

ORKS



LIVRE D'ARMÉE

**par le groupe de discussion NetEpic
traduction par le comité de traduction NetEpic-fr**

Ce livre de règle est non officiel et n'est en aucun cas approuvé par Games Workshop Limited. Warhammer 40 000, Adeptus Titanicus, Space Marine, Epic 40 000, Epic: Armageddon et autres noms, races, personnages, illustrations et images de l'univers Warhammer 40,000 sont tous ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2005 ; utilisés sans permission et leur usage ne saurait être interprété comme titre de propriété. NetEpic est une réalisation à but non lucratif réservé à l'usage personnel et ne peut être distribué commercialement. Les concepts et idées non réalisés par Games Workshop sont propriété du NetEpic Discussion Group.



TABLE DES MATIERES

BACKGROUND	3	ARTILLERIE LEGERES	13
L'ARMEE ORK	4	ARTILLERIE LOURDE	14
REGLES SPECIALES	5	UOLANTS	15
CONSTRUCTION D'ARMEE ET BANDES	5	SUPERLOURDS	16
KARTES DE REPARATION MEKANO	5	GARGANTS	18
REGLE DE COMMANDEMENT ORK ET INSTINCTS NATURELS	6	DESCRIPTION DES ARMES DE GARGANT	18
EXEMPLE D'ARMEE : ORKS	7	CO T DES ARMES	21
DESCRIPTION DES UNITES	8	TABLEAU DES ARMES	21
UNITES SPECIALES	8	FICHE DE LOCALISATION DU GRAND GARGANT	22
INFANTERIE	9	FICHE DE LOCALISATION DU GARGANT MASSAKROR	23
CAVALERIE	10	LE MEKA-GARGANT	24
MARCHEURS	11	FICHE DE LOCALISATION DU MEKA-GARGANT	25
VEHICULES	11	LE MEGA-GARGANT	26
VEHICULES MEKANOS	12	KARTES DE REPARATION MEKANO	33
ARTILLERIE LEGERES	13	CARTES D'ARMEE ORK	35
		RESUME DES UNITES	38



Background

Les orks sont une race sauvage, brutale, et pourtant remarquablement prospère. Bien que de nature tribale, les orks n'hésitent pas à se battre entre eux s'ils ne trouvent pas d'autres adversaires. Mais malgré leur caractère autodestructeur, ils semblent capables de survivre, de se répandre et de prospérer sans effort dans n'importe quel milieu.

En fait, les orks doivent leurs succès à une conception de la vie beaucoup plus pragmatique que les autres races civilisées, et sont capables de s'adapter sans difficultés aux dures réalités de l'univers. Leur secret est tout simplement ... qu'ils s'en moquent ! Les orks suivent leur instinct en toutes circonstances et se contentent de faire ce pour quoi ils sont faits : se battre, tuer et se faire tuer. Leurs avancées remarquables sont presque systématiquement le fruit d'erreurs et d'accidents et leurs victoires obtenues sans qu'ils ne perdent jamais leur temps à se poser des questions. Leur mode de vie fait que les orks ont toujours besoin d'approvisionnement en armes, en machines de guerres et en matériel. Si leurs Mékanos font du bon travail (!), ils ne sont pas assez nombreux pour subvenir aux besoins de toute une tribu et ils préfèrent se concentrer sur leurs invasions que produire des munitions à grande échelle.

La seule solution, pour des orks, est donc la guerre, une guerre permanente pour pouvoir faire la guerre (ce genre de paradoxe n'ayant aucun sens pour eux). Ils conquièrent donc des systèmes entiers, réduisent en esclavage des civilisations, prélèvent des tributs ou effectuent des raids sur des mondes industriels. Certaines planètes sont « visitées » régulièrement par un Space Hulk en quête de ressources, tandis que d'autres sont dirigées d'une main de fer par une aristocratie de guerriers orks forçant une population d'esclaves à produire ce dont ils ont besoin pour se battre. Les raids orks sont une menace constante pour toutes les races intelligentes, mais tous les deux ou trois siècles, la fréquence de ces raids augmente, signe annonciateur de guerres de conquête et d'invasions. Ce phénomène est connu sous le nom de Waagh.

Les orks sont tous des psykers latents, et, avec le temps, l'énergie psychiques qu'ils produisent collectivement devient agitée et entraîne chez tous les orks un besoin d'« activité ». Les tribus se regroupent alors et sont prises d'une frénésie de préparatifs, fabriquant armes et véhicules sans discontinuer à mesure que les orks à travers la galaxie empruntent le sentier de la guerre, produisant toujours plus d'énergie psychique et donc toujours plus d'activité. Finalement, un point d'orgue est atteint et les armées orks se répandent telle une marée verte dans toutes les directions, apportant la guerre et la destruction partout dans la galaxie.



L'armée Ork

Il n'y a pas de différenciation Standard / Codex pour les orks, puisqu'aucun groupe d'orks n'est capable de s'organiser suffisamment pour être qualifié d'armée Codex. Les orks sont présents dans toute la galaxie et sont prêts à se battre dans toutes les batailles, n'importe quand contre n'importe qui, peu importe les enjeux. Les orks peuvent être choisis comme alliés pour n'importe quelle armée Standard ou bien peuvent servir de force principale et dépenser jusqu'à 50% de leurs points dans n'importe quelle autre liste Standard. Dans les deux cas, les règles de construction d'armée sont les mêmes.

Armée Standard	Au moins 50% de vos points dans ...	Jusqu'à 50% de vos points dans ...
Orks	Liste standard Ork	N'importe quelle liste standard

Les orks aiment se battre, et se battraient volontiers les uns contre les autres sans une poigne de fer pour les diriger. Il faut un chef puissant et autoritaire pour dire aux orks ce qu'ils doivent faire, et les rares qui en sont capables sans se faire massacrer par leurs boyz sont appelés Boss. Rarement, un Boss s'élève et parvient à diriger une demi-douzaine de clans et est appelé Big Boss. La présence de tels chefs de guerre permet à l'armée d'inclure de plus en plus de clans sans qu'elle ne dégénère en mêlée générale.

Pour qu'une armée ork comprenne plus de deux clans, vous devez inclure un de ces puissants chefs. Ces chefs obligatoires ne comptent pas dans le nombre de cartes Spéciales. Vous pouvez également acheter des Boss supplémentaires ou avoir un Big Boss dans une armée plus petite, mais dans ce cas ils comptent dans le nombre de cartes Spéciales autorisées.

Nombre de clans désiré...	Chef que vous devez acheter...
1-2	Aucun d'obligatoire
3-4	Un Boss ou un Gargant
5-6	Un Big Boss ou un Gargant
7+	Un Gargant



Règles Spéciale : Gargants

Vous ne pouvez acheter des Grosses Bandes de Gargants, des Méga-Gargants ou des Méka Gargants qu'à la condition qu'au moins 50% de votre armée soit composée d'orks. Ces unités sont considérées comme des icônes religieuses et attirent des hordes de suivants, qu'elles le veuillent ou non.

Définitions : Bandes

Le terme ork pour Détachement est Bande. A chaque fois que vous lisez « Bande » dans ce livre, il faut penser « Détachement », c'est la même chose. Le terme Bande est utilisé car les Points de Victoire et les Points de Rupture des unités orks varient avec leur taille, tandis que le terme Détachement implique une organisation plus rigoureuse. Et s'il y a une chose que les orks ne sont pas, c'est organisé...

Règle optionnelle : Hordes orks

Contrairement aux autres armées qui sont limitées à 5 cartes de Support par carte de Compagnie, les clans orks ont la possibilité d'acheter jusqu'à 5 cartes de Support en plus (pour un maximum de 10 cartes de Support). Ces cartes de Support en plus ne peuvent être que des Boyz supplémentaires, permettant la formation d'immenses hordes de peaux vertes dans un seul clan.

Règles Spéciales

Construction d'armée et bandes

Dans la plupart des armées, les cartes de Support forment leurs propres détachements qui sont séparés des autres unités de l'armée. Les orks, eux, forment des bandes qui deviennent juste plus grosses. L'ajout de cartes de Support à un clan change le Point de Rupture et les Points de Victoire de la bande, qui doivent être calculés avant le début de la partie.

Toutes les unités orks d'un même type (Boyz, Nobz, Goretboyz...) et issues du même clan forment leurs propres bandes. Quand des cartes de Support sont ajoutées à un clan, elles s'ajoutent à une bande existante du même type.

Exemple : La carte du clan Bad Moon comprend une bande de 15 Boyz et une bande de 4 Nobz. Si une carte de Boyz supplémentaires est ajoutée (4 Boyz de plus), plutôt que de former un détachement indépendant, les Boyz sont ajoutés à la bande de Boyz existante. La bande de Boyz comprend alors 19 figurines et le clan a maintenant un Point de Rupture de 12 (10 de base plus 2 pour la carte de Boyz supplémentaires). Les 19 Boyz sont activés comme une seule unité pour le mouvement et les tirs.

S'il n'existe pas déjà de bande d'une nouvelle carte de Support, la nouvelle unité forme sa propre bande et d'autres unités du même type peuvent y être ajoutées. Toutes les bandes sont traitées comme des détachements, c'est-à-dire qu'elles doivent respecter les règles de cohérence de formation, et sont activées et font leurs tests de Moral comme une seule unité.

Exemple : Le clan Bad Moon ci-dessus ajoute deux cartes de Support de Chariots de guerres (3 Chariots de guerre par carte). La première carte crée une nouvelle bande constituée de 3 Chariots de guerre et la seconde carte ajoute 3 Chariots de guerre à cette bande. La bande de Chariots de guerre comprend donc 6 véhicules. Elle ajoute 4 au Point de Rupture du Clan (2 par carte) et 4 points de Victoire (là aussi, 2 par carte). Là encore, les 6 Chariots forment un seul détachement.

Un clan n'est démoralisé que lorsqu'il a atteint le total de son Point de Rupture plus celui des cartes de Support rattachées. Les Points de Victoire ne sont gagnés qu'une fois que le clan entier a été démoralisé. Quand un clan est démoralisé, toutes les bandes du clan doivent tester leur Moral séparément.

Les bandes ne peuvent pas se séparer durant la partie. Le seul moyen d'avoir plusieurs bandes du même type d'unité est de les acheter pour des clans différents puisque les cartes de Support qui sont rattachées à un clan ne forment pas de bandes avec celles issues d'autres clans. Certaines unités sont spécifiques à un clan et ne peuvent donc être rattachées qu'à ce clan (par exemple, les Eventrors Goffs ne peuvent être rattachés qu'au clan Goff). Les Méga-Gargants peuvent être de n'importe quel clan, choisissez lequel quand vous en achetez un.

Règle Spéciale : Horde de Barbarboyz

La Horde de Barbarboyz représente les masses d'orks sauvages qui ne sont pas assez développés pour rejoindre un clan. A cause de leur manque de moyens technologiques, ils sont limités aux cartes de Support suivantes : Barbarboyz, Dingboyz, Batterie de Katapult, Méga-Squiggoth, Gretchins et les cartes de Support réservées au clan Snakebite. De plus, les Hordes de Barbarboyz ne peuvent choisir que la Horde de gretchins et le Gargant à vapeur comme carte Spéciale. Elles ne peuvent pas prendre de carte de Mékano.

Règle Spéciale : Pas de Clan en double

Les combats perpétuels qui agitent la société ork agissent en faveur de son équilibre, assurant que seuls survivent les plus forts et que chaque clan est à peu près aussi puissant que les autres. Quand vous construisez une armée ork, vous ne pouvez pas prendre deux cartes de clan identiques tant que vous n'en avez pas au moins un de chaque. Dans le cadre de cette règle, les Hordes de Barbarboyz et les Méga-Gargants ne sont pas considérés comme des clans et vous pouvez donc en prendre plusieurs exemplaires sans limitation.

Règle Spéciale : Cartes de Support du clan Deathskull

Le clan Deathskull est composé de voleurs et de pillards, aussi vous pouvez prendre pour ce clan n'importe quelles cartes de Support, même celles normalement réservées à un clan spécifique. Seules deux cartes d'un autre clan peuvent être prises pour un clan Deathskull.

Règle Spéciale : Cartes de Support du Kulte de la vitesse

La philosophie du Kulte de la vitesse est similaire en bien des points à celle du clan Evil Sunz et la plupart de ses membres sont issus de ce clan. Pour représenter ceci, le Kulte de la vitesse peut prendre des cartes de Support normalement réservées au clan Evil Sunz.

Règle optionnelle : Transports Evil Sunz

Quand vous achetez des cartes de Boyz supplémentaires ou de Nobz supplémentaires pour le clan Evil Sunz, vous pouvez prendre 3 socles de Boyz / Nobz plus un Chariot de guerre au lieu de 4 socles de Boyz / Nobz.

Kartes de réparation Mékano

Les orks comprennent dans leurs rangs une caste qui se spécialise dans la conception, la création et l'amélioration de leurs équipements. Ces orks sont appelés Mékanos et jouent le rôle du savant fou, sans foule en colère armée de fourches et de torches pour les empêcher de nuire. Ceci est représenté dans le jeu par les Kartes de réparation Mékano.

Le joueur ork reçoit deux kartes de réparation pour chaque unité de Mékanos qu'il achète. Ces unités sont identifiées par un symbole de clé plate sur leur carte  qui peut être de Compagnie, Spéciale ou de Support. Après avoir créé votre armée, comptez le nombre de Kartes de réparation auquel vous avez droit, mélangez leur paquet et tirez-les au hasard.

Les Kartes de réparation sont attribuées aux unités avant le début de la partie. Le texte de chaque carte précise quand elles peuvent être utilisées, sur quelles unités elles peuvent être jouées et leurs effets.

Les cartes qui affectent l'infanterie concernent toute la bande, alors que les cartes qui concernent les véhicules ne peuvent être jouées que sur l'équivalent d'une carte de support. Si la bande contient plus d'une carte de support, seul l'équivalent d'une carte de support sera affecté par la carte.



Le joueur ork doit attribuer toutes ses Kartes de réparation, aucune ne peut être ignorée. Plusieurs cartes différentes peuvent être attribuées à la même unité, mais ne peuvent pas servir à modifier la même caractéristique plusieurs fois. Une fois qu'une carte est attribuée, elle ne peut pas être transférée à une autre unité en cours de partie. Certaines cartes sont limitées à un certain type d'unité et si aucune de ces unités n'est présente dans l'armée, la carte est perdue et n'est pas remplacée.

Règle Spéciale : Mékanos limités

Puisqu'il n'existe qu'un petit nombre de Mékanos, chaque clan ne peut se voir rattacher qu'une seule carte de Support Mékano (identifiée par le symbole de la clé plate). Certains clans attirent plus de Mékanos que les autres : les Blood Axes et les Evil Sunz ont droit à 2 cartes de Support Mékano et le Kulte de la vitesse a droit à 5 cartes de Support Mékano. De plus, la Carte spéciale de Mékanos Renégats ne compte pas dans cette limitation.

Règle de Commandement Ork et Instincts Naturels

Les orks sont par nature querelleurs et lunatiques et ils ont besoin d'une autorité forte pour les commander correctement. Cette autorité est représentée par les Nobz (Nobles).

Pour qu'une bande puisse recevoir un ordre, il doit y avoir un socle de Nobz dans un rayon de 10 cm au début de la phase d'ordre. Les Nobz n'ont pas à appartenir au même clan que la bande car les orks respectent les Nobz quelle que soit leur origine (c'est la loi du plus fort).

Si une bande d'ork est en-dehors de la portée de commandement de tout Nobz, elle ne peut pas recevoir d'ordre et suit l'Instinct naturel de son clan. Elle se déplace alors lors de la phase de mouvement obligatoire. Les unités sujettes à la règle Indépendant ne sont pas concernées par cette restriction et peuvent toujours recevoir des ordres normalement.

Clan	Instinct naturel
Bad Moon	Ne bougent pas et tirent sur l'ennemi le plus proche pendant la phase de Tir appuyé.
Blood Axe	Se dirigent vers le bord de table le plus proche de leur mouvement normal et tirent sur les ennemis dans un rayon de 25 cm pendant la phase de Tir en mouvement. Quand ils atteignent le bord de table, ils s'assoient et observent.
Deathskull	Se dirigent vers l'objectif le plus proche de leur mouvement normal et tirent sur les ennemis dans un rayon de 25 cm pendant la phase de Tir en mouvement.
Evil Sunz et Mékanos Renégats	Se dirigent vers le bord de table le plus éloigné à une vitesse comprise entre leur mouvement normal et leur mouvement de charge et engagent au corps-à-corps tout ce qui se trouve sur leur chemin. Ils ne tirent pas.
Goff	Se dirigent vers l'ennemi à une vitesse comprise entre leur mouvement normal et leur mouvement de charge et l'engagent au corps-à-corps s'ils sont à portée. Ils ne tirent pas.
Kulte de la Vitesse	Se dirigent à leur vitesse de charge maximum en ligne droite dans une direction choisie par le joueur ork et engagent au corps-à-corps tout ce qui se trouve sur leur chemin. Ils ne tirent pas.
Snakebite et Barbarboyz	Se dirigent vers l'ennemi le plus proche à vitesse normale et l'engagent au corps-à-corps s'ils sont à portée. Ils ne tirent pas.



Règle Spéciale : Nobz du clan Blood Axe

Parce qu'ils collaborent parfois avec les humains, les Blood Axes n'inspirent pas confiance aux autres clans qui refusent de suivre les ordres donnés par leurs Nobz. En l'occurrence, les socles de Nobz Blood Axes ne peuvent donner des ordres qu'aux bandes d'orks Blood Axes.

Equipement Spécial : Rouleau

Il s'agit de grandes roues de métal couvertes de lames qu'on trouve à l'avant de certains véhicules. Les Rouleaux écrasent les socles d'Infanterie et de Cavalerie qu'ils rencontrent sur 4+ avec MdS 0. Si la victime n'est pas tuée, l'unité équipée du rouleau s'arrête immédiatement.



Carte d'armée	Coût	Notes
Requis pour trois clans : Boss Ork	250	
1) Clan Goff	650	
Détachement d'Explosors Goff	100	
Bande de Gretchins	Gratuit	Suit les Boyz Goff
2) Clan Bad Moon	600	Combine deux bandes : 8 socles de Nobz et 15 socles de Boyz
Nobz Supplémentaires	200	
Tour Bizarboy Bad Moon	200	
Bande de Gretchins	Gratuit	Suit les Boyz Bad Moon
3) Clan Snakebite	600	Combine trois bandes : 4 socles de Nobz, 15 socles de Boyz et 10 socles de Goretboyz
Bande de Goretboyz Snakebite	100	
Bande de Squiggoths Snakebite	150	
Bande de Konkassors	150	
Bande de Dingboyz	Gratuit	
Total	3000	





Description des Unités

Unités Spéciales

Korsaires : Les Korsaires sont des orks qui ont abandonné leur clan et qui vivent comme des hors-la-loi. Ils sont Indépendants aussi longtemps que leur Kaptain est en vie. S'il est tué, alors jetez un D6 pendant la phase finale tandis que les Korsaires « élisent » son successeur. Sur 1, un socle désigné aléatoirement est retiré (il n'a pas convaincu) tandis que sur 5+, un socle désigné aléatoirement devient le nouveau Kaptain (avec les caractéristiques correspondantes). Les Korsaires ne peuvent pas recevoir d'ordres s'ils n'ont pas de Kaptain.



Mékanos : Les Mékanos sont les ingénieurs et les mécaniciens de la civilisation ork. Leur compréhension de la technologie est rudimentaire, mais ils ont un talent instinctif avec la mécanique, construisant des merveilles d'ingénierie... par hasard ! La plupart des Mékanos construisent des Gargants ou customisent des véhicules pour aller au combat, mais certains d'entre eux, les plus pauvres ou les plus curieux, préfèrent se battre à pied pour pouvoir plus facilement récupérer du « matos » sur le champ de bataille.



Les Mékanos sont des unités QG avec la compétence Mécanicien. Cependant, si le jet de Mécanicien est 1, le Mékano a fait une grosse erreur sur la machine et elle explose. Centrez le gabarit de barrage sur le véhicule, toutes les figurines sous le gabarit sont touchées avec 6 PB et MdS 0, retirez ensuite le véhicule et les éventuelles victimes de l'explosion.

Médikos : Les Médikos sont des orks qui aiment comprendre comment fonctionnent les choses vivantes pour pouvoir les améliorer, ce qui pour eux implique de les disséquer, si possible conscientes pour pouvoir leur poser des questions.



Et tant pis pour ceux qui en meurent, c'est pour la siens'... Ce sont aussi ce qui se rapprochent le plus de médecins chez les orks, même si leurs soins manquent souvent de fiabilité...

Les Médikos sont des unités QG avec la compétence Médecin. Cependant, si le jet de Médecin est 1, le socle « soigné » est rendu fou de douleur par les soins du Médico et devient un socle de Dingboy. Ce socle doit rejoindre une bande de Dingboyz s'il y en a déjà une sur la table, sinon il forme une nouvelle bande.

Fouettard : Les Fouettards sont responsables de l'entraînement et de la supervision des gretchins et des snotlings sur le champ de bataille. Ce sont des unités QG, et ils peuvent rejoindre une bande en se mettant en cohérence avec elle, avec un des effets suivants :



- 1/ Augmenter le FA d'une bande de Gretchins à +1
- 2/ Servir de Nob dans le cadre de la règle de commandement ork pour une bande de Krackanons, de Katapult' à Squigs, de Kanons Traktor, de Katapult', de Kanons Zap ou de Squiggoths
- 3/ Ajouter +D3 au FA d'une attaque de snotlings tirés d'un Shock Attack Gun.

Boss et Big Boss : Parfois, un Nob ork devient très puissant et s'autoproclame Boss. Dans les armées orks les plus grandes, les Boss se regroupent, et le plus fort d'entre eux devient un Big Boss. Il ne peut y avoir qu'un seul Big Boss dans une armée ork. Ils suivent les règles Commandement, QG et Elite.



Bizarboy : Tous les orks dégagent en permanence de l'énergie psychique et certains d'entre eux, appelés Bizarboyz, servent de réceptacle à cette énergie et la transforment en rafales psychiques destructrices. Quand une bande de guerriers orks part au combat, psalmodiant, beuglant des insultes et tapant des pieds, l'énergie psychique qu'ils produisent augmente encore et toujours et peut être relâchée par le Bizarboy. Malheureusement, cette expérience est plutôt déplaisante pour les Bizarboyz, d'une part parce qu'elle est très douloureuse, et surtout parce qu'il y a de fortes chances qu'il n'y survive pas, sa tête explosant sous l'afflux d'énergie...



Le clan Bad Moon est célèbre pour ses Tours de Bizarboyz, dans lesquelles ils enferment leur Bizarboyz pour pouvoir utiliser leur formidable -bien que capricieux- pouvoir en « sécurité ». Les autres clans cependant ne les enferment pas ainsi et les laissent errer parmi eux. Ces Bizarboyz, bien que moins puissants sans l'amplification de la tour, sont plus durs à cibler au milieu des hordes d'orks ordinaires. Ils suivent la règle QG mais ne sont pas indépendants et suivent la règle de commandement ork. Les Tours de Bizarboyz sont décrites dans la section Véhicules, mais suivent les mêmes règles concernant leurs pouvoirs psychiques.

Ne pas être enfermé dans une tour signifie que le Bizarboy risque d'essayer de s'enfuir à la première occasion. Bien sûr, les Boss orks en sont bien conscients et pour remédier à ce problème, ils font accompagner leurs Bizarboyz de chargés de les protéger (c'est-à-dire de les empêcher de fuir). Au début de chaque tour, le Bizarboy doit réussir un test de moral (4+) s'il a absorbé des points d'énergie. S'il échoue, le détachement reçoit un ordre de Retraite. Le détachement du Bizarboy a +1 pour chaque socle de

Gorilles en vie pour tous ses tests de moral, qui sont séparés des tests du reste du clan.

Durant la phase finale de chaque tour, il faut compter combien le Bizarboy a absorbé de points d'énergie. Pour chacune des unités suivantes dans un rayon de 25 cm, ajoutez le nombre de points d'énergie indiqué. Si plusieurs Bizarboyz sont à portée des mêmes orks, ils reçoivent tous les points d'énergie indiqués.

Figurine Ork	Points d'énergie
Socle d'Infanterie ou d'Artillerie légère	1
Marcheur, Cavalerie, Véhicule, Artillerie lourde et Super lourd	½
Volant et Mic'Rob	0
Gargant	D6

Si le total est supérieur à 20, jetez un D6 et sur un 6, le Bizarboy entre en surcharge et explose, se détruisant lui-même et touchant toutes les figurines sur 2D6 cm. Les figurines touchées de cette manière doivent réussir une Sauvegarde comme si elles avaient été touchées par la rafale du Bizarboy, avec le MdS correspondant au nombre de points d'énergie absorbés avant la surcharge. Si la cible a des boucliers, elle en perd un.

Si le Bizarboy survit à l'absorption d'énergie, il peut tirer une rafale psychique pendant la phase de combat suivante selon son ordre (pas de tir s'il a un ordre de Charge par exemple). L'attaque du Bizarboy est une attaque psychique physique.

Points d'énergie	Portée	Dés d'attaque	Pour Toucher	MdS
1-5	25 cm	1	6+	-1
6-10	50 cm	2	5+	-2
11-15	75 cm	3	4+	-3
16-20	100 cm	4	3+	-4
21-25	150 cm	6	2+	-5
26+	200 cm	8	2+	-5

Une seule carte Bizarboy (à pied ou dans une tour) peut être prise par clan.

Infanterie

Kommandos Blood Axes : Les Kommandos sont des Blood Axes qui ont étudié l'art de l'infiltration, que les orks appellent la furtivité. Ils sont Indépendants tant que leur Kaptain est en vie, et s'il est tué et qu'il n'y a pas de Nob à proximité pour leur donner leurs ordres, ils suivent le comportement instinctif des Blood Axes. Ce sont des troupes d'Elite.



Boyz : Les Boyz sont l'archétype du guerrier ork : ils sont sales, bruyants, violents et n'aiment rien tant qu'une bonne baston. Leurs caractéristiques et leurs instincts naturels dépendent de leur clan.



Pillards Deathskullz : Certains Deathskullz rêvent de devenir Mékano et pour ce faire, « collectent » des pièces d'armement qu'ils récupèrent sur le champ de bataille pour se fabriquer des armes appelées Fling' Kustom. Ces armes tirent de terribles volées de projectiles, mais sont très capricieuses, pouvant abattre des cibles à l'autre bout du champ de bataille une fois pour exploser spectaculairement la fois suivante.



Quand vous faites tirer un socle de Pillards, désignez la cible des tirs puis jetez le Dé d'artillerie pour connaître la portée. Si vous obtenez un chiffre, multipliez le résultat par 10, ce qui donne la portée du tir en cm, et si la cible est à portée, elle est touchée automatiquement avec MdS -1. Si le Dé d'artillerie donne un Misfire, le socle est détruit par l'explosion de ses armes

Gretchins : Les Snotlings et les Gretchins, également appelés zavortons, peuvent être entraînés pour effectuer des tâches simples et sont utilisés pour « nettoyer » les champs de mines ou effectuer des attaques suicides massives. Ils servent aussi de solution de dernier recours quand les orks sont à court de nourriture.



Les Gretchins doivent être rattachés à une bande d'orks au début de la partie et la suivent en permanence, restant en cohérence avec elle et dupliquant ses ordres. Si la bande que suivent les Gretchins est détruite, ils doivent s'accrocher à une autre bande et la suivre de la même façon.

Dingboyz : De nombreux orks sont si gravement blessés au combat qu'ils en perdent la raison, tandis que d'autres sont tout simplement nés fous à lier. Quelle que soit la cause de leurs déséquilibres (qu'on pourrait qualifier de psychopathie), les Dingboyz sont totalement dérangés et souffrent de tout un éventail de folies et d'obsessions. Tous les Dingboyz d'une armée forment une seule bande avec son propre PR (+2 par carte) et ses propres PV (+1 par carte) qui agit indépendamment, peu importe le clan qui les a achetés. A cause de leur folie, leurs ordres sont déterminés aléatoirement. A la fin de la phase d'ordre, jetez un D6 et consultez le tableau suivant pour déterminer leur ordre.



D6	Ordre
1-2	Tir Appuyé
3-4	Avance
5-6	Charge

De plus, chaque fois que la Dingbande doit faire un test de moral et à la fin de chaque phase (Tir appuyé, Corps à corps...) durant laquelle au moins un socle de Dingboyz a été tué, jetez 2D6 sur le tableau suivant :

Table des Dingboyz

- Les Dingboyz s'enfuient et passent le reste de la bataille cachés, tremblant d'une terreur irraisonnée. Retirez la bande du champ de bataille, votre adversaire gagne les points de victoire appropriés.
- La bande est distraite par un papillon et ne fera rien jusqu'à ce qu'un nouveau jet de dé soit effectué.
- Un cinglé particulièrement morose persuade la bande qu'ils sont tous morts. Tous les orks se couchent et font les morts. La bande ne fera rien d'autre jusqu'à ce qu'un nouveau jet de dé soit effectué. Leur performance est telle qu'aucun ennemi ne peut les attaquer même s'ils se déplacent parmi les dingboyz.
- Sous l'inexplicable conviction que toutes les goupilles de leurs grenades ont été retirées, les Dingboyz commencent à se passer leurs grenades comme si c'était des patates brûlantes, jusqu'à ce que l'un d'eux réussisse à toutes les lancer aussi loin que possible. Sélectionnez aléatoirement un socle de Dingboyz comme étant celui qui lance les grenades. Il les lance dans une direction aléatoire à 1D6+3 cm. Placez un gabarit d'explosion (6 cm) à l'endroit indiqué, avec 1D6 PB et MdS 0.
- Les Dingboyz se sentent soudain trop exposés. Jusqu'à ce qu'un nouveau jet de dé soit effectué, la bande se dirigera vers le couvert le plus proche et l'occupera. Si ce terrain est déjà occupé par des troupes ennemies, les Dingboyz les chargeront s'ils le peuvent. Ils reçoivent alors automatiquement un ordre de Charge.
- Les Dingboyz commencent à se disputer sur les choix tactiques du Boss et la bande est rapidement réduite en une mêlée d'orks chamailleurs. La bande ne peut rien faire pour le reste du tour. S'ils sont déjà engagés au corps à corps, les ennemis sont tellement surpris par le comportement des orks qu'aucun des camps ne combattra. Cette dispute est rapidement oubliée, la bande revient à la normale au tour suivant.
- Les Dingboyz décident de tirer sur tous les ennemis qui passent. Si l'ennemi le plus proche est hors de portée, les Dingboyz tirent quand même dans le vide et ne causent aucun dommage. Si l'ennemi est à portée, la bande gagne un tir supplémentaire par socle. Si la bande a déjà tiré ce tour, elle peut tirer immédiatement à nouveau, quelle que soit la phase en cours, même si elle est au corps à corps. Si elle n'avait pas encore tiré, elle peut tirer deux fois durant la phase de combat.
- Les Dingboyz décrètent qu'ils sont invulnérables, ils ignorent leurs blessures et prétendent que leurs tués font semblant d'être morts. Ils gagnent une Sauvegarde de 3+ représentant leur foi inébranlable en leur invincibilité, jusqu'au prochain jet de dé sur ce tableau.
- Une furie s'empare de toute la horde et les Dingboyz deviennent des tueurs sauvages. Jusqu'au prochain jet sur ce tableau, leur Mouvement est doublé, leur FA est de +8 et ils ont +2 pour toucher au tir.
- Les Dingboyz décident d'attaquer les tanks ennemis et se déplacent avec détermination vers l'unité de tanks ennemie la plus proche. Si aucune unité de tanks n'est visible, ils se dirigent vers des motos, de l'artillerie ou d'autres véhicules. Désormais et jusqu'au prochain jet, les Dingboyz reçoivent automatiquement un ordre de Charge et fonceront directement vers la formation de tanks la plus proche. Leur détermination leur donne une Sauvegarde de 3+. Ils ne tireront pas mais doublent leur résultat au corps à corps.
- Les Dingboyz entonnent un chant de Bizarboy qui libère leur énergie psychique. Si un Bizarboy se trouve dans un rayon de 25 cm, il gagne 4D6 points d'énergie. S'il n'y a aucun Bizarboy dans les 25 cm, alors les Dingboyz explosent, s'autodétruisant et envoyant une immense vague d'énergie psychique à travers le champ de bataille. Toutes les troupes se trouvant dans un rayon de 25 cm autour des Dingboyz doivent réussir leur Sauvegarde ou être détruites. Ceci ne s'applique qu'aux créatures vivantes et aux véhicules avec un équipage. Les Sauvegardes psychiques s'appliquent et peuvent être utilisées à la place d'une Sauvegarde normale.

Nobz : Les Nobz sont les nobles orks, les plus gros et les plus coriaces. Ce sont les commandants des clans et ils dirigent les efforts de la machine de guerre ork. Ils suivent les règles Elite, QG et Commandement.



Chokboyz : Les Chokboyz sont de jeunes orks plein de ferveur militaire, fiers de leur équipement impeccable, de leur stricte discipline martiale et de leurs bottes cirées. Ils forment leurs propres unités et essayent d'avoir l'air le plus militaire possible, malgré la désapprobation de leurs aînés qui pensent qu'ils agissent comme des zoms et qu'ils renient les vertus traditionnelles orks. Ils sont Indépendants et équipés de Réacteurs dorsaux.



Barbarboyz : Les Barbarboyz sont des orks primitifs qui n'ont pas encore accès aux armements les plus avancés. Ce sont tout de même de redoutables combattants en combat rapproché.



Cavalerie

Motoboyz : Les Motoboyz pilotent des motos de combat monoplaces armées d'autocanons jumelés, un armement exceptionnellement lourd pour un si petit véhicule. Bien sûr, monter un armement aussi puissant sur une moto plutôt petite et légère pose quelques problèmes, principalement une tendance à dérapier et à perdre le contrôle à chaque fois que les canons font feu. Par chance, les orks se moquent de ce genre de petits désagréments, comme ils se moquent de tous les désagréments, et considèrent plutôt que ça ajoute au caractère de la moto et que ça la rend plus excitante à piloter.



Motonobz Evil Sunz : Une Motonob est le moyen de transport ultime pour un Nob qui veut aller vite, sans attendre le reste des boyz. Elles suivent les règles Commandement, QG et Elite.



Goretboyz Snakebiters : Le clan Snakebite se distingue des autres en suivant un mode de vie plus primitif, et certains de ses boyz montent des sangliers monstrueux au combat.



Marcheurs

Dreadnoughts : Les Dreadnoughts orks consistent en un corps de métal cylindrique auquel est connecté - définitivement- un gretchin. Cependant, la santé mentale des gretchins, douteuse au mieux, n'est pas arrangée par l'enfermement dans un cercueil d'acier... Ils peuvent recevoir des ordres normalement, mais s'ils reçoivent un ordre de Retraite, s'ils sont sans ordre ou s'ils sont hors de portée de commandement d'un Nob, jetez un D6 sur le tableau suivant pour déterminer leur ordre pour ce tour. Chaque clan ne peut prendre qu'une carte de bande de Dreadnought, sauf le clan Bad Moon qui peut en prendre deux.



D6	Ordre
1-2	Tir Appuyé
3-4	Avance
5-6	Charge

Les Boit'kitus sont les dreadnoughts orks standards. Ils sont essentiellement utilisés dans un rôle anti-personnel, et sont armés d'un gros fling' et d'une arme de corps à corps.

Le Dread eud'la Mort est une version plus grosse des Boit'kitus, portant deux armes sur chaque flanc. L'armement standard consiste en deux armes de corps à corps, un gros fling' et un canon laser.

Mic'Robs Mékanos : Il s'agit de la version ork des robots de combats Impériaux. Cependant, le manque de fiabilité de la technologie ork entraîne certaines règles spéciales. Ils ne sont pas sujets à la règle de commandement ork et sont Immunisés au Moral. Il y a aussi un délai dans la réception des ordres.



Pour le premier tour, donnez leur un ordre normalement. A la fin de la phase de mouvement, vous devez donner aux Mic'Robs leur ordre pour le tour suivant (face cachée jusqu'au prochain tour où il sera révélé normalement). Suivez cette procédure à chaque tour. Selon leur ordre, les Mic'Robs agissent de la façon suivante :

Ordre	Ce que font les Mic'Robs...
Tir Appuyé	Restent immobiles et tirent sur l'ennemi le plus proche pendant la phase de Tir appuyé
Avance	Avancent de 10 cm en ligne droite vers l'ennemi le plus proche et lui tirent dessus pendant la phase de Tir en mouvement
Charge	Avancent de 20 cm en ligne droite vers l'ennemi le plus proche et l'engagent au corps à corps si possible.
Retraite	Avancent de 10-20 cm à l'opposé de l'ennemi le plus proche.



Véhicules

Tour de Bizarboy Bad Moon : Seul le clan Bad Moon a pensé à enfermer ses Bizarboyz dans des véhicules dotés de grandes tours. Ce qui leur apporte mobilité et protection, leur donne un bon point de vue, et surtout, les empêche de fuir ! Les Tours de Bizarboy font partie de la bande de Boyz du clan et ne forment pas leur propre unité. Les règles des pouvoirs psychiques des Bizarboyz sont dans la section « Unités Spéciales ».



Une seule Tour de Bizarboy peut être prise par clan (Badmoon ou Deathskull). Cette règle s'applique aussi en cas de duplication de clans c'est-à-dire qu'un clan Badmoon dupliqué ne pourra quand même prendre qu'une seule Tour de Bizarboy.

Chariot de Guerre : Il s'agit du principal véhicule blindé ork, aussi connu sous les noms de Chariot Kitu, Benne à Cadavres, Char-Pic ou Roulemort. Comme les orks se moquent d'être à l'étroit dans un Chariot de Guerre bondé, ceux ci peuvent transporter 3 socles.

Règle optionnelle : Chariot de Guerre Blastakanon et Kanon Doub'

De nombreux joueurs possèdent les vieux Chariots de Guerre en métal qui ont un armement varié. Un joueur ork peut remplacer ses Chariots de Guerre transportant des Nobz (et seulement ceux-là) par ces Chariots de Guerre spéciaux gratuitement.



Rhinos et Land Raiders Blood Axes : Grâce à ses liens avec l'Imperium, le clan Blood Axe achète et utilise des véhicules humains. Ses membres utilisent des Rhinos comme principal moyen de transport et des Land Raiders comme véhicules de support.



Ekrabouillator et Konkassor : Ces tanks utilisent un Rouleau pour écraser leurs ennemis.



Frakassor : Ce véhicule transporte un canon immensément lourd qui court tout le long de son châssis et qui a d'excellentes capacités antichar.

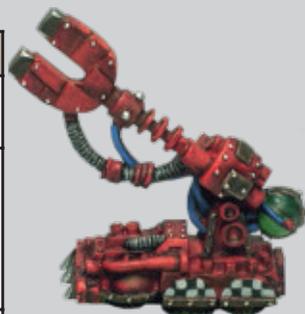


Kopter : Depuis toujours, les orks sont harcelés par les véhicules d'attaque rapide de toutes les autres races. Un Mékano a un jour décidé qu'il était temps d'en finir avec cette iniquité et le Kopter est né... Ce sont des Anti-Grav et ils sont Indépendants.



Magnéto Kanon Plongeur de la Mort : Il s'agit de la principale arme anti aérienne des orks. Lancez les dés pour toucher, les effets dépendant de la classe de blocage de la cible.

Cible	Effet
Anti-Grav, Volant ou autre cible aérienne	Sauvegarde à -2 ou s'écrase sur le sol
Figurine au sol plus petite que Superlourd	Si le Magnéto Kanon a fait un tir d'interception, la cible est arrêtée et orientée dans la direction choisie par le joueur ork, sinon aucun effet
Titan, Prétorien, Chevalier & Superlourd	Aucun effet



Kalculator Evil Sunz : Il s'agit d'un véhicule d'attaque rapide armé d'un Karbonisator. Cette arme utilise le grand gabarit de lance-flammes et Ignore les couverts.



Perkutor Evil Sunz : C'est un véhicule d'attaque rapide armé d'un autocanon.



Déchirator Evil Sunz : Véhicule extrêmement rapide armé d'un énorme blastakanon.



Chariot Flak : Pour améliorer leur défense anti-aérienne, les mékanos modifient des Motochenilles en les équipant de canons sol-air.



Eventror Goff : Il s'agit d'un châssis d'Explosor modifié par l'ajout d'immenses pinces meurtrières pour améliorer son efficacité en combat rapproché, au dépend de sa puissance de feu à longue portée.



Explosor Goff : L'Explosor est le principal tank de combat du clan Goff.



Karbonisator : Il s'agit d'une variante de Motochenille dont l'armement a été remplacé par un lance-flammes lourd appelé Karbonisator. Cette arme utilise le petit gabarit de lance-flammes et Ignore les couverts.



Wyvernboyz Snakebite : Ces monstruosité volantes sont rendues folles de douleur par leurs améliorations mécaniques, et folles de rage par leur cavalier Snotling. Si elles reçoivent un ordre de Retraite, elles se déplacent de 25 cm dans une direction aléatoire et attaquent la première unité qu'elles croisent sur leur chemin. Ce sont des Anti-grav.



Squiggoth Snakebite : Le clan Snakebite élève ces immenses bêtes monstrueuses, les chargeant d'un howdah armé de canons archaïques.

Les Squiggoths deviennent fous furieux quand ils sont mortellement blessés. Pour représenter ceci, quand un Squiggoth est touché et qu'il rate sa Sauvegarde ou s'il est battu au corps à corps, jetez un dé de déviation. Sur un Hit, le Squiggoth meurt sur place, tandis que si une flèche est obtenue, il charge sur 2D6 cm dans cette direction avant de mourir. Tout socle d'infanterie qu'il rencontre est touché sur 4+ avec MdS 0.



Truk : Plus petit et meilleur marché que le Chariot de Guerre, le Truk est le véhicule de choix pour l'ork qui aime sentir le vent dans ses oreilles. Les Truks sont des véhicules à Toit Ouvert et peuvent transporter 2 socles d'infanterie.



Buggy : Le Buggy est un petit véhicule à quatre roues motrices à Toit Ouvert, avec un pilote et un artilleur et équipé d'un Multi-Fuseur ou d'une autre arme lourde. Les pilotes de Buggy sont admirés par les autres orks pour leur pilotage dément et leur bravoure insensée quand ils chargent au combat. Les Buggy ont un Attelage.



Motochenille : Comme le Buggy, la Motochenille est une plateforme d'artillerie mobile avec un équipage de deux orks. Elle est armée d'une arme lourde, le plus souvent un canon laser, et consiste en l'assemblage d'un avant de moto tirant une plateforme chenillée. Plus blindée que le Buggy, elle est en général utilisée contre les tanks et autres véhicules ennemis. Les Motochenilles ont un Attelage.



Véhicules Mékanos

Tous les Véhicules Mékanos sont équipés d'appareils spéciaux pour les protéger, mais ces derniers ne fonctionnent pas toujours correctement. Pour représenter ces équipements, les Véhicules Mékanos ont une Sauvegarde variable. Chaque fois qu'un véhicule doit faire un jet de Sauvegarde, jetez d'abord un D6 pour connaître sa valeur de Sauvegarde : sur 1-2, elle est de 1+, sur 3-4, elle est de 2+ et sur 5-6, elle est de 3+. Jetez le dé chaque fois que le véhicule est touché, et pas à chaque tour. En l'occurrence, un Véhicule Mékano peut avoir plusieurs Sauvegardes différentes durant un tour.

Les Véhicules Mékanos ont aussi des systèmes de propulsion élaborés pour atteindre la vitesse la plus élevée possible, ajoutant 2D6 cm à leur Mouvement de base. Ce bonus est doublé si le véhicule a un ordre de Charge (4D6 cm).

Les Véhicules Mékanos achetés avec la carte Mékanos Renégats forment une bande et sont soumis à la règle de commandement ork. De plus, il faut prendre au moins une fois chaque type de véhicules mékanos dans la carte Mékanos Renégats. Il s'agit d'une carte unique.

Méka Bulla Fissa : Cet étrange appareil projette un champ de force compact qui enveloppe les armes ennemies, faisant rebondir les tirs sur le tireur avec des effets dévastateurs.



Quand vous activez le Bulla Fissa, désignez une cible et placez un Dé de déviation à côté d'elle. Si la cible a une fiche de localisation, désignez une arme.

Si la cible essaye de tirer, jeter le Dé de déviation et consultez le tableau suivant. Les boucliers n'ont aucun effet.

Hit	Toutes les attaques de l'arme rebondissent et touchent le tireur automatiquement. Dans le cas d'une cible avec une fiche de localisation, c'est l'arme qui tire qui subit les dégâts sans déviation. Comme le tir rebondit à proximité de l'arme, les boucliers sont inutiles, ils ne protègent pas la cible et aucun bouclier n'est détruit.
Flèche	La bulle ne fonctionne pas et le tir a lieu normalement.

Leva Lâcha Fissa : Cette arme utilise un puissant rayon tracteur pour attraper et soulever sa cible dans les airs. Le pilote ork coupe alors l'alimentation du rayon et la cible est détruite en s'écrasant sur le sol. Les Mékanos ont un contrôle limité sur le point de chute de la figurine soulevée et ils essaient toujours de la larguer sur une autre cible en espérant ainsi détruire les deux en même temps.



Le Leva Lâcha touche sur 4+ avec MdS -4. Si la cible rate sa Sauvegarde, elle est soulevée dans les airs et peut être lâchée n'importe où dans les 6 cm. Placez la cible lâchée sur le point de chute souhaité et faites-la dévier de 2D6 cm. La figurine qui s'écrase est détruite et si elle tombe sur une autre figurine, celle-ci est détruite aussi à moins que sa Sauvegarde soit meilleure que celle de la figurine qui lui tombe dessus. La zone d'effet de la chute est de la taille de la figurine lâchée. Les figurines avec une fiche de localisation ne peuvent pas être visées par le rayon tracteur, mais une figurine peut leur être lâchée dessus. Les figurines protégées par des boucliers en perdent un. Sinon, déterminez la localisation de la touche normalement, et la zone touchée est endommagée sauf si sa Sauvegarde est meilleure que celle de la figurine larguée. Les bâtiments ne peuvent être endommagés que par la chute d'un véhicule super lourd. Les superlourds ne sont soulevés que si le résultat de la table de dommage de superlourds est détruit. Sinon, ils sont non endommagés mais ne peuvent plus agir pour le reste du tour. De plus, s'ils sont touchés par une figurine leur tombant dessus (avec une sauvegarde meilleure ou égale), ils ont le droit à leur sauvegarde de superlourds.

Méka Dragster : Ce véhicule émet un puissant champ déflecteur qui dévie les tirs dont la trajectoire le traverse. Les Méka dragsters n'ont pas de Sauvegarde variable mais bénéficient du même bonus de Mouvement que les autres véhicules Mékanos. Le champ déflecteur a un diamètre de 12 cm (le grand gabarit de barrage). Si le champ déflecteur est dans la trajectoire d'un tir, jetez un Dé de déviation :



Hit	Le champ déflecteur est sans effet et la cible est touchée normalement.
Flèche	Le tir est détourné du bord du champ déflecteur dans la direction indiquée par la flèche, et continue sa course du restant de sa portée ou jusqu'à ce qu'il touche quelque chose. Déterminez les dégâts normalement. Les barrages sont détournés de 4D6 cm dans la direction de la flèche.

Les barrages peuvent être tirés par-dessus le champ déflecteur, mais tout ce qui traverse le champ sera détourné. Des figurines sous le champ peuvent tirer vers l'extérieur sans pénalité. Le champ ne protège pas les Titans et les Prétoriens qui sont trop grands pour être recouvert. Les armes qui ignorent les boucliers pénètrent automatiquement le champ déflecteur. Plusieurs Dragsters ne peuvent pas superposer leurs champs déflecteurs, si cela arrivait, tous cesseraient de fonctionner jusqu'à ce que les Dragsters s'éloignent suffisamment les uns des autres.

Rokett' Destruktor Méka Fissa : Cette version de Fissa tire un barrage de Rokett' Destruktors. Cette arme peut seulement tirer sur une cible sur laquelle elle a une ligne de vue, elle ne peut pas faire de tir de barrage indirect. Jetez le Dé d'artillerie pour connaître le nombre de points de barrage à chaque tir. En cas de Misfire, le Fissa doit réussir une Sauvegarde à -2 ou être détruit.



Kanon Kustom Méka Fissa : Ce Fissa est armé d'un canon kustom au nombre de tirs variable. Jetez le Dé d'artillerie à chaque fois que vous tirez pour connaître le nombre de tirs. Chaque tir touche sur 5+ avec MdS - 2. Un Misfire indique qu'un obus a explosé dans le canon, et le Fissa doit réussir une Sauvegarde à -2 ou être détruit. S'il survit, il pourra tirer normalement au prochain tour.



Artillerie Légère

Krackanon : Cette étrange pièce d'artillerie tire un obus qui rebondit plusieurs fois avant de s'arrêter, causant des dommages à chaque rebond. Si le Krackanon est hors de portée du commandement d'un Nob, il reçoit un ordre de Tir appuyé et tire sur l'unité ennemie la plus proche. Le Krackanon ne peut pas tirer et bouger dans le même tour et ne peut pas faire de tir de barrage indirect.



Pour faire tirer le Krackanon, placez le gabarit de barrage sur la cible et effectuez les jets pour toucher comme n'importe quelle autre arme d'artillerie, puis faites un jet de déviation de 3D6 cm pour le gabarit et effectuez à nouveau les jets pour toucher, enfin, refaites un jet de déviation de 3D6 cm et effectuez les jets pour toucher une troisième fois. L'énergie de l'attaque est alors dissipée et il n'y a pas de déviation supplémentaire.

Une batterie de Krackanons peut être attelée normalement. Les véhicules peuvent déceler les Krackanons normalement, ou bien ils peuvent choisir de les larguer n'importe où pendant leur mouvement. En effet, les orks n'aiment pas ralentir et préfèrent faire sauter la goupille qui maintient l'attelage d'un bon coup de pied alors qu'ils sont à pleine vitesse. Néanmoins, une telle manœuvre est plutôt dangereuse, surtout pour les artilleurs du canon... Si vous choisissez de larguer vos Krackanons pendant le mouvement du véhicule, ils rebondissent de 2D6 cm dans une direction aléatoire. S'ils percutent de l'infanterie, des marcheurs, de la cavalerie, de l'artillerie légère, des véhicules ou n'importe quel obstacle de petite ou moyenne taille, les deux sont touchés sur 4+ avec MdS 0. Si le Krackanon percute un titan, un prétorien, un super lourd, un chevalier, un bâtiment ou n'importe quel obstacle inamovible, il est détruit.

Katapult' : Les Mékanos ont dupliqué le summum de l'artillerie du XVème siècle ! Un gretchin malchanceux est attaché à une grosse charge d'explosif et expédié dans les rangs ennemis. Quand le gretchin surexcité voit l'ennemi se rapprocher, il fait sauter sa charge... et lui avec !



Shokk Attack Gun : Cet étrange engin ouvre un portail warp contrôlé qui permet de téléporter des snotlings sur une cible lointaine. Les snotlings deviennent déments et violents quand ils sont confrontés au warp et attaquent furieusement tout ce qui se trouve là ou ils réapparaissent. Avec de la chance, le portail s'ouvre à l'intérieur de la cible avec des résultats désastreux pour la victime.



Bien qu'il soit de l'artillerie légère, le Shock Attack Gun ne peut pas être attelé.

Cette arme ne peut tirer qu'avec un ordre de Tir appuyé. Désignez une cible dans la ligne de vue du tireur (la portée est illimitée), jetez le Dé de déviation et 2D6 puis consultez le tableau suivant :

Hit+Double	Cible détruite sans Sauvegarde. Si la cible a une fiche de localisation, choisissez une localisation et déviez normalement, puis jetez les dégâts pour la localisation sans Sauvegarde.
Hit+Autre	Effectuez un Round de corps à corps avec la cible. Jetez 2D6 pour les snotlings, la cible jette normalement 2D6 + FA. Si la cible peut être bloquée par de l'infanterie et gagne le combat, elle ne pourra pas tirer pour le reste du tour. La cible compte comme ayant déjà affronté un adversaire en cas de corps à corps multiple. Aucun effet sur les volants/flottants
Flèche	Les snotlings apparaissent à 2D6 cm dans la direction indiquée. Ils attaquent la figurine la plus proche (amie ou ennemie) dans un rayon de 5 cm. S'il n'y a pas de cible à portée, ou si la cible est un Flottant / Volant, il n'y a aucun effet.

Contre les aériens, seul le résultat HIT+Double est pris en compte et la déviation ne touchera aucune autre cible.

Kanon Zap : Il s'agit d'un puissant canon laser monté sur roues. Son MdS est variable et doit être déterminé à chaque tir.



Artillerie Lourde

Rokett' Pulsor : Le Pulsor est un générateur de champ de force monté dans une roquette à la portée variable. Chaque lanceur est chargé d'une roquette et ne peut donc tirer qu'une fois par partie (vous avez donc trois tirs par détachement). Les Rokett' Pulsors ne peuvent être tirées que si le détachement a un ordre de Tir appuyé, à raison d'une seule par tour et par détachement. L'arc de tir est de 30° à partir de l'avant de la roquette. La portée est de 50+ (Dé d'artillerie x 5) cm, tandis qu'un Misfire indique que la rockett' n'est pas tirée.



D6	Effets
1	La rockett' dégage une faible vague d'énergie avant de s'éteindre. Traitez les dommages comme avec un résultat 2-5 puis retirez le gabarit de la table.
2-5	Tous les socles d'infanterie sous le gabarit subissent une touche avec MdS -6. Les autres figurines et les bâtiments subissent un nombre de touches égal au résultat du jet de dé sur ce tableau avec MdS -2. Les figurines survivantes sont repoussées au bord du gabarit et ne peuvent pas tirer ce tour. Laissez le gabarit en place.
6	Le générateur Pulsor dégage une énergie phénoménale avant d'exploser. Tout ce qui est sous le gabarit subit une touche avec MdS -6, et les figurines avec une fiche de localisation subissent 6 touches avec MdS -2. Tout ce qui se trouve dans les 6 cm autour du gabarit subit une touche sur 3+ avec MdS -2. Une fois les effets appliqués, retirez le gabarit.

Après que la roquette ait atterri, elle commence à chauffer. Si le gabarit reste en jeu, remplacez-le par un gabarit de 6 cm de diamètre (gabarit de barrage) avant de jeter le dé sur le tableau (en début de phase de Tir). Le gabarit peut rester en jeu plusieurs tours, mais il ne grandit pas d'avantage. Seuls les titans et les prétoiriens peuvent se déplacer à travers le champ d'énergie Pulsor et ils le comptent comme un terrain difficile. De plus, seuls les titans, les anti-grav, les volants et les troupes surélevées peuvent voir au delà du champ Pulsor. Dans tous les autres cas, il bloque les lignes de vue.

Katapult' à Squigs Snakebite : Le clan Snakebite utilise des catapultes archaïques pour projeter des nuées mortelles de Squigs dans les rangs ennemis. Bien que cette arme utilise un gabarit, elle n'est pas considérée comme de l'artillerie. Placez un gabarit de Katapult' (4 cm de diamètre) pour chaque Katapult' de la batterie sur la cible, puis effectuez la déviation pour chaque gabarit, comme pour un tir indirect. Tous ce qui est sous un gabarit est touché automatiquement, mais les orks & les gretchins sont immunisés. Toutes les autres cibles doivent effectuer une Sauvegarde avec MdS +1 pour survivre (les figurines sans sauvegarde ont pour l'occasion une sauvegarde de 6+).



Si les Squigs causent la moindre perte, ils peuvent devenir fous furieux après avoir goûté du sang frais. Jetez un dé, et sur 4+ la nuée se déplace de 2D6 cm dans une direction aléatoire. Tout ce que traverse le gabarit durant son déplacement est touché automatiquement avec MdS +1 (y compris les orks).

Les Squigs restent sur la table sous l'effet de cette fringale frénétique jusqu'à la fin de la bataille, se déplaçant aléatoirement de 2D6 cm lors de chaque phase de Mouvement obligatoire.

Méga Kalibr' : Il s'agit d'un gigantesque canon tueur de titan, conçu par les Mékanos pour éliminer ces fichues cibles lourdement blindées.



Kanon Traktor : Utilisant la technologie des champs de force, cet engin diabolique utilise cette énergie pour immobiliser et parfois détruire ses cibles. Jetez les dés pour toucher et sur 5+ la cible est touchée avec MdS -1. Si la cible rate son jet de sauvegarde, jetez 1D6 sur le tableau ci-dessous. Ajoutez +1 au dé si la cible n'a pas de sauvegarde de base.



1-5	Immobilisée : la cible ne peut rien faire au prochain tour
6	Ecrabouillée : La cible est détruite.

Les boucliers n'offrent aucune protection contre cette attaque, mais une cible avec une fiche de localisation peut choisir sa meilleure sauvegarde contre les effets du Kanon. De plus, les cibles avec une fiche de localisation subissent les dégâts sur une zone déterminée aléatoirement. Un Kanon Traktor ne peut immobiliser qu'une figurine à la fois, mais s'il maintient dans son rayon la même cible sur les tours suivants, il n'a pas besoin de jeter les dés pour toucher et la cible doit directement faire sa sauvegarde.

Les figurines immobilisées peuvent être la cible d'autres tirs, mais ceci mis à part, elles sont considérées comme détruites, notamment par rapport à la cohérence de formation, au point de rupture, aux règles de commandement... Si elles sont engagées au corps à corps, elles ne jettent pas de dé et seul leur FA compte dans la résolution du combat. Leurs boucliers fonctionnent normalement mais aucun jet de réparation (y compris de boucliers) ne peut être tenté.

Barrage eud Rokett' : Les Orks aiment les grosses explosions qui ravagent tout sur le champ de bataille, encore plus si elles ont lieu sur les troupes ennemies. Pour soutenir les effets de leur grande variété d'armes au sol, ils tirent parfois des volées de roquettes et de missiles depuis leurs vaisseaux en orbite. Comme il leur manque les équipements de visée nécessaires ou bien des observateurs au sol entraînés à guider les bombardements, leurs tirs sont souvent hasardeux et touchent aussi souvent leurs propres troupes que celles de l'ennemi, ce qui fait beaucoup rire les Mékanos aux commandes...

Comme les troupes orks au sol n'ont pas d'Observateurs Avancés, ce sont les Boss et les Big Boss qui demandent les tirs de barrage. Ces tirs suivent les règles sur les barrages d'artillerie et sont sujets aux restrictions imposées par les règles d'Observateur Avancé concernant les tirs de barrage hors-champ. Cependant, comme les Boss et Big Boss orks manquent de la précision et de l'expertise nécessaires aux tirs de barrage, ceux-ci devient toujours de 3D6 cm. (« Balans' zen une gross' sur sé foutus zoms ! ... Les koordo-koi ?! S't'veu gardé té zoreil sur ta tèt' eud Mékano, aret' de posé dé kestions é balans' eul puré TOUD' SUIT' »).

Volants

Bomba : Après avoir piloté des Chassa-Bombas, certains orks voulaient de plus grosses explosions et ajoutèrent toujours plus de canons à leurs appareils. Les Bombas étaient nés. Ils sont Indépendants. Leurs armes sont :



Rokett' Destruktor Kustomisées : Jetez le Dé d'artillerie pour connaître le nombre de points de barrage. Un Misfire indique que les rockett' ne tirent pas ce tour.

Kanon Kustom : Jetez le Dé d'artillerie pour connaître le nombre de tirs pour ce tour, chacun touche sur 5+ MdS -2. Un Misfire indique qu'un obus a explosé dans le canon et le Bomba est touché avec MdS -2.

Chassa-Bomba : Les mékanos du Kult' de la vitesse qui n'étaient pas satisfaits par les vitesses qu'ils pouvaient atteindre avec leurs véhicules terrestres mirent au point des aéronefs pour contester aux pilotes de l'Imperium leur supériorité aérienne. Ils sont Indépendants et équipés des armes suivantes :



Rokett' Destruktor Kustomisées : Jetez le Dé d'artillerie pour connaître le nombre de points de barrage. Un Misfire indique que les rockett' ne tirent pas ce tour.

Kanon Kustom : Jetez le Dé d'artillerie pour connaître le nombre de tirs pour ce tour, chacun touche sur 5+ MdS 0. Un Misfire indique qu'un obus a explosé dans le canon et le Chassa-bomba est touché avec MdS 0.

Blasta-Bomba : Les Mékanos volants ressentent souvent un peu de jalousie vis-à-vis de leurs collègues au sol, qui construisent des machines de guerre monstrueuses comme les Krabouillators ou les Gargants. En conséquence, ils se réunissent parfois pour construire des Blasta-Bombas. Bien que chaque Blasta-Bomba soit unique comme les Méka Gargants, ils partagent tous des points communs. Ces aéronefs massifs semblent défier les lois de la physique en restant en l'air alors que toutes les sciences disent qu'ils devraient tomber comme des pierres. Protégés par deux champs de force et équipés des meilleures armes que les mékanos ont pu « emprunter », ce sont des forteresses volantes capables d'anéantir des compagnies entières. C'est une vision terrifiante pour les troupes au sol de voir un Blasta-Bomba hurlant piquer du ciel en larguant ses bombes et en arrosant ses cibles de ses innombrables canons...



Quand il largue son chargement de bombes, le Blasta-Bomba peut le lâcher à n'importe quel moment durant son mouvement. Pour larguer les bombes,

placez la figurine là où vous voulez lâcher les bombes et posez un gabarit de barrage en contact avec son socle, puis déviez de 2D6 cm et lancez 1D3 pour connaître le nombre de gabarits supplémentaires, qui doivent tous toucher le premier gabarit. Le nombre de points de barrage est obtenu en jetant un Dé d'artillerie. Si vous obtenez un Misfire, comptez 10 points de barrage mais le Blasta-Bomba n'a plus de bombe et ne peut plus s'en servir jusqu'à la fin de la partie. Après avoir largué ses bombes, le Blasta-Bomba peut continuer son mouvement.

Le Blasta-Bomba transporte son propre Nob et n'est donc pas soumis à la règle de commandement ork.



Vesso de Debark'ment : Après avoir constaté l'efficacité des Thunderhawks Space Marines, les orks ont décidé de concevoir leur propre version de l'appareil. Cependant, dans le plus pur style ork, il ne s'agit pas du plus fiable des engins. Les Vesso peuvent entrer en jeu en suivant les règles de Frappe en profondeur durant n'importe quelle phase de Mouvement obligatoire. Placez la figurine n'importe où sur la table et jetez les Dés d'artillerie et de déviation.



Une fois au sol, les Vesso ne peuvent plus bouger et fournissent des tirs de soutien aux troupes alentours. Ils sont Indépendants et détruits s'ils ratent un test de Moral. Ils peuvent transporter 7 socles.

Dé d'artillerie	Dé de déviation	Ce qui arrive
Nombre	Hit	Le Vesso atteint sa cible.
	Flèche	Déviations égales à deux fois le nombre du dé d'artillerie.
Misfire	N'importe quel résultat	Le Vesso atteint sa cible mais s'écrase. Sur 4+, les unités à bord sont choquées mais peuvent débarquer. Sinon, le Vesso et tous ses occupants sont détruits.

Super Rokett' de Transpor' : L'amour des Orks pour la vitesse est bien connu à travers la galaxie. Ils éprouvent un plaisir immense à accélérer et à parcourir les trajets les plus longs le plus vite possible. Et la vitesse est encore meilleure si à la fin du trajet, une bonne baston vous attend ! Ainsi, les Orks préfèrent les moyens de transport qui les emmènent en plein cœur de la bataille le plus rapidement possible.

Après avoir vu en action les Thunderhawks de l'Imperium traverser le ciel et déposer leur cargaison de gromeks en plein cœur de l'action, les Big Boss ont rapidement ordonné à leurs Mékanos de construire quelque chose d'aussi efficace.

Après de nombreux essais en transportant des gretchins et des snotlings, les Mékanos ont finalement obtenu une structure pouvant transporter suffisamment d'orks à travers le champ de bataille, le plus souvent en tout cas. Puis, se basant sur la relativement efficace Rokett' Pulsor et partant du principe que plus c'est gros mieux c'est, les Mékanos ont mis au point les Super Rokett' de Transpor'. Les Big Boss furent très satisfaits des efforts des Mékanos car ils avaient de quoi combiner vitesse, combat sanglant et une bonne grosse explosion.

Les Super Rokett' de Transpor' ne sont tirées que droit devant : contrairement au Rokett' Pulsor, elles ne sont pas lancées dans un angle de 30°, aussi soyez sûr de bien les aligner quand vous les déployez. Au lieu de tirer sa Rokett', le lanceur peut se réorienter, il ne peut pas avancer ou reculer mais seulement se réorienter durant sa phase de mouvement, et il ne peut pas se réorienter et tirer durant le même tour. Une Super Rokett' de Transpor' peut transporter 5 socles. Comme les Boyz sont sujets à la règle de commandement ork, ils risquent de retourner à leurs instincts naturels.

La Rokett' est tirée durant la phase de Mouvement obligatoire. La portée est de 50 + (Dé d'artillerie x5) cm. Un Misfire compte pour 12 (pour une portée totale de 110 cm). Une fois que le point de chute est obtenu, déviez de 2D6 cm, ce qui représente les tentatives désespérées et contradictoires du Mékano pour compenser la piètre manœuvrabilité de son appareil. Une fois que la destination finale est connue, jetez 1D6 sur le tableau d'atterrissage pour voir dans quelles conditions la Rokett' atterrit. Pour chaque touche obtenue contre la Rokett' pendant son vol (lors des tirs d'interception) et qui a pénétré son armure, soustrayez 1 au résultat du dé.

Si la Rokett' atterrit sur une unité avec des boucliers, alors ceux-ci sont tous détruits et la victime subit une touche sur une localisation déterminée aléatoirement avec MdS -1. Si la Rokett' percute un titan, un prétorien ou un super lourd sans bouclier, il recevra une touche avec MdS -3. Tout ce qui est plus petit (infanterie, marcheur, véhicule...) est automatiquement détruit. Un bâtiment touché doit réussir une Sauvegarde avec MdS -3 ou être détruit. Même si le bâtiment est détruit, la Rokett' n'est jamais prise dans les décombres. Les Magos de l'Adeptus Mechanicus spéculent que les pouvoirs psychiques latents des orks dans la Rokett' créent une

espèce de flottabilité surnaturelle qui permet à la Rokett' de flotter dans les airs, évitant les débris. Les Boyz à bord eux savent que rien ne peut retenir ce qui est peint en rouge ! En l'occurrence, ces monstruosité sont le plus souvent peintes en rouge, quel que soit leur clan. Si elles percute un titan ou un bâtiment, qu'elles lui causent des dégâts ou pas, soustrayez 1 au résultat du dé sur le tableau d'atterrissage.

D6	Effets
1 ou moins	La Rokett' explose à l'impact. Tous les orks à bord meurent dans une immense explosion et tout ce qui se trouve à 2D6 cm subit une touche avec MdS 0 à cause des débris projetés. Les bâtiments doivent réussir leur Sauvegarde ou être détruits, tandis que les forêts même partiellement dans la zone prendront feu sur 5+. Toutes les figurines dans une forêt en feu doivent réussir un jet de Sauvegarde pour survivre. La forêt est ensuite retirée de la table.
2-3	Les orks sont pris au piège dans la Rokett' après son « atterrissage ». La tourelle est détruite. Les boyz tentent désespérément de se frayer un chemin à l'extérieur de la Rokett' mais ils ne parviendront à sortir qu'au prochain tour. Lors de la prochaine phase d'ordre, le joueur ork pourra donner librement n'importe quel ordre aux orks à bord de la Rokett'.
4-5	Les orks débarquent de la Rokett' un peu désorientés suite à son atterrissage mouvementé, mais pas assez pour rater une bonne baston ! Ils reçoivent un ordre d'Avance mais sont trop excités pour tirer droit et ont -1 pour toucher. Le Fling' tire pendant la phase de Tir en mouvement avec lui aussi -1 pour toucher.
6	Les orks sont tellement excités par l'immense montée d'adrénaline que leur a procuré le « vol » qu'ils jaillissent de la Rokett' en hurlant de rage. Ils reçoivent un ordre de Charge et +1 au FA. Le Fling' tire pendant la phase de Tir appuyé.



Superlourds

Forteresse de combat Ekrazor : Ces immenses véhicules sont équipés d'un Rouleau pour écraser les troupes ennemies, qui leur permet de se déplacer à travers les bois et les décombres sans pénalités. Ils transportent leur propres Nobz, et ne sont donc pas soumis à la règle de commandement ork.

L'Ekrazor peut transporter 5 socles de fantassins.



Chariot de Rokkers Goffik en Tournée : Au sommet de la violence et de la sauvagerie, ce groupe de Heavy Metal ork en tournée va secouer votre monde ! La tournée est accompagnée de 5 socles de Videurboyz, qui ont les caractéristiques des boyz Goff et qui ont toujours le même ordre que le chariot. Le chariot a 1D3 champs de force. Tous les orks adorent le Rokk Goffik et la Tournée peut être prise par tous les clans.

Toutes les figurines orks dans un rayon de 6 cm du chariot obtiennent une Sauvegarde psychique de 4+. Les Bizarboyz dans les 6 cm gagnent 2D6 points d'énergie supplémentaires, mais leur tête explosera sur un 5+ s'ils essayent d'utiliser leurs pouvoirs. Toutes les bandes d'orks dont au moins une figurine est dans un rayon de 6 cm du chariot deviennent immunisées au moral, gagnent +1 au FA mais subissent un malus de -1 pour toucher à cause de la musique tonitruante.

Si le chariot est détruit, toutes les bandes d'orks dans les 6 cm doivent effectuer un test de moral. En cas d'échec, ils deviennent fous furieux et au prochain tour, ils doivent charger la figurine qui a détruit le chariot (à partir des tours suivants, ils pourront recevoir leurs ordres normalement). Les Videurboyz doivent aussi effectuer ce test de moral, mais eux doivent charger jusqu'à leur destruction. S'ils réussissent le test, ils reçoivent un ordre de Tir appuyé jusqu'à la fin de la partie.

Le Super Méga Kaison de Basse peut être utilisé une fois par partie. Placez le grand gabarit de lance-flammes en contact avec le Chariot. Tout ce qui est sous le gabarit est touché sur 4+ avec MdS -1. Les boucliers sont ignorés et les dégâts sont toujours infligés à la tête ou au pont si la cible a une fiche de localisation. Toute unité touchée mais non tuée par l'onde sonore (y compris les titans) ne peut pas recevoir d'ordre lors du tour suivant le temps de se remettre du choc sonore.



Squiggoth Géant : Ce sont des monstres gigantesques, beaucoup plus grands que les Squiggoths ordinaires.

Ils ne jettent pas de dé sur le tableau de dommage des Superlourds mais ont 3 Blessures. Ils peuvent transporter 6 socles d'infanterie et sont à Toit ouvert, permettant à leurs passagers de tirer dans toutes les directions.

Chaque fois que le Squiggoth Géant perd 1 Blessure, il doit réussir un test de moral ou bien se déchaîner. Il se déplace alors dans une direction aléatoire de son mouvement maximum (30 cm) et engage au corps à corps la première figurine qu'il rencontre.



Forteresse de combat Eklator : Il s'agit d'un autre type de véhicule superlourd ork, qui allie des capacités de transport de troupe à une vitesse fulgurante. Il transporte ses propres Nobz et n'est donc pas soumis à la règle de commandement ork.

Quand il a un ordre de Charge, l'Eklator peut tripler son mouvement (soit 45 cm). Il peut transporter 5 socles de fantassins.



Krabouillator : Il s'agit de Gargants miniatures (d'où leur autre nom de Mini-Gargants). Ils sont armés de diverses armes de corps à corps et de puissants canons à moyenne portée. Les Krabouillators ignorent tous les tests de Moral qu'ils sont appelés à faire.



Super Krabouillator : Parfois, alors que la Waagh enfile, un Mékano qui travaille sur un Krabouillator s'enflamme un peu et l'améliore tellement qu'il finit par construire un Super Krabouillator. Comme leurs « cousins » plus petits, ils sont armés de diverses armes de corps à corps et de puissants canons à longue portée, mais en plus ils sont protégés par deux champs de force que le Mékano a « récupéré » on ne sait où ! Les Super Krabouillators ignorent tous les tests de Moral qu'ils sont appelés à faire.





Les Gargants

Les Gargants sont l'équivalent des Titans dans les armées orks. Il s'agit d'immenses et obèses machines de guerre marchant sur de courtes jambes, manquant ainsi de l'agilité des Titans Impériaux ou Eldars. Comme tout ce que produit l'industrie militaire ork, les Gargants reposent sur une technologie relativement simple et basique et sur une puissance de feu aussi impressionnante que dévastatrice, une attitude résumée par cette célèbre citation du Mékano Badlug La Guibolle « S't'un engin eud la mort, avec tout plein eud flings en rab. »

Champs de force de Gargant

Les Gargants orks, avec leur technologie inférieure, utilisent des champs de force pour se protéger des tirs ennemis, à la place des boucliers des Titans Impériaux. Comme pour les boucliers, les armes doivent avoir un MdS de -1 pour détruire un champ de force. Cependant, contrairement aux boucliers, les champs de force ne peuvent pas être réparés durant la bataille.

La technologie ork est notoirement capricieuse et les générateurs de champ de force ont tendance à vaciller, s'arrêtant et redémarrant intempestivement. Pour représenter ceci, jetez un D6 à chaque fois qu'un tir touche un Gargant. Sur un jet de 6, le champ de force a vacillé au moment du tir, qui touche donc le Gargant sans tenir compte du champ de force (jetez alors les dés de déviation, de Sauvegarde et de dommages normalement).

Un champ de force qui a vacillé n'est pas détruit et se rallume immédiatement après le tir. Jetez le dé à chaque fois que le Gargant est touché par un tir, même par ceux qui n'ont pas de MdS, puisqu'avec de la chance, le tir peut frapper le Gargant alors que ses champs de force vacillent.

Types de Gargants orks

Il y a quatre principaux types de Gargants : Grand Gargant, Gargant Massakror, Méka Gargant & Méga-Gargant. Les Grands Gargants et Gargants Massakror transportent tous les deux un canon ventral, le plus souvent un monstrueux Méga-Kanon Pête-Boyaux. De plus, le Gargant Massakror a deux emplacements d'arme supplémentaires, ainsi qu'une variante de tête optionnelle, tandis que le Grand Gargant a quatre emplacements supplémentaires plus la tête. Ces Gargants sont achetés en suivant les règles d'achat de titan du livre de règles. Le gigantesque Méga-Gargant et le hâtivement bricolé Méka Gargant ont des prix fixes et ne suivent pas la règle d'achat des Titans. Tous les Gargants sont des figurines indépendantes et ne sont pas soumis à la règle de commandement ork.

Règle optionnelle : Grosses Bandes de Gargants

Les Grosses Bandes sont l'équivalent des escadrons de Titans pour les orks, dans lesquelles on trouve aussi bien des Grands Gargants que des Gargants Massakror. Choisissez un mélange de châssis de Grand Gargant et de Gargant Massakror et le plus cher devient le BossGargant, recevant automatiquement le nombre maximum de champs de force (12 pour un Grand Gargant et 6 pour un Massakror). Tous les Gargants de la Grosse Bande doivent être dans un rayon de 25 cm du BossGargant pour pouvoir recevoir des ordres. Si le BossGargant est détruit, un autre prend sa place au tour suivant.

Description des armes de Gargant

Obusier de tête

De nombreux Grands Gargants transportent un puissant obusier à tir rapide monté sur leur tête. Ajouter un canon sur la tête du Gargant signifie que moins de plaques de blindage peuvent être installées ou que celles qui sont utilisées sont moins épaisses. En l'occurrence, la Sauvegarde de tête d'un Gargant équipé d'un Obusier de tête est réduite d'1 point par rapport à ce qui est noté sur sa fiche de localisation (3+ au lieu de 2+).

Obusier de tourelle

Des obusiers peuvent être montés sur la partie supérieure des épaules des Grands Gargants (et seulement à cet endroit). Ce sont des armes puissantes, à longue portée et capables de percer les blindages les plus épais.

Kanon à Répétition

Cette arme n'équipe que les Gargants Massakrors. Il s'agit d'un long canon perce-blindage entouré de plusieurs petits canons à grande cadence de tir qui tirent tous ensemble une grappe ressermée de projectiles. Quand le canon principal tire, les canons secondaires font de même sur la même zone, ce qui permet d'obtenir des touches multiples sur de grandes cibles comme les titans ou les prétoriens ou de briser des formations d'infanterie ou de véhicules en une seule volée de tir.

Que le canon principal touche sa cible ou non, placez le gabarit de barrage avec son centre sur la cible, puis jetez les dés pour toucher (pour les canons secondaires) pour toutes les figurines sous le gabarit avec MdS 0. Si la cible est un superlourd ou plus grande, jetez les dés pour toucher 6 fois.

Têtes de Gork et de Mork

Les Gargants sont l'incarnation physique des dieux orks. Pour accentuer leur nature divine, ils sont parfois « soigneusement » décorés pour mieux incarner Gork et Mork. Les Gargants équipés d'une tête de Gork ou de Mork inspirent les orks dans un rayon de 25 cm, qui ignorent alors tous les tests de moral qu'ils seraient amenés à faire. Par contre, voir la tête de ses dieux exploser est un coup dur et quand ça arrive, toutes les bandes orks dans un rayon de 25 cm doivent réussir un test de moral, qu'elles aient atteint leur point de rupture ou non.

La tête de Mork est surmontée d'une tourelle Karbonisator, tandis que la tête de Gork est équipée d'une tourelle d'observation et d'un kanon Traktor dans les yeux. Toutes ses armes ont un arc de tir de 360°.

Kanon Traktor : Les boucliers n'offrent aucune protection contre cette arme, mais les holo-champs fonctionnent normalement. Une cible avec une fiche de localisation peut choisir sa meilleure Sauvegarde contre les effets du kanon. Les figurines immobilisées ne peuvent rien faire et si elles sont engagées au corps à corps, elles ne jettent pas de dé et seul leur FA compte dans la résolution du combat. Toute figurine touchée et qui rate son jet de Sauvegarde doit jeter un dé sur le tableau ci-dessous. Ajoutez +1 au dé si la cible n'a pas de Sauvegarde de base.

1-5 Immobilisée : la cible ne peut rien faire au prochain tour

6 Ecrabouillée : La cible est détruite.

Kanon eud la Mort

Cette arme est montée sur les Gargants Massakrors pour leur permettre de s'occuper des cibles lourdement blindées comme les titans et les Superlourds.

Kanon Gatling

Il s'agit d'une arme à canons multiples et à cadence de tir très élevée, fréquemment montée sur les Grands Gargants. Etant donné la quantité monumentale de munitions que dépense cette arme, on ne peut en monter qu'une seule par Grand Gargant.

Méga-Kanon Pète-Boyaux

Il s'agit d'un canon immense, qui peut tirer différentes munitions spécialisées. Il est chargé au coup par coup, aussi le joueur ork doit noter au début du tour le type de munition chargé. A cause de son rechargement, il ne peut tirer qu'un tour sur deux.

Il y a trois types de munitions :

Les Boulets sont d'énormes boulets de canon. Placez le gabarit spécial de 3 cm de diamètre sur la cible et jetez le dé de déviation comme pour un barrage indirect (notez qu'on ne peut tirer que sur une cible visible et que le Boulet dévie toujours). Tout ce qui est sous le Boulet est automatiquement touché avec MdS -4. Une fois que le gabarit du Boulet est placé, il rebondit sur 4D6 cm dans la direction opposée au Gargant (utilisez le gabarit spécial de rebond). Toute figurine sur la trajectoire du boulet est touchée automatiquement avec MdS -4. Si le Boulet frappe un titan ou traverse son socle, il détruit tous ses boucliers et continue sa course destructrice. Un bâtiment touché par le boulet doit réussir une sauvegarde à -4 ou être détruit.

Les Boulets Ramés consistent en deux boulets de taille moyenne, voire plus, reliés ensemble par une chaîne et propulsés comme des bolas lorsqu'ils sont tirés. Ils n'affectent que les titans de forme humanoïde (c'est-à-dire avec des jambes), et n'ont aucun effet sur les autres cibles. Une cible valide touchée par cette arme subit automatiquement une touche aux jambes, sans Sauvegarde et avec +3 au jet de dommages. Malheureusement, n'importe quel élément de terrain entre le Gargant et sa cible bloquera le tir, par conséquent, une ligne de vue dégagée est nécessaire pour pouvoir tirer avec cette arme.

Les Boulets Explosifs sont d'immenses obus remplis de tonnes d'explosifs et de poudre. Ils utilisent le grand gabarit de 12 cm de diamètre. La détonation est moins



efficace contre les cibles blindées, leur donnant un bonus de +1 au jet de Sauvegarde, mais seulement pour celles ayant une Sauvegarde de base (les figurines sans Sauvegarde de base ne gagnent pas une Sauvegarde de 6+).

Une version améliorée du Méga-Kanon existe pour les Grands Gargants. Elle est alors équipée de kanons supplémentaires pouvant tirer quand le Méga-Kanon est en cours de rechargement.

Méga-Kanon Magnum

Il s'agit d'un canon énorme qui équipe les Grands Gargants et qui est monté sur leur bras. Le mécanisme de tir est similaire au canon Pète-Boyaux, mais il ne tire que deux types de munitions, les obus antichar Perçors et les obus explosifs Broyors.

Tourelle d'Observation

La tourelle est équipée de toutes sortes d'équipements orks pour améliorer la visée et la précision de l'équipage du Gargant. Un Gargant équipé ainsi gagne un bonus de +1 à tous ses tirs contre une seule et même cible chaque tour. Le bonus s'applique à toutes les armes du Gargant.

Poing Tronçonneur

Cette lame de scie motorisée est aussi équipée d'un énorme canon. Un Gargant équipé de cette arme gagne +1D6 au corps à corps et +2 aux jets de dommages. Il ne peut cependant pas l'utiliser dans le même tour comme une arme de tir et une arme de corps à corps.

Tourelle Karbonisator

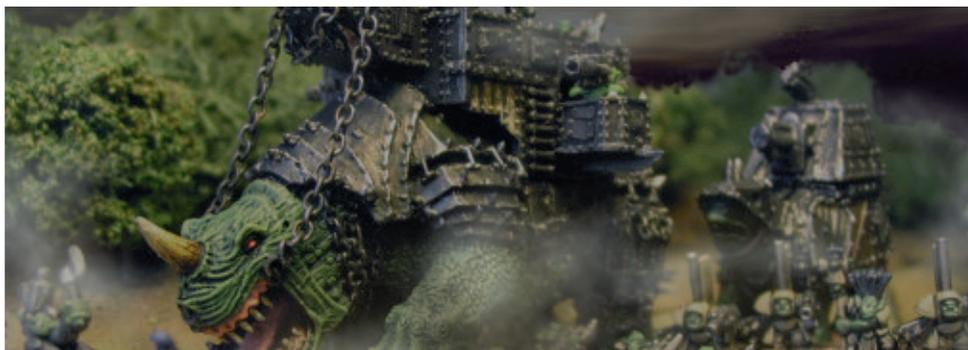
Ces tourelles projettent de longs jets de feu qui ignorent les couverts.

Kanon d'Assaut Massakror

Cette arme équipe seulement les Gargants Massakrors. Ce canon a une cadence de tir élevée et projette de lourds obus explosifs. Etant donné la quantité impressionnante de munitions qu'il requiert, un même Gargant ne peut en recevoir qu'un.

Bouftou'

Cette arme est une mâchoire mécanique alimentée par une chaudière renforcée placée dans le ventre du Gargant. Quand elle s'ouvre, un conduit sous haute pression



libère un nuage de vapeur bouillante et de liquide brûlant. Le Bouftou' peut effectuer une attaque spéciale de saisie s'il remporte un corps à corps au lieu d'effectuer un jet de dommage normal. Si vous choisissez de faire une attaque de saisie, choisissez une location sur la cible puis jetez 1D6+2, tandis que l'adversaire ne jette qu'1D6. Si vous remportez le jet de dé, la zone saisie subit les dommages maximum. Si le jet de dé est une égalité, l'adversaire parvient à se libérer mais subit des dégâts normaux (jetez 1D6 sur le tableau de dommages de la zone concernée). Si l'adversaire remporte le jet de dé, il s'est libéré et ne subit aucun dégât.

Un Gargant en contact avec un bâtiment peut, en plus de ses attaques normales, attaquer le bâtiment. Le bâtiment est automatiquement touché et doit réussir une Sauvegarde avec MdS -4 ou être détruit.

La chaudière du Bouftou' augmente également la vitesse du Gargant. Il gagne 1D6 cm à son mouvement s'il a un ordre d'Avance et 3D6 cm s'il a un ordre de Charge. Jetez les dés pour connaître le mouvement supplémentaire à chaque fois que le Gargant se déplace. Le Bouftou' peut aussi cracher un jet de vapeur super brûlante. Pour le représenter, utilisez le gabarit spécial en forme de triangle. Toutes les figurines sous le gabarit sont touchées sur 2+ avec MdS 0. Cette arme ignore les couverts.

Super Leva Lâcha

Les Méga-Gargants, les Grands Gargants et les Méka Gargants peuvent être équipés de cette arme sur un de leurs bras. Placez un gabarit de barrage dans la ligne de vue du Gargant et jusqu'à 75 cm. Toutes les figurines sous le gabarit sont touchées sur 4+ avec MdS -4. Les figurines qui ratent leur Sauvegarde sont soulevées en l'air et peuvent être lâchées n'importe où dans les 6 cm. Placez les figurines lâchées sur les points de chute souhaités et faites-les dévier de 2D6 cm. Les figurines qui s'écrasent sont détruites et si elles tombent sur d'autres figurines, celles-ci sont détruites aussi à moins que leur Sauvegarde soit meilleure que celle de la figurine qui leur tombe dessus. La zone d'effet de la chute est de la taille de la figurine lâchée.

Les figurines avec une fiche de localisation ne peuvent pas être visées par le rayon tracteur, mais une figurine peut leur être lâchée dessus. Les figurines protégées par des boucliers en perdent un. Sinon, déterminez la localisation de la touche normalement, et la zone touchée est endommagée sauf si sa Sauvegarde est meilleure que celle de la figurine larguée. Un bâtiment ne peut être endommagé que par la chute d'un véhicule super lourd, il doit alors réussir une Sauvegarde sans MdS ou être Endommagé.

Magnéto Kanon

Les Gargants peuvent être équipés d'un Magnéto Kanon qui peut être installé sur les bras pour les Gargants Massakror et les Grands Gargants ainsi que sur les tourelles et la tête pour les Grands Gargants. Cette arme suit les mêmes règles que le Magnéto-Kanon. Lorsqu'une telle arme tire sur un aérien, elle est toujours en Tir Appuyé.

Kanon Flak

Les Gargants peuvent être équipés d'un Kanon Flak qui peut être installé sur les bras pour les Gargants Massakror et les Grands Gargants ainsi que sur les tourelles et la tête pour les Grands Gargants. Lorsqu'une telle arme tire sur un aérien, elle est toujours en Tir Appuyé.

Coût des armes

Localisation	Description	Qui peut s'en servir*	Coût	
Bras	Kanon eud la Mort	M	85	
	Kanon Gatling	G	75	
	Méga-Kanon Magnum	G	85	
	Poing Tronçonneur	G, M	65	
	Kanon d'Assaut Massakror	M	75	
	Super Léva Lâcha	G	75	
	Kanon à Répétition	M	65	
	Ventral	Méga-Kanon Pète-Boyaux	G, M	100
		Méga-Kanon Pète-Boyaux amélioré	G	150
Bouftou'		G, M	25	
Tête	Obusier de tête	G	65	
	Tête de Gork / de Mork	G, M	50	
	Tourelle	G	25	
Tourelle	Obusier de tourelle	G	25	
	Tourelle d'observation	G	50	
	Tourelle Karbonisator	G	15	
Anti-Aérien	Magnéto Kanon**	G, M	50	
	Kanon Flak**	G, M	35	

*G = Grand Gargant, M= Gargant Massakror

** Armes optionnelles, nécessitant l'accord de l'adversaire.



Tableau des Armes

Arme	Portée	Nb Dés	Pour Toucher	MdS	Notes
Bouftou'	Gabarit	Gab.	2+	0	Gabarit triangulaire spécial
Kanon à Répétition	75 cm	1	4+	-2	Gabarit de barrage avec MdS 0
Kanon d'Assaut Massakror	50 cm	5	4+	-2	Un seul par gargant
Kanon eud la Mort	100 cm	1	3+	-3	Pénétration +2
Kanon Flak	50 cm	2	5+	-1	AA, toujours en tir appuyé contre les Volants
Kanon Gatling	50 cm	8	5+	-1	Un seul par Gargant
Magnéto Kanon	LdV	1	5+	-	AA, toujours en tir appuyé contre les Volants
Méga-Kanon Broyor	Magnum, 75 cm	8 PB	3+	0	Tir de barrage mais pas de tir indirect
Méga-Kanon Perçor	Magnum, 100 cm	1	3+	-3	
Obusier de tête	75 cm	2	4+	-2	Réduit la Sauvegarde de la tête de -1
Obusier de tourelle	75 cm	1	5+	-2	
Pète-Boyaux, Boulet	100 cm	Gab.	Auto.	-4	Spécial
Pète-Boyaux, Boulet explosif	100 cm	8 PB	3+	+1	Gabarit de 12 cm
Pète-Boyaux, Boulet ramé	75 cm	1	3+	NA	N'affecte que les Titans
Pète-Boyaux amélioré	75 cm	3	4+	-2	Tire lors du rechargement du Pète-Boyaux
Poing tronçonneur	75 cm	2	4+	-2	+1D6 au FA, Pénétration +2
Super Léva Lâcha	75 cm	Gab.	4+	-4	Spécial
Tête de Gork avec Kanon Traktor	50 cm	2	4+	-2	Spécial. Transporte une Tourelle d'observation.
Tête de Mork avec Karbonisator	35 cm	2	3+	0	Spécial. Ignore les Couverts.
Tourelle d'observation	-	-	-	-	+1 pour toucher
Tourelle Karbonisator	35 cm	2	3+	0	Ignore les Couverts.

Fiche de localisation de Grand Gargant



Côté

	Arme 2+			
Coque 3+	Arme 2+	Coque 3+		
Coque 3+	Arme 2+	Coque 3+		
Coque 3+	Coque 3+	Coque 3+		
Coque 3+	Pied 3+	Canon 3+	Canon 3+	

Avant

Arme 2+		Tête 2+		Arme 2+
Arme 2+	Mag. 1+	Coque 3+	Mag. 1+	Arme 2+
Arme 2+	Coque 3+	Coque 1+	Coque 3+	Arme 2+
	Coque 3+	Chaud. 2+	Coque 3+	
Pied 3+	Coque 3+	Canon 2+	Coque 3+	Pied 3+

Arrière

Arme 2+		Tête 2+		Arme 2+
Arme 2+	Mag. 1+	Coque 3+	Mag. 1+	Arme 2+
Arme 2+	Coque 3+	Coque 1+	Coque 3+	Arme 2+
	Coque 3+	Chaud. 2+	Coque 3+	
Pied 3+	Coque 3+	Coque 3+	Coque 3+	Pied 3+

Mouvement	FA	Ecrans	Notes
0-10 cm en Avance 11-15 cm en Charge	+15	6+ 1D6 écrans énergétiques	Chaque touche non sauvegardée sur la coque cause un incendie sur un 6, sinon, aucun effet.

Arme	Localisation	Portée	Nb dés	Pour toucher	MdS	Notes
	Bras droit					
	Bras gauche					
	Epaule droite					
	Epaule gauche					
	Ventral					

Tableau des Incendies Jetez 1D6 sur ce tableau lorsque le résultat des dommages le spécifie et au début chaque phase finale si au moins 1 incendie est en cours. Ajoutez +1 au résultat du dé par incendie en plus du premier. Les effets durent jusqu'au prochain jet de dé sur ce tableau.

1-3	Malgré quelques Gretchins roussis, les incendies sont contrôlés puis neutralisés.
4-5	L'incendie devient incontrôlable, le Gargant ne peut pas se déplacer mais peut tirer normalement.
6	L'incendie est incontrôlable ! Ajoutez +1 au nombre d'incendies déjà en cours. Le Gargant ne peut plus se déplacer ni utiliser son canon ventral. Toutes ses autres armes tirent avec un malus de -1 à cause du nuage de fumée.
7	L'incendie se propage aux magasins. Jetez un dé sur le tableau de dommages pour chaque magasin intact. Le Gargant ne peut plus se déplacer ni utiliser son canon ventral. Toutes ses autres armes tirent avec un malus de -1 à cause du nuage de fumée.
8	Le Gargant est détruit par une série d'explosions. Toutes les figurines situées dans un rayon de 2D6 cm sont frappées par les débris et subissent une touche automatique avec MdS 0.
9+	Une explosion cataclysmique pulvérise le Gargant. Remplacez-le par un gabarit de cratère. Toutes les figurines situées dans un rayon de 4D6 cm sont frappées par les débris et subissent une touche automatique avec MdS 0.

Tête		Canon Ventral (Canon)	
1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre la tête.	1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre le canon ventral.
3-4	Kaptain tué. Le Gargant doit suivre le même ordre au prochain tour, le temps d'élire un nouveau Kaptain.	3-5	Le canon est détruit et ne peut plus servir pour le reste de la partie. L'explosion déclenche un incendie.
5-6	La tête explose, déclenchant un incendie. Il doit suivre le même ordre au prochain tour et les armes montées sur la tête sont détruites. Après le prochain tour, il faut réussir un jet de 4+ pour changer d'ordre.	6	Le magasin explose, déclenchant 1D3 incendies. Le canon est détruit et l'explosion atteint la chaudière, effectuez un jet de dommage contre celle-ci. Totalisez ensuite tous les incendies et effectuez immédiatement un jet de dé sur le Tableau des incendies.
Pied		Chaudière (Chaud.)	
1-3	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre le pied.	1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre la chaudière.
4-5	Le pied est détruit. Si l'autre pied est intact, le Gargant peut toujours tourner sur place, sinon, il ne peut plus se déplacer du tout.	3-4	La chaudière est touchée et commence à perdre de la pression. Le mouvement du Gargant est dorénavant réduit de moitié.
6	Le pied est arraché, déclenchant un incendie. Le Gargant ne peut plus se déplacer ni tourner, même si l'autre pied est intact.	5-6	La chaudière est détruite, déclenchant un incendie. Le Gargant ne peut plus se déplacer du tout.
Arme		Magasin (Mag.)	
1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre l'arme.	1-3	Une importante explosion déclenche un incendie. Jetez immédiatement un dé sur le Tableau des incendies.
3-4	L'arme est détruite.	4-6	Le magasin explose, déclenchant 1D3 incendies. Effectuez immédiatement un jet de dommages sur les armes. Totalisez alors tous les incendies à bord du Gargant et jetez un dé sur le Tableau des incendies.
5-6	L'arme est arrachée de son support, déclenchant un incendie. Elle atterrit à 2D6 cm dans une direction aléatoire. Tout véhicule ou socle d'infanterie qui se trouve en dessous doit réussir une Sauvegarde avec MdS 0 ou être détruit.		

Fiche de localisation de Gargant Massakror



Côté

Tête 2+		
Coque 3+	Arme 2+	Coque 3+
Coque 3+	Chaud. 3+	Coque 3+
Coque 3+	Pied 3+	Canon 2+

Avant

Tête 2+				
Arme 2+	Mag. 1+	Coque 3+	Mag. 1+	Arme 2+
	Coque 3+	Chaud. 2+	Coque 3+	
Pied 3+	Coque 3+	Canon 2+	Coque 3+	Pied 3+

Arrière

Tête 2+				
Arme 2+	Mag. 3+	Coque 3+	Mag. 3+	Arme 2+
	Coque 3+	Chaud. 3+	Coque 3+	
Pied 3+	Coque 3+	Coque 3+	Coque 3+	Pied 3+

Mouvement	FA	Ecrans	Notes
0-12 cm en Avance 13-18 cm en Charge	+12	3+ 1D3 écrans énergétiques	Chaque touche non sauvegardée sur la coque cause un incendie sur un 6, sinon, aucun effet.

Arme	Localisation	Portée	Nb dés	Pour toucher	MdS	Notes
	Bras droit					
	Bras gauche					
	Ventral					

Tableau des Incendies Jetez 1D6 sur ce tableau lorsque le résultat des dommages le spécifie et au début chaque phase finale si au moins 1 incendie est en cours. Ajoutez +1 au résultat du dé par incendie en plus du premier. Les effets durent jusqu'au prochain jet de dé sur ce tableau.

1	Malgré quelques Gretchins roussis, les incendies sont contrôlés puis neutralisés.
2-3	L'incendie devient incontrôlable, le Gargant ne peut pas se déplacer mais peut tirer normalement.
4	L'incendie est incontrôlable ! Ajoutez +1 au nombre d'incendies déjà en cours. Le Gargant ne peut plus se déplacer ni utiliser son canon ventral. Toutes ses autres armes tirent avec un malus de -1 à cause du nuage de fumée.
5	L'incendie se propage aux magasins. Jetez un dé sur le tableau de dommages pour chaque magasin intact. Le Gargant ne peut plus se déplacer ni utiliser son canon ventral. Toutes ses autres armes tirent avec un malus de -1 à cause du nuage de fumée.
6	Le Gargant est détruit par une série d'explosions. Toutes les figurines situées dans un rayon de 2D6 cm sont frappées par les débris et subissent une touche automatique avec MdS 0.
7+	Une explosion cataclysmique pulvérise le Gargant. Remplacez-le par un gabarit de cratère. Toutes les figurines situées dans un rayon de 4D6 cm sont frappées par les débris et subissent une touche automatique avec MdS 0.

Tête		Canon Ventral (Canon)	
1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre la tête.	1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre le canon ventral.
3-4	Kaptain tué. Le Gargant doit suivre le même ordre au prochain tour, le temps d'élire un nouveau Kaptain.	3-5	Le canon est détruit et ne peut plus servir pour le reste de la partie. L'explosion déclenche un incendie.
5-6	La tête explose, déclenchant un incendie. Il doit suivre le même ordre au prochain tour et les armes montées sur la tête sont détruites. Après le prochain tour, il faut réussir un jet de 4+ pour changer d'ordre.	6	Le magasin explose, déclenchant 1D3 incendies. Le canon est détruit et l'explosion atteint la chaudière, effectuez un jet de dommage contre celle-ci. Totalisez ensuite tous les incendies et effectuez immédiatement un jet de dé sur le Tableau des incendies.
Pied		Chaudière (Chaud.)	
1-3	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre le pied.	1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre la chaudière.
4-5	Le pied est détruit. Si l'autre pied est intact, le Gargant peut toujours tourner sur place, sinon, il ne peut plus se déplacer du tout.	3-4	La chaudière est touchée et commence à perdre de la pression. Le mouvement du Gargant est dorénavant réduit de moitié.
6	Le pied est arraché, déclenchant un incendie. Le Gargant ne peut plus se déplacer ni tourner, même si l'autre pied est intact.	5-6	La chaudière est détruite, déclenchant un incendie. Le Gargant ne peut plus se déplacer du tout.
Arme		Magasin (Mag.)	
1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre l'arme.	1-3	Une importante explosion déclenche un incendie. Jetez immédiatement un dé sur le Tableau des incendies.
3-4	L'arme est détruite.		
5-6	L'arme est arrachée de son support, déclenchant un incendie. Elle atterrit à 2D6 cm dans une direction aléatoire. Tout véhicule ou socle d'infanterie qui se trouve en dessous doit réussir une Sauvegarde avec MdS 0 ou être détruit.	4-6	Le magasin explose, déclenchant 1D3 incendies. Effectuez immédiatement un jet de dommages sur les armes. Totalisez alors tous les incendies à bord du Gargant et jetez un dé sur le Tableau des incendies.

Le Méka Gargant

Les Mékanos se construisent parfois des versions réduites des Grand Gargants, qu'ils équipent de nombreuses armes loufoques et autres champ de force expérimentaux. Appelés Méka Gargants, ils sont protégés par un Champ de force kustomisé et doivent choisir deux armes parmi les suivantes : Super Leva Lâcha, Bras Ekrazor, Bras Tronçonneur et Kanon Kustom.

Ils ne sont pas achetés en suivant les règles d'achat des titans mais ont un coût fixe, quelles que soient les armes choisies, celles-ci étant toutes équivalentes en efficacité.

Champ de force kustomisé

Il s'agit d'un champ de force spécial, offrant une protection plus ou moins constante. Tant qu'il est opérationnel, le Champ de force kustomisé absorbe tous les tirs, qui n'ont donc aucun effet sur le Méka Gargant. Cependant, comme pour tous les boucliers orks, il y a une chance que le champ de force vacille à chaque touche. Jetez un D6 pour chaque tir qui touche le Méka Gargant, et sur un 6, le champ de force est ignoré.

Au début de chaque tour, durant la phase d'Ordre, vous pouvez choisir d'éteindre le Champ de force kustomisé, mais une fois éteint, il le reste jusqu'à la fin de la partie et ne peut plus être rallumé. Chaque tour durant lequel il fonctionne, il y a une chance pour qu'il entre en surcharge et explose. Jetez des D6 durant la phase finale de chaque tour où il fonctionne, et sur 10+, il explose. Le nombre de D6 jetés est égal au nombre de tours où le champ de force a fonctionné (1D6 au premier tour, 2D6 au deuxième...).

S'il explose, jetez un dé sur le tableau de dégât du générateur de champ de force et appliquez le résultat. Si le Méka Gargant est détruit ainsi, les PV sont gagnés immédiatement par votre adversaire.

Les armes qui ignorent les boucliers ignorent le Champ de force kustomisé également. Si un Vortex entre en contact avec le champ de force, ce dernier est désactivé jusqu'à ce qu'il ne touche plus le vortex.

Armes du Méka Gargant (2 au choix)

Super Leva Lâcha

Cette arme est décrite dans la section sur les armes des Gargants.

Bras Ekrazor

Il s'agit d'une arme de corps à corps conçue pour détruire les bâtiments et les titans. Elle incorpore également des armes de tirs, mais ne peut pas servir au tir et au corps à corps dans le même tour.

Contre un titan, Le Méka Gargant peut effectuer une attaque spéciale de saisie s'il remporte un corps à corps au lieu d'effectuer un jet de dommage normal. Si vous choisissez de faire une attaque de saisie, choisissez une localisation sur la cible et jetez 1D6+1, tandis que l'adversaire ne jette qu'1D6. Si vous remportez le jet de dé, la zone saisie subit les dégâts maximum. Si le jet de dé est une égalité, l'adversaire parvient à se libérer mais subit des dégâts normaux (jetez 1D6 sur le tableau de dégâts de la zone concernée). Si l'adversaire remporte le jet de dé, il s'est libéré et ne subit aucun dégât.

Contre un Véhicule, s'il remporte le corps à corps, le Méka Gargant peut le ramasser et le jeter jusqu'à 10 cm. Choisissez la cible et déviez de 2D6 cm comme pour un tir indirect. Le véhicule ainsi projeté est détruit et ce sur quoi il atterrit est détruit aussi à moins d'avoir une meilleur Sauvegarde que le "projectile".

Contre un bâtiment, le Méka Gargant peut faire une attaque gratuite s'il est en contact durant la phase de corps à corps. Le bâtiment doit réussir sa Sauvegarde avec MdS -4 ou être détruit. Si le Méka Gargant attaque un bâtiment de cette façon, il ne peut pas se servir de son Bras Ekrazor pour combattre au corps à corps.

Bras Tronçonneur

Il s'agit d'une arme de corps à corps qui donne +1D6 au FA et +2 aux dégâts contre un titan / prétorien. Elle incorpore également des armes de tir, mais ne peut pas être utilisée en tir et en corps à corps dans le même tour.

Kanon Kustom

Jetez un dé d'artillerie pour connaître le nombre de tir du Kanon Kustom. Un Misfire indique qu'un obus a explosé dans le kanon et vous devez faire immédiatement un jet de dégât sur les armes de Méka Gargant.

Arme	Portée	Nb dés	Pour toucher	MdS	Notes
Super Leva Lâcha	75 cm	Gab.	4+	-4	Règles spéciales
Bras Tronçonneur	50 cm	3	5+	-1	+1D6 au FA, Pénétration +2 au CàC, Tir ou corps à corps
Bras Ekrazor	50 cm	2	5+	0	Règles spéciales, Tir ou corps à corps
Kanon Kustom	50 cm	Var.	4+	-2	Dé d'artillerie pour le nombre de tirs



Fiche de localisation de Méka Gargant

Mouvement	FA	Ecrans	Notes
0-20 cm en Avance 21-30 cm en Charge	+10	Champ de force Kustomisé	Chaque touche non sauvegardée sur la coque cause un incendie sur un 6, sinon, aucun effet.

Champ de force Kustomisé: le Méka Gargant est immunisé aux tirs tant que le champ de force fonctionne. Il "vacille" sur un 6 à chaque tir. Jetez 1D6 cumulatif durant chaque phase finale, et sur 10+, jetez un dé sur le tableau de dégât du Champ de force Kustomisé.

Avant

Arme	Bras	Tête	Arme
3+	3+	2+	3+
	Coque 3+	Chaud. 2+	Coque 3+
	Pied 3+	CFK 2+	Pied 3+

Côté

Arme	
3+	
Coque 4+	Coque 3+
Pied 3+	CFK 2+

Arrière

Arme	Tête	Bras	Arme
4+	3+	4+	3+
Coque 4+	Mag. 3+	Coque 4+	
Pied 3+	Coque 4+	Pied 3+	

Arme	Localisation	Portée	Nb dés	Pour toucher	MdS	Notes
	Bras droit					
	Bras gauche					

Tableau des Incendies Jetez 1D6 sur ce tableau lorsque le résultat des dommages le spécifie et au début chaque phase finale si au moins 1 incendie est en cours. Ajoutez +1 au résultat du dé par incendie en plus du premier. Les effets durent jusqu'au prochain jet de dé sur ce tableau.

1	Malgré quelques Gretchins roussis, les incendies sont contrôlés puis neutralisés.
2	L'incendie devient incontrôlable, le Gargant ne peut pas se déplacer mais peut tirer normalement.
3	L'incendie est incontrôlable ! Ajoutez +1 au nombre d'incendies déjà en cours. Le Gargant ne peut plus se déplacer. Toutes ses autres armes tirent avec un malus de -1 à cause du nuage de fumée.
4	L'incendie se propage aux magasins. Jetez un dé sur le tableau de dommages pour chaque magasin intact. Le Gargant ne peut plus se déplacer. Toutes ses autres armes tirent avec un malus de -1 à cause du nuage de fumée.
5	Le Gargant est détruit par une série d'explosions. Toutes les figurines situées dans un rayon de 2D6 cm sont frappées par les débris et subissent une touche automatique avec MdS 0.
6+	Une explosion cataclysmique pulvérise le Gargant. Remplacez-le par un gabarit de cratère. Toutes les figurines situées dans un rayon de 4D6 cm sont frappées par les débris et subissent une touche automatique avec MdS 0.

Tête		Bras	
1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre la tête.	1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dégâts contre le bras.
3-4	Kaptain tué. Le Gargant doit suivre le même ordre au prochain tour, le temps d'élire un nouveau Kaptain.	3-4	Le bras est endommagé et s'agit hors de tout contrôle. Le Gargant titube d'1D6 cm dans une direction aléatoire à la fin de chaque phase de mouvement suivante. Toute figurine à 6 cm du Gargant au début de la phase de combat subit une touche avec MdS 0.
5-6	La tête explose, déclenchant un incendie. Il doit suivre le même ordre au prochain tour et les armes montées sur la tête sont détruites. Après le prochain tour, il faut réussir un jet de 4+ pour changer d'ordre.	5-6	Le bras est arraché et un incendie se déclenche.
Pied		Chaudière (Chaud.)	
1-3	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre le pied.	1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre la chaudière.
4-5	Le pied est détruit. Si l'autre pied est intact, le Gargant peut toujours tourner sur place, sinon, il ne peut plus se déplacer du tout.	3-4	La chaudière est touchée et commence à perdre de la pression. Le mouvement du Gargant est dorénavant réduit de moitié.
6	Le pied est arraché, déclenchant un incendie. Le Gargant ne peut plus se déplacer ni tourner, même si l'autre pied est intact.	5-6	La chaudière est détruite, déclenchant un incendie. Le Gargant ne peut plus se déplacer du tout.
Arme		Magasin (Mag.)	
1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre l'arme.	1-3	Une importante explosion déclenche un incendie. Jetez immédiatement un dé sur le Tableau des incendies.
3-4	L'arme est détruite.		
5-6	L'arme est arrachée de son support, déclenchant un incendie. Elle atterrit à 2D6 cm dans une direction aléatoire. Tout véhicule ou socle d'infanterie qui se trouve en dessous doit réussir une Sauvegarde avec MdS 0 ou être détruit.	4-6	Le magasin explose, déclenchant 1D3 incendies. Effectuez immédiatement un jet de dommages sur les armes. Totalisez alors tous les incendies à bord du Gargant et jetez un dé sur le Tableau des incendies.
Générateur de Champ de Force (GCF)			
1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dégâts contre le Générateur de champ de force.		
3-4	Le Générateur de champ de force est détruit et ne peut plus être utilisé jusqu'à la fin de la partie.		
5-6	Le Générateur de champ de force explose dans un grand éclair d'énergie, déclenchant 1D3 incendies. Jetez immédiatement le dé sur le Tableau des incendies.		

Gargants à vapeur

Moins sophistiqué que les autres clans, les Snakebites ont quand même leurs propres mékanos, qu'ils appellent "Chauff'orks", à cause de leur invariable utilisation de la technologie de la vapeur pour toutes leurs inventions. Une de leur plus grande réussite est le Gargant à vapeur. Bien que moins puissant que les gargants construits par les mékanos des autres clans, le Gargant à vapeur est un adversaire qu'il faut craindre sur un champ de bataille.

Le Gargant à vapeur est trop primitif pour recevoir des générateurs de champ de force, mais il est partiellement protégé par l'épais nuage de vapeur et de fumée qui le recouvre en permanence. Tout ennemi visant le Gargant à vapeur a un malus de -1 pour le toucher. Si le Gargant à vapeur a un ordre de Charge, il dégage tant de vapeur qu'il gagne en plus la capacité Dur à cibler. Un autre avantage de son bas niveau technologique est qu'il lui faut beaucoup de boyz et de gretchins pour le contrôler et c'est autant plus de bras pour lutter contre les inévitables incendies qui finissent par se déclarer à bord.

Le Gargant à vapeur est une carte Spéciale réservée aux clans Snakebite et aux hordes de Barbarboyz.

La chaudière à vapeur

Comme son nom l'indique, le Gargant à vapeur fonctionne grâce à la vapeur générée par son immense chaudière. Vu la technologie primitive employée, la chaudière génère souvent beaucoup plus de pression que nécessaire et les Chauff'orks doivent l'évacuer à intervalles réguliers sous la forme d'un épais nuage de vapeur qui entoure en permanence le gargant.

Cette vapeur est brûlante et peut facilement faire cuire toute créature vivante prise dans son aire d'effet.

A la fin de la phase de mouvement, le gargant doit évacuer la pression excédentaire dans un grand dégagement de vapeur brûlante. Centrez le gabarit approprié sur la figurine du gargant. La taille du gabarit dépend de l'ordre qu'a reçu le gargant :

Ordre	Gabarit
Tir Appuyé	12 cm
Avance	6 cm
Charge	Aucun

Les figurines d'infanterie et de cavalerie sous le gabarit sont touchées sur 3+ avec MdS 0. Les autres types de figurines ne sont pas affectés.

Armes

Les Chauff'orks ne sont pas aussi inventifs que les autres mékanos et les Gargants à vapeur n'ont donc qu'un nombre limité d'armes disponibles. Ils sont toujours

équipés d'un Super-Méga-Kanon en position ventrale, ainsi que d'un Blastakanon et d'un GroKikoup sur les bras. Le coût du Gargant à vapeur est fixe.

Blastakanon : Il s'agit d'un puissant autocanon à grande cadence de tir.

GroKikoup : C'est une énorme lame chauffée à blanc par la vapeur, augmentant l'efficacité du gargant au corps à corps. Elle donne +1D6 au FA et +2 aux dégâts contre un titan / prétorien. Elle incorpore également plusieurs Gros Fling' pour augmenter sa puissance de feu. De plus le Gargant à vapeur peut faire une attaque gratuite contre un bâtiment en contact durant la phase de corps à corps. Le bâtiment doit réussir sa Sauvegarde avec MdS - 4 ou être détruit. Cette arme ne peut servir au tir ou contre un bâtiment et être utilisée au corps à corps durant le même tour.

Super-Méga-Kanon : Un énorme canon monté dans le ventre du Gargant à vapeur, le Super-Méga-Kanon est assez similaire au Méga-Kanon Magnum des Grands Gargants et peut tirer deux types de munitions, des obus antichar Perçors ou des obus à fragmentation Broyors. Sa portée est variable car il est alimenté par la chaudière à vapeur du gargant, dont les niveaux de pression sont loin d'être fiables. A chaque fois que le Super-Méga-Kanon tire, jetez 1D6 pour connaître sa portée. Le résultat du dé est multiplié par 10, auquel on ajoute 70 cm (c'est-à-dire 70 + (1D6x10) cm). Le total indique la portée du canon pour ce tir. Si la cible est hors portée, le tir est raté.

Arme	Portée	Nb dés	Pour toucher	MdS	Notes
Blastakanon	75 cm	3	4+	-2	
GroKikoup	25 cm	2	4+	-1	+1D6 au FA, Pénétration +2 au CàC, Tir ou corps à corps
Super-Méga-Kanon, Perçor	70+ 1D6	1	3+	-3	Pénétration +1
Super-Méga-Kanon, Broyor	x10 cm	8 PB	3+	0	Tir de barrage, Pas de Tir indirect

Fiche de localisation de Gargant à Vapeur

Côté

Tête 2+		
Mag. 2+	Arme 1+	Arme 2+
Coque 3+	Chenil. 3+	Coque 3+
Chenil. 3+	Chenil. 3+	Canon 2+

Avant

Tête 1+				
Arme 2+	Coque 3+	Coque 3+	Coque 3+	Arme 2+
Chenil. 3+	Coque 3+	Coque 3+	Coque 3+	Chenil. 3+
Chenil. 3+	Coque 3+	Canon 2+	Coque 3+	Chenil. 3+

Arrière

Tête 2+				
Arme 2+	Coque 3+	Chaud. 3+	Coque 3+	Arme 2+
Chenil. 3+	Coque 3+	Chaud. 3+	Coque 3+	Chenil. 3+
Chenil. 3+	Coque 3+	Mag. 3+	Coque 3+	Chenil. 3+

Mouvement	FA	Ecrans	Notes
0-10 cm en Avance 11-15 cm en Charge	+12	Nuage de vapeur (-1 pour toucher)	Chaque touche non sauvegardée sur la coque cause un incendie sur un 6, sinon aucun effet. Dur à cibler en Charge.

Arme	Localisation	Portée	Nb dés	Pour toucher	MdS	Notes
Blastakanon	Bras droit	75 cm	3	4+	-2	
GroKikoup	Bras gauche	25 cm	2	4+	-1	+1D6 au FA, Pénétration +2 au CaC, Tir ou corps à corps
Super-Méga-Kanon Perçor	Ventral	70+	1	3+	-3	Pénétration +1
Super-Méga-Kanon Broyor		D6x10 cm	8 PB	3+	0	

Tableau des Incendies Jetez 1D6 sur ce tableau lorsque le résultat des dommages le spécifie et au début chaque phase finale si au moins 1 incendie est en cours. Ajoutez +1 au résultat du dé par incendie en plus du premier. Les effets durent jusqu'au prochain jet de dé sur ce tableau.

1-3	Malgré quelques Gretchins roussis, les incendies sont contrôlés puis neutralisés.
4-5	L'incendie devient incontrôlable, le Gargant ne peut pas se déplacer mais peut tirer normalement.
6	L'incendie est incontrôlable ! Ajoutez +1 au nombre d'incendies déjà en cours. Le Gargant ne peut plus se déplacer ni utiliser son canon ventral. Toutes ses autres armes tirent avec un malus de -1 à cause du nuage de fumée.
7	L'incendie se propage aux magasins. Jetez un dé sur le tableau de dommages pour chaque magasin intact. Le Gargant ne peut plus se déplacer ni utiliser son canon ventral. Toutes ses autres armes tirent avec un malus de -1 à cause du nuage de fumée.
8	Le Gargant est détruit par une série d'explosions. Toutes les figurines situées dans un rayon de 2D6 cm sont frappées par les débris et subissent une touche automatique avec MdS 0.
9+	Une explosion cataclysmique pulvérise le Gargant. Remplacez-le par un gabarit de cratère. Toutes les figurines situées dans un rayon de 4D6 cm sont frappées par les débris et subissent une touche automatique avec MdS 0.

Tête		Canon Ventral (Canon)	
1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre la tête.	1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre le canon ventral.
3-5	Kaptain tué. Le Gargant doit suivre le même ordre au prochain tour, le temps d'élire un nouveau Kaptain.	3-5	Le canon est détruit et ne peut plus servir pour le reste de la partie. L'explosion déclenche un incendie.
6	La tête explose, déclenchant un incendie. Il doit suivre le même ordre au prochain tour et les armes montées sur la tête sont détruites. Après le prochain tour, il faut réussir un jet de 4+ pour changer d'ordre.	6	Le magasin explose, déclenchant 1D3 incendies. Le canon est détruit et l'explosion atteint la chaudière, effectuez un jet de dommage contre celle-ci. Totalisez ensuite tous les incendies et effectuez immédiatement un jet de dé sur le Tableau des incendies.
Chenilles (Chenil.)		Chaudière (Chaud.)	
1-3	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre la chenille.	1-2	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre la chaudière.
4-5	La chenille est détruite. Si l'autre chenille est intacte, le Gargant peut toujours tourner sur place, sinon, il ne peut plus se déplacer du tout.	3-4	La chaudière est touchée et commence à perdre de la pression. Le mouvement du Gargant est dorénavant réduit de moitié.
6	La chenille est arrachée, déclenchant un incendie. Le Gargant ne peut plus se déplacer ni tourner, même si l'autre chenille est intacte.	5-6	La chaudière est détruite, déclenchant un incendie. Le Gargant ne peut plus se déplacer du tout.
Arme		Magasin (Mag.)	
1-3	Ajoutez +1 aux futurs jets de dommages contre l'arme.	1-3	Une importante explosion déclenche un incendie. Jetez immédiatement un dé sur le Tableau des incendies.
4-5	L'arme est détruite.		
6	L'arme est arrachée de son support, déclenchant un incendie. Elle atterrit à 2D6 cm dans une direction aléatoire. Tout véhicule ou socle d'infanterie qui se trouve en dessous doit réussir une Sauvegarde avec MdS 0 ou être détruit.	4-6	Le magasin explose, déclenchant 1D3 incendies. Effectuez immédiatement un jet de dommages sur les armes. Totalisez alors tous les incendies à bord du Gargant et jetez un dé sur le Tableau des incendies.

Le Méga-Gargant

Les Méga-Gargants sont toujours équipés des mêmes armes et ne suivent donc pas les règles de construction des titans. Leur prix est fixe. Une fiche spéciale de données et un jeu de compteurs et de pions sont nécessaires pour utiliser le Méga-Gargant.

Mise en place

Compteur de champ de force : Le Méga-Gargant commence la partie avec 1D6+6 champs de force. Placez le pion de champ de force sur le nombre approprié sur la fiche de données.

Compteur de dégâts à la coque : Il représente les dégâts accumulés sur la coque tout au long de la partie. A mesure que les dégâts sur la coque s'accumulent, les risques de destruction augmentent. Laissez ce pion de côté, puisque le Méga-Gargant commence la partie intacte.

Pion d'équipage : Ils représentent les diverses troupes d'infanterie qui manœuvrent et pilotent le Méga-Gargant. Les différents systèmes du Méga-Gargant doivent recevoir un équipage pour fonctionner. L'effet des cases vides de pion d'équipage est noté sur la fiche de données. Au début de la partie, placez le pion de Kaptain dans la section Passerelle sur la fiche de données. Ensuite, sélectionnez 4 pions de Boyz, 4 pions de Nobz et 4 pions de Graisseux et tirez en au hasard 9 parmi eux. Ces 9 pions forment l'équipage du Méga-Gargant. Placez-les comme vous voulez dans les sections Chaudière, Ponts d'artillerie et Kasernes.

Les pions d'équipages sont les suivants :

Kaptain : Le Kaptain est le commandant du Méga-Gargant. Vous en avez toujours un.

Graisseux : Les Graisseux sont des bandes de gretchins qui réparent les dégâts et combattent les incendies.

Boyz : Les Boyz sont des combattants, opérant les canons, repoussant les abordages et combattant les incendies.

Nobz : Les Nobz sont des chefs, ils donnent les ordres, opèrent les canons, repoussent les abordages et peuvent commander l'équipage si jamais il quitte le Méga-Gargant.

Pions de Hurllement : Ils représentent les ordres spéciaux donnés par le Kaptain et vous commencez la partie avec D3 Hurllements, tirés aléatoirement. Il n'y en a qu'un de chaque, ils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois et vous ne pouvez en jouer qu'un seul par tour.

Waaagh ! : Cet ordre est joué pendant la phase de corps à corps. Tous les orks à bord du Méga-Gargant sont remplis de ferveur. Pour le reste du tour, jetez un D6 supplémentaire au corps à corps pour le Méga-Gargant, ainsi que pour les Boyz et les Nobz de son équipage. Par contre, pour le reste du tour, tous les tirs effectués par le Méga-Gargant ou son équipage souffrent d'un malus de -1 pour toucher.

Fait' Tout péter ! : Cet ordre peut être joué durant la phase de combat. Le Méga-Gargant peut alors tirer un segment plus tôt que ce qu'il devrait, c'est-à-dire qu'il

peut tirer pendant la phase de Tir appuyé alors que ses ordres lui imposent de le faire pendant la phase de Tir en mouvement. Les malus pour toucher causés par son mouvement s'appliquent toujours.

Plein Pot ! : Cet ordre est joué pendant la phase de Mouvement, avant que le Méga-Gargant ne se déplace. Il avance immédiatement de 3D6 cm et peut faire un virage de 45° à bâbord ou à tribord, quels que soient ses ordres, même s'il a un ordre Stop. Ce mouvement n'entraîne aucune pénalité au tir.

Les armes du Méga-Gargant

Ponts d'artillerie : Pour chaque emplacement de Pont d'artillerie sur la fiche de donnée qui n'a pas de pion d'équipage d'ork ou de nob, ou qui est détruit ou endommagé, le nombre de dés d'attaque est réduit de 2.

Tourelles : Chaque point de dégât sur la coque réduit le nombre de dés d'attaque de 1.

Kanon Kasscrâne : Le Kasscrâne peut utiliser deux types de munitions, les Perçors ou les Broyors. Il tire un nombre variable de projectiles à chaque tour, représenté par un dé d'artillerie. Choisissez le type de munition que vous voulez utiliser et jetez le dé d'artillerie, le résultat indique le nombre de tirs ou le nombre de gabarits pour ce tour. Si le dé donne un Misfire, le Kasscrâne ne peut pas tirer ce tour, mais fonctionnera normalement dès le tour suivant.

Broyors : Chacun des gabarits doit en toucher au moins un des autres. Cette arme ne peut pas effectuer de tir indirect. Les malus pour toucher issus du mouvement du Méga-Gargant n'affectent pas les tirs de Broyors.

Perçors : Ce sont des tirs normaux, avec Pénétration +2. Ils sont soumis aux malus issus du mouvement du Méga-Gargant.

Bras Ekrazor : Il s'agit d'une arme de corps à corps conçue pour détruire les bâtiments et les titans.

Contre un titan, le Méga-Gargant peut effectuer une attaque spéciale de saisie s'il remporte le corps à corps au lieu d'effectuer un jet de dommage normal. Si vous choisissez de faire une attaque de saisie, choisissez une localisation sur la cible et jetez 1D6+1, tandis que l'adversaire ne jette qu'1D6. Si vous remportez le jet de dés, la zone saisie subit les dégâts maximaux. Si le jet de dés est une égalité, l'adversaire parvient à se libérer mais subit des dégâts normaux (jetez 1D6 sur le tableau de dégât de la zone concernée). Si l'adversaire remporte le jet de dés, il s'est libéré et ne subit aucun dégât.

Contre un Véhicule, le Méga-Gargant peut le ramasser et le jeter jusqu'à 10 cm. Choisissez la cible et déviez de 2D6 cm, comme pour un tir indirect. Le véhicule ainsi projeté est détruit, et ce sur quoi il atterrit est détruit aussi à moins d'avoir une meilleure Sauvegarde que le "projectile".

Contre un bâtiment, le Méga-Gargant peut faire une attaque gratuite s'il est au contact durant la phase de corps à corps. Le bâtiment doit réussir sa Sauvegarde avec MdS - 4 ou être détruit. Si le Méga-Gargant attaque un bâtiment de cette façon, il ne peut pas se servir de son Bras Ekrazor pour combattre au corps à corps.

Méga-Armes : Jetez un D3 au début de la phase de Combat pour déterminer combien de Méga-Armes peuvent tirer ce tour.

1 / Grokassor : Cette énorme catapulte tire un puissant barrage. Jetez le dé d'artillerie pour connaître le nombre de points de barrage, un Misfire indique un problème. Vous devez alors faire un jet de dégât sur la localisation Arme, avec +1 au dé si le Méga-Gargant s'est déplacé ce tour. La force de l'attaque est telle qu'elle ignore les couverts et a un MdS de -2, MdS -4 contre les bâtiments et les fortifications. Le barrage doit être tiré en Ligne de Vue, avec une portée minimum de 25 cm. Il ne peut pas faire de tir indirect.

2 / Tour de Bizarboy : La tour abrite un Bizarboy projetant des éclairs de pure énergie psychique. C'est une attaque psychique physique et la tour a 1 dé d'attaque par membre d'équipage.

3 / Missiles Krouzes : le Méga-Gargant ne transporte que deux missiles Krouzes et ne peut en tirer qu'un par tour. Le missile Krouze peut être tiré sur n'importe quelle cible à portée, à condition qu'au moins une figurine ork sur le champ de bataille puisse voir la cible. Ce n'est pas un tir indirect, il n'y a donc pas de déviation, pas plus que "l'observateur" ne perd son tir.

Armes de Mékanos : Il y a deux armes de mékanos sur un Méga-Gargant, mais il ne peut en utiliser qu'une seule par tour, au choix du joueur ork.

1 / Rayon de la mort : Tire un puissant rayon d'énergie qui ignore les boucliers.

2 / Super Leva-Lâcha : Cette arme suit les mêmes règles que le Super Leva-Lâcha des Grands Gargants et des Méka Gargants.

Utiliser le Méga-Gargant

Assignment des ordres : Pendant la phase d'ordre, vous devez donner un ordre de Vitesse et un ordre de Direction au Méga-Gargant. Il y a quatre ordres de Vitesse différents et trois ordres de direction. Choisissez ceux que vous voulez et placez les faces cachées à côté du Méga-Gargant. Ces ordres déterminent le mouvement du Méga-Gargant et aussi durant quelle phase il pourra tirer. Ils peuvent aussi donner des malus aux jets pour toucher du Méga-Gargant.

Ordre de Vitesse	Mvt min.	Mvt max.	Tir	Restrictions
Stop	0 cm	0 cm	Tir appuyé	Pas de virage
Vitesse de combat	5 cm	15 cm	Tir en mouvement	Un virage à 45°. -1 pour toucher
Grande Vitesse	15 cm	25 cm	Tir en mouvement	Un virage à 45°. -2 pour toucher
Marche arrière	5 cm	15 cm	Tir en mouvement	Pas de virage. -1 pour toucher. Ne peut être donné que si l'ordre précédent était Stop.

Ordre de direction	Effets
En avant	Le Méga-Gargant ne peut faire aucun virage.
Bâbord	Le Méga-Gargant DOIT faire un virage de 45° à gauche pendant son Mvt.
Tribord	Le Méga-Gargant DOIT faire un virage de 45° à droite pendant son Mvt.

Déterminez quelles armes peuvent tirer : Au début de la phase de combat, jetez un D3 pour savoir combien de méga-armes peuvent tirer. Choisissez ensuite le type de munitions du Kasscrâne et jetez un dé d'artillerie pour connaître le nombre de tir qu'il pourra effectuer. Enfin, décidez quelle arme de mékanos vous utiliserez ce tour. Un manque de pions équipage, les dommages à la coque ou un abordage ennemi peuvent affecter le nombre d'armes pouvant tirer.

Arme	Portée	Nb dés	Pour toucher	MdS	Notes
Ponts d'artillerie	75 cm	8	4+	-2	-2 dés par équipage manquant
Tourelles	50 cm	5	5+	-1	-1 dé par point de dégât à la coque
Kasscrâne	Choisissez le type de munition et jetez un dé d'artillerie pour connaître le nombre de tirs				
Broyors	75 cm	2-10 x 8PB@	3+	-1	Les gabarits doivent se toucher
Perçors	75 cm	2-10	3+	-4	Pénétration +2
Méga-Armes	Jetez un D3 pour déterminer combien peuvent tirer				
Grokassor	25-125 cm	2-10 PB	Var.	-2/-4	Ignore les couverts, Règles spéciales
Tour de Bizarboy	50 cm	Var.	5+	-2	1 dé d'attaque par pion d'équipage
Missile Krouze	100 cm	10 PB	2+	-4	Deux missiles, un seul tir par tour
Armes de Mékanos	Choisissez en une par tour				
Rayon de la mort	100 cm	1	4+	-1	Ignore les boucliers
Super Leva Lâcha	75 cm	Gab.	4+	-4	Règles spéciales

Assignez l'équipage aux réparations : Au début de la phase finale, assignez les pions d'équipage à la réparation des dégâts subis et à la lutte contre les incendies. Choisissez combien de Graisseux vont essayer de réparer chaque localisation endommagée, et combien de Graisseux et / ou de Boyz vont combattre les incendies. Vérifiez sur le tableau suivant s'ils ont réussi avant de jeter le dé sur le tableau des incendies.

Equipage	Effets
Réparation	Jetez un D6 pour chaque Graisseux assigné à la localisation endommagée. Sur un 6, la localisation est réparée et le pion dégât retiré.
Incendies	Jetez un D6 pour chaque Boyz et chaque Graisseux dédié à la lutte contre les incendies. Chaque 6 diminue le nombre d'incendie de 1.

Le Méga-Gargant au Corps-à-Corps

Les Méga-Gargant ont un FA de +18, mais sont si grands que la plupart des véhicules et des Superlourds ne peuvent même pas l'engager. Le Méga-Gargant est invulnérable aux attaques de corps à corps des figurines n'étant pas de classe Titan, Prétorien ou Chevalier. Les Titans, les Prétoriens et les Chevalier peuvent l'engager en suivant les règles normales de corps à corps.

L'infanterie n'a aucun effet contre le Méga-Gargant lui-même, mais peut tenter de s'attaquer aux troupes qui sont à bord. Elles peuvent engager les unités embarquées dans le Méga-Gargant pour essayer de l'endommager de l'intérieur. Seules les unités d'infanterie capables de rentrer dans un bâtiment peuvent effectuer un abordage.

Abordage contre un Méga-Gargant

Seules les figurines pouvant entrer dans un bâtiment peuvent tenter un abordage contre un Méga-Gargant, à condition d'être en contact avec lui au début de la phase de corps à corps. Toutes les troupes à bord du Méga-Gargant peuvent tirer pendant la phase de Tir appuyé sur les abordeurs, les restrictions sur les figurines pouvant tirer et sur les couverts ne s'appliquant pas dans ce cas. De plus, le Méga-Gargant lui-même peut tirer avec certaines ou toutes ses armes sur les abordeurs à condition qu'ils soient dans son arc du tir et qu'il puisse tirer pendant la phase de Tir appuyé.

Pendant la phase de corps à corps, résolvez l'abordage avec les figurines survivantes ainsi :

- 1/ Alignez toutes les figurines attaquant le Méga-Gargant
- 2/ Prenez tous les troupes défendant le Méga-Gargant sur la fiche de donnée et alignez les contre les attaquants.
- 3/ Si un des coté a plus de figurines, elles peuvent attaquer en surnombre.
- 4/ Effectuez le round de corps à corps normalement. Tous le monde combat à bord, il n'y a aucun bonus au FA pour être dans un bâtiment.
- 5/ Remplacez les défenseurs survivants sur la fiche de donnée
- 6/ Tous les attaquants ayant survécu au combat peuvent occuper des localisations de troupes laissées vides sur la fiche de donnée.
- 7/ Les localisations occupées par des figurines ennemies sont considérées comme endommagées (et non pas détruites) mais ne peuvent pas être réparées tant qu'elles sont occupées par ces figurines ennemies.



Avant

		Tour 3+			
		Tour 3+			Méka 3+
Arme 3+	Arme 3+	Tête 3+	Arme 3+	Bras 3+	Méka 3+
Bras 3+	Bras 3+	Pont 2+	Bras 3+	Bras 3+	Arme 3+
		Pont 2+	Pont 2+		
Coque 3+	Pont 2+	Pont 2+	Pont 2+	Coque 3+	
Coque 3+	Gen. 2+	Arme 1+	Gen. 2+	Coque 3+	
Chen. 3+	Coque 3+	Coque 3+	Coque 3+	Chen. 3+	

Côté

		Tour 3+			
		Tour 3+			
Arme 3+	Tête 3+				
Arme 3+	Bras 3+	Bras 3+	Arme 3+		
		Coque 3+	Pont 2+	Pont 2+	
Chau. 4+	Coque 3+	Coque 3+	Coque 3+	Coque 3+	
Chau. 4+	Chau. 4+	Coque 3+	Coque 3+	Coque 3+	Coque 3+
Chen. 3+	Chen. 3+	Chen. 3+	Chen. 3+	Chen. 3+	Chen. 3+

Arrière

				Tour 3+	
				Tour 3+	
Méka 3+					
Méka 3+	Bras 3+	Arme 3+	Tour 3+	Arme 3+	Bras 3+
Arme 3+	Bras 3+	Arme 3+	Tour 3+	Arme 3+	Bras 3+
				Arme 3+	Tour 3+
Coque 3+	Kas. 2+	Chau. 4+	Kas. 2+	Coque 3+	
Coque 3+	Mag. 1+	Chau. 4+	Mag. 1+	Coque 3+	
Chen. 3+	Coque 3+	Chen. 3+	Coque 3+	Chen. 3+	

1-2	Chaudière endommagée.	1-2	Bras endommagé. Les armes du bras sont inutilisables tant qu'il n'est pas réparé.
3-4	Chaudière endommagée. Jetez un D6 pour chaque pion d'équipage présent. Les Graisseux sont tués sur 5+, les Boyz et les Nobz sur 6.	3-4	Bras détruit, les armes montées dessus sont perdues.
5-6	Chaudière détruite. +1 incendie.	5-6	Bras arraché. Il tombe à 2D6 cm dans une direction aléatoire. tout ce qui est dessous est touché avec MdS 0. +1 incendie.
Magasin (Mag.)		Pont d'artillerie (Pont)	
1-3	+1 incendie. Jetez un dé immédiatement sur le tableau des incendies.	1-3	Pont d'artillerie endommagé.
4-5	+D3 incendies. Jetez un dé immédiatement sur le tableau des incendies.	4-5	Pont d'artillerie détruit, +1 incendie.
6	+D3 incendies. Faites une Svg pour chaque zone adjacente et jetez pour les dégâts en cas d'échec. Ensuite jetez un dé sur le tableau des incendies.	6	Pont d'artillerie détruit, +1 incendie. Jetez un D6 pour chaque pion d'équipage présent. Les Graisseux sont tués sur 5+, les Boyz et les Nobz sur 6.
Chenille (Chen.)		Tour de Bizarboy (Tour)	
1-3	Chenille endommagée. Gargant immobilisé jusqu'à sa réparation.	1-3	Tour endommagée, inutilisable jusqu'à sa réparation.
4-5	Chenille détruite. Le gargant ne peut plus se déplacer.	4-5	Tour détruite. +1 incendie.
6	Chenille détruite. Le gargant ne peut plus se déplacer. +1 incendie.	6	Tour détruite. Jetez un D6 pour chaque pion d'équipage. Ils sont tués sur 5+.
Générateur de champ de force (Gen.)		Arme	
1-3	+1 incendie. Le champ de force vacille dorénavant sur 5+.	1-2	Arme endommagée et inutilisable jusqu'à sa réparation.
4-5	+D3 incendies. Tous les champs de forces sont désactivés. Jetez immédiatement un dé sur le tableau des incendies.	3-4	Arme détruite.
6	Jetez un dé pour toutes les zones adjacentes. Sur 4+, faites un jet de dégât. Ensuite, jetez un dé sur le tableau des incendies.	5-6	Arme arrachée et projetée à 2D6 cm dans une direction aléatoire. Tout ce qui est dessous est touché avec MdS 0.
Tête		Tour Mékano (Méka)	
1-4	Tête endommagée. Les ordres ne peuvent pas être changés tant qu'elle n'est pas réparée.	1-2	Tour endommagée, les armes de mékanos sont inutilisables jusqu'à sa réparation.
5-6	Tête détruite. Le gargant compte comme hors commandement et ses ordres ne peuvent plus être changés jusqu'à la fin de la partie.	3-4	Tour détruite.
5-6		5-6	Tour détruite. +D3 incendies. Jetez un dé immédiatement sur le tableau des incendies.
Coque			
1-5	Coque endommagée. Ajoutez +1 aux futurs jets de dégâts contre la coque.	6	+1 incendie.

Tableau des Incendies : Jetez 1D6 sur ce tableau lorsque le résultat des dégâts le spécifie & au début chaque phase finale si au moins 1 incendie est en cours. Ajoutez +1 au résultat du dé par incendie en plus du premier. Les effets durent jusqu'au prochain jet de dé sur ce tableau.

3-4	Jetez un D6 pour chaque Graisseux et chaque Boyz, et sur 1, il meurt.
5-6	+1 point de dégât sur la Coque
7	+1 incendie. Le gargant ne peut pas se déplacer ni utiliser ses Méga-armes. Les autres tirs ont un malus de -1 pour toucher.
8	+D3 incendies. Le gargant ne peut pas se déplacer ni utiliser ses Méga-armes. Les autres tirs ont un malus de -1 pour toucher.
9	Une explosion interne détruit le Gargant. Toutes les figurines situées dans un rayon de 2D6 cm sont frappées par les débris et doivent réussir un jet de Svg avec MdS 0 pour survivre. Laissez l'épave en place pour bloquer les Mvt et les LdV.
10+	Une explosion cataclysmique pulvérise le Gargant. Remplacez-le par un gabarit de cratère. Toutes les figurines situées dans un rayon de 4D6 cm sont frappées par les débris et doivent réussir un jet de Svg avec MdS 0 pour éviter d'être atteintes.

Règle optionnelle : nouveau tableau d'incendie
Avec le tableau des incendies standard, le Méga-Gargant semble trop fragile pour son prix, surtout comparé à son équivalent Imperial, le Titan Imperator. Pour remédier à cet état de fait, le tableau des incendies a été ajusté comme ceci

1-2	Malgré quelques Gretchins roussis, les incendies sont contrôlés puis neutralisés.
3-4	Jetez un D6 pour chaque Graisseux et chaque Boyz, et sur 1, il meurt.
7	+1 incendie. Le gargant ne peut pas se déplacer ni utiliser ses Méga-armes. Les autres tirs ont un malus de -1 pour toucher.
8	+D3 incendies. Le gargant ne peut pas se déplacer ni utiliser ses Méga-armes. Les autres tirs ont un malus de -1 pour toucher.
9	Une explosion interne détruit le Gargant. Toutes les figurines situées dans un rayon de 2D6 cm sont frappées par les débris et doivent réussir un jet de Svg avec MdS 0 pour survivre. Laissez l'épave en place pour bloquer les Mvt et les LdV.
10+	Une explosion cataclysmique pulvérise le Gargant. Remplacez-le par un gabarit de cratère. Toutes les figurines situées dans un rayon de 4D6 cm sont frappées par les débris et doivent réussir un jet de Svg avec MdS 0 pour éviter d'être atteintes.

Fiche de Méga-Gargant

FA : +18
Champs de force : 106+6

Ordre	Mvt min	Mvt max	Restrictions	Malus au tir
Stop	0 cm	0 cm	pas de virage	0
Vitesse de combat	5 cm	15 cm	1 virage de 45°	-1
Grande vitesse	15 cm	25 cm	1 virage de 45°	-2
Stop	5 cm	5 cm	pas de virage	-1

Tour Bizarboj
Pont d'artillerie
Missile Krouze
Grokassor

Bras Gauche
La Tour Mékano peut être
disposée sur le bras gauche ou
sur le bras droit.
Toutes les tours les
voient à 360°

Tour
Bizarboj

35



Missiles
Krouzes

Tour
Mékano

Pont
1 SOCLE
Kap'tain ou
Nobz

Aucun changement d'ordre de
vitesse ou de direction si l'incapée

Bras
Ekrazor

Grokassor

Bras

Pont d'artillerie

Bras

Kasscrâne

Bras

1 SOCLE

1 SOCLE

1 SOCLE

1 SOCLE

Chaudière

Chaque case vide réduit le nombre de dés d'attaque de 2

1 SOCLE

1 SOCLE

1 SOCLE

1 SOCLE

1 SOCLE

Chenille
Babord

Chenille
Tribord

Modificateur au jet d'incendie	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7
Nombre d'incendies	1	2	3	4	5	6	7	8

Arme	Portée	Nb dés	Pour toucher	Mds	Notes
Grokassor	25-125 cm	2-10	Variable	-2/-4	Barrage, Ignore les couverts
Tour Bizarboj	50 cm	1 par ork	5+	-2	Règles spéciales
Missile Krouze	100 cm	10 PB	2+	-4	Tir indirect
Super Leva Laha	75 cm	Gabarit	4+	-4	Règles spéciales
Rayon de la mort	100 cm	1	4+	-1	Ignore les boucliers
Pont d'artillerie	50 cm	8	4+	-2	
Tourelle	50 cm	5	5+	-1	-1 de par dommage à la coque
Kasscrâne		2-10		-1	Voir ci-dessous
Broyor	75 cm	8 PB	3+		
Perçor	75 cm	1	3+	-4	Pénétration +2

Dommages de coque	1	2	3	4	5							
Incendies	1	2	3	4	5	6	7	8				
Champs de Force	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

<p>MISSILES KROUZES</p> <p>Cible : Véhicules</p> <p>Effets : Les véhicules sont équipés d'un lance-missile à usage unique. Le missile a une portée de 50 cm, touche sur 5+ avec Mds -2. Si le jet pour toucher donne 1, le missile explose et le véhicule subit une touche avec Mds -2.</p>	<p>COMBINAISON DE VOL</p> <p>Cible : Volants</p> <p>Effets : Les mékanos ont conçu des combinaisons de vol pressurisées pour ces pilotes, leur permettant d'effectuer des manœuvres de diriges pendant les combats aériens. Les appareils de l'escadron ont +1D3 au FA. Jetez un seul dé pour tout l'escadron, et relancez-le à chaque phase de combat.</p>	<p>GROS BLINDAGE</p> <p>Cible : Véhicules</p> <p>Effets : Tous les véhicules de l'escadron ont reçu de lourdes plaques de blindage supplémentaires. Ils gagnent +1 à tous leurs jets de Svg.</p>	<p>SUPER PIQUES DE LA MORT</p> <p>Cible : Véhicules</p> <p>Effets : Tous les véhicules de l'escadron sont équipés de pointes rétractables, de lames rotatives et boulets broyeurs. Ils gagnent +2 au FA quand ils chargent.</p>
<p>DISKO</p> <p>Cible : Véhicules</p> <p>Effets : D'énormes hauts parleurs sont montés sur les véhicules, et diffusée en permanence du bon rock Goffik, excitant les orks à proximité. Toutes les unités orks dans un rayon de 10 cm des véhicules (incluant les véhicules eux-mêmes) ont +1 à tous leurs tests de Moral.</p>	<p>HEROS-GLIFFS</p> <p>Cible : Véhicules</p> <p>Effets : Tous les véhicules de l'escadron ont été tagués avec de superbes glyphes orks. Leur immense fierté pour leur véhicules "tro' bo" leur donne +1 à tous leurs tests de Moral.</p>	<p>ROUES GEANTES</p> <p>Cible : Véhicules à roues</p> <p>Effets : Quand l'escadron a un ordre de Charge, il peut se déplacer au triple de son Mvt. Jetez alors un D6 pour chaque véhicule de l'escadron, et sur un 1, le véhicule a un terrible accident et est détruit.</p>	<p>FUSEES DORSALES</p> <p>Cible : Korsaires ou Dingboyz</p> <p>Effets : Toutes les figurines de la bande gagnent +10 cm à leur Mvt et ignorent les effets du terrain sur le mouvement. Chaque socle devie d'1D6 cm de son point d'atterrissage. Toutes les figurines qui atterrissent dans un terrain difficile ou infranchissable, ou qui obtiennent à la fois Hit et 6 sur la déviation sont détruits.</p>
<p>SUPER GRENADES</p> <p>Cible : Boyz</p> <p>Effets : Tous les orks de la bande jettent 1D6 supplémentaires au corps à corps. Tous ceux qui obtiennent un double sur les dés volent leurs grenades leur exploser dans les mains et sont tués sur le coup. Leurs adversaires survivent au combat même s'ils avaient normalement perdu le corps à corps.</p>	<p>CYBERGORETS</p> <p>Cible : Goretboyz</p> <p>Effets : Toutes les figurines de la bande gagnent +2D6 au Mvt, ainsi qu'un bonus d'1D6 au FA quand ils chargent.</p>	<p>CHAMP DE FORCE KUSTOMISE</p> <p>Cible : Véhicules</p> <p>Effets : Tous les véhicules de l'escadron gagnent une Svg supplémentaire de 2+, effectuée avant leurs jets de Svg normale. Si la Svg du champ de force échoue, alors la Svg normale du véhicule reçoit un malus supplémentaire de -1.</p>	<p>PEINTURE ROUGE</p> <p>Cible : Véhicules rouges</p> <p>Effets : Tous les véhicules de l'escadron sont peints dans un rouge si flamboyant que les orks sont convaincus qu'ils vont plus vite que les autres ! Leurs conviction est telle qu'ils vont effectivement plus vite, gagnant un bonus d'1D6 cm au Mvt.</p>
<p>POSS-KOMBUSTION</p> <p>Cible : Chassa-Bombas</p> <p>Effets : Des snottings bien entraînés se tiennent près des tuyères d'échappement. Sur ordre du pilote, ils mettent le feu aux gaz d'échappement propulsant l'appareil à une vitesse incroyablement ! Tout tir sur l'escadron a un malus de -1 pour toucher. Jetez un D6 pour chaque appareil. Sur un 1, le pilote a perdu le contrôle et s'écrase. La figurine est détruite sans causer de dégât.</p>	<p>LENTILL' TELESKOPIK</p> <p>Cible : Gargant</p> <p>Effets : Un Mekano a découvert que ce qu'il prenait pour un bout de verre inutile peut, une fois bien polie, rendre une cible bien plus facile à viser de loin ! Le gargant peut ajouter +1 à un jet pour toucher (UN seul dé), une fois par tour. Ce bonus est cumulable avec une tourrelle d'observation.</p>	<p>MATOSS BIONIK</p> <p>Cible : Nobz</p> <p>Effets : Jetez un D6 pour chaque socle de Nobz avant le début de la bataille. Sur un 6, le socle est transformé en Dingboyz et rejoint la Dingbande de l'armée, ou forme une Dingbande s'il n'y en a pas déjà une. Les Nobz qui ne deviennent pas des Dingboyz gagnent +1D6 au FA et une Svg fixe de 6+.</p>	<p>SUPER ARMURE ENERGETIQUE</p> <p>Cible : Nobz</p> <p>Effets : Toutes les figurines de la bande gagnent une Svg fixe de 6+.</p>
<p>POTS CALYPTIQUES</p> <p>Cible : Motoboyz</p> <p>Effets : Les propriétaires de ces motos les ont équipés d'immenses pots d'échappement pour faire le plus de bruit possible. La bande est Sans peur.</p>	<p>GROS KANONS</p> <p>Cible : Véhicules ou Boyz</p> <p>Effets : Toutes les figurines de la bande augmentent leur Mds de -1. Chaque figurine qui obtient 1 sur son jet pour toucher voit son arme exploser et doit réussir une Svg avec Mds -1 pour survivre.</p>	<p>ARMES KUSTOMISEES</p> <p>Cible : Nobz</p> <p>Effets : Tous les Nobz de la bande gagnent un dé d'attaque supplémentaire, augmentant leurs attaques de tir de 2 à 3. Lorsqu'ils tirent, chaque Nobz qui obtient 1 sur un de ses dés doit relancer un D6, et est détruit sur 5+.</p>	<p>SQUIG KARBURATEUR</p> <p>Cible : Véhicules ou Motoboyz</p> <p>Effets : Après le déplacement de l'escadron, le joueur ork peut utiliser les injecteurs de carburant squig pour le booster, l'escadron se déplaçant alors de 5D6 cm supplémentaires en ligne droite. Le mouvement de chaque figurine est tiré séparément, et celles qui obtiennent un résultat de 21+ tombent en morceaux et sont détruites.</p>

Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Carte de
Réparation
Mécano



Cartes d'armée Ork

Cartes de Compagnie	Contenu	Point de rupture	Moral	PV	Coût
Clan Bad Moon	Bande de Nobz (4 socles de Nobz) Bande de Boyz (15 socles de Boyz)	10	4	6	600
Clan Blood Axe	Bande de Nobz (4 socles de Nobz et 2 Rhinos) Bande de Boyz (15 socles de Boyz et 6 Rhinos)	12	4	6	600
Clan Deathskull	Bande de Nobz (4 socles de Nobz) Bande de Boyz (15 socles de Boyz)	10	4	5	500
Clan Evil Sunz	Bande de Nobz (3 socles de Nobz et 1 Chariot de guerre) Bande de Boyz (15 socles de Boyz et 5 Chariots de guerre)	12	4	6	600
Clan Goff	Bande de Nobz (8 socles de Nobz) Bande de Boyz (15 socles de Boyz)	12	4	7	650
Clan Snakebite	Bande de Nobz (4 socles de Nobz) Bande de Goretboyz (5 socles de Goretboyz) Bande de Boyz (15 socles de Boyz)	12	4	6	600
Kulte de la Vitesse	Bande de Motonobz (5 socles de Motonobz) Bande de Buggys (10 socles de Buggys)	8	4	4	400
Horde de Barbarboyz*	Bande de Nobz (4 socles de Nobz) Bande de Barbarboyz (15 socles de Barbarboyz)	10	4	4	400
Méga-Gargant	1 Méga-Gargant	Figurine	-	14	1400
Cartes Spéciales	Contenu	Point de rupture	Moral	PV	Coût
Blasta Bomba*	1 Blasta Bomba de Mékano c	Figurine	-	5	500
Korsaires	1 socle de Kaptain Korsaire et 4 socles de Korsaires	3	3	2	50
Horde de Gretchins*	8 socles de Gretchins	+4	4	+1	50
Chariot de Rokkers Goffik en Tournée*	Un Chariot de Rokkers Goffik et 5 socles de Videurboyz	Figurine	-	4	400
Escadron Vesso*	5 Vesso eud Debark'men	3	3	5	450

Mékano*	1 socle de Mékano, 2 socles de Gretchins et 1 Chariot de guerre c	Mékano	-	1	100
Médiko*	1 socle de Médiko, 2 socles de Gretchins et 1 Chariot de guerre	Médiko	-	1	100
Mékanos Renégats	8 Véhicules Mékanos au choix c (unique)	4	4	6	600
Fouettard*	1 socle de Fouettard	Figurine	-	1	75
Batterie de Super Rokett'	4 Super Rokett' eud Transpor' et 4 Lanceurs c	4	-	2	200
Boss	1 socle de Boss, 5 socles de Nobz et 2 Chariots de guerre	4	-	3	250
Big Boss	1 socle de Big Boss, 5 socles de Nobz, 2 Chariots de guerre et 3 Mini-Gargants	6	-	5	500
Bizarboy *	1 socle de Bizarboy et 2 socles de Gorilles	Bizarboy	4	2	150
Titans					
Meka Gargant	1 Meka Gargant c	Figurine	-	5	450
Gargant Massakror	1 châssis de Gargant Massakror	Figurine	-	Var.	300+
Gargant à Vapeur*	1 Gargant à Vapeur	Figurine	-	5	450
Grand Gargant	1 châssis de Grand Gargant	Figurine	-	Var.	400+
Grosse Bande de Gargant*	3 châssis de Grand Gargant et/ou de Gargant Massakror	Chaque	-	Var.	Var.
* Unités optionnelles, nécessitent l'accord de l'adversaire					
c Unité Mékano, nombre limité selon le clan, accorde 2 Kartes de réparation Mékano					
Cartes de support	Contenu	Point de rupture	Moral	PV	Coût
Infanterie					
Boyz supplémentaires	4 socles de Boyz	+2	4	+1	100
Nobz supplémentaires	4 socles de Nobz	+2	-	+2	200
Kommandos Blood Axes*	1 socle de Kaptain Kommando 4 socles de Kommandos	+3	3	+2	175
Pillards Deathskullz	4 socles de Pillards	+2	4	+2	200
Bande de Gretchins	4 socles de Gretchins	+2	4	+1	Gratuit
Dingbande	4 socles de Dingboyz	+2	Spé.	+1	Gratuit

Korps de Chokboyz	1 socle de Kaptain Chokboy et 4 socles de Chokboyz	+3	4	+2	150
Bande Barbarboyz*	4 socles de Barbarboyz	+2	4	+1	75
Cavalerie					
Bande de Motoboyz	5 Motoboyz	+3	4	+1	100
Bande de Motonobz Evil Sunz	5 Motonobz	+3	-	+2	200
Bande de Goretboyz Snakebites	5 Goretboyz	+3	4	+1	100
Bande de Squiggoths Snakebites	3 Squiggoths	+2	4	+2	150
Marcheurs					
Bande de Boite'kitus	4 Dreadnoughts Boit'kitu	+2	4	+1	100
Bande de Dreads eud la Mort *	4 Dreadnoughts Dread eud la Mort	+2	4	+2	200
Bande de Mic'Rob's	5 Mic'Rob's c	+3	-	+2	150
Véhicules					
Tour de Bizarboy Bad Moon	1 Tour de Bizarboy	+1	4	+2	200
Escadron de Chariots de Guerre	3 Chariots de Guerre	+2	4	+1	100
Escadron de Land Raiders Blood Axes	3 Land Raiders	+2	4	+2	200
Escadron de Rhinos Blood Axes	3 Rhinos	+2	4	+1	50
Escadron de Konkassors	3 Konkassors	+2	4	+2	150
Escadron d'Ekrabouillators	3 Ekrabouillators	+2	4	+2	150
Escadron de Frakassors	3 Frakassors	+2	4	+3	250
Escadron de Kopters	5 Kopters	+3	4	+2	150
Magnéto Kanon Plongeur de la Mort	1 Magnéto Kanon Plongeur de la Mort	+1	4	+1	50
Escadron de Kalcinators Evil Sunz	3 Kalcinators	+2	4	+1	100
Escadron de Perkutors Evil Sunz	5 Perkutors	+3	4	+1	100

Escadron de Déchirators Evil Sunz	3 Déchirators	+2	4	+1	125
Escadron de Chariots Flak*	3 Chariots Flak	+2	4	+2	150
Escadron d'Eventrors Goffs	3 Eventrors	+2	4	+1	100
Escadron d'Explosors Goffs	3 Explosors	+2	4	+1	100
Escadron de Karbonisators	3 Karbonisators	+2	4	+1	50
Escadron de Wyvernboyz Snakebites*	5 Wyvernboyz	+3	4	+2	150
Escadron de Truks*	5 Truks	+3	4	+1	100
Escadron de Buggies	5 Buggies	+3	4	+1	100
Escadron de Motochenilles	5 Motochenilles	+3	4	+1	100
Véhicules Mékanos					
Méka Bulla Fissa	1 Méka Bulla Fissa c	+1	4	+1	100
Méka Dragster	1 Méka Dragster c	+1	4	+1	100
Leva Lacha Fissa	1 Leva Lacha Fissa c	+1	4	+1	100
Kanon Kustom Méka Fissa	1 Kanon Kustom Méka Fissa c	+1	4	+1	100
Rokett' Destruktor Méka Fissa	1 Rokett' Destruktor Méka Fissa c	+1	4	+1	100
Artillerie légère					
Batterie de Krackanons	5 Krackanons	+3	4	+2	150
Batterie de Katapult' *	5 Katapult'	+3	4	+1	100
Equipe de Shokk Attack Guns	4 Shokk Attack Guns	+2	4	+1	100
Batterie de Kanons Zap*	5 Kanons Zap	+3	4	+1	100
Artillerie lourde					
Batterie de Rokett' Pulsors	3 Rokett' Pulsor (une seule carte par clan) c	+2	4	+3	250

Batterie de Katapult' à Snakebite	3 Katapult' à Squigs	+2	4	+1	100
Batterie de Kanons Traktors	5 Kanons Traktors	+3	4	+1	75
Méga Kalibr' *	1 Méga Kalibr' c	+1	3	+2	150
Barrage Rokett' *	Un tir de barrage orbital	-	-	-	2 PV
Volants					
Escadron Bombas*	3 Bombas	+2	3	+3	300
Escadron Chassa-Bombas	3 Chassa-Bombas c	+2	3	+2	200
Vesso Debark'men*	1 Vesso eud Debark'men	+1	3	+1	100
Super Rokett' eud Transpor'	1 Super Rokett' eud Transpor' et son Lanceur c	+1	-	+1	50
Superlourds					
Eklator	1 Forteresse de Combat Eklator	+1	-	+1	100
Ekrazor	1 Forteresse de Combat Ekrazor	+1	-	+1	100
Bande Krabouillators	3 Krabouillators	+2	-	+3	250
Super Krabouillator	1 Super Krabouillator	+1	-	+3	300
Méga-Squiggoth	1 Méga-Squiggoth	Figurine	4	3	250
* Unités optionnelles, nécessitent l'accord de l'adversaire					
c Unité Mékano, nombre limité selon le clan, accorde 2 Kartes de réparation Mékano					



Description des unités

Type de troupe	Mvt	Svg	FA	Armes	Portée	Nb Dés	Pour toucher	MdS	Notes
Infanterie (1)									
Barbarboyz	10 cm	-	+3	Kikoups	-	-	-	-	Commandement, QG, Elite
Big Boss	10 cm	6+	+7	Gros Fling'	50 cm	2	4+	-2	Psyker, Tentative de fuite, Risque de surcharge
Bizarboy	10 cm	-	0	-	Variable	Var.	Var.	Var.	Bonus au test de Moral du Bizarboy
Gorilles de Bizarboy	10 cm	-	+1	Fling'	50 cm	1	5+	0	Commandement, QG, Elite
Boss	10 cm	6+	+5	Gros Fling'	50 cm	2	5+	-2	
Boyz, Bad Moonz	10 cm	-	+1	Gros Fling'	50 cm	1	5+	-2	
Boyz, Blood Axes	10 cm	-	+1	Fling'	50 cm	1	5+	0	
Boyz, Deathskullz	10 cm	-	+1	Fling'	50 cm	1	5+	0	
Boyz, Evil Sunz	10 cm	-	+1	Fling'	50 cm	1	5+	0	
Boyz, Goffs	10 cm	-	+3	Fling'	25 cm	1	5+	-1	
Boyz, Snakebites	10 cm	-	+2	Fling'	50 cm	1	5+	0	
Chokboyz	15 cm	-	+1	Fling'	25 cm	1	5+	0	Indépendant, Réacteurs Dorsaux
Kaptain de Chokboyz	15 cm	-	+3	Fling'	25 cm	2	5+	0	QG, Indépendant, Réacteurs Dorsaux
Dingboyz	10 cm	-	+1	Fling'	50 cm	1	5+	0	Ordres aléatoires, Folie
Fouettard	10 cm	6+	+3	Fling'	50 cm	1	5+	0	QG, +1 au FA des Gretchins, +1D3 au FA des Snots du Shock Attack Gun, Donne des Ordres aux Squiggoths, Krackanons, Kanons Trakteur & Katapultes à Squigs
Gretchins	10 cm	-	-1	Tromblons	15 cm	1	4+	0	Suivent une Bande Ork
Kommandos	10 cm	-	+2	Fling'	50 cm	1	5+	0	Elite, Infiltration, Indépendant (tant que le Kaptain est en vie)
Kaptain de Kommandos	10 cm	-	+3	Fling'	50 cm	1	5+	0	QG, Elite, Infiltration
Korsaires	10 cm	-	+1	Fling'	50 cm	1	5+	0	Indépendants, Election du Kaptain
Kaptain de Korsaires	10 cm	-	+2	Fling'	50 cm	1	5+	0	QG, Election du Kaptain
Médiko	10 cm	-	+3	Fling'	50 cm	1	5+	0	QG, Médecin (Folie sur 1)
Mékano	10 cm	-	+3	Fling' Kustom	50 cm	2	5+	-1	QG, Mécanicien (Explosion sur 1)
Nobz	10 cm	6+	+4	Gros Fling'	50 cm	2	5+	-2	Commandement, QG, Elite
Pillards Deathskullz	10 cm	-	0	Kanons Kustom	Spécial	1	Auto	-1	Dé d'artillerie pour la portée
Cavalerie (2)									
Goretboyz	20 cm	-	+4	-	-	-	-	-	DR (1)
Motoboyz	30 cm	-	+3	-	-	-	-	-	DR (1)
Motonobz	30 cm	6+	+5	Fling'	25 cm	2	5+	-2	Commandement, QG, Elite
Marcheurs (2)									
Boit' Kitu	10 cm	5+	+3	Gros Fling'	50 cm	2	5+	0	Ordres spéciaux
Dread Eud'La Mort	10 cm	4+	+5	Zap Fling'	75 cm 25 cm	1 3	5+ 5+	-2 0	Ordres spéciaux
Mic'Rob	10 cm	4+	+4	Gros Fling'	25 cm	2	4+	0	Sans Peur, Anticipation des Ordres

Véhicules									
Buggy	30 cm	-	+2	Gros Fling'	25 cm	1	5+	0	Attelage
Chariot de Guerre	25 cm	4+	+1	Gros Fling'	50 cm	1	5+	0	Tourelle, Transport 3
Chariot de Guerre, Blastakanon	25 cm	4+	+1	Blastakanon	75 cm	1	4+	-2	Tourelle, Transport 3
Chariot de Guerre, Kanon Doub'	25 cm	4+	+1	Double-Kanon	50 cm	2	5+	-1	Tourelle, Transport 3
Chariot de Guerre, Lance-missiles	25 cm	4+	+1	Lance-missiles	50 cm	6 PB	4+	0	Tourelle, Transport 3
Chariot Flak	25 cm	4+	+1	Gros Fling'	50 cm	2	5+	-1	AA
Déchirator	30 cm	5+	0	Grokanon	75 cm	1	4+	-2	
Ekrabouillator	20 cm	4+	+4	Autokanons	50 cm	2	5+	-1	Rouleau
Eventror	20 cm	3+	+4	Grokanon	50 cm	1	5+	-2	Tourelle
Explosor	20 cm	3+	+1	Grokanon	75 cm	1	5+	-2	Tourelle
Frakassor	15 cm	4+	0	Kanon Frakassor	100 cm	1	3+	-3	
Kalculator	30 cm	5+	+1	Karbonisator	Gab.	Gab.	4+	0	Ignore les Couverts, Tourelle, Grand Gabarit
Karbonisator	30 cm	6+	+1	Karbonisator	Gab.	Gab.	4+	0	Ignore les Couverts, Tourelle, Petit Gabarit
Konkassor	20 cm	4+	+4	Grokanon	75 cm	1	4+	-2	Rouleau
Kopter	40 cm	6+	+2	Autokanon	25 cm	1	5+	-1	Indépendant, Anti-Grav
Land Raider	20 cm	2+	+3	Zappeurs	75 cm	2	5+	-2	DR (1), Transport 2
Magnéto-Kanon	20 cm	4+	0	Méga-Aimant	LdV	1	5+	-	AA, Tir Spécial
Motochenille	30 cm	6+	+1	Gros Fling'	50 cm	1	5+	0	Attelage
Perkutor	25 cm	5+	0	Gros Fling'	50 cm	1	5+	0	
Rhino	25 cm	4+	0	-	-	-	-	-	DR (1), Transport 2
Squigoth	10 cm	3+	+5	Bombardes Kanons	50 cm 25 cm	2 3	4+ 5+	0 0	Dévastation
Tour de Bizarboy	25 cm	4+	+1	-	-	-	-	-	Psyker, Risque de surcharge
Truk	30 cm	5+	0	-	-	-	-	-	DR (1), Transport 2, Toit ouvert
Wyvernboy	25 cm	6+	+3	Autokanons	50 cm	2	5+	-1	Anti-Grav, Frénésie si retraite
Véhicules Mékanos (3)									
Kustom Kanon Fissa	30+2D6	Spécial	+3	Kanon Kustom	75 cm	2-10	5+	-2	Dé d'artillerie pour le nombre de tir
Leva-Lâcha Fissa	20+2D6	Spécial	+2	Leva-Lâcha	75 cm	1	4+	-4	Règles spéciales
Méka Bulla Fissa	25+2D6	Spécial	+2	Méka Bulla	50 cm	-	-	-	Règles spéciales
Méka Dragster	35+2D6	3+	+2	Champs Deflektor	-	-	-	-	Règles spéciales
Rokett Destruktor Fissa	30+2D6	Spécial	+3	Rokkets Destruktor	75 cm	2-10 PB	-	-2	Dé d'artillerie pour les PB
Artillerie Légère (1)									
Kanon Zap	15 cm	-	-3	Zap	50 cm	1	5+	-D3	
Katapult'	10 cm	-	-3	Gretchins explosifs	50 cm	2 PB@	Var.	-1	
Krackanon	5 cm	-	-3	Kanon Rikochet	50 cm	1 PB@	Var.	-1	Rebond
Shokk Attack Gun	10 cm	-	-1	Shokk Attack Gun	LdV	-	-	-	Règles spéciales, Doit avoir un Ordre de Tir Appuyé pour tirer

Artillerie Lourde (3)									
Kanon eud'La Mort	-	3+	0	Méga Kanon	150 cm	1	3+	-4	Pénétration +2, Indépendant
Kanon Traktor	15 cm	-	0	Rayon Trakteur	50 cm	1	5+	-1	Règles spéciales
Katapult' à Squigs	25 cm	4+	+1	Nuées de Squigs Kanon de Tour	50 cm 25 cm	Gab. 2	Auto 5+	+1 0	Gabarit spécial, Gabarit se déplace
Rokket Pulsor	5 cm	4+	0	Rokket Pulsor	Spécial	-	-	-	Règles spéciales, Doit avoir un Ordre de Tir Appuyé pour tirer, Tir Unique
Barrage eud Rokett'	-	-	-	Rokkets	Spécial	6 PB	4+	-2	Coûte 2 PV, Règles spéciales
Volants (3)									
Blasta-Bomba	60 cm	1+	+8	Blasta Kanon Gros Fling' Bombes*	50 cm 25 cm Spécial	4 6 2-10PB	5+ 5+ Var.	-3 -1 -1	Volant, Ordres libres, Super lourd, 2 Boucliers, Règles spéciales * Endommagement des Bâtiments, + D3 Barrages
Bomba	75 cm	2+	+1	Rokkets Fling' Kustom Gros Fling'	25 cm 25 cm 25 cm	2-10PB 2-10 4	Var. 5+ 5+	-1 -2 -1	Volant, Indépendant, Règles spéciales
Chassa-Bomba	100 cm	3+	+3	Rokkets Fling' Kustom	25 cm 25 cm	2-10PB 2-10	Var. 5+	-2 0	Volant, Indépendant, Règles spéciales
Super Rokett' eud Transpor'	Spécial	5+	0	Fling'	15 cm	3	5+	0	Transport 5, Règles spéciales
Vesso eud Debarck'men	Spécial	3+	0	Gros Fling' Rokkets	50 cm 50 cm	4 4 PB	4+ 5+	-2 -1	Frappe en Profondeur, Transport 7, Règles spéciales
Super Lourds (4)									
Chariot de Rokkers Goffik en Tournée	10 cm	1+	+10	Kanons Kaisson de Basse*	50 cm Gab.	3 Gab.	5+ 4+	-1 -1	DR (4), Règles spéciales *Usage unique, Ignore les boucliers, Règles spéciales
Eklator	15 cm	1+	+4	Grokanons	75 cm	2	4+	-2	Transport 5, Ordres libres, Triple Vitesse en Charge
Ekrazor	15 cm	1+ partout	+8	Gros Fling'	50 cm	5	5+	-1	Rouleau, Ordres libres, Transport 5. Ignore les pénalités de Mvt dans les bois & les ruines
Mini-Gargant	10 cm	1+	+8	Grokanons	50 cm	1	3+	-4	DR (4), Sans Peur
Squiggoth Géant	15 cm	1+	+10	Méga Katapulte Fling'	75 cm 25 cm	8 PB 4	3+ 5+	-2 0	3 PV, Toit Ouvert, Transport 6, Dévastation
Super Krabouillator	10 cm	1+	+10	Méga Blasta Kanons	75 cm 50 cm	1 2	3+ 5+	-4 -1	2 Boucliers, DR (4), Sans Peur
Titans (5)									
Méga Gargant	20/30 cm	Gab.	+10	Cf fiche					Champs de Force Kustom
Gargant à Vapeur	10/15 cm	Gab.	+12	Cf fiche					Nuage de Vapeur, Chaudière
Gargant Massakror	12/18 cm	Gab.	+12	Cf fiche					D3+3 Champs Energétiques
Grand Gargant	10/15 cm	Gab.	+15	Cf fiche					D6+6 Champs Energétiques
Méga Gargant	5/15 cm	Gab.	+18	Cf fiche					D6+6 Champs Energétiques, Règles spéciales