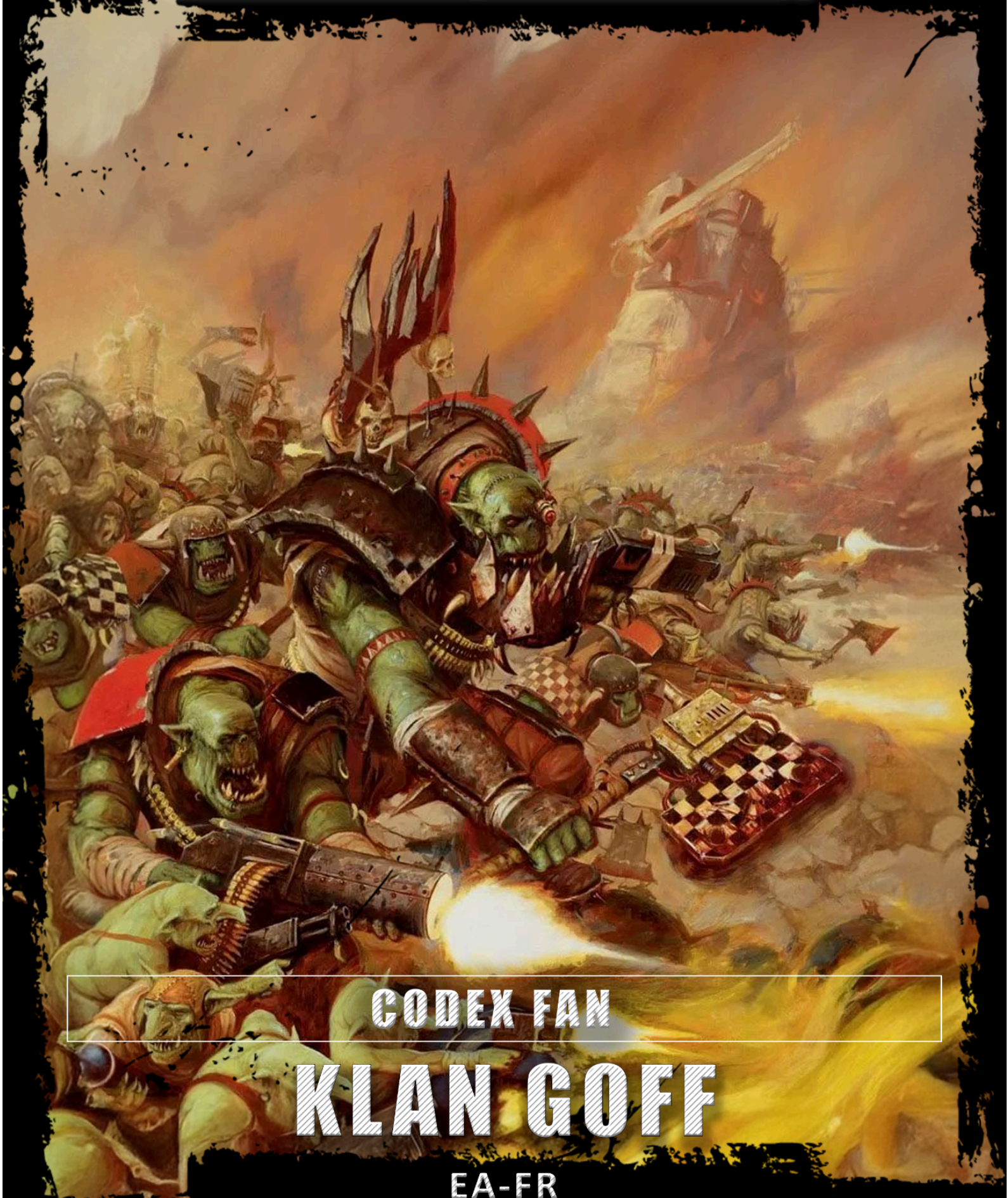


EPIC ARMAGEDDON



CODEx FAN

KLAN GOFF

EA-FR



GOFFS

“Lé z'orks perdent jamais. Si k'on gagne, on gagne, si k'on meurt, on meurt alors ça kompte pas. Si k'on s'en va pour pas mourir, ça kompte pas non plus, pask'on revient après pour s'battre encore!”

Sagesse Goff

Utiliser la liste d'armée

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

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 : 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 : 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 : WAAAGH!

Le Big Boss pousse un hurlement qui retentit sur le champ de bataille : "Waaagh!". Les orks sont galvanisés et chargent à travers le champ de bataille.

Le joueur ork peut déclarer, un fois par partie, qu'il utilise la règle *Waaagh!*. Cette déclaration a lieu en début de tour, avant le placement des téléportation et du jet d'initiative.

La règle *Waaagh!* dure tout le tour. Pendant ce tour, toutes les unités d'infanterie Ork 1) dont le mouvement est au maximum de 15cm et 2) qui sont présentes sur la table à ce moment là, gagnent la règle *infiltrateurs*.

Règle spéciale : Rok

Une formation se déployant par Assaut Planétaire et pouvant être transportée par Rok le fait selon les règles spéciales suivantes :

Placez un marqueur de Rok en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (4.3 et 4.4 du Livre de Règles). Un Kroiseur en orbite sera nécessaire pour déployer les Rok.

Le Rok est un marqueur comptant comme la première unité de la formation au moment de déterminer son emplacement d'arrivée en Assaut Planétaire. Une fois le marqueur de Rok placé, résolvez son attaque de tir sur toutes les unités ennemies à moins de 15 cm du centre du Rok. Chaque formation ennemie attaquée reçoit un Pion Impact selon les règles normales de tir.

Ensuite, débarquez les troupes transportées dans le Rok (cela peut déclencher un tir d'État d'Alerte normalement) complètement à moins de 15 cm du centre de celui-ci, en cohésion et en dehors de toute zone de contrôle ennemie. Si les unités ne peuvent débarquer en totalité en respectant les règles ci-dessus, les unités restantes seront détruites sans attribution de pions d'impacts.

Le Rok n'étant pas une unité mais un marqueur, il ne possède pas de zone de contrôle et il ne compte pas pour la cohérence de la formation. De plus, il ne peut pas être utilisé pour revendiquer un feu croisé ainsi que pour tenir ou contester des objectifs.

Si plusieurs formations utilisent des Modules d'atterrissage, placez tous les marqueurs Rok aux coordonnées prédéterminées en utilisant les règles d'Assaut Planétaire (y compris la résolution de dispersion). Une fois que tous les marqueurs sont placés, résolvez toutes les attaques des Modules d'atterrissage simultanément contre les formations ennemies à portée des marqueurs Rok. Les formations visées recevront un pion impact pour le tir pour chaque attaque du Kroiseur ou des modules d'atterrissage. Les pertes et les tirs ruptures infligent des PI normalement. Puis débarquez toutes les formations transportées, en suivant les règles ci-dessus.

LISTE D'ARMÉE ORKS - KLAN GOFF

Les armées du Klan Goff ont une **valeur stratégique de 3**. Toutes les formations Goffs 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**). Les Kroiseurs ont une initiative de 2+

BANDES ORKS						
Formations	Unités	Normale	Mastok'	Tré Mastok'	Kust'om	Coût
Bande de Guerre	2 unités de Nobz, 6 unités de Boyz, 2 unités de Gretchins	200 pts	350 pts	500 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', Bonebreaka	(+25 pts chacun)
					0-2 Nobz, Kopter, Chariot Kanon, Chariot Flak	
					0-1 Brikolo	(+50 pts la paire))
					Forteresse de bataille ou à Kanon	(+50 pts chacun)
Bande de Nobz	6 unités de Nobz	250 pts	450 pts	-	Rok	(+125 pts chacun)
						(+50 pts chacun)
					Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
					Grokalibr', Bonebreaka, Boit'kitu	(+25 pts chacun)
					0-2 Nobz, Kopter, Chariot Kanon, Chariot Flak, Dreadnought	(+50 pts la paire)
					0-1 Brikolo	(+50 pts chacun)
Bande de Krabouillators	4 unités de Krabouillators	200 pts	400 pts	550 pts	Forteresse de bataille ou à Kanon	(+125 pts chacun)
					Rok	(+50 pts chacun)
					Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
					Boit' kitu	(+25 pts chacun)
					Dreadnought, Chariot Flak	(+50 pts la paire)
					Krabouillators	(+50 pts chacun)
Bande de KoupKoup'	2 Dreadnoughts, 2 Boit'kitu	125pts	225pts	325pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
					Boit'kitu	(+25 pts chacune)
					Kopter, Dreadnought, Chariot Flak	(+50 pts les deux)
					Rok	(+50 pts chacun)

TRUK'EN'PLUS
(0-2 par Bande de Guerre)

Formations	Unités	Coût	Kust'om	Coût
Batterie de Grokalibr'	5 unités de Grokalibr'	125 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
			Grokalibr', Bonebreaka	(+25 pts chacun)
			Chariot Flak, 0-2 Nobz	(+50 pts les deux)
			0-1 Ajouter 1 Brikolo à une unité	(+50 pts chacun)
Kasseurs	8 unités de Kasseurs	200 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
			Bonebreaka	(+25 pts chacun)
			Kopter, Chariot Kanon, Chariot Flak	(+50 pts les 2)
			Forteresse de bataille ou à Kanon	(+125 pts chacun)
			Rok	(+50 pts chacun)
DuraKuir	6 unités de DuraKuir	150 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
			Bonebreaka	(+25 pts chacun)
			Kopter, Chariot Kanon, Chariot Flak	(+50 pts les 2)
			Forteresse de bataille ou à Kanon	(+125 pts chacun)
			Rok	(+50 pts chacun)
Brigade Blitz	4 unités parmi : Chariots Kanons, Chariots Flak, Kopters	150 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
			Moto, Buggy, Karbonisator	(+25 pts chacun)
			Kopter, Chariot Kanon, Chariot Flak	(+50 pts les 2)
			0-1 Brikolo	(+50 pts chacun)
			0-1 Forteresse à Kanon	(+125 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
Super Krabouillator	1 Super Krabouillator	300 pts
Gargant	1 Gargant	650 pts
Grand Gargant	1 Grand Gargant	850 pts
Kroiseur Goff	1 Kroiseur Goff	200 pts

3 - Fan list Goff 0.25 Ce codex est un projet fan-made communautaire non officiel. Tous droits réservés. Utilisés sans approbation, ni volonté de préjudice ou comme opposition au copyright de Games Workshop LTD.



FEUILLES DE RÉFÉRENCES GOFFS

Nom	Type	Vites se	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' Ch'ti Fling'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut, +1A	Meneur
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
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
Grokalibr'	Inf	10cm	-	6+	5+	Grokalibr'	45cm	AP5+/AC5+	-
Kasseurs	Inf	15cm	6+	3+	-	Marteaux SMASH	(contact)	MA	
DuraKuir	Inf	15cm	4+	4+	6+	Ch'ti Fling'	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A	
Kopter	VL	35cm	4+	6+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	Antigrav.
Bonebreaka	VB	25cm	4+	4+	6+	Ch'ti Fling' Rouleau	(15cm) (contact)		Transport (2) : Boyz, Nobz, Grokalibr'. 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+/A A5+	Transport (1) : Boyz, Gretchins, Nobz, Grokalibr'
Forteresse de Bataille	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	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+.

Boit'Kitu	VB	15cm	5+	4+	6+	Gros Fling' Pince de kombat	30cm (contact)	AP6+/AC6+ Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Marcheur</i>
Dreadnought	VB	15cm	4+	4+	5+	Gros Kanon Pince de kombat	45cm (contact)	AP5+/AC5+ Armes d'assaut, +1A, MA	<i>Marcheur</i>
Krabouillator	VB	15cm	4+	3+	4+	2-3 Gros Kanon 0-1 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>
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, 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>
Rok	VB	-	-	-	-	Fling' jumelés	15cm	AP6+/AC6+	<i>Assaut Planétaire, Transport (12). Peut transporter toute unité d'infanterie et véhicule léger, Boit'Kitu, Dreadnought. Les véhicules légers et dreadnought comptent pour 2 places. Peut embarquer quatre unités de Gretchins en plus des autres unités.</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	-
Kroiseur Goff	V	-	-	-	-	Missiles Pulsors (Goff)	∞	D3+1PB MA	<i>Transport (25) pour toute unité pouvant être déployé en Rok. Les véhicules légers et dreadnought comptent pour 2 places</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
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)	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'.

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.