



GARGANTS D'ORKIMEDES



"ÇA VA TIRER À MORT, AVEC DÉ TAS D'FLINGUES DE PARTOU."
Big Mek Badlug Na Kune Jamb'

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous autorise à mettre sur pied une force d'Orks basée sur celle d'ORKIMEDES, Gros Mek en chef de la WAAAGH! de GHAZGHKULL THRAKA, dont la téléportation de Gargants a dévasté les forces de la Légion d'Acier lors de la IIIème Guerre pour Armageddon.

Les armées des Orks sont organisées autour de grandes formations appelées **bandes**, qui peuvent pour certaines 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 une *Bande de Guerre de Pillards normale* ne peut accueillir qu'un *Nobz* supplémentaire, une *Bande de Guerre de Pillards Tré Mastok* peut en inclure jusqu'à 3. Les *kust'oms* font partie intégrante des bandes et doivent de ce fait en respecter la cohésion.

Règle spéciale : DA BIG BOSS

Un *Gargant Tré Kustom'* ou un *Grand Gargant Tré Tré Kustom'* peut être commandé par un *Big Mek*. Il s'agit d'un **personnage gratuit** avec la note **Commandant Suprême**.

Règle spéciale : POUVOIR DE LA WAAAGH!

Les Orks ne sont pas de fins stratèges mais la perspective d'une bonne bagarre les galvanise toujours.

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 un bonus 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 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 de l'Imperium, à la différence qu'une fois abattus ils ne sont **pas réparables** et restent donc inactifs jusqu'à la fin de la bataille.



Une rare image d'Orkimesedes

Règle spéciale : **TÉLA TÉPULA**

Le Tela Tepula permet aux unités se trouvant dans un vaisseau spatial d'être téléportées directement sur le champ de bataille.

Cette technologie, reste (pour les orks) encore mal maîtrisée et plusieurs règles s'appliquent :

- Le Tela Tépula ne peut être utilisé que si le joueur ork a sélectionné un **vaisseau spatial**.
- Le Tela Tépula ne peut être utilisé que sur une **bande de Gargants**.
- La règle **Assaut Planétaire** sera utilisée plutôt que la règle *Téléportation* (coordonnées secrètement choisies, activation du vaisseau, déviation, etc.).
- Lors de l'arrivée sur le champ de bataille, lancer **1D6 par point de structure de la formation**. Sur un résultat de **1** la formation **reçoit un pion impact**. Chaque unité supplémentaire compte comme équivalente à 1 point de structure.
- Un **Kroiseur Kitu** peut transporter l'équivalent de **10 points de structure**. Un **Kroiseur d'la Mort** peut en transporter l'équivalent de **20**.

Règle spéciale : **TUNING**

Orkimeses est un génie dont les merveilles technologiques éblouissent toute la galaxie. Les Titans Impériaux semblent chétifs et archaïques en comparaison de ses fabuleux Gargants. Chacun de ces monuments est une orfèvrerie unique et originale.

*Les Forteresses de Bataille Unik', les Forteresses à Kanons Surmezur', les Super Krabouillators Personalisés, les Gargants Tré Kustom' et les Grands Gargants Tré Tré Kustom' peuvent sélectionner du TUNING mais **chaque TUNING ne peut être sélectionné qu'une fois par Engin de Guerre**.*

Les Super Krabouillators Personalisés, les Gargants Tré Kustom' et les Grands Gargants Tré Tré Kustom' sélectionnent leurs armes comme indiquées dans leurs profils.

La même arme peut être sélectionnée plusieurs fois par le même Engin de Guerre.

*Chacune des Forteresses de Bataille Unik', Forteresses à Kanons Surmezur', Super Krabouillators Personalisés, Gargants Tré Kustom' et Grands Gargants Tré Tré Kustom' avec du **Tuning** se doit in fine d'être **unique au sein de l'armée**.*

TUNING KON PEUT METTRE SUR DES FORTRESS ET GARGANTS

ARMES KUSTOMS DE GARGANTS

Nom	Coût	Portée	Puissance de feu
Kanon de Mort	+50 pts	90cm	MA3+, TT (D3) , FrtF
Kanon Gatling	+25pts	45cm	6x AP4+/AC5+, FrtF
2x Missiles Grots	+50pts	∞	MA3+, TT (D3) , Uniq, Aucune ligne de vue requise, emplacement de bras uniquement
Leva-Lacha	+50pts	60cm et (contact)	MA3+, TT (D3), FrtF +1A, MA, TT (D3)
Mega-Kanon	+50pts	75cm	4PB, MA, FrtF
Mega-Kikoup'	gratuit	(contact) et 45cm	+1A, MA, TT (D3) AP5+/AC5+, FrtF
Mega-Lobba	+50pts	60cm	D3+3 PB, FrtF
Poing Tronçonneur	gratuit	(contact) et 45cm	+D3A, MA, TT (1) AP5+/AC5+, FrtF
Snapper	+25pts	(contact) ou (15cm)	+1A, MA, TT (1), FeP, FrtF +2A, FeP
Super Kanon	+25pts	60cm	2 PB, MA, FrtF
Super Leva-Lacha	+25pts	45cm	MA4+, TT (D6), FrtF
Super Zap	+25pts	60cm	MA3+, TT (D3), FrtF +1A, MA, TT (D3)

ARMES KUSTOMS DE SUPER KRABOUILLATORS

Nom	Coût	Portée	Puissance de feu
Kanon Gatling	+25pts	45cm	6x AP4+/AC5+, FrtF
Mega-Kikoup'	gratuit	(contact) et 45cm	+1A, MA, TT (D3) AP5+/AC5+, FrtF
Poing Tronçonneur	gratuit	(contact) et 45cm	+D3A, MA, TT (1) AP5+/AC5+, FrtF
Super Kanon	+25pts	60cm	2 PB, MA, FrtF
Super Leva-Lacha	+25pts	45cm	MA4+, TT (D6), FrtF
Super Zap	+25pts	60cm	MA3+, TT (D3), FrtF +1A, MA, TT (D3)

EKIP'MENT KUSTOM'

Nom	Coût	Effet
Champs Énergétiques Supplémentaires	+25pts	Ajoute D3 Champs Énergétiques à un Engin de Guerre.
Chaudière Renforcée	+50pts	Ajoute +5cm de mouvement à un Engin de Guerre.
Blindage Supplémentaire	+50pts	Ajoute +1 CD à un Engin de Guerre.
Cibleurs Grots	+50pts	Ajoute une attaque AA5+ à tous les Gros Kanons d'une unité.
Grot Bidouilleur	+25pts	Permet de relancer un jet d'incendie par tour.
TAKATAKATAKA	+50pts	L'Engin de Guerre gagne une attaque supplémentaire d'armes légères par tranche de 3 points de Capacité de Dommages, ou fraction. Jusqu'à un maximum de +3 attaques supplémentaires. Gargant uniquement
Transport	+25pts	Gagne la capacité : Transport (10+4 grots) . Gargant uniquement.
Kaptain	+25pts	Gagne la capacité : <i>Meneur</i> .
Tête de Gork	+50pts	Gagne la capacité : <i>Charismatique</i> . Gargant uniquement.

LISTE D'ARMÉE ORKS - GARGANTS D'ORKIMEDES

Les armées de Gargants d'Orkimesdes ont une **valeur stratégique de 2**. Toutes les formations 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 DE GARGANTS

Formations	Unités	Coût	Kust'om	
Bande de Gargants	1 Gargant Tré Kustom'	550	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
	ou 1 Grand Gargant Tré Tré Kustom'	700	Grokalibr', Boit' kitu (+25 pts chacun)	Kopter, Dreadnought (+35 pts chacun)
			2 Chariots Flak (+50 pts la paire)	Krabouillators (+65 pts chacun)
Bande de Super Krabous	2 Super Krabouillators	550	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante :	
	Personalisés		Grokalibr', Boit' kitu (+25 pts chacun)	Kopter, Dreadnought (+35 pts chacun)
			2 Chariots Flak (+50 pts la paire)	Krabouillators (+65 pts chacun)
			(0-1) Super Krabouillator Personalisé (+225pts)	

BANDES EN RAB' (jusqu'à 3 bandes par bande de gargants)

Formations	Unités	Normale	Mastok'	Tré Mastok'	Kust'om	Coût
Super Krabou	1 Super Krabouillator Personalisé	225 pts	-	-	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la Boit' kitu (+25 pts chacun)	Dreadnought (+35 pts chacun)
					2 Chariots Flak (+50 pts la paire)	Krabouillators (+65 pts chacun)
Batterie de Grokalibr'	5 unités de Grokalibr'	125 pts	225 pts	325 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la Grokalibr', Chariot de Guerre (+25 pts chacun)	2 Chariot Flak (+50 pts la paire)
Bande de Guerre de Pillards	6 unités de Boyz, 2 unités de Gretchins	150 pts	250 pts	350 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la 0-2 Boyz (plus une unité de gretchins gratuite) (+25 pts chacun)	Grokalibr', Boit' kitu, Chariot de Guerre (+25 pts chacun)
					Kopter, Dreadnought, Chariot Kanon (+35 pts chacun)	0-1 Nobz (+35 pts)
					2 Chariots Flak (+50 pts la paire)	Forteresse de Bataille Unik' ou Forteresse à Kanons Surmezur' (+125 pts chacune)
Bande de Krabous	3 Krabouillators	200 pts	375 pts	550 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la Boit'kitu (+25 pts chacune)	Kopter, Dreadnought (+35 pts chacun)
					2 Chariots Flak (+50 pts la paire)	Krabouillators (+65 pts chacun)
Bande de Koupkoup'	2 Dreadnoughts, 2 Boit'kitu	125 pts	225 pts	325 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la Boit'kitu (+25 pts chacune)	Kopter, Dreadnought (+35 pts chacun)
					2 Chariots Flak (+50 pts la paire)	
Bande de Forteresses	2 unités au choix parmi Forteresse de Bataille Unik', Forteresse à Kanons Surmezur'	250 pts	475 pts	675 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la Kopter, Chariot Kanon (+35 pts chacun)	0-1 Nobz (+35 pts)
					2 Chariots Flak (+50 pts la paire)	0-1 Forteresse de Bataille Unik' ou Forteresse à Kanons Surmezur' (+125 pts chacune)
Chassa bomba	4 unités de Chassas-bombas	200 pts			Ajouter jusqu'à 4 Chassas-Bombas supplémentaires	(+50 pts chacun)
Drop Rok	1 Drop Rok					225 pts
Kroiseur Kitu	1 Kroiseur Kitu Remplacer un croiseur Kitu par un Kroiseur d'la Mort					200 pts (+50 pts)

FEUILLES DE RÉFÉRENCES DÉZ ORKS D'ORKIMEDES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Big Mek	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
Grokalibr'	Inf	10cm	-	6+	5+	Grokalibr'	45cm	AP5+/AC5+	-
Kopter	VL	35cm	4+	6+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	Antigrav.
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
Krabouillator	VB	15cm	4+	3+	4+	2-3 Gros Kanon 0-1 Marto de combat et	45cm 30cm (contact)	AP5+/AC5+ AP5+/AC6+ Armes d'assaut, +1A, MA	Blindage renforcé, Marcheur. Peut être équipé de 3 Gros kanons ou de 2 Gros kanons et 1 Marto de combat.
Chariot de Guerre	VB	30cm	5+	6+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	Transport (2) : Boyz, Nobz, Kommandos, Grokalibrs' (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'
Chassa-Bomba	A	CB	6+	-	-	Aéro Fling' Rokettes Kass'Tank	15cm 30cm	AP5+/AA5+, FrtF AC4+, FrtF	-
Drop Rok	EG	Immobile	5+	6+	4+	2x Gros Fling' jumelés 2x Gros kanon	30cm 45cm	AP5+/AC5+ AP5+/AC5+	Transport, Assaut planétaire, Sans Peur. CD3 / Champs Énergétiques :1D3 – Critique : Détruit, MA+5 aux unités dans les 5cm. Peut embarquer vingt des unités suivantes : Boyz, Chokboyz, Nobz, Buggies, Karbonisators, Kopters, Boit'kitus, Dreadnoughts. Les Buggies, Karbonisators et Kopters occupent 2 emplacements. Quatre unités de Gretchins peuvent embarquer en plus du reste.
Kroiseur Kitu	V	-	-	-	-	Missiles Pulsors (Kitu)	∞	D6+1PB MA	-
Kroiseur d'La Mort	V	-	-	-	-	Missiles Pulsors (d'la Mort)	∞	D6+3PB MA	Transport : Peut transporter 12 Vesso de Débark'ment plus les troupes qu'ils transportent. Lent, ne peut être utilisé lors du premier ou deuxième tour de la partie.

FEUILLE DE RÉFÉRENCE DÉ TRUK'EUD'MEK KON PEUT METTE DU TUNING DESSU

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Forteresse de Bataille Unik'	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+. Peut être améliorée avec du tuning à condition qu'aucune autre Forteresse de Bataille Unik' n'ait exactement la même sélection de tuning
Forteresse à Kanons Surmezur'	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+. Peut être améliorée avec du tuning à condition qu'aucune autre Forteresse à Kanons Surmezur' n'ait exactement la même sélection de tuning.
Super Krabouillator Personnalisé	EG	15cm	4+	4+	4+	Regard de Mork 3x Armes de 25pts maximum	30cm	MA4+, TT (1)	Blindage renforcé, Marcheur, Sans Peur Peut être améliorée avec du tuning à condition qu'aucun autre Super Krabouillator Personnalisé n'ait à la fois exactement la même sélection de tuning et la même sélection d'armes.
Gargant Tré Kustom'	EG	15cm	4+	3+	3+	Regard de Mork 2x Armes de bras de 25pts maximum 1x Arme de 50pts maximum	30cm	MA4+, TT (1)	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 améliorée avec du tuning à condition qu'aucun autre Gargant Tré Kustom' n'ait à la fois exactement la même sélection de tuning et la même sélection d'armes
Grand Gargant Tré Tré Kustom'	EG	15cm	4+	3+	3+	Regard de Mork Gros kanon 2x Armes de bras de 50pts maximum 1x Arme de 50pts maximum	30cm 45cm	MA4+, TT (1) AP5+/AC5+	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 améliorée avec du tuning à condition qu'aucun autre Grand Gargant Tré Tré Kustom' n'ait à la fois exactement la même sélection de tuning et la même sélection d'armes.

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)	<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.