





## 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 **Grok'alibr'**.

### 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 : DAKKA ! DAKKA ! DAKKA !

Les Bad Moonz sont les plus riches (en dents) des klans orks. Les Big Boss Bad Moonz dépensent des fortunes en dents pour équiper leurs unités favorites de Kanons Kustom rutilants.

Une formation de l'armée peut recevoir l'amélioration **DAKKA ! DAKKA ! DAKKA !**. L'amélioration est gratuite pour une Bande ou un Truk'en'plus, et coûte 50pts pour un truk'eud'mek.

L'unité avec la règle **DAKKA ! DAKKA ! DAKKA !** bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets de tir.

### 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** 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
<b>Bande de Guerre</b>	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) Chokboyz, Grokalibr', 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)
<b>Batterie de Grokalibr'</b>	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 Chariot Flak 0-2 Nobz 0-1 Ajouter 1 Brikolo à une unité	(+25 pts chacun) (+50 pts les deux) (+35 pts chacun) (+50 pts chacun)
<b>Bande de Krabouillators</b>	3 unités de Krabouillators	200 pts	375 pts	550 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Boit' kitu Dreadnought Chariot Flak Krabouillators	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les deux) (+65 pts chacun)
<b>Kulte d'la Vitesse</b>	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 Brikolo	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les 2) (+25 pts chacun) (+50 pts chacun)
<b>Brigade Blitz</b>	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 Brikolo 0-1 Forteresse à Kanon	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les 2) (+50 pts chacun) (+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>Flashgitz</b>	8 unités de Flashgitz	200 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Grokalibr', Chariot de Guerre Chariot Flak 0-1 Brikolo	(+25 pts chacun) (+50 pts les 2) (+50 pts chacun)
<b>Nobz en Mega-Armure</b>	6 unités de Nobz en Mega-Armure	250 pts	Télatépula Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Nobz en Mega-Armure Forteresse de bataille	50 pts (+50 pts chacun) (+125 pts chacun)
<b>Chokboyz</b>	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)

### TRUK'EUD'MEK

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

Formations	Unités	Coût
<b>Chassa-Bombas</b>	4 à 9 Chassa-Bombas	50 pts chacun
<b>Eavy-Bombas</b>	2 Eavy Bombas	250 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
<b>Big Boss</b>	Perso	-	-	-	-	Big Gros Kikoup'	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Commandant Suprême</i>
<b>Nobz</b>	Inf	15cm	4+	3+	5+	2x Gros Fling' Ch'ti Fling' Gros Kikoup'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut, +1A	<i>Meneur.</i>
<b>Nobz en Méga-Armure</b>	Inf	15cm	4+	3+	4+	Gros Fling' Jumelés Big Gros Kikoup'	30cm (contact)	AP5+/AC5+ Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé</i>
<b>Boyz</b>	Inf	15cm	6+	4+	6+	Gros Fling' Ch'ti Fling' Kikoup'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut	-
<b>Gretchins</b>	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>
<b>Chokboyz</b>	Inf	30cm	6+	4+	6+	Ch'ti Fling' Kikoup'	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	<i>Éclaireurs, Réacteurs dorsaux</i>
<b>Brikolo</b>	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 ou un Grokalibr' et transformer l'un de ses Gros Kanons ou Grokalibr' en Super Zap ou Superkanon</i>
<b>Grokalibr'</b>	Inf	10cm	-	6+	5+	Grokalibr'	45cm	AP5+/AC5+	-
<b>Flashgitz</b>	Inf	15cm	6+	5+	4+	Rokkit Launcha Ch'ti Fling'	45cm (15cm)	AP5+/AC5+ Armes légères, +1A	-
<b>Kopter</b>	VL	35cm	4+	6+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	<i>Antigrav.</i>
<b>Motos</b>	Inf	35cm	5+	4+	6+	Fling' jumelés	15cm	AP5+/AC5+	<i>Montés</i>
<b>Buggy / Trak</b>	VL	35cm	5+	5+	5+	Gros Fling' jumelés	30cm	AP5+/AC5+	-
<b>Karbonisator</b>	VL	35cm	5+	6+	5+	Karbonisator	15cm (15cm)	AP4+, IC Armes légères, IC	-
Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Chariot de Guerre</b>	VB	30cm	5+	5+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	<i>Transport (2) : Boyz, Nobz, Grokalibrs', Flashgitz. Peut embarquer une unité de Gretchins en plus des autres unités</i>

<b>Chariot Kanon</b>	VB	30cm	5+	5+	5+	Gros Kanon	45cm	AP5+/AC5+	<i>Transport (1) : Boyz, Gretchins, Nobz, Grokalibr'</i>
<b>Chariot Flak</b>	VB	30cm	5+	5+	5+	Kanon flak	30cm	AP5+/AC6+/AA5+	<i>Transport (1) : Boyz, Gretchins, Nobz, Grokalibr', Flashgitz</i>
<b>Forteresse de Bataille</b>	EG	30cm	5+	4+	4+	<b>4x</b> Ch'ti Kanon Gros Kanon	30cm 45cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	<i>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. 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>
<b>Forteresse à Kanons</b>	EG	30cm	5+	4+	4+	<b>5x</b> Ch'ti Kanon <b>3x</b> Gros Kanon	30cm 45cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	<i>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. 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>
<b>Boit'Kitu</b>	VB	15cm	5+	4+	6+	Gros Fling' Pince de kombat	30cm (contact)	AP6+/AC6+ Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Marcheur</i>
<b>Dreadnought</b>	VB	15cm	4+	4+	5+	Gros Kanon Pince de kombat	45cm (contact)	AP5+/AC5+ Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Marcheur</i>
<b>Krabouillator</b>	VB	15cm	4+	3+	4+	<b>2-3</b> Gros Kanon <b>0-1</b> Marto de kombat	45cm 30cm (contact)	AP5+/AC5+ AP5+/AC6+ Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Blindage renforcé, Marcheur. Peut être équipé de 3 Gros kanons ou de 2 Gros kanons et 1 Marto de kombat</i>
<b>Super Krabouillator</b>	EG	15cm	4+	4+	4+	Regard de Mork <b>2-3</b> Superkanons <b>0-1</b> Méga kikoup'	30cm 60cm 45cm (contact)	MA4+, TT (1) 2PB MA, FrtF 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 critiques suivants causeront 1 point de dommage supplémentaire Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et 1 Méga Kikoup'</i>



# FEUILLE DE RÉFÉRENCE TRUK'EUD'MEK

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Chassa-Bomba</b>	A	CB	6+	-	-	Aéro Fling' Rokettes Kass'Tank	15cm 30cm	AP5+/AA5+, FrtF AC4+, FrtF	-
<b>Eavy-Bomba</b>	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
<b>Gargant</b>	EG	15cm	4+	3+	3+	Regard de Mork <b>2-3</b> Superkanons <b>0-1</b> Super Zap <b>0-1</b> Méga kikoup'	30cm 60cm 60cm 45cm (contact)	MA4+, TT (1) 2PB MA, FrtF MA3+, TT (D3) AP5+/AC5+, FrtF Armes d'assaut, +1A, TT (D3)	<i>Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur.</i> <i>CD8 / Champs Énergétiques : 1D3+3 –</i> <i>Critique : Le Gargant subit un incendie,</i> <i>jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la</i> <i>phase finale. Sur un résultat de 1, un</i> <i>nouvel incendie se déclare, sur un résultat</i> <i>de 5 / 6, le feu s'éteint. Tout incendie non</i> <i>éteint cause 1 point de dommage à la fin</i> <i>de la phase d'action.</i> <i>Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2</i> <i>Superkanons et soit 1 Méga kikoup', soit 1</i> <i>Super Zap</i>
<b>Grand Gargant</b>	EG	15cm	4+	3+	3+	Regard de Mork <b>2x</b> Gros Kanon Superkanon <b>1-2</b> Superkanons Jumelés <b>0-1</b> Leva lacha	30cm 45cm 60cm 60cm 60cm (contact)	MA4+, TT (1) AP5+/AC5+ 2PB MA, FrtF 3PB, MA, FrtF MA3+, TT (D3), FrtF Armes d'Assaut, +1A, TT (D3)	<i>Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur.</i> <i>CD12 / Champs Énergétiques : 1D6+6 –</i> <i>Critique : Le Gargant subit un incendie,</i> <i>jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la</i> <i>phase finale. Sur un résultat de 1, un</i> <i>nouvel incendie se déclare, sur un résultat</i> <i>de 5 / 6, le feu s'éteint. Tout incendie non</i> <i>éteint cause 1 point de dommage</i> <i>supplémentaire.</i> <i>Peut être équipé de 2 Superkanons</i> <i>jumelés ou d'1 Superkanon jumelé et d'1</i> <i>Leva lacha</i>

# 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 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.