



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 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 SAUVAGES

Les armées Orks sauvages ont une **valeur stratégique de 3**. 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	Normale	Mastok'	Tré Mastok'	Kust'om	Coût
Bande de Guerre	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) Kommandos, Chokboyz, Grokalibr', Moto, Buggy, Karbonisator, Boit' kitu, Chariot de Guerre 0-2 Nobz Kopter, Dreadnought, Chariot Kanon Chariot Flak 0-1 Ajouter 1 Brikolo à une unité Krabouillators Forteresse de bataille ou à Kanon	(+25 pts chacun) (+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les deux) (+50 pts chacun) (+65 pts chacun) (+125 pts chacun)
Kulte d'la Vitesse	8 unités parmi : Buggy, Motos, Karbonisators	200 pts	350 pts	500 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Moto, Buggy, Karbonisator Kopter, Chariot Kanon Chariot Flak 0-1 Ajouter 1 Brikolo à une unité	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les deux) (+50 pts chacun)
Brigade Blitz	4 unités parmi : Chariots Kanons, Chariots Flak, Kopters	150 pts	250 pts	350 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Moto, Buggy, Karbonisator Kopter, Chariot Kanon Chariot Flak 0-1 Ajouter 1 Brikolo à une unité 0-1 Forteresse à Kanon	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les deux) (+50 pts chacun) (+125 pts chacun)
Batterie de Grokalibr'	5 unités de Grokalibr'	125 pts	225 pts	325 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)
Bande de Chokboyz	6 unités de Chokboyz	150 pts	-	-	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Kommandos, Chokboyz, Buggy, Moto, Karbonisator Kopter	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun)
Bande de Kommandos	6 unités de Kommandos	150 pts	-	-	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Kommandos	(+25 pts chacun)
Bande de Krabouillators	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	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les deux) (+65 pts chacun)
Bande du Super Krabouillator	1 Super Krabouillator et 3 unités de Krabouillators	500 pts	-	-	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Boit' kitu Dreadnought Chariot Flak Krabouillator	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les deux) (+65 pts chacun)

TRUK'EUD'MEK

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

Formations	Unités	Coût
Super Krabouillator	1 Super Krabouillator	300 pts
Gargant	1 Gargant	650 pts
Grand Gargant	1 Grand Gargant	850 pts
Chassa-Bombas	4 à 9 Chassa-Bombas	50 pts chacun
Vesso de Débark'ment	1 Vesso de Débark'ment	250 pts
Kroiseur Kitu	1 Kroiseur Kitu Remplacer un croiseur Kitu par un Kroiseur d'la Mort	200 pts (+50 pts)

FEUILLES DE RÉFÉRENCES ORKS SAUVAGES

Nom	Type	Vitesse	Blindage	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+	-
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
Dingueboys	Inf	15cm	6+	4+	6+	Ch'ti Fling' Kikoup'	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	Sans peur
Wildboys	Inf	15cm	6+	4+	-	Kikoup'	(contact)	Armes d'assaut	-
Goretboys	Inf	20cm	5+	4	6+	Ch'ti Fling' Kikoup'	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	-
Katapulte à squigg	Inf	10cm	-	6+	5+	Katapulte à squigg	45cm	1PB	Rupture
Tas d'boue	VL	25cm	5+	5+	6+	-	-	-	Transport (1) : Boyz, Nobz, Wildboys, Peut embarquer une unité de Gretchins en plus des autres unités
Squiggoth	VB	20cm	4+	4+	5+	Cornes et crocs 2xCh'ti Kanon jumelés Gros Kanon	(contact) 30cm	AP4+, IC AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	-

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Orkeosaurus	EG	15cm	4+	4+	5+	Défense frontal OU	(contact) (contact) (contact)	Arme d'assaut, +D3A Arme d'assaut 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>
Gargant à vapeur	EG	15cm	4+	4+	4+	Point de Gork 0-2 Méga Kikoup' 0-2 Superkanons	45cm (contact) 60cm	MA5+/AA5+ Armes d'assaut, +1A, TT (D3) 2PB MA, FrtF	<i>Blindage renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut être équipé de 2 armes au choix parmi Méga Kikoup' et Superkanon. CD4 / Critique : Le gargant à vapeur explose. Toutes les unités dans un rayon de 2D6cm subissent une touche.</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, Mekano Motoboyz Ork'Zangelz, Chokboyz, Motoboyz, MotoNobz, 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
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. 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 touches critiques suivantes causeront 1 point dedommage supplémentaire. 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.