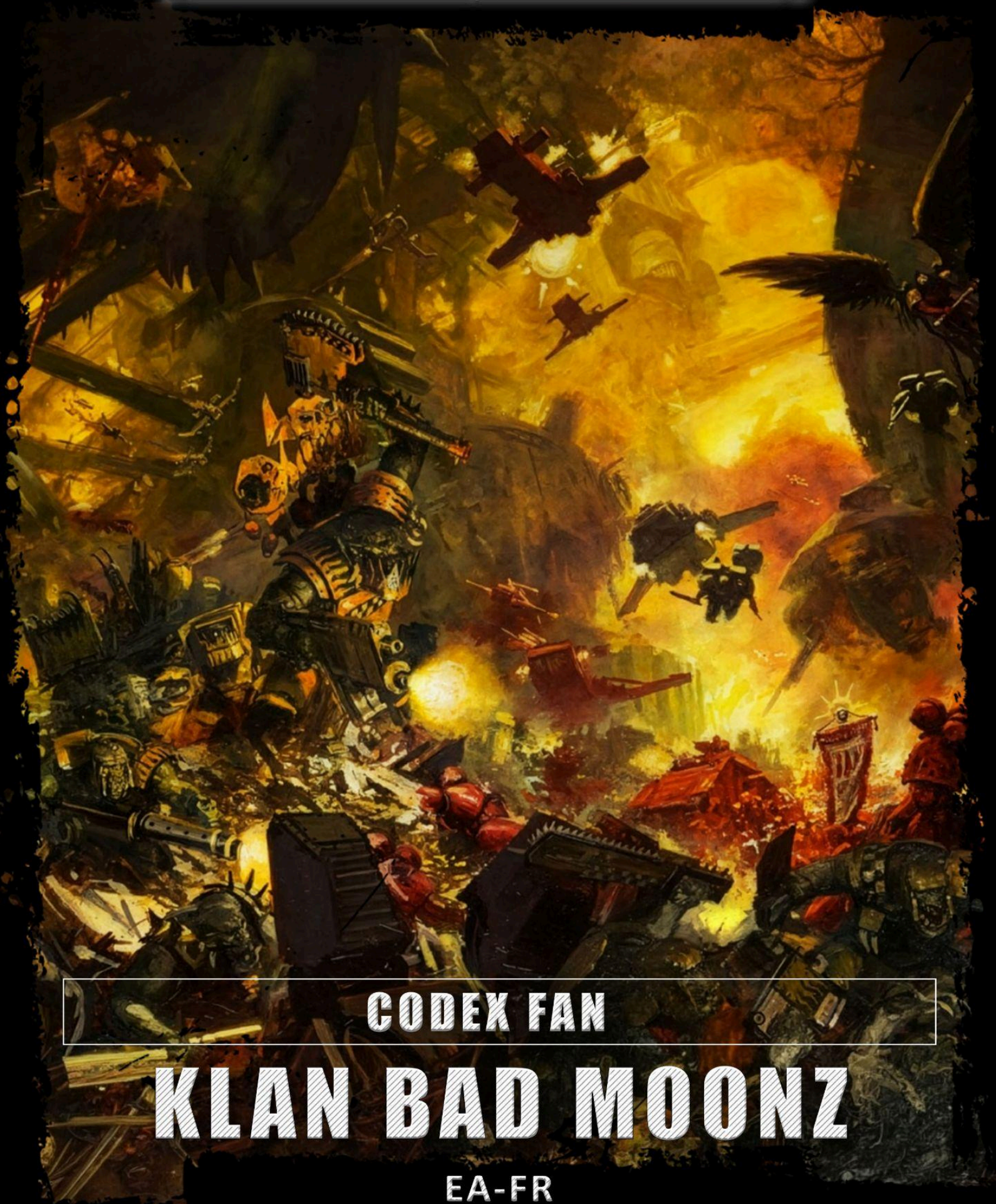


# EPIC ARMAGEDDON



CODEx FAN

KLAN BAD MOONZ

EA-FR

# BAD MOONZ



"Dakka ! Dakka ! Dakka !"

*Sagesse Bad Moonz*

## Utiliser la liste d'armée

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

Les armées des Orks sont organisées autour de grandes formations appelées **bandes**, qui peuvent selon les cas 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. Ne sont pas comptabilisables dans le calcul ni les **Gretchins** ni les **Grokalibr'**.

## Règle spéciale : DA BIG BOSS

Chaque armée Ork doit inclure une unité de commandant suprême appelée **Big Boss**. Cette unité est gratuite et doit obligatoirement rejoindre un Grand Gargant. S'il n'y en a pas, le Big Boss rejoindra un Gargant ou un socle de Nobz.

## 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 : Télatépula

Le Télatépula a été inventé par le célèbre Mekboy Orkimédès pour téléporter des bandes entières de Gargants. Les Bad Moonz ont adopté cette invention pour déployer des escouades en Mega Armures, directement au contact avec l'ennemi !

Une unité avec la règle *Télatépula* ne comportant que des formations d'infanterie, utilise les règles normales de téléportation. Cependant, la nature instable de la technologie ork fait qu'un Pion Impact sera reçu par l'unité lors du jet de téléportation sur un 1 ou 2, au lieu d'un 1 uniquement.

## LISTE D'ARMÉE ORKS - BAD MOONZ

Les armées du Klan Bad Moonz ont une **valeur stratégique 3**. Toutes les formations Bad Moonz 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                                                                         |
| Flashgitz               | 6 unités de Flashgitz, 2 unités de Gretchins              | 200 pts | 350 pts | -           | Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :<br>Grokalibr', Chariot de Guerre, Boit' kitu<br>Chariot Flak, 0-2 Flashgitz, Dreadnought, Dakka Rig, 0-1 Nobz<br>0-1 Brikolo, 0-1 Nobz en Mega-Armure, 0-1 Tour de Bizarboy<br>Forteresse de bataille ou à Kanon | (+25 pts chacun)<br>(+50 pts les 2)<br>(+50 pts chacun)<br>(+125 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 :<br>Grokalibr', Chariot de Guerre<br>Chariot Flak, 0-2 Nobz<br>0-1 Brikolo, 0-1 Tour de Bizarboy                                                                                                                  | (+25 pts chacun)<br>(+50 pts les deux)<br>(+50 pts chacun)                   |
| Bande de Krabouillators | 4 unités de Krabouillators                                | 200 pts | 400 pts | 550 pts     | Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :<br>Boit' kitu<br>Dreadnought, Chariot Flak, Dakka Rig<br>Krabouillators, 0-1 Tour de Bizarboy                                                                                                                    | (+25 pts chacun)<br>(+50 pts les deux)<br>(+50 pts chacun)                   |
| Brigade Blitz Bad Moonz | 4 unités parmi :<br>Megablasta, Chariots<br>Flak, Kopters | 175 pts | 300 pts | 425 pts     | Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :<br>Moto, Buggy, Karbonisator<br>Kopter, Megablasta, Chariot Flak<br>0-1 Brikolo, 0-1 Tour de Bizarboy<br>0-1 Forteresse à Kanon                                                                                  | (+25 pts chacun)<br>(+50 pts les 2)<br>(+50 pts chacun)<br>(+125 pts chacun) |

| TRUK'EN'PLUS                                                             |                                                                   |         |                                                                                                                                                                                                                                                      |  |                                                                                                               |
|--------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (0-2 par Bande de Guerre, Bande de Grokalibr ou Bande de Krabouillators) |                                                                   |         |                                                                                                                                                                                                                                                      |  |                                                                                                               |
| Formations                                                               | Unités                                                            | Coût    | Kust'om                                                                                                                                                                                                                                              |  | Coût                                                                                                          |
| <b>Nobz en Mega-Armure</b>                                               | 6 unités de Nobz en Mega-Armure                                   | 250 pts | Télatépula<br>Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :<br>Nobz en Mega-Armure<br>Boit' kitu<br>Dreadnought, Chariot Flak, Dakka Rig<br>Krabouillators<br>Forteresse de bataille                                               |  | 50 pts<br>(+50 pts chacun)<br>(+25 pts chacun)<br>(+50 pts les deux)<br>(+50 pts chacun)<br>(+125 pts chacun) |
| <b>Batterie de Rokets Pulsor</b>                                         | 3 Rokets Pulsor                                                   | 250 pts | -                                                                                                                                                                                                                                                    |  | -                                                                                                             |
| <b>Bande de Forteresses</b>                                              | 2 unités parmi :<br>Forteresse de bataille,<br>Forteresse à Kanon | 250 pts | Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :<br>0-2 Boyz (plus une unité de gretchins gratuite)<br>Moto, Buggy, Karbonisator<br>Kopter, Megablasta, Chariot Flak, 0-1 Nobz, 0-2 Flashgitz<br>0-1 Brikolo, 0-1 Nobz en Mega-Armure |  | (+25 pts chacun)<br>(+25 pts chacun)<br>(+50 pts les 2)<br>(+50 pts chacun)                                   |

| TRUK'EUD'MEK                                                                   |                       |                   |  |  |  |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------|--|--|--|
| (Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations) |                       |                   |  |  |  |
| Formations                                                                     | Unités                | Coût              |  |  |  |
| <b>Dakka-Jets</b>                                                              | 6 ou 9 Dakka-Jets     | 225 / 350 pts     |  |  |  |
| <b>Eavy-Bomba</b>                                                              | 1 ou 2 Eavy Bomba     | 200 pts / 400 pts |  |  |  |
| <b>Super Krabouillator</b>                                                     | 1 Super Krabouillator | 300 pts           |  |  |  |
| <b>Gargant</b>                                                                 | 1 Gargant             | 650 pts           |  |  |  |
| <b>Grand Gargant</b>                                                           | 1 Grand Gargant       | 850 pts           |  |  |  |

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES BAD MOONZ

| Nom                    | Type  | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme                                           | Portée                      | Puissance de feu                                  | Notes                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------|-------|---------|----------|----|----|------------------------------------------------|-----------------------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Big Boss               | Perso | -       | -        | -  | -  | Big Gros Kikoup'                               | (contact)                   | Armes d'assaut, +1A, MA                           | Commandant Suprême                                                                                                                                                                                    |
| Nobz                   | Inf   | 15cm    | 4+       | 3+ | 5+ | 2x Gros Fling'<br>Ch'ti Fling'<br>Gros Kikoup' | 30cm<br>(15cm)<br>(contact) | AP6+/AC6+<br>Armes légères<br>Armes d'assaut, +1A | Meneur.                                                                                                                                                                                               |
| Nobz en<br>Méga-Armure | Inf   | 15cm    | 4+       | 3+ | 4+ | Gros Fling' Jumelés<br>Big Gros Kikoup'        | 30cm                        | AP5+/AC5+                                         | Meneur, Blindage Renforcé                                                                                                                                                                             |
|                        |       |         |          |    |    |                                                | (contact)                   | Armes d'assaut, +1A, MA                           |                                                                                                                                                                                                       |
| 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 |
| Brikolo                | Perso | -       | -        | -  | -  | SOIT Super Zap<br>SOIT Superkanon              | 60cm<br>60cm                | MA3+, TT (D3)<br>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                              |
| Grokalibr'             | Inf   | 10cm    | -        | 6+ | 5+ | Grokalibr'                                     | 45cm                        | AP5+/AC5+                                         | -                                                                                                                                                                                                     |
| Flashgitz              | Inf   | 15cm    | 6+       | 5+ | 5+ | Gros Fling' jumelés<br>Ch'ti Fling' jumelés    | 30cm<br>(15cm)              | AP5+/AC5+<br>Armes légères, +1A                   | -                                                                                                                                                                                                     |
| Kopter                 | VL    | 35cm    | 4+       | 6+ | 5+ | Ch'ti Kanon                                    | 30cm                        | AP5+/AC6+                                         | Antigrav.                                                                                                                                                                                             |
| Motos                  | Inf   | 35cm    | 5+       | 4+ | 6+ | Fling' jumelés                                 | 15cm                        | AP5+/AC5+                                         | Montés                                                                                                                                                                                                |
| Buggy / Trak           | VL    | 35cm    | 5+       | 5+ | 5+ | Gros Fling' jumelés                            | 30cm                        | AP5+/AC5+                                         | -                                                                                                                                                                                                     |
| Karbonisator           | VL    | 35cm    | 5+       | 6+ | 5+ | Karbonisator                                   | 15cm<br>(15cm)              | AP4+, IC<br>Armes légères, IC                     | -                                                                                                                                                                                                     |
| Tour de Bizarboy       | VB    | 30cm    | 5+       | 6+ | 4+ | Eclairs Psy                                    | 60cm<br>(15cm)              | 3x MA5+<br>+1A, MA                                |                                                                                                                                                                                                       |
| Roket Pulsor           | VB    | 15cm    | 6+       | 6+ | 6+ | Roket Pulsor                                   | 60cm                        | 1PB, Rpt, Rchgt, Ind                              | Utiliser le gabarit de bombardement orbital                                                                                                                                                           |
| Chariot de Guerre      | VB    | 30cm    | 5+       | 5+ | 5+ | Ch'ti Kanon                                    | 30cm                        | AP5+/AC6+                                         | Transport (2) : Boyz, Nobz, Grokalibr', Flashgitz. Peut embarquer une unité de Gretchins en plus des autres unités                                                                                    |
| Megablasta             | VB    | 25cm    | 5+       | 6+ | 4+ | Gros Kanon                                     | 45cm                        | 2x AP5+/AC5+                                      |                                                                                                                                                                                                       |
| Chariot Flak           | VB    | 30cm    | 5+       | 5+ | 5+ | Kanon flak                                     | 30cm                        | AP5+/AC6+/AA5+                                    | Transport (1) : Boyz, Gretchins, Nobz, Grokalibr', Flashgitz                                                                                                                                          |
| Boit'Kitu              | VB    | 15cm    | 5+       | 4+ | 6+ | Gros Fling'<br>Pince de combat                 | 30cm<br>(contact)           | AP6+/AC6+<br>Armes d'assaut, +1A, MA              | Marcheur                                                                                                                                                                                              |
| Dreadnought            | VB    | 15cm    | 4+       | 4+ | 5+ | Gros Kanon<br>Pince de combat                  | 45cm<br>(contact)           | AP5+/AC5+<br>Armes d'assaut, +1A, MA              | Marcheur                                                                                                                                                                                              |
| Dakka Rig              | VB    | 15cm    | 4+       | 5+ | 4+ | Gros Kanon<br>Roket Cass'Tank                  | 45cm<br>30cm                | AP5+/AC5+<br>AC4+                                 | Marcheur                                                                                                                                                                                              |
| Krabouillator          | VB    | 15cm    | 4+       | 3+ | 4+ | 2-3 Gros Kanon<br>0-1 Marto de combat          | 45cm<br>30cm<br>(contact)   | AP5+/AC5+<br>AP5+/AC6+<br>Armes d'assaut, +1A, MA | Blindage renforcé, Marcheur. Peut être équipé de 3 Gros kanons ou de 2 Gros kanons et 1 Marto de combat                                                                                               |

| Nom                    | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme                                                  | Portée                            | Puissance de feu                                                                | Notes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------|------|---------|----------|----|----|-------------------------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Forteresse de Bataille | EG   | 30cm    | 5+       | 4+ | 4+ | 4x Ch'ti Kanon<br>Gros Kanon                          | 30cm<br>45cm                      | AP5+/AC6+<br>AP5+/AC5+                                                          | Blindage renforcé, Transport (8) : Boyz, Nobz, Grokalibr', Nobz en Méga-Armure (prennent deux places). Peut embarquer quatre unités de Gretchins en plus des autres unités.<br>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    | EG   | 30cm    | 5+       | 4+ | 4+ | 5x Ch'ti Kanon<br>3x Gros Kanon                       | 30cm<br>45cm                      | AP5+/AC6+<br>AP5+/AC5+                                                          | Blindage renforcé, Transport (4) : Boyz, Nobz, Grokalibr", Nobz en Méga-Armure (prennent deux places). Peut embarquer quatre unités de Gretchins en plus des autres unités.<br>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    | EG   | 15cm    | 4+       | 4+ | 4+ | Regard de Mork<br>2-3 Superkanons<br>0-1 Méga kikoup' | 30cm<br>60cm<br>45cm<br>(contact) | MA4+, TT (1)<br>2PB MA, FrtF<br>AP5+/AC5+, FrtF<br>Armes d'assaut, +1A, TT (D3) | Blindage renforcé, Marcheur, Sans Peur.<br>CD4 / Champs Énergétiques :1D3 – Critique : La tête du Super Krabouillator explose, tuant le Kapitaine. Il subit une pénalité de -1 pour toucher sur ses tirs. Les critiques suivants causeront 1 point de dommage supplémentaire<br>Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et 1 Méga Kikoup'                                        |

## FEUILLE DE RÉFÉRENCE TRUK'EUD'MEK

| Nom           | Type | Vitesse | Blindage | CC | FF | Arme                                                                                       | Portée                                            | Puissance de feu                                                                                                  | Notes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------|------|---------|----------|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dakka-Jets    | A    | C       | 6+       | -  | -  | Aéro Fling'                                                                                | 15cm                                              | AP5+/AA5+, FrtF                                                                                                   | -                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Eavy-Bomba    | A/EG | B       | 5+       | -  | -  | Tourelles<br>2x Rokettes Casse Tank<br>Eavy Bomb'                                          | 15cm<br>30cm<br>15cm                              | D3+3xAP5+/AA6+<br>AC4+<br>D3+1 PB, FrtF, MA                                                                       | CD2 – Critique : L'appareil s'écrase au sol                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Gargant       | EG   | 15cm    | 4+       | 3+ | 3+ | Regard de Mork<br>2-3 Superkanons<br>0-1 Super Zap<br>0-1 Méga kikoup'                     | 30cm<br>60cm<br>60cm<br>45cm<br>(contact)         | MA4+, TT (1)<br>2PB MA, FrtF<br>MA3+, TT (D3)<br>AP5+/AC5+, FrtF<br>Armes d'assaut, +1A, TT (D3)                  | Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur.<br>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, le feu s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage à la fin de la phase d'action.<br>Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et soit 1 Méga kikoup', soit 1 Super Zap |
| Grand Gargant | EG   | 15cm    | 4+       | 3+ | 3+ | Regard de Mork<br>2x Gros Kanon<br>Superkanon<br>1-2 Superkanons Jumelés<br>0-1 Leva lacha | 30cm<br>45cm<br>60cm<br>60cm<br>60cm<br>(contact) | MA4+, TT (1)<br>AP5+/AC5+<br>2PB MA, FrtF<br>3PB, MA, FrtF<br>MA3+, TT (D3), FrtF<br>Armes d'Assaut, +1A, TT (D3) | Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur.<br>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, le feu s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire.<br>Peut être équipé de 2 Superkanons jumelés ou d'1 Superkanon jumelé et d'1 Leva lacha                      |

# 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------|------|---------|----------|----|----|-------------------------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Super Krabouillator</b> | EG   | 15cm    | 4+       | 4+ | 4+ | Regard de Mork<br>2-3 Superkanons<br>0-1 Méga kikoup' | 30cm<br>60cm<br>45cm<br>(contact) | MA4+, TT (1)<br>2PB MA<br>AP5+/AC5+, FrtF<br>Armes d'assaut, +1A, TT (D3) | Blindage renforcé, Marcheur, Sans Peur.<br>CD4 / Champs Énergétiques :1D3<br>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.<br>Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et 1 Méga Kikoup'. |

## 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.