

EPIC ARMAGEDDON



CODEX

GARGANTS D'ORKIMEDES

EA-FR

GARGANTS D'ORKIMEDES



"ÇA VA TIRER À MORT, AVEC DÉ TAS D'FLINGUES DE PARTOU."
Big Mek Badlug Na Kune Jamb'

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous autorise à mettre sur pied une force d'Orks basée sur celle d'ORKIMEDES, Gros Mek en chef de la WAAAGH! de GHAZGHKULL THRAKA, dont la téléportation de Gargants a dévasté les forces de la Légion d'Acier lors de la IIIème Guerre pour Armageddon.

Les armées d'Orkimeses sont organisées en formations appelées **bandes d'Orkimeses** et **bandes en rab'**.

Chaque **bande d'Orkimeses** permet de prendre jusqu'à trois **bandes en rab'**, qui peuvent pour certaines s'acheter selon 3 tailles, la bande *normale*, la *mastok* (doubler l'effectif de départ) ou la *tré mastok* (tripler l'effectif de départ).

Chaque **bande** peut recevoir des **kust'oms**. La liste d'armée indique pour chaque *catégorie de bande* quels *kust'oms* sont autorisés. Chaque *kust'om* autorisé peut être **pris un nombre illimité de fois** par bande, sauf s'il est fait état d'une *limitation de kust'om*. Les *limitations de kust'om* sont multipliées de la même façon que l'effectif de départ, ainsi si une *Bande de Guerre de Pillards normale* ne peut accueillir qu'un *Nobz* supplémentaire, une *Bande de Guerre de Pillards Tré Mastok* peut en inclure jusqu'à 3. Les *kust'oms* font partie intégrante des bandes et doivent de ce fait en respecter la cohésion.

Règle spéciale : DA BIG MEK

Chaque armée Orkimeses peut inclure un personnage de commandant suprême appelé **Big Mek**. Ce personnage est gratuit et doit obligatoirement rejoindre un *Grand Gargant Tré Tré Kustom'* **ou** un *Gargant Tré Kustom'*.

Règle spéciale : POUVOIR DE LA WAAAGH!

Les Orks ne sont pas de fins stratèges mais la perspective d'une bonne bagarre les galvanise toujours.

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 : 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 un bonus 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. Ne sont comptabilisables dans le calcul ni les **Gretchins** ni les **Groklibr'**.

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 les boucliers du vide de l'Imperium, à la différence qu'une fois abattus ils ne sont **pas réparables** et restent donc inactifs jusqu'à la fin de la bataille.



Une rare image d'Orkimeses

Règle spéciale : **TÉLA TÉPULA**

Le Téla Tépula permet aux unités se trouvant dans un vaisseau spatial d'être téléportées directement sur le champ de bataille.

Cette technologie, reste (pour les orks) encore mal maîtrisée et plusieurs règles s'appliquent :

- Le Téla Tépula ne peut être utilisé que si le joueur orkimesdes a sélectionné un **vaisseau spatial**.
- Le Téla Tépula ne peut être utilisé que sur une **bande d'Orkimesdes**.
- La règle **Assaut Planétaire** sera utilisée plutôt que la règle *Téléportation* (coordonnées secrètement choisies, activation du vaisseau, déviation des unités, etc.).
- Lors de l'arrivée sur le champ de bataille, lancez **1D6 par unité** de la formation. Les engins de guerre comptent pour autant d'unités que leur capacité de dommage de départ. Sur un résultat de **1** la formation de l'unité **reçoit un pion impact**.
- Un **Kroiseur Kitu** peut transporter l'équivalent de **10 unités**. Un **Kroiseur d'la Mort** peut en transporter l'équivalent de **20**.

Règle spéciale : **TUNING**

Orkimesdes est un génie dont les merveilles technologiques éblouissent toute la galaxie. Les Titans Impériaux semblent chétifs et archaïques en comparaison de ses fabuleux Gargants. Chacun de ces monuments est une orfèvrerie unique et originale.

Chaque unité de Gargant (*Gargant Tré Kustom* et *Grand Gargant Tré Tré Kustom*) et chaque *Super Krabouillator Personalisé* sélectionne ses armes comme indiqué dans son profil. Les *Super Krabouillators Personalisés* choisissent leurs armes dans la liste des *Dakka Kust'om*. Les *Gargants* choisissent leurs armes dans la liste des *Dakka Kust'om* et *Dakka Kust'om de Gargant*. Chaque arme a un coût qui s'ajoute à celui de l'Engin de Guerre. La même arme peut être sélectionnée plusieurs fois par le même Engin de Guerre.

Les Engins de guerre Orkimesdes (sauf *Drop Rok*) peuvent sélectionner des améliorations appelées *Ekip'ment kustom*. Chaque amélioration ne peut être sélectionnée qu'une fois par Engin de Guerre.

Chaque *Forteresse de Bataille Unik'* et *Forteresse à Kanons Surmezur'* **ayant sélectionné de l'Ekip'ment kustom**, ainsi que chaque *Super Krabouillator Personalisé*, *Gargant Tré Kustom'* et *Grand Gargant Tré Tré Kustom'* doit être **unique au sein de l'armée**.

Règle spéciale : **Forteresse de Bataille Unik' & Forteresse à Kanons Surmezur'**

Dans les parties de tournois, ces unités peuvent seulement transporter les unités de leur propre formation.



DAKKA KUST'OM

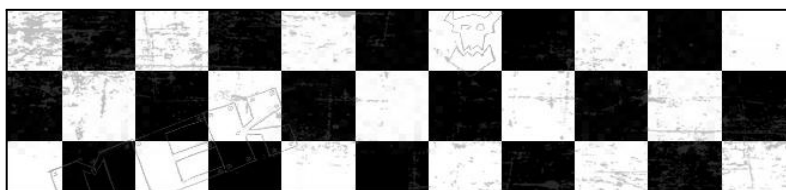
Nom	Coût	Portée	Puissance de feu
Mega-Kikoup'	gratuit	(contact) et 45cm	Arme d'assaut, +1A, MA, TT (D3) AP5+/AC6+, FrtF
Poing Tronçonneur	gratuit	(contact) et 45cm	Arme d'assaut, +D3A, MA, TT (1) AP5+/AC6+, FrtF
Kanon Gatling	+25 pts	45cm	6x AP4+/AC5+, FrtF
Super Kanon	+25 pts	60cm	2 PB, MA, FrtF
Super Leva-Lacha	+25 pts	45cm	MA4+, TT (D6), FrtF
Super Zap	+25 pts	60cm	MA3+, TT (D3), FrtF

DAKKA KUST'OM DE GARGANT

Nom	Coût	Portée	Puissance de feu
Kanon d'la Mort	+50 pts	90cm	MA3+, TT (D3), FrtF
Mega-Zap	+50 pts	60cm et (contact)	MA3+, TT (D3), FrtF Arme d'assaut, +1A, MA, TT (D3)
2x Missiles Grots	+50 pts	illimité	MA3+, TT (D3), Uniq, Aucune ligne de vue requise, emplacement de bras uniquement
Mega-Lobba	+50 pts	60cm	D3+3 PB, FrtF
Mega-Kanon	+50 pts	75cm	4PB, MA, FrtF
Snapper	+25 pts	(contact) ou (15cm)	Arme d'assaut, +1A, MA, TT (1), FeP Arme légère, +2A, FeP

EKIP'MENT KUST'OM

Amélioration	Notes	Coût
Boucliers en rab'	Ajoute D3 Champs Énergétiques à l'Engin de Guerre.	+25 pts
Chaudière Renforcée	Ajoute +5cm à la caractéristique de vitesse de l'Engin de Guerre.	+50 pts
Blindage Supplémentaire	Ajoute +1 CD à l'Engin de Guerre (pas d'impact sur Téla Tépula ou la place de transport en Kroiseur).	+50 pts
Cibleurs Grots	Ajoute une attaque AA5+ à tous les Gros Kanons de l'Engin de Guerre.	+50 pts
Grot Bidouilleur	L'Engin de Guerre peut relancer un jet d'incendie par tour.	+25 pts
Kaptain	Ajoute la note <i>Meneur</i> à l'Engin de Guerre.	+25 pts
Tête de Gork	Ajoute la note <i>Charismatique</i> à l'Engin de Guerre. Gargant uniquement.	+50 pts
TAKATAKATAKA	L'Engin de Guerre gagne +3 attaques supplémentaires d'armes légères. Gargant uniquement.	+50 pts
Transport	Ajoute la note <i>Transport</i> (Peut transporter dix unités parmi : Boyz, Nobz, Kopter, Boit'Kitu, Dreadnought. Les kopters prennent deux places. Peut transporter quatre unités de Gretchins en plus des autres unités) à l'Engin de Guerre. Gargant uniquement.	+25 pts



LISTE D'ARMÉE ORKS - GARGANTS D'ORKIMEDES

Les armées de Gargants d'Orkimesdes ont une **valeur stratégique de 2**. Toutes les formations 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 D'ORKIMEDES

Formations	Unités	Coût	Kust'om	
Bande de Gargant	1 Gargant Tré Kustom'	550 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
	<u>ou</u> 1 Grand Gargant Tré Tré Kustom'	700 pts	Grokalibr', Boit' kitu (+25 pts chacun)	
			Kopter, Dreadnought (+35 pts chacun)	
			Chariot Flak (+50 pts les deux)	
			Krabouillators (+65 pts chacun)	
Bande de Super Krabous	2 Super Krabouillators	425 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
	Personalisés		Grokalibr', Boit' kitu (+25 pts chacun)	
			Kopter, Dreadnought (+35 pts chacun)	
			Chariot Flak (+50 pts les deux)	
			Krabouillators (+65 pts chacun)	
			0-1 Super Krabouillator Personalisé (+225pts)	

BANDES EN RAB' (jusqu'à 3 bandes par bande d'Orkimesdes)

Formations	Unités	Normale	Mastok'	Tré Mastok'	Kust'om	Coût
Super Krabou	1 Super Krabouillator Personalisé	225 pts	-	-	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
					Boit' kitu (+25 pts chacun)	
					Kopter, Dreadnought (+35 pts chacun)	
					Chariot Flak (+50 pts les deux)	
					Krabouillators (+65 pts chacun)	
Batterie de Grokalibr'	5 unités de Grokalibr'	125 pts	225 pts	325 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
					Grokalibr', Chariot de Guerre (+25 pts chacun)	
					Chariot Flak (+50 pts les deux)	
Bande de Guerre de Pillards	6 unités de Boyz, 2 unités de Gretchins	150 pts	250 pts	350 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
					0-2 Boyz (plus une unité de gretchins gratuite) (+25 pts chacun)	
					Grokalibr', Boit' kitu, Chariot de Guerre (+25 pts chacun)	
					Kopter, Dreadnought, Chariot Kanon (+35 pts chacun)	
					0-1 Nobz (+35 pts)	
					Chariot Flak (+50 pts les deux)	
					0-1 Forteresse de Bataille Unik' ou Forteresse à Kanons Surmezur' (+125 pts)	
Bande de Krabous	3 Krabouillators	200 pts	375 pts	550 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
					Boit'kitu (+25 pts chacune)	
					Kopter, Dreadnought (+35 pts chacun)	
					Chariot Flak (+50 pts les deux)	
					Krabouillators (+65 pts chacun)	
Bande de Koupkoup'	2 Dreadnoughts, 2 Boit'kitu	125 pts	225 pts	325 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
					Boit'kitu (+25 pts chacune)	
					Kopter, Dreadnought (+35 pts chacun)	
					Chariot Flak (+50 pts les deux)	
Bande de Forteresses	2 unités parmi : Forteresse de Bataille Unik', Forteresse à Kanons Surmezur'	250 pts	475 pts	675 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
					Kopter, Chariot Kanon (+35 pts chacun)	
					0-1 Nobz (+35 pts)	
					Chariot Flak (+50 pts les deux)	
					0-1 Forteresse de Bataille Unik' ou Forteresse à Kanons Surmezur' (+125 pts)	
Chassa bomba	4 unités de Chassas-bombas	200 pts			Ajouter jusqu'à 5 Chassa-Bombas supplémentaires	(+50 pts chacun)
Drop Rok	1 Drop Rok					225 pts
0-1 Kroiseur Kitu	1 Kroiseur Kitu					200 pts
	Remplacer un Kroiseur Kitu par un Kroiseur d'la Mort					(+50 pts)

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DÉZ ORKS D'ORKIMEDES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Big Mek	Perso	-	-	-	-	Big Gros Marto	(contact)	Arme d'assaut, +1A, MA	Commandant Suprême
Nobz	Inf	15cm	4+	3+	5+	2x Gros Fling' Ch'ti Fling' Gros Kikoup'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Arme légère Arme d'assaut, +1A	Meneur
Boyz	Inf	15cm	6+	4+	6+	Gros Fling' Ch'ti Fling' Kikoup'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Arme légère Arme d'assaut	
Gretchins	Inf	15cm	-	6+	6+	Ch'ti Fling'	(15cm)	Arme légère	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
Grokalibr'	Inf	10cm	-	6+	5+	Grokalibr'	45cm	AP5+/AC5+	
Kopter	VL	35cm	4+	6+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	Antigrav
Boit'Kitu	VB	15cm	5+	4+	6+	Gros Fling' Pince de combat	30cm (contact)	AP6+/AC6+ Arme d'assaut, +1A, MA	Marcheur
Dreadnought	VB	15cm	4+	4+	5+	Gros Kanon Pince de combat	45cm (contact)	AP5+/AC5+ Arme d'assaut, +1A, MA	Marcheur
Krabouillator	VB	15cm	4+	3+	4+	2-3 Gros Kanon 0-1 Marto de combat et	45cm 30cm (contact)	AP5+/AC5+ AP5+/AC6+ Arme d'assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Marcheur. Peut être équipé de 3 Gros kanons ou de 2 Gros kanons et 1 Marto de combat.
Chariot de Guerre	VB	30cm	5+	5+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	Transport (2) : Boyz, Nobz, Grokalibrs' (peut remplacer une des deux unités transportées). 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, Gretchins, Nobz, Grokalibr'
Chariot Flak	VB	30cm	5+	5+	5+	Kanon flak	30cm	AP5+/AC6+/AA5+	Transport (1) : Boyz, Gretchins, Nobz, Grokalibr'
Chassa-Bomba	A	CB	6+	-	-	Aéro Fling' Rokettes Kass'Tank	15cm 30cm	AP5+/AA5+, FrtF AC4+, FrtF	
Drop Rok	EG	Immobile	5+	6+	4+	2x Gros Fling' jumelés 2x Gros kanon	30cm 45cm	AP5+/AC5+ AP5+/AC5+	Transport, Assaut planétaire, Sans Peur, Blindage Renforcé CD3 / Champs Énergétiques : 1D3 – Critique : Détruit. Toutes les unités dans les 5cm sur une touche MA sur 5+. Peut embarquer vingt des unités suivantes : Boyz, Nobz, Kopters (prennent 2 places), Boit'Kitus, Dreadnoughts. Quatre unités de Gretchins peuvent embarquer en plus du reste.
Kroiseur Kitu	V	-	-	-	-	Missiles Pulsors (Kitu)	∞	D6+1PB MA	Transport : <i>Téla Tépula</i> : 10 unités. Peut transporter 3 Drop Rok plus les troupes qu'il transporte.
Kroiseur d'La Mort	V	-	-	-	-	Missiles Pulsors (d'la Mort)	∞	D6+3PB MA	Transport : <i>Téla Tépula</i> : 20 unités. Peut transporter 6 Drop Rok plus les troupes qu'il transporte. Lent, ne peut être utilisé lors du premier ou deuxième tour de la partie.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Forteresse de Bataille Unik'	EG	30cm	5+	4+	4+	4x Ch'ti Kanon Gros Kanon	30cm 45cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	Blindage renforcé, Transport (8) : Boyz, Nobz, Grokalibr'. 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+.
Forteresse à Kanons Surmezur'	EG	30cm	5+	4+	4+	5x Ch'ti Kanon 3x Gros Kanon	30cm 45cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	Blindage renforcé, Transport (4) : Boyz, Nobz, Grokalibr'. 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+.
Super Krabouillator Personnalisé	EG	15cm	4+	4+	4+	Regard de Mork 3x Armes de 25 pts maximum	30cm	MA4+, TT (1)	Blindage renforcé, Sans Peur, Marcheur CD4 / Champs Énergétiques : 1D3 – Critique : La tête du Super Krabouillator explose, tuant le Kaptaine. Il subit une pénalité de -1 pour toucher sur ses tirs. Les critiques suivants causeront 1 point de dommage supplémentaire.
Gargant Tré Kustom'	EG	15cm	4+	3+	3+	Regard de Mork 2x Armes de bras de 25 pts maximum 1x Arme de 50 pts maximum	30cm	MA4+, TT (1)	Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur CD8 / Champs Énergétiques : 1D3+3 – Critique : Le Gargant subit un incendie. Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la phase finale. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5 / 6, l'incendie s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage à la fin de la phase d'action.
Grand Gargant Tré Tré Kustom'	EG	15cm	4+	3+	3+	Regard de Mork 2x Gros kanon 2x Armes de bras de 50 pts maximum 1x Arme de 50 pts maximum	30cm 45cm	MA4+, TT (1) AP5+/AC5+	Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur CD12 / Champs Énergétiques : 1D6+6 – Critique : Le Gargant subit un incendie. Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la phase finale. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5 / 6, l'incendie s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage à la fin de la phase d'action.

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. CD4 / Champs Énergétiques :1D3 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. 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.