

EPIC ARMAGEDDON



CODEX

EVIL SUNZ

EA-FR



EVIL SUNZ

"LES ROUJ' VON PLU VITE !"

Sagesse Evil Sunz

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous autorise à mettre sur pied une WAAAGH! d'Orks basée sur le Klan Evil Sunz.

Les armées des Orks sont organisées autour de grandes formations appelées **bandes**, qui peuvent s'acheter selon 3 tailles, la bande *normale*, la *mastok* (doubler l'effectif de départ) ou la *tré mastok* (tripler l'effectif de départ). Pour chaque bande de guerre vous pouvez prendre jusqu'à deux formations issues des **truk'en'plus**.

Chaque **bande** et **truk'en'plus** peut recevoir des **kust'oms**. La liste d'armée indique pour chaque *catégorie de bande* et *truk'en'plus* quels **kust'oms** sont autorisés. Chaque **kust'om** autorisé peut être **pris un nombre illimité de fois**, sauf s'il est fait état d'une *limitation de kust'om*. Pour les **bandes**, les limitations de **kust'om** sont multipliées de la même façon que l'effectif de départ, ainsi si un *Kulte d'la Vitesse normal* ne peut accueillir qu'un *Brikolo supplémentaire*, un *Kulte d'la Vitesse tré mastok* peut en inclure jusqu'à 3. Les **kust'oms** font partie intégrante des bandes et doivent en respecter la cohésion.

Les **truk'eud'meks** sont des formations autonomes des **bandes**. Un maximum de $\frac{1}{3}$ des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

Règle spéciale : R'MISE EN BANDE

Lorsque les bandes Orks tentent un **test de ralliement**, ils reçoivent un bonus de **+1 lorsqu'ils sont plus de 5** et de **+2 lorsqu'ils sont plus de 10**. Les engins de guerre faisant partie de ces bandes comptent pour autant d'unités que leur capacité de dommage de départ. Les **Gretchins** ne sont pas comptabilisables dans le calcul.

Règle spéciale : SPEEDWAAAGH!

Chaque armée Evil Sunz doit inclure une unité de commandant suprême appelée **Big Bad Biker Boss**. Cette unité coûte 50pts et peut rejoindre n'importe quelle formation.

Le **Big Bad Biker Boss** donne à sa formation l'amélioration *Speedwaaagh!*. Cette formation bénéficie d'un **bonus de +2 à l'initiative pour les redéploiements**, et les unités de la formation (hors infanterie non montée) de la formation gagnent un **bonus de +5cm à leur caractéristique de mouvement**.

Règle spéciale : POUVOIR DE LA WAAAGH!

Les Orks ne sont pas de fins stratèges mais la perspective d'une bonne bagarre les galvanise toujours. Afin de représenter ceci, une formation tentant une action d'**Avance Rapide** ou d'**Assaut** reçoit **+2 à l'initiative pour son test d'action**.

Les formations aériennes ont **+2 de bonus pour les tests d'actions** lorsqu'elles tentent une **Interception** ou une **Attaque au sol**.

Règle spéciale : CHAMP ÉNERGÉTIQUE

Certains engins de guerre Orks possèdent des champs énergétiques. Le nombre dont en dispose chaque engin est indiqué sur sa fiche d'unité. Les champs énergétiques fonctionnent de la même manière que ceux des impériaux, à la différence qu'une fois abattus, ils ne sont **pas réparables** et restent donc inactifs jusqu'à la fin de la bataille.

Règle spéciale : LE ROUJ' VA PLUS VITE !

Le Klan Evil Sunz conçoit la guerre comme une course de buggys. L'important est d'aller vite - et de taper fort.

Toutes les unités Evil Sunz doivent avoir soit un mouvement de 30cm minimum, soit être intégralement transportées par des transports de leur formation.

Règle spéciale : ATELIER MEKBOY

Le Klan Evil Sunz est le terrain de jeu rêvé pour les Mekboyz Orks. Les Kults de la Vitesse sont toujours prêts à expérimenter les dernières inventions des Brikolos, y compris jusqu'à la dernière minute.

Jusqu'à deux formations de MotoKross peuvent être déployées en garnison, selon les règles normales de garnison (elles ne gagnent PAS la règle éclaircur).

LISTE D'ARMÉE ORKS - EVIL SUNZ

Les armées du Klan Evil Sunz ont une **valeur stratégique de 4 au premier tour, et de 3 aux tours suivants**. Toutes les formations Evil Sunz ont une **initiative de 3+** mais reçoivent des **modificateurs** en fonction des actions choisies lorsqu'elles effectuent un test d'action (**Pouvoir de la Waaagh!**) ou de leur taille lorsqu'elles tentent de se rallier (**R'mise en bande**).

BANDES ORKS

Formations	Unités	Normale	Mastok'	Tré Mastok'	Kust'om	Coût
Big Bad Biker Boss	1 unité de BBBB	-	-	-	-	50pts
Bande de Guerre	2 unités de Nobz, 6 unités de Boyz, 2 unités de Gretchins	200 pts	-	-	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : 0-2 Boyz (plus une unité de gretchins gratuite) TankBusta, Chokboyz, Moto, Buggy, Karbonisator, Chariot de Guerre 0-2 Nobz Kopter, Chariot Kanon Chariot Flak 0-1 Brikolo Forteresse de bataille ou à Kanon	(+25 pts chacun) (+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les 2) (+50 pts chacun) (+125 pts chacun)
Kulte d'la Vitesse	8 unités parmi : Buggy, Motos, Karbonisators	200 pts	350 pts	500 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Moto, Buggy, Karbonisator Kopter, Chariot Kanon Chariot Flak 0-2 Motonobz 0-1 Meka Fissa 0-1 Brikolo 0-1 (par armée) Super Mekboy	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les 2) (+25 pts chacun) (+50 pts chacun) (+50 pts chacun) (+50 pts)
Brigade Blitz	4 unités parmi : Chariots Kanons, Chariots Flak, Kopters	150 pts	250 pts	350 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Moto, Buggy, Karbonisator Kopter, Chariot Kanon Chariot Flak 0-1 Nobz Embarqué 0-1 Brikolo 0-1 Meka Fissa 0-1 Forteresse à Kanon	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les 2) (+25 pts chacun) (+50 pts chacun) (+50 pts chacun) (+125 pts chacun)
Bande de Forteresses	2 unités parmi : Forteresse de bataille, Forteresse à Kanon	250 pts	450 pts	625 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : 0-2 Boyz (plus une unité de gretchins gratuite) TankBusta, Chokboyz, Moto, Buggy, Karbonisator Kopter, Chariot Kanon Chariot Flak 0-1 Nobz ou 0-1 Nobz Embarqué 0-1 Brikolo	(+25 pts chacun) (+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les 2) (+35 pts chacun) (+25 pts chacun) (+50 pts chacun)

TRUK'EN'PLUS

(0-2 par Bande de Guerre)

Formations	Unités	Coût	Kust'om	Coût
Chokboyz	6 unités de Chokboyz	150 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Chokboyz, Buggy, Moto, Karbonisator Kopter	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun)
TankBustas	8 unités de TankBustas	200 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Chariot de Guerre Kopter, Chariot Kanon Chariot Flak 0-1 Brikolo Forteresse de bataille ou à Kanon	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les 2) (+50 pts chacun) (+125 pts chacun)
MotoKross 0-1 par Kulte d'la Vitesse	6 unités de MotoKross	175 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : MotoKross, Kopter	(+35 pts chacun)

TRUK'EUD'MEK

(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

Formations	Unités	Coût
Chassa-Bombas	4 à 9 Chassa-Bombas	50 pts chacun
Dakka-Jets	6 ou 9 Dakka-Jets	250 pts / 350 pts
Krama-Bombas	4 Krama-Bombas	250 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES EVIL SUNZ

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Big Bad Biker Boss	Inf	35cm	4+	3+	5+	Blasta Kustom Gatling Gros Kikoup'	15cm (15cm) (contact)	MA4+ Armes légères, +1A, MA Armes d'assaut, +1A	<i>Commandant Suprême, Montés, Speedwaaagh!</i>
Nobz	Inf	15cm	4+	3+	5+	2x Gros Fling' Ch'ti Fling'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut, +1A	<i>Meneur</i>
Super Mekboy	Perso	-	-	-	-	Kanon Kustom'	45cm	MA4+	<i>Meneur, Charismatique ajouté à un socle de Moto, Buggy, ou Karbonisator</i>
Brikolo	Perso	-	-	-	-	SOIT Super Zap SOIT Superkanon	60cm 60cm	MA3+, TT (D3) 2PB MA, FrtF	<i>Le Brikolo peut être ajouté à une Forteresse à Kanons, un Chariot Kanon et transformer l'un de ses Gros Kanons en Super Zap ou Superkanon</i>
MotoNobz / Nobz Embarqué	Perso	-	-	-	-	Gros Kikoup'	(contact)	Armes d'assaut, +1A	<i>Meneur Motonobz : ajouté à un socle de Moto, Buggy, ou Karbonisator Nobz Embarqué : ajouté à un Chariot Kanon, Forteresse Kanon ou Forteresse de Bataille</i>
Boyz	Inf	15cm	6+	4+	6+	Gros Fling' Ch'ti Fling' Kikoup'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut	-
Gretchins	Inf	15cm	-	6+	6+	Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	<i>Les formations incluant au moins une unité d'Ork ne reçoivent pas de pions d'impact pour les unités de Gretchins détruites, et ces dernières ne comptent pas pour déterminer le vainqueur d'un assaut</i>
Chokboyz	Inf	30cm	6+	4+	6+	Ch'ti Fling' Kikoup'	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	<i>Éclaireurs, Réacteurs dorsaux</i>
Tankbustas	Inf	15cm	6+	4+	5+	Rokkit Launcha Bomb' Ch'ti Fling'	30cm (contact) (15cm)	AP5+/AC5+ MA Armes légères	-
Motos	Inf	35cm	5+	4+	6+	Fling' jumelés	15cm	AP5+/AC5+	<i>Montés</i>
MotoKross	Inf	35cm	5+	4+	6+	Fling' jumelés	15cm	AP5+/AC5+	<i>Marcheurs, Montés</i>

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Meka Fissa	VL	35cm	5+	5+	5+	Kanon Kustom	45cm	MA4+	<i>Champs Énergétiques (D3)</i>

Buggy / Trak	VL	35cm	5+	5+	5+	Gros Fling' jumelés	30cm	AP5+/AC5+	-
Karbonisator	VL	35cm	5+	6+	5+	Karbonisator	15cm (15cm)	AP4+, IC Armes légères, IC	-
Kopter	VL	35cm	4+	6+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	<i>Antigrav</i>
Chariot de Guerre	VB	30cm	5+	5+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	<i>Transport (2) : Boyz, Nobz, TankBusta. Peut embarquer une unité de Gretchins en plus des autres unités</i>
Chariot Kanon	VB	30cm	5+	5+	5+	Gros Kanon	45cm	AP5+/AC5+	<i>Transport (1) : Boyz, TankBusta, Gretchins, Nobz</i>
Chariot Flak	VB	30cm	5+	5+	5+	Kanon flak	30cm	AP5+/AC6+/AA5+	<i>Transport (1) : Boyz, TankBusta, Gretchins, Nobz</i>
Forteresse de Bataille	EG	30cm	5+	4+	4+	4x Ch'ti Kanon Gros Kanon	30cm 45cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	<i>Blindage renforcé, Transport (8) : Boyz, Nobz, TankBusta. Peut embarquer quatre unités de Gretchins en plus des autres unités. CD3 – Critique : Détruite. La Forteresse se retourne et atterrit à 1D6cm dans une direction aléatoire. Toutes les unités se trouvant dessous subissent une touche. Les unités transportées survivent sur 6+.</i>
Forteresse à Kanons	EG	30cm	5+	4+	4+	5x Ch'ti Kanon 3x Gros Kanon	30cm 45cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	<i>Blindage renforcé, Transport (4) : Boyz, Nobz, TankBusta. Peut embarquer quatre unités de Gretchins en plus des autres unités. CD3 – Critique : Détruite. La Forteresse se retourne et atterrit à 1D6cm dans une direction aléatoire. Toutes les unités se trouvant dessous subissent une touche. Les unités transportées survivent sur 6+.</i>

FEUILLE DE RÉFÉRENCE TRUK'EUD'MEK

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Chassa-Bomba	A	CB	6+	-	-	Aéro Fling' Rokettes Kass'Tank	15cm 30cm	AP5+/AA5+, FrtF AC4+, FrtF	-
Dakka-Jets	A	C	6+	-	-	Aéro Fling'	15cm	AP5+/AA5+, FrtF	-
Krama-Bomba	A	CB	6+	-	-	Aéro Fling' Krama Bomb'	15cm 15cm	AP5+/AA5+, FrtF 1PB, IC, FrtF	-
Eavy-Bomba	A/EG	B	5+	-	-	2x Aéro Fling' Eavy Bomb'	15cm 15cm	AP5+/AA5+, FrtF 1+1D3PB, FrtF	CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol



FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

Type :

perso : Personnage
Inf : Infanterie
VL : Véhicule Léger
VB : Véhicule Blindé
EG : Engin de Guerre
A : Aéronef
VS : Vaisseau Spatial

CC : valeur de Corps à Corps
FF : valeur de Fusillade

Puissance de Feu :

AP : Anti-Personnel
AC : Anti-Char
MA : Macro-Arme
PB : Point de Barrage
AA : Armes Antiaériennes
+1A : Attaque Supplémentaire
FeP : Frappe en Premier
IC : Ignore les Couvert
Rpt : Rupture
Rchg : Rechargement
Ind : Tir Indirect
Uniq : Tir Unique
TT : Tueur de Titan
FrF : Arc de Tir frontal
FrF : Arc de Tir frontal Fixe
Arr : Arc de Tir Arrière
Drt : Arc de Tir Droit
Gch : Arc de Tir Gauche

CD : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Super Krabouillator	EG	15cm	4+	4+	4+	Regard de Mork 2-3 Superkanons 0-1 Méga kikoup'	30cm 60cm 45cm (contact)	MA4+, TT (1) 2PB MA AP5+/AC5+, FrtF Armes d'assaut, +1A, TT (D3)	<i>Blindage renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>CD4 / Champs Énergétiques :1D3</i> <i>Critique : La tête du Super Krabouillator explose, tuant le Kaptaine. Il subit une pénalité de -1 pour toucher sur ses tirs. Les touches critiques suivantes causeront 1 point dedommage supplémentaire.</i> <i>Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et 1 Méga Kikoup'.</i>

Vitesse :

C : Aéronef de type Chasseur
CB : Aéronef de type Chasseur-Bombardier
B : Aéronef de type Bombardier

Méga kikoup

Cette arme possède deux profils. L'un utilisable en Tir, l'autre utilisable en assaut au contact.