

BANDES DE GARGANTS v. 13/03/2018

Codex Epic Armageddon

Sommaire

Présentation FERC.....	2
Les bandes de Gargants	3
Règles Spéciales bandes de Gargants	5
Liste d'Armée bandes de Gargants	6
Unités bandes de Gargants	7

Crédits

Liste d'armée

French-ERC

Mise en page

Clem

Textes et traductions

Taran

Games Workshop

Photos et Illustrations

Manic

Mac-Miniatures

Games Workshop

Couverture

Charlie Brown



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



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

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

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

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

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

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

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

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

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable.

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

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

La F-ERC

Mentions légales :

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

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

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



LES BANDES DE GARGANTS

REGLES SPECIALES DES BANDES DE GARGANTS

SEIGNEUR MEKBOY

Un Gargant peut être commandé par un Seigneur Mekboy. C'est un personnage gratuit. Et doit être placé dans un Grand Gargant ou un Gargant si l'armée en dispose. Sans quoi le Seigneur Mekboy n'est pas disponible.

FORTERESSES DE BATAILLE & FORTERESSES A KANONS

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

TELA TEPULA

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

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

- Le Tela pula ne peut être utilisé que si le joueur ork a sélectionné un vaisseau spatial.
- Le Tela Tepula ne peut être utilisé que sur une bande de Gargant.
- La règle Assaut Planétaire sera utilisée plutôt que la règle Téléportation (Coordonnées secrètement choisies, Activation du vaisseau, déviation, etc...).
- Lors de l'arrivée sur le champ de bataille, lancer 1D6 par point de structures de la formation. Sur un résultat de 1 la formation reçoit un pion impact. Les unités supplémentaires comptent comme équivalent à 1 point de structure.

Un Croiseur Kitu peut transporter l'équivalent de 10 points de structure. Un Croiseur d'la Mort peut transporter l'équivalent de 20 points de structure. Les unités supplémentaires comptent comme équivalentes à 1 point de structure.

ARMES ET EKIP'MENT KUSTOM

Chaque unité de Gargant ou Super Krabouillator peut choisir un ensemble d'armes et d'equip'ment Kustom dans le respect des limitations de son profil. Chaque forteresse de bataille ou à kanon peut choisir de l'equip'ment kustom.

Les mékanos ne créent que des engins uniques, ainsi tout gargants, super krabouillators et forteresses de l'armée ne peut être créés qu'en un seul exemplaire qui se doit d'être unique au sein de l'armée. Un équipement kustom ne peut être pris qu'une fois par engin de guerre (exemple: vous ne pouvez pas mettre deux fois des chaudières renforcées sur le même gargant)

POUVOIR DE LA WAAAGH

Les Orks ne sont pas de fins stratèges mais la perspective d'une bonne bagarre les galvanise toujours. Afin de représenter ceci, une formation tentant une action d'avance rapide ou d'assaut reçoit toujours +2 à l'initiative pour son test d'action.

Les formations aériennes, ont toujours +1 de bonus pour les tests d'actions lorsqu'elles tentent une Interception ou une Attaque au sol.

R'MISE EN BANDE

Lorsque les bandes Orks tentent un test de ralliement, ils reçoivent un bonus de +1 lorsqu'ils sont plus de 5 et de +2 lorsqu'ils sont plus de 10. Les engins de guerre faisant partis de ces bandes comptent pour autant d'unités que leur capacité de dommage de départ. Ne sont pas comptabilisables dans le calcul les Grots et les Groskalibr'.

CHAMP ENERGETIQUE

Certains engins de guerre Ork possèdent des champs énergétiques. Le nombre dont en dispose chaque engin est indiqué sur sa fiche d'unité. Les champs énergétiques fonctionnent de la même manière que ceux des impériaux, à la différence qu'une fois abattus, ils ne sont pas réparables et restent donc inactifs jusqu'à la fin de la bataille.



LISTE D'ARMEE DES BANDES DE GARGANTS

Une Bande gargants a une valeur stratégique de 2. Toutes les formations, ont une initiative de 3+ mais reçoivent des modificateurs en fonction des actions choisies lors qu'elles effectuent un test d'action (Pouvoir de la Waaagh) ou de leur taille lorsqu'elles tentent de se rallier (R'mise en bande).

Les orks ont l'habitude de se déplacer en bande immense, et plus ils sont nombreux, plus ils sont motivés et leur bande récupère plus facilement d'autres orks venus se joindre à la waaagh ! les bandes en rab' peuvent s'acheter selon 3 tailles, la bande normale, mastok (doubler l'effectif de départ) ou tré mastok (tripler l'effectif de départ). Les limitations d'amélioration sont multiplié de la même façon que l'effectif de départ, ainsi une bande de guerre tré mastok peut inclure jusqu'à 3 nobz et 6 boyz supplémentaire.

BANDES DE GARGANTS

TYPE	UNITES	Cout	AMELIORATIONS
Bande de Gargants	Un grand Gargant	700	N'importe quel nombre d'unités de Grokalibr', Boit' kitu pour +25pts chacun
	Un gargant	550	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Kopter, Dreadnought, Chariot Flak pour +35pts chacun N'importe quel nombre de Krabouillators pour +65pts chacun
Bande de Super Krabouillators	2 Super Krabouillators	425	N'importe quel nombre d'unités de Grokalibr', Boit' kitu pour +25pts chacun N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Kopter, Dreadnought, Chariot Flak pour +35pts chacun N'importe quel nombre de Krabouillators pour +65pts chacun 0-1 Super Krabouillator pour 225pts

BANDES EN RAB' jusqu'à 3 bandes par bandes de gargants

TYPE	UNITES	Normale	Mastok	Tré Mastok	AMELIORATIONS
Super Krabouillator	1 Super Krabouillator	225	-	-	N'importe quel nombre de Boit'Kitus pour +25 points chacun N'importe quel nombre de Dreadnoughts, Chariots Flak, ou Kopters pour +35 points chacun N'importe quel nombre de Krabouillators pour +65 points chacun
Bande d'Artillerie Mekboyz	Cinq unités de Groskalibr'	125	225	325	N'importe quel nombre de Grokalibrs ou Chariots de Guerre ' pour +25 points chacun N'importe quel nombre de Chariots Flak, pour +35 points chacun
Bande de Guerre de Pillards	Six unités de Boyz Deux unités de Grots	150	250	350	N'importe quel nombre de Boit'Kitus, de Grokalibr' ou de 0-2 Boyz (+ un grot optionnel gratuit dans ce cas) Chariot de Guerre, pour +25 points chacun N'importe quel nombre de Dreadnoughts, Chariots Flak, Kopters, Chariot Kanon pour +35 points chacun 0-1 Forteresse de Bataille (+125pts) ou Forteresse à Kanons (+125pts) 0-1 Nobz pour +35 points
Bande de Krabouillators	Trois Krabouillators	200	375	550	N'importe quel nombre de Boit'Kitus pour +25 points chacune N'importe quel nombre de Dreadnoughts, Chariots Flak, ou Kopters pour +35 points chacun N'importe quel nombre de Krabouillators pour +65 points chacun
Bande de KoupKoup	Deux Dreadnought Deux Boit'Kitu	125	225	325	N'importe quel nombre de Boit'Kitus pour +25 points chacune N'importe quel nombre de Dreadnoughts, Chariots Flak, ou Kopters pour +35 points chacun
Bande de forteresses	Deux unités au choix parmi : forteresses de bataille ou forteresse à kanon.	250	475	675	N'importe quel nombre de Chariots Flak, Kopters, Chariot Kanon pour +35 points chacun 0-1 Forteresse de Bataille (+125pts) ou Forteresse à Kanons (+125pts) 0-1 Nobz pour +35 points
Chassa-Bomba	trois Chassa-Bomba	150	-	-	Jusqu'à 6 Chassa-Bomba supplémentaires pour +50pts chacun
0-1 DROP Rok	Un drop rok	225	-	-	
Kroiseur Kitu	1 Kroiseur Kitu	200	-	-	Peut devenir un Kroiseur d'la Mort pour +50 pts

ARMES KUSTOM DE GARGANT

NOM	PORTEE	NOTES
Kanon de Mort (+50 pts)	90cm	MA3+, TT(D3), Arc de Tir Frontal Fixe
Kanon Gatling (+25pts)	45cm	6 x AP4+ / AC5+, Arc de Tir Frontal Fixe
2x Missiles Grots (+50pts)	Illimité	MA3+, TT(D3), Tir Unique, Macro Arme, Aucune de ligne de vue requise, emplacement de bras uniquement
Leva-Lacha (+50pts)	60cm Et (contact)	MA3+, TT (D3), Arc de tir frontal Fixe Attaque supplémentaire (+1) MA TK 1d3
Mega- Kanon (+50pts)	75cm	4BP, MA, Arc de tir frontal Fixe
Mega-Kikoup (+00pts)	(contact) Et 45cm	Attaque supplémentaire (+1), MA, TT (D3) AP5+ / AC5+, Arc de Tir frontal Fixe
Mega Lobba (+50pts)	60cm	D3+3 PB, Arc de Tir frontal fixe
Poing Tronçonneur (+ 00pts)	(contact) Et 45cm	Attaque supplémentaire (+D3), MA, TK Arc de Tir frontal fixe AP5+ / AT5+, Arc de Tir frontal fixe
Snapper (+ 25pts)	(contact) Ou (15cm)	Attaque supplémentaire (+1), MA, TT, Frappe en premier, Arc de Tir frontal fixe Attaques supplémentaires (+2), Frappe en premier
Super Kanon (+25pts)	60cm	2 PB, MA, Arc de Tir frontal fixe
Super Leva-Lacha (+25pts)	45cm	MA4+, TT (D6), Arc de Tir frontal fixe
Super Zap (+25pts)	60cm	MA3+, TT (D3), Arc de Tir frontal fixe

ARMES KUSTOM DE SUPER KRABOUILLATOR

NOM	PORTEE	NOTES
Kanon Gatling (+25pts)	45cm	6 x AP4+ / AC5+, Arc de Tir Frontal Fixe
Mega-Kikoup (+00pts)	(contact) Et 45cm	Attaque supplémentaire (+1), MA, TT (D3) AP5+ / AC6+, Arc de Tir frontal Fixe
Poing Tronçonneur (+00pts)	(contact) Et 45cm	Attaque supplémentaire (+D3), MA, TK Arc de Tir frontal fixe AP5+ / AT6+, Arc de Tir frontal fixe
Super Kanon (+25pts)	60cm	2 PB, MA, Arc de Tir frontal fixe
Super Leva-Lacha (+25pts)	45cm	MA4+, TT (D6), Arc de Tir frontal fixe
Super Zap (+25pts)	60cm	MA3+, TT (D3), Arc de Tir frontal fixe

EKIP'MENT KUSTOM

NOM	EFFET
Champs Energétiques Supplémentaires (+25pts)	Ajoute D3 Champs Energétiques à un Engin de Guerre.
Chaudière Renforcée (+50pts)	Ajoute +5cm de mouvement à un Engin de Guerre.
Blindage supplémentaire (+50pts)	Ajoute +1 CD à un Engin de Guerre.
Cibleurs Grots (+50 pts)	Ajoute une attaque AA5+ à tous les Gros Kanons d'une unité.
Grot Bidouilleur (+25pts)	Permet de relancer un jet d'incendie par tour.
Takatakata (+50pts)	L'Engin de Guerre gagne une attaque supplémentaire d'armes légères par tranche de 3 points de Capacité de Dommages, ou fraction. Jusqu'à un maximum de +3 attaques supplémentaires. Gargant uniquement
Transport (+25pts)	Gagne la capacité : Transport (10+4 grots). Gargant uniquement
Kaptain (+25pts)	Gagne la capacité : Meneur.
Tête de Gork (+50pts)	Gagne la capacité : Charismatique. Gargant uniquement.
Tete de Mork (+50pts)	Gagne la capacité : Meneur, Sauvegarde invulnérable 6+

UNITES BANDES DE GARGANTS

SEIGNEUR MEKBOY

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

Notes : *Commandant Suprême*



NOBZ

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

Notes : *Meneur.*



BOYZ

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



GROKALIBR'

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Grokalibr'	45cm	AP5+ / AC5+	-	

Notes : *Aucune.*



KOPTER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Ch'ti Kanon	30cm	AP5+ / AC6+	-	



Notes : Antigrav.

FORTERESSE DE BATAILLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	5+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
4 x Ch'ti Kanons	30cm	AP5+ / AC6+	-	
Gros Kanon	45cm	AP5+ / AC5+	-	



Capacité de dommage : 3

Touche critique : La forteresse se retourne et atterrit à 1D6cm dans une direction aléatoire.

Toutes les unités se trouvant dessous subissent une touche. La forteresse est détruite, les unités à l'intérieur survivent que sur un jet de 6 sur 1D6.

Notes : Transport, peut embarquer 8 des unités suivante : boyz, kommandos, nobz. Il peut embarquer 1 grokalibr' à la place de l'une des unités. Peut embarquer 4 grots en plus des autres, blindage renforcé

FORTERESSE A KANONS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	5+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
5 x Ch'ti Kanons	30cm	AP5+ / AC6+	-	
3 x Gros Kanons	45cm	AP5+ / AC5+	-	



Capacité de dommage : 3

Touche critique : La forteresse se retourne et atterrit à 1D6cm dans une direction aléatoire.

Toutes les unités se trouvant dessous subissent une touche. La forteresse est détruite, les unités à l'intérieur survivent que sur un jet de 6 sur 1D6.

Notes : Transport, peut embarquer 4 des unités suivante : boyz, kommandos, nobz. Il peut embarquer 1 grokalibr' à la place de l'une des unités. Peut embarquer 4 grots en plus des autres, blindage renforcé



CHARIOT DE GUERRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	4+	6+	5+

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Ch'ti Kanon	30cm	AP5+ / AC6+	-

Notes : Transport, embarque 2 boyz, kommandos, nobz, seigneur de guerre. A la place de l'une des deux unités il peut embarquer un grokalibr'. Peut embarquer 1 grots en plus des autres unités.



CHARIOT KANON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	4+	5+	5+

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Gros Kanon	45cm	AP5+ / AC5+	-

Notes : Transport, peut embarquer 1 boyz, kommandos, grots, nobz, grokalibr'.



CHARIOT FLAK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	5+	5+

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Kanon flak	30cm	AP5+ / AC6+ / AA5+	-

Notes : Transport, peut embarquer 1 boyz, kommandos, grots, nobz, grokalibr'.



BOIT'KITU

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	5+	5+	6+

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Gros Fling'	30cm	AP6+ / AC6+	-
Pince de kombat	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Suppl. (+1), Macro arme

Notes : Marcheur.



DREADNOUGHT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Gros Fling' Pince de kombat	30cm (contact)	AP6+ / AC6+ Armes d'assaut	-	Attaque Suppl. (+1), Macro arme

Notes : Marcheur.



KRABOUILLATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2-3 x Gros kanons 0-1 Marto de kombat et	45cm 30cm (contact)	AP5+ / AT5+ AP5+ / AT6+ Armes d'assaut	-	Attaque Suppl. (+1), Macro arme

Notes : Blindage renforcé, Marcheur. Peut être équipé de 3 Gros kanons ou de 2 Gros kanons et 1 Marto de kombat.



SUPER KRABOUILLATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Regard de Mork	30cm	MA4+	Tueur de Titan (1)	
1 Arme de 25pts maximum 1 Arme de 25pts maximum 1 Arme de 25pts maximum				

Capacité de dommage : 4, 1D3 champs énergétique.

Touche critique : La tête du Super Krabouillator explose tuant le Kaptaine. Il subit une pénalité de -1 pour toucher sur ses tirs. Les touches critiques suivantes causeront 1 point de dommage supplémentaire.

Notes : Blindage renforcé, Marcheur, Sans Peur.



GARGANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	3+	3+

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Regard de Mork	30cm	MA4+	Tueur de Titan (1)

1 Arme de bras de 25pts maximum
 1 Arme de bras de 25pts maximum
 1 Arme de 50pts maximum

Capacité de Dommage : 8, 1D3+3 Champs énergétiques.

Touche critique : Le Gargant subit un incendie :

Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la phase finale. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5 / 6, le feu s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire.

Notes : Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur.



GRAND GARGANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	3+	3+

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Regard de Mork	30cm	MA4+	Tueur de Titan (1)
2 x Gros kanons	45cm	AP5+ / AT5+	-

1 Arme de bras de 50pts maximum
 1 Arme de bras de 50pts maximum
 1 Arme de 50pts maximum

Capacité de Dommage : 12, 1D6+6 Champs énergétiques.

Touche critique : Le Gargant subit un incendie :

Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la phase finale. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5 / 6, le feu s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire.

Notes : Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur.



CHASSA-BOMBA

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur Bombardier	6+	-	-

Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Aero Fling'	15cm	AP5+ / AA5+	Arc de tir avant fixe
Rokette kass'tank	30cm	AC4+	Arc de tir avant fixe

Notes : Aucune.



DROP ROK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Immobile	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2x Gros Flings Jumelés	30cm	AP5+ / AC6+	-	
2x Gros Kanons	45cm	AP5+ / AC5+	Arc de tir frontal fixe	



Capacité de dommage : 3 Touche critique : Le réacteur principal du rok est touché entraînant une explosion cataclysmique. Retirez la figurine du rok qui inflige une touche macro arme à toutes les unités dans les 5cm.

Notes : Blindage renforcé, Transport, Assaut planétaire, 1D3 Champs énergétiques, sans peur. Peut embarquer vingt des unités suivantes : Boyz, Kommandos, Chokboyz, Nobz, Motos de guerre, Moto Nobz, Buggy, Karbonisators, Kopters, Boît'kitu, Dreadnoughts. Les véhicules légers et les Dreadnoughts (mais pas les Boît'kitu) occupent 2 emplacements. Quatre unités de Gros peuvent embarquer en plus du reste.

KROISEUR KITU

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau spatial	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Missiles Pulsors	-	D6+1PB	Macro arme	



Notes : Aucune

KROISEUR D'LA MORT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau spatial	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Missiles Pulsors	-	D6+3PB	Macro arme	



Notes : Transport : Peut transporter 12 Vesso de débarquement plus les troupes qu'ils transportent. Lent, ne peut être utilisé lors du premier ou deuxième tour de la partie à moins que les règles du scénario ne précisent le contraire.

