

EPIC ARMAGEDDON



CODEx

ORKS DE GHAZGHKULL

EA-FR

ORKS DE GHAZGHKULL



"CHUI L'TOUT PUISSAN SAIGNEUR GHAZGHKULL MAG URUK THRACA, ET CH'KOZ AVEK LA VOIX DÉ DIEUS ON VA KRABOUILLÉ L'UNIVERS ET TUÉ TOU CEU KI S'RBIFRON ET ON L'FRA A KAUZ KON É DÉ ZORKS ET KON É FÉ POUR S'BATT ET GAGNER"

Graffiti trouvé par des Dark Angels sur les débris d'un Titan Warlord à Westerisle, sur Piscina IV

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous autorise à mettre sur pied une WAAAGH! d'Orks basée sur celle de GHAZGHKULL MAD URUK THRACA lors de la III^{ème} Guerre pour Armageddon. Cette liste peut également être utilisée pour représenter d'autres armées orks comme celles de DREGRUK ou GATHROG.

Les armées des Orks sont organisées autour de grandes formations appelées **bandes**, qui peuvent 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 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 : 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 : 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 **Groskalibr'**.

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** 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.



Emblème de guerre du Klan Goff

LISTE D'ARMÉE ORKS - WAAAGH! EUD' GHAZGHKULL

Les armées Orks de Ghazghkull ont une **valeur stratégique de 3**. Toutes les formations Orks de Ghazghkull, 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

(Chaque formation peut être prise dans l'une des tailles autorisées)

Formations	Unités		Coût
Bande de Guerre	2 unités de Nobz, 6 unités de Boyz, 2 unités de Gretchins	Normale	200 pts
		Mastok'	350 pts
		Tré Mastok'	500 pts
		KUST'OM	0-2 Boyz (plus une unité de gretchins gratuite), Kommandos, Chokboyz, Grokalibr', Moto, Buggy, Karbonisator, Chariot de Guerre, Boit' kitu Kopter, Dreadnought, Chariot Kanon, Chariot Flak, 0-1 Nobz Krabouillators, 0-1 Brikolo Forteresse de bataille ou à Kanon
Kulte d'la Vitesse	8 unités parmi : Buggy, Motos, Karbonisators	Normale	200 pts
		Mastok'	350 pts
		Tré Mastok'	500 pts
		KUST'OM	Moto, Buggy, Karbonisator Kopter, Chariot Kanon, Chariot Flak 0-1 Brikolo
Brigade Blitz	4 unités parmi : Chariots Kanons, Chariots Flak, Kopters	Normale	150 pts
		Mastok'	250 pts
		Tré Mastok'	350 pts
		KUST'OM	Moto, Buggy, Karbonisator Kopter, Chariot Kanon, Chariot Flak 0-1 Brikolo 0-1 Forteresse à Kanon
Batterie de Grokalibr'	5 unités de Grokalibr'	Normale	125 pts
		Mastok'	225 pts
		Tré Mastok'	325 pts
		KUST'OM	Grokalibr', Chariot de Guerre Chariot Flak, 0-1 Nobz 0-1 Brikolo
Bande de Chokboyz	6 unités de Chokboyz	Normale	150 pts
		Mastok'	-
		Tré Mastok'	-
		KUST'OM	Kommandos, Chokboyz, Buggy, Moto, Karbonisator Kopter
Bande de Kommandos	6 unités de Kommandos	Normale	150 pts
		Mastok'	-
		Tré Mastok'	-
		KUST'OM	Kommandos,
Bande de Krabouillators	4 unités de Krabouillators	Normale	200 pts
		Mastok'	400 pts
		Tré Mastok'	550 pts
		KUST'OM	Boit' kitue Dreadnought, Chariot Flak Krabouillators
Bande du Super Krabouillator	1 Super Krabouillator et 4 unités de Krabouillators	Normale	500 pts
		Mastok'	-
		Tré Mastok'	-
		KUST'OM	Boit' kitue Dreadnought, Chariot Flak Krabouillators

TRUK'EUD'MEK

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

Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
Super Krabouillator	1 Super Krabouillator	300 pts	Chassa-Bombas	4 à 9 Chassa-Bombas	50 pts chacun
Gargant	1 Gargant	650 pts	Vesso de Débark'ment	1 Vesso de Debark'ment	250 pts
Grand Gargant	1 Grand Gargant	850 pts	Kroiseur	1 Kroiseur Kitu ou 1 Kroiseur d'la Mort	200 pts 250 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DÉZ ORKS DE GHAZGHKULL

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' Ch'ti Fling' Gros Kikoup'	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
Chokboyz	Inf	30cm	6+	4+	6+	Ch'ti Fling' Kikoup'	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	Éclaireurs, Réacteurs dorsaux
Kommandos	Inf	15cm	6+	4+	6+	Gros Fling' Ch'ti Fling' Kikoup'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut	Éclaireurs, Infiltrateurs
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+	-
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 (15cm)	AP4+, IC Armes légères, IC	-
Kopter	VL	35cm	4+	6+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	Antigrav
Chariot de Guerre	VB	30cm	5+	5+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	Transport (2) : Boyz, Nobz, Kommandos, Grokalibr's (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, Kommandos, Gretchins, Nobz, Grokalibr'
Chariot Flak	VB	30cm	5+	5+	5+	Kanon flak	30cm	AP5+/AC6+/AA5+	Transport (1) : Boyz, Kommandos, 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, Kommandos, 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, Kommandos, 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 combat	30cm (contact)	AP6+/AC6+ Armes d'assaut, +1A, MA	Marcheur
Dreadnought	VB	15cm	4+	4+	5+	Gros Kanon Pince de combat	45cm (contact)	AP5+/AC5+ Armes d'assaut, +1A, MA	Marcheur

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Krabouillator	VB	15cm	4+	3+	4+	2-3 Gros Kanon 0-1 Marto de kombat et	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>

FEUILLE DE RÉFÉRENCE DÉ TRUK'EUD'MEK

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Gargant	EG	15cm	4+	3+	3+	Regard de Mork 2-3 Superkanons 0-1 Super Zap 0-1 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. 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. Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et soit 1 Méga kikoup', soit 1 Super Zap</i>
Grand Gargant	EG	15cm	4+	3+	3+	Regard de Mork 2x Gros Kanon Superkanon 1-2 Superkanons Jumelés 0-1 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. 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. Peut être équipé de 2 Superkanons jumelés ou d'1 Superkanon jumelé et d'1 Leva lacha</i>
Chassa-Bomba	A	CB	6+	-	-	Aéro Fling' Rokettes Kass'Tank	15cm 30cm	AP5+/AA5+, FrtF AC4+, FrtF	-
Vesso de Débarquement	A/EG	B	5+	6+	4+	Tourelles 2x Rokettes Kass'Tank	15cm 30cm	D6+3xAP5+/AA6+ AC4+, FrtF	<i>CD3 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ses occupants. Blindage Renforcé, Assaut Planétaire, Transport (Peut transporter dix unités parmi : Boyz, Nobz, Kommandos, Chokboyz, Motos, Buggy, Karbonisator, Kopter, Boit'Kitu, Dreadnought. Les Véhicules Légers occupent deux places. Peut embarquer quatre unités de Gretchins en plus des autres unités)</i>
Kroiseur Kitu	V	-	-	-	-	Missiles Pulsors (Kitu)	∞	D6+1PB MA	-
Kroiseur d'la Mort	V	-	-	-	-	Missiles Pulsors (d'la Mort)	∞	D6+3PB MA	<i>Transport : Peut transporter 12 Vesso de Débarquement plus les troupes qu'ils transportent. 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
Frnt : Arc de Tir frontal
FrntF : 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.</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.