uis un messenger." Les orks se regardèrent en pouffant de rire, sauf Zorg.

"Komment k'tu konnais mon nom?" Demanda Zorg. L'étranger haussa les épaules.

"J'allais à Orkville propager la bonne parole. Les dieux ont marché sur ce monde. Y veulent ke nous les orks nous nous remettons en marche. On est resté trop longtemps à rien faire. Il est temps de revendiquer plus de mondes."

Le silence tomba. Même les gretchins cessèrent de gigoter. Le dingboy en voyait même un qui avait arrêté son geste de jeter une bûche dans le feu. Quelque chose dans la douceur de sa voix les avait envoûtés. Il était porteur de la parole des dieux orks. C'était en lui et il imposait le respect.

"Vous devez aller à Orkville." Il le leur dit simplement et ils acquiescèrent.

"L'peuple se rassemble. La Waa-Ork approche. Allez à Orkville et joignez vos forces aux autres."

Le dingboy fit demi-tour et disparut dans la nuit. Après un moment Zorg se leva et chercha des traces dans la cendre. Il n'y en avait aucune.

Mork se plongeait dans le Warp, balayant les démons et ignorant les antiques barrières créées par des dieux à présent disparus. Il voyagea de monde en monde instillant dans le cœur des orks l'envie de suivre l'appel des sirènes de l'aventure. Il sentit d'autres pouvoirs à l'œuvre, qui tentaient subtilement de s'opposer à ses desseins simples. Avec un rire, il les repoussa irrésistiblement.

Urgluk, Dragnatz, Ugrik, Glug, ainsi que tous les autres étaient assis autour de la table et consultaient les plans. Tout baignait dans l'huile. Ils étaient fiers à juste titre. Derrière on entendait le travail se poursuivre. Des hordes de gretchins ajustaient l'intérieur des gargants.

En provenance de la toute nouvelle citadelle d'Orkville, un flot constant de chariots se pressait vers le chantier, transportant armes, munitions et matières premières.

Urgluk regardait les gretchins aller et venir entre le bureau des plans et le gargant, grâce à un système de poulies mis au point par Glug. Son expérience passée d'aéronaute en matière de treuils s'était avérée très utile.

"On a eu du pot ke l'tremblement d'terre, il a pas fait plus d'mal aux gargants," dit Urgluk. "On a k'deux jours de retard sur l'planning."

"C'est konim' s'ils avaient été épargnés," dit Glug avec une sorte de crainte dans la voix.

"Tu commences à parler comme un fidèle du Messenger," dit Dragnatz.

Urgluk était content d'entendre sa voix. C'était la première fois qu'ils le voyaient depuis des jours. La gestion d'Orkville lui prenait de plus en plus temps à mesure que la foule arrivait.

"Y a pas d'lézard, il nous envoie toujours plus d'gars."

Dragnatz devait admettre que c'était vrai, le mystérieux étranger avait fait son apparition dans les clans et les villes depuis la tempête de cendres et le tremblement de terre. Il avait parlé aux chefs et leur avait dit qu'ils devaient venir. Depuis des hordes de gretchins et d'orks n'avaient cessé d'affluer à travers le désert. Et maintenant Orkville était la plus grande agglomération de mémoire d'ork.

Les mékanos avaient creusé de nombreuses mines dans les montagnes occidentales. Les véhicules avaient été cannibalisés dès leur arrivée afin de fournir des pièces aux machines des manufactures et aux raffineries. La cité était constamment recouverte par un épais nuage de fumée.

Désormais, il ne s'agissait plus de construire uniquement les gargants. Au sud du terrain de parade s'élevait à présent le squelette d'un énorme vaisseau spatial capable de transporter les gargants.

Comme il écoutait Dragnatz et les mékanos penchés sur le plans, Urgluk se sentait mal à l'aise. Les choses avaient tellement changé depuis le jour où il avait commencé le travail dans sa décharge. Ils ressemblaient tous, y compris Dragnatz, à des débris emportés par une tempête de cendres, trop ballottés par le vent pour pouvoir résister. Il avait été la première pierre de l'édifice. La construction du gargant était le point de départ d'une bien plus vaste finalité. Tout ce monde semblait en mouvement.

"J'ai entendu dire que Nozzgrond et ses gars s'étaient ékrasés dans les Iles d'Acier au cours de la grosse tempête," dit Dragnatz. "Y disent maintenant ki zauront jamais l'temps de nous rjoindre comme konv'nu et ki préfèrent décider d'konstruire leur propre gargant."

"C'est la troisième fois k'ça arriv'en trois mois," constata Urgluk. "Y'aura bientôt une bonne douzaine d'gargants sur c'te foutue planèt'."

"Plus k'y en aura, mieux k'ça s'ra,!" lança Dragnatz, et les autres opinèrent du chef en signe d'approbation.

Urgluk se demanda quelle était la signification réelle des gargants. La manie de construire semblait faire partie de l'étrange comportement des orks en ce moment. Il se rappela sa première idée, des corps pour les dieux. Il avait perdu l'essence de sa vision en se concentrant sur les détails techniques. Mais à présent elle revenait le hanter. Il se demanda si cela était possible, le Messenger avait-il raison ? Les dieux allaient-ils réellement investir ces corps ? Cette pensée le fit frissonner d'excitation et de peur.

L'Empereur savait qu'il devait protéger son peuple. Si Gork et Mork libéraient leurs hordes, bien des mondes sans défenses seraient balayés par la terrible marée verte. L'Empereur tourna ses pensées vers la tâche à accomplir. Dans tout l'espace humain à portée de l'Astronomican, les tarots commencèrent à présager un désastre. Les gouverneurs les ayant utilisés y trouvèrent tous les signes d'une catastrophe imminente, d'une ampleur cosmique. Dans le Segmentum Obscurus, les flottes de guerre furent mobilisées et mises en états d'alerte. Sur les mondes de l'Adeptus Astartes, les marines fourbissaient leurs armes, conscients que le destin allait encore une fois les provoquer. Aux frontières de l'Oeil de la Terreur, les légions titaniques de l'Adeptus Mechanicus veillaient sur l'Imperium. Après avoir vérifié que les défenses de l'Imperium étaient en place, l'éternel affligé, confiné dans son Trône d'Or, se prépara pour le combat qu'il allait encore devoir livrer.

Sous le ciel noir et sans étoiles, Naffzod surveillait son œuvre. Sur la surface couverte de cratères s'élevait le gargant. Il dépassait même le sphinx eldar de la cité des tombes de Kharis.

Les korsaires quittaient les champs atmosphériques pour mettre la dernière touche à la machine. Il s'arrêta pour se demander la raison pour laquelle il avait construit ce gargant mais il n'en trouva aucune.

Depuis qu'un vaisseau était venu du monde de Dignatz et avait apporté des nouvelles du grand rassemblement, il avait brûlé du désir de le construire. A présent il était terminé et il se demandait ce qu'il allait faire. Il sourit, certain que le seigneur Garaz lui trouverait bien un emploi. Il remarqua que quelqu'un était en train d'y peindre un Jolly-Ork. C'était bon signe.

Sous une montagne à l'effigie de Gork, Grugrot fouettait ses gretchins pour les pousser à plus d'efforts. Il avait promis au seigneur de guerre Snikgut que son gargant serait terminé avant celui de

Dragnatz et il entendait tenir parole. Il lâcha une bordée de jurons envers ses esclaves en les traitant de flemmards puis il ramassa son pistolet à rivets.

Grusom le mékano regardait la centaine d'humains qui peinaient pour hisser le fût d'un canon et le mettre en place dans le ventre du gargant. Il prit le tableau de maître, le mit autour de ses épaules comme une cape et rit en regardant les ruines des anciens palais. Les humains s'étaient crus malins parce qu'ils habitaient dans de grandes huttes pleines de statues colorées et animées. Eh bien on leur avait montré autre chose. A présent, ils travaillaient pour les orks. En proie à une joie simple et instinctive, il vida son bolter sur une colonne voisine, tandis que des traînées de vapeur dans le ciel annonçaient l'arrivée des Space Marines.

Gork et Mork se sentaient prêts. Leur peuple était agité et prêt au combat. L'Empereur, leur ennemi privilégié, avait déployé ses forces. Les premières escarmouches s'étaient disputées, mais à présent, le temps de la guerre était venu. Au delà, ils sentaient qu'ils étaient l'objet de toute l'attention des puissances du Chaos qui les observaient en se demandant quel avantage elles pourraient tirer d'une telle situation. Dans des puits de ténèbres oubliés, de terribles entités suivaient attentivement les progrès des orks. Gork et Mork s'en moquaient. Il se seraient assez forts pour résister au Chaos. Le temps était venu pour Gork et Mork de s'amuser.

Jetant un rapide regard depuis le dirigeable, Urgluk pouvait apercevoir les toits littéralement couverts d'une mer de visages gretchins. Une foule énorme encombraient la place, contemplant les énormes gargants avec une crainte révérencielle.

Les chokboyz et les dingboyz étaient mélangés. Les motos rugissaient en traversant les étendues désolées qui séparaient Orkville et le chantier. Au loin, un groupe de retardataires arrivait, guidé par un grand dingboy équipé d'un long bâton.

Urgluk regarda monter Dragnatz sur la tête du gargant par l'échelle interne. La foule attendait. Depuis le dôme du dirigeable, le mékano avait la meilleure vue sur Orkville.

"On a réussi, ouais, ouais," cria fièrement Glug depuis son siège de commande.

"Y sont prêts à y aller."

Urgluk sentit son cœur déborder de fierté en regardant les gargants. Ils toisaient la foule verte comme des géants en attente. Il se rappelait le jour où il avait vu les machines de l'Empereur. Cette pensée ne l'inquiétait plus. Ils avaient construit quelque chose de bien mieux et de plus ork. Le tumulte assourdissant des voix de la foule augmenta. Des parties entières de



la foule commençait à entonner le traditionnel hymne ork.

"On y va ! On y va ! On y va !"

Dragnatz gagna le sommet du gargant entouré de sa garde personnelle et fit un geste pour demander le silence. Et là, une chose incroyable se produisit. La foule se tût. Urgluk vit Dragnatz lever son bolter. Les orks de la foule levèrent alors le leur en réponse.

"Ca y est, les gars, " dit Dragnatz. Sa voix portait sans problème et sans amplificateur. "On a nos gargants et nos armes. Alors kes' ki nous manke?"

La foule ne réagissait pas, attendant une réponse.

"On a personne sur ki tirer, voilà koi. Alors moi j'vais vous dir c'kon va faire. On va un peu leur donner l'goût d'la mort, voilà koi. On va prendre l'grand Gork et l'grand Mork et ekrabouiller des zumains!"

La foule en liesse poussa une telle acclamation qu'Urgluk fut surpris de pas voir le dirigeable s'écraser.

Il étudia alors soigneusement Dragnatz. Son vieux chef avait vraiment l'air transformé. Il rayonnait, son visage respirait l'orgueil et la joie.

"Et aussi tout c'ki s'mettra sur not'chemin. A kaus k'on est des orks. Kes k'on est ?"

"On est des orks!!! " répondit la foule. Urgluk et les mékanos se joignirent au cris.

"Kes k'on est ?"

"Des orks!!!"

"Koi ?"

"Waaa!"

Dragnatz appuya sur le commutateur général. Le gargant s'éveilla à la vie. Le rugissement de ses moteurs se mêla au joyeux vacarme de la foule. Urgluk eut à ce moment la sensation que deux vastes entités rugissantes descendaient du ciel. Dans ce moment d'intense révélation, il eut la certitude que tous les autres orks avaient partagé la même sensation. A cet instant, ils ne faisaient plus qu'un, un avec leurs dieux vénérés.

"Waaagh !" se mit-il à crier avec les autres. Dragnatz fit un geste impérieux pour faire avancer le gargant. La foule et les véhicules suivirent, remplissant le sillage des deux monstres d'acier d'une multitude de motos et autres véhicules. Les Orks se dirigeaient vers les gigantesques vaisseaux et vers leur destin.

"On y va! On y va! On y va!"

Dans le Warp, Gork et Mork patientaient, heureux. Sur plus d'un million de mondes, leurs enfants étaient en marche, une marée verte qui engloutirait des empires pour remodeler l'univers. La Waa-Ork était en marche.

LES DENTS

Dans la société ork, les dents sont utilisées en tant que monnaie et forment la base de l'économie. Les dents doivent être de bonne taille, aiguisées et d'une belle couleur ivoire (c'est-à-dire comparable aux crocs orks) pour avoir une valeur. Les dents humaines ne conviennent absolument pas, de même que les dents de snots ou de gretchins. Les dents sont utilisées en tant que monnaie depuis des temps immémoriaux. C'est une forme d'économie évidente sachant que le cycle de remplacement des dents ne dure que quelques années chez les orks. Ceci implique que le nombre de dents en circulation ne diminue jamais suffisamment pour créer un déficit et que nul ork ne peut être réduit à l'extrême pauvreté pour très longtemps.

Les orks qui dépensent leurs dents plus vite qu'elles ne repoussent peuvent être obligés d'arracher celles-ci ou bien de le faire par un médiko. Ils doivent alors utiliser de grossiers dentiers de métal forgés par les meks jusqu'à la repousse de leurs dents.

Cette économie basée sur les dents ne veut pas dire que les orks ayant le plus de dents sont les plus riches. Certains orks plus grands, notamment le clan Bad Moon, ont naturellement plus de dents que les autres. De plus les orks ont de meilleures dents que les gretchins ou les snots. Comme les dents de ces petits orkoïdes ont moins de valeur, ils sont aisément gardés en servitude dans la société ork. Le seul moyen pour un gretchin de devenir riche est d'acquérir des dents d'orks.

Avec un renouvellement tous les cinq ans de leur dentition, on pourrait s'attendre à ce que l'inflation soit

un problème dans l'économie ork. Ce n'est pas le cas. Le problème est réglé par la nature elle-même. Les dents d'orks ne gardent leur dureté et leur tranchant que lorsqu'elles sont dans un matériau vivant. Une fois la dent tombée, elle meurt. Graduellement, les dents se détériorent jusqu'à ce qu'au bout de quelques années, elles se brisent et tombent en poussière.

Les dents brisées ou abîmées n'ont pas de valeur dans l'économie ork. Elles sont donc jetées lorsqu'elles sont trop abîmées. De ce fait, les orks ont tendance à rapidement dépenser leurs dents de manière à éviter ce processus de dégradation. De même, les marchands orks et les fabricants vérifient méticuleusement l'état des dents qu'ils reçoivent en paiement. Des rumeurs courent comme quoi des conseillers humains de seigneurs orks ont trouvés une méthode pour arrêter le processus de dégradation et préserver les biens de leurs maîtres. Cette rumeur n'a jamais pu être prouvée et est, par conséquent, soit fausse, soit l'un des secrets les mieux gardés qu'un warlord puisse avoir.



"Hé, Boss, racontez-nous une histoire !"

"Pas si vite Giblet. Où est l'squig, fainéant de grot?"

"On arrive pas à trouver l'vendeur d'squigs, Boss. Y l'ont chassé d'la place du marché. Hef a écrasé l'cuisto, des boyz Death Skull ont piqué sa bourse, y a pu d'vin d'champignon, Nuzzgrond lui à piqué son bolter et dit qu'il l'ramènera après la Waa-Ork (s'il est chanceux), sa bannière est tombée akcidentellement dans la fosse alors que j'la nettoyais, Ferdugh dit qu'y fait plus crédit tant qu'j'y devrais toujours le lot d'la dernière fois, des Blood-Axes se sont servis d'Grub pour l'entraîn'ment et sa jambe est toute explosée..."

"Ca va, mais lâche ma ch'ville, Giblet, avant qu'j'te botte. L'était une fois où Gork et Mork étaient assis dans la Grande Ville. Y s'ennuyaient. Z'avaient rossé l'Emp'reur, chassé à coups d'bottes les dieux eldar à l'aut' bout l'univers. Y restait plus personne à battre et y savaient qu'y z'étaient les plus forts des orks d'l'univers.

"J'm'ennuie," dit Gork. "C'est l'problème d'êt' les plus forts orks de l'univers."

"Mork s'ennuyait aussi, alors il l'embêta. Gork était pas très content alors il attrapa une montagne et la j'ta sur Mork. Il l'frappa si fort qu'sa tête s'enfonça dans sa poitrine. Giblet, t'cure pas le nez quand j'raconte une histoire. Mork attrapa la Grand'Ville et la j'ta sur Gork mais il le loupa. Il la lança si fort qu'elle alla dans le ciel et toucha un space 'ulk. C'est comme ça qu'les premiers Boyz allèrent dans l'espace. Gork cracha un mollard sur Mork qui vola par-d'ssus les montagnes et fit la Grande Mer... Doit y avoir d'bons squigs juteux dans l'coin."

"Moi et Gobbit fatigués, Maître, et Gobbit a eu sa tête arrachée par un squig mordeur quand on était poursuivis par les boyz d'Nuzzgrond."

"Ben t'aurais pas pu m'rappporter c'qu'il en restait, tire-au-flanc ? Une moitié d'grot, c'est mieux qu'pas d'grot du tout. Faut jamais rien j'ter, comme y disent."

"Les boyz d'Nuzzgrond l'ont mangé et y a rien que j'pouvais faire... Sérieux, Boss... Pourquoi qu'vous m'regardez comme ça ? C'est mon bras, ça! HO ! Siouplait, Boss! Me mangez pas ! AAAaargh!"



L'ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ ORK

LA MAISONNÉE

La maisonnée ork est l'élément de base de l'organisation sociale ork et des unités combattantes de leurs armées. Toutes les maisonnées ont des membres importants ou des vétérans -appelés nobz. Elles comportent aussi beaucoup d'orks ordinaires -les boyz- et peut-être aussi quelques-uns de ces étranges brikolos. Les maisonnées possèdent aussi des avortons en abondance - des esclaves gretchins et snotlings.

LA FAMILLE

Une famille ork est un groupe social étendu qui contient plusieurs maisonnées. Le chef d'une famille est à la tête des nobz de toutes les maisonnées. Toutes les familles ont leur propre symbole ou totem. Si le symbole d'une famille est un animal-totem, le nom de famille reflète l'aspect sauvage de l'animal, comme par exemple les Griffes Enragées, les Morsures Venimeuses, les Bêtes Enragées ou les Griffes Grondantes. Quelques familles ont adopté ou obtenu des noms plus modernes comme les Bolters Explosifs, les Fondus du Fuseur ou les Feux Malicieux.

LE CLAN

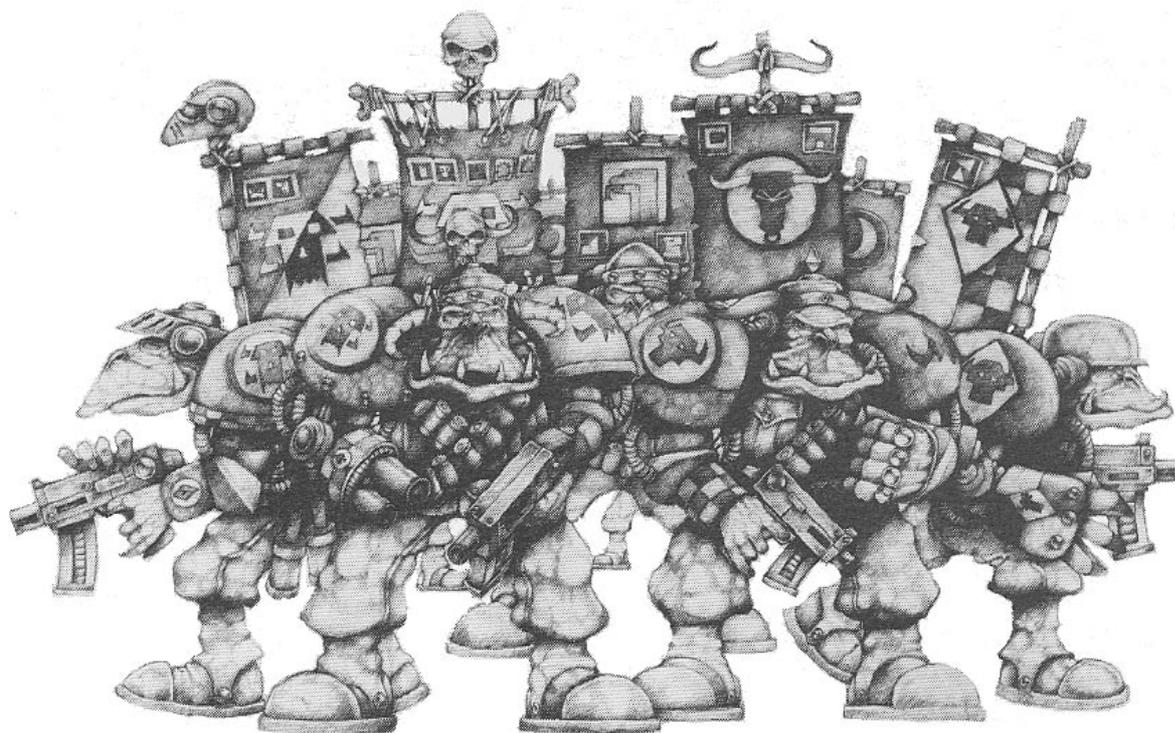
Un clan ork contient de nombreuses familles. Chaque clan comporte des nobz, des boyz et des brikolos, ainsi que des gretchins et des snotlings, mais dans des proportions différentes. Cela reflète le caractère et les traditions du Clan. Les six principaux clans sont décrits dans ces pages. Mais il y a sans aucun doute d'autres clans, beaucoup moins connus.

Les clans sont facilement reconnaissables par leur style traditionnel d'habillement, d'équipement de guerre, d'ornements et de coutumes. La plupart de ces rituels ont des origines anciennes et peuvent avoir des significations différentes selon les clans. D'autres coutumes plus récentes peuvent apparaître soudainement à l'intérieur d'un clan, mais pas dans un autre, dépendant de la philosophie et de l'attitude du clan.

Chaque clan est connu par son signe héraldique et chaque ork porte la marque de son clan, d'une manière ou d'une autre, même si les variations sont courantes. Les clans varient également dans la manière dont leurs membres expriment le caractère ork et dans les attitudes qu'ils adoptent vis-à-vis de la guerre.



Kevin Walker



Je vous ai signalé qu'une puissante force d'orks était entrée dans votre Secteur. Ils ont dévasté Danonura. Hekitai leur a offert un tribut. Je suis convaincu qu'il ne s'agit pas simplement d'une force de pillards mais d'une tribu en migration menée par Grimshak l'Ecorcheur.

La tribu est connue sous le nom de Waa-Snikaz-Grimshak, ce qui, dans leur langue grossière, signifie, je crois, 'Nous sommes les tueurs de Grimshak' – un nom qui est largement mérité. Il apparaît que cette tribu est composée de contingents venant de tous les clans orks connus, bien qu'il y en ait sûrement plus dont nous ne savons rien – nous disposons seulement de quelques corps ramassés sur les champs de batailles et de captifs faits par les scouts pour les identifier.

Vous étiez peut-être déjà être au courant des faits ci-dessus, mais je pense que cela vaut la peine de les répéter à la lumière de nos découvertes. La tribu est organisée à la manière Ork traditionnelle, en maisonnées, familles et clans. Chaque maisonnée forme une unité d'au moins quatre ou cinq 'Boyz', chacune menée par un chef ou un 'Boss'. Ces unités tactiques suivent les chefs de leurs familles et peuvent être identifiés par les insignes portés sur leurs plaques dorsales et sur les bannières de leurs leaders.

A partir de ces insignes, nous avons identifié les clans suivants : les Goffs, les Bad Moons, les Death Skulls, les Evil Sunz, les Snake-Bites et les Blood-Axes. Si nous nous attendions à trouver les cinq premiers clans, la présence des Blood-Axes nous surprend. La corruption n'a manifestement pas suffi pour qu'ils restent à l'écart. Leur avidité les a conduit à enterrer leur animosité envers les autres clans et à se joindre à eux. La leçon à en tirer est que les orks ne peuvent être

digne de confiance et que les seules choses qu'ils comprennent sont la force et la puissance.

Nous sommes maintenant face à un adversaire très puissant. La présence des Goffs indique que nous pouvons nous attendre à rencontrer des chokboyz. Je crains qu'ils ne mènent les assauts avec détermination. Les Bad Moons sont suffisamment riches pour s'offrir un armement conséquent et risquent d'avoir avec eux leurs psykers – qu'ils appellent, me semble-t-il, bizarboyz. Je crains également que les Death Skulls ne pillent nos habitations et n'épargnent personne, et je suis informé que les Snake-Bites sont les plus primitifs et sauvages de tous. Enfin, nous avons les Evil Sunz à combattre. Avec le nombre immense de machines et de mékanos dont ils disposent, je sais l'armée de Grimshak efficace.

Des informations révèlent aussi que Grimshak a rassemblé autour de lui un conseil de warlords, un warboss pour chaque clan de son armée. Pour une fois, ils semblent unis par leur soif de butin. C'est seulement l'inflexible autorité de Grimshak qui les lie entre eux. Si Grimshak pouvait être défait, la tribu s'éparpillerait en dissensions internes et nous pourrions balayer les contingents qui la composent un par un. Nous ne pouvons leur résister s'ils restent unis. Je suggère d'envoyer des Commissaires dans tous les postes avancés pour s'assurer qu'ils résistent jusqu'au bout de leurs forces. Pendant ce temps, nous devons nous préparer pour la bataille décisive.

- Rapport du Commandeur Impérial Skar Kulm, envoyé au Commandeur des forces locales de la Garde Impériale, au début de l'invasion ork du monde de Rael.

Le trak s'arrêta dans un dérapage qui souleva un épais nuage de fumée et de sable. Les gretchins, toussant et suffoquant, étaient suspendus aux poignées de métal comme des objets de peu de valeur.

« En place ! En place ! Tout l'monde en place ! Feu ! »

Le mékano Gogbolg descendit de sa selle et frappa ses assistants gretchins avec sa manivelle de cérémonie. Les gretchins, sachant ce qu'on attendait d'eux, sautèrent au sol près pour l'action.

En un instant, ils avaient ôté le crochet et commençaient à pousser le canon en position. Gogbolg sourit. Une fois de plus, il pourrait être le premier à tirer sur ces cons de zomms puants.

Il y avait un faible grondement derrière Gogbolg et il se tourna juste à temps pour apercevoir l'équipe de Bruggoz passer au-dessus de l'élévation, le canon en premier poussé par le trak. Gogbolg mordit son propre nez de fureur. Cette triple buse avait inversé l'attelage pendant qu'il était encore en mouvement ! Si – et c'était un grand si – il s'arrangeait pour finir à pointer dans la bonne direction, il pouvait encore être le premier à tirer.

Gogolg n'était pas prêt à cela. Heureusement, son propre canon était déjà chargé avec son boulet ramé.

« Feu ! Feu ! »

Gogbolg hurlait sur ses gretchins alors que le canon de Bruggoz tanguait, son équipage essayant de le charger en mouvement.

« Mais Boss... » les gretchins semblaient préoccupés par quelque chose. C'était probablement l'excitation, pensait Gogbolg. « Feu ! », cria-t-il encore.

« Mais... » protesta un gretchin.

« J'dois tout faire moi-même ou quoi ? »

Gogbolg frappa de sa manivelle le levier de mise à feu. Le canon rugit.

Les gretchins regardaient le boulet ramé partir en sifflant vers les lignes humaines. Sa chaîne était tirée à toute allure. Avec des larmes de joie et de fierté, ils regardaient Gogbolg voler vers les lignes humaines. Ils s'étaient usés à lui le dire : la chaîne était fermement attachée autour de sa cheville.

LA TRIBU

Un grand rassemblement d'orks sous le commandement d'un seul grand warlord est appelé tribu. Une tribu peut être sédentaire ou nomade et peut dominer d'une colonie à un monde entier. Elle peut avoir un empire à elle, ou être seulement une horde de korsaires qui ont pour seul domicile leur flotte de space hulks. Une tribu comporte généralement des orks appartenant aux six clans principaux. Ces clans sont tellement grands et éparpillés qu'il est normal que tous ses membres ne peuvent pas être rassemblés en une seule tribu. De même, il est possible que seuls un ou deux clans soient représentés dans une tribu. En règle générale, la plupart des différents types d'orks sont présents en nombres variables dans n'importe quelle tribu.

Une tribu n'implique aucun lien en terme de fraternité ou d'origine (comme dans un clan), ni aucun rôle social ou statut. Une tribu est juste une grande horde d'orks, et peut se composer de n'importe quel clan et de n'importe quelle classe sociale.

N'importe quel grande armée ork ou bande de korsaires peut être considérée comme une tribu. Ce genre de tribu peut être créé soudainement sous l'autorité d'un grand warlord. Dans d'autres cas, elle peut avoir grandi pendant des générations après l'occupation d'un endroit. Une tribu peut être temporaire -pour la durée d'une campagne par exemple- ou permanente, surtout si elle est le résultat de la migration d'une horde d'orks enrégés dans la galaxie sans se joindre à d'autres orks. Dans les deux cas, la tribu adopte un nom personnel, comprenant généralement le nom du warlord actuel (comme Waa-Snagrod), ou de la région locale (comme les korsaires de la Pierre Noire).



Les rivalités entre les clans

Une tribu ork comprend plusieurs contingents de plusieurs clans. A l'intérieur d'une tribu, ces clans ont tendance à rester entre eux, et demeurent tous dans le même bâtiment dans le village de la tribu. Si la tribu est nomade, les membres d'un même clan voyagent ensemble dans le même vaisseau spatial. Evidemment, il y a une certaine rivalité entre les membres des différents clans au sein d'une même tribu. Les orks s'adonnent à plusieurs sports et événements compétitifs, tels que des combats dans des fosses, des concours de manger de squigs, des courses de squigs, des courses de kart, des collections de trophées, du bloodbowl et bien d'autres encore. Durant ces événements, un clan se mesure à un autre, et la rivalité entre les clans est de ce fait entièrement déchargée. Naturellement, tous les clans pensent qu'ils sont meilleurs que tous les autres.

LA DIVISION DES CLANS

Même si la plupart des clans connus ont des origines anciennes, ces origines sont voilées de mystère, et sont sujettes à de nombreuses spéculations (et pas seulement de petites disputes) par les intéressés. Certains clans peuvent avoir été formés à partir de l'éclatement d'autres clans encore plus anciens, ou de tribus qui ont existé dans un passé lointain. Ce processus continue encore de nos jours. De temps en temps, un nouveau clan est créé.

La création d'un nouveau clan se fait de façon graduelle. Cela se produit lorsqu'une tribu d'orks, ou un groupe provenant de la division d'un clan, se retrouve seul. Les coutumes et les attitudes de ce groupe isolé changent graduellement, et se séparent de la culture du clan auquel ils appartenaient auparavant.

Quelques traditions de l'ancien clan peuvent rester, mais après quelques générations, un nouveau clan avec de nouvelles traditions a été créé.

Les tribus se composent de différents groupes venant de différents clans unis sous l'autorité d'un warlord. Les tribus se divisent souvent après la mort du warlord, après une défaite ou à la fin d'une campagne. Si la tribu reste unie pendant longtemps, elle peut éventuellement devenir un nouveau clan. Les grands clans orks peuvent avoir été créés en suivant le même processus. Pendant la durée de la Waa-Ork, quand les groupes orks sont dispersés dans de grosses hordes, beaucoup de tribus de ce type se forment. Ces tribus se séparent à la fin de la Waa-Ork. Mais, comme la Waa-Ork peut durer des centaines d'années, certaines tribus se transformeront en clan durant ce temps.

LES COMBATS DANS LES FOSSES

Quand le warlord d'une tribu est tué ou contesté, la tribu peut éclater en différentes fractions qui partent chacune de leur côté. Mais souvent, un acolyte du warlord prend sa place et devient le nouveau warlord, ainsi la tribu reste unie.

Parfois, l'autorité du warlord est contestée par ses rivaux. L'issue de cette lutte peut être déterminée soit grâce à une ruse de bas étage (assassinat, etc.), soit de façon plus primaire : un combat dans une fosse. C'est l'option souvent préférée, car cela divertit toute la tribu, et que cela établit un vainqueur sans discussion possible.

Le warlord prend tout simplement n'importe quel rival concurrent dans la fosse pour un combat de gladiateur. Les rivaux doivent être battus par le warlord, sinon le warlord est rejeté par la tribu. Tous les camps orks ont des fosses de combat pour cette raison. Elles sont

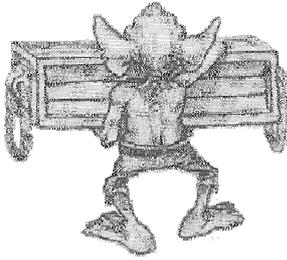


Les zomms sont tout roses et mous, pas durs et verts comme les boyz. Y z'ont tous la même taille aussi – pas d'grands ou de p'tits, alors y sont toujours à discuter qui est le chef parc'qu'y pas moyen d'les différencier à part avec des médailles et des uniformes et les aut' trucs. Aut' chose – quand y font que'qu'chose, y essaient de le faire qu'y ressemble à autre chose autre pour tromper tout l'monde. Quand un zom veut dev'nir chef, ben y' dit : «J'suis très spécial alors vous devez m'adorer» ou «J'sais des choses que personne y sait, alors j'suis l'meilleur». Le plus drôle, c'est qu'l'moitié l'croit et que l'aut'moitié non, alors i' se frappent tous dans tous les sens. Et pendant qu'y discutent tous pour savoir qui qu' est l'boss, les orks peuvent en écraser un max.

Point de vue de Snotgrub sur l'humanité et ses faiblesses

aussi utilisées pour résoudre des différends entre orks. Si un ork en veut à un autre ork, ou s'ils ont un compte à régler, les orks peuvent se défier pour combattre dans la fosse. Les fosses de combats servent aux orks de système juridique brutal et toujours disponible.





LES CLANS



Y'a plein d'clans dans l'univers, tu vois ? C'est tous d'bons z'orks sauf un, et l'autr' c'est des bons z'orks aussi - sauf' qu'c'est des copains des zoms puants, tu 'ois.

LES SNAKEBITES

D'abor'y laissent le serpent les mordre, alor'y mordent la tête du serpent; Y diz' qu' ça fait d'toi un ork. Y cherchent tout l'temps un truc. C'est des boyz qu'aïment sauter dans des space hulks et aller dans des z'endroits et mourir dans l'warp.

Les Snake-Bites s'établissent rarement quelque part pour longtemps. Pour les autres orks, les Snake-Bites semblent toujours "chercher un truc et s'balader sans but". Ils restent sur une planète juste assez longtemps pour mener un combat et ils repartent. Les érudits impériaux ont spéculé sur le fait que ce clan puisse être la survivance d'une ancienne culture ork. Les orks Snake-Bites éprouvent plus le besoin d'enfanter qu'aucun autre clan, et ont tendance à retourner à l'état sauvage pour donner naissance. Ils engendrent de grandes portées de petits qui sont endurcis par les étranges rites initiatique du clan. Ces rites d'initiation nécessitent la morsure d'un serpent venimeux dont ils aspirent ensuite le venin (d'où leur nom). Certains orks succombent au poison - la plupart deviennent plus résistants proportionnellement à l'importance de leurs morsures. Les orks Snake-Bite emportent toujours une sélection de serpents venimeux avec eux quand ils migrent vers d'autres planètes, pour les cas où les formes de vie indigènes s'avèrent être



Les seuls bons zomms sont les zomms morts. L'seul truc mieux qu'un zomm mort est un zomm qui va mourir et qui dit où trouver ses copains.

Morglum Necksnapper

malheureusement inoffensives. Ils continuent à s'endurcir de cette manière tout au long de leur vie. C'est un heureux hasard que ce clan produise tant de petits, car beaucoup de membres du clans "s'en vont chercher un truc" et ne réapparaissent jamais. L'emblème de ce clan est le serpent. Les orks Snake-Bites sont un clan sauvage et brutal qui préfère vivre dans les endroits sauvages et désolés. Ils cultivent les squigs-cheveux pour se décorer avec d'extravagantes crêtes et chignons. Leurs corps sont entièrement recouverts de tatouages rouges tourbillonnants, comme des serpents enroulés. D'autres marques fréquentes sont des peaux portées sur la tête et des fourrures de loups, qui accentuent leur apparence sauvage et primitive.

Leur habillement peut inclure toutes sortes de peaux et de morceaux d'animaux (y compris des rats morts attachés par la queue). Les couvre-chefs sont parfois décorés de grotesques cornes. Leurs ceintures-serpents sont un des éléments les plus distinctifs de leur habillement, elles sont attachées grâce à des boucles métalliques de la forme d'un serpent. Leurs pendentifs et bijoux sont fabriqués avec des perles de pierres ou de céramique, des plumes, des coquilles ou des mâchoires d'animaux. Ces derniers sont accrochés partout sur le corps, qui est percé spécialement dans ce but. Les médikos sont particulièrement attachés à cette pratique, et consacrent beaucoup d'efforts à localiser les emplacements les plus douloureux à percer.

De lourds anneaux au cou et des cols cloutés sont appréciés par certains Snake-Bites, qui prétendent qu'ils constituent une précaution pour ne pas être étranglés par des ennemis qui pourraient se glisser derrière eux durant la nuit. Ce clan est aussi réputé pour ses grotesques insertions de lèvres, ses icônes étranges, et ses plaques dorsales et bannières dorsales très individualisées.

Les Snake-Bites aiment garder beaucoup de goretboyz comme les orks d'une époque révolue, qui est maintenant remise au goût du jour avec l'avènement des cybergorets. Ces créatures bioniquement améliorées et extrêmement sauvages sont un aboutissement effrayant des talents combinés des meks et des médikos qui les ont développés.

LES GOFFS

Les z'orks les plus gros et les plus moches, avec plein d'chokboyz et d'nobz. Y s'battent encor' et encor'. Pas d'trucs de mauviet', se r'plier ou disparaître com' des grots ou des snots pleunichar'. Aucun'ot'clan est aussi dur qu'les Goffs.

Les Goffs sont identifiables par leur équipement où prédomine le noir et le totem du clan, qui est une tête de taureau noire. Ce clan a la réputation d'être constitués des orks les plus gros, les plus laids, les plus mauvais et les plus féroces. De tous les clans guerriers orks, les Goffs sont les plus attirés par le frisson des combats et sont des spécialistes du corps à corps. Ils se considèrent comme supérieurs aux orks lâches des autres clans, qui restent en arrière pour tirer quand ils pourraient plonger dans la mêlée. Ils affectionnent particulièrement les grenades, qui sont jetées à la main et qui sont utiles pour le combat rapproché dans les tranchées, ruines, bunkers et les trous d'hommes. Les Goffs portent habituellement une paire de grosses grenades (appelées stikbomz) fourrées dans leurs bottes noires.

Le noir est la couleur préférée des Goffs. Les autres clans qui portent des couleurs vives et des motifs sont traités de faux orks, ou de mauviettes. La décoration la plus commune est un échiquier noir et blanc ou un bord contrasté. Une déviation excessive par rapport au style du clan est tournée en dérision, et le scélérat se fera certainement rosser par le premier boss ork qu'il croisera. Les peintures de guerre et les tatouages sont aussi proscrits par les Goffs, mais les boucles d'oreilles, les pendentifs tête de mort, les clous métalliques à travers la chair, les colliers formé de crânes, et les larges anneaux au nez sont appréciés.

Pour les Goffs, ils sont le signe visible de la solide nature intérieure des orks.

Leur tête est couramment coiffée d'un casque cornu, ou d'un casque de type teutonique, les deux protégeant bien le cou (comme les vieux casques à pointes de l'antique Terra).

Les membres du clan portent sur leurs plaques dorsales la rune ork de leur famille qui est peinte en couleur sur un fond noir. Les Goffs peuvent se vanter d'avoir le plus de nobz et de chokboyz. C'est parce que les Goffs sont le clan le plus militariste des orks. Tous les orks adorent faire la guerre, et la font souvent pour survivre, mais pour les Goffs on peut vraiment affirmer qu'ils ne vivent que pour combattre.

Les jeunes Goffs s'adonnent à de dangereuses épreuves de forces entre eux. Pour ces concours, ils se coiffent de casques tête-de-taureaux rituels auxquels sont attachées d'énormes cornes de taureaux. Ils se chargent alors les uns les autres comme des taureaux enragés, se cognant avec un grand crack quand le couvre-chef cornu atteint sa cible. Les petits continuent à se percuter les uns les autres jusqu'à ce que l'un en ait assez, ou jusqu'à ce qu'ils se soient percutés à mort.

Les hordes d'esclaves snotlings et gretchins (snotz et grotz) ne sont pas autorisés à porter du noir -c'est un privilège réservé aux Goffs libres. Toutefois, les snotz et les grotz peuvent se peindre le visage avec de la peinture noire. Les esclaves doivent se contenter de couleurs ternes et neutres. Toute tentative de porter des couleurs vives est sévèrement punie des mains d'un Goff mécontent.



LES BAD MOONS

Des boyz riches. Leurs dents grandissent plus vite qu'celles des aut'clanz, alors y sont plus riches qu'ceux des aut'clanz, tu vois ? Des tas d'gretchins voleurs de dents traînent autour d'eux tout l'temps. Un max d'esclaves aussi et tout. Y dépensent tout en matos pour mater les aut'clanz qui veulent redistribuer un peu leurs biens.

Le symbole du clan Bad Moon est une lune jaune grimaçante enveloppée d'un halo de flammes noires. Le clan Bad Moon passe pour une classe marchande dans la société ork, achetant sans interruption, vendant, échangeant, et escroquant pour obtenir des dents. On peut trouver des Bad Moons dans presque toutes les tribus orks. Leurs dents grandissent plus rapidement que chez leurs congénères, ce qui rend ce clan plus riche que les autres. Ils possèdent également un grand nombre de flesheaters, qui ajoutent encore à leur richesse.

Les guerriers Bad Moons portent des vêtements aux couleurs choquantes et des peintures de guerres conçues pour terrifier l'ennemi. Les hauts gradés de ce clan portent des bannières dorsales richement décorées et les plus aisés affichent ouvertement leur fortune en portant des colliers des dents. Ce clan possède un grand nombre d'esclaves, qui sont employés à la fabrication d'armements vendus aux autres clans pour gagner encore plus de richesse.

Les Bad Moons s'engagent souvent dans des affaires secrètes avec les races étrangères pour accéder à de la technologie et de l'armement non disponible pour les autres orks. Ils aiment également dépenser leurs dents en nourriture, ce qui explique que beaucoup de Bad Moons aient un généreux tour de taille.

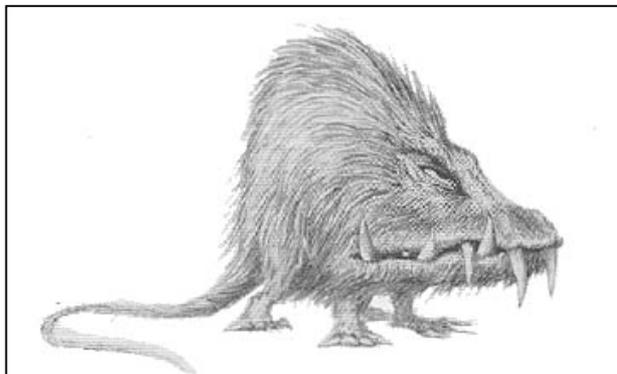
Un autre aspect du riche clan des Bad Moons est la prétention que ces membres ont au savoir (telle qu'elle est comprise parmi les orks). Fondamentalement, les Bad Moons ont la réputation de savoir des choses pour lesquelles la plupart d'orks pour ne voient aucune utilité pratique. Ce clan tend également à avoir beaucoup de bizarboyz qui emploient leur richesse pour s'habiller de manière flamboyante. Malheureusement pour eux, ils finissent par être

Le gretchin fouillait frénétiquement le désordre de l'atelier de son maître composé d'un immense tas de pinces, clous, chiffons gras, marteaux (de taille comprise entre grand et énorme) et de vieux squigs à moitié mangés. Il identifia finalement l'outil recherché, le tira de dessous et le porta au mek.

« Mais nan, tu comprends rien, stupide grot, » dit le mekano Bad Moon, d'un ton désespéré. Il arrache l'outil des mains du gretchin qui essayait de s'esquiver.

« J'ai dit des trucs ! C'est pas dur quand même, t'es trop bête ou quoi ? Combien d'fois j'te l'ai dit ? Dans ma main, c'est un truc et c'qui y a sur la table, c'est un machin. Un truc et un machin. Pigé ? »

Le gretchin qui tenait à garder ses dents en place secoua la tête vigoureusement. Il savait que ces outils étaient identiques – il les avait déballés de la caisse ce matin. Pour lui, la seule différence entre les deux était que le premier était couvert de graisse et que le second non – du moins, moins que l'autre.



Les flesheaters

Pour augmenter leur fortune, certains orks élèvent le féroce squig connus sous le nom de "flesheaters". Les flesheaters ont une grande bouche béante comme celle d'un crocodile avec plusieurs rangées de crocs pointus similaires à ceux des orks. Les flesheater perdent et remplacent continuellement leurs dents, et les orks n'ont qu'à envoyer leurs gretchins chercher les vieilles dans la cage. Inutile de le dire, le gretchin n'est pas très enthousiaste d'aller le faire. Comme les dents orks, les dents de flesheater se détériorent après quelques années et servent de monnaie. Les flesheaters vivent extrêmement longtemps mais peuvent rarement être élevés en captivité, les rendant encore plus précieux. Les orks possédant des flesheaters sont généralement des nobz ou le deviennent rapidement compte tenu de leur fortune. Sans surprise, les orks plus pauvres essaient parfois d'en voler un ou de faire un raid vers un campement rival pour en capturer un.

traînés à la bataille et employés contre l'ennemi comme n'importe quelle autre arme.





LES DEATH SKULLS

Les meilleurs pillards d'univers, ce sont des guerriers voleurs avec un max d'avortons et d'grots fouinant partout pour trouver des trucs.

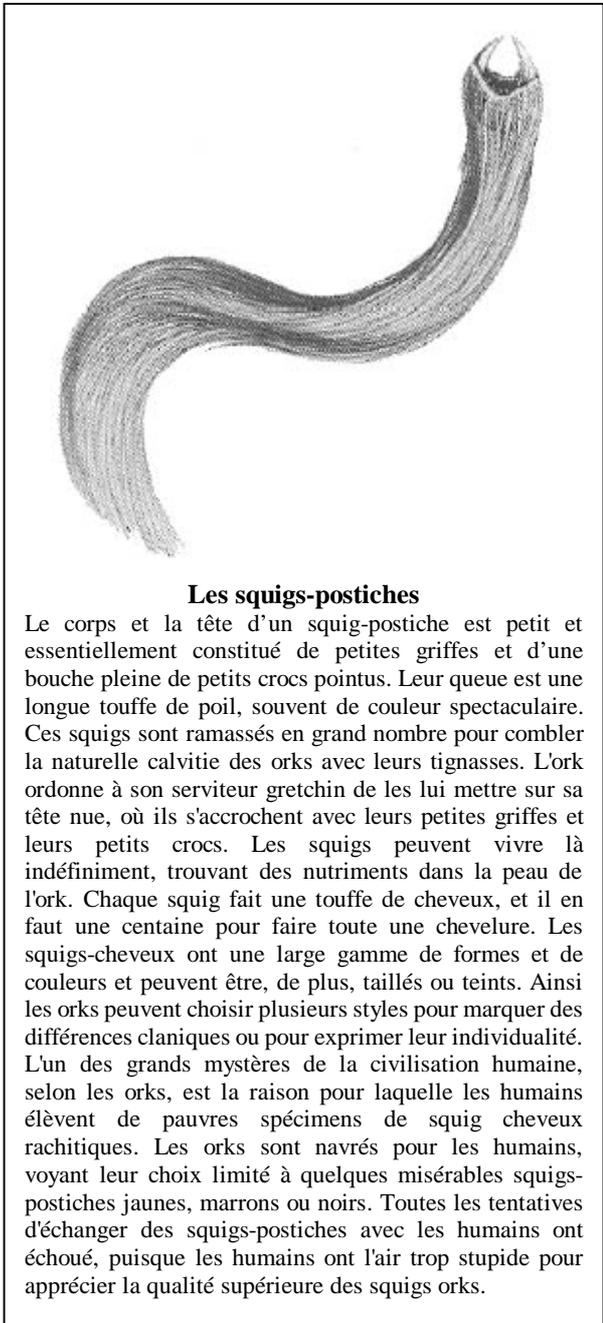
Les guerriers Death Skulls sont des pillards de champ de bataille renommés. Après n'importe quel combat ou escarmouche, on peut les voir dépouillant allègrement les corps des vaincus et découpant les morceaux d'armures ou de vêtements qui les intéressent. Ces articles dépareillés sont utilisés pour augmenter l'aspect déjà bizarre de l'équipement des guerriers Death Skulls. Ceci les conduit souvent à s'habiller de manière disparate avec des morceaux de divers uniformes cousus ensemble. Par exemple, une famille qui a été impliquée dans le pillage d'une colonie pénitentiaire impériale se vêtira désormais avec l'habillement dérobé. On peut alors les voir portant des pantalons ou des manches curieusement marqués avec les flèches noires retournées des condamnés. Peut-être que ce sont ces symboles de flèches, reliés croient-ils à des puissances magiques, qui ont attiré leur attention.

Ce clan est baptisé du nom de leur totem en forme de crâne cornu. Les crânes et les ossements sont courants parmi leurs ornements personnels. Par exemple, des casques sont souvent moulés ou façonnés en forme de crâne grimaçant. Les Death Skulls sont généralement habillés d'amulettes d'os de toutes sortes : pendants, talismans et morceaux d'ennemis morts depuis longtemps. De telles choses sont sources de pouvoir pour le clan Death Skull. Quelques guerriers Death

Skulls portent des cotes lacées ensemble comme un genre de plastron.

Il est courant pour les orks Death Skulls de peindre leurs têtes et leurs postérieurs d'un bleu profond. Une famille, trouvant ses efforts de pillage mal récompensés, est allée jusqu'à peindre entièrement ses torsos et ses bras. Ils croient que cette habitude attire l'attention et la faveur des dieux orks, et leur apporte ainsi une meilleure fortune. Les guerriers de clan portent des plaques dorsales décorées d'un crâne émaillé, sur un fond coloré. La couleur de ce fond change d'une famille à l'autre.

Ce clan a beaucoup de gretchins intelligents et entreprenants. Les Death Skulls attirent également un certain nombre de mauvais larrons en raison de leur réputation de pillards, de trafiquants et de filous. Leurs habitudes de pillards et de charpardeurs font qu'ils ont souvent la mauvaise réputation parmi les autres clans de ne vendre que l'équipement qui n'est pas assez bons pour eux.



Les squigs-postiches

Le corps et la tête d'un squig-postiche est petit et essentiellement constitué de petites griffes et d'une bouche pleine de petits crocs pointus. Leur queue est une longue touffe de poil, souvent de couleur spectaculaire. Ces squigs sont ramassés en grand nombre pour combler la naturelle calvitie des orks avec leurs tignasses. L'ork ordonne à son serviteur gretchin de les lui mettre sur sa tête nue, où ils s'accrochent avec leurs petites griffes et leurs petits crocs. Les squigs peuvent vivre là indéfiniment, trouvant des nutriments dans la peau de l'ork. Chaque squig fait une touffe de cheveux, et il en faut une centaine pour faire toute une chevelure. Les squigs-cheveux ont une large gamme de formes et de couleurs et peuvent être, de plus, taillés ou teints. Ainsi les orks peuvent choisir plusieurs styles pour marquer des différences claniques ou pour exprimer leur individualité. L'un des grands mystères de la civilisation humaine, selon les orks, est la raison pour laquelle les humains élèvent de pauvres spécimens de squig cheveux rachitiques. Les orks sont navrés pour les humains, voyant leur choix limité à quelques misérables squigs-postiches jaunes, marrons ou noirs. Toutes les tentatives d'échanger des squigs-postiches avec les humains ont échoué, puisque les humains ont l'air trop stupide pour apprécier la qualité supérieure des squigs orks.

LES EVIL SUNZ

Les plus bons et les plus cools des orks, z'ont un max de mekboyz et de bagnoles.

Le totem de ce clan est un visage rouge sang d'ogryn grimaçant entouré de rayons de soleil. Les membres de ce clan portent au moins un vêtement rouge ce qui rend leur aspect tout à fait distinctif. Le rouge est une couleur assez dure à obtenir pour les orks car ils ont peu d'ennemis réguliers aux uniformes rouges qu'ils pourraient dépouiller, et la majorité du colorant rouge est employé pour la peinture. En conséquence, plusieurs guerriers ont un simple fragment de vêtement rouge : une manche ou un chapeau par exemple. D'autres se contentent de tissus trempés dans du sang, et ne sont pas contrariés du tout quand celui-ci tourne au brun et au rance. La peinture du visage est une autre expression de l'obsession de ce clan pour le rouge. Là aussi, ils recourent au sang quand la peinture rouge s'épuise.

Chaque famille a sa propre variation du totem du clan. Pour les orks Evil Sunz, le totem représente l'aspect dur et implacable d'un soleil brûlant - un soleil rougeoyant, comme gorgé de sang. Ceci peut faire penser aux sanglants sacrifices au soleil géant qui était censé briller sur le monde originel des orks. Historiquement, les orks ont cru que leur soleil faiblissant requérait du sang pour le maintenir en vie. Le symbole du soleil est repris sur les plaques et sur les bannières dorsales des officiers.

Le clan Evil Sun a beaucoup de mékanos, ce qui signifie que le clan a beaucoup de véhicules à disposition (puisque les mékanos sont indispensables pour les maintenir en état de fonctionnement). Les Evil Sunz sont connus pour leurs bikeboyz. Ces terribles motards orks s'habillent de cuirs ornés de chaînes, d'harnachement de motard, d'insignes Evil Sunz et de bottes noires de motard renforcées. Leurs fronts sont souvent décorés de clous en métal plantés



Les véhicules orks

Les orks utilisent une grande variété de véhicules - certains conçus et construits par les meks eux-mêmes, et d'autres construits par d'autres races comme tribut. Une fois que les orks ont «réparé» plusieurs fois les véhicules construits par d'autres races, ils développent un caractère ork très distinctif et unique. Si un véhicule particulier devient renommé sur les champs de bataille, les warlords sont souvent si impressionnés qu'ils en font souvent faire des copies pour eux-mêmes, ou pour les distribuer comme récompenses à leurs subordonnés. Cette réplification délibérée est, pour le coup, le seul exemple de "production en série" chez les orks.

Grugit descendit du trak et agita sa clef à molette huileuse après Mangeye "...Aut'chose qu'tu d'vrais savoir..."

Mangeye avait écouté toute la matinée les histoires ennuyeuses du mékaniak. Beaucoup n'avaient ni début, ni milieu ni fin ou quoique ce soit d'autre. Il soupira et essaya d'avoir l'air intéressé, attendant la suite avec peu d'enthousiasme.

"...l'savoir-faire ork tient dans d'gros clous", s'exclama Grugit triomphalement, et il passa sa tête dans les entrailles du trak. Il y eu un épouvantable bruit de marteau. Mangeye s'appuya sur l'épaule du mek et risqua un coup d'œil dans la machine. Il semblait y avoir encore plus de clous qu'avant.

"Là" dit Grugit. "Essaie maint'nant."

Mangeye enfourcha le trak et pressa le starter. Il y eut un terrible rugissement et le sommet de son crâne fut brûlé alors que le canon laser creusait un trou dans le mur opposé. Grugit grata son nez pensivement et ramassa quelques clous supplémentaires. "Y manquait un truc, ici."

directement dans leurs crânes épais. Les orks Evil Sunz partage l'obsession des orks pour le rouge dans la décoration de leurs nombreux véhicules. Comme tous les orks, ils croient que les véhicules rouges vont plus vite que les véhicules de n'importe quelle autre couleur. Ainsi, tout ork voulant augmenter la vitesse et la performance de sa moto ou de son buggy le repeint d'un rouge éclatant. "Comme ça, personne y peut t'attraper."



LES BLOOD AXES

Les laquais puants des zumains. Des orks f'raient n'import'quoi pour des dents. Personne est contre ça, mais trafiquer avec des zoms, ça c'est différent.

On reconnaît le clan Blood Axe au signe de la hache sanglante. Ils sont toujours en désaccord avec les autres clans, au-delà des animosités inévitables et des rancunes constantes inhérentes à la race ork. Quelques orks suspectent que ceci est dû à l'Imperium, chef secret du clan Blood Axe L'Imperium utilise en effet les Blood Axes comme cinquième colonne pour infiltrer les domaines orks et également comme tampon pour absorber les pires effets des perturbations parmi les orks.

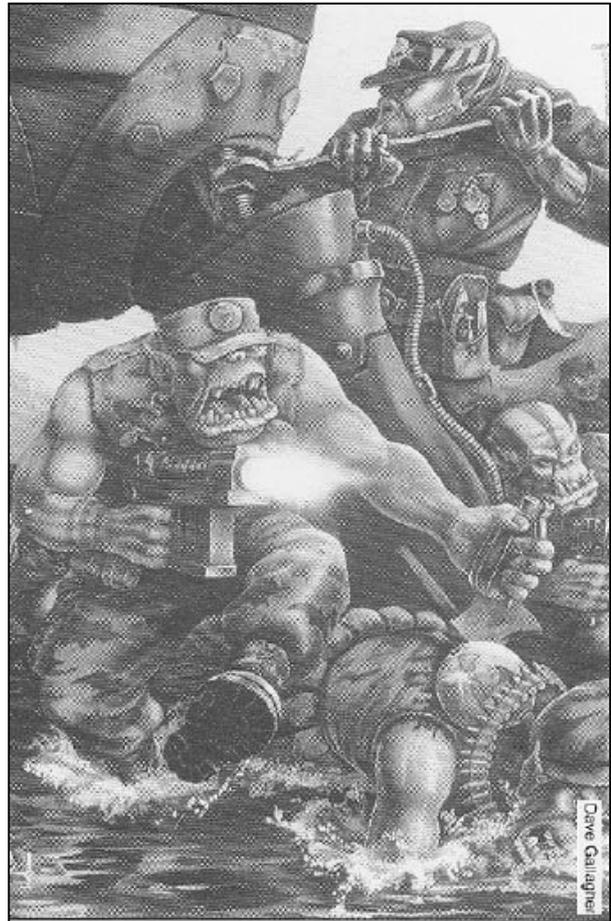
Ce clan était par le passé très puissant et a longtemps dominé la société ork sans difficulté. Lorsqu'ils ont commencé à avoir trop de rapports amicaux avec les étrangers (particulièrement avec les humains), c'en était trop pour les autres clans. Beaucoup de boyz Blood Axes ont été éliminés dans une guerre inter-ork connue sous le nom de *La Grand'Fête*. En conséquence, le clan a été renversé et les Blood Axes survivants ont couru se cacher. Aujourd'hui, ils continuent forcément à avoir affaire à des humains, puisque le clan est devenu dépendant des subventions de dents payées par l'imperium. La source de ces paiements vient des prospecteurs impériaux envoyés pour trouver de vieux champs de bataille et arracher les dents aux cadavres d'orks. Les autres clans qui entendent parler de ceci sont dégoûtés - pas parce que les Blood Axes acceptent de telles dents, mais parce qu'ils encouragent les humains à prendre ce que les orks considèrent comme leur propriété.

Le patronage impérial n'est pas manifeste. Le clan n'utilise pas beaucoup d'équipement impérial, principalement parce qu'il en reçoit peu. L'imperium préfère payer les Blood Axes avec leurs propres devises plutôt qu'avec des armes, pensant qu'il n'est guère sage d'armer un ennemi potentiel (et surtout des

Le petit vaisseau difforme traversa le feuillage délicat du monde extraterrestre pour atterrir dans un petit cratère d'arbres et de broussailles arrachés. Comme les nuages de vapeur et d'huile se dissipaient, on pouvait entendre des bruits étranges de martèlement venant de l'intérieur du vaisseau. L'intensité et le volume des coups s'accrut, jusqu'à ce qu'un coup violent ouvre la trappe et la fasse tomber à terre, mouvement suivi par plusieurs orks visiblement étonnés. Ignorant la terre brûlée et les cris perçants de la faune locale dérangée, ils s'employèrent à soulever un tronc d'arbre brisé jusqu'à la gueule de la trappe à présent ouverte.

Bientôt, la bande entière s'était hissé hors du vaisseau, et les orks s'occupèrent bientôt à étirer leurs membres et à tester leurs armes sur les papillons géants colorés qui passaient. Après avoir astucieusement attiré l'attention de sa troupe en détruisant à moitié un arbre voisin, le Boss bomba sa poitrine et s'adressa à ses boyz.

"Okay les gars. Les bolters marchent ? C'passé un peu trop près d'mon oreille Naffbitz, fais gaffe avec c'te truc. On va aller voir des zoms. Avec un peu d'chance, y verront not' point d'vue - v'voyez c'que j'veux dire," il agita son bolter pour illustrer. "Rotgut, sors Dribdrak d'en d'ssous de c't'arbre et on y va. Suivez moi les gars, par... euh, par là!"



orks). Néanmoins, il y a quelques commerçants et pirates suffisamment corrompus pour vendre des armes aux orks. Bien que l'Imperium ne fournisse pas d'armes aux Blood Axes, l'influence du modèle militaire impérial est très marqué. Il y a, cependant, une prépondérance de meks et d'armes lourdes chez ce clan. Les guerriers portent des casques, des treillis et des calots. Ces tenues arborent des teintes ternes et généralement des motifs de camouflage. Les officiers de ce clan aiment porter des signes militaires, tels que des médailles, des insignes en forme d'aigle ou de hache, des jumelles, des monocles, et des cartouchières festonnées avec des grenades.

Ces ornements cohabitent avec ceux des orks, tels que les plaques dorsales marquées du symbole du clan, les boucles d'oreille en forme de hache, et les peintures de guerre noires ou bleues – dont les designs permettent d'identifier les différentes familles. L'arme de contact préférée des Blood Axes est naturellement la hache. Cette arme est habituellement accompagnée de hautes bottes militaires à lacets. Selon la tradition du clan, les Blood Axes n'essuient pas le sang sur la lame après les batailles.

Grâce à quelques vaisseaux spatiaux pilotés par des esclaves, et à la possession de space hulks, les Blood Axes peuvent lancer des incursions sporadiques sur d'autres clans orks. Ils font ceci pour régler de vieux contentieux, pour le butin, pour capturer des esclaves et des gretchins, et pour impressionner les agents impériaux afin d'obtenir de nouvelles subventions de dents.

LES ORKS SAUVAGES

Le cycle de vie d'un ork est très différent de celui d'un humain. Les orks naissent dans des communautés d'orks sauvages dans des endroits déserts et grandissent selon un mode de vie primitif. Plus tard seulement, quand les jeunes orks sont devenus des boyz adultes, ils rejoignent le reste de la société guerrière ork. Les orks passent la majorité de leur vie comme boyz. La plupart trouvent la mort sur un champ de bataille et n'atteignent jamais l'étape finale de la vie ork : l'étape reproductrice. Les orks ne se reproduisent qu'à la fin de leur vie, ce qui fait que seuls les orks les plus forts et les plus résistants survivent assez longtemps pour avoir une descendance, et ainsi, chaque génération est plus résistante que la précédente.

Après de nombreuses années en temps que boyz, un ork atteint sa maturité. A ce moment, l'ork ressent le besoin impérieux de quitter sa communauté et d'errer dans la nature. A proximité de chaque village ork se trouve d'une zone déserte pour que les vieux aillent y vivre. Là, les orks ayant atteint la fin de leur cycle de vie retournent à un style de vie primitif. Ils deviennent des orks sauvages. Les vieux orks ne retournent jamais dans leurs communautés et vivent le restant de leurs vies dans la nature. A ce stade, un ork est capable d'engendrer une nouvelle génération.

Contrairement aux autres races, les orks n'ont pas de genre. Leurs capacités reproductrices ne se développent qu'après qu'ils aient atteint leur maturité et redeviennent sauvage. En général la moitié des orks sauvages développent une poche de marsupial, dans laquelle un petit ork naît et est nourri. Après une brève période, le mioch' est assez grand pour quitter la poche. Son père le nourrit de squigs et lui enseigne comment survivre dans la nature. Ceci donne aux jeunes orks leur caractère débrouillard.

Les orks devenus sauvages sont abandonnés lorsque la tribu se déplace, ce qui explique les innombrables communautés d'orks sauvages à travers l'univers. C'est une autre explication de l'incroyable expansion et prolifération de la race ork. Les orks sauvages vivent dans la nature suffisamment longtemps pour élever leurs progénitures, puis ils meurent, laissant les mioch' se défendre eux-mêmes. Les jeunes ne connaissent que le style de vie primitif de leurs parents, et continuent de vivre dans cet état tant qu'ils



sont isolés de la civilisation ork. Ainsi, de nouvelles communautés d'orks sauvages et primitifs sont créées dans l'univers.

Un warlord trouvant un groupe d'orks sauvages dans son domaine essaiera d'absorber la communauté entière dans sa tribu. Les bandes et les tribus souffrent continuellement de pertes dues aux combats, il est donc vital de trouver et conserver des communautés d'orks sauvages pour développer la tribu. Pour cette raison, les warlords envoient souvent des bandes de leurs meilleurs guerriers pour localiser des communautés d'orks sauvages. La découverte d'un groupe important peut grandement influencer son pouvoir. Dans son propre intérêt, le warlord gardera secret leurs positions vis-à-vis de ces rivaux et fera de grands efforts pour protéger la communauté des intrusions aliens. Les orks sauvages peuvent ne jamais découvrir qu'ils sont protégés de cette façon.

De tels renforts peuvent faire une grande différence pour la fortune d'un warlord et de sa tribu, particulièrement en cas de confrontation avec un rival. Les conflits arrivent souvent pour la domination d'une région connue pour abriter par des orks sauvages. Encore une fois, les orks sauvages peuvent tout ignorer de la bataille qui se déroule autour d'eux, dont ils sont pourtant la cause.

Les warlords trouvant des orks sauvages sont toujours prudents dans leur approche. Tous les efforts sont faits pour éviter de perturber leur style de vie primitif, car la moindre perturbation pourrait faire fuir la communauté. La meilleure approche employée par les warlords est d'envoyer quelques missionnaires de la tribu pour faire découvrir aux jeunes orks la kulture (ce qui consiste généralement à les impressionner en faisant une démonstration du bolter). Puis les missionnaires triomphants retournent à la tribu accompagnés d'une bande de jeunes orks impatients. Ces derniers sont généralement adoptés par le même clan ou la même caste que leurs parents. Les jeunes sont initiés dans leurs clans et castes en passant des rites de passage traditionnels variés. Pour toute la tribu, c'est une occasion de fêtes et de célébrations. Durant cette période, des activités sportives de toutes sortes sont pratiquées.

"Maint'nant écoute, jeune Pulg" lança le plus vieux des orks, avant de lui asséner un coup affectueux sur la tête.

"Ca, c't'un squig komestib'. R'gard' ses p'tits yeux ronds, sa peau douce et gluante, son p'tit ventre dodu..." Il prit brusquement la créature des mains du snot qui l'accompagnait et la lorgna d'un air affamé.

L'ork s'éclaircit la gorge d'une lourde toux, et continua de sa voix la plus instructive possible : "Pour manger l'squig, tu l'prends par la queue, tu l'tiens en l'air, et pi tu l'le fourre dans l'gosier...Aaargh !"

Le galopin regardait, craintif, pendant que son mentor se débattait avec le féroce mange-face.

"Aaagh", dit-il tout en suçant ses lèvres avec délectation, "Les meilleurs morceaux s'débattent toujours !"

"C'est ça, appuie pas trop fort sur la gâchette," murmura Nuzzgrond tout en empoignant le galopin par les épaules pour lui faire garder l'équilibre. Pulg l'ork sauvage acquiesça avec enthousiasme et fit feu. Les Gretchins plongèrent à couvert alors que les bolts volaient en tous sens.

"Wahoo !", cria le jeune ork, continuant à arroser la zone. Sous le regard de Nuzzgrond, un nuage de squigs volants se désintégra, le haut du casque d'un gretchin fut transpercé et un arbre lointain vola en éclats avant que ne se fassent entendre les "clics" distinctifs d'un bolter vide.

Nuzzgrond eut un sourire paternel. Si tous les nouveaux boyz étaient comme celui-ci, il venait de trouver une belle brochette de guerriers.

"T'en fait pas, p'tit. Y'en a encore plein d'autres là oùsqu'on a trouvé ceux-là. Mais p'têt que tu d'vrais d'abord apprendre à viser une vraie cible. Ca s'ra l'premier truc qu'on fra d'main matin. On va t'apprendre à tirer comme un Goff en un rien d'temps."

Le jeune sauvage avait l'air déçu et un peu rebelle. Le Boss regarda droit dans les yeux de l'ork sauvage et eut un sourire de défi. Ils restèrent ainsi pendant un moment, leurs volontés s'affrontant, puis le jeune détourna le regard. Nuzzgrond le gratifia d'une tape dans le dos et beugla : "A d'main, donc."

Le jeune lui rendit le bolter et se mit à errer à la recherche de ses semblables. Une vague de nostalgie submergea le Boss – il se souvint du jour où il découvrit pour la première fois les merveilles de la kultur' ork.

Il prit une profonde inspiration et les odeurs familières du campement emplirent ses poumons. Les vrombissements d'un buggy emplirent l'air. Il eut

l'impression de pouvoir sentir ces vibrations jusque dans ses os.

Nuzzgrond se retourna et vit Hef en train de montrer à un des nouveaux boyz comment manier une moto. Il secoua la tête en voyant la manière dont le jeune ork se tenait devant la machine.

"J'aurais jamais fait ça avec Hef en selle, pensa Nuzzgrond. Cet p'tits ont encore plein d'choses à apprendre."

"On y va ! On y va ! On y va !" chanta un groupe d'orks sauvages, ivres pour la première fois de bière et de vin de champignon. Nuzzgrond n'enviait pas le réveil qu'ils auraient le lendemain matin.

De bonne humeur, il adressa un sourire à Hef. Ce dernier agita frénétiquement le bras en retour. Nuzzgrond se demanda s'il était en train d'essayer de lui dire quelque chose. Les voix joyeuses et excitées des jeunes orks résonnaient dans la nuit. Leur gaieté était contagieuse.

Nuzzgrond était encore en train de rire intérieurement lorsque Pulg lui asséna un grand coup sur la tête à l'aide d'une pierre, avant de s'emparer de son bolter et de ses munitions. "J'vais m'faire quelqu'cibles d'entraîn'ment c'soir ! Wa-hoo ! Dakka-dakka-dakka !" Il s'enfuit en courant dans la nuit, criant et visant des cibles imaginaires.

Frottant sa tête endolorie, Nuzzgrond fut forcé d'admettre que Pulg irait loin – ce gamin avait vraiment la bonne attitude.



L'HABITAT ORK

Il y a d'innombrables villages orks de tous les genres possibles, éparpillés et dispersés sur les planètes à travers l'univers. De plus, il y a des tribus qui voyagent dans des space hulks à la dérive dans l'espace, ainsi que des bandes qui occupent les mondes extraterrestres.

L'apparence exacte d'un village ork est fortement influencée par la nature de son environnement. Chaque maisonnée fabrique sa propre baraque, blockhaus ou cabane à partir des matériaux les plus solides disponibles.

Typiquement, ils recherchent les plus grosses roches et les font rouler jusqu'au chantier afin de construire les fondations. Gretchins et snotlings remplissent les vides entre les roches avec de l'argile, de la boue et autres matériaux collants, qu'ils laissent durcir, créant ainsi une solide construction afin que la maisonnée puisse y habiter. Cette méthode de construction est la norme dans les villages orks.

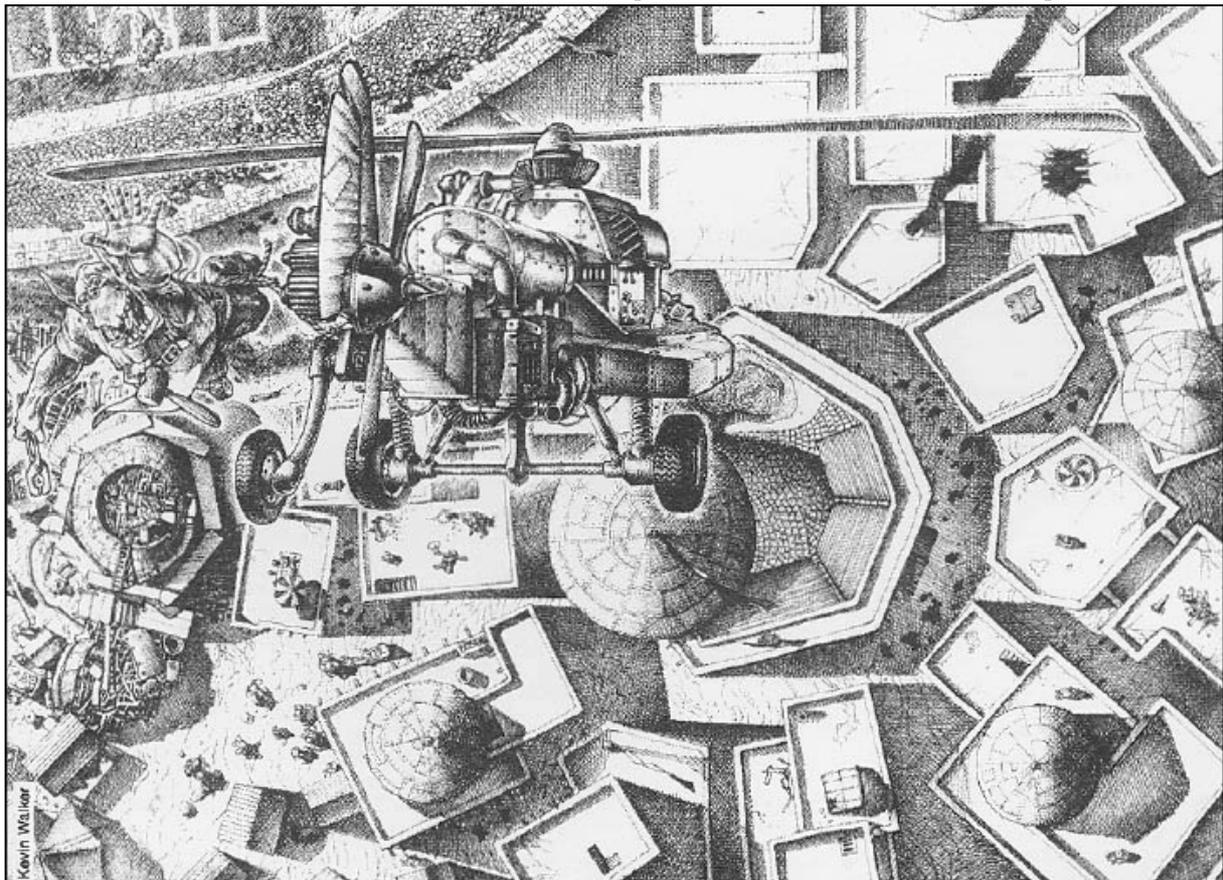
Les structures de base peuvent être petites ou grandes, faire un ou plusieurs étages, et peuvent également comprendre des bunkers enfouis et des caves. Dans des mondes déjà habités ou civilisés, les orks prennent les villages tels quels et les adaptent par la suite selon leurs besoins. Quelquefois des ruines sont rénovées et changées en bastions. Sinon, les boss font parfois construire des habitations pour les orks par des esclaves locaux comme un forme de tribut.

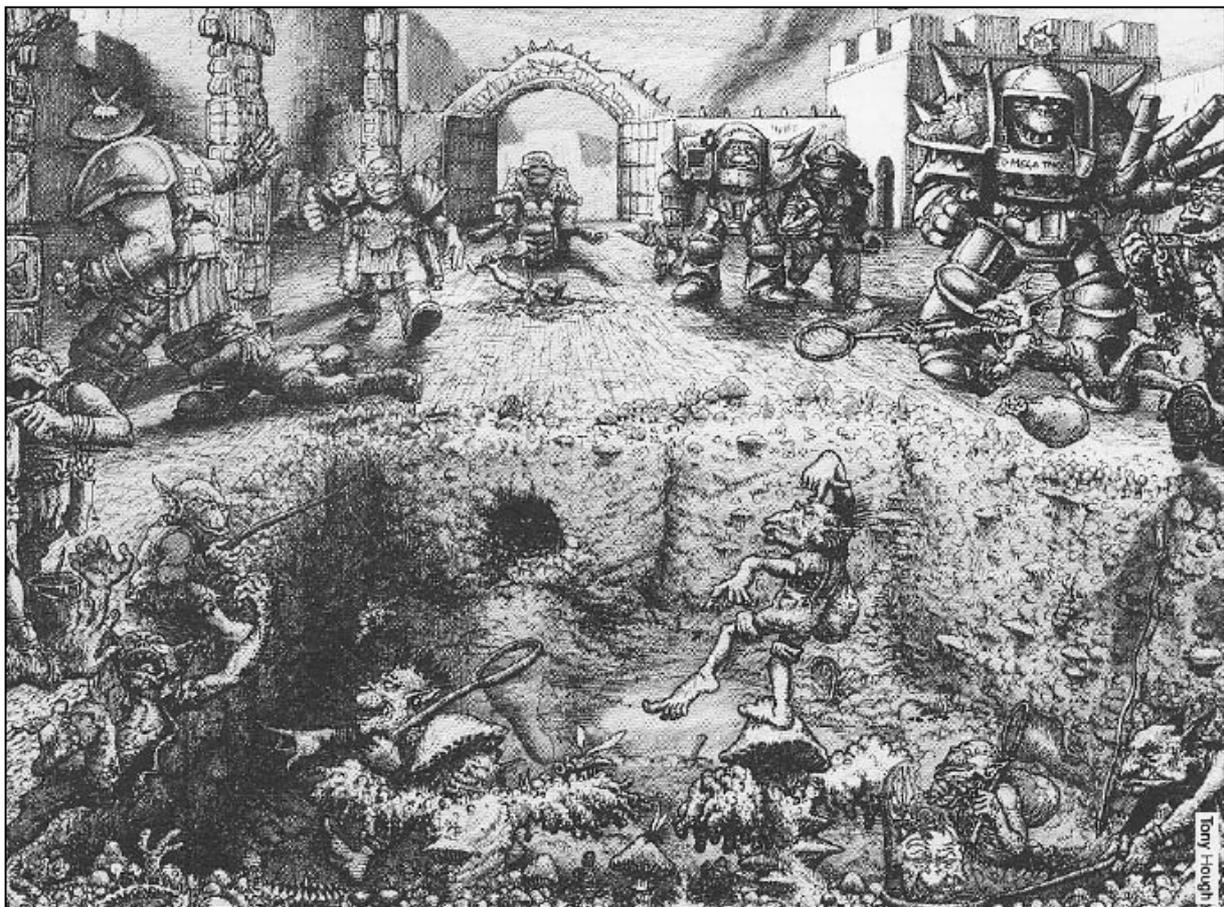
Chaque famille habite sa propre bâtisse.. Les familles orks sont constituées de plusieurs maisonnées. Chaque construction abritant les orks de la même maisonnée est attenante aux autres et toutes sont construites autour d'une cour centrale fortifiée. Cela signifie qu'il y a une entrée unique pour toute la famille (afin de bien se séparer des autres). Il n'y a pas d'espace d'une

maison à l'autre. Les fosses se trouvent dans la cour, et à côté d'elles sont situées les cultures de champignons. Un portail gardé permet d'entrer dans la cour et toutes les entrées des maisons individuelles donnent dans cette cour intérieure qui est le centre de l'activité de chaque famille ork. Là, les snotlings batifolent et les gretchins travaillent, pendant que les orks se prélassent et aiguisent leurs armes. Si la communauté a un fort contingent de chokboyz, ces orks choisissent parfois de vivre dans leur propre caserne.

Les cours des familles sont regroupées en un gigantesque arc concentrique autour du bastion du warlord. Les baraquements des familles des différents clans sont regroupées entre eux par des passages étroits, menant tous au portail de la cour. Ces passages s'enfoncent de plus en plus profondément dans le village jusqu'à atteindre les portes du bastion du warlord. Le bastion a une large cour centrale qui est le lieu de réunion du village. Tout autour de la cour, placés dans les murs colossaux se trouvent les ateliers, les arsenaux, les casernes et les bunkers de stockage. La cour est souvent tellement large qu'elle sert à faire des parades, laissant assez d'espace aux mékanos pour construire des fêtes foraines afin de satisfaire l'envie de vitesse des orks. De plus, il y a généralement une base de bloodbowl permanente, plusieurs fosses de combat et un bazar grouillant de gretchins faisant du commerce ou amusant les boyz.

Eparpillés autour du village se trouve les chantiers des mékanos. On trouve généralement des morceaux de métal et des morceaux de véhicules un peu partout qui sont vandalisés pour leurs pièces détachées. En temps de Waa-Ork, quand les gargants sont en construction, il y a un bidonville séparé où les mékanos et leurs assistants pourront le construire. Cette ville surgira pour une courte durée de temps comme un





champignon dans le désert. Les fouettards vadrouillent toujours à quelque distance du village dans les régions sauvages qui l'entourent. De temps en temps, ils conduisent leurs troupeaux de snotlings et de gretchins dans le village pour les vendre.

La forteresse du warlord domine le village. Normalement, elle se compose au moins d'une tour de garde et d'un énorme donjon, bondé d'armes. A l'intérieur du clos fortifié, au-delà des portes interdites, se trouvent la caserne de la famille du warlord. Dans la cour, il y a la fosse personnelle du warlord dont s'occupent ses snotlings et ses gretchins. Dans son donjon massif, le warlord préside dans son grand hall, assis sur un trône surélevé et encombré de trophées. De cette position avantageuse, il reçoit ses conseillers aliens et ses acolytes orks de confiance. C'est d'ici que le warlord prépare ses attaques et liste ses tributs.

Les trous

«Les orks peuvent jeter n'importe quoi dans l'trou, mais les grots et les snots doivent sauter dans l'trou»
 Quand une nouvelle tribu ork arrive dans un lieu, chaque famille s'occupe de la tâche la plus importante de la société Ork : ils s'empressent de creuser une énorme fosse commune. Ces fosses s'appellent les "trous" (pour des raisons évidentes). Il y a une seule règle à ne pas oublier dans un village ork : les orks peuvent jeter n'importe quoi n'importe où, mais les grots et les snots doivent sauter dans les trous. Cependant, en pratique, les orks se rendent également aux trous, puisqu'ils ont une raison sociale pour toute la famille et sont essentiels pour les maisonnées orks, comme la cour dans d'autres cultures.

Les squigs

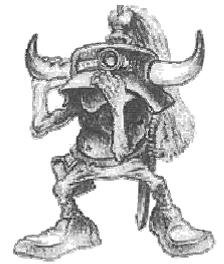
Dans ces fosses apparaissent des squigs, petites créatures qui se nourrissent d'ordures. Les squigs sont

symbiotiques aux orks, et leur procurent leur nourriture de base, mais ils ont également beaucoup d'autres usages particuliers. Les peaux et les coquilles peuvent être utilisées pour divers éléments d'équipement et des récipients ; certaines espèces ont des fins médicales ; d'autres sont utilisées pour les cheveux. Les snotlings de la famille se regroupent autour des fosses et batifolent dans l'obscurité, taquinant et jouant avec les squigs. Les snotling s'occupent des squigs et parfois les chapardent du trou d'une autre famille si la leur a besoin d'un réapprovisionnement

Les champignons

Les snotlings font pousser des champignons autour du trou, qu'ils récoltent et mangent. Les champignons peuvent être utilisés pour diverses choses, comme nourriture, médicaments, ou transformés en boisson enivrante. Les snotlings jouent avec les champignons, qui apportent une source d'amusement sans fin. Sans aucun doute, cette prédilection pour les champignons et un régime exclusivement fait de champignons aida originellement à l'ascension des Gross'Têt dans le passé lointain. Malheureusement pour les snotlings, le type particulier de champignon qui améliorerait leurs capacités mentales a disparu. Les champignons qu'ils cultivent maintenant ont un effet différent sur eux, moins draconien.

Parfois, si un snotling mange trop de champignons (qui est symbiotique à leur métabolisme), ils commencent à devenir fongueux après un certain nombre d'années. Finalement, ils végètent complètement et finissent par devenir des champignons au bord de la fosse. Près de toutes les grandes fosses, on trouve des champignons vénéneux qui portent les visages pathétiques et douloureux des snotlings devenus fongiques.

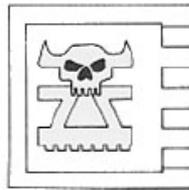


BANNIERES ORKS

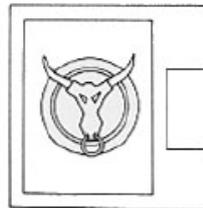
Les bannières de ces deux pages sont des versions en noir et blanc de certaines bannières montrées ailleurs dans ce livre. Evidemment, elles ne sont que quelques exemples parmi les milliers de bannières possibles, et vous pouvez les décliner autant que vous voulez. Ces bannières peuvent être copiées ou photocopiées, peintes avec les peintures et les encres Citadel, puis coupées et montées sur des fils de fer pour créer vos propres bannières dorsales. Coller le papier des bannières sur une autre feuille ou sur un papier plus épais avant la peinture est une bonne idée pour éviter qu'il ne gondole. Notez que vous avez dessiné sur les bannières des «pattes» spéciales que vous pouvez utiliser pour attacher la bannière finie sur l'axe. Les bannières dorsales ont des pattes sur les cotés, et les bannières suspendues ont des attaches sur le haut. Vous pouvez bien sûr varier la taille et le nombre d'attaches pour correspondre à ce que vous recherchez. Pour personnaliser vos bannières orks vous pouvez utiliser des glyphes pour ajouter le nom du porteur et des messages et slogans pour clamer ses hauts faits ou ses possessions.



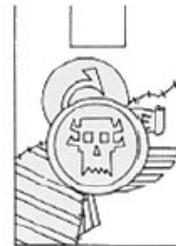
**BAD MOON
NOB BANNER**



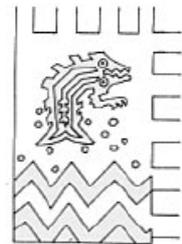
**STORMBOYZ
BANNER**



**GOFF
NOB BANNER**



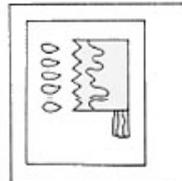
**DEATH SKULL
NOB BANNER**



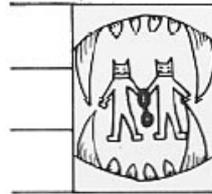
**SNAKE-BITE
NOB BANNER**



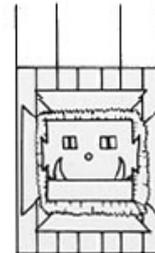
**DEATH SKULL
PAINBOY BANNER**



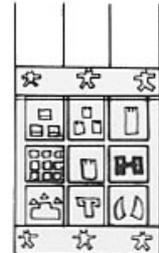
**PAINBOY
BANNER**



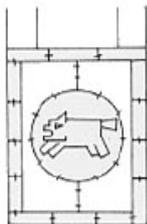
RUNTHERD BANNER



**RUNTHERD
BANNER**



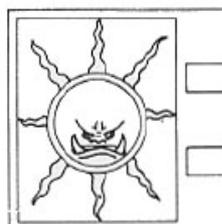
**RUNTHERD
BANNER**



**SNAKE-BITE
BOARBOYS
BANNER**



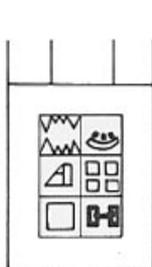
**MEK
BANNER**



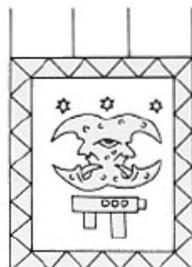
**EVIL SUNZ
NOB BANNER**



**BAD MOON
PAINBOY BANNER**



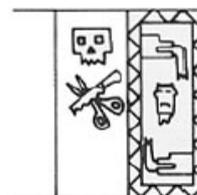
**HUMAN
MERCENARY BANNER**



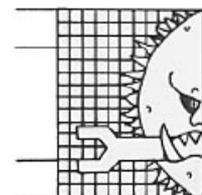
**BAD MOON
NOB BANNER**



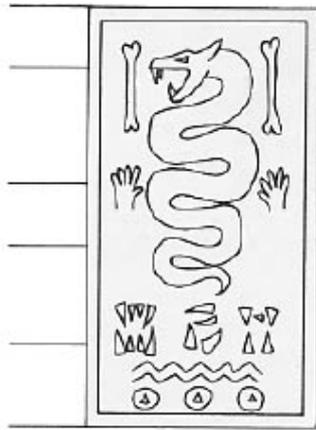
**OGRYN
MERCENARY BANNER**



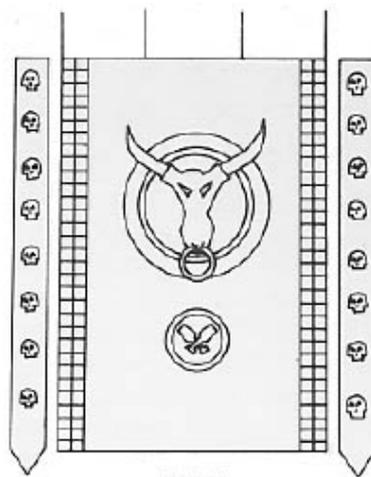
**SNAKE-BITES
PAINBOY BANNER**



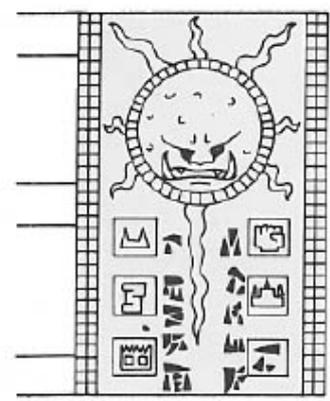
**EVIL SUNZ
MEK BANNER**



**SNAKE-BITE
WAR BANNER**



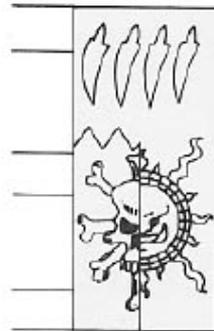
**GOFF
WAR BANNER**



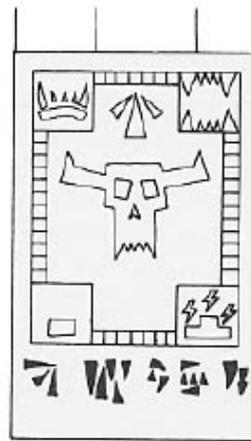
**EVIL SUNZ
WAR BANNER**



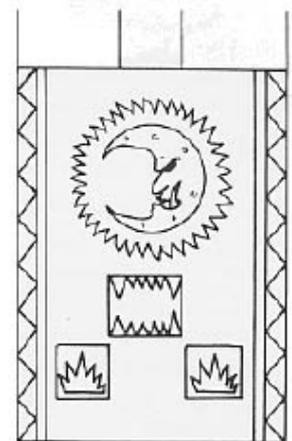
**BLOOD-AXE
WAR BANNER**



**EVIL SUNZ
NOB BANNER**



**DEATH SKULL
WAR BANNER**



**BAD MOON
WAR BANNER**



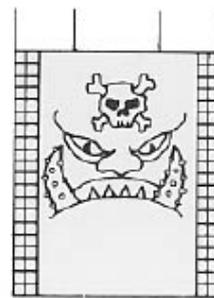
**BAD MOON
NOB BANNER**



**GOFF
NOB BANNER**



**BAD MOON
NOB BANNER**



**STEEL FANGZ CREW
FREEBOOTER BANNER**



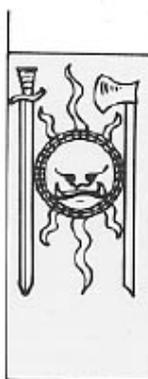
**DOOM BLADES MOB
FREEBOOTER BANNER**



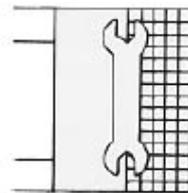
**SNAKE-BITE
NOB BANNER**



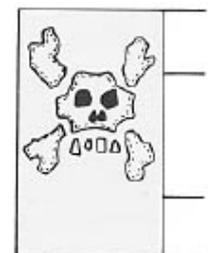
**BAD MOON
MEK BANNER**



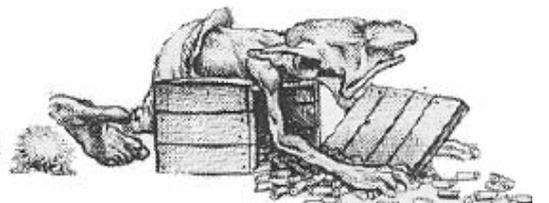
**EVIL SUNZ
NOB BANNER**



**GOFF
MEK BANNER**



THE JOLLY ORK





ECRITURES ET LANGAGES ORKS



Les clans orks étaient originaires d'un même monde dans un passé lointain. Alors que les orks se dispersaient à travers la galaxie, les anciens dialectes orkish commencèrent à se différencier. Ces langages divergents furent modifiés davantage au contact de nouvelles races étrangères, en particulier les langages proches de la langue impériale. De fait, il y a maintenant plusieurs langages orks coexistants. Cependant, grâce à l'origine commune des orks, il y a de nombreuses similitudes entre eux. La façon qu'ont les orks de s'exprimer (c'est-à-dire par des phrases courtes, directes et simples) est identique dans toutes les langues orks. C'est également vrai pour certains mots exprimant des idées culturelles fondamentales. Le langage ork décrit ici est connu des chercheurs impériaux sous le nom d'*Ancien Haut Orkish*. Il est généralement typique des langages orks et il est le plus répandu dans la galaxie. L'Ancien Haut Orkish descend en ligne directe du langage ork originel.

Voyageant à travers l'espace comme ils le font, les orks font inévitablement des rencontres avec des avant-postes de l'Imperium et des civilisations associées telles que celle des squats. Des millénaires de contacts périodiques, par la guerre ou le commerce, ont laissé des traces dans les langages orks, ainsi certains mots de la langue impériale, le Gothique, ont été adoptés par eux. Les orks ont tendance à adopter ou copier tout ce qui les impressionne, et des mots et phrases utiles ne font pas exception. Par conséquent, il y a une influence marquée du Gothique dans tous les dialectes orks. Il existe même des tribus d'orks à travers la galaxie qui utilisent comme langue principale une version basique, brute et modifiée de la langue de l'Imperium. Beaucoup d'orks avec leurs propres langages peuvent aussi comprendre ce jargon, et l'utilisent pour communiquer avec des orks d'autres

tribus -particulièrement si leurs dialectes sont incompatibles entre eux.

En plus des langues orks basiques, les mékanos utilisent un jargon plus sophistiqué de leur invention. Il inclut beaucoup de termes techniques qu'ils inventent pour s'adapter aux besoins de leur projet actuel. Quand plusieurs mékanos sont engagés dans un projet (comme la construction d'un gargant), il est important pour eux de pouvoir communiquer une idée technique. C'est particulièrement vrai quand ils travaillent avec des mékanos venant d'endroits lointains et parlant des dialectes très variés. La langue technique des mékanos s'écrit dans une écriture spéciale uniquement déchiffable par d'autres mékanos. De cette façon, les connaissances peuvent être transmises ou échangées d'un mékano à l'autre.

L'ECRITURE ORK

Le langage ork est écrit à l'aide d'une écriture glyptique, qui est en fait un mélange de glyphes et de runes. L'écriture est utilisée principalement pour indiquer la propriété, les affiliations tribales, les honneurs de bataille, la liste des tributs, et autres fonctions simples. Les orks ont une forte tradition orale dans laquelle mythes et légendes sont transmis de bouche à oreille. Par conséquent, les orks n'utilisent pas l'écrit pour des textes compliqués, comme les histoires, textes rituels ou manuels tactiques. Seuls les mékanos, avec leur jargon spécial, essayent d'écrire pareilles. L'écriture ork est surtout utilisée sur les véhicules, l'équipement et les bannières. L'élément central du texte comprend une série de glyphes et de runes distinctives indiquant le clan, la famille, la bande, les concepts orks communs et des noms orks. On y ajoute les runes phonétiques, permettant d'écrire la plupart des mots orks, ainsi que les noms étrangers et des mots d'emprunt.

GLYPHES DES CLANS			
Glyphes	Clan	Symbole	Orkish
	Goff	Tête de taureau	Goff
	Bad Moons	Lune grimaçante	Nazbad
	Evil Sunz	Visage solaire	Uzbad
	Death Skulls	Crane cornu	Gulgul
	Blood-Axes	Haches croisées	Nargor
	Snake-Bites	Serpent	Snaga

GLYPHES DES CASTES			
Glyphes	Castes	Glyphes	Castes
	Boyz		Mékanos
	Nobz		Bizarboyz
	Stormboyz		Fouettards
	Médikos		Dingboyz

LES MOTS-RACINES DE L'ORKISH

Ce sont les éléments de mots et de noms orks communs. La liste donnée ici inclut tous les mots connus dans la majorité des langues ork et fréquemment utilisés dans les noms. Il y a, bien sûr, un infinité d'autres mots orkish, mais qui varie suivant le dialecte. Cette liste basique inclut tous les concepts qui sont fondamentaux dans la manière de vivre des orks. Ils sont donc connus de tous les orks et sont probablement restés inchangés par rapport à la langue originelle de la planète mère des orks.

Ces éléments de noms peuvent être utilisés pour créer des noms d'unités, de tribus, d'individus, de lieux ou de batailles et pour indiquer la possession ou les hauts faits. Beaucoup de mots orks signifient bien des choses associées, si bien que chacun de ces mots peut aussi avoir plusieurs autres sens non listés ici. Les orks n'ont pas le besoin des autres races d'avoir des mots à signification stricte, et les associent souvent entre eux en composés originaux pour exprimer ce qu'ils veulent dire. Il en résulte que le sens reste très approximatif. Les orks ne cherchent pas la précision dans leur langage ; ils se satisfont d'arriver à comprendre l'essentiel de ce qui leur est dit. Les mots-racines peuvent être écrits en utilisant des glyphes ou des runes phonétiques.

MOTS-RACINES							
Glyphes	Signification	Glyphes	Signification	Glyphes	Signification	Glyphes	Signification
	Bad : Méchant, brave, fort, féroce, coriace		Grod : Meilleur ami ou ennemi préféré		Naz : Lune, blanc, briller, richesse, lumière		Teef : Richesse, tribut
	Bog : Brun		Grot : Gretchin, serviteur, esclave		Nob : Noblesse, autorité, haut rang		Thug : Gardes, Gorilles (Minderz), homme de main
	Boss : Chef, officier, meneur, warlord		Grub : Malin, trouver, cacher		Og : Appartenant à, propriété de, lié à		Ulk : Vaisseau spatial
	Daka : Attaque, arme, tirer, combattre		Gul : Mort, os, crâne, blanc, rocher		Orky : Ork, civilisation Ork, bon, vert		Urd : Essaim, beaucoup de, multitude
	Dreg : Détruire, briser, couper, déchiqueter		Grutz : Chair, mécanisme, vigueur		Runt : Petit, Snotling, Gretchin		Urty : Douleur, soins médicaux, détresse
	Duff : Vaincre, battre, punir		Kart : Véhicule		Shak : Maison, bâtiment, colonie, famille		Uz : Soleil, sec, jaune, chaud, soif, jour, feu
	Dur : Forteresse, ville, armure		Kop : Tête, voir, casque, attraper, colline		Slag : Planète, camp, fort		Waa : Nous sommes, tribu de, attention, nous y allons
	Garg : Enorme, grand, bruyant, puissant, effrayant		Lug : Ecouter entendre, conseiller		Skab : Traître, faible, peu fiable		Waz : Vitesse, synonyme de rouge, extase, effrayé
	Git : Ennemi, gêneur, fauteur de trouble		Manik : Fou		Skar : Blessure, tranchée, cratère, arme tanchante		Wort : Champignon
	Gob : Bouche, manger, boire, parler		Mob : Bande, unité, formation		Skum : L'ennemi		Zod : Bleu
	Gog : Dieu, pouvoir		Mor : Sauvage, primitif, ancien		Snaga : Piquer, bête sauvage, serpent, poignarder		Zog : Va t'en, mauvais, perdu, errer
	Gof : Guerrier, pointu, métal, noir, nuit		Mek : Intelligent, technologie, mécanique		Snik : Couper, tuer, exécuter, assassiner		Naa : Non, préfixe négatif, ne pas
	Gor : Sang, rouge, massacre, blessure		Naff : Nul, sans intérêt, inutile		Snot : Snotling, petit, nombreux, bêtises		Ug : Par, avec, de, jusqu'à
	Grim : Sans pitié, exploit, dangereux, visage		Nar : Famille, commandement, ordre, équipage		Squig : Squig, manger, réserves, choses utiles		Z ou Az : Terminaison de pluriel

LES RUNES PHONETIQUES

Les runes phonétiques peuvent être combinées pour écrire des mots orks, d'autres mots ou noms empruntés aux langues étrangères.

RUNES PHONETIQUES					
Rune	Son	Rune	Son	Rune	Son
	A		L		Sk
	Ag		M		Sn
	Ar		Ma		T or Th
	B		Mo		U or Ou
	D		N		Ug or Uk
	Du		Na		Ur
	E, Ee or I		Nt		Uz
	F		O		V
	G		Og		W
	Ga		Ork		Wa
	Go		Ot		Y
	Gr		P		Z
	Gu		R		Zu
	H		S		Word Divider
	K, C or Q		Sh		Name Starter

LES RUNES NUMERIQUES

Les nombres plus grands peut être fabriqués en utilisant une combinaison de ces signes. Par exemple, 10 pourrait être écrit par deux runes 5, et 100 par vingt runes 5. Les orks comptent rarement au-delà de cinq, de là ce système numérique simple et grossier.

No.	Rune	No.	Rune	No.	Rune	No.	Rune
0		2		4		6	
1		3		5		Lots	

COMMENT CA MARCHE

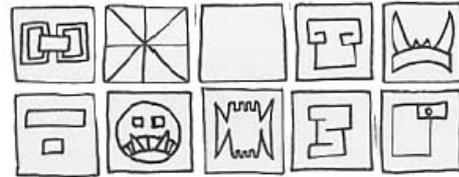
Toutes les runes et les glyphes de l'orkish peuvent être utilisées en combinaison pour exprimer l'idée désirée. Par exemple l'inscription de possession donnée ci-dessous :

Ce véhicule appartient à Ugwort Blueface, un membre du Clan Evil Sun actuellement au service du warlord Gutdreg.

Se traduit :

Og kart ug-wort grim-zod uz-bad waa gut-dreg

En glyphes et en runes, cela s'écrit :



La traduction littérale en est :

Vehicule possédé par Ugwort-Blueface, Evil-Sun, Tribu de Gutdreg.

Ugwort pourrait se traduire aussi bien par « champignon » ou même par « fongique » et Gutdreg par « Gutripper ».

La maisonnée et la famille d'Ugwort pourraient être simplement indiquées par l'ajout d'une variation du glyphe de la famille suivie de la rune numérique de la maisonnée.

GLOSSAIRE

Types de troupes :

Bossclan : Clan dominant dans l'armée
 Warboss : Commandant de l'armée/tribu
 Warlord : Commandant d'une grosse armée/tribu
 Mob : Unité
 Bigmob : Grosse unité
 Brikolos : Nom collectif des meks, médikos, bizarboyz et fouettards
 Gorilles : Gros orks encadrant les bizarboyz
 Balaizboyz Guerriers orks vétérans

Mots divers :

Bionic Bitz : Membres bioniques
 Spiky Bitz : Décorations
 Kustom : Manière ork de faire les choses
 Grub : Nourriture
 'Oomans, Gits (Zoms) : Humains
 Stunties (Nabbos) : Squats
 Panzies (Gonzes) : Eldars
 'Ulk : Vaisseau dégingué
 Kroozer : Vaisseau bien fait
 Kart : Véhicule
 Stikbomz : Grenades à manche
 Boss Pole : Etendard du boss
 Kultur : Culture ork
 Nark : Faire chier
 Dodgerz : Entrepreneurs gretchins
 Dump : Taudis orks
 Drop : Fosse, trou
 Bugeyez (Grozyeu) : Créatures étranges/démons
 Rokk : Musique ork
 Skumbo's Nobz pour le commun des orks
 Snazzy : Bien vêtu ou décoré
 Savantz : Gretchins ou orks intelligents (selon les standards orks)

GENERATEUR DE NOMS ORKS

Les noms orks ont généralement deux éléments : un préfixe et un suffixe. Le préfixe est la première moitié du nom, le suffixe la seconde (par exemple, Grim-Bog, ou *Grimbog*). Un ork peut avoir deux noms composés de cette manière (par exemple : Grim-Bog Naz-Bad or *Grimbog Nazbad*). Les noms de personnes, de lieux, de tribus, de vaisseaux ou de machines de guerre orks suivent le même modèle. La Table de génération de noms inclut la plupart des mots-racines du langage ork de base, plus quelques

noms gutturaux dénués de sens.

Les noms orks peut être composés selon votre choix ou en suivant la table ci-dessous.

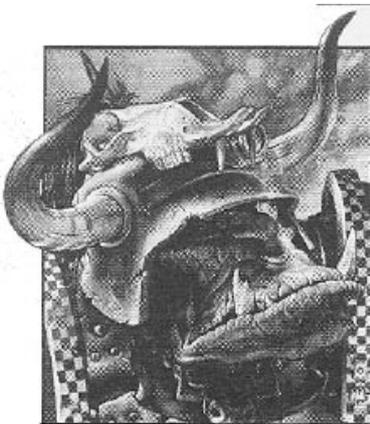
Pour générer un nom, lancez un D6 pour déterminer sur quelle table tirer chaque élément du nom.

D6	Préfixe	Suffixe
1-2	Table 1	Table 2
3-4	Table 2	Table 1
5	Table 1	Table 1
6	Table 2	Table 2

TABLE UN		
D20	Préfixe	Suffixe
1	Bad	Arg
2	Daka	Bad
3	Dreg	Bag
4	Duff	Bog
5	Dir	Dreg
6	Gob	Fang
7	Gor	Fug
8	Grim	Gob
9	Grot	Gog
10	Grub	Gor
11	Gut	Grim
12	Mag	Grod
13	Mor	Grot
14	Mek	Grub
15	Mug	Gul
16	Naff	Gut
17	Nar	Kop
18	Naz	Lug
19	Tirez sur la table 2	Tirez sur la table 2
20	Tirez sur la table 2	Tirez sur la table 2

TABLE DEUX		
D20	Préfixe	Suffixe
1	Nob	Nob
2	Og	Og
3	Rot	Ork
4	Shak	Rot
5	Skab	Runt
6	Skar	Shak
7	Skum	Slag
8	Snaga	Skab
9	Snik	Snik
10	Snot	Snaga
11	Ug	Sog
12	Urty	Stuf
13	Uz	Teef
14	Waa	Thug
15	Waz	Urty
16	Wort	Uz
17	Zod	Wort
18	Zog	Zod
19	Tirez sur la table 1	Tirez sur la table 1
20	Tirez sur la table 1	Tirez sur la table 1





"Vous êtes maudit!" cria le prisonnier humain. Sa voix retentissait dans la chambre caverneuse tandis qu'il secouait les barreaux sa cage qui commença à tourner doucement au bout de sa corde. "La malédiction de la déesse araignée est sur vous!"

Ferghul Jawsplitter ignore son captif et fixa le Dok Badbreff avec attention. Les arguments du Médiko ne l'avaient pas entièrement convaincu de la nécessité de lui ôter la jambe.

"Honet'ment, c't'une sale coupure..." dit le Dok. A la mention de la coupure, Mort, Wort et Gort, ses assistants secouèrent leurs têtes et murmurèrent : "Sale, sale coupure."

"C't'une sale coupure et une sale infection, ça..."

"Mauvaise chose, l'infection," dit Mort, secouant la tête en connaissance de cause.

"Mauvaise, mauvaise chose," confirma Wort, avec la sincérité d'un croque-mort.

"La pire," ajouta Gort avec véhémence, frottant la lame de sa scie à métaux.

"Et l'infection peut s'installer." termina le Dok. "Alors l'truc le plus sûr à faire c'est simpl'ment d'enlever."

Ferghul regarda le Dok puis s'autorisa un coup d'œil dans la pièce sombre et poussiéreuse. Au loin, un groupe de gretchins peignaient l'histoire de la prise d'assaut de ce temple. Leur échafaudage s'élevait sous les jambes de l'araignée géante gravée dans le mur. La vue de cette araignée rendit le Boss nostalgique. Ferghul regrettait sa collection d'animaux.

"Et chuis sensé faire koi après k'vous m'avez coupé la jambe? Comment que j'pourrais latter un gretchin? Si j'lève l'pied pour les latter j'me casse la gueule". Il souleva sa jambe blessée gravement éclissée pour bien montrer le problème. Quand il entendit le gretchin repose-pied soupirer de soulagement, il ramena son pied plus bas avec précaution. Il se crispa de douleur mais le gémissement du gretchin valait bien ça.

Comme toujours, le Dok avait la réponse. "C'pas un problème. On va just' t'donner une nouvelle jambe bionique. Dernier modèle."

"Tout dernier modèle," dit Mort, tâtant le manche d'une de ses énormes seringues avec malveillance.

"Un nouveau, nouveau modèle vraiment," ajouta Wort, ajustant son tablier de boucher ensanglanté.

"L'dernier et l'meilleur," dit Gort, faisant méthodiquement craquer ses articulations.

"Vous n'avez pas besoin d'une nouvelle jambe! Vous êtes tous maudit! La Mère des araignées vous dévorera! Vous n'auriez pas dû profaner son temple! Bande de barbares!" Ferghul regarda en haut. Le zom commençait à l'ennuyer.

"Si tu t'la fermes pas, j'demande aux boyz d'allumer un feu sous ta cage."

Le médiko ricana désagréablement. Ferghul n'avait pas raté la lueur sadique apparue dans ses yeux. Il savait qu'ils étaient enthousiastes à l'idée de faire souffrir quelqu'un.

C'était un étrange sentiment : au moment où l'humain avait parlé, Ferghul crut entendre des bruit de pas en dessous de lui.

"Vazy, Boss. Vazy allumez le feu," murmura Sleekit, son gretchin porte-bannière. Ferghul regrettait déjà de l'avoir laisser rester derrière son trône.

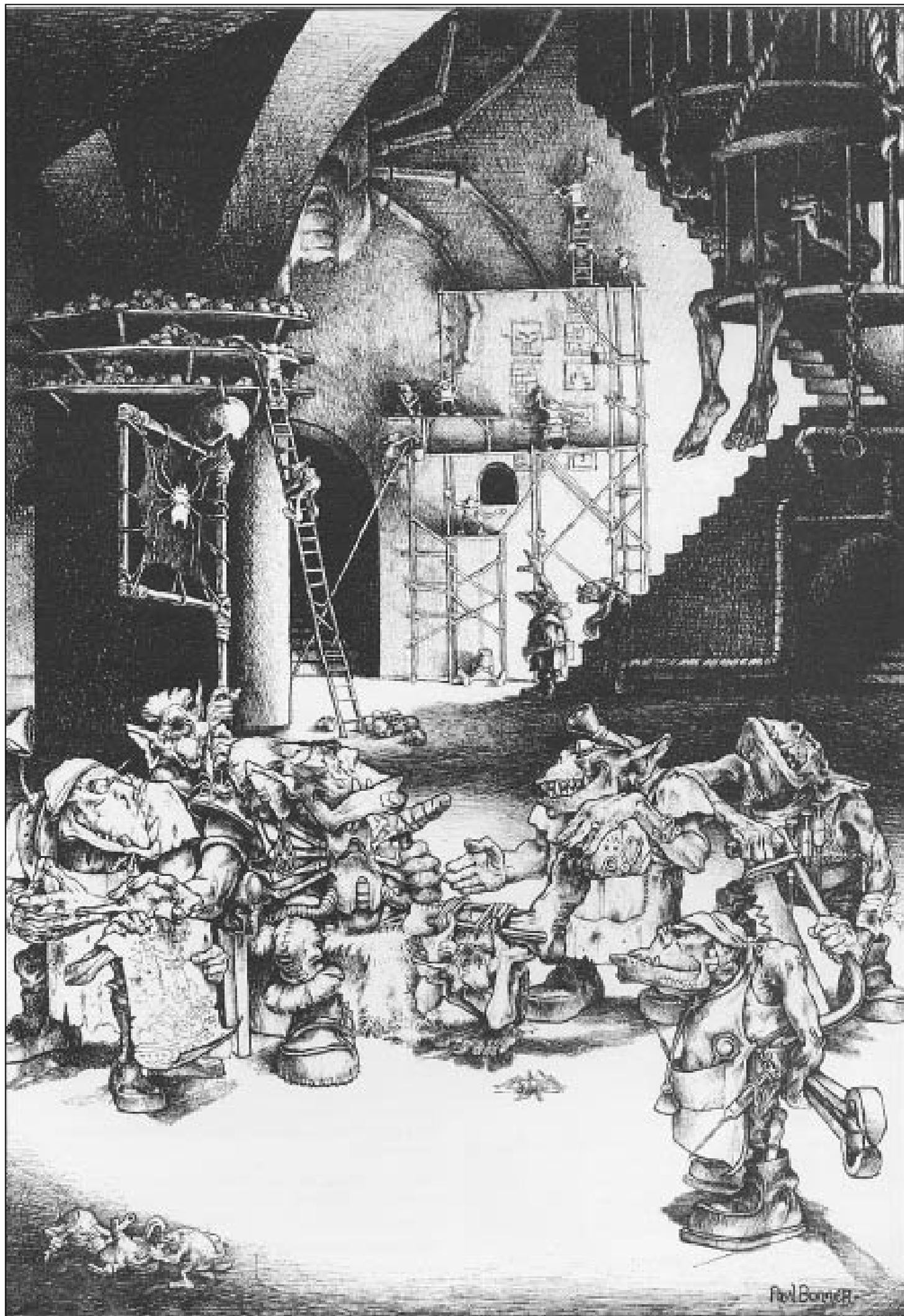
"K'est-c't'en pense, le zom? Tu t'tiens trankille?" demanda Ferghul. Il prit le silence religieux à l'affirmative. Le médiko avait l'air déçu. Sleekit renifla avec humeur.

Après un moment le Dok Badbreff retrouva suffisamment ses esprits pour s'éclaircir la gorge et continuer, "Et j'disais : L'dernier modèle. V'là l'plan"

D'un geste théâtral, il claqua des doigts et un gretchin accourut, déroulant un rouleau de parchemin.

"C'est l'plus récent et l'meilleur modèle d'jambe bionik du Dok Badbreff," couina le gretchin d'une voix qui rappelait à Ferghul des clous qu'on gratterait sur un tableau. "Elle a douze fonktions différentes notamment une pochette à squigs et ép'ron rotatif pour les futurs ch'vaucheurs et..."

Le baratin du gretchin fut interrompu par un énorme éternuement. Un tas de morve fusa sur Ferghul. Il baissa les yeux vers le gretchin qui l'essuyait frénétiquement avec les plans.



Paul Bonner

"Désolé, m'sieur, c'est c'te saleté, aaaaatchaaa!" Il éternua de nouveau. Ferghul le poussa de l'autre coté du trône où il resta avec les plans entièrement déroulés.

Le Dok Badbreff n'était pas découragé. Il reprit le monologue du gretchin avec l'aisance d'une longue pratique.

"Douze fonktions incluant un pied bien équilibré spécialement renforcé et un servomoteur boosté. Just' c'qu'y faut pour le lattage de gretch'!"

Ferghul mordit sa lèvre inférieure. Derrière lui, le gretchin recommençait à éternuer. Il étendit son bras droit et lui attrapa fermement la tête, en prévention d'autre éruption.

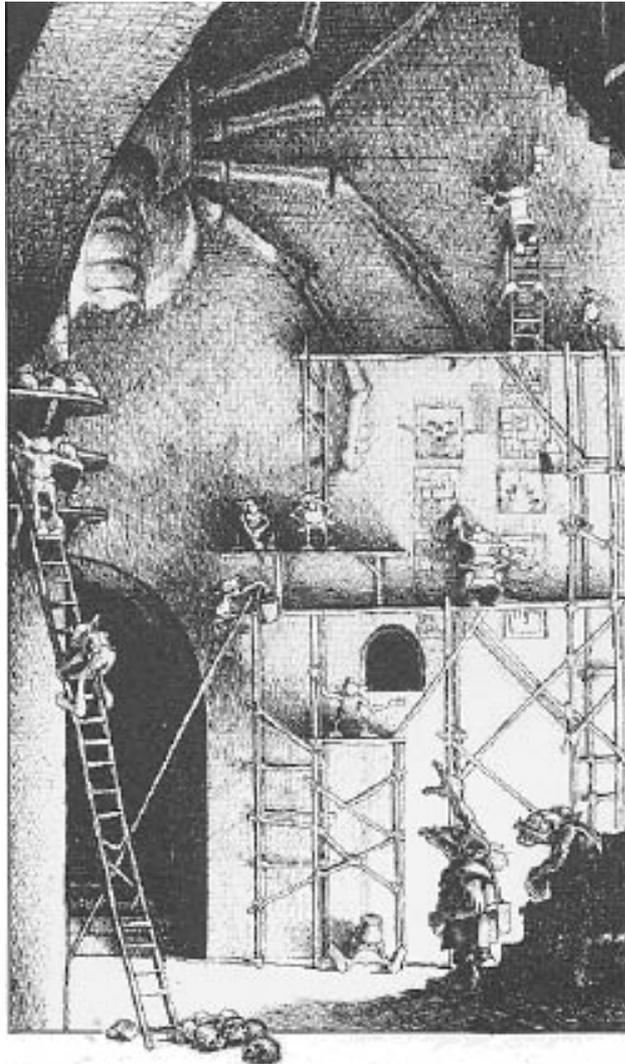
"Kombien d'dents ?" demanda-t-il. Le Dok Badbreff regarda le sol en contemplant ses pieds.

"Ben, c'est l'modèle l'plus cher," dit-il.

"Très cher," dit Mort, poussant de petit gloussement et secouant sa tête avec regret.

"Très cher en effet," contribua Wort, pianotant pensivement des doigts.

"Cher mais précieux," dit Gort. "Du haut d'gamme. Une jambe d'course klassik."



Ferghul vit le Dok jeter un regard d'avertissement à Gort.

"C'est koi c't'histoire d'jambe de course?" demanda-t-il l'air innocent. Avant que le Dok puisse l'interrompre Gort parla. "C't'une jambe de course, pour sprinter. Soyez l'premier à la bataille à chaque fois."

"Ben j'vais avoir kèk'problèmes avec just' une, pas vrai?" dit Ferghul. "K'est-c'que chuis supposé faire? Sautiller à la bataille?"

Dok Badbreff eut un rire sans trace d'humour. Si un regard pouvait tuer, Gort serait déjà mort, pensa Ferghul. Le Dok avait l'air très en colère.

Et ça recommença, comme des milliers de petites jambes se déplaçant. Quel était ce bruit de pas ? se demanda Ferghul. En fait, c'était assez relaxant, un peu comme le son de sa fosse à araignée à la maison. Non, probablement rien - juste les gretchins cherchant des dents en or dans les cranes humains.

"J'peut t'faire l'offre spéciale," dit le Dok. "Deux jambes au lieu d'une. On verra si ça marche... J'veut dire qu'ça vous dérange pas, z'êtes boss et tout."

"Yep, une offre spéciale," dit Mort, mettant ses longues tenailles derrière son dos.

"Une spéciale offre spéciale," dit Wort, une lueur menaçante dans ses petites lunettes rondes.

"Deux pour l'prix d'une," ajouta Gort. L'intensité du regard tueur du Dok Badbreff augmenta. "Ou p't'être d'une et d'mi," finit Gort sans conviction.

"Kombin d'dents ?" réitéra Ferghul, savourant la déconfiture du médiko. Personne ne répondit. Il se demanda pourquoi ils étaient soudain aussi silencieux puis remarqua que d'une portion de ténèbres était sortie une ombre qui erra dans la lumière. Il réalisa que ce n'était pas une ombre, mais une énorme araignée, plus grosse qu'une main de gretchin, courant rapidement.

Le médiko n'étant pas un White Spider, était nerveux. Ferghul avait grandi parmi ces créatures, et avait prouvé sa bravoure et sa force des milliers de fois dans la fosse aux araignées. il se baissa et mit sa main par terre.

"Là, boy !" dit-il. L'araignée courut pour arriver dans sa main. Il sentit ses pattes poilues lui chatouiller les doigts et il la posa sur son genou. Elle le regarda avec ses yeux malveillants, brillants comme des bijoux, emplis de méchanceté. Elle claqua des mandibules d'une façon menaçante.

Ferghul chatouilla son dos et elle commençait à grimper sur sa poitrine en direction de la chair exposé de sa gorge. Chaque patte avait l'air de bouger lentement, mais l'araignée elle-même allait incroyablement vite.

Ferghul leva les yeux et vit le médiko reculer vers les escaliers. Il vit Sleekit l'accompagner, portant sa bannière avec lui.

"Hey! Ou k'vous pensez aller?" cria Ferghul. Le gretchin repose-pied s'enfuit et courut après le médiko. L'araignée grimpa sur sa nuque et il sentit le contact léger de ses mandibule sur sa mâchoire.

"Heu, me suis souv'nu- affaire urgente ailleurs," cria le Dok Badbreff. "On r'vient bientôt. P't-être."

"Ha-ha! Vous êtes tous maudits !" cria l'humain, secouant sa cage jusqu'à se balancer d'avant en arrière. Ferghul vit les autres gretchins qu'avait rejoint Sleekit au pied de l'escalier. Ils le regardaient tous avec une intensité terrifiante. Non, ce n'était pas lui qu'ils regardaient. Derrière lui... Il se retourna.

Un tapis vivant d'araignées recouvrait le sol. La lumière scintillait dans des milliers de petit yeux tel des joyaux. Les arachnides avançaient comme une myriade de mains tranchées à huit doigts. Du poison dégoulinait de leurs bouches.

L'araignée sur son cou le mordit. Le venin se répandit dans ses veines. Il agrippa les poignées de son trône et poussa un cri de douleur, combattant son désir instinctif d'écraser la créature. Le repose-pied tinta sur le sol quand son porteur s'enfuit.

"Le venin de l'araignée des tombes est le plus mortel de l'univers. La malédiction de la déesse araignée est sur vous," exulta le prisonnier, continuant de balancer sa cage tandis que la marée d'araignée avançait. A travers ses larmes de douleur, Ferghul remarqua que la corde de la cage était effilochéé.

"J'pensais qu'vous les zoms vous vénériez l'Emp'reur " dit Ferghul d'une voix rauque tandis que la vague de douleur s'écoulait en lui. Les araignées étaient arrivées jusqu'à ses pieds. Elles étaient arrangées comme un régiment Impérial, guidées par une intelligence inhumaine.

"L'empereur est faible. La déesse araignée était présente sur Arichnidae bien avant qu'il arrive, et sera là encore longtemps même lorsque ses fidèles seront morts. Vous êtes stupides d'avoir profaner son temple. Vous allez payeeerrr....."

La corde céda et la cage tomba sur les araignées. Des centaines moururent dans un écrasement bruyant.

Ferghul vit l'homme se débattre dans sa cage, la sueur s'écoulant de l'arrière de son crâne. Les araignées rampaient à travers les barreaux. Une énorme tache noire mobile écorcha son visage.

"Déesse, non! Je ne voulais pas tuer tes enfants," cria-il. Des points rouges apparurent là où les araignées le mordaient. Il se convulsa et hurla puis mourut

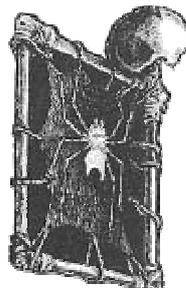
Ferghul ferma les yeux tandis que des centaines de pattes poilues frappaient sa peau. Il resta immobile, sachant que son corps était entièrement couvert d'araignées. Il pouvait sentir leur masse légère se déplacer, la caresse de leurs mandibules. Curieusement, il se sentait calme. Sa jambe ne le faisait plus souffrir.

Puis les araignées commencèrent à mordre.

Ferghul ouvrit ses yeux. Ils étaient rouges et douloureux. Sa peau était couverte d'énormes enflures là où les araignées des tombes l'avaient mordu. Les araignées étaient parties, ayant sans doute décidé qu'il était mort.

Ferghul combattit une vague de nausée quand il se remit sur ses pieds. Sa mauvaise jambe rendait sa marche presque impossible, mais il se força à aller vers l'escalier. C'était pire que la gueule de bois, pensa-t-il.

Il remercia Gork et Mork d'avoir été élevé par un White Spider. Comme leurs proches, les Snake-Bites, ils s'injectaient eux-mêmes du poison dès leur jeunesse, en commençant par de faibles doses puis en augmentant. Il nota mentalement de se procurer des araignées des tombes pour ses gars. Quand il émergea à la lumière du jour il décida que mauvaise jambe ou pas, il allait faire tâter de sa botte à Sleekit , puis, selon son humeur, il ferait la même chose au Dok Badbreff et à ses assistants. Il aurait une nouvelle jambe. Pas cher. Il verrait.



Ou





CONSEILS DE PEINTURE



La peinture de Space Orks offre au hobbyiste un vaste et gratifiant espace pour explorer ses compétences : les schémas de couleur et de décoration vont d'une grande simplicité aux détails les plus complexes. Quelle que soit votre expérience et vos intérêts, vous serez capables de les explorer en entier, des couleurs ternes de camouflage des Blood Axes à la splendeur d'un warboss ork et de sa suite avec son équipement et ses bannières richement décorées de glyphes et de pictogrammes. Comme vous n'êtes pas astreint à un schéma d'uniforme définitif ou à un système de grades, vous pouvez laisser votre imagination vagabonder, et vous êtes libre d'improviser tout ce que vous voulez. Chaque guerrier ork est un individu, avec un statut et un clan lui donnant un aspect défini et cohérent. Ici, nous brosserons les caractéristiques des six principaux clans et types décrits dans ce livre. Vous pouvez utiliser cette article comme un point de départ, mais prenez le temps de regarder attentivement et d'explorer le caractère du clan que vous peignez. Laissez votre imagination vous aider à créer des figurines vraiment uniques.

PEINDRE VOS ORKS

Pour peindre vos Orks Citadel, nous recommandons la gamme de peintures et d'encres Citadel, disponibles à l'unité ou en set. Elles sont spécialement formulées pour la gamme de figurines en plastique et en métal blanc et peuvent être utilisées conjointement pour des effets fins et des dégradés. La gamme entière de peintures, encres et pinceaux est disponible dans tous les magasins Games Workshop, auprès de la vente par correspondance Games Workshop, des revendeurs spécialisés et des bonnes boutiques de jeux près de chez vous.



La chair

Le moyen le plus aisé de peindre la chair ork est de commencer par une bonne base foncée, puis de l'éclaircir. La meilleure couleur pour commencer est le Woodland Green mélangé à un petit point de Chaos Black. Toutes les zones de peaux peuvent être peintes avec ce mélange puis laissées à sécher. Du Goblin Green est alors brossé par-dessus cette base, laissant une fine ligne de la couleur plus foncée dans les plis les plus profonds et là où la peau rencontre les habits et

l'équipement. Cela donne à la figurine relief et profondeur.

Les éclaircissements sont ajoutés avec un mélange de Bilius Green et de Goblin Green passé à même la figurine. Du Skull White peut être ajouté au mélange pour donner l'éclaircissement final sur les zones de chair les plus exposées.

Bad Moons

Les couleurs principales de ce clan sont le noir et le jaune. Le meilleur moyen de faire un jaune pur et brillant est de travailler avec du Sunburst Yellow sur une base de Skull White propre. De cette façon, si une fine couche de peinture est utilisée, le blanc pourra le rendre plus puissant et plus vif. Le jaune est éclairci en ajoutant du blanc à la couleur de base. Si le résultat est trop léger, un fin glaçage à la Yellow Ink peut être appliqué pour donner une profondeur supplémentaire à la teinte.

Evil Sunz

Les membres de ce clan adorent la couleur rouge et portent toujours au moins un morceau de vêtement rouge. Lorsqu'ils ne peuvent pas obtenir un rouge pur, ils utiliseront des bruns rougeâtres. Le rouge se peint de la même manière que le jaune et toutes les autres teintes vives : il est toujours préférable de recouvrir la surface d'une base de Skull White pur. Une couche de Blood Red et de Red Ink éclaircie au Hobgolin Orange et au Sunburst Yellow est le plus satisfaisant.

Snake-Bites

Les couleurs naturelles comme les marrons, les bruns et les cuirs sont prisées par ce clan. Le Bestial Brown, le Orc Brown et le Spearstaff Brown peuvent être mélangés pour donner une gamme infinie de couleurs terre. Un lavis léger de Brown ou Chestnut Ink peut

aussi être employé pour rendre les couleurs plus riches.

Death Skulls

Les membres du clan Death Skull croient que le bleu est une couleur porte-bonheur, et vont même jusqu'à peindre leurs visages de cette couleur pour attirer la chance. Utilisez une base de Enchanted Blue avec un rehaut léger de Moody Blue pour l'approfondir un peu. Les éclaircissements sont un mélange de Enchanted Blue et de Skull White.

Blood-Axes

Les uniformes de ce clan sont très militaires et leurs couleurs reflètent cela. Les teintes olive ou kaki sont les plus communes pour leurs uniformes. La teinte Olive peut être obtenue en mélangeant du Woodland Green avec du Chaos Black, alors que le même mélange avec de l'Orc Brown donne un bon kaki.



Goffs

Les Goffs favorisent le noir pour leurs uniformes et les motifs en damier rouge, noir et blanc sont notables en décoration. La manière la plus aisée de peindre des damiers est de peindre entièrement la zone de la couleur la plus claire avant de tracer des lignes horizontales et verticales avec la couleur la plus foncée pour former une grille. Il n'y a ensuite qu'à remplir les carrés alternativement avec la couleur sombre. Chaque carreau peut être ombré individuellement si désiré.

Armes et équipement

Les armes reçoivent une couche de base de Chaos Black, avant d'être brossées au Boltgun Metal, et éclaircies avec du Chainmail et du Mithril Silver. Les équipements en cuir peuvent être peints en Bestial Brown et en Orc Brown.

Touches finales

Les derniers éléments pouvant être ajoutés à une figurine sont les tatouages ou les peintures de guerre qui sont appliqués après un séchage complet. La peinture utilisée peut être délayée pour s'étaler plus facilement sur la figurine. Si la couleur n'est pas assez foncée, une autre couche peut être passée par dessus.

Certaines figurines, notamment les nobz, ont des surfaces planes sur leurs vêtements pour arborer des glyphes. Cela offre l'opportunité de personnaliser quelques unes de vos figurines les plus importantes avec des messages personnels et des déclarations. Les glyphes orks sont très faciles à utiliser – si vous regardez la section Langage commençant à la page 94, vous en trouverez une liste complète avec leur sens.

Le meilleur moyen de peindre des glyphes est de travailler sur une base claire, idéalement du Skull White. En utilisant un crayon à pointe très fine, tracez légèrement les grandes lignes du glyphe qui vous serviront de guide pour peindre. Utilisez un pinceau très fin pour recouvrir les lignes de peinture. Pour cela, mélangez de la Black Ink avec la peinture. Lorsque les lignes sont sèches, la glyphe peut être colorée en utilisant la couleur appropriée. Peindre et ombrer les bords est la dernière étape.

Aux pages 50 à 55 de ce livre, vous trouverez des exemples en couleur de plaques dorsales et d'uniformes des six clans principaux, auxquels vous pouvez vous référer comme modèle et inspiration. Evidemment, cela ne représente que quelques-unes des variations possibles entre les différentes familles et les différents clans, sentez-vous donc libre d'utiliser votre imagination et d'inventer les vôtres !

PEINDRE LES CASTES DE SPECIALISTES

Bizarboyz

Des quatre castes de spécialistes (ou brikolos), les bizarboyz sont de loin les plus spectaculaires. Ils peuvent facilement être identifiés par leur flamboyance et leurs vêtements voyants - offerts par le boss.

Les bizarboyz de cinq des six clans principaux sont montrés en page 19, et malgré leur habillement extravagant, leur clan d'origine est immédiatement apparent. Ils portent les couleurs et l'iconographie générale des clans sur leurs vêtements dans une forme exagérée. Cela est peut-être le plus évident sur le bizarboyz Bad Moon. Le visage de lune est pris de l'icône du clan, et est reprises sur le bâton et le chapeau de la figurine. Les couleurs principales du clan Bad Moon sont le noir, le jaune et le bleu, avec des flammes comme motif habituel. Le bizarboyz Bad Moon et ses deux gardiens ont été peints en utilisant cette base. Le bleu et le jaune en quinconce marchent particulièrement bien et les flammes noires sur le chapeau aident à séparer les deux faces de lunes.

Bien que le bizarboyz Snake Bite ait été peint de manière assez éclatante, les couleurs de ses habits rappellent encore la nature primitive de ce clan.



Plaque dorsale de Mek



Plaque dorsale Death Skull



Plaque dorsale de Mediko

L'effet de cuir a été obtenu en appliquant des lavis de Brown Ink sur les éclaircissements pour les atténuer. Le bizarboy Death Skull est festonné d'os et le crâne cornu de son chapeau est une très bonne représentation de l'icône principale du clan. Le glyphe « bizarboy » est clairement montré sur les pans de son long manteau. Les zones comme les pans de manteau ou les étendues plates de vêtements sont idéales pour peindre des glyphes ou des symboles de clan.

Mékanos

Les vêtements des mékanos suivent les mêmes règles que les autres membres du clan au regard des couleurs et des designs, mais ils sont plus fréquemment tachés et salis avec de l'huile ou de la graisse. Le meilleur moyen de rendre cet effet sali est de peindre la figurine normalement et d'ajouter ensuite les taches. Ces dernières sont faites avec un mélange de Black Ink et de Brown Ink appliqué en taches grossières. Si le mélange d'encres est trop léger, des taches plus ou moins épaisses peuvent être faites avec plusieurs couches.

La salissure et la rouille ont un très bon rendu sur les outils que les mékanos portent. Un effet de métal terne peut être obtenu en ajoutant un lavis d'un mélange Blue/Brown Ink sur une base de Chainmail et de Mithril Silver. La rouille est peinte de la même manière que les taches d'huile sur les vêtements.

Médikos

Les médikos portent des habits selon la famille à laquelle ils appartiennent. Le médiko Bad Moon est de la famille Moonfire. Les taches d'huiles, de rouilles et de sang peuvent être ajoutées sur les sinistres outils de leur pratique. Comme pour les mékanos, ils peuvent être salis en utilisant un pinceau fin.

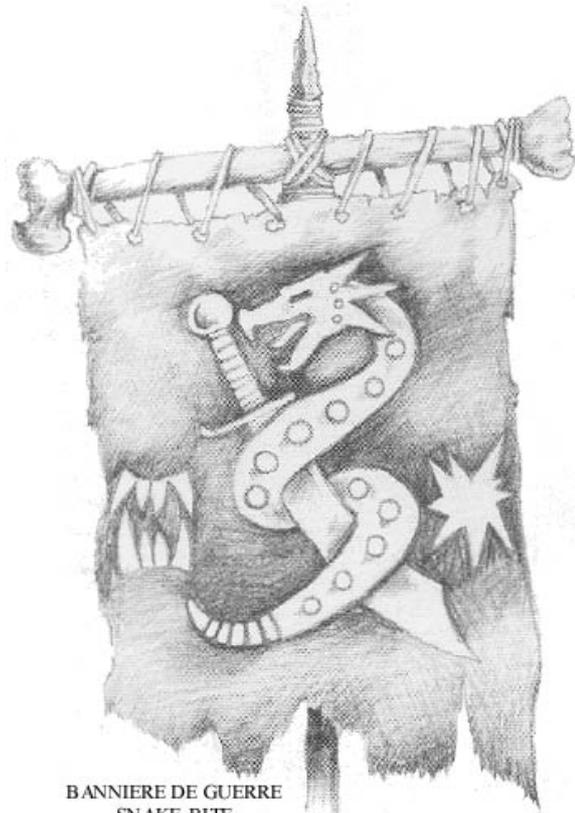
PEINDRE LES BANNIERES

La manière la plus facile de construire des bannières dorsales orks est fabriquer la toile et la monture séparément. Lorsque les deux morceaux sont terminés, ils peuvent être assemblés pour créer une bannière finie.

La structure est faite avec un fil de fer de 1mm que vous pouvez acheter dans toutes les bonnes boutiques de modélisme. Il y a deux types de support : la forme en T et celle pour les bannières de genre japonais. Les deux types débutent par une simple longueur de 30mm de long, dont le sommet est recourbé sur 5mm en angle droit pour former un genre de L. Le morceau horizontal du fil est alors placé dans un trou creusé dans le dos de la figurine. Pour faire une forme en T, vous pouvez coller ou souder une autre longueur de fil, autour de 20mm, 5mm plus bas que le sommet de la première tige.

Une fois terminée, la trame est peinte soit en Chaos Black et brossée au Mithril Silver pour représenter le métal, soit recouverte d'une couche de Spearstaff Brown pour représenter du bois.

La bannière elle-même est dessinée ou photocopiée sur un morceau de papier, en laissant de la place à son



BANNIERE DE GUERRE
SNAKE-BITE

sommet pour les attaches. La bannière est alors peinte et découpée. Pour attacher la bannière à son support, les pattes sont pliées autour du fil et collées au dos de la bannière.

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter des dommages à la bannière en déchirant les angles avec un couteau de modéliste et les teindre avec un léger lavis de Chaos Black ou Black Ink. La touche finale est d'appliquer à toute la bannière une couche de vernis mat et de la coller sur la figurine.

A ce stade, vous pouvez ajouter des détails comme des casques de Marines, des têtes d'animaux ou des crânes pour donner un point focal au sommet de la bannière et lui donner une touche ork tout à fait appropriée.

[...]





MOB OF EVIL SUNZ BOYZ

Les nobles Orks sont connus sous le nom de Nobz et sont capables de s'offrir les meilleures armes, tenues de combat et équipement que les Boyz - le rang des guerriers Orks. On peut les voir commandant les unités d'Orks ou combattant ensemble dans leurs propres Mobs.



GOFF CLAN ORK



BAD MOON CLAN ORK



NOB, EVIL SUNZ



NOB, GOFF CLAN



NOB, BLOOD AXE CLAN



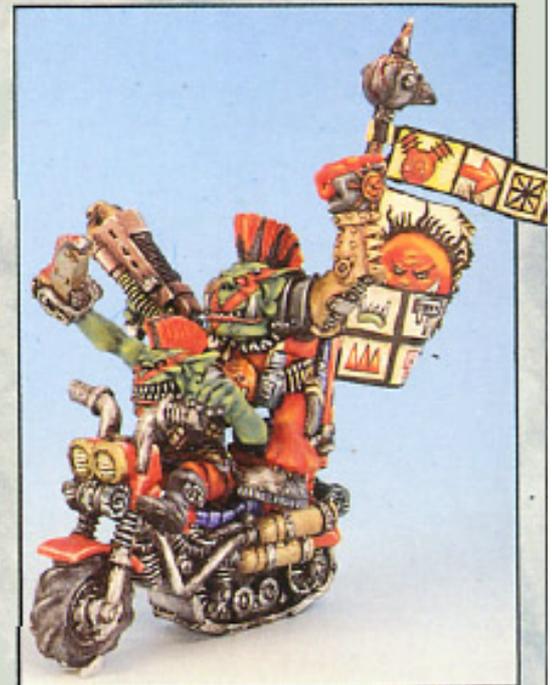
NOB, EVIL SUNZ CLAN



GOFF CLAN ORK



MOB OF BAD MOON CLAN BOYZ



EVIL SUNZ BOSS WITH PERSONAL BANNER, MOUNTED ON WARBIKE