

# EPIC ARMAGEDDON



CODEX

# ORKS DE GHAZGHKULL

EA-FR

# ORKS DE GHAZGHKULL



"CHUI L'TOUT PUISSAN SAIGNEUR GHAZGHKULL MAG URUK THRACA, ET CH'KOZ AVEK LA VOIX DÉ DIEUS ON VA KRABOILLÉ L'UNIVERS ET TUÉ TOU CEU KI S'RBIFRON ET ON L'FRA A KAUZ KON É DÉ ZORKS ET KON É FÉ POUR S'BATT ET GAGNER"

*Graffiti trouvé par des Dark Angels sur les débris d'un Titan Warlord à Westerisle, sur Piscina IV*

## Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous autorise à mettre sur pied une WAAAGH! d'Orks basée sur celle de GHAZGHKULL MAD URUK THRACA lors de la III<sup>ème</sup> Guerre pour Armageddon. Cette liste peut également être utilisée pour représenter d'autres armées orks comme celles de DREGRUK ou GATHROG.

Les armées des Orks sont organisées autour de grandes formations appelées **bandes**, qui peuvent s'acheter selon 3 tailles, la bande *normale*, la *mastok* (doubler l'effectif de départ) ou la *tré mastok* (tripler l'effectif de départ).

Chaque **bande** peut recevoir des **kust'oms**. La liste d'armée indique pour chaque *catégorie de bande* quels *kust'oms* sont autorisés. Chaque *kust'om* autorisé peut être **pris un nombre illimité de fois** par bande, sauf s'il est fait état d'une *limitation de kust'om*. Les limitations de *kust'om* sont multipliées de la même façon que l'effectif de départ, ainsi si un *Kulte d'la Vitesse normal* ne peut accueillir qu'un *Brikolo* supplémentaire, un *Kulte d'la Vitesse tré mastok* peut en inclure jusqu'à 3. Les *kust'oms* font partie intégrante des bandes et doivent en respecter la cohésion.

Les **truk'eud'meks** sont des formations autonomes des bandes. Un maximum de  $\frac{1}{3}$  des points de l'armée peuvent être dépensés pour ces formations.

## Règle spéciale : DA BIG BOSS

Chaque armée Ork doit inclure une unité de commandant suprême appelée **Big Boss**. Cette unité est gratuite et doit obligatoirement rejoindre un Grand Gargant. S'il n'y en a pas, le Big Boss rejoindra un Gargant **ou** un socle de Nobz.

## Règle spéciale : POUVOIR DE LA WAAAGH!

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

Les formations aériennes ont **+2 de bonus pour les tests d'actions** lorsqu'elles tentent une **Interception** ou une **Attaque au sol**.

## Règle spéciale : R'MISE EN BANDE

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

## Règle spéciale : CHAMP ÉNERGÉTIQUE

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



Emblème de guerre du Klan Goff

# LISTE D'ARMÉE ORKS - WAAAGH! EUD' GHAZGHKULL

Les armées Orks de Ghazghkull ont une **valeur stratégique de 3**. Toutes les formations Orks de Ghazghkull, ont une **initiative de 3+** mais reçoivent des **modificateurs** en fonction des actions choisies lorsqu'elles effectuent un test d'action (**Pouvoir de la Waaagh!**) ou de leur taille lorsqu'elles tentent de se rallier (**R'mise en bande**).

## BANDES ORKS

(Chaque formation peut être prise dans l'une des tailles autorisées)

Formations	Unités	Normale	Mastok'	Tré Mastok'	Kust'om	Coût
<b>Bande de Guerre</b>	2 unités de Nobz, 6 unités de Boyz, 2 unités de Gretchins	200 pts	350 pts	500 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : 0-2 Boyz (plus une unité de gretchins gratuite) Kommandos, Chokboyz, Grokalibr', Moto, Buggy, Karbonisator, Boit' kitu, Chariot de Guerre 0-2 Nobz Kopter, Dreadnought, Chariot Kanon Chariot Flak 0-1 Ajouter 1 Brikolo à une unité Krabouillators Forteresse de bataille ou à Kanon	(+25 pts chacun) (+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les deux) (+50 pts chacun) (+65 pts chacun) (+125 pts chacun)
<b>Kulte d'la Vitesse</b>	8 unités parmi : Buggy, Motos, Karbonisators	200 pts	350 pts	500 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Moto, Buggy, Karbonisator Kopter, Chariot Kanon Chariot Flak 0-1 Ajouter 1 Brikolo à une unité	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts chacun) (+50 pts les deux)
<b>Brigade Blitz</b>	4 unités parmi : Chariots Kanons, Chariots Flak, Kopters	150 pts	250 pts	350 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Moto, Buggy, Karbonisator Kopter, Chariot Kanon Chariot Flak 0-1 Ajouter 1 Brikolo à une unité 0-1 Forteresse à Kanon	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les deux) (+50 pts chacun) (+125 pts chacun)
<b>Batterie de Grokalibr'</b>	5 unités de Grokalibr'	125 pts	225 pts	325 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Grok'alibr', Chariot de Guerre Chariot Flak 0-2 Nobz 0-1 Ajouter 1 Brikolo à une unité	(+25 pts chacun) (+50 pts les deux) (+35 pts chacun) (+50 pts chacun)
<b>Bande de Chokboyz</b>	6 unités de Chokboyz	150 pts	-	-	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Kommandos, Chokboyz, Buggy, Moto, Karbonisator Kopter	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun)
<b>Bande de Kommandos</b>	6 unités de Kommandos	150 pts	-	-	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Kommandos	(+25 pts chacun)
<b>Bande de Krabouillators</b>	3 unités de Krabouillators	200 pts	375 pts	550 pts	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Boit' kitu Dreadnought Chariot Flak Krabouillators	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les deux) (+65 pts chacun)
<b>Bande du Super Krabouillator</b>	1 Super Krabouillator et 3 unités de Krabouillators	500 pts	-	-	Ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante : Boit' kitu Dreadnought Chariot Flak Krabouillator	(+25 pts chacun) (+35 pts chacun) (+50 pts les deux) (+65 pts chacun)

## TRUK'EUD'MEK

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

Formations	Unités	Coût
<b>Super Krabouillator</b>	1 Super Krabouillator	300 pts
<b>Gargant</b>	1 Gargant	650 pts
<b>Grand Gargant</b>	1 Grand Gargant	850 pts
<b>Chassa-Bombas</b>	4 à 9 Chassa-Bombas	50 pts chacun
<b>Vesso de Débark'ment</b>	1 Vesso de Débark'ment	250 pts

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES DÉZ ORKS DE GHAZGHKULL

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Big Boss</b>	Perso	-	-	-	-	Big Gros Kikoup'	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant Suprême
<b>Nobz</b>	Inf	15cm	4+	3+	5+	2x Gros Fling' Ch'ti Fling' Gros Kikoup'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut, +1A	Meneur.
<b>Boyz</b>	Inf	15cm	6+	4+	6+	Gros Fling' Ch'ti Fling' Kikoup'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut	
<b>Gretchins</b>	Inf	15cm	-	6+	6+	Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	Les formations incluant au moins une unité d'Ork ne reçoivent pas de pions d'impact pour les unités de Gretchins détruites, et ces dernières ne comptent pas pour déterminer le vainqueur d'un assaut
<b>Chokboyz</b>	Inf	30cm	6+	4+	6+	Ch'ti Fling' Kikoup'	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	Éclaireurs, Réacteurs dorsaux
<b>Kommandos</b>	Inf	15cm	6+	4+	6+	Gros Fling' Ch'ti Fling' Kikoup'	30cm (15cm) (contact)	AP6+/AC6+ Armes légères Armes d'assaut	Éclaireurs, Infiltrateurs
<b>Brikolo</b>	Perso	-	-	-	-	SOIT Super Zap SOIT Superkanon	60cm 60cm	MA3+, TT (D3) 2PB MA	Le Brikolo peut être ajouté à une Forteresse à Kanons, un Chariot Kanon ou un Grokalibr' et transformer l'un de ses Gros Kanons ou Grokalibr' en Super Zap ou Superkanon
<b>Grokalibr'</b>	Inf	10cm	-	6+	5+	Grokalibr'	45cm	AP5+/AC5+	
<b>Motos</b>	Inf	35cm	5+	4+	6+	Fling' jumelés	15cm	AP5+/AC5+	Montés
<b>Buggy / Trak</b>	VL	35cm	5+	5+	5+	Gros Fling' jumelés	30cm	AP5+/AC5+	
<b>Karbonisator</b>	VL	35cm	5+	6+	5+	Karbonisator	15cm (15cm)	AP4+, IC Armes légères, IC	
<b>Kopter</b>	VL	35cm	4+	6+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	Antigrav.
<b>Chariot de Guerre</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	Ch'ti Kanon	30cm	AP5+/AC6+	Transport (2) : Boyz, Nobz, Kommandos, Grokalibr' (peut remplacer une des deux unités transportées). Peut embarquer une unité de Gretchins en plus des autres unités
<b>Chariot Kanon</b>	VB	30cm	5+	5+	5+	Gros Kanon	45cm	AP5+/AC5+	Transport (1) : Boyz, Kommandos, Gretchins, Nobz, Grokalibr'
<b>Chariot Flak</b>	VB	30cm	5+	5+	5+	Kanon flak	30cm	AP5+/AC6+/AA5+	Transport (1) : Boyz, Kommandos, Gretchins, Nobz, Grokalibr'
<b>Forteresse de Bataille</b>	EG	30cm	5+	4+	4+	4x Ch'ti Kanon Gros Kanon	30cm 45cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	Blindage renforcé, Transport (8) : Boyz, Nobz, Kommandos, Grokalibr'. Peut embarquer quatre unités de Gretchins en plus des autres unités. CD3 – Critique : Détruite. La Forteresse se retourne et atterrit à 1D6cm dans une direction aléatoire. Toutes les unités se trouvant dessous subissent une touche. Les unités transportées survivent sur 6+.
<b>Forteresse à Kanons</b>	EG	30cm	5+	4+	4+	5x Ch'ti Kanon 3x Gros Kanon	30cm 45cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	Blindage renforcé, Transport (4) : Boyz, Nobz, Kommandos, Grokalibr'. Peut embarquer quatre unités de Gretchins en plus des autres unités. CD3 – Critique : Détruite. La Forteresse se retourne et atterrit à 1D6cm dans une direction aléatoire. Toutes les unités se trouvant dessous subissent une touche. Les unités transportées survivent sur 6+.
<b>Boit'Kitu</b>	VB	15cm	5+	4+	6+	Gros Fling' Pince de combat	30cm (contact)	AP6+/AC6+ Armes d'assaut, +1A, MA	Marcheur
<b>Dreadnought</b>	VB	15cm	4+	4+	5+	Gros Kanon Pince de combat	45cm (contact)	AP5+/AC5+ Armes d'assaut, +1A, MA	Marcheur

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Krabouillator</b>	VB	15cm	4+	3+	4+	2-3 Gros Kanon	45cm	AP5+/AC5+	<i>Blindage renforcé, Marcheur. Peut être équipé de 3 Gros kanons ou de 2 Gros kanons et 1 Marto de kombat</i>
						0-1 Marto de kombat	30cm	AP5+/AC6+	
<b>Super Krabouillator</b>	EG	15cm	4+	4+	4+	Regard de Mork	30cm	MA4+, TT (1)	<i>Blindage renforcé, Marcheur, Sans Peur. CD4 / Champs Énergétiques :1D3 – Critique : La tête du Super Krabouillator explose, tuant le Kaptaine. Il subit une pénalité de -1 pour toucher sur ses tirs. Les critiques suivants causeront 1 point de dommage supplémentaire Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et 1 Méga Kikoup'</i>
						2-3 Superkanons	60cm	2PB MA, FrtF	
						0-1 Méga kikoup'	45cm	AP5+/AC5+, FrtF	
						(contact)	Armes d'assaut, +1A, TT (D3)		

## FEUILLE DE RÉFÉRENCE DÉ TRUK'EUD'MEK

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Gargant</b>	EG	15cm	4+	3+	3+	Regard de Mork	30cm	MA4+, TT (1)	<i>Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur. CD8 / Champs Énergétiques :1D3+3 – Critique : Le Gargant subit un incendie, jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la phase finale. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5 / 6, le feu s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage à la fin de la phase d'action. Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et soit 1 Méga kikoup', soit 1 Super Zap</i>
						2-3 Superkanons	60cm	2PB MA, FrtF	
						0-1 Super Zap	60cm	MA3+, TT (D3)	
						0-1 Méga kikoup'	45cm	AP5+/AC5+, FrtF	
<b>Grand Gargant</b>	EG	15cm	4+	3+	3+	Regard de Mork	30cm	MA4+, TT (1)	<i>Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur. CD12 / Champs Énergétiques :1D6+6 – Critique : Le Gargant subit un incendie, jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la phase finale. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5 / 6, le feu s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire. Peut être équipé de 2 Superkanons jumelés ou d'1 Superkanon jumelé et d'1 Leva lacha</i>
						2x Gros Kanon	45cm	AP5+/AC5+	
						Superkanon	60cm	2PB MA, FrtF	
						1-2 Superkanons Jumelés	60cm	3PB, MA, FrtF	
						0-1 Leva lacha	60cm	MA3+, TT (D3), FrtF	
(contact)	Armes d'Assaut, +1A, TT (D3)								
<b>Chassa-Bomba</b>	A	CB	6+	-	-	Aéro Fling'	15cm	AP5+/AA5+, FrtF	
						Rokettes Kass'Tank	30cm	AC4+, FrtF	
<b>Vesso de Débarquement</b>	A/EG	B	5+	6+	4+	Tourelles	15cm	D6+3xAP5+/AA6+	<i>CD3 – Critique : L'appareil s'écrase au sol, tuant tous ses occupants. Blindage Renforcé, Assaut Planétaire, Transport (Peut transporter dix unités parmi : Boyz, Nobz, Kommandos, Mekano Motoboyz Ork'Zangelz, Chokboyz, Motoboyz, MotoNobz, Buggy, Karbonisator, Kopter, Boit'Kitu, Dreadnought. Les Véhicules Légers occupent deux places. Peut embarquer quatre unités de Gretchins en plus des autres unités)</i>
						2x Rokettes Kass'Tank	30cm	AC4+, FrtF	
<b>Kroiseur Kitu</b>	V	-	-	-	-	Missiles Pulsors (Kitu)	∞	D6+1PB MA	
<b>Kroiseur d'la Mort</b>	V	-	-	-	-	Missiles Pulsors (d'la Mort)	∞	D6+3PB MA	<i>Transport : Peut transporter 12 Vesso de Débarquement plus les troupes qu'ils transportent. Lent, ne peut être utilisé lors du premier ou deuxième tour de la partie.</i>

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

## Type :

**perso** : Personnage  
**Inf** : Infanterie  
**VL** : Véhicule Léger  
**VB** : Véhicule Blindé  
**EG** : Engin de Guerre  
**A** : Aéronef  
**VS** : Vaisseau Spatial

**CC** : valeur de Corps à Corps  
**FF** : valeur de Fusillade

## Puissance de Feu :

**AP** : Anti-Personnel  
**AC** : Anti-Char  
**MA** : Macro-Arme  
**PB** : Point de Barrage  
**AA** : Armes Antiaériennes  
**+1A** : Attaque Supplémentaire  
**FeP** : Frappe en Premier  
**IC** : Ignore les Couvert  
**Rpt** : Rupture  
**Rchg** : Rechargement  
**Ind** : Tir Indirect  
**Uniq** : Tir Unique  
**TT** : Tueur de Titan  
**FrF** : Arc de Tir frontal  
**FrF** : Arc de Tir frontal Fixe  
**Arr** : Arc de Tir Arrière  
**Drt** : Arc de Tir Droit  
**Gch** : Arc de Tir Gauche

**CD** : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Super Krabouillator</b>	EG	15cm	4+	4+	4+	Regard de Mork 2-3 Superkanons 0-1 Méga kikoup'	30cm 60cm 45cm (contact)	MA4+, TT (1) 2PB MA AP5+/AC5+, FrtF Armes d'assaut, +1A, TT (D3)	<i>Blindage renforcé, Marcheur, Sans Peur.</i> <i>CD4 / Champs Énergétiques :1D3</i> <i>Critique : La tête du Super Krabouillator explose, tuant le Kaptaine. Il subit une pénalité de -1 pour toucher sur ses tirs. Les touches critiques suivantes causeront 1 point dedommage supplémentaire.</i> <i>Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et 1 Méga Kikoup'.</i>

## Vitesse :

**C** : Aéronef de type Chasseur  
**CB** : Aéronef de type Chasseur-Bombardier  
**B** : Aéronef de type Bombardier

## Méga kikoup

Cette arme possède deux profils. L'un utilisable en Tir, l'autre utilisable en assaut au contact.