CODEX : ORKS

Version Indomitus 1.1

Ces documents recueillent les amendements aux règles et nos réponses aux questions fréquemment posées par les joueurs. La plupart du temps, ces amendements sont des mises à jour rendues nécessaires par les nouvelles sorties et les remarques de la communauté. D'autres fois, il s'agira d'errata visant à corriger des erreurs ou à clarifier une règle le cas échéant.

Puisqu'ils sont mis à jour périodiquement, chacun d'eux a un numéro de version ; si un numéro de version comporte une lettre (par exemple 1.1a), cela signifie qu'une mise à jour locale a été effectuée, uniquement dans la langue de ce pays, pour clarifier un problème de traduction ou toute autre correction mineure. Lorsqu'un document est révisé, le numéro de version est mis à jour et les nouvelles mises à jour apparaissent en bleu, tandis que les nouveaux errata et questions apparaissent en magenta.

MISES À JOUR & ERRATA

Page 51 – C'est Moi l'Boss !
Remplacez cette aptitude par :
"Vous pouvez inclure au maximum 1 figurine **Boss de Guerre** ou **Zyboss** dans chaque Détachement de votre armée."

Page 51 – Personnages Nommés et Kariol' Kitu
Ajoutez Mad Dok Grotsnik à cette liste. S'il gagne Trait de Seigneur de Guerre, ce doit être le trait Dur Kom' Fer.

Page 56 – J'ai un Plan, les Gars !
Remplacez la première phrase par :
"À la fin de l'étape Déployer les Armées, choisissez jusqu'à trois unités **Blood Axes** de votre armée et redéployez-les."

Page 57 – La Kompèt'
Remplacez cette Kulture par :
"Chaque fois qu'une unité **Flibuztiers** de votre armée détruit une unité ennemie, après avoir résolu les attaques de l'unité, jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque est faite par une autre unité **Flibuztiers** avec cette kulture de votre armée, relancez tout jet de touche de 1."

Page 58 – Boumeurs
Retirez "**Blitza-bomba**" de la liste des unités éligibles.

Page 59 – Pyromanes
Ajoutez "**Boosta-klatas Kustoms**" à la liste des unités éligibles

Page 61 – Arme Extra-kustom
Remplacez la première phrase par :
"**Mek**, **Gros Mek** ou figurine Brikolo équipée d'un méga-kalibr' kustom ou méga-klateur kustom seulement."

Page 63 – Boucliers Grots
Remplacez la deuxième phrase par :
"Choisissez 1 unité **Infanterie Orks** de votre armée, puis choisissez 1 unité **Infanterie Gretchin** (hormis les unités **Personnage**) de votre armée à 6" de l'unité choisie."

Page 64 – Chasseurs de Monstre
Remplacez la troisième phrase par :
"Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque d'une figurine d'une des unités **Alpagueur** choisies ciblant l'unité **Monstre** ou **Véhicule** choisie, ajoutez 1 au jet de blessure de l'attaque."

Page 64 – Obus Trembleterre
Remplacez le début de la deuxième phrase par :
"Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois que la figurine choisie fait une attaque de tir avec un gros lobeur, [...]"

Page 95 – Médiko, Aptitudes
Remplacez le nom de l'aptitude Outils de Dok par :
"**Outils de Dok (Aura)**"

Page 96 – Mad Dok Grotsnik, Aptitudes
Remplacez le nom de l'aptitude Outils de Dok par :
"**Outils de Dok (Aura)**"

Pages 103 et 129, Fuzi shokk kustom, Aptitudes
Replacez la première phrase de l'aptitude de cette arme par :
"Si un ou plusieurs jets de touche non modifiés de 1 sont obtenus pour une attaque avec cette arme, le porteur subit 1 blessure mortelle après avoir tiré avec cette arme."

Page 115 – Kariol' Kitu, Aptitudes, Alpagué
Remplacez cette aptitude par :
"À chaque attaque de cette figurine avec son kanon kipik', si une figurine **Véhicule** ou **Monstre** ennemie (hormis les figurines **Titanesque** ou **Aérodyne**) perd un ou plusieurs PV suite à l'attaque, jetez un D6 : sur 4+, la figurine ennemie ne peut pas terminer un quelconque type de mouvement à plus de 12" de cette figurine jusqu'au début de votre prochain tour. Si cette figurine se déplace pour une raison quelconque, ou si elle est détruite, cet effet cesse."

Page 117 – Kariol' Kichass', Aptitudes, Alpagué
Remplacez cette aptitude par :
"À chaque attaque de cette figurine avec son kanon kipik', si une figurine **Véhicule** ou **Monstre** ennemie (hormis les figurines **Titanesque** ou **Aérodyne**) perd un ou plusieurs PV suite à l'attaque, jetez un D6 : sur 4+, la figurine ennemie ne peut pas terminer un quelconque type de mouvement à plus de 12" de cette figurine jusqu'au début de votre prochain tour. Si cette figurine se déplace pour une raison quelconque, ou si elle est détruite, cet effet cesse."

Page 118 – Kamion, Transport
Remplacez la première phrase par :
"Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **Infanterie <Clan>**, **Infanterie Bande Spécializée** ou **Frimeurs**."

FAQ

Q : Une unité contenant plus d'une figurine peut-elle recevoir une Kustomization grâce à l'action Kustomizer de l'Atelier de Mekboy ?
R : Non. Comme décrit dans les Kustomizations (p. 60), les Kustomizations de Véhicules ne peuvent être allouées qu'à une unité ne contenant qu'une seule figurine.

Q : Quand une figurine **Goff** *ayant le Trait de Seigneur de Guerre Brutal Mais Ruzé attaque, est-ce que les touches supplémentaires générées par la kulture de clan Pas d'Chichi qui n'atteignent pas l'étape Infliger des Dégâts sont comptabilisées pour déterminer le nombre d'attaques supplémentaires pouvant être effectuées ?*
R : Oui. Notez cependant que lorsque vous effectuez des attaques supplémentaires grâce à ce Trait de Seigneur de Guerre, aucune touche supplémentaire ne peut alors être générée en vertu de la kulture Pas d'Chichi.