

EPIC ARMAGEDDON

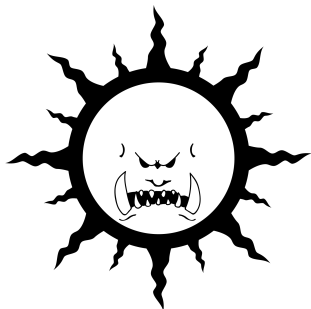


CODEx

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 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) 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 éclairer).

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		Coût
Bande de Guerre	2 unités de Nobz Evil Sunz, 6 unités de Boyz, 2 unités de Gretchins	Normale	200 pts
		Mastok'	350 pts
		Tré Mastok'	500 pts
		KUST'OM	0-2 Boyz (plus une unité de gretchins gratuite), TankBusta, Chokboyz', Moto, Buggy, Karbonisator, Chariot de Guerre (+25 pts chacun)
			Kopter, Chariot Kanon, Chariot Flak, 0-1 Nobz Evil Sunz (+25 pts chacun)
Kulte d'la Vitesse	8 unités parmi : Buggy, Motos, Karbonisators	Normale	200 pts
		Mastok'	350 pts
		Tré Mastok'	500 pts
		KUST'OM	Moto, Buggy, Karbonisator (+25 pts chacun)
			Kopter, Chariot Kanon, Chariot Flak, 0-1 Nobz Evil Sunz (+50 pts les 2)
Brigade Blitz	4 unités parmi : Chariots Kanons, Chariots Flak, Kopters	Normale	150 pts
		Mastok'	250 pts
		Tré Mastok'	350 pts
		KUST'OM	Moto, Buggy, Karbonisator (+25 pts chacun)
			Kopter, Chariot Kanon, Chariot Flak, 0-1 Nobz Evil Sunz (+50 pts les 2)
Bande de Forteresses	2 unités parmi : Forteresse de bataille, Forteresse à Kanon	Normale	250 pts
		Mastok'	450 pts
		Tré Mastok'	625 pts
		KUST'OM	0-2 Boyz (plus une unité de gretchins gratuite), TankBusta, Chokboyz, Moto, Buggy, Karbonisator (+25 pts chacun)
			Kopter, Chariot Kanon, Chariot Flak, 0-1 Nobz Evil Sunz (+50 pts les 2)

LES TRUK EN PLUS

(0-2 par Bande de Guerre)

Formations	Unités		Coût
Chokboyz	6 unités de Chokboyz	Normale	150 pts
		Mastok'	-
		Tré Mastok'	-
TankBustas	8 unités de TankBustas	Normale	200 pts
		Mastok'	-
		Tré Mastok'	-
MotoKross (0-1 par Kulte d'la Vitesse)	6 unités de MotoKross	Normale	175 pts
		Mastok'	-
		Tré Mastok'	-

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	225 pts / 300 pts
Krama-Bombas	4 Krama-Bombas	250 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES EVIL SUNZ

Nom	Type	Vit	Bli	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	Commandant Suprême, Montés, Speedwaaagh!
Nobz Evil Sunz	Inf	15cm	4+	3+	5+	2x Gros Fling' Ch'ti Fling' Gros Kikoup'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut, +1A	Meneur, Les Nobz Evil Sunz peuvent avoir une moto, auquel cas leur mouvement passe à 35cm, leur blindage passe à 5+,ils gagnent la note Montés et ne peuvent plus embarquer dans les transports.
Super Mekboy	Perso	-	-	-	-	Kanon Kustom'	45cm	MA4+	Meneur, Charismatique Le Super Mekboy peut être ajouté à un socle de Moto, Buggy, ou Karbonisator.
Brikolo	Perso	-	-	-	-	SOIT Super Zap SOIT Superkanon	60cm 60cm	MA3+, TT (D3) 2PB MA, FrtF	Le Brikolo peut être ajouté à une Forteresse à Kanons, un Chariot Kanon ou un Grokalibr' et transformer l'un de ses Gros Kanons ou Grokalibr' en Super Zap ou Superkanon.
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	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.
Chokboyz	Inf	30cm	6+	4+	6+	Ch'ti Fling' Kikoup'	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	Éclaireurs, Réacteurs dorsaux
Tankbustas	Inf	15cm	6+	4+	5+	Rokkit Launcha Bomb' Ch'ti Fling'	45cm (contact) (15cm)	AP5+/AC5+ MA Armes légères	-
Motos	Inf	35cm	5+	4+	6+	Fling' jumelés	15cm	AP5+/AC5+	Montés
MotoKross	Inf	35cm	5+	4+	6+	Fling' jumelés	15cm	AP5+/AC5+	Montés, Marcheurs
Meka Fissa	VL	35cm	5+	5+	5+	Kanon Kustom	45cm	MA4+	Champs Énergétiques (D3) Ces boucliers peuvent être abattus par n'importe quel tir pouvant cibler un VL (AP, AC, MA ou TT).
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+	Antigrav
Chariot de Guerre	VB	30cm	5+	5+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	Transport (2) : Boyz, Nobz Evil Sunz, TankBusta, Grokalibrs' (1 max. par chariot). Peut embarquer une unité de Gretchins en plus des autres unités
Chariot Kanon	VB	30cm	5+	5+	5+	Gros Kanon	45cm	AP5+/AC5+	Transport (1) : Boyz, Nobz Evil Sunz, TankBusta, Gretchins,Grokalibr'
Chariot Flak	VB	30cm	5+	5+	5+	Kanon flak	30cm	AP5+/AC6+/AA5+	Transport (1) : Boyz, Nobz Evil Sunz, TankBusta, Gretchins, Grokalibr'

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
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 Evil Sunz, 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 Evil Sunz, 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	Vit	Bli	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	-

