

EPIC ARMAGEDDON



CODEx

ORKS SAUVAGES

EA-FR

ORKS SAUVAGES



« Suivr' Gork et Mork. Allé trouvé la guerre. Tué tout s'ki pass' à porté. Lé vieilles method' cé lé meilleur'. »

Sacerdoce des Orques Sauvages
(traduction approximative)

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous autorise à mettre sur pied une armée d'Orks Sauvages

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 une bande de guerre tré mastok peut inclure jusqu'à 3 nobz supplémentaire, et 3 Bizarboyz. Les kust'oms font partie intégrante des bandes et doivent en respecter la cohésion. Les kust'oms qui sont des **personnages** doivent rejoindre **une unité initialement dans la bande**, pas un autre kust'oms.

Règle spéciale : SEIGNEUR DE GUERRE

Chaque armée d'Orks Sauvages doit inclure une unité Commandement Suprême appelée Seigneur de Guerre. Cette unité est gratuite et doit être ajoutée à la formation de votre armée comportant le plus d'unités. Les Engins de Guerre comptent un nombre d'unités égal à leur Capacité de dommages de départ. En cas d'égalité, choisissez quelle formation doit rejoindre le Seigneur de Guerre.

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. Les **Gretchins** ne sont pas comptabilisables dans le calcul.

Règle spéciale : ORKEOSAURUS

Dans les parties de tournois, ces unités peuvent seulement transporter les unités de leur propre formation.



LISTE D'ARMÉE ORKS SAUVAGES

Les armées Orks sauvages ont une **valeur stratégique de 2**. Toutes les formations Orks sauvages, 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 Wildboyz	2 unités de Nobz, 6 unités de Wildboyz, 2 unités de WildGrots	Normale	175 pts
		Mastok'	300 pts
		Tré Mastok'	425 pts
	KUST'OM	Boyz (plus une unité de gretchins gratuite), Goretboyz	(+25 pts chacun)
		Paire de Wildboyz	(+25 pts la paire)
		0-1 Paire de Nobz	(+50 pts la paire)
		Squiggoths	(+50 pts chacun)
		0-3 Katapultes à Squigs	(+25 pts chacun)
		0-1 Bizarboyz	(+50 pts chacun)
		0-1 Orkeosaurus	(+200 pts chacun)
Horde de Goretboyz	6 unités de Goretboyz	Normale	125 pts
		Mastok'	225 pts
		Tré Mastok'	300 pts
	KUST'OM	Goretboyz	(+25 pts chacun)
		0-1 Bizarboyz	(+50 pts chacun)
Trappeurz	6 unités de Wildboyz (Toutes les unités de la formation gagnent Eclaireur gratuitement)	Normale	150 pts
		Mastok'	-
		Tré Mastok'	-
Brigade Tas d'Boue	6 Tas d'Boue, 6 unités de Boyz	Normale	175 pts
		Mastok'	300 pts
		Tré Mastok'	-
0-1 Horde de Dingueboyz	5 unités de Dingueboyz	Boyz (+ 1 Tas d'Boue gratuit)	(+25 pts chacun)
		0-1 Nobz (+1 Tas d'Boue gratuit)	(+50 pts)
		0-1 Bizarboyz	(+50 pts chacun)
0-1 Gargant à Vapeur	1 Gargant à Vapeur	Normale	200 pts
		Mastok'	350 pts
		Tré Mastok'	500 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES ORKS SAUVAGES

Nom	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Seigneur de guerre	Perso	-	-	-	-	Big Gros Kikoup'	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant Suprême
Bizardboyz	Perso	-	-	-	-	Poing de Gork	45cm	MA5+/AA5+, MA	-
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
WildGrots	Inf	15cm	-	6+	-	Ch'ti Kikoup'	(contact)	Armes d'assaut	Les formations incluant au moins une unité d'Ork ne reçoivent pas de pions d'impact pour les unités de WildGrots détruites, et ces dernières ne comptent pas pour déterminer le vainqueur d'un assaut
Dingueboyz	Inf	15cm	6+	4+	6+	Ch'ti Fling' Kikoup'	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	Sans peur
Wildboyz	Inf	15cm	6+	4+	-	Kikoup'	(contact)	Armes d'assaut	-
Goretboyz	Inf	20cm	5+	4+	6+	Ch'ti Fling' Kikoup'	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	Montés, Infiltrateurs
Katapulte à squigg	Inf	10cm	-	6+	5+	Katapulte à squigg	45cm	1PB, Rpt	
Tas d'boue	VL	25cm	5+	5+	6+	-	-	-	Transport (1) : Boyz, Nobz, Wildboys, Peut embarquer une unité de Gretchins/Wildgrots en plus des autres unités
Squiggoth	VL	20cm	4+	4+	5+	Cornes et crocs 2x Ch'ti Kanon jumelés Gros Kanon	(contact) 30cm 45cm	Arme d'assaut, +D3A, MA AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (4) : Boyz, Nobz, Wildboys, Peut embarquer deux unités de Gretchins/Wildgrots en plus des autres unités
Orkeosaurus	EG	15cm	4+	4+	5+	Défense frontal 4x Chti' Kanon Jumelés 2x Gros Kanon	(contact) ou (contact) 30cm 45cm	Arme d'assaut, +D3A, MA Arme d'assaut, +1A, TT(D3) AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	Blindage Renforcé, Transport (12) : Boyz, Nobz, Wildboys, Peut embarquer six unités de Gretchins/Wildgrots en plus des autres unités
Capacité de Dommages : 6, Touche Critique : Le tir enrage l'Orkeosaurus. Il se déplace immédiatement en furie sur une distance de 3D6 cm dans une direction aléatoire (ignorez les zones de contrôle et les unités amies ou ennemies pendant ce déplacement, à la fin du mouvement, les unités sous le socle de l'Orkéosaurus sont placées au contact de celui-ci) et subit un point de dégât supplémentaire. Si ce mouvement l'amène sur un terrain infranchissable, il s'arrête immédiatement et est détruit. S'il l'amène au contact d'une Machine de Guerre, il s'arrête immédiatement. Toute unité survolée ou contactée subit un tir d'arme de type Macro-arme sur un résultat de 6+ au dé (D6).									
Gargant à vapeur	EG	15cm	4+	4+	4+	Point de Gork 0-2 Méga Kikoup' 0-2 Superkanons	45cm (contact) 60cm	MA5+/AA5+, MA Armes d'assaut, +1A, TT(D3) 2PB MA	Blindage renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut être équipé de 2 armes au choix parmi Méga Kikoup' et Superkanon.
Capacité de Dommages : 4, Touche Critique : Le gargant à vapeur explose. Toutes les unités dans un rayon de 2D6cm subissent une touche.									