



ORKS SALVAGES

EPIC ARMAGEDDON

Sommaire

Présentation FERC.....	3
Les Orks Sauvages	4
Règles Spéciales des Orks Sauvages.....	5
Liste d'Armée des Orks Sauvages.....	6
Unités Orks Sauvages.....	7

Crédits

Liste d'armée

French-ERC

Mise en page

Clem

Textes et traductions

F-ERC

Games Workshop

Photos et Illustrations

Games Workshop

Forge World

Couverture

Charlie Brown

Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, éditées par Games Workshop. Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu.



LIVING RULES BOOK ORKS SAUVAGES F-ERC du 11 Juin 2013

Le French Epic Rules Committee est un groupe de joueurs réuni sur internet par une même motivation : Rendre le jeu plus agréable pour chacun.

Depuis l'abandon quasi-total de Games Workshop pour sa gamme Specialist Games, le développement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW.

Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- premièrement, le travail progresse lentement, et en tant que joueur frénétique, nombre d'entre nous sont impatientes de pouvoir aboutir à des listes jouables ;
- deuxièmement, les discussions s'y passent en anglais, langue dans laquelle nombre de joueurs ne se sentent pas à l'aise pour discuter ;
- troisièmement, le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre. Et devant l'abandon pas totalement avoué de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ces constats est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglais, et pouvoir faire savoir son opinion ;
- aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé au débat comme étant plus jouables, équilibrées et fluffs, bref « meilleures » ;
- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, afin de participer à l'évolution « officielle » du jeu.
- pouvoir disposer lors des rencontres entre joueurs de différentes régions de codex retravaillés sans tomber dans les simples règles maisons.

Les discussions se font sur le forum d'epic_fr dans une section " F-ERC ", en suivant une procédure avec un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats, et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, et en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;
- « Équité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;
- « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser sur le placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable. Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative, mais il ne faut pas non plus réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC.

Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBook, qui seront donc remis à jour de temps en temps (mettons une fois par an). Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC anglais officiel.

La F-ERC

Mentions légales :

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette même société.

Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 2007. Tous droits réservés.

LES ORKS SAUVAGES

Le cycle de vie d'un ork est très différent de celui d'un humain. Les orks naissent au sein de communautés d'orks sauvages dans des endroits déserts et grandissent dans un style de vie sauvage et primitif. Plus tard seulement, quand les jeunes orks sont devenus des boyz adultes, ils rejoignent la société guerrière ork. Les orks passent la majorité de leur vie comme boyz. La plupart trouvent leur fin dans sur un champ de bataille et n'atteignent jamais l'étape finale de la vie d'un ork - l'étape reproductrice. Les orks ne se reproduisent qu'à la fin de leur vie, ce qui fait que seul les orks les plus forts et les plus résistants survivent assez longtemps pour se reproduire et chaque génération ultérieure est plus résistante que la précédente.

Après avoir été un boy durant de nombreuses années, un ork atteint sa maturité. A ce moment-là, l'ork ressent le besoin de quitter la communauté et d'errer dans la nature. Chaque communauté ork se trouve à côté d'une zone déserte pour que les vieux orks aillent y vivre. Là, les orks ayant atteint la fin de leur cycle de vie retourne à un style de vie primitif. Ils deviennent des orks sauvages. Les vieux orks ne retournent jamais à leurs communautés ; ils vivent le restant de leurs vies dans la nature. A cette étape de la vie, un ork est capable d'engendrer une nouvelle génération.

LES WILD BOYZ

Les orks devenus sauvages sont laissés surplace quand la tribu se déplace, ce qui explique les innombrables communautés d'orks sauvages à travers l'univers. C'est une autre raison pour expliquer l'incroyable expansion et prolifération de la race ork. Les orks sauvages vivent dans la nature suffisamment longtemps pour élever leurs progénitures, puis ils meurent, laissant leurs progénitures, appelées Wildboyz, se défendre eux-mêmes. Les Wildboyz ne connaissent que le style de vie primitif de leurs parents et continue de vivre dans cet état primal tant qu'ils sont isolés de la civilisation ork. De cette façon, de nouvelles communautés d'orks sauvages et primitifs sont créées à travers l'univers.

Les seigneurs de guerre découvrant des orks sauvages essayeront d'absorber la communauté entière dans sa tribu. Les bandes et tribus d'orks souffrent toujours des pertes dues aux éternels combats et il est donc vital pour un seigneur de guerre de trouver et conserver des communautés d'orks sauvages pour réapprovisionner la tribu. Tous les efforts sont faits pour éviter de perturber le style de vie primitif des orks sauvages car la moindre perturbation pourrait faire fuir la communauté. La meilleure approche employée par les seigneurs de guerre est d'envoyer quelques missionnaires de la tribu pour apprendre aux wildboyz la kulture ork (il s'agit en général de les impressionner avec la démonstration d'un bolter).



Ne maîtrisant pas encore l'usage des bolters et des grenades, les wildboyz utilisent des épées, des haches et tout ce qu'ils ont à portée de main. Un nob, amène souvent avec lui quelques wildboyz au combat pour les divertir et leur donner un peu d'expérience. Les nobz gardent toujours un œil sur les wildboyz pour s'assurer qu'ils ne commettent pas d'actes trop impétueux, comme charger à travers un champ de mines ou rester debout en terrain découvert. Après la bataille, les wildboyz qui se sont bien comportés sont récompensés par un bolter et rejoignent les rangs des bandes de boyz.

LES DINGUE BOYZ

On trouve une proportion de Dingue Boyz beaucoup plus importante dans les clans orks Sauvages que dans la plupart des clans orks. Les dingboyz, en dehors de leur état mental évident et de leur expression faciale, ont le même rang que les boyz. Ils portent normalement les couleurs et l'iconographie du clan. Le reste des orks regardent les dingboyz comme des individus différents et spéciaux, mais ils sont tout de même une part naturelle de la société ork et ne sont ni fuis ni moqué. Les dingboyz sont considérés comme des porte-bonheurs et leur présence est donc un signe de bon augure.

Les dingboyz sont totalement imprévisibles. Leurs esprits grouillent d'idées saugrenues et d'enthousiasmes aussi brefs que forcenés. Ils ont tendance à agir comme une seule et même entité. Si un des dingboyz pense avoir perdu ses bottes tous les autres n'auront plus qu'une idée, les retrouver ! Ça s'passe comme ça chez les dingboyz...

Ils se rassemblent naturellement entre eux, soit en bandes ayant la même manie, ou plus souvent en bande avec des dingboyz différents. C'est ainsi qu'ils préfèrent se battre car cela permet d'éviter des disputes avec les autres orks et les laissent combattre l'ennemi à leur propre manière. Quand ils ne se battent pas, les dingboyz ont tendance à se rassembler autour d'un feu de camp ou d'un taudis, en bafouillant et en gesticulant joyeusement, tous se trouvant satisfaits de leur compagnie.



REGLES SPECIALES ORKS SAUVAGES

SEIGNEUR DE GUERRE

Chaque armée d'Orks Sauvages doit inclure une unité de commandant 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.

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 toujours +2 à l'initiative pour son test d'action. Les formations aériennes, ont toujours +2 de bonus pour les tests d'actions lorsqu'elles tentent une Interception ou une Attaque au sol.

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 partis de ces bandes comptent pour autant d'unités que leur capacité de dommage de départ. Ne sont pas comptabilisables dans le calcul les Grots et les Groskalibr'.

ORKEOSAURUS

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



LISTE D'ARMEE ORKS SAUVAGES

Une armée d'Orks Sauvages a une valeur stratégique de 3. Toutes les formations d'Orks Sauvages, ont une initiative de 3+ mais reçoivent des modificateurs en fonction des actions choisies lors qu'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 orks ont l'habitude de se déplacer en bande immense, et plus ils sont nombreux, plus ils sont motivés et leur bande récupère plus facilement d'autres orks venus se joindre à la waaagh ! les bandes orks peuvent s'acheter selon 3 tailles, la bande normale, mastok (doubler l'effectif de départ) ou tré mastok (tripler l'effectif de départ). Les limitations d'amélioration sont multiplié 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.

TYPE	UNITES	Normale	Mastok'	Tré Mastok'	AMELIORATIONS
Bande de Guerre	Deux unités de Nobz, six unités de Boyz, deux unités de grots	200	350	500	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25pts chacune : Boyz (plus une unité de grots gratuite), 2 unités de Wildboyz, Goretboyz 0-1 Nobz (+35pts) N'importe quel nombre de Squiggoths pour +50pts chacun Jusqu'à 3 Katapultes à Squigs pour +25pts chacune Jusqu'à 1 Bizarboyz pour +50pts Jusqu'à 1 Orkeosaurus pour +175pts
Bande de Wildboyz	Deux unités de Nobz, six unités de Wildboyz	150	250	350	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25pts chacune : 2 unités de Wildboyz, Goretboyz 0-1 Nobz (+35pts) N'importe quel nombre de Squiggoths pour +50pts chacun Jusqu'à 3 Katapultes à Squigs pour +25pts chacune Jusqu'à 1 Bizarboyz pour +50pts Jusqu'à 1 Orkeosaurus pour +175pts
Horde de Goretboyz	Cinq unités de Goretboyz	100	175	250	N'importe quel nombre d'unités de Goretboyz pour +25pts Jusqu'à 1 Bizarboyz pour +50pts
Trappeurz	Six unités de Wildboyz (toutes les unités de la formation reçoivent la capacité Eclairer gratuitement)	150	-	-	
Brigade Tas d'Boue	Six unités de Boyz Six Tas d'Boue	175	300	-	N'importe quel nombre d'unités de Boyz (plus un tas d'Boue) 0-1 Nobz (+35pts) Jusqu'à 1 Bizarboyz pour +50pts
0-1 Horde de Dingueboyz	Cinq unités de Dingueboyz	100	-	-	Jusqu'à 6 unités de Dingueboyz pour +15pts Jusqu'à 3 Bizarboyz pour +50pts chacun
0-1 Gargant à Vapeur	Un Gargant à Vapeur	200	350	500	



UNITES ORKS SAUVAGES

SEIGNEUR DE GUERRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Big Gros Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro arme	

Notes : *Commandant Suprême*



BIZARBOYZ

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Poing de Gork	45cm	MA5+/AA5+	Macro Arme	

Notes :



NOBZ

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Gros Fling'	30cm	AP6+/AC6+	-	
Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	-	
Gros Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémentaires (+1)	

Notes : *Meneur.*



BOYZ

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gros Fling'	30cm	AP6+/AC6+	-	
Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	-	
Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	-	

Notes :



GROTS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères		

Notes : *Les formations incluant au moins une unité d'Ork ne reçoivent pas de pions d'impact pour les unités de Grots détruites, et ces dernières ne comptent pas pour déterminer le vainqueur d'un assaut.*



DINGUEBOYZ

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	-	
Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	-	



Notes : Sans Peur

WILDBOYZ

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	4+	-
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	-	



Notes : Montés

GORETBOYZ

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	20cm	5+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	-	
Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	-	



Notes : Montés, infiltrateurs

KATAPULTES A SQUIGS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Katapulte à Squigs	45cm	1PB	Rupture	



Notes :

TAS D'BOUE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Léger	25cm	5+	5+	6+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	



Notes : Transport (1 unité parmi Boyz, Nobz, Wildboyz et une unité de Grots). Les unités transportées peuvent tirer en étant embarquées.



SQUIGGOTH

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule Leger	20cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Cornes et Crocs	(contact)	Armes d'assaut	Attaques Supplémentaires (+1D3), Macro Arme	
2xCh'ti' Kanons Jumelés	30cm	AP5+/AC6+	-	
Gros Kanon	45cm	AP5+/AC5+	-	



Notes : *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (4 unités parmi : Boyz, Nobz, Wildboyz, peut transporter 2 unités de Grots en plus des autres unités).*

ORKEOSAURUS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de Guerre	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Défense frontale	(contact)	Arme d'assaut	Attaques supp. (+1D3), Macro Arme	
OU	(contact)	Arme d'assaut	Attaques supp. (+1), TK	
4xCh'ti' Kanon jumelés	30cm	AP5+/AC6+	-	
2xGros Kanon	45cm	AP5+/AC5+	-	



Capacité de Dommages : 6 Touche critique : Le tir enrage l'Orkeosaurus. Il charge immédiatement de 3D6cm dans une direction aléatoire, s'arrêtant immédiatement s'il percute un terrain infranchissable, ou une autre unité. S'il est stoppé par une autre unité, celle-ci subit une touche automatique Macro Arme. S'il percute un terrain infranchissable, l'Orkeosaurus est détruit.

Notes : *Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (Peut transporter douze unités parmi : Boyz, Nobz, Wildboyz. Peut embarquer six unité de Grots en plus des autres unités).*

GARGANT A VAPEUR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes	
0-2 x Mega Kikoup	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supp. (+1) TK1D3	
Poing de Gork	45cm	MA5+/AA5+	Macro-Arme	
0-2 Superkanons	60cm	2PB	Macro-Arme	



Capacité de Dommages : 4 Touche critique : Le gargant est détruit. Toutes les unités dans un rayon de 2D6cm subissent une touche.

Notes : *Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur. Doit être équipé avec 2 armes au choix parmi Mega Kikoup et Superkanon.*



Feuilles de référence: Ork Sauvages

Unité	Type	Mvt	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Seigneur de guerre	Pers.	-	-	-	-	Big Gros Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supp. (+1), Macro arme Notes : Commandant Suprême
Bizarboyz	Pers.	-	-	-	-	Poing de Gork	45cm	MA5+/AA5+	-
Nobz	Inf.	15cm	4+	3+	5+	2x Gros Fling' Ch'ti Fling' Gros Kikoup	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut	- - Attaques supplémentaires (+1)
Boyz	Inf.	15cm	6+	4+	6+	Gros Fling' Ch'ti Fling' Kikoup	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut	- - -
Grot	Inf.	15cm	-	6+	6+	Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	-
Dingueboyz	Inf.	15cm	6+	4+	6+	Ch'ti Fling' Kikoup	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	- -
Wildboyz	Inf.	15cm	6+	4+	-	Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	-
Goretzboyz	Inf.	20cm	5+	4+	6+	Ch'ti Fling' Kikoup	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	- -
Katapulte a Squig	Inf.	10cm	-	6+	5+	Katapulte à Squigs	45cm	1PB	Rupture
Tas d'boue	VL	25cm	5+	5+	6+	-	-	-	Notes : Transport (1).
Squiggoth	VL	20cm	4+	4+	5+	Cornes et Crocs 2xCh'ti' Kanons Jumelés Gros Kanon	(contact) 30cm 45cm	Armes d'assaut AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	Attaques Supplémentaires (+1D3), Macro Arme - - Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (4).
Orkeosaurus	EG	15cm	4+	4+	5+	Défense frontal 4xCh'ti Kanon jumelés 2xGros Kanon	(contact)) 30cm 45cm	Arme d'assaut AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	Attaques supp. (+1D3), Macro Arme OU Attaques supp. (+1), TK - - Capacité de Dommages : 6 Notes : Blindage Renforcé, Blindage Arrière Renforcé, Transport (12).
Gargant à Vapeur	EG	15cm	4+	4+	4+	0-2 x Mega Kikoup Poing de Gork 0-2 Superkanons	(contact)) 45cm 60cm	Arme d'assaut MA5+/AA5+ 2PB	Attaque supp. (+1) TK1D3 Macro-Arme Macro-Arme Capacité de Dommages : 4 Notes : Blindage Renforcé, Marcheur, Sans Peur.

