

# 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 **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 : 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 : ON Y VA! ON Y VA!

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 *On y va! On y va!*. Cette déclaration a lieu en début de tour, avant le placement des téléportation et du jet d'initiative.

La règle *On y va! On y va!* 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 DROP**

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 Croiseur en orbite sera nécessaire pour déployer les Modules d'atterrissage.

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 Croiseur 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**).

## 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	350 pts	500 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 Rok	(+25 pts chacun) (+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les 2) (+50 pts chacun) (+125 pts chacun) (+50 pts chacun)
<b>Bande de Nobz</b>	6 unités de Nobz	250 pts	450 pts	-	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : 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 Rok	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les 2) (+50 pts chacun) (+125 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 Rok	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les deux) (+65 pts chacun) (+50 pts chacun)

## TRUK'EN'PLUS

(0-2 par Bande de Guerre)

Formations	Unités	Coût	Kust'om	Coût
<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)
<b>Batterie de Grokalibr'</b>	5 unités de Grokalibr'	125 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>Kulte d'la Vitesse</b>	8 unités parmi : Buggy, Motos, Karbonisators	200 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 Meka Fissa 0-1 Brikolo 0-1 (par armée) Super Mekboy	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les 2) (+25 pts chacun) (+50 pts chacun) (+50 pts chacun) (+50 pts)
<b>Brigade Blitz</b>	4 unités parmi : Chariots Kanons, Chariots Flak, Kopters	150 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Moto, Buggy, Karbonisator Kopter, Chariot Kanon Chariot Flak 0-1 Nobz Embarqué 0-1 Brikolo 0-1 Meka Fissa 0-1 Forteresse à Kanon	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les 2) (+25 pts chacun) (+50 pts chacun) (+50 pts chacun) (+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 Kitu	1 Kroiseur Kitu <i>Remplacer un croiseur Kitu par un Kroiseur d'la Mort</i>	200 pts (+50 pts)



# FEUILLES DE RÉFÉRENCES GOFFS

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'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut, +1A	<i>Meneur</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>Motos</b>	Inf	35cm	5+	4+	6+	Fling' jumelés	15cm	AP5+/AC5+	<i>Montés</i>
<b>Buggy</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	-
<b>Kopter</b>	VL	35cm	4+	6+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	<i>Antigrav.</i>
<b>Chariot de Guerre</b>	VB	30cm	5+	5+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	<i>Transport (2) : Boyz, Nobz, Grokalibrs'. 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'</i>

<b>Forteresse de Bataille</b>	EG	30cm	5+	4+	4+	4x Ch'ti Kanon Gros Kanon	30cm 45cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	<i>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+.</i>
<b>Forteresse à Kanons</b>	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, 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+.</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+	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>
<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, 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>
<b>Rok</b>	VB	-	-	-	-	Fling' jumelés	15cm	AP5+/AC5+	<i>Assaut Planétaire, Transport (12). Peut transporter toute unité d'infanterie et véhicule léger, Boit'Kitu, Dreadnought, Krabouillators. Les véhicules légers comptent pour 2 places, les Krabouillators comptent pour 4 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'	15cm	AP5+/AA5+, FrtF	-
						Rokettes Kass'Tank	30cm	AC4+, FrtF	
Kroiseur Kitu	V	-	-	-	-	Missiles Pulsors (Kitu)	∞	D6+1PB MA	<i>Transport (toute unité pouvant être déployé en Rok)</i>
Kroiseur d'la Mort	V	-	-	-	-	Missiles Pulsors (d'la Mort)	∞	D6+3PB MA	<i>Transport (toute unité pouvant être déployé en Rok) Lent, ne peut être utilisé lors du premier ou deuxième tour de la partie.</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.</i> <i>CD4 / Champs Énergétiques :1D3</i> <i>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.</i> <i>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.