

# LA WAA-DAKAZOG

V4.1

Liste d'armée ork non officielle pour Epic Armageddon  
Par le scribe Patatovitch

*Les images qui illustrent ce document sont la propriété de Games Workshop Ltd.*

« Enfin une vraie liste ork », Skumgrim des Bloody skums from the hell (Blood Axes)  
« Je me sens revivre. », Makari le gretchin  
« La Waaagh Dakazog ? Parce que je le vau**x** bien. », J. Travolta  
« Heu... quoi ? », Rotgrub des Deathskulls d'Orkville

## **Nota Bene :**

*Considérant que les deux listes officielles du livre de règles et de Swordwind ne couvrent que les clans Goff, kulte de la vitesse et Snakebite. Une liste pour les autres clans rendant hommage à la diversité d'une horde ork s'imposait. C'est l'objet de ce travail.*

*Pour la liste des modifications qu'intègre cette liste à la liste d'armée ork, reportez-vous à la dernière page de ce document.*

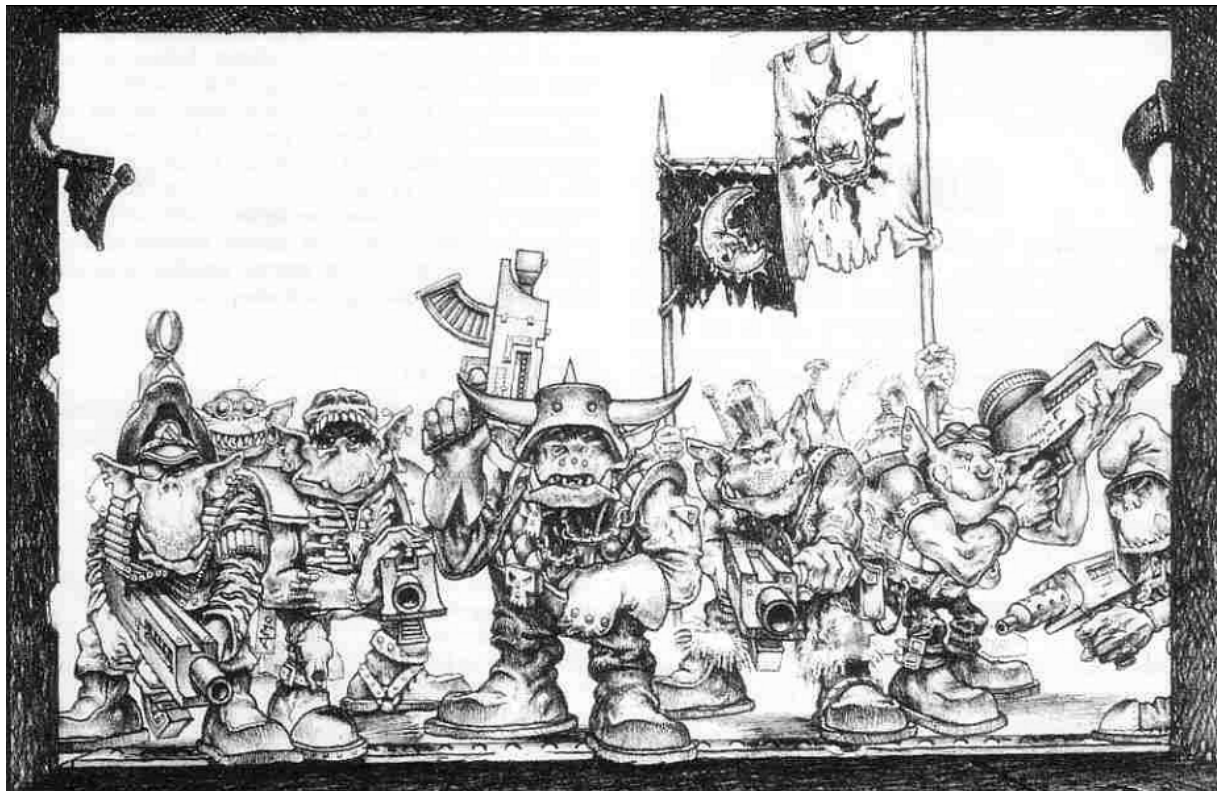
Cette liste fait apparaître distinctement les six principaux clans orks. Chaque socle ou véhicule de l'armée ork doit être clairement affilié à un clan en particulier grâce à sa peinture et à ses bannières.

Goff :	noir (les gretchins du clan Goff sont en blanc)
Snakebite :	brun/beige
Evil Sun :	rouge
Bad Moon :	jaune
Blood Axe :	camouflage
Deathskull :	bleu/blanc ou divers.

Reportez-vous au supplément Ork & Squat Warlords de Space Marine 2<sup>e</sup> éd. ou à Waaagh! the Orks (disponible en pdf, là : <http://perso.orange.fr/taran/>) pour plus de détails.

Il n'est pas nécessaire de faire des bandes « mono-claniques » (puisque l'allégeance des orks va à leur boss plus qu'à leur clan) mais pour dominer une formation, un clan doit avoir **au moins la moitié** des figurines à ses couleurs dans celle-ci au début de la partie.

Par exemple, une brigade biltz Bad Moon de taille moyenne doit avoir au moins quatre tanks peints aux couleurs des Bad Moon, les autres peuvent être peints aux couleurs d'autres clans à la convenance du joueur.



## REGLES SPECIALES

Les quatre règles spéciales ci-dessous s'appliquent aux hordes issues de la Waa-Dakazog

### - Seigneur de guerre (règle modifiée) :

Une armée ork *peut* inclure un Commandant Suprême appelé seigneur de guerre. Ce personnage est gratuit, vous n'avez pas à payer de coût en points pour l'avoir. Le seigneur de guerre, s'il est pris, doit rejoindre, au choix du joueur, une unité de nobz, un gargant ou un grand gargant.



### - R'mise en Bande (id. livre de règles p107)

Les orks pensent que tant qu'ils sont suffisamment nombreux (c'est-à-dire plus que ce qu'ils peuvent compter), ils ont une chance de l'emporter, même si tout indique le contraire! Pour représenter ceci, les formations orks comprenant plus de cinq unités (donc plus que les cinq doigts d'une main), sans compter les gretchins ou les grokalibr', bénéficient d'un bonus de +1 pour leur jets de ralliement, et les formations comptant plus de dix unités bénéficient d'un bonus de +2. Dans le cadre de cette règle, les engins de guerre comptent chaque point de leur Capacité de Dommages de départ comme une unité.



### - Pouvoir de la Waaagh (règle modifiée) :

Formation dominée (la moitié ou plus) par les Bad Moons, les Evil Suns, les Blood Axes et les Deathskulls :

+2 à l'initiative pour un test d'action avec l'ordre Avance

+2 à l'initiative pour un test d'action avec l'ordre Assaut

Formation dominée (la moitié ou plus) par les Goffs, les Snakebites (notamment les goretboyz), les wildboyz le kulte de la vitesse, les dingboyz ou les chokboyz :

+2 à l'initiative pour un test d'action avec l'ordre Avance Rapide

+2 à l'initiative pour un test d'action avec l'ordre Assaut

Les formations aériennes et spatiales ont toujours un +2 pour leurs tests d'actions lorsqu'ils tentent une Interception ou une Attaque au sol quel que soit leur clan.

Notez que l'allégeance d'une formation ne peut pas changer au cours d'une bataille quelles que soient les pertes subies.



### - Champ énergétique (id. livre de règles)

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

### Note contextuelle

*Dakazog Duffzog est le plus puissant et le plus riche de tous les Bad Moons de l'univers. D'ailleurs, c'est aussi le plus puissants et le plus riche de tous seigneurs orks de l'univers, c'est du moins ce qu'il a toujours affirmé. Dans les faits, son pouvoir réel a cru soudainement lorsqu'un navigateur renégat du Chaos et sa bande se sont joints à lui. Ce mutant humain lui offrait la possibilité de conduire son Space Hulk avec adresse et de réduire considérable l'aléa des voyages dans le Warp.*

*Après l'élimination de quelques boss adverses, il n'en fallait pas plus pour qu'une Waa-ork se forme autour de sa personne. Durant des années, sur le sol d'une*

*planète d'un coin perdu de l'Ultima Segmentum, des gargants et des engins de guerre poussèrent comme des champignons alors que tous les orks et la lie humaine de ce secteur de la galaxie se rassemblaient.*

*Un jour, Dakazog commandait à des millions d'orks. La Waa-ork avait atteint son acmé et elle se mit en route vers l'Imperium dans l'espoir de bonnes bagarres et de riches butins : gare à qui se trouvait sur son passage.*

*Omphalia et les planètes de ce secteur excentré du nord de la galaxie reçurent de plein fouet ce raz-de-marée.*

## PERSONNAGES

### ● SEIGNEUR DE GUERRE

Le seigneur de guerre est le commandant d'une force armée ork de plus ou moins grande envergure. Il est généralement issu du clan dominant la horde.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Personnage	n/a	n/a	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme énergétique	Contact	+1A MA	-	

**Notes :** *Personnage, commandant suprême*

### ● MEKANO

Les mékanos construisent instinctivement de puissantes armes de destruction qu'ils montent sur les véhicules ou châssis qu'ils ont sous la main.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Personnage	n/a	n/a	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Super-zap	60cm	TT(D3)4+	-	
OU Superkanon	60cm	2PB, MA	-	

**Notes :** *Personnage.* Un mekano peut être ajouté à un chariot kanon, à une forteresse à kanons ou à un gro'kalibr. Il transforme l'un des gro'kanons de l'unité en super-zap OU en superkanon avec les caractéristiques indiquées ci-dessus.

### ● BIZARBOY

Les bizarboyz sont des orks particulièrement sensibles à l'énergie psychique dégagée par leur race.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Personnage	n/a	n/a	n/a	n/a
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Poing de Gork	45cm	MA5+/AA5+	-	

**Note :** *Personnage.* Le bizarboy peut être ajouté à n'importe quelle unité d'une bande qui ne soit pas un engin de guerre.



## INFANTERIE

### ● NOBZ

Les nobz sont la noblesse des clans orks. Ils sont équipés du meilleur de la "technologie" ork, tant pour leurs armes que pour leurs armures de combat. Les autres orks leur obéissent tant par respect que dans la crainte d'une taloche.

*Note sur le profil :* Les nobz sont loin d'être dépourvus d'armes énergétiques et de grenades antichars. Ils ont gagné une attaque MA par rapport à leur ancien profil.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes énergétiques	Contact	MA, +1A	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
2x Armes lourdes	30cm	AP6+/AC6+	-	

**Note :** *Meneurs*

### ● BOYZ

Les boyz sont les guerriers orks normaux (tous les orks sont des guerriers en fait).

L'entrée "boyz" est divisée en deux en fonction des clans auxquels lesdits boyz appartiennent. Dans la liste d'armée, le joueur peut prendre indifféremment l'un ou l'autre des profils dans ses formations. La peinture des socles doit clairement indiquer leur type.

### BOYZ BAD MOON, EVIL SUN, BLOOD AXE, DEATHSKULL et KORSAIRES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
Arme lourde	30cm	AP6+/AC6+	-	

## BOYZ GOFF et SNAKEBITE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	4+	6+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15cm)	Armes légères		-
Arme lourde	30cm	AP6+/AC6+		-

### ● GRETCHINS

Les gretchins sont les serviteurs et les souffre-douleurs des orks. Ils sont dressés et menés au combat par une caste de brikolos particulière : les fouettards. Tout autre ork méprise les gretchins et ne préoccupe pas de leur perte.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	15cm	aucun	6+	6+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Pétoires	(15cm)	Armes légères		-

**Note :** Les formations incluant au moins une unité 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.

### ● CHOKBOYZ

Les chokboyz sont de jeunes orks militaristes. Une partie d'entre eux utilise des réacteurs dorsaux.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	30cm	6+	5+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15cm)	Armes légères		-

**Notes :** Réacteurs dorsaux, éclaireurs

### ● KOMMANDOS BLOOD AXES

Les orks du clan des Blood Axes sont connus pour leur familiarité avec les usages humains en général et impériaux en particulier. Cela fait dire aux autres orks que les Blood Axes sont des traîtres, ce qui n'est pas toujours complètement faux... Les kommandos Blood Axes imitent en fait les troupes d'élite des armées humaines.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15cm)	Armes légères		-
Arme lourde	30cm	AP6+/AC6+		-

### ● GORETBOYZ SNAKEBITE

Les orks du clan des Snakebites sont particulièrement traditionalistes. Ce sont les seuls à monter encore des sangliers au combat.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	25cm	6+	4+	6+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15cm)	Armes légères		-

**Note :** Montés, infiltrateurs

### ● WILDBOYZ

Les wildboyz sont des orks sauvages récemment découverts par la horde qui ne connaissent pas encore toutes les joies de la tekologie ork. Leur armement est quasiment limité à des armes blanches primitives et des boucliers.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	n/a
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Armes d'assaut	contact	-		-

### ● DINGBOYZ

Les dingboyz sont des orks particulièrement dérangés qui se regroupent en bandes. Leur conduite au combat est particulièrement irrationnelle. Ils se rassemblent souvent autour de bizarboyz dont ils admirent les effets pyrotechniques.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	5+	6+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15cm)	Armes légères		-

### ● GRO'KALIBR'

Le gro' kalibr' est un nom générique qui regroupe des armes aux effets très divers comme les kanons traktor ou elevator, les kanons rikochets, etc.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	10cm	aucun	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gro'kanon	45cm	AP5+/AC5+	-	

### ● CATAPULTE A SQUIGS

La catapulte à squigs est une arme d'appui qui projette des pots de squigs insectoïdes particulièrement voraces et affamés qui se brisent au sein des lignes ennemis.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	10cm	aucun	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Katapulte	45cm	1PB	Rupture	

### ● NOBZ A MOTO

Les nobz sur des motos sont en général assis à l'arrière alors qu'un fidèle boy se charge du pilotage. Cette position surélevé leur permet de diriger les autres motards et surtout d'utiliser leurs armes de tirs.

*Note sur le profil : J'ai considéré les nobz à motos en m'inspirant de la figurine de Wh40k V1. Le blindage et la puissance de feu est réduite pour représenter, 1°, la fragilité de la moto et 2°, l'armement réduit du nob.*

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	35cm	5+	4+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
Armes énergétiques	Contact	MA, +1A	-	

**Note :** *Meneur, montées*

### ● MOTO DE GUERRE

Les orks sont particulièrement sensibles à la vitesse. Lancés à plein gaz, leurs visages se figent en un rictus extatique. L'armement composé de deux autocanons est particulièrement lourd pour un véhicule si léger. Le recul de ces armes n'aide pas vraiment le pilote à garder le contrôle de son engin et à stabiliser le tir mais les pilotes n'ont pas l'air de s'en préoccuper.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Infanterie	35cm	5+	5+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Autocanons jumelés	15cm	AP5+/AC5+	-	

**Note :** *Montées*



## VEHICULES LEGERS

### ● BUGGY/MOTOCHENILLE

Chaque buggy ou motochenille transporte deux orks. L'un pilote et l'autre sert une arme lourde comme un lance-plasma lourd, un canon laser, etc.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Véh. léger	35cm	5+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme lourde	30cm	AP5+/AC5+	-	

### ● KARBONISATOR

Le karbonisator est une grosse motochenille dont le seul armement est un gros lance-flammes.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Véh. léger	35cm	5+	6+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Lance-flammes lourd	15cm	AP4+	Ignore les couverts	

### ● SQUIGGOTH SNAKEBITE

Les squiggoths sont d'immenses créatures élevées par les fouettards Snakebites. Une fois dressées un minimum et harnachées, elles font des créatures de combat particulièrement redoutables.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Véh. léger	20cm	4+	4+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gros kanon	45cm	AP5+/AC5+	-	
2x armes lourdes	30cm	AP5+/AC6+	-	
Défenses et cornes	Contact	MA +1D3 Attaques	-	

**Notes :** *blindage renforcé, blindage arrière renforcé, transport (4 unités + 2 socles de gretchins)*



## VEHICULES BLINDES

### ● CHARIOT DE GUERRE

Le chariot de guerre est le véhicule de transport des orks le plus commun. Sa conception peut varier grandement.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Blindé	30cm	5+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Bolter lourd	30cm	AP5+/AC6+	-	

**Note :** *Transport (2+1 gretchin)*

### ● CHARIOT KANON

Le chariot kanon est le blindé le plus commun des orks. Sa conception peut varier grandement mais ils sont généralement équipés d'un rouleau ou de pinces vers l'avant pour éperonner les véhicules adverses et écraser les fantassins ennemis et les gretchins.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Blindé	30cm	4+	5+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gros kanon	45cm	AP5+/AC5+	-	

**Note :** *Transport (1)*

### ● CHARIOT FLAK

Le chariot flak est un chariot de guerre sur lequel un mékano a monté des armes destinées à la lutte anti-aérienne ou du moins des armes qui tirent aussi vers le haut...

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Blindé	30cm	5+	6+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Kanon flak	30cm	AP6+/AC6+/AA6+	-	

**Note :** *Transport (1)*

### ● EXPLOSOR GOFF

Ce tank lourdement blindé est uniquement construit par les mékanos du clan Goff.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Blindé	20cm	4+	5+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Gro'kanon	45cm	AP5+/AT5+	-	

**Note :** *Transport (1), blindage renforcé*

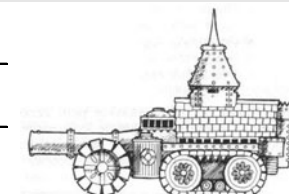


### ● FRAKASSOR

Ce tank est construit autour d'un énorme canon. Il est disponible pour tous les clans.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Blindé	20cm	4+	5+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mégakanon	60cm	AP5+/AT5+	-	

**Note :** *Transport (1)*

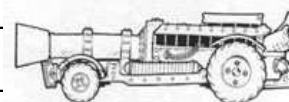


### ● DECHIRATOR EVIL SUN

Les Déchirators sont rapides et armés du canon le plus imposant et le plus bruyant qu'ils puissent transporter.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Blindé	30cm	5+	5+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Mégakanon	60cm	AP5+/AT5+	-	

**Note :** *Transport (1)*



### ● DRAGSTER DE MEKANO

Le dragster de mekano génère un champ défleueur de 6cm autour de lui (gabarit de barrage orbital). Ce champ donne une sauvegarde invulnérable supplémentaire de 5+ sur 1D6 à toutes les unités (amies ou ennemies) recouvertes contre tous les tirs et les fusillades venant de l'extérieur du gabarit. Le champ ne peut couvrir les aériens en vol, les gargants, les grands gargants et les méka-gargants et les engins de tailles comparables (NB : les forteresses de bataille et les stompas sont assez petits pour être recouverts).



Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Blindé	30cm	5+	6+	-
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
-	-	-	-	

**Note :** Il ne peut y avoir qu'un unique dragster dans une horde ork. Le dragster *peut* être attaché à une autre formation au début de la partie. Il ne peut la quitter pendant la bataille.

### ● BOIT'KITU

La boit'kitu est un dreadnought de taille modeste à deux bras. Ces derniers sont généralement une arme lourde et d'une pince énergétique. La boit'kitu est aussi connu sous le nom de dreadnought "Killer". Le pilote gretchin implanté dans la machine grâce l'association des compétences d'un mékano et d'un mékiko est fou de joie d'être enfin craint et respecté sur le champ de bataille.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Blindé	15cm	5+	5+	6+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Arme lourde	30cm	AP6+/AC6+	-	
Griffe énergétique	Contact	MA,+1A	-	

**Note :** *Marcheur*

### ● DREADNOUGHT

Le dreadnought "Super-attack Onslaught" est un marcheur à quatre bras. Il s'agit en général de deux armes lourdes et de deux pinces énergétiques.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Blindé	15cm	4+	4+	5+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2x Armes lourdes	30cm	AP6+/AC6+	-	
Griffe énergétique	Contact	MA,+1A	-	

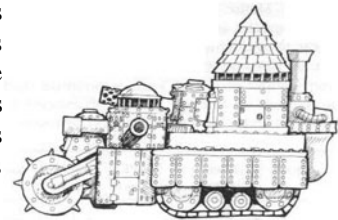
**Note :** *Marcheur*



## ENGINS DE GUERRE

### ● FORTERESSE A KANONS

Lors des Waa-orks, les mékanos sont saisis d'une frénétique envie de créations d'armes et de véhicules. Certains se spécialisent dans la construction des monstrueux gargants qui symbolisent l'esprit même de leur race, alors que d'autre conçoivent d'imposantes forteresses mobiles qui ressemblent plus à des vaisseaux de combat qu'à des chariots de guerre ordinaires. Pendant l'attaque, les forteresses de combat, prennent la tête de la charge, pilonnant l'ennemi de salves alors que les tirs ennemis rebondissent sur leur épais blindage.



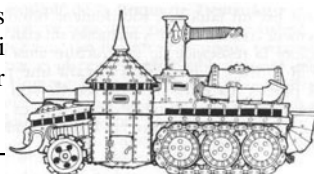
Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Eng. de guerre	30cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
4x Bolters lourds	30cm	AP5+/AC6+	-	
3x Gros kanons	45cm	AP5+/AC5+	-	

Capacité de Dommage 3. Touche critique : la direction est atteinte et la forteresse se retourne. Elle atterrit à 1D6cm de sa position dans une direction aléatoire puis s'immobilise, infligeant une touche à toutes les unités se trouvant en dessous d'elle. La forteresse est détruite et toutes les unités à bord ne survivent que sur un jet de 6 sur 1D6.

**Notes :** *Transport* (peut embarquer quatre des unités suivantes : boyz, kommandos, nobz. L'une des unités transportée peut être un grokalibr'. Peut transporter quatre unités de gretchins en plus des autres.)

### ● FORTERESSE DE BATAILLE

La forteresse de bataille est généralement employée par les Evil Sunz quoique les autres clans ne la dédaigne pas. Elle est équipée d'un énorme moteur à vapeur qui occupe plus de la moitié de sa structure. En clair, elle a été conçue pour se déplacer très rapidement.



Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Eng. de guerre	30cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
4x Bolters lourds	30cm	AP5+/AC6+	-	
Gros kanon	45cm	AP5+/AC5+	-	

Capacité de Dommage 3. Touche critique : la direction est atteinte et la forteresse se retourne. Elle atterrit à 1D6cm de sa position dans une direction aléatoire puis s'immobilise, infligeant une touche à toutes les unités se trouvant en dessous d'elle. La forteresse est détruite et toutes les unités à bord ne survivent que sur un jet de 6 sur 1D6.

**Notes :** *Transport* (peut embarquer huit des unités suivantes : boyz, kommandos, nobz. L'une des unités transportée peut être un grokalibr'. Peut transporter quatre unités de gretchins en plus des autres.)

### ● STOMPA

Lorsque les orks partent en guerre, tous les mékanos se regroupent et œuvrent d'arrache-pied à la construction des gargants. Certains construisent des grands gargants mais nombreux sont ceux qui ne peuvent trouver les matériaux ou le temps nécessaires pour construire de telles machines et doivent se contenter de mini-gargants ou stompa. Ils ne sont pas considérés comme des gargants du fait de leur petite taille mais en ont tous les avantages dans une moindre mesure. Alors que l'équipage d'un gargant compte des douzaines d'orks et de gretchins (en plus d'innombrables snotlings), celui d'un stompa est réduit à une poignée d'orks et de gretchins courageux.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Eng. de guerre	15cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
2-3 Gros kanons	45cm	AP5+/AC5+	-	
0-1 Mart. de combat	30cm	AP5+/AT6+ <i>et</i>	-	
	Contact	MA, +1A	-	

Capacité de Dommage 2. Touche critique : le coup décapite le stompa détruisant tous les systèmes de commandes. Le stompa est détruit dans les incendies qui s'en suivent.

**Notes :** *Blindage renforcé, marcheur.* Peut-être équipé de 3 gro'kanons ou de 2 gro'kanons et 1 marteau de combat. Ce dernier peut tirer et être utilisé comme arme d'assaut. Ses capacités *Macroarme* et *Attaque supplémentaire* ne peuvent être utilisées qu'au contact.

### ● MEKA-GARGANT

Tous les gargants sont des créations originales mais les gargants des mékanos sont encore plus abracadabrants. Comme les krabrouillators, ces gargants sont souvent créés à la va-vite par les mékanos désireux d'avoir leur propre engin de destruction pour la Waa-ork sur le départ. Leur conception est souvent très originale - voire révolutionnaire - ce qui les rend, en fait, assez peu fiable.

Un méka-gargant est manoeuvré par un équipage de gretchins et de snotlings dévoués, commandé par des mékanos qui se tiennent sur une plate-forme située au niveau de la tête du gargant. Les ordres sont transmis par l'intermédiaire de tubes qui s'enfoncent dans les entrailles du monstre de métal.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Eng. de guerre	15cm	4+	4+	4+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Regard de Mork	30cm	TT4+	-	
2-3 Superkanons	60cm	2PB, MA	Arc frontal fixe	
0-1 Méga-kikoup	45cm	AP5+/AC5+ <i>et</i>	-	
	Contact	TT(D3), +1A	-	

1D3 champs énergétiques. Capacité de Dommage 4. Touche critique : la tête du méka-gargant explose, tuant les mékanos. Il subit dès lors une pénalité de -1 pour toucher sur ses tirs. Les touches critiques suivantes occasionnent seulement un point de dommage supplémentaire.

**Notes :** *Blindage renforcé, marcheur.* Peut-être équipé de 3 superkanons ou de 2 superkanons et 1 méga-kikoup. Le méga-kikoup peut tirer et être utilisé comme arme d'assaut. Ses capacités *Tueur de titan* et *Attaque supplémentaire* ne peuvent être utilisées qu'au contact.



## ● GARGANT

Au coeur de toutes les Waa-orks, on trouve l'équivalent ork des titans, les gargants. Chaque gargant est une colossale machine de guerre, possédant un potentiel de destruction incroyable. Il s'agit également d'idoles crachant le feu à l'effigie de Gork et Mork, les dieux orks de la guerre, qui incarnent parfaitement le caractère des orks : ce sont des êtres démesurés, insouciant et tapageurs, qui ne laissent derrière eux que ruines et destructions comme autant de jouets brisés.

Les gargants sont des chefs-d'oeuvres d'ingéniosité mécanique, pleins de tuyaux crachotants, de pistons, d'engrenages, de cadrans, de leviers, de robinets et autres pièces hétéroclites ne semblant fonctionner que grâce à la foi des ingénieurs mékanos. Les gargants détiennent une terrible puissance de feu : des canons lourds, des lance-flammes géants sur tourelles et des canons de tête. Dans le ventre du gargant se trouve le méga-canon, une arme démesurée et d'une puissance de feu incroyable. Les gargants sont protégés par des générateurs de champs de force bourdonnants et par un blindage impressionnant. Leur coque blindée est faite de toutes sortes de métaux et de morceaux récupérés sur des épaves rivetés ensemble.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Eng. de guerre	15cm	4+	3+	3+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Regard de Mork	30cm	TT4+	-	
2-3 superkanons	75cm	2PB, MA	Arc frontal fixe	
0-1 super-zap	75cm	MA3+ (D3)	Arc frontal fixe	
0-1 méga-kikoup	45cm	AP5+/AC5+ <i>et</i>	Arc frontal fixe	
	Contact	+1A TT(D3)	-	

1D3+3 champs énergétiques. Capacité de Dommages 8. Touche critique : le gargant subit un incendie. Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de chaque fin de tour. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5-6, le feu s'éteint. Tout feu non éteint cause 1 point de dommages supplémentaires.

**Notes :** *Blindage renforcé, marcheur, sans peur.* Peut-être équipé de 3 superkanons ou de 2 superkanons et soit 1 méga-kikoup soit 1 super-zap. Le méga-kikoup peut tirer et être utilisé comme arme d'assaut. Ses capacités Tueur de titan et Attaque supplémentaire ne peuvent être utilisées qu'au contact.

Le gargant peut être équipé d'une *Tête de Gork*, il acquiert alors la capacité *charismatique*.

## ● GRAND GARGANT

Encore plus grands que les gargants, les grands gargants sont le symbole de la Waa-ork, à la fois effigies et autels dédiés à Gork et Mork. Ils sont construits sur le même principe que les autres gargants et leur puissance de feu est proprement terrifiante sans parler de leur endurance aux dégâts.

Chaque gargant est conduit par un équipage impressionnant d'orks, de gretchins et de snotlings. Les orks manoeuvrent les armes et les chaudières sous l'oeil sévère du kaptain et des ses nobz. Des équipes de graisseux snotlings et gretchins armés de clés anglaises ou de marteaux s'agitent pour effectuer les menues réparations et combattre le feu.

Type	Vitesse	Blindage	Corps à corps	Fusillade
Eng. de guerre	15cm	4+	3+	3+
Armes	Portée	Puissance de Feu	Notes	
Regard de Mork	30cm	TT4+	-	
2x Gro'kanons	45cm	AP5+/AC5+	-	
1 superkanons	75cm	2PB, MA	Arc frontal fixe	
1-2 superk. jumelés	75cm	3PB, MA	Arc frontal fixe	
0-1 Levalacha	75cm	TT(D3)3+	Arc frontal fixe	
	Contact	+1A TT(D3)	-	

1D6+6 champs énergétiques. Capacité de Dommages 12. Touche critique : le gargant subit un incendie. Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de chaque fin de tour. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5-6, le feu s'éteint. Tout feu non éteint cause 1 point de dommages supplémentaires.

**Notes :** *Blindage renforcé, marcheur, sans peur.* Peut-être équipé d'une paire de superkanons jumelés ou d'un superkanon jumelés et d'un leva-lacha. Ce dernier être utilisé comme arme d'assaut. Sa capacité Attaque supplémentaire ne peut être utilisée qu'au contact. Le gargant peut être équipé d'une *Tête de Gork*, il acquiert alors la capacité *charismatique*.

# LA HORDE DE GUERRE DE DAKAZOG DUFFZOG

Les armées orks ont une Valeur Stratégique de 3. Toutes les formations orks ont une valeur d'Initiative de 3+, mais reçoivent des modificateurs en fonctions des actions choisies lorsqu'elles effectuent un test d'action, ou leur taille lorsqu'elles tentent de se rallier (cf. règles spéciales p2).

\* Le joueur ork **doit** choisir un clan dominant pour les bandes notées d'une astérisque. Pour dominer une bande, un clan doit avoir au moins la moitié des figurines à sa couleur au début de la partie.

TYPE	UNITES DE BASE	NORMAL	BIG	'UGE	EXTRAS
Bande de guerre*	2 unités de nobz, 6 de boyz et 2 de grots	200	350	500	N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +25pts chacune : boyz (+une unité de grots gratuite pour chaque unité de boyz), chokboyz, buggies, motos, karbonisator, grokalibr', boit'kitu, 2 wildboyz, katapulte à squig, chariot de guerre. N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +35pts chacune : dreadnought, chariot flak, chariot kanon, Explosor, Frakassor ou Déchirator. 0-1 nobz pour +40pts 0-1 bizarboy à +50pts 0-1 brikolo pour +50pts N'importe quel nombre de stompa +75pts chacun N'importe quel nombre de forteresse de bataille +125pts chacune N'importe quel nombre de forteresse à canon +135pts chacune  Si la bande est Goff : 0-2 nobz. (au lieu de 0-1). Si la bande est Bad Moon : 0-2 bizarboyz (au lieu de 0-1). Si la bande est Blood Axe : n'importe quel nombre de kommandos à +25pts chacun. Si la bande est Snakebite : 0-2 squiggoths à 50pts chaque. Si la bande est Evil Sun : 0-2 brikolos (au lieu de 0-1) Si la bande est Deathskull : 0-2 unités de grots pour 5pts pièce
Brigade biltz*	4 unités de la liste suivante : chariot kanon, chariot de guerre, chariot flak, Explosor, Frakassor ou Déchirator	150	250	350	N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +25pts chacune : buggies, motos, karbonisators N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +35pts chacune : chariot de guerre, chariot flak, chariot kanon, Explosor, Frakassor ou Déchirator. 0-1 brikolo pour +50pts 0-1 forteresse à canon +135pts
Bande de stompas*	3 stompas	250	n/a	n/a	N'importe quel nombre de boit'kitu +25pts chacune N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +35pts chacune : dreadnought, chariot flak N'importe quel nombre de stompas +75pts chacun
Bande grokalibr'*	5 grokalibr' ou katapultes à squig	125	225	325	N'importe quel nombre de grokalibr' ou katapulte à squig +25pts chacun N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +35pts chacune : chariot de guerre, chariot flak 0-1 nobz pour +40pts 0-1 brikolo pour +50pts
Bande de chokboyz	6 unités de chokboyz	150	n/a	n/a	N'importe quel nombre d'unité de la liste suivante; pour +25pts chacune : chokboyz, kommandos, buggies, motos, karbonisators
Kulte de la vitesse	8 unités de la liste suivante : buggies, motos, karbonisators	200	350	500	N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +25pts chacune : buggies, motos, karbonisators N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +35pts chacune : chariot de guerre, chariot flak, chariot kanon ou Déchirator 0-1 nobz sur motos pour +35pts 0-1 brikolo pour +50pts
Bande de goretboyz	5 goretboyz	100	n/a	n/a	N'importe quel nombre de goretboyz supplémentaires à +25pts
0-1 Horde de dingboyz	6 dingboyz	100	n/a	n/a	0-6 dingboyz supplémentaires à +15pts chacun 0-3 bizarboyz pour +50pts chacun
0-1 dragster	1 dragster	100	n/a	n/a	Le dragster <b>peut</b> être attaché à n'importe quelle formation ork. N'importe quel nombre de boit'kitu +25pts chacune
Meka-gargant*	1 meka-gargant	450	n/a	n/a	N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante, pour +35pts chacune : dreadnought, chariot flak N'importe quel nombre de stompa +75pts chacun
Gargant*	1 gargant	700	n/a	n/a	Le gargant peut avoir une tête de Gork pour +50pts
Grand gargant*	1 grand gargant	900	n/a	n/a	Le grand gargant peut avoir une tête de Gork pour +50pts
Kroiseur kitu	1 kroiseur kitu	200	n/a	n/a	Peut devenir une kroiseur d'la mort pour +50pts

## MODIFICATIONS DE CETTE LISTE PAR RAPPORT A LA LISTE ORK DE LA F-ERC

Cette liste d'armée utilise le travail de la F-ERC des forum internet de discussion Epic\_Fr et Warmania quoiqu'elle ne suive pas toutes les conclusions tirées alors.

### Les règles spéciales des orks

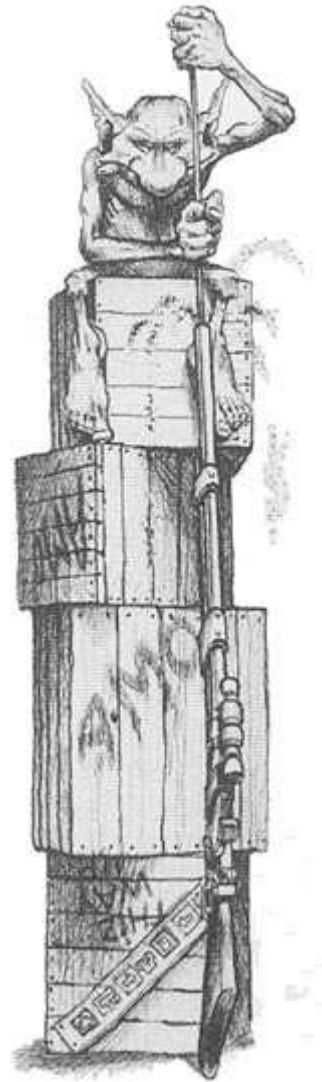
- Voir page 2

### Les profils

- Le stompa ("*krabouillator*") devient un engin de guerre à 2 points de structure.
- Nouvelle entrée de boyz avec une CC moindre mais une meilleure Fusillade.
- Augmentation du profil des nobz (+1 MA), moins de CC mais plus de Fusillade.
- La portée des superkanons et des super-zap sur les gargants et grands gargants passe à 75cm. Le coût augmente en conséquence de 50pts.
- Nouvelles unités : moto de nob, dragster de mekano, Frakassor, Dechirator Evil Sun et Explosor Goff.
- Option "*charismatique*" pour les gargants et les grands gargants à 50pts
- Cette version intègre les profils provisoires des chariots kanons : B1 4+ et revalorise en conséquence le Frakassor et l'Explosor.

### La liste d'armée

- Intégration d'unités de Swordwind : bizarboyz, katapultes à squigs, squiggoth, goretboyz, dingboyz.
- Intégration de spécificités claniques à l'entrée "bande de guerre".
- Le mekagargant ("*super-krabouillator*") devient indépendant et son coût augmente sensiblement (+150pts).
- Suppression de tous les aériens (chassa-bomba et vesso de débarquement) (*« Si Gork avait voulu qu'on vole, i' nous aurait donné des ailes » selon Dakazog et Andy Chamber*).



# FEUILLE DE REFERENCE DES ORKS

## VALEUR STRATEGIQUE 3 ; INITIATIVE 3+

NOM	TYPE	VITESSE	BLINDAGE	CC	F	ARMES	PORTEE	PUISSANCE DE FEU	NOTES
Seigneur de guerre	Pers	n/a	n/a	n/a	n/a	Arme énergétique	Contact	+1A MA	<i>Commandant suprême</i>
Mekano	Pers	n/a	n/a	n/a	n/a	Super-Zap <b>OU</b> Superkanon	60 cm 60 cm	TT(D3)3+ 2PB, MA	
Bizarboy	Pers	n/a	n/a	n/a	n/a	Poing de Gork	45 cm	MA5+, AA5+	
Nobz	INF	15 cm	4+	4+	4+	Armes lourdes Armes énergétiques	30 cm Contact	AP5+/AC5+ MA, +1A	<i>Meneurs</i>
Boyz 1	INF	15 cm	6+	5+	5+	Arme lourde	30 cm	AP6+/AC6+	
Boyz 2	INF	15 cm	6+	4+	6+	Arme lourde	30 cm	AP6+/AC6+	
Gretchins	INF	15 cm	aucun	6+	6+	Pétoires	15 cm	Armes légères	Pas de PI si tués
Chokboyz	INF	30 cm	6+	5+	5+	Bolter	15 cm	Armes légères	<i>Réacteurs dorsaux, Eclaireurs</i>
Kommandos	INF	15 cm	6+	5+	5+	Arme lourde	30 cm	AP6+/AC6+	
Goretboyz	INF	25 cm	6+	4+	6+	Bolters	15 cm	Armes légères	<i>Montés, infiltrateurs</i>
Wildboyz	INF	15 cm	6+	5+	-	Armes d'assaut	Contact	-	
Dingboyz	INF	15 cm	6+	5+	6+	Bolters	15 cm	Armes légères	
Nobz à motos	INF	35 cm	5+	4+	5+	Armes énergétiques	Contact	MA, +1A	<i>Meneurs, montées</i>
Moto de guerre	INF	35 cm	5+	5+	5+	Autocanons jumelés	15 cm	AP5+/AC5+	<i>Montés</i>
Buggy	VL	35 cm	5+	6+	5+	Arme lourde	30 cm	AP5+/AC5+	
Karbonisator	VL	35 cm	5+	6+	4+	Lance-flammes lourd	15 cm	AP4+, Ignore les couverts	
Chariot de guerre	VB	30 cm	5+	6+	5+	Arme lourde	30 cm	AP5+/AC6+	<i>Transport (2+1 gretchins)</i>
Chariot kanon	VB	30 cm	4+	5+	5+	Gro kanon	45 cm	AP5+/AC5+	<i>Transport (1)</i>
Chariot flak	VB	30 cm	5+	5+	5+	Kanon flak	30 cm	AP6+/AC6+/AA6+	<i>Transport (1)</i>
Explosor Goff	VB	20 cm	4+	5+	5+	Gro kanon	45 cm	AP5+/AC5+	<i>Transport (1), blindage renforcé</i>
Frakassor	VB	20 cm	4+	5+	5+	Méga kanon	60 cm	AP5+/AC5+	<i>Transport (1)</i>
Déchirator Evil Sun	VB	30cm	5+	5+	5+	Méga kanon	60 cm	AP5+/AC5+	<i>Transport (1)</i>
Dragster	VB	30 cm	5+	6+	-	-	-	-	Champ déflecteur
Squiggoth	VL	20 cm	4+	4+	5+	Gro kanon 2x armes lourdes Défenses et cornes	45 cm 30 cm contact	AP5+/AC5+ AP5+/AC6+ MA+1D3 Attaques	<i>Transport (4+2 gretchins)</i> <i>Blindage renforcé, blindage arrière renforcé</i>
Forteresse à kanons	EG	30 cm	4+	4+	4+	4x Bolters lourds 3x Gros kanons	30 cm 45 cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	<i>Transport (4+4 gretchins)</i> <i>CD3, crit = voir profil</i>
Forteresse de bataille	EG	30 cm	4+	4+	4+	4x Bolters lourd Gro kanon	30 cm 45 cm	AP5+/AC6+ AP5+/AC5+	<i>Transport (8+4 gretchins)</i> <i>CD3, crit = voir profil</i>
Boit'kitu	VB	15 cm	5+	5+	6+	Arme lourde Griffe de combat	30 cm Contact	AP6+/AC6+ +1A MA	<i>Marcheur</i>
Dreadnought	VB	15 cm	4+	4+	5+	2x Arme lourde Griffe de combat	30 cm Contact	AP6+/AC6+ +1A MA	<i>Marcheur</i>
Grokalibr'	INF	10 cm	aucun	6+	5+	Gro kanon	45 cm	AP5+/AC5+	
Katapulte à squigs	INF	10 cm	aucun	6+	5+	Katapulte	45 cm	1PB, Rupture	
Stompa	EG	15 cm	4+	4+	4+	2-3 gro kanons 0-1 Marteau de combat	45 cm Contact	AP5+/AC5+ +1A MA	<i>Blindage renforcé, Marcheur</i> <i>CD2, crit = voir profil</i>
Mekagargant	EG	15 cm	4+	4+	4+	Regard de Mork 2-3 Superkanons 0-1 Megakikoup	30 cm 60 cm Contact	TT4+ 2PB, MA, FrtF +1A MA	<i>Blindage renforcé, Marcheur, sans peur.</i> <i>CD4, D3 champs éner.</i> <i>Crit = voir profil</i>
Gargant	EG	15 cm	4+	3+	3+	Regard de Mork 2-3 Superkanons 0-1 Superzap 0-1 Megakikoup	30 cm 75 cm 75 cm 45 cm Contact	TT4+ 2PB, MA, FrtF TT(D3)3+, FrtF AP5+/AC5+ ET +1A MA	<i>Blindage renforcé, Marcheur, sans peur.</i> <i>CD8, 3+D3 champs éner.</i> <i>Crit = voir profil</i>
Grand Gargant	EG	15 cm	4+	3+	3+	Regard de Mork 1 Superkanon 1-2 Superkanons jumelés 0-1 Leva-lacha	30 cm 75 cm 75 cm 75 cm Contact	TT4+ 2PB, MA, FrtF 3PB, MA, FrtF TT(D3)3+, FrtF ET +1A TT(D3),	<i>Blindage renforcé, Marcheur, sans peur.</i> <i>CD12, 6+D6 champs éner.</i> <i>Crit = voir profil</i>