

# ORKS

## RÈGLE D'ARMÉE

*Le cri de guerre des Orks est connu et craint dans toute la galaxie. Quand il résonne sur le champ de bataille, jaillit de centaines voire des milliers de gorges à la peau verte et épaisse, même les guerriers les plus inflexibles redoutent le carnage à venir.*

### WAAAGH!

Si votre Faction d'Armée est **ORKS**, une fois par bataille, au début du round de bataille, vous pouvez sonner la Waaagh! En ce cas, jusqu'au début du prochain round de bataille :

- Les unités **ORKS** de votre armée sont éligibles pour déclarer une charge à un tour où elles ont Avancé.
- Ajoutez 1 aux caractéristiques de Force et d'Attaques des armes de mêlée dont sont équipées les figurines **ORKS** de votre armée.
- Les figurines **ORKS** de votre armée ont une sauvegarde invulnérable de 5+.



**ORKS – TRIBU WAAAGH!**

# RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **ORKS**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Tribu Waaagh!.

## RESTEZ AU KONTACT

*Une fois qu'un Ork est en combat au corps à corps, il submerge ses ennemis sous le seul poids de sa férocité.*

Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines **ORKS** de votre armée ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].



## STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Tribu Waaagh!, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Tribu Waaagh!.



### DÉRAPAJ'!

TRIBU WAAAGH! – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

*Si son véhicule est à l'article de la mort, tout Ork digne de tenir un volant dirige sa carcasse en feu vers le premier groupe d'ennemis. L'explosion suscite forcément les vivats des spectateurs peaux-vertes.*

**QUAND** : À n'importe quelle phase, juste après qu'une unité **VÉHICULE ORKS** de votre armée avec l'aptitude Destruction Néfaste a été détruite.

**CIBLE** : Cette unité **VÉHICULE ORKS**, si vous obtenez un 6 pour son aptitude Destruction Néfaste. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur cette unité même si elle vient d'être détruite.

**EFFET** : Votre unité peut faire un Mouvement Normal ou de Retraite avant que son aptitude Destruction Néfaste soit résolue, et avant que la moindre unité embarquée effectue un Débarquement d'Urgence. Quand elle fait ce mouvement, votre unité peut se déplacer par-dessus les unités ennemies (hormis les **MONSTRES** et les **VÉHICULES**) comme si elles n'étaient pas là.

1PC



### LES ORKS SONT JAMAIS BATTUS

TRIBU WAAAGH! – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

*La physiologie orkoïde est si robuste, et les Orks si lents à réagir à la douleur, que même les blessures fatales ne les sont pas de suite.*

**QUAND** : À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

**CIBLE** : 1 unité **ORKS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 des attaques de l'unité attaquante.

**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité est détruite, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a fini de faire ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

2PC



### CARNAGE SANS BORNE

TRIBU WAAAGH! – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Quand les peaux-vertes arrivent au contact, le carnage est un spectacle magnifique, du moins aux yeux d'autres Orks.*

**QUAND** : À la phase de Combat.

**CIBLE** : 1 unité **ORKS** de votre armée qui n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.

**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de mêlée d'une figurine **ORKS** de votre unité, un jet de touche non modifié de 5+ cause une Touche Critique.

1PC





## STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Tribu Waaagh!, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Tribu Waaagh!.



### DUR KOM' FER

TRIBU WAAAGH! – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Il faut un coup d'une force phénoménale pour faire marquer ne serait-ce qu'un bref temps d'arrêt au plus humble des Orks.*

**QUAND** : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

**CIBLE** : 1 unité **ORKS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 des attaques de l'unité attaquante.

**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque ciblant votre unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

**RESTRICTIONS** : Vous ne pouvez pas choisir une unité **VÉHICULE** ni une unité **GRETCHIN** pour ce Stratagème.

1PC



### LOI D'LA BANDE

TRIBU WAAAGH! – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Plus il y a d'Orks à un endroit donné, plus l'énergie Waaagh! est palpable, et plus les peaux-vertes sont sans peur.*

**QUAND** : À votre phase de Commandement.

**CIBLE** : 1 unité **BANDE** de votre armée qui contient au moins 10 figurines est n'est pas En Dessous de son Demi-effectif.

**EFFET** : Jusqu'à la fin de la phase, tant qu'une unité **INFANTERIE ORKS** est à 6" de cette unité **BANDE**, cette unité **INFANTERIE ORKS** peut toujours être choisie comme cible de vos Stratagèmes même si elle est Ébranlée.

1PC



### ON Y VA !

TRIBU WAAAGH! – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Même les Orks patauds peuvent atteindre une vitesse surprenante lorsqu'il y a une bonne baston en perspective. Une fois qu'une horde de peaux-vertes a aperçu l'ennemi, plus rien ne peut l'arrêter.*

**QUAND** : Au début de votre phase de Mouvement.

**CIBLE** : 1 unité **INFANTERIE ORKS** de votre armée.

**EFFET** : Jusqu'à la fin du tour, ajoutez 2 aux jets d'Avance et de Charge pour votre unité.

1PC





# ORKS – TRIBU WAAAGH!

## OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Tribu Waaagh!, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Tribu Waaagh!.

### SUIVEZ-MOI LES GARS

*Toujours à la pointe des assauts, cet Ork aime être le premier en mêlée.*

Figurine **ORKS** seulement. Tant que le porteur mène une unité, ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement des figurines de cette unité.

### KIKOUP' KITU DE HEADWOPPA

*On a plus revu ni Headwoppa ni sa tribu depuis qu'ils ont chargé droit dans une horde de démons de Khorne, mais la légende d'un gros kikoup' ensanglanté refait surface périodiquement, une arme apparemment normale, mais dont le porteur entend en son for intérieur une voix grondante qui le pousse à un paroxysme de violence.*

Figurine **ORKS** seulement. Les armes de mêlée dont est équipé le porteur qui n'ont pas l'aptitude [ATTAQUES BONUS] ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

### RUZÉ MAIS BRUTAL

*Feignant la faiblesse, ce peau-verte incite l'ennemi à s'approcher, pour mieux lui asséner une pluie de coups.*

Figurine **ORKS** seulement. Tant que le porteur mène une unité, cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge lors d'un tour où elle a Battu en Retraite.

### SUPER CORPS CYBORK

*Le propriétaire original de cet exosquelette unique en son genre fit l'envie de tous les Boss de Guerre alentour, et fut bientôt étripé et démonté par un rival plus puissant. Le Super Corps Cybork a vu plus d'une transplantation depuis, en emplissant à chaque fois son nouveau possesseur de confiance, de résistance et de l'espoir tardif que le Médiko avait nettoyé la prothèse avant de la lui greffer...*

Figurine **ORKS** seulement. Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.







# CHARIOT D'GUERRE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	16	7+	5



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gros fling' [TIR RAPIDE 2]	36"	3	5+	5	0	1
Kanon – Frag [DÉFLAGRATION]	36"	D6	5+	5	0	1
Kanon – charge kreuze	36"	1	5+	9	-2	D6
Kanon kitu	24"	D6+3	5+	9	-2	2
Lobeur [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6	5+	5	0	1
Kanon zzap [BLESSURES DÉVASTATRICES]	36"	1	5+	2D6	-3	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Rouleau compresseur	Mêlée	6	3+	9	-1	2
Pince katrap' [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	3+	8	-2	2
Roues et chenilles	Mêlée	6	4+	8	0	1
Boule kikass' [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	4+	10	0	D6

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, CHARIOT D'GUERRE

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Pont de Tir 22

FACTION : Waaagh!

**Brinquebalant mais Robuste** : Chaque fois qu'une attaque est allouée à cette figurine, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Kazemate blindée** : Ajoutez 2 à la caractéristique d'Endurance du porteur, mais il perd l'aptitude Pont de Tir.

## ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS





# CHARIOT D'GUERRE

*Il n'existe pas deux Chariots d' Guerre identiques, car les Meks qui les construisent ne peuvent jamais résister à l'envie d'ajouter des plaques de blindage, des piques, du dakka et toute sorte de bidules. Néanmoins, tous sont des blindés de transport capables d'acheminer un vaste nombre d'Orks au combat, et d'encaisser tout ce que l'ennemi peut leur envoyer.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
  - 1 kanon
  - 1 kanon kitu
  - 1 kanon zzap
- Cette figurine peut être équipée de :
  - 1 lobeur
- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 4 gros fling'.
- Les roues et chenilles de cette figurine peuvent être remplacées par 1 rouleau kompresseur.
- Cette figurine peut être équipée d'un ou plusieurs des choix suivants :
  - 1 kazemate blindée
  - 1 pince katrap'
  - 1 boule kikass'

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chariot d' Guerre

Cette figurine est équipée de : roues et chenilles.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 22 figurines **INFANTRIE ORKS**. Si cette figurine est équipée d'un kanon kitu, elle a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE ORKS**. Chaque figurine **MÉGA-ARMURE** ou **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 figurines. Si cette figurine n'est pas équipée d'une kazemate blindée, d'un kanon, d'un kanon kitu ou d'un kanon zzap, elle peut transporter 1 **GHAZGHKULL THRACA**. **GHAZGHKULL THRACA** occupe la place de 18 figurines.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, CHARIOT D'GUERRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# BOYZ ALPAGUEURS

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	5	5+	1	7+	2	BOY ALPAGUEUR
6"	5	5+	2	7+	2	NOB ALPAGUEUR



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1
Fuzi Kikogn' [DÉFLAGRATION]	18"	D3	5+	6	0	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	5	0	1
Kikoup'	Mêlée	3	3+	5	-1	1
Sékateur énergétique'	Mêlée	4	3+	7	-1	2

## APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+

FACTION : Waaagh!

**Chasseurs de Monstres** : À chaque attaque d'une figurine de cette unité ciblant une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, vous pouvez relancer le jet de Touche.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, BANDE, LIGNE, ALPAGUEUR, BOYZ ALPAGUEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# BOYZ ALPAGUEURS

*Charpentés, brutaux, et belliqueux, les Boyz Alpagueurs sont une force à ne pas sous-estimer. Qu'il s'agisse des boulets tirés par leurs fuzis kikogn', ou des crochets funestes de leurs kikoup', les Alpagueurs excellent à attendrir leurs proies et la mettre au sol avant de la tailler en pièces.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 10 figurines dans l'unité, le kalibr' et le kikoup' de 1 Boy Alpagueur peuvent être remplacés par 1 fuzi Kikogn' et 1 arme de corps à corps.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Nob Alpagueur
- 9-19 Boyz Alpagueurs

Le Nob Alpagueur est équipé de : kalibr' ; sékateur énergétik'.

Chaque Boy Alpagueur est équipé de : kalibr' ; kikoup'.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, BANDE, LIGNE, ALPAGUEUR, BOYZ ALPAGUEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# BOSS DRESSEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	5	4+	5	6+	1



## 🎯 ARMES DE TIR

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Fling' [TIR RAPIDE 1]	18"	2	4+	4	0	1
-----------------------	-----	---	----	---	---	---

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Pince d'Alpagueur [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+]	Mêlée	4	3+	10	-2	2
---	-------	---	----	----	----	---

Kikoup' de Dresseur [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+]	Mêlée	6	2+	6	-1	2
---	-------	---	----	---	----	---

## APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+, Meneur

FACTION : Waaagh!

**Boss Dresseur** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

**Rage Animale** : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, les armes de mêlée dont elle est équipée ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, BOSS DE GUERRE, BOSS DRESSEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

## BOSS DRESSEUR

*Il faut un Ork féroce et caractériel pour diriger une cavalcade d'Alpagueurs, et les Boss Dresseurs ne sont pas avares de ces qualités. Grâce à des améliorations cyborks, des squig'cibleurs câblés et une panoplie d'armes de corps à corps brutales, ces monstres rugissants peuvent triompher des proies les plus imposantes en combat singulier.*



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss Dresseur

Cette figurine est équipée de : fling' ; kikoup' de Dresseur ; pince d'Alpagueur.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- BOYZ ALPAGUEURS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, BOSS DE GUERRE, BOSS DRESSEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION : ORKS

# BOSS DRESSEUR SUR SQUIGOSAURE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	9	6+	3



## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1
Fuzi Kikogn' [DÉFLAGRATION]	18"	D3	5+	6	0	2

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Kikoup' de Dresseur [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+]	Mêlée	6	2+	6	-1	2
Mâchoires de squigosaure [BLESSURES DÉVASTATRICES, ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	4+	7	-2	3

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1, Insensible à la Douleur 4+**

FACTION : **Waaagh!**

**On y Va ! [Aura]** : Tant qu'une unité **ALPAGUEUR** amie est à 6" de cette figurine, vous pouvez relancer les jets de Charge pour cette unité.

**Prédateur Irraisonné** : Vous pouvez cibler cette figurine avec le Stratagème Intervention Héroïque pour 1PC, même si vous avez déjà ciblé une unité différente avec ce Stratagème à cette phase.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, BOSS DRESSEUR SUR SQUIGOSAURE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**



## BOSS DRESSEUR *SUR SQUIGOSAURE*

*Les squigosaures sont des prédateurs exclusifs capables de mâcher l'adamantium et d'ignorer les projectiles comme s'ils étaient couverts de blindage. Ces monstres mangent tout ce qu'ils peuvent croquer. Si un Boss Dresseur veut en monter un, il doit le battre quasiment à mort pour obtenir son respect, sans se faire dévorer.*



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 fuzi Kikogn'.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss Dresseur sur Squigosaure

**Cette figurine est équipée de :** kalibr' ; kikoup' de Dresseur ; mâchoires de squigosaure.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, BOSS DRESSEUR SUR SQUIGOSAURE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# GROS MEK EN MÉGA-ARMURE

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	2+	5	7+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	5+	4	0	1
Méga-klateur kustom [À RISQUE]	24"	3	5+	9	-2	D6
Fling' kustom [TIR RAPIDE 2]	18"	4	5+	4	0	1
Boum tépula [DÉFLAGRATION]	12"	3	5+	8	-1	3

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Disqueuz'	Mêlée	3	4+	12	-3	2
Pince énergéतिक'	Mêlée	4	3+	9	-2	2

## APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Waaagh!**

**Plus de Dakka** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.

**Une Armur' Kom' Neuv'** : Tant que cette figurine mène une unité, à votre phase de Commandement, vous pouvez restituer 1 figurine de Garde du Corps détruite à cette unité.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Champ de Force Kustom** : Tant que le porteur mène une unité, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les attaques de tir.

**Grot graisseur** : Une fois par bataille, à la fin de votre phase de Mouvement, 1 figurine de l'unité du porteur récupère D3 PV perdus.

**Note des Concepteurs** : Placez un pion de Grot Graisseur à côté de l'unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GROS MEK EN MÉGA-ARMURE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**

## GROS MEK EN MÉGA-ARMURE

Même si porter une méga-armure revient à avoir la moitié d'un blindé sur le dos, sa résistance est incroyable. Les Gros Meks en construisent souvent pour les revêtir, et leur adjoindre des armes kustom à la fiabilité douteuse, des champs de force, des pinces broyeuses voir des boums tépula qui éliminent leurs victimes en dispersant leurs constituants sur de vastes zones, au grand amusement des Orks.



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le méga-klateur kustom de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 disqueuz'
  - 1 arme kombinée
  - 1 fling' kustom
- Cette figurine peut être équipée de 1 des choix suivants :
  - 1 boum tépula
  - 1 champ de force kustom
- Cette figurine peut être équipée de 1 grot graisseur.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gros Mek en Méga-armure

Cette figurine est équipée de : méga-klateur kustom ; pince énergéтик'.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MÉGANOBZ

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GROS MEK EN MÉGA-ARMURE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# GROS MEK AVEC CHAMP DE FORCE KUSTOM

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	5	4+	4	7+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Kikoup'	Mêlée	4	3+	5	-1	1

## APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Waaagh!**

**Plus de Dakka :** Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.

**Champ de Force Kustom :** Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir. Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, cette figurine peut surcharger son champ de force kustom. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, cette sauvegarde invulnérable passe à 4+.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Grot Auxiliaire :** Une fois par bataille, le porteur peut surcharger son champ de force kustom une fois supplémentaire.

**Note des Concepteurs :** Placez un pion de Grot Auxiliaire à côté du porteur, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES,  
GROS MEK AVEC CHAMP DE FORCE KUSTOM



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**

## GROS MEK AVEC CHAMP DE FORCE KUSTOM

Projeté par un amas de bidules tournoyants et crépitants, le champ de force kustom est un dôme d'énergie qui recouvre le Gros Mek et les peaux-vertes à proximité. Les tirs ennemis ricochent sans heurt contre cette bulle de protection instable, ce qui permet au Mek et ses gars insouciants de se ruer au combat.



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 grot auxiliaire.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gros Mek avec Champ de Force Kustom

Cette figurine est équipée de : kalibr' ; kikoup'.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- BOYZ
- KRAM'BOYZ
- KASS'TANKS
- PILLARDS
- NOBZ

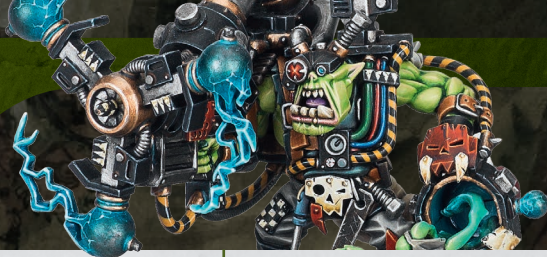
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES,  
GROS MEK AVEC CHAMP DE FORCE KUSTOM



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# GROS MEK AVEC KANON SHOKK

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	5	4+	5	7+	1



☒ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Kanon shokk [DÉFLAGRATION, LOURD]	60"	D6+1	5+	9	-4	D6
⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	4	3+	5	0	1

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Waaagh!

**Plus de Dakka :** Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1.

**Assaut de Snotlings Cinglés :** À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques ; cette unité doit faire un test d'Ébranlement.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Grot Assistant :** Une fois par bataille, après avoir jeté le dé déterminant le nombre d'attaques effectuées par le kanon shokk du porteur, vous pouvez relancer ce dé.

**Note des Concepteurs :** Placez un pion de Grot Assistant à côté du porteur, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, GROS MEK AVEC KANON SHOKK

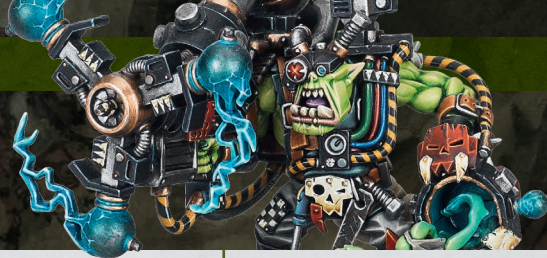


MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



## GROS MEK AVEC KANON SHOKK

*Le kanon Shokk ouvre un tunnel à travers le warp jusqu'à la cible, puis il y précipite des Snotlings hurlants. Les petits peaux-vertes se rematérialisent dans un état de terreur enfiévrée, tel un essaim griffant et mordant. Inutile de dire que si cela se produit dans le compartiment d'un véhicule, ou pire, dans un être vivant, le résultat est aussi rapide qu'horrible.*



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 gros assistant.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gros Mek avec Kanon Shokk

Cette figurine est équipée de : arme de corps à corps, kanon shokk.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- BOYZ
- PILLARDS
- KANONS D'MEK

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, GROS MEK AVEC KANON SHOKK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# GRO'BUNKER D'BOSS

M	E	SV	PV	CD	CO
-	10	3+	12	7+	0



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gros fling' [TIR RAPIDE 2]	36"	3	5+	5	0	1
Regard de Gork – skruter [DÉFLAGRATION, TOUCHES SOUTENUES D3]	24"	D6	5+	5	0	1
Regard de Gork – toizer [TOUCHES SOUTENUES D3]	18"	1	5+	12	-4	3

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, VÉHICULE, TRANSPORT, GRO'BUNKER D'BOSS

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 11

FACTION : Waaagh!

**Couvert Délabré :** À chaque attaque de tir allouée à une figurine, si celle-ci n'est pas entièrement visible de toutes les figurines de l'unité attaquante à cause de cette **FORTIFICATION**, cette figurine a le Bénéfice du Couvert contre cette attaque.

**Haut-brailleux (Aura) :** Tant qu'une unité **ORKS** amie est à 6" de cette **FORTIFICATION**, améliorez de 1 la caractéristique de Commandement des figurines de cette unité.

**Fortification :** Tant qu'une unité ennemie est seulement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs **FORTIFICATIONS** de votre armée :

- Cette unité peut être choisie comme cible d'attaques de tir, mais à chacune de ces attaques, à moins qu'elle soit faite avec un Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas à faire de test de Fuite Désespérée pour Battre en Retraite en étant Ébranlées, sauf pour celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemies ce faisant.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# GRO'BUNKER D'BOSS

*Pour un Boss, avoir une tête de Gargant en guise de hutte n'est pas qu'un symbole de statut, car elle fournit en outre une base d'opérations équipée d'une panoplie arkissime, qu'il s'agisse du puissant Regard de Gork logé dans un œil, ou du haut-braille de kommandant, qui porte les ordres du boss d'un bout à l'autre du champ de bataille.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de jusqu'à 3 gros fling' additionnels.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gro'Bunker d'Boss

Cette figurine est équipée de : gros fling' ; Regard de Gork.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 11 figurines **INFANTRIE ORKS**. Chaque figurine **MÉGA-ARMURE** ou **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 figurines.

MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, VÉHICULE, TRANSPORT, GRO'BUNKER D'BOSS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# BLITZA-BOMBA

M

20+"

E

9

SV

3+

PV

12

CD

7+

CO

0



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Gros fling' [TIR RAPIDE 2]	36"	3	5+	5	0	1
	Super fling' jumelé [TIR RAPIDE 2, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	4	5+	6	-1	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Waaagh!

**Bombe Kiboum :** Chaque fois que cette figurine termine un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée durant ce mouvement et jeter 1 D6 : sur 4+, cette unité ennemie subit D6 blessures mortelles.

## ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, BLITZA-BOMBA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# BLITZA-BOMBA

Moins enclin au déluge de projectiles que le Dakkajet, le Blitz-bomba emporte sous ses ailes une paire d'énormes bombes kiboum. Effectuant de dangereux piqués, le Blitz-bombas largue sa cargaison surdimensionnée avant de redresser (avec de la chance) et de monter en chandelle dans un hurlement de moteurs tandis que des boules de feu enflent dans leur sillage.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Blitz-bomba

Cette figurine est équipée de : gros fling' ; super fling' jumelé ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, BLITZA-BOMBA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# CHARIOT BOUMDAKKA DE LUX'

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	7	4+	9	7+	3



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gros fling' [TIR RAPIDE 2]	36"	3	5+	5	0	1
Pétoir' grot [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Mek Spé [ASSAUT, TIR RAPIDE 4, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	12	5+	5	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Roues kloutées	Mélée	4	4+	7	-1	2

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Waaagh!

**Nuage de Poussière (Aura)** : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, GRENADES, CHARIOT BOUMDAKKA DE LUX'



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# CHARIOT BOUMDAKKA DE LUX'

*Le Chariot Boumdakka de Lux' est un drame sur roues lancé à grande vitesse. Bardé de dakka et grouillant de peaux-vertes anarchiques, le véhicule rugit à travers la ligne ennemie telle une tempête de fumée, de balles et de bouteilles kikram' agrémentée de langage ordurier, avant de se préparer à refaire un passage.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chariot Boumdakka de Lux'

**Cette figurine est équipée de :** gros fling' ; pétoir' grot ; Mek Spé ; roues kloutées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, GRENADES, CHARIOT BOUMDAKKA DE LUX'



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# BOSS SNIKROT

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	5	5+	6	6+	1



## 🎯 ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crocs de Mork [PRÉCISION, JUMELÉ]	Mêlée	6	2+	6	-1	2

## APTITUDES

BASE : **Infiltrateurs, Meneur, Discrétion**

FACTION : **Waaagh!**

**Kommandos Krân' Rouj'** : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont le Bénéfice du Couvert.

**Infiltrateur Ruzé** : Une fois par bataille, à votre phase de Mouvement, au lieu de faire un mouvement Normal avec l'unité de cette figurine, vous pouvez la retirer du champ de bataille et la replacer n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : **INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, HÉROS ÉPIQUE, BOSS SNIKROT**



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**

# BOSS SNIKROT

*Boss Snikrot est un spectre meurtrier dont l'obsession pour le mode de combat des Kommandos lui a permis de transcender la ruse des autres Blood Axes pour atteindre une expertise frisant le surnaturel. L'ennemi sait que le Boss est sur lui seulement quand ce dernier lui ouvre la gorge avec ses lames dentelées.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss Snikrot – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : kalibr' ; Crocs de Mork.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- KOMMANDOS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, HÉROS ÉPIQUE, BOSS SNIKROT



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# BOSS ZAGSTRUK

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	5	4+	6	6+	1



☒	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1
⚔	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Lé Serr' du Votour et kikoup'	Mêlée	6	2+	8	-2	2

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**, **Insensible à la Douleur 6+**, **Meneur**

FACTION : **Waaagh!**

**Boss Instrukteur** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

**Descente en Piqué** : Vous pouvez relancer les jets de Charge pour l'unité de cette figurine à un tour où elle a été placée sur le champ de bataille depuis les Réserves.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, BOSS ZAGSTRUK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# BOSS ZAGSTRUK

Plongeant depuis son chassa-bomba kustom à la tête de ses infâmes Votourz, Boss Zagstruk frappe l'ennemi telle une fusée de deux quintaux de fureur brute. Le carnage s'ensuit dans le rugissement de ses missiles Blitz et le craquement d'os sous ses serres cyborgs.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss Zagstruk – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Lé Serr' du Votour et kikoup'; kalibr'.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- CHOKBOYZ

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, BOSS ZAGSTRUK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# BOYZ

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	5	5+	1	7+	2	BOY
6"	5	5+	2	7+	2	BOSS NOB



☯ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gros fling' [TIR RAPIDE 2]	36"	3	5+	5	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	5+	4	0	1
Lance-roquettes [DÉFLAGRATION]	24"	D3	5+	9	-2	3
Fling' [TIR RAPIDE 1]	18"	2	5+	4	0	1
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gros kikoup'	Mêlée	3	3+	7	-1	2
Kikoup'	Mêlée	3	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Pince énergétique'	Mêlée	3	4+	9	-2	2

## APTITUDES

FACTION : Waaagh!

**Kasser des Têtes :** Tant qu'une figurine **BOSS DE GUERRE** mène cette unité, à votre phase de Commandement, la première fois qu'un test d'Ébranlement est raté pour cette unité à cette phase, si elle est à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez choisir de kasser des têtes. En ce cas, 1 figurine de Garde de Corps de cette unité est détruite et vous pouvez relancer ce test.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, BANDE, GRENADES, BOYZ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# BOYZ

Les *Boyz Orks* se ruent au combat en grandes bandes désordonnées, dotées de quelques armes spéciales grossières et menées par des *Boss Nobz* au sale caractère. La plupart se contentent de foncer contre les lignes adverses, en comptant sur leur effectif et leur résistance naturelle pour atteindre l'ennemi, tandis que d'autres montent dans des *Kamions* et *Chariots de Guerre* pour arriver plus vite au contact.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le gros kikoup' du Boss Nob peut être remplacé par 1 pince énergétique'.
- Le gros kikoup' et le kalibr' du Boss Nob peuvent être remplacés par 1 arme combinée et 1 arme de corps à corps.
- Chaque Boy (importe quel nombre) peut avoir son kalibr' et son kikoup' remplacés par 1 fling' et 1 arme de corps à corps.
- Par tranche de 10 figurines dans l'unité, le kikoup' et le kalibr' de 1 Boy peuvent être remplacés par 1 des choix suivants:
  - 1 gros fling' et 1 arme de corps à corps
  - 1 lance-rokettes et 1 arme de corps à corps

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss Nob
- 9-19 Boyz

Le Boss Nob est équipé de : kalibr' ; gros kikoup'.

Chaque Boy est équipé de : kalibr' ; kikoup'.

## GARDES DU CORPS

Si cette unité a un Effectif Initial de 20, vous pouvez lui attacher jusqu'à 2 unités de Meneur au lieu de 1 (mais seulement si l'une d'elles est une figurine **BOSS DE GUERRE**). En ce cas, si cette unité est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, BANDE, GRENADES, BOYZ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KRAM'BOYZ

M

6"

E

5

SV

5+

PV

1

CD

7+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gros fling' [TIR RAPIDE 2]	36"	3	5+	5	0	1
Krameur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Méga-klateur kustom [À RISQUE]	24"	3	5+	9	-2	D6
Lance-rokettes [DÉFLAGRATION]	24"	D3	5+	9	-2	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	4	0	1
Chalumeau	Mêlée	2	4+	4	-2	1

## APTITUDES

FACTION : Waaagh!

**Pyromaniaks** : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité avec un krameur ciblant une unité ennemie à 6", relancez tout jet de Blessure de 1. Si la cible de cette attaque est également à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Blessure à la place.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, KRAM'BOYZ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KRAM'BOYZ

Le krameur est une torche à découper conçue pour démanteler les épaves. Or, il se trouve fortuitement, qu'il fonctionne à merveille pour traverser les armures au corps à corps, ou, d'une rotation de sa buse, cracher une langue de feu. Inutile de dire que les Orks aux penchants pyromanes se délectent des deux utilisations.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Brikolo (n'importe quel nombre) peut avoir son gros fling' remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 méga-klateur kustom
  - 1 lance-rokettes

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Brikolos\*
- 4-12 Kram'boyz

*\* Cette unité doit contenir 1 Brikolo par tranche de 4 Kram'boyz qu'elle contient.*

**Chaque Brikolo est équipé de :** arme de corps à corps ; gros fling'.

**Chaque Kram'boyz est équipé de :** krameur ; chalumeau.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, KRAM'BOYZ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# KRAMA-BOMBA

M

20+"

E

9

SV

3+

PV

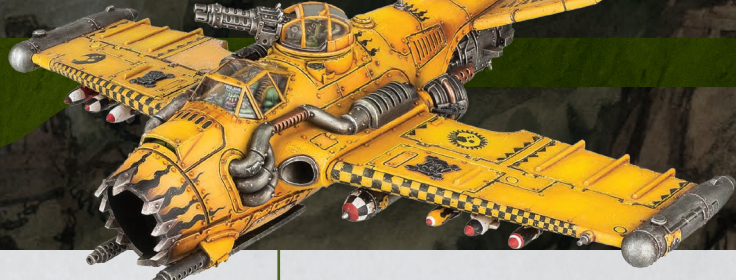
12

CD

7+

CO

0



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gros fling' jumelé [TIR RAPIDE 2, JUMELÉ]	18"	3	5+	5	0	1
Super fling' jumelé [TIR RAPIDE 2, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	4	5+	6	-1	1
Rack à missiles karbo [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT]	36"	2D6	5+	5	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Waaagh!**

**Bombe Kikram'** : Chaque fois que cette figurine termine un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée durant ce mouvement. Jusqu'à la fin du tour, les figurines de cette unité ne peuvent pas avoir le Bénéfice du Couvert. En outre, jetez 1 D6 pour chaque figurine de cette unité ennemie : pour chaque 6, elle subit 1 blessure mortelle.

## ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

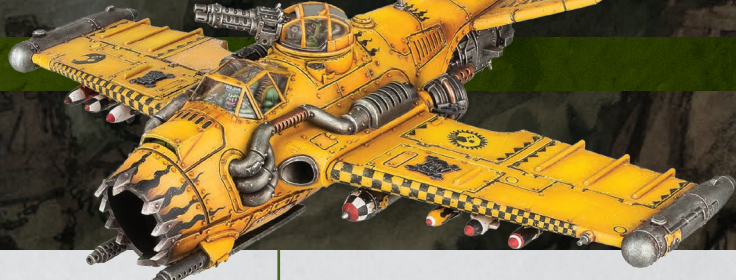
MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, KRAMA-BOMBA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**

## KRAMA-BOMBA

*Conçus pour chasser l'infanterie hors des fortifications et du couvert, les Krama-bombas volent si bas qu'ils calcinent leur propre fuselage avec leur chargement incendiaire. Les pilotes kram'boyz considèrent cela comme un faible prix à payer pour regarder leurs victimes faire la danse du feu sous la pluie de missiles karbo et bombes kikram'.*



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 rack à missiles karbo.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Krama-bomba

**Cette figurine est équipée de :** gros fling' jumelé ; super fling' jumelé ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, KRAMA-BOMBA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# DAKKAJET

M

20+"

E

9

SV

3+

PV

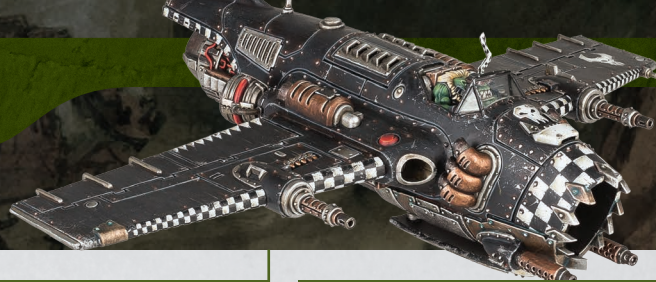
12

CD

7+

CO

0



## 🎯 ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Super fling' jumelé [TIR RAPIDE 2, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	4	5+	6	-1	1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3

FACTION : Waaagh!

**Grêle de Dakka** : À chaque attaque de tir de cette figurine, chaque jet de Touche réussi cause une Touche Critique.

## ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, DAKKAJET



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# DAKKAJET

*Fendant le ciel dans une traînée de flammes et de fumée, les Dakkajets fondent en rase-mottes sur le champ de bataille. Ces appareils orks monoplaces sont disproportionnellement hérissés d'armes, lesquelles manquent de les disloquer lorsque le pilote déchaîne une tornade de dakka sur d'infortunées cibles terrestres ou aériennes, tout en jubilant.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 super fling' jumelé additionnel.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dakkajet

**Cette figurine est équipée de :** 2 super fling' jumelé ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, DAKKAJET



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# DRED EUD' LA MORT

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	9	2+	8	7+	3



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gros fling' [TIR RAPIDE 2]	36"	3	5+	5	0	1
Méga-klateur kustom [À RISQUE]	24"	3	5+	9	-2	D6
Lance-roquettes [DÉFLAGRATION]	24"	D3	5+	9	-2	3
Karbonizeur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pince de Dred [KIKOUPAMOR']	Mêlée	4	3+	10	-2	3
<b>Kikoupamor'</b> : La caractéristique d'Attaques de cette arme est augmentée de 1 pour chaque pince de Dred additionnelle dont est équipée cette figurine.						
Pieds kikraz'	Mêlée	4	3+	5	0	1

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1

FACTION : Waaagh!

**Brutalité à Pistons** : Au début de la phase de Combat, chaque unité ennemie à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ayant cette aptitude doit faire un test d'Ébranlement.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, DRED EUD' LA MORT



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# DRED EUD' LA MORT

Être câblé à un Dred eud' la Mort octroie force, résistance et un terrible arsenal. Naturellement, se trouver enfermé à vie dans une boîte de conserve à manger avec une paille est vite agaçant, mais la férocité ainsi gagnée par les pilotes rend les Dreds eud' la Mort d'autant plus dangereux au combat.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les gros fling' de cette figurine peuvent chacun être remplacés par 1 des choix suivants :
  - 1 pince de Dred
  - 1 méga-klateur kustom
  - 1 lance-rokettes
  - 1 karboniseur
- Les pinces de Dred de cette figurine peuvent chacune être remplacée par 1 des choix suivants :
  - 1 gros fling'
  - 1 méga-klateur kustom
  - 1 lance-rokettes
  - 1 karboniseur

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dred eud' la Mort

Cette figurine est équipée de : 2 gros fling' ; 2 pinces de Dred ; pieds kikraz'.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, DRED EUD' LA MORT



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# TRIKE MORKITU

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	6	4+	9	6+	3



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Fuzis kiboum morkitu [ASSAUT]	12"	6	5+	5	0	1
➤	Jet kitu – kram' [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
➤	Jet kitu – koup' [FUSION 2]	12"	1	5+	9	-4	D6

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Pince kichop'	Mêlée	4	3+	10	-2	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, BOSS DE GUERRE, TRIKE MORKITU

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1, Meneur**

FACTION : **Waaagh!**

**Zyboss** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

**Carburant Enrichi** : Chaque fois que l'unité de cette figurine Avance, ne faites pas de jet d'Avance pour elle. Au lieu de cela, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de l'unité de cette figurine.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# TRIKE MORKITU

Les Zybass Orks fancent au combat sur leurs Trikes Morkitu. Ces trois-roues sont équipés de réacteurs qui carbonisent l'ennemi tout en passant en trombe dans ses rangs. Les trikes offrent en outre une plateforme depuis laquelle un Zybass peut massacrer d'infortunés adversaires à l'aide de sa pince kichop' dotée d'un lance-grappin.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Trike Morkitu

Cette figurine est équipée de : fuzis kiboum morkitu ; jet kitu ; pince kichop'.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MOTARDS DE GUERRE

MOTS-CLÉS : MONTÉ, BOSS DE GUERRE, TRIKE MORKITU



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KOPTERS D'LA MORT

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	6	4+	4	7+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Rokettes de kopter [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	24"	D3	5+	9	-2	3
Méga-klateur kustom [À RISQUE]	24"	3	5+	9	-2	D6
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lames kitoum'	Mêlée	6	3+	5	0	1

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Waaagh!**

**Mor'kivien du Ciel** : Chaque fois que cette unité termine un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée durant ce mouvement et jeter 1 D6 pour chaque figurine de cette unité **KOPTERS D'LA MORT** : pour chaque 4+, cette unité ennemie subit 1 blessure mortelle.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, GRENADES, KOPTERS D'LA MORT



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**



## KOPTERS D'LA MORT

*La plupart des Orks se voient mal virevolter dans le ciel, et préfèrent aller au combat les pieds au sol. Les pilotes de Kopters d'la Mort sont une exception. Ils foncent en éclaireurs pour le compte de leur bande de guerre, non sans faire deux ou trois mitraillages au passage.*



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 3 figurines dans l'unité, 1 Kopter d'la Mort peut avoir ses rokettes de kopter remplacées par 1 méga-klateur kustom.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Kopters d'la Mort

Chaque figurine est équipée de : rokettes de kopter ; kalibr' ; lames kitourn'.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, VOL, GRENADES, KOPTERS D'LA MORT



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# FRIMEURS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	5	4+	2	7+	1



## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fling' de lux' [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	5+	6	-1	2

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Kikoup'	Mêlée	4	3+	5	-1	1

## APTITUDES

FACTION : Waaagh!

**Débauche de Dakka** : Chaque fois qu'une figurine de cette unité cible la cible éligible la plus proche avec son fling' de lux', jusqu'à la fin de la phase, cette arme a une caractéristique d'Attaques de 4.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Grot Bastos** : Une fois par bataille, quand cette unité est choisie pour tirer, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont les figurines de cette unité sont équipées ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

**Note des Concepteurs** : Placez un pion de Grot Bastos à côté de l'unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, FRIMEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# FRIMEURS

Les Frimeurs sont méprisés par les autres peaux-vertes en raison de l'importance qu'ils se donnent ainsi que pour la quantité invraisemblable de babioles et de dakka qu'ils portent. Les Frimeurs n'en ont cure, se délectant de brandir leur fling' de lux' avant de s'en servir pour anéantir l'ennemi sous un déluge de balles, décharges et rokettes.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut être équipée de 1 grot bastos.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Kap'tain'
- 4-9 Frimeurs

Chaque figurine est équipée de : fling' de lux'; kikoup'.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, FRIMEURS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# GHAZGHKULL THRAKA

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	6	2+	10	6+	4
5"	6	7+	1	8+	1

GHAZGHKULL THRAKA

MAKARI



## 🎯 ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Rugissement de Mork [TIR RAPIDE 4]	36"	12	5+	5	0	1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pince de Gork	Mêlée	6	2+	14	-3	4
Kipik' de Makari [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	1	4+	3	0	1

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Waaagh!

**Prophète de la Grand' Waaagh!** : Tant que cette unité mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure.

**Bannière Waaagh! de Ghazghkull (Aura)** : Tant qu'une unité ORKS amie est à 12" de Makari, si vous avez sonné la Waaagh! à ce round de bataille, les armes de mêlée dont les figurines de l'unité sont équipées ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE : GHAZGHKULL

4+

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE : MAKARI\*

2+

\*Vous ne pouvez pas relancer les jets de sauvegarde invulnérable de cette figurine.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GHAZGHKULL THRAKA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# GHAZGHKULL THRAKA

Affronter Ghazghkull Thraka, c'est mourir. Réduit en charpie. C'est également un chef de guerre emblématique aussi rusé qu'intimidant qui jouit de la protection des dieux orks, si d'aventure cela s'avérait nécessaire ! Makari brandit la bannière Waaagh! personnelle de Ghazghkull. Il n'existe aucun peau-verte qui ne redouble pas d'ardeur ou de vitesse lorsque cet étendard est en vue.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ghazghkull Thraka – HÉROS ÉPIQUE
- 1 Makari

Ghazghkull Thraka est équipé de : Rugissement de Mork ; Pince de Gork.

Makari est équipé de : kipik' de Makari.

## MENEUR

Cette unité peut être attachée aux unités suivantes :

- MÉGANOBZ

*Si l'unité de Gardes du Corps de cette unité est détruite, Ghazghkull Thraka et Makari deviennent une seule unité avec son Effectif Initial d'origine.*

## COMMANDANT SUPRÊME

Si cette unité est dans votre armée, sa figurine de Ghazghkull Thraka doit être votre **SEIGNEUR DE GUERRE**.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GHAZGHKULL THRAKA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# GORKANAUTE

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	12	3+	20	7+	8



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Méga-fling' d'la morkitu [TIR RAPIDE 10]	36"	20	5+	6	-1	1
Lance-rokettes [DÉFLAGRATION]	24"	D3	5+	9	-2	3
Karbonizeur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Gros fling' jumelé [TIR RAPIDE 2, JUMELÉ]	18"	3	5+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pince de Gork – frappe	Mêlée	5	3+	18	-3	6
Pince de Gork – balayage	Mêlée	15	3+	8	-1	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPOSANT, MARCHEUR, TRANSPORT, GORKANAUTE

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Waaagh!**

**Avanss' Kliiketante :** Chaque fois que cette figurine fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, elle peut se déplacer par-dessus les figurines ennemies (hormis les figurines **MONSTRE** et **VÉHICULE**) et les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

**Gros Krabouilleur :** À chaque attaque de mêlée de cette figurine, si vous avez sonné la Waaagh! à ce round de bataille, ajoutez 1 au jet de Touche.

## ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 4 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif, et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**





# GORKANAUTE

*Des Nobz marginaux pilotent ces pesantes machines de guerre, en répondant à l'appel de la Grand' Waaagh! depuis les étoiles. Les bandes de guerre les accueillent toujours volontiers, car leur puissance de feu est dévastatrice, et rares sont les ennemis qui survivent longtemps à l'étreinte de leurs énormes griffes à pistons.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Gorkanaute

**Cette figurine est équipée de :** méga-fling' d'la morkitu; 2 lance-roquettes; karboniseur; 2 gros fling' jumelés; pince de Gork.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTRIE ORKS**. Chaque figurine **MÉGA-ARMURE** ou **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter **GHAZGHKULL THRAKA**.

**MOTS-CLÉS :** VÉHICULE, TITANESQUE, IMPOSANT, MARCHEUR, TRANSPORT, GORKANAUTE



**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
ORKS

# GRETCHINS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	2	7+	1	8+	2
6"	5*	5+	2	7+	1

GRETCHINS

FOUETTARD



## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pétoir' grot [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	1	5+	2	0	1
Klak'grot	Mêlée	3	3+	5	0	1

## APTITUDES

FACTION : Waaagh!

**Fougattard** : Tant que cette unité contient une ou plusieurs figurines de Gretchin, à chaque attaque de tir ciblant cette unité, les figurines de Fougattard de l'unité ont une caractéristique d'Endurance de 2.

**Eskamoteurs de Récup'** : Au début de votre phase de Commandement, jetez 1 D6 pour chaque pion d'objectif que vous contrôlez et qui a une ou plusieurs unités de votre armée ayant cette aptitude à portée de lui. Si un ou plusieurs de ces jets est 4+, vous gagnez 1PC.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRETCHINS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# GRETCHINS

*Ce qui fait défaut aux Gretchins, aussi appelés grots, en termes de stature, courage, résistance, discipline, motivation, loyauté, agressivité et hygiène corporelle, ils le compensent largement par le nombre. Ils ont au moins l'avantage de tirer pas trop mal avec leurs armes d'appoint, et dans le pire des cas, les Orks s'en servent d'écran.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Fouettards
- 10-20 Gretchins

Chaque Fouettard est équipé de : kalibr' ; klak'grot.

Chaque Gretchin est équipé de : pétoir' grot ;  
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRETCHINS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# KARIOL' KICHASS'

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	16	7+	5



## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lobeur lourd [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6	5+	6	0	2
Kanon kikipik' [ANTI-MONSTRE 2+, ANTI-VÉHICULE 2+, ALPAGUÉ]	12"	1	5+	12	-2	3

**Alpagué :** Chaque fois que cette arme cause une touche contre une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie, jusqu'à la fin du tour, si le porteur choisit cette unité ennemie comme cible d'une charge, ajoutez 2 aux jets de Charge pour le porteur.

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Boyz bouchers [ATTAQUES BONUS, ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+]	Mêlée	4	3+	5	-1	1
Cornes et sabots sauvages [ATTAQUES BONUS, LANCE]	Mêlée	4	4+	8	-1	3
Lames de scie	Mêlée	6	3+	10	-1	2

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Insensible à la Douleur 6+, Pont de Tir 21

FACTION : Waaagh!

**On Saut' lé Boyz ! :** Si ce **TRANSPORT** est détruit, vous pouvez relancer les dés pour déterminer si l'unité d'une figurine qui en débarque subit des blessures mortelles.

## ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, ALPAGUEUR, KARIOL' KICHASS'



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KARIOL' KICHASS'

Soudée, attachée et clouée à partir d'épaves ennemies et de rékup', la Kariol' Kichass' renonce au zarmât et à son Zarboy (au grand soulagement de l'équipage). À la place, elle offre un large pont découvert et un grand nombre de poignées, afin que des bandes de Boyz Alpagueurs braillards s'y accrochent lors de la chasse.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Kariol' Kichass'

Cette figurine est équipée de : lobeur lourd ; kanon kipik ; boyz bouchers ; cornes et sabots sauvages ; lames de scie.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 21 figurines  
**INFANTRIE ALPAGUEUR.**

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, ALPAGUEUR, KARIOL' KICHASS'



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**

# KAP'TAIN' BADRUKK



M

6"

E

5

SV

3+

PV

6

CD

7+

CO

1

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤ Eul' Rafaleur – standard [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	5+	7	-2	2
➤ Eul' Rafaleur – surcharge [À RISQUE, LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	3	5+	8	-3	3
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	4+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Kikoup'	Mêlée	6	2+	5	-1	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, KAP'TAIN' BADRUKK

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Waaagh!

**Roi des Frimeurs** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche.

**Bastos Rouj' Luizan (Aura)** : Tant qu'une unité INFANTRIE ennemie est à 6" de cette figurine, soustrayez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines de cette unité ennemie.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS





# KAP'TAIN' BADRUKK

*L'Armur' Eud'Dents en Or du Kap'tain' Badrukk est à l'épreuve de tout ce que la galaxie a pu lui infliger, ce qui est heureux compte tenu du considérable niveau de radiations qui émane de l'arme qui fait sa fierté et sa joie : Eul' Rafaleur. Ce fling' kustom tire d'instables balles à plasma qui réduisent les ennemis de Badrukk en cendres, du moins, tant que l'arme n'explose pas.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Kap'tain' Badrukk – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : kalibr' ; kikoup' ; Eul' Rafaleur.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- FRIMEURS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, KAP'TAIN' BADRUKK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KARIOL' KITU

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	16	7+	5

🔫 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lobeur lourd [DÉFLAGRATION, TIR INDIRECT]	48"	D6	5+	6	0	2
Kanon kikipik' [ANTI-MONSTRE 2+, ANTI-VÉHICULE 2+, ALPAGUÉ]	12"	1	5+	12	-2	3
<b>Alpagué:</b> Chaque fois que cette arme cause une touche contre une unité <b>MONSTRE</b> ou <b>VÉHICULE</b> ennemie, jusqu'à la fin du tour, si le porteur choisit cette unité ennemie comme cible d'une charge, ajoutez 2 aux jets de Charge pour le porteur.						
Zarmât [À RISQUE, PSYCHIQUE, TORRENT]	24"	D3	N/A	12	-3	D6

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Boyz bouchers [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+, ATTAQUES BONUS]	Mêlée	4	3+	5	-1	1
Cornes et sabots sauvages [ATTAQUES BONUS, LANCE]	Mêlée	4	4+	8	-1	3
Lames de scie	Mêlée	6	3+	10	-1	2

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, TRANSPORT, PSYKER, ALPAGUEUR, KARIOL' KITU



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ORKS

## APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste D6, Insensible à la Douleur 6+, Pont de Tir 11

FACTION: Waaagh!

**Esprit de Gork (Psychique):** Au début de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité **ORKS** amie à 12" de cette figurine et jeter 1 D6: sur 1, cette figurine subit D3 blessures mortelles; sur 2-5, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des armes de mêlée dont les figurines de l'unité choisie sont équipées; sur 6, jusqu'à la fin de la phase, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des armes de mêlée dont les figurines de l'unité choisie sont équipées, et ces armes ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

## ENDOMMAGÉ: 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

# KARIOL' KITU

*Le kanon kipik' de la Kariol' Kitu tire des harpons à réaction assez gros pour perforer des chars de combat. Son lobeur lourd frappe avec une force à faire trembler le sol, et le squig-pilon qui tracte cette péniche terrestre peut enfoncer les portes d'une forteresse. Or, c'est le Zarboy au sommet de son zarmât que redoute véritablement l'ennemi, ainsi que les Alpagueurs.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Kariol' Kitu

**Cette figurine est équipée de :** lobeur lourd ; kanon kipik' ; zarmât ; boyz bouchers ; cornes et sabots sauvages ; lames de scie.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 11 figurines  
**INFANTERIE ALPAGUEUR.**

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, PSYKER, ALPAGUEUR, KARIOL' KITU



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**



# BOÏT'KITU

M

6"

E

6

SV

3+

PV

5

CD

8+

CO

2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fling' de Boït' [BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 2]	36"	3	4+	5	0	1
Grotzooka [DÉFLAGRATION]	18"	D3+3	4+	6	0	1
Lance-roquettes [DÉFLAGRATION]	24"	D3	4+	9	-2	3
Karboniseur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pince de Boït'	Mêlée	3	4+	8	-2	3

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Waaagh!**

**Rafal' Inkonsékant'** : Chaque fois que cette unité est choisie pour tirer, vous pouvez jeter 1 D6 : sur 1, l'autre unité **ORKS** amie la plus proche à 12" et visible de cette unité subit D3 blessures mortelles ; sur 2+, jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont les figurines de cette unité **BOÏT'KITU** sont équipées ont l'aptitude **[IGNORE LE COUVERT]**.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, MARCHEUR, BOÏT'KITU**



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**

# BOÎT'KITU

*Relier chirurgicalement des grots à des marcheurs de combat est risqué : grisés par leur nouvelle puissance, ils tendent à se venger de tous les Orks qui les ont maltraités. Toutefois, leur aptitude à tirer droit rend leurs salves de roquettes, balles et shrapnel de grotzooka plus dangereuses encore pour l'ennemi.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Boit'kitu (n'importe quel nombre) peut remplacer son fling' de Boit' par 1 des choix suivants :
  - 1 grotzooka
  - 1 lance-roquettes
  - 1 karboniseur

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Boit'kitu

Chaque figurine est équipée de : fling' de Boit' ; pince de Boit'.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, BOÎT'KITU



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KOMMANDOS

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	5	5+	1	7+	1	KOMMANDOS
6"	5	5+	2	7+	1	BOSS NOB



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Krameur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fling' spé de Kommando [TIR RAPIDE 2]	18"	4	5+	4	0	1
Lance-roquettes [DÉFLAGRATION]	24"	D3	5+	9	-2	3
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gros kikoup'	Mêlée	4	3+	7	-1	2
Kikoup'	Mêlée	3	3+	4	-1	1
Pince énergétik'	Mêlée	3	4+	9	-2	2
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Bélié	Mêlée	2	4+	9	-2	2

## APTITUDES

BASE : Infiltrateurs, Discrétion

FACTION : Waaagh!

**Sal' Surpriz'** : Les unités ennemies ne peuvent pas utiliser le Stratagème Tir en État d'Alerte pour tirer sur cette unité.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Grot-leurr'** : Une fois par bataille, à la phase de Tir adverse, avant de faire un jet de sauvegarde pour une figurine de cette unité, elle peut déployer un grot-leurr'. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

**Note des Concepteurs** : Placez un pion de Grot-leurr' à côté de l'unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

**Squig-bombe** : Une fois par bataille, après que cette unité a terminé un mouvement Normal, choisissez 1 unité ennemie à 12" de cette unité et jetez 1 D6 : sur 2+, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

**Note des Concepteurs** : Placez un pion de Squig-bombe à côté de l'unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, KOMMANDOS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# KOMMANDOS

Aucun Ork sain d'esprit ne ferait confiance aux Kommandos. Ces derniers se rapprochent discrètement de l'ennemi au lieu de le charger de front, et ont une fascination malsaine pour les très gros couteaux et leur application dans le dos, le ventre et la gorge de leurs victimes. Cela dit, avoir une bande de Kommandos prenant l'ennemi en embuscade en pleine bataille a son utilité.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le kikoup' du Boss Nob peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 gros kikoup'
  - 1 pince énergétique'
- Jusqu'à 2 Kommandos peuvent avoir chacun leur kalibr' et leur kikoup' remplacé par 1 fling' spé de Kommando et 1 arme de corps à corps.
- Le kalibr' et le kikoup' de 1 Kommando peuvent être remplacés par 1 bélié.
- Le kalibr' et le kikoup' de 1 Kommando peuvent être remplacés 1 krameur et 1 arme de corps à corps.
- Le kalibr' et le kikoup' de 1 Kommando peuvent être remplacés 1 lance-roquettes et 1 arme de corps à corps.
- Cette unité peut être équipée de 1 squig-bombe.
- Cette unité peut être équipée de 1 grot-leur'.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss Nob
- 9 Kommandos

Chaque figurine est équipée de : kalibr' ; kikoup'.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, KOMMANDOS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# BOOSTA-KLATA KUSTOM

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	7	4+	9	7+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Krameurs d'échappement [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	6"	2D6	N/A	4	0	1
Pétoir' grot [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Kanon à rivets [ASSAUT, TIR RAPIDE 3]	36"	6	5+	8	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Roues kloutées	Mêlée	4	4+	7	-1	2

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Waaagh!**

**Dakka Kiklou** : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques avec un kanon à rivets. Jusqu'au début de votre prochain tour, cette unité ennemie est pilonnée. Tant qu'une unité est pilonnée, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

**SAUVEGARDE INVULNÉRABLE**

**6+**

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, BOOSTA-KLATA KUSTOM**



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**

## BOOSTA-KLATA KUSTOM

Les Meks qui construisent les Boosta-klatas Kustom ont coutume de se brancher aux canons à rivets des véhicules comme à des Dreds eud' la Mort véloces et canardeurs. Ils foncent alors au combat, en arrosant les ennemis de rivets longs comme le bras tout en les carbonisant avec les flammes jaillies des échappements du Boosta-klata.



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boosta-klata Kustom

Cette figurine est équipée de : krameurs d'échappement; pétoir' grot; kanon à rivets; roues kloutées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, BOOSTA-KLATA KUSTOM



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# PILLARDS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	5	5+	1	7+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gros fling' [TIR RAPIDE 2]	36"	3	5+	5	0	1
Fling' d'la mort [LOURD, TIR RAPIDE 1]	48"	2	6+	8	-1	2
Méga-klateur kustom [À RISQUE]	24"	3	5+	9	-2	D6
Lance-rokettes [DÉFLAGRATION]	24"	D3	5+	9	-2	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1

## APTITUDES

FACTION : Waaagh!

**Cé Not' Butin !** À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1. Si cette attaque cible une unité à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PILLARDS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# PILLARDS

Les Pillards réunissent toutes les dents et bouts de récup' qu'ils peuvent, puis utilisent les premières pour payer les Meks à changer les seconds en armes les plus grosses possible. Les Pillards s'en donnent alors à cœur joie sur l'ennemi, en déversant d'erratiques torrents de projectiles capables d'arrêter un char d'assaut ou de faucher des escouades d'infanterie.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Brikolo (n'importe quel nombre) peut avoir son gros fling' remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 méga-klateur kustom
  - 1 lance-rokettes

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Brikolos\*
- 4-12 Pillards

*\* Cette unité doit contenir 1 Brikolo par tranche de 4 Pillards qu'elle contient.*

**Chaque Brikolo est équipé de :** gros fling' ;  
arme de corps à corps.

**Chaque Pillard est équipé de :** fling' d'la mort ;  
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PILLARDS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# MAD DOK GROTSNIK

M

6"

E

5

SV

5+

PV

4

CD

7+

CO

1



☯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1
⚔	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Pince énergétique' [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	4	3+	9	-2	2
	Pikouz [ANTI-INFANTERIE 4+, ATTAQUES BONUS, PRÉCISION]	Mêlée	1	3+	2	0	1

## APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+, Meneur

FACTION : Waaagh!

**Dokteur Maboul** : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

**Une Kaz' en Moins** : Tant que cette figurine mène une unité, cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour lors duquel elle a Battu en Retraite.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, MÉDIKO, MAD DOK GROTSNIK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# MAD DOK GROTSNIK

*De façon plus prononcée que chez un Médiko "ordinaire", Dok Grotsnik se délecte de la boucherie du champ de bataille. Il est un tantinet fou à lier et particulièrement dangereux, considérant chaque nouvelle guerre comme une opportunité d'expérimentation et la chance de récolter des échantillons pour alimenter son stock de "pièces de rechange".*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Mad Dok Grotsnik – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : kalibr' ; pince énergétique ; pikouz.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- BOYZ
- KRAM'BOYZ
- KASS'TANKS
- PILLARDS
- NOBZ

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, MÉDIKO, MAD DOK GROTSNIK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# MÉGANOBZ

M

5"

E

6

SV

2+

PV

3

CD

7+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	5+	4	0	1
Fling' kustom [TIR RAPIDE 2]	18"	4	5+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Disqueuz'	Mêlée	2	4+	12	-3	2
Pince énergétik'	Mêlée	3	4+	9	-2	2
Disqueuz' jumelée [JUMELÉ]	Mêlée	2	4+	12	-3	2

## APTITUDES

FACTION : Waaagh!

**Au Krazage !:** Pendant le round de bataille où vous avez sonné la Waaagh!, les armes de mêlée dont les figurines de cette unité sont équipées ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, MÉGANOBZ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# MÉGANOBZ

La méga-armure est constituée d'épaisses plaques de métal mises en forme grossièrement et actionnées par des pistons et la force brute. Sa résistance est intimidante et elle peut intégrer un puissant arsenal. Elle est généralement portée au combat par de riches Nobz qui seraient déjà effrayants sans un tel bunker ork portatif sur le dos.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son fling' kustom et sa pince énergétique' remplacés par 1 des choix suivants :
  - 1 arme kombinée et 1 pince énergétique'
  - 1 arme kombinée et 1 disqueuz'
  - 1 fling' kustom et 1 disqueuz'
  - 1 disqueuz' et 1 pince énergétique'
  - 1 disqueuz' jumelée

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 2-6 Méganobz

Chaque figurine est équipée de : fling' kustom ; pince énergétique'.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, MÉGANOBZ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# BRIKOJET MÉGACH'NILLÉ

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	7	4+	9	7+	3



☒ ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Kanon à roquettes [DÉFLAGRATION]	24"	D6+1	5+	9	-2	3
Gros fling' jumelé [TIR RAPIDE 2, JUMELÉ]	18"	3	5+	5	0	1
Missiles d'ailerons	24"	1	5+	9	-2	3

⚔ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Foreuz' de nez	Mêlée	4	4+	8	-1	2

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Waaagh!**

**Forer à Travers** : Chaque fois que cette figurine termine un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez 1 D6 : sur 2-5, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 6, elle subit 3 blessures mortelles.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, BRIKOJET MÉGACH'NILLÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# BRIKOJET MÉGACH'NILLÉ

*Ce n'est pas parce qu'un avion ork il a perdu une aile ou deux qu'un Fondu d'la Vitess' un peu entreprenant ne peut pas en faire usage. Les pilotes de Brikojets Mégach'nillés jubilent tandis qu'ils lâchent des salves de rokettes avant de plonger foreuz' de nez la première dans les lignes ennemies.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Brikojet Mégach'nillé

**Cette figurine est équipée de :** kanon à rokettes ; gros fling' jumelé ; missiles d'ailerons ; foreuz' de nez.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, BRIKOJET MÉGACH'NILLÉ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# MEK

M

6"

E

5

SV

5+

PV

4

CD

7+

CO

1



## ☒ ARMES DE TIR

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Méga-kalibr' kustom [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	12"	D3	5+	8	-2	D6
--	-----	----	----	---	----	----

## ⚔ ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Disqueuz'	Mêlée	1	4+	12	-3	2
Klé à molett'	Mêlée	3	3+	4	0	1

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Waaagh!

**Mekboy** : Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **VÉHICULE ORKS** amies, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

**Mékaniak** : À la fin de votre phase de Mouvement, vous pouvez choisir 1 figurine **VÉHICULE ORKS** amie à 3" de cette figurine. Cette figurine **VÉHICULE** récupère jusqu'à D3 PV perdus, et, jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement, à chaque attaque de cette figurine **VÉHICULE**, ajoutez 1 au jet de Touche. Chaque figurine ne peut être choisie pour cette aptitude qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, MEK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**



# MEK

Tout Mek digne de ce nom sait comment réparer les véhicules et pièces d'artillerie peaux-vertes même dans la fureur des combats. Les Meks sont en outre friands d'un bon échange de dakka suivi de corps à corps, et se rendent sur le terrain bardés d'armes kustom de leur invention.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La clé à molett' de cette figurine peut être remplacée par 1 disqueuz'.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Mek

Cette figurine est équipée de : méga-kalibr' kustom ; clé à molett'.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- BOYZ
- PILLARDS
- KANONS D'MEK
- NOBZ
- KASS'TANKS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, MEK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KANONS D'MEK

M	E	SV	PV	CD	CO
3"	5	5+	6	8+	2



☯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
1-2	Krach'bulles – gross'bulle [KRACH'BULLES, DÉFLAGRATION]	48"	2D6	4+	6	-1	1
3-4	Krach'bulles – bulle instabl' [KRACH'BULLES, DÉFLAGRATION]	48"	D6	4+	9	-2	3
5-6	Krach'bulles – bulle kompakt' [KRACH'BULLES, DÉFLAGRATION]	48"	D3	4+	12	-3	D6+3
<b>Krach'bulles :</b> Avant de choisir des cibles pour cette arme, jetez 1 D6 pour déterminer le profil à utiliser pour faire ces attaques, en comparant le résultat du jet aux nombres indiqués à gauche des profils.							
	Méga-kanon kustom [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D6	4+	12	-2	D6
	Kanon krazeur [DÉFLAGRATION]	48"	D3	4+	9	-3	3
	Kanon trakteur [ANTI-VOL 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES]	48"	1	4+	10	-2	D6+1

⚔	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Servants grots	Mêlée	6	5+	2	0	1

## APTITUDES

FACTION : Waaagh!

**Ploc ! :** À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité ciblant une unité contenant au moins 10 figurines, relancez tout jet de Touche de 1.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, KANONS D'MEK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KANONS D'MEK

Qu'il s'agisse de pièces crachant d'instables bulles de champ de force ou de canons à énergie surchargés, de faisceaux antigravité qui broient leurs cibles comme une boîte d'huile de squig dans une main de Nob, ou de rayons trakteurs qui secouent les ennemis et font choir les avions du ciel, la seule chose qui unifie les Kanons d'Mek est le carnage qu'ils infligent chez l'ennemi.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son kanon krazeur par 1 des choix suivants :
  - 1 krach'bulles
  - 1 méga-kanon kustom
  - 1 kanon trakteur

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-3 Kanons d'Mek

Chaque figurine est équipée de : kanon krazeur ; servants grots.

**Note des Concepteurs :** Placez 5 pions de Servants Grots à côté de chaque figurine de Kanon d'Mek lorsque cette unité est placée pour la première fois, et retirez-en 1 chaque fois que sa figurine de Kanon d'Mek perd un PV (une figurine de Kanon d'Mek en elle-même est considérée comme représentant son dernier PV).

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, KANONS D'MEK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# MORKANAUTE

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	12	3+	20	7+	8



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Méga-klateur kustom [À RISQUE]	24"	3	5+	9	-2	D6
Méga-zapeur kustom [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D6+3	5+	10	-2	D6
Lance-roquettes [DÉFLAGRATION]	24"	D3	5+	9	-2	3
Gros fling' jumelé [TIR RAPIDE 2, JUMELÉ]	18"	3	5+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Pince de Mork – frappe	Mêlée	4	3+	18	-3	6
Pince de Mork – balayage	Mêlée	12	3+	8	-1	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS :** VÉHICULE, TITANESQUE, IMPOSANT, TRANSPORT, MARCHEUR, MORKANAUTE

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D6**

FACTION : **Waaagh!**

**Avanss' Kliiketante :** Chaque fois que cette figurine effectue un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, elle peut se déplacer par-dessus les figurines ennemies (hormis les figurines **MONSTRE** et **VÉHICULE**) et les éléments de terrain de 4" ou moins de haut comme s'ils n'étaient pas là.

**Gros Kanardeur :** À chaque attaque de tir de cette figurine pendant un round de bataille où vous avez sonné la Waaagh!, ajoutez 1 au jet de Touche.

## ENDOMMAGÉ : 1-7 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-7 PV restants, soustrayez 4 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif, et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
**ORKS**



# MORKANAUTE

Généralement piloté par le Vil'mek exilé qui l'a construit, un Morkanaute est un colossal marcheur de combat avec une touche Morkesque. Son champ de force kustom recouvre la machine de guerre d'une bulle protectrice, qui permet au Morkanaute de déchaîner la puissance de ses armes kustom et dakka assortis en toute impunité.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Morkanaute

Cette figurine est équipée de : méga-klateur kustom ; méga-zapeur kustom ; 2 lance-rokettes ; 2 gros fling' jumelés ; pince de Mork.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTERIE ORKS**. Chaque figurine **MÉGA-ARMURE** ou **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter **GHAZGHKULL THRAKA**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TITANESQUE, IMPOSANT, TRANSPORT, MARCHEUR, MORKANAUTE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# MOZROG SKRAGBAD

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	10	3+	9	6+	3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fuzi Kikogn' [DÉFLAGRATION]	18"	D3	5+	6	0	2
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mâchoires de Gros Krok' [BLESSURES DÉVASTATRICES, ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	3+	7	-2	4
Étripeur [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+]	Mêlée	6	2+	7	-1	3

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1, Insensible à la Douleur 4+**

FACTION : Waaagh!

**Plus c'est Gros...** : À chaque attaque de cette figurine ciblant une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts de cette attaque. À chaque attaque de cette figurine ciblant une unité **TITANESQUE**, ajoutez 2 à la caractéristique de Dégâts de cette attaque à la place.

**Kroqueur Affamé** : Chaque fois que cette figurine déclare une charge, jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque de cette figurine, un jet de Blessure non modifié de 5+ réussi cause une Blessure Critique.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, HÉROS ÉPIQUE, MOZROG SKRAGBAD



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**



# MOZROG SKRAGBAD

Mozrog et sa monture squigosaure Gros Krok' sont si robustes qu'ils peuvent résister au pire de ce que l'ennemi peut leur faire subir. En retour, rares sont les adversaires à résister longtemps une fois que Mozrog les taillade avec son bras cybork kustom, l'Étripeur. Les victimes sont condamnées à finir dans le ventre de Gros Krok après un passage par sa gueule aux crocs démesurés.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Mozrog Skragbad – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : fuzi Kikogn';  
mâchoires de Gros Krok' ; Étripeur.

MOTS-CLÉS : MONSTRE, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, HÉROS ÉPIQUE, MOZROG SKRAGBAD



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# NOB SUR SQUIG KRAZEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	7	4+	5	7+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gros kikoup' [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+]	Mêlée	5	3+	7	-1	2
Mâchoires de squig krazeur [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	4+	6	-1	2

## APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+, Meneur

FACTION : Waaagh!

**Boss Squiglier** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

**Trabez-les** : Pendant le round de bataille où vous avez sonné la Waaagh!, le gros kikoup' de cette figurine a les aptitudes [ANTI-MONSTRE 3+] et [ANTI-VÉHICULE 3+].

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, NOB SUR SQUIG KRAZEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

## **NOB** SUR SQUIG KRAZEUR

*Le squig krazeur a le crâne si dur qu'il peut broyer les armures et pulvériser les os. Pour compenser une vie de commotion, la nature a doté les squigs krazeurs d'une absence totale de facultés mentales; ainsi seuls les Nobz les plus belliqueux peuvent diriger ces bêtes en direction de l'ennemi suffisamment longtemps pour percuter les lignes adverses.*



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Nob sur Squig Krazeur

**Cette figurine est équipée de :** kalibr' ; gros kikoup' ; mâchoires de squig krazeur.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- **BOYZ SUR SQUIGLIERS**

**MOTS-CLÉS :** MONTÉ, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, NOB SUR SQUIG KRAZEUR



**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
**ORKS**



# NOB AVEC BANNIÈRE WAAAGH!

M

6"

E

5

SV

4+

PV

3

CD

7+

CO

1



## ARMES DE TIR

Fling' kustom [TIR RAPIDE 2]

PORTÉE

18"

A

4

CT

5+

F

4

PA

0

D

1

## ARMES DE MÊLÉE

Bannière Waaagh!

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

3+

F

8

PA

-2

D

2

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Waaagh!

**Plantez la Bannière Waaagh!** : Une fois par bataille, au début du round de bataille, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'au début du prochain round de bataille, l'unité de cette figurine gagne les bénéfices de l'aptitude Waaagh! comme si vous aviez sonné la Waaagh! à ce round de bataille.

**Eul' Boss Surveill'** : Tant que cette figurine gagne les bénéfices de l'aptitude Waaagh!, elle a une sauvegarde invulnérable de 4+ et une caractéristique de Contrôle d'Objectif de 5.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, NOB AVEC BANNIÈRE WAAAGH!

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

## **NOB** AVEC BANNIÈRE WAAAGH!

*Confiée au Nob le plus obstiné de la bande de guerre, une bannière Waaagh! sert de point de ralliement et d'endroit privilégié pour que le Boss de Guerre y accroche ses trophées, glyphes et autres babioles favorites. Si les guerriers ont besoin d'une poignée d'élan pour se ruer en mêlée, la bannière peut servir d'aiguillon pour raviver leur férocité.*



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Nob avec Bannière Waaagh!

Cette figurine est équipée de : fling' kustom ; Bannière Waaagh!

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- BOYZ
- NOBZ

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, NOB AVEC BANNIÈRE WAAAGH!



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# NOBZ

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	5	4+	2	7+	1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	5+	4	0	1
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1

🔨 ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gros kikoup'	Mêlée	3	3+	7	-1	2
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	5	0	1
Pince énergétik'	Mêlée	3	4+	9	-2	2

## APTITUDES

FACTION : Waaagh!

**Les Gars du Boss** : Tant qu'une figurine **BOSS DE GUERRE** mène cette unité, à chaque attaque ciblant cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Grot Bastos** : Une fois par bataille pour chaque grot bastos que cette unité possède, quand cette unité est choisie pour tirer, elle peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont les figurines de cette unité sont équipées ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

**Note des Concepteurs** : Placez le nombre approprié de pions de Grot Bastos à côté de l'unité, et retirez-en un à chaque fois que cette unité utilise cette aptitude.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, NOBZ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# NOBZ

Les Nobz se pavanent au combat en maniant un assortiment d'armes kombinées, kalibr' de kollektion, kikoup' de taille colossale, pinces à pistons et autres instruments de violence gratuite sur lesquels ils ont mis la main. Si on ajoute à cela leur résistance exceptionnelle et leur bellicosité, les Nobz font partie des adversaires qu'il vaut mieux éviter.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son gros kikoup' par 1 pince énergétique'.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut remplacer son kalibr' et son gros kikoup' par 1 arme kombinée et 1 arme de corps à corps.
- Par tranche de 5 figurines dans l'unité, celle-ci peut être équipée de 1 grot bastos.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss Nob
- 4-9 Nobz

Chaque figurine est équipée de : kalibr' ; gros kikoup'.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, NOBZ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# MÉDIBOSS

M

6"

E

5

SV

4+

PV

4

CD

7+

CO

1



## ARMES DE MÊLÉE

Pince d'Alpagueur [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+]

## PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

4+

F

9

PA

-2

D

2

## APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+, Meneur

FACTION : Waaagh!

**Outils de Dok :** Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

**Chirur'jien :** À la fin de votre phase de Mouvement, choisissez 1 figurine **PERSONNAGE ALPAGUEUR** amie à 3" de cette figurine. La figurine choisie est soignée et récupère jusqu'à 3 PV perdus. Chaque figurine ne peut être soignée d'une seule fois par tour.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Grot Infirmier :** Une fois par bataille, à votre phase de Commandement, si le porteur mène une unité qui est en dessous de son Effectif Initial, vous pouvez restituer jusqu'à D3 figurines de Gardes du Corps détruites à cette unité.

**Note des Concepteurs :** Placez un pion de Grot Infirmier à côté de cette unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, MÉDIBOSS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# MÉDIBOSS

Le Médiboss est spécialisé dans la chirurgie et l'implantation de cyber-augmentations chez les squigs, et ceux qui ont été blessés par ces derniers. Pour proposer leurs services en toutes circonstances et sans perdre un instant, les Médiboss se dotent de jambes sur pistons, de mono-roues et autres.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 grot infirmier.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Médiboss

Cette figurine est équipée de : Pince d'Alpagueur.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- BOYZ ALPAGUEURS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, MÉDIBOSS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# MÉDIKO

M

6"

E

5

SV

5+

PV

3

CD

7+

CO

1



## ARMES DE MÊLÉE

Pince énergétik'

## PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

4+

F

9

PA

-2

D

2

Pikouz [ANTI-INFANTERIE 4+, ATTAQUES BONUS, PRÉCISION]

Mêlée

1

3+

2

0

1

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Waaagh!

**Outils de Dok :** Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

**Bouj' Pas et Fais Ah' :** À chaque attaque de cette figurine avec sa pikouz qui cause une Blessure Critique contre une unité (hormis les unités VÉHICULE), celle-ci subit D6 blessures mortelles.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Grot Infirmier :** Une fois par bataille, à votre phase de Commandement, si le porteur mène une unité qui est en dessous de son Effectif Initial, vous pouvez restituer jusqu'à D3 figurines de Garde du Corps détruite à cette unité.

**Note des Concepteurs :** Placez un pion de Grot Infirmier à côté de cette unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, MÉDIKO

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# MÉDIKO

*Les outils traditionnels du Médiko l'aident même à rafistoler les Orks les plus abîmés pour les renvoyer au combat. Heureusement, toutes ces scies acérées, pinces chirurgicales et grosses pikouzes se révèlent également un moyen expéditif de démembrer l'ennemi, certes sans précision chirurgicale, mais avec un réel enthousiasme !*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 grot infirmier.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Médiko

Cette figurine est équipée de : pince énergétique; pikouz.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- BOYZ
- NOBZ
- PILLARDS
- KRAM'BOYZ
- KASS'TANKS

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, MÉDIKO



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# BUGGY FOURRE-SQUIGS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	7	4+	9	7+	3



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fuzi à canon scié [ASSAUT]	12"	2	5+	4	0	1
Lance-squigs [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT, TIR INDIRECT]	36"	D6+6	5+	5	-1	2

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lames de scie	Mêlée	4	4+	7	-1	2

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Waaagh!**

**Squiguêpes** : À chaque attaque de cette figurine avec ses lance-squigs ciblant une unité **INFANTERIE**, ajoutez 1 au jet de Touche.

**Mine Squig** : Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, choisissez 1 unité ennemie à 3" de cette figurine et jetez 1 D6 : sur 4+, cette unité ennemie subit D6 blessures mortelles.

**Note des Concepteurs** : Placez un pion de Mine Squig à côté de cette figurine, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, BUGGY FOURRE-SQUIGS**



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**



# BUGGY FOURRE-SQUIGS

*Ces véhicules étaient au départ des dépôts de nourriture mobiles, mais les Orks se sont vite rendu compte à quel point il était hilarant de bombarder l'ennemi (ou d'autres peaux-vertes) de squigs mordant comme des pièges à loups, vomissant des sucres toxiques ou corrosifs, ou ayant une propension à détoner comme des obus d'artillerie.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Buggy Fourre-Squigs

**Cette figurine est équipée de :** fuzi à kanon scié ;  
lance-squigs ; lames de scie.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, BUGGY FOURRE-SQUIGS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# DRAGSTA SHOKK

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	7	4+	9	7+	3



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fuzi shokk kustom [BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE, PRÉCISION]	24"	1	3+	8	-2	D6+1
Rokettes [DÉFLAGRATION]	24"	D3	5+	9	-2	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Lames de scie	Mêlée	4	4+	7	-1	2

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Waaagh!**

**Tunnel Shokk** : Chaque fois que cette figurine est choisie pour Avancer, vous pouvez la retirer du champ de bataille et replacez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.

**SAUVEGARDE INVULNÉRABLE**

6+

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, DRAGSTA SHOKK**



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**

# DRAGSTA SHOKK

Combinaison de technologie shokk, de vitesse et du mépris pour la sécurité, le Dragsta Shokk fournit aux Orks un véhicule capable de se téléporter à travers, voire à l'intérieur, des remparts tandis que son fuzi shokk kustom creuse tes tunnels warp dans ses infortunées victimes.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dragsta Shokk

Cette figurine est équipée de : fuzi shokk kustom ; rokettes ; lames de scie.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, DRAGSTA SHOKK



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# BOYZ SUR SQUIGLIERS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	7	4+	3	7+	2



## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Armes de grot de selle [ASSAUT]	9"	1	4+	3	0	1
Kipik' [ASSAUT, ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+]	12"	1	5+	5	-1	2

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mâchoires de squiglier et grot de selle [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	4+	6	-1	2
Kipik' [ANTI-MONSTRE 4+, ANTI-VÉHICULE 4+, LANCE]	Mêlée	3	3+	5	-1	2

## APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

FACTION : Waaagh!

**Chevauchée Sauvage** : Vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs à la caractéristique de Mouvement de cette unité et aux jets d'Avance et de Charge pour cette unité.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Squig-bombe** : Une fois par bataille pour chaque squig-bombe que cette unité possède, après que cette unité a terminé un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 12" d'elle et jeter 1 D6 : sur 2+, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

**Note des Concepteurs** : Placez le nombre approprié de pions de Squig-bombe à côté de cette unité, et retirez-en un à chaque fois que cette unité utilise cette aptitude.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, ALPAGUEUR, GRENADES, BOYZ SUR SQUIGLIERS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

## BOYZ SUR SQUIGLIERS

*Les Boyz sur Squigliers foncent au combat tandis que leurs montures reniflent et que leurs grots de selle s'accrochent à la vie. Leurs kipik' propulsés par des fusées percute l'ennemi avec assez de force pour perforer les plaques d'armure, puis, aidés de leur masse, de leur élan et de leur nature belliqueuse, ils réduisent en bouillie ceux qui tiennent encore debout.*



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 3 figurines dans l'unité, cette unité peut être équipée de 1 squig-bombe.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-6 Boyz sur Squigliers

**Chaque figurine est équipée de :** armes de grot de selle ; kipik' ; mâchoires de squiglier et grot de selle.

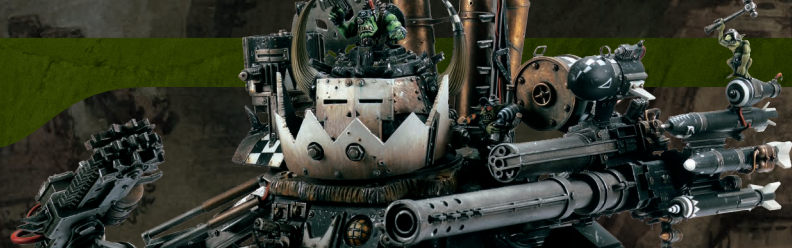
MOTS-CLÉS : MONTÉ, ALPAGUEUR, GRENADES, BOYZ SUR SQUIGLIERS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KRABUILLEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	14	2+	30	6+	12



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gros fling' [TIR RAPIDE 2]	36"	3	5+	5	0	1
Kanon d'la mort [DÉFLAGRATION]	72"	3D6	5+	14	-3	D6
Karbonizeur [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Super gatling [TOUCHES SOUTENUES 1]	24"	20	5+	7	-1	2
Super-rokettes [DÉFLAGRATION]	100"	D6	5+	12	-3	D6+2
Gros fling' jumelé [TIR RAPIDE 2, JUMELÉ]	18"	3	5+	5	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Mega-kikoup' – frappe	Mêlée	6	3+	24	-5	10
Mega-kikoup' – balayage	Mêlée	18	3+	10	-2	3

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TITANESQUE, IMPOSANT, MARCHEUR, KRABUILLEUR

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 2D6

FACTION : Waaagh!

**Effigie Waaagh! (Aura)** : Tant qu'une unité ORKS amie est à 12" de cette figurine, à chaque test d'Ébranlement pour cette unité, ajoutez 1 à ce test.

**Immense Krabouilleur** : Chaque fois que cette figurine fait un mouvement Normal, d'Avance ou de Retraite, elle peut se déplacer par-dessus les autres figurines (hormis les figurines TITANESQUE) et les éléments de terrain de 4" de haut ou moins comme s'ils n'étaient pas là.

## ENDOMMAGÉ : 1-10 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-10 PV restants, soustrayez 6 à sa caractéristique de Contrôle d'Objectif et à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS DE FACTION : ORKS





# KRABOUILLEUR

*Telle une montagne courroucée couverte de plaques de blindage et hérissée d'armes, le Krabouilleur est une idole ambulante de Gork et Mork. Il possède assez de puissance de feu pour raser une forteresse ennemie ou anéantir des formations de fantassins d'une seule salve, tandis que tout ce qui est assez malchanceux pour se trouver à sa portée finit en deux dimensions.*

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Krabouilleur

**Cette figurine est équipée de :** 3 gros fling' ; kanon d'la mort ; karbonizeur ; Super gatling ; super-rokettes ; gros fling' jumelé ; mega-kikoup'.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 20 figurines **INFANTRIE ORKS**. Chaque figurine **MÉGA-ARMURE** ou **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 figurines. **GHAZGHKULL THRAKA** occupe la place de 18 figurines.

**MOTS-CLÉS :** VÉHICULE, TRANSPORT, TITANESQUE, IMPOSANT, MARCHEUR, KRABOUILLEUR



**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
**ORKS**

# CHOKBOYZ

M	E	SV	PV	CD	CO	
12"	5	5+	1	7+	1	CHOKBOYZ
12"	5	5+	2	7+	1	BOSS NOB



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Kikoup'	Mêlée	3	3+	4	-1	1
Pince énergétique'	Mêlée	3	4+	9	-2	2

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Waaagh!**

**À Fond lé Ballons :** Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour lors duquel elle a Avancé. En ce cas, avant de faire ce mouvement de Charge, jetez 1 D6 pour chaque figurine de cette unité : pour chaque 1, cette unité subit 1 blessure mortelle. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude au round de bataille où vous avez sonné la Waaagh!

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, CHOKBOYZ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**

# CHOKBOYZ

*La plupart des Orks se moquent de la rébellion juvénile des Chokboyz, qui suivent des ordres stricts et lustrent leurs bottes avant de défiler, parlent de "taktiques" et vont jusqu'à suivre un plan de bataille. Cependant, quand le plan concerné consiste à s'attacher à une fusée pour se propulser jusqu'à l'ennemi en hurlant "Waaagh!", on peut lui concéder quelque mérite.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le kikoup' du Boss Nob peut être remplacé par 1 pince énergétik'.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss Nob
- 4-9 Chokboyz

Chaque figurine est équipée de : kalibr' ; kikoup'.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, CHOKBOYZ



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# KASS'TANKS

M	E	SV	PV	CD	CO	
6"	5	5+	1	7+	1	KASS'TANKS
6"	5	5+	2	7+	1	BOSS NOB



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Paire de pistolets à roquettes [PISTOLET, JUMELÉ]	12"	1	5+	7	-1	D3
Lance-roquettes [DÉFLAGRATION]	24"	D3	5+	9	-2	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Marteau kass'tanks [ANTI-VÉHICULE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, À RISQUE]	Mêlée	2	3+	7	-1	D3

## APTITUDES

FACTION : Waaagh!

**Chasseurs de Chars** : À chaque attaque d'une figurine de cette unité ciblant une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE**, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure.

**Squigs-bombes** : Deux fois par bataille, après que cette unité a terminé un mouvement Normal, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 12" d'elle et jeter 1 D6 : sur 2+, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

**Note des Concepteurs** : Placez 2 pions de Squig-bombe à côté de cette unité, et retirez-en un à chaque fois que cette unité utilise cette aptitude.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, KASS'TANKS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KASS'TANKS

Les Kass'tanks traquent les véhicules comme au safari. Lance-rokettes pour abattre les cibles à distance ; marteaux explosifs maniés par des inconscients à courte vue ; squigs-bombes bardés de charges à détonation rapide ; tout est fait pour aider les Kass'tanks à éliminer leurs cibles avant d'arracher des trophées huileux à leurs épaves.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss Nob
- 4 Kass'tanks

**Le Boss Nob est équipé de :** lance-rokettes ;  
arme de corps à corps.

**1 Kass'tanks est équipé de :** paire de pistolets à rokettes ;  
arme de corps à corps.

**1 autre Kass'tanks est équipé de :** marteau kass'tanks.

**2 autres Kass'tanks sont équipés de :** lance-rokettes ;  
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, KASS'TANKS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KAMION

M

12"

E

8

SV

4+

PV

10

CD

7+

CO

2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gros fling' [TIR RAPIDE 2]	36"	3	5+	5	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Roues kloutées	Mêlée	3	5+	6	0	1
Boule kikass' [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	4+	10	0	D6

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 12

FACTION : Waaagh!

**Grots Bidouilleurs** : Au début de votre phase de Commandement, cette figurine récupère 1 PV perdu.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, KAMION



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# KAMION

Les Kamions sont des assemblages branlants de morceaux de métal soudés et rivetés à la hâte sur un châssis rouillé doté d'un moteur surgonflé. Roulant sur d'énormes pneus blindés, ils emportent des bandes d'Orks au combat à grande vitesse, en encaissant les tirs ennemis grâce à la perte de plaques ablatives.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 boule kikass'.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Kamion

Cette figurine est équipée de : gros fling' ; roues kloutées.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines **INFANTERIE ORKS**. Chaque figurine **MÉGA-ARMURE** occupe la place de 2 figurines. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, KAMION



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# MOTARDS DE GUERRE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	6	4+	3	7+	2

MOTARD DE GUERRE

12"	6	4+	4	7+	2
-----	---	----	---	----	---

BOSS NOB SUR BÉKANE



## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1
Dakkafling' jumelé [TIR RAPIDE 2, ASSAUT, JUMELÉ]	18"	3	5+	5	0	1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gros kikoup'	Mêlée	3	3+	7	-1	2
Kikoup'	Mêlée	3	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Pince énergétique'	Mêlée	3	4+	9	-2	2

## APTITUDES

FACTION : Waaagh!

**Fondus du Dakka :** À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité ciblant une unité à 9", améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de cette attaque.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, GRENADES, MOTARDS DE GUERRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# MOTARDS DE GUERRE

Les Motards de Guerre orks foncent au combat en faisant hurler leurs dakkafling', et en soulevant une funeste traînée de fumée et de poussière. Ils font la course pour atteindre l'ennemi en premier, exécutent des cascades dangereuses à des vitesses suicidaires, puis percutent la ligne adverse tels des béliers de sièges.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Motard de Guerre (n'importe quel nombre) peut être équipé de 1 des choix suivants :
  - 1 kalibr'
  - 1 kikoup'
- Le Boss Nob sur Békane peut être équipé de 1 des choix suivants :
  - 1 kalibr'
  - 1 gros kikoup'
  - 1 pince énergétik'

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss Nob sur Békane
- 2-5 Motards de Guerre

Chaque figurine est équipée de : dakkafling' jumelé ;  
arme de corps à corps.

---

MOTS-CLÉS : MONTÉ, GRENADES, MOTARDS DE GUERRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# BOSS DE GUERRE

M

6"

E

5

SV

4+

PV

6

CD

6+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	5+	4	0	1
Kalibr' jumelé [PISTOLET, JUMELÉ]	12"	2	5+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Squig d'attak' [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	2	4+	4	0	1
Gros kikoup'	Mêlée	5	2+	8	-1	2
Pince énergétique	Mêlée	4	3+	10	-2	2

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Waaagh!

**Raizon du Pluss Fort :** Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

**Le Plus Gros et le Plus Mieux :** Quand vous sonnez la Waaagh!, jusqu'au début du prochain round de bataille, ajoutez 4 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de cette figurine.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, BOSS DE GUERRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

## BOSS DE GUERRE

Masse de muscles et de crocs au mauvais caractère, le Boss de Guerre mène la charge. À l'aide de pince, poing et dakka, ce béhémoth vert trace un sillon de mort chez l'ennemi, tandis que son cri de guerre et le rugissement de ses armes poussent ses guerriers à des sommets de violence.



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le gros kikoup' de cette figurine peut être remplacé par 1 pince énergétique'.
- Cette figurine peut être équipée de 1 squig d'attak'.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss de Guerre

Cette figurine est équipée de : arme combinée ; kalibr' jumelé ; gros kikoup.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- BOYZ
- NOBZ

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, BOSS DE GUERRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# BOSS DE GUERRE EN MÉGA-ARMURE



M

E

SV

PV

CD

CO

5"

6

2+

7

6+

1

## ARMES DE TIR

PORTÉE A CT F PA D

Gros fling' (TIR RAPIDE 2) 36" 3 4+ 5 0 1

## ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE A CC F PA D

Énorm' kikoup' Mêlée 4 2+ 12 -2 2

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Waaagh!

**Raizon du Pluss Fort :** Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

**Dur à Kuire :** Quand vous sonnez la Waaagh!, jusqu'au début du prochain round de bataille, cette figurine a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, BOSS DE GUERRE EN MÉGA-ARMURE

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



## BOSS DE GUERRE EN MÉGA-ARMURE

*Tout bon chasseur d'Orks sait que le moyen le plus sûr d'abattre un Boss de Guerre est de l'atteindre de loin avec de l'artillerie. Or, revêtu d'une méga-armure à pistons incroyablement résistante, un Boss de Guerre se rit de tactiques aussi lâches, au grand dam de l'ennemi.*



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Boss de Guerre en Méga-armure

Cette figurine est équipée de : gros fling' ; énorm' kikoup'.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- MÉGANOBZ

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, BOSS DE GUERRE EN MÉGA-ARMURE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# KLAT'JET WAZBOUM

M	E	SV	PV	CD	CO
20+''	9	3+	12	7+	0



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Kanon krazeur [DÉFLAGRATION]	48''	D3	4+	9	-3	4
Méga-kanon wazboum jumelé [DÉFLAGRATION, À RISQUE, JUMELÉ]	36''	D3	4+	12	-2	D6
Super fling' jumelé [TIR RAPIDE 2, TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36''	4	4+	6	-1	1
Méga-klateur téléatépula jumelé [DÉFLAGRATION, JUMELÉ]	24''	3	5+	9	-1	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	3	4+	6	0	1

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3**

FACTION : **Waaagh!**

**Attaque au Passage de Klat'jet** : À chaque attaque de tir de cette figurine ciblant une unité sans le mot-clé **Vol**, relancez tout jet de Touche de 1.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Champ de Force de Klat'jet** : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+, mais il perd le mot-clé **GRENADES**.

## ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : **VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, GRENADES, KLAT'JET WAZBOUM**



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**

# KLAT'JET WAZBOUM

Certains Meks volent dans leur propre appareil kustom. Le résultat est le Klat'jet Wazboum, un atelier volant nimbé d'un champ de force, et hérissé d'armes étranges capables d'arracher leurs victimes au sol, les atomiser voire les déchirer à l'aide de faisceaux téléatépula contradictoires.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le méga-kanon wazboum jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 méga-klateur téléatépula jumelé.
- Cette figurine peut être équipée de 1 champ de force de Klat'jet.
- Cette figurine peut être équipée de 1 super fling' jumelé.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Klat'jet Wazboum

Cette figurine est équipée de : kanon krazeur ; méga-kanon wazboum jumelé ; coque blindée.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, GRENADES, KLAT'JET WAZBOUM



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# BIZARBOY

M

6"

E

5

SV

5+

PV

4

CD

7+

CO

1



## ARMES DE TIR

Kass' Tête [PRÉCISION, PSYCHIQUE]

PORTÉE

24"

A

CT

F

PA

D

## ARMES DE MÊLÉE

Bâton de bizarboy [PSYCHIQUE]

PORTÉE

Mêlée

A

CC

F

PA

D

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, PSYKER, BIZARBOY

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Meneur

FACTION : Waaagh!

**Énergie Waaagh!** : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 aux caractéristiques de Force et de Dégâts de l'arme Kass' Tête de cette figurine par tranche de 5 figurines dans cette unité (en arrondissant en dessous), mais tant que cette unité contient au moins 10 figurines, cette arme a l'aptitude [À RISQUE].

**Eul' Saut (Psychique)** : Une fois par tour, à la fin de votre phase de Mouvement, 1 BIZARBOY de votre armée peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jetez 1 D6 : sur 1, l'unité de ce BIZARBOY subit D6 blessures mortelles ; sur 2+, retirez l'unité de ce BIZARBOY du champ de bataille et replacez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" à l'horizontale des figurines ennemies.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# BIZARBOY

Les Bizarboy canalisent l'énergie Waaagh! générée par les Orks qui se battent, et la relâchent avant qu'elle ne leur fasse exploser la tête ! Ils le font avec enthousiasme, en vomissant de verts ectoplasmes dévastateurs, en téléportant des Orks à travers le champ de bataille.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Bizarboy

Cette figurine est équipée de : Kass' Tête ; bâton de bizarboy.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- Boyz

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, PSYKER, BIZARBOY



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# ZARBOY

M

6"

E

5

SV

5+

PV

4

CD

7+

CO

1



## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Zeuls de Mork [PSYCHIQUE]	18"	D6	5+	8	-3	2

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	3	3+	5	0	1

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste D3, Insensible à la Douleur 6+, Meneur**

FACTION : **Waaagh!**

**Énergie Waaagh!** : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 2 à la caractéristique d'Attaques de l'arme Zeuls de Mork de cette figurine par tranche de 5 figurines dans cette unité (arrondi en dessous), mais tant que cette unité contient au moins 10 figurines, cette arme a l'aptitude **[À RISQUE]**.

**Rugiss'ment d'Mork (Psychique)** : À la phase de Commandement adverse, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 18" et visible de ce **PSYKER** et jeter 1 D6 : sur 1, l'unité de ce **PSYKER** subit D3 blessures mortelles ; sur 2+, jusqu'au début de la prochaine phase de Commandement adverse, à chaque test d'Ébranlement ou de Commandement effectué pour cette unité ennemie, soustrayez 2 à ce test.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, PSYKER, ZARBOY



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**



# ZARBOY

*Rarement lucides, les Zarboyz pestent contre des visions de proies et ont tendance à prendre les squigs de leur bande de guerre pour leurs congénères. Cela ne les empêche pas de déchaîner leurs pouvoirs dévastateurs, en canalisant la Waaagh! sous forme de manifestations bestiales et de faisceaux de mort jaillissant de leurs yeux de Mork.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Zarboy

Cette figurine est équipée de : Zeuils de Mork ;  
arme de corps à corps.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

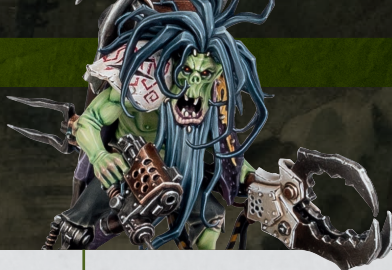
- BOYZ ALPAGUEURS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, ALPAGUEUR, PSYKER, ZARBOY



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

# ZODGROD WORTSNAGGA



M

6"

E

5

SV

5+

PV

5

CD

7+

CO

1

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Kalibr' [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1
⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Eul' Chop'zappeur	Mêlée	5	2+	7	-2	2

## APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+, Meneur

FACTION : Waaagh!

**Super Zavortons** : Tant que cette figurine mène une unité :

- Les figurines de cette unité ont l'aptitude Éclaireurs 9".
- À chaque attaque d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure.
- À chaque attaque ciblant cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

**Dose Spéciale** : Quand vous sonnez la Waaagh!, jusqu'au début du prochain round de bataille, ajoutez 6" à la caractéristique de Mouvement des figurines de l'unité de cette figurine.

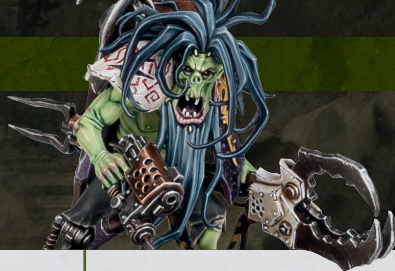
MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, ZODGROD WORTSNAGGA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS

## ZODGROD WORTSNAGGA

À l'aide de son Chop'zappeur crépitant, Zodgrad dirige ses super zavortons au combat. Loufoque et irascible, il n'est dans son élément qu'en affrontant les adversaires les plus gros et agressifs, généralement en leur administrant une rafale d'aiguilles de son Stop'squig N° 5, puis en les noyant sous une horde de petits monstres.



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Zodgrad Wortsnagga – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Eul' Chop'zappeur ; kalibr'.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- GRETCHINS

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, ZODGROD WORTSNAGGA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS



# ATELIER DE MEKBOY

M	E	SV	PV	CD	CO
-	9	4+	10	7+	0

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Waaagh!**

**Couvert Délabré** : À chaque attaque de tir allouée à une figurine, si celle-ci n'est pas entièrement visible de toutes les figurines de l'unité attaquante à cause de cette **FORTIFICATION**, cette figurine a le **Bénéfice du Couvert** contre cette attaque.

**Atelier** : Quand cette **FORTIFICATION** est placée, tous ses composants doivent être placés à 1" d'un autre. À la fin de votre phase de Mouvement, chaque figurine **VÉHICULE ORKS** amie à 12" de cette **FORTIFICATION** peut récupérer jusqu'à D3 PV perdus (faites un jet séparé pour chaque figurine). Chaque figurine peut être affectée par cette aptitude une fois par tour.

**Fortification** : Tant qu'une unité ennemie est seulement à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs **FORTIFICATIONS** de votre armée :

- Cette unité peut être choisie comme cible d'attaques de tir, mais à chacune de ces attaques, à moins qu'elle soit faite avec un Pistolet, soustrayez 1 au jet de Touche.
- Les figurines de l'unité n'ont pas à faire de test de Fuite Désespérée pour Battre en Retraite en étant Ébranlées, sauf pour celles qui vont se déplacer par-dessus des figurines ennemies ce faisant.



MOTS-CLÉS : **FORTIFICATION, VÉHICULE, ATELIER DE MEKBOY**



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ORKS**

## ATELIER DE MEKBOY

Les Mekboyz sont heureux d'installer un atelier en plein champ de bataille, assemblant la structure à partir des ruines et des épaves environnantes. L'ennemi observe avec horreur tandis que ces installations impromptues grouillent d'activité et commencent à améliorer les machines de guerre orks sous son nez !

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Atelier de Mekboy

### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune



MOTS-CLÉS : FORTIFICATION, VÉHICULE, ATELIER DE MEKBOY



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ORKS