

Sommaire

Présentation FERC.....	2
Les Orks de Ghazghkull	3
Règles Spéciales des Orks de Ghazghkull.....	5
Liste d'Armée des Orks de Ghazghkull.....	6
Unités Orks de Ghazghkull	7

Créredits

Liste d'armée

French-ERC

Mise en page

Clem

Textes et traductions

Taran

Games Workshop

Photos et Illustrations

Manic

Mac-Miniatures

Games Workshop

Couverture

Charlie Brown

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



LIVING RULES Book ORKS DE GHAZGHKULL F-ERC du 31 Janvier 2018

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La F-ERC

Mentions légales :

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

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

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



LES ORKS DE GHAZGHKULL

LES ORKS

Il y a à présent plus de dix mille ans que les hommes rencontrèrent pour la première fois la race sauvage et belliqueuse des orks. Depuis cette époque, l'humanité n'a cessé de livrer des guerres interminables contre ces créatures barbares et il n'y a guère de chance que cela se termine un jour.

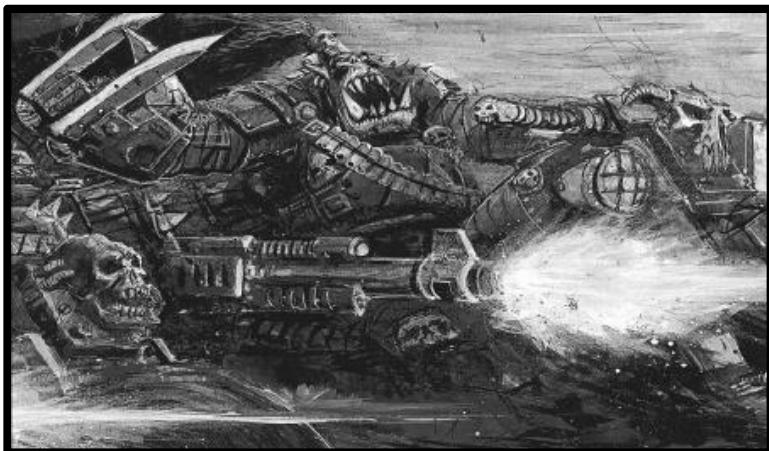
La race ork est bien plus répandue à travers la galaxie que les humains, elle est divisée en plusieurs milliers d'empires indépendants menés chacun par un seigneur de guerre ork. Ces derniers cherchent sans cesse à vaincre leurs voisins, humains, eldars ou même orks. S'il réussit, un seigneur de guerre étend son territoire et continue jusqu'à ce qu'il soit vaincu à son tour. Même s'il va de succès en succès, pillant des mondes et dispersant les armées de l'Imperium sur son chemin, il finira par pousser le bouchon trop loin. Telle est la nature des orks ! Les orks attaquent toujours avant d'être prêts et ne pensent jamais plus loin que la prochaine bataille.

Ce manque de prévoyance et d'organisation a sauvé l'Imperium plus d'une fois, cependant les ravages que peuvent provoquer les orks semblent sans limite. La plupart des incursions orks peuvent être jugulées par les forces locales dans le cadre strict de leurs attributions, avant que trop de dégâts ne soient provoqués. Toutefois ce n'est pas toujours le cas et la Terre elle-même a été menacée de destruction plusieurs fois au cours de la longue histoire de l'Imperium.



Les orks forment une race sauvage et brutale qui aime la guerre. Ils sont l'élément dominant d'une race d'orkoïdes qui inclut leurs petits cousins gretchins et snotlings. Les orks sont les principaux car ils sont les plus gros, les plus forts, les plus nombreux et les plus guerriers. Les gretchins ressemblent aux orks, mais ne sont ni aussi brutaux, ni aussi forts et ni aussi grands que leurs cousins. Bien plus petits, les gretchins sont également plus malins et plus rusés. Les snotlings sont les plus petits et les plus faibles des orkoïdes. Ils gardent la taille d'un jeune gretchin toutes leurs vies.

Comme ils sont plus gros et plus forts que le reste des orkoïdes, les orks forment en toute logique l'élite des guerriers de la race ork. Ils donnent des ordres aux gretchins et aux snotlings et font d'eux ce qu'ils veulent. Ce statut-quo a aussi des avantages pour les races mineures, car les orks les protègent et s'occupent d'eux. Pour les orks pour les défendre, le destin des gretchins et des snotlings pourrait être bien pire.



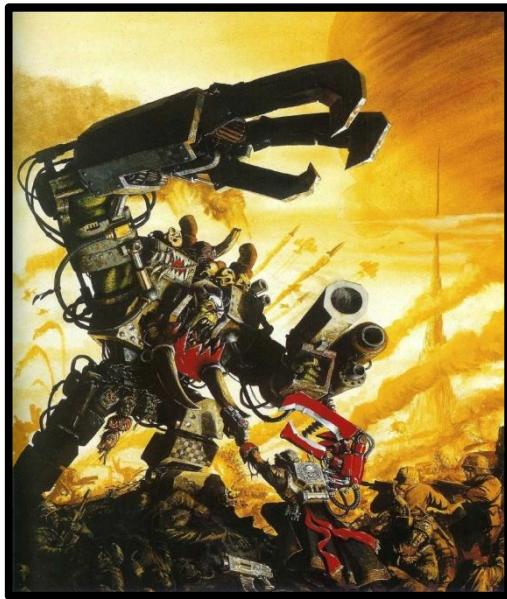
Un ork typique a à peu près à la taille d'un humain normal (mais il serait plus grand s'il se redressait complètement). Ils ont des corps robustes et musculeux, avec de longs bras puissants terminés par des doigts maladroits plus ou moins capables d'agripper des objets. Leurs crânes sont gros, avec un grand front proéminent masquant leurs sauvages yeux rouges. La mâchoire est très développée et garnie d'une impressionnante série de longues canines. La tête d'un ork est naturellement chauve et ils utilisent des créatures spéciales appelées squigs pour se faire des cheveux ou une barbe. Leur peau est épaisse et verte et porte les cicatrices de nombreux combats ainsi que des traces de parasites variés.

Tous les orks sont par nature légèrement psychiques. D'une certaine manière, les orks sont en phase avec l'univers lui-même. Cela explique peut-être leur force interne et leur résistance, de même que leur absence totale de stress ou d'angoisse : les orks sont une race satisfait. Les sociétés humaines, squats ou eldars sont déchirées et ruinées par le doute de soi et des questions extrêmement profondes. Ces races sont également dirigées par leur constant appétit de questions et de réponses qui les conduisent trop souvent au désespoir. Les orks ne souffrent pas de cette maladie.



GHAZGHKULL MAG URUK THRAKA, SEIGNEUR DE GUERRE GOFF

Ghazghkull Mag Uruk Thraka commença sa carrière en tant que simple boy Goff sur la planète reculée d'Urk. Durant un raid, une balle de bolter lui arracha un bon morceau du crâne et il subit d'importants dommages au cerveau. Un médiko ork, Dok Grotsnik, remplaça des parties de sa matière cérébrale par un appareil bionique constitué d'un métal incroyablement dur appelé adamantium. Il se peut que cet engin ait développé les pouvoirs psychiques latents de Ghazghkull, ou peut-être souffrait-il seulement d'illusions, mais, quelle qu'en soit la raison, après cet accident, Ghazghkull prétendit être en contact avec les dieux Gork et Mork.

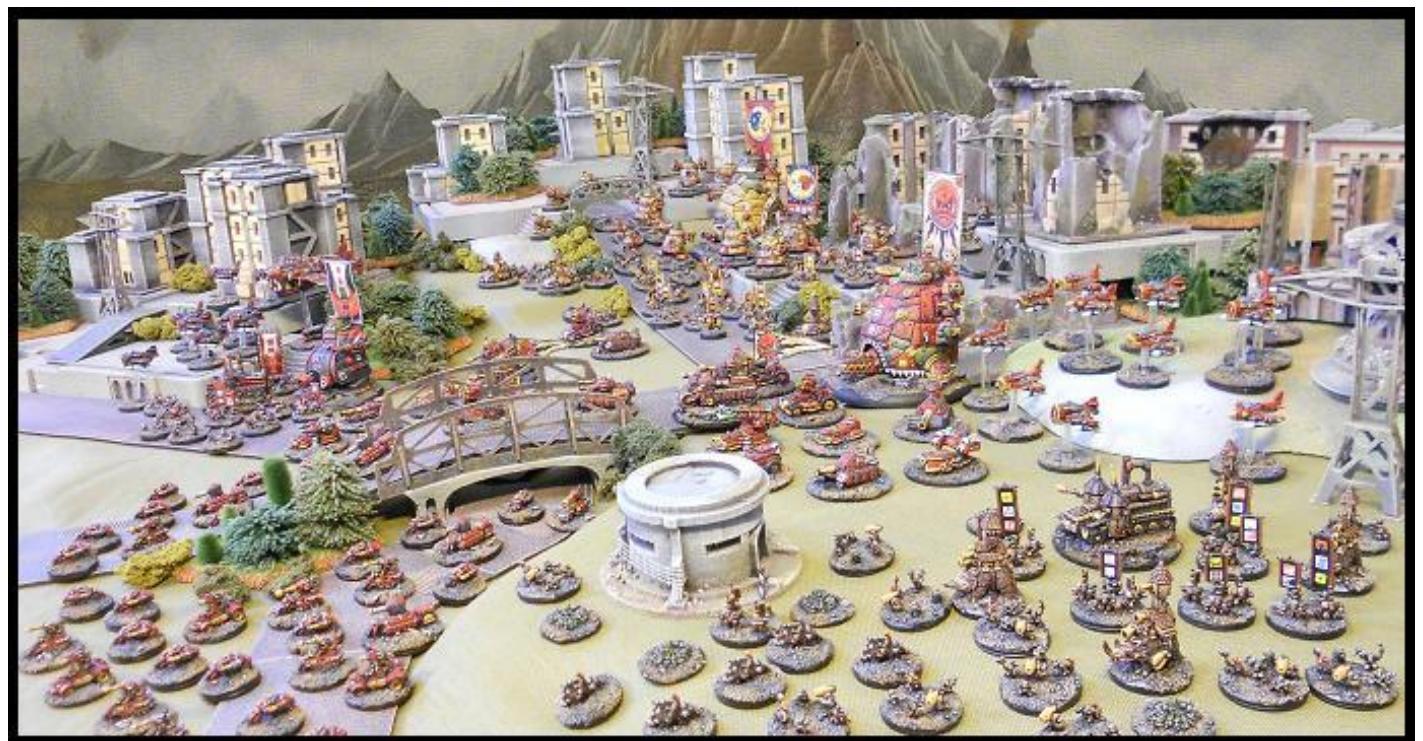


Quelque pouvoir invisible favorisa sûrement Ghazghkull, car son ascension jusqu'à la domination des orks de Urk fut fulgurante. Il se fraya un chemin dans la hiérarchie jusqu'à atteindre la position de Suprême Boss Planétaire. Les orks sont des créatures simples et brutales, ne respectant rien d'autre que le courage et les faits d'armes. Il est indéniable que Ghazghkull possédait largement ses qualités. De plus, il avait quelque chose dont plupart des orks manquent : c'était un visionnaire. Il excita les orks avec des discours passionnés, soulignant que c'était leur mission de conquérir la galaxie et de contraindre les autres à se courber devant eux. Il leur donna un but commun et le sentiment obsédant d'une grande destinée.

Tout ceci n'aurait peut-être abouti à rien si le soleil d'Urk n'avait commencé à péricliter à mourir. Ghazghkull raconta aux orks que c'était là un signe de Gork, que le moment était venu de lancer une Waaagh! et que tout ceux qui désiraient se joindre à la grande croisade devaient le suivre. Quant à ceux qui désobéiraient aux dieux, ils mourraient ! Tous les orks choisirent de suivre Ghazghkull ! Ils seraient les conquérants de la galaxie ou mourraient dans la tentative !

Au combat, Ghazghkull est un maître opportuniste et un grand tacticien, toujours prêt à exploiter les moindres faiblesses de ses adversaires. Une fois que la bataille est engagée, il est toujours au coeur du combat, parcourant le champ de bataille sur son chariot de guerre pour s'assurer que tout se déroule selon "ze plan". En corps à corps, c'est un adversaire redoutable, abattant ses ennemis de son kustom blaster et faisant la démonstration des effets dévastateurs de son krâne d'adamantium quand il combat au contact selon sa "teknik personnel" [un coup de tête... NdR].

La première planète impériale à être attaquée par les forces de Ghazghkull fut Armageddon [puis Golgotha, suivie de Piscina IV] L'armée de Ghazghkull fut vaincue et il fut présumé tué. Cependant, il devint très vite clair qu'il était toujours en liberté dans l'Imperium.



REGLES SPECIALES DES ORKS DE GHAZGHKULL

SEIGNEUR DE GUERRE

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

POUVOIR DE LA WAAAGH

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

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

R'MISE EN BANDE

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

CHAMP ENERGETIQUE

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



LISTE D'ARMEE DES ORKS DE GHAZGHKULL

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

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

De plus, jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée peuvent être dépensés en Gargants, soutien aérien ou vaisseaux spatiaux.

TYPE	UNITES	Normal e	Mastok'	Tré Mastok'	AMELIORATIONS
Bande de Guerre	Deux unités de Nobz, six unités de Boyz, deux unités de grots	200	350	500	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25pts chacune : 0-2 Boyz (plus une unité de grots gratuite), Chokboyz, Buggy, Moto, Karbonisator, Grokalibr', Boit' kitu, Chariot de Guerre, Kommandos. N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +35pts chacune : Kopter, Dreadnought, Chariot Flak, Chariot Kanon. 0 - 2 unités de Nobz pour +35pts chacune 0-1 Bricolo pour +50pts N'importe quel nombre de Krabouillators pour +65pts chacun, de forteresse de bataille pour +125pts chacun, de forteresse à Kanon pour +125pts chacun.
Kulte d'la Vitesse	8 unités de la liste suivante : Buggies, Motos, Karbonisators	200	350	500	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25 points chacune : Buggies, Motos, Karbonisator N'importe quel nombre d'unités dans la liste pour + 35pts chacune : Kopter, Chariots Kanons, Chariots Flak 0-1 Brikolo pour +50 pts
Brigade Blitz	4 unités de la liste suivante : Chariots Kanons, Chariots Flak, Kopters	150	250	350	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25 points chacune : Buggies, Motos, Karbonisator N'importe quel nombre d'unités dans la liste pour + 35pts chacune : Kopter, Chariots Kanons, Chariots Flak 0-1 Brikolo pour +50 pts 0-1 Forteresse à Kanons + 125 pts chacune
Batterie de Grokalibr'	5 Grokalibr'	125	225	325	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25 points chacune : Grokalibr', Chariots de guerre. N'importe quel nombre de Chariots Flak pour +35pts chacun 0-1 Nobz pour +35pts 0-1 Brikolo pour +50 pts
Bande de Chokboyz	6 unités de Chokboyz	150	-	-	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25pts chacune : Chokboyz, Buggy, Moto, Karbonisator, Kommandos. N'importe quel nombre de Kopter pour + 35pts chacun.
Bande de Kommandos	6 unités de Kommandos	150	-	-	N'importe quel nombre Kommandos pour +25pts chacun
Bande de Krabouillators	3 unités de Krabouillators	200	375	550	N'importe quel nombre de Krabouillators pour +65 pts chacun N'importe quel nombre de Boit'Kitu pour+25 pts chacun N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +35 pts chacune: Dreadnought, Chariots Flak
Bande du Super-Krabouillator	1 Super-krabouillator 3 Krabouillators	500	-	-	N'importe quel nombre : de Krabouillators pour +65 pts chacun, de Boit'Kitu pour+25 pts chacun, d'unités dans la liste suivante pour +35 pts chacune: Dreadnought, Chariots Flak.
Gargant	1 Gargant	650	-	-	Aucun
Grand Gargant	1 Grand Gargant	850	-	-	Aucun
Chassa-Bomba	3 Chassa-Bomba	150	-	-	Jusqu'à 6 Chassa-Bomba pour +50 pts chacun
Vesso de Debark'ment	1 Vesso de Debark'ment	250	-	-	Aucun
Kroiseur Kitu	1 Kroiseur Kitu	200	-	-	Peut devenir un Kroiseur d'la Mort pour +50 pts

UNITES ORKS DE GHAZGHKULL

SEIGNEUR DE GUERRE

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

Notes : Commandant Suprême

NOBZ

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

Notes : Meneur.

BOYZ

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

GROT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Infanterie	15cm	-	6+	6+	
Arme	Portée	Puissance de Feu	Notes		
Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	-		

Notes : Les formations incluant au moins une unité d'Ork ne reçoivent pas de pions d'impact pour les unités de Grots détruites, et ces dernières ne comptent pas pour déterminer le vainqueur d'un assaut.

CHOKBOYZ

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

Notes : Eclaireurs, Réacteurs dorsaux.



KOMMANDOS

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

Notes : Eclaireurs, Infiltrateurs.



BRIKOLO

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Personnage	-	-	-	-	
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes		
Super Zap	60cm	MA3+	Tueur de titan (1D3)		
Ou Superkanon	60cm	2PB	Macro arme		

Notes : Le Brikolo peut être ajouté à une forteresse à kanons, un chariot kanon ou un grokalibr' et transformer l'un de ses gros kanons ou Grokalibr' en super zap ou superkanon.



GROKALIBR'

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

Notes : Aucune.



MOTOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Infanterie	35cm	5+	4+	6+	
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes		
Fling' jumelés	15cm	AP5+ / AC5+	-		

Notes : Montés.



BUGGY / TRAK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule léger	35cm	5+	5+	5+	
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes		
Gros Fling' jumelés	30cm	AP5+ / AC5+	-		

Notes : Aucune.



KARBONISATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule léger	35cm	5+	6+	5+	
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes		
Karbonisator Et	15cm (15cm)	AP4+ Armes légères	Ignore les couverts		

Notes : Aucune.

KOPTER

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

Notes : Antigrav.

CHARIOT DE GUERRE

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

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

CHARIOT KANON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule blindé	30cm	4+	5+	5+	
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes		
Gros Kanon	45cm	AP5+ / AC5+	-		

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

CHARIOT FLAK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Véhicule blindé	30cm	5+	5+	5+	
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes		
Kanon flak	30cm	AP5+ / AC6+ / AA5+	-		

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



FORTERESSE DE BATAILLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade		
Engin de guerre	30cm	5+	4+	4+		
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes			
4 x Ch'ti Kanons	30cm	AP5+ / AC6+	-			
Gros Kanon	45cm	AP5+ / AC5+	-			
Capacité de dommage : 3						
Touche critique : La forteresse se retourne et atterrit à 1D6cm dans une direction aléatoire.						
Toutes les unités se trouvant dessous subissent une touche. La forteresse est détruite, les unités à l'intérieur Survivent que sur un jet de 6 sur 1D6.						
Notes : blindage renforcé, Transport, peut embarquer 8 des unités suivante : boyz, kommandos, nobz. Il peut emba 1 grokalibr' à la place de l'une des unités. Peut embarquer 4 grots en plus des autres.						



FORTERESSE A KANONS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade		
Engin de guerre	30cm	5+	4+	4+		
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes			
5 x Ch'ti Kanons	30cm	AP5+ / AC6+	-			
3 x Gros Kanons	45cm	AP5+ / AC5+	-			
Capacité de dommage : 3						
Touche critique : La forteresse se retourne et atterrit à 1D6cm dans une direction aléatoire.						
Toutes les unités se trouvant dessous subissent une touche. La forteresse est détruite, les unités à l'intérieur survivent que sur un jet de 6 sur 1D6.						
Notes : blindage renforcé, Transport, peut embarquer 4 des unités suivante : boyz, kommandos, nobz. Il p 1 grokalibr' à la place de l'une des unités. Peut embarquer 4 grots en plus des autres.						



BOIT'KITU

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	5+	5+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Gros Fling'	30cm	AP6+ / AC6+	-	
Pince de kombat	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Suppl. (+1), Macro arme	
Notes : Marcheur.				



DREADNOUGHT

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



KRABOUILLOATOR

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

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



SUPER KRABOUILLOATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Regard de Mork 2-3 x Superkanons 0-1 Méga kikoup' et	30cm 60cm 45cm (contact)	MA4+ 2PB AP5+ / AC5+ Armes d'assaut	Tueur de Titan (1) Macro arme, Arc de tir frontal fixe Arc de tir frontal fixe Tueur de Titan (1D3), Attaque supp. (+1)	

Capacité de dommage : 4, 1D3 champs énergétiques.
Touche critique : La tête du Super Krabouillator explose tuant le Kaptaine. Il subit une pénalité de -1 pour toucher sur ses tirs. Les touches critiques suivantes causeront 1 point de dommage supplémentaire.

Notes : Blindage renforcé, Marcheur, Sans Peur. Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et 1 Méga kikoup'.



GARGANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Regard de Mork 2-3 x Superkanons 0-1 Super Zap 0-1 Méga kikoup' et	30cm 60cm 60cm 45cm (contact)	MA4+ 2PB MA3+ AP5+ / AC5+ Armes d'assaut	Tueur de Titan (1) Macro arme, Arc de tir frontal fixe Tueur de Titan (1D3), Frontal fixe Arc de tir frontal fixe Att. supp. (+1), Tuer de Titan (1D3)	

Capacité de Dommage : 8, 1D3+3 Champs énergétiques.
Touche critique : Le Gargant subit un incendie : Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la phase finale. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5 / 6, le feu s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire.

Notes : Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur. Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et soit 1 Méga kikoup', soit 1 Super zap.



GRAND GARGANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Regard de Mork 2 x Gros kanons 1 Super kanon 1-2 Superkanons Jumelés 0-1 Leva lacha et	30cm 45cm 60cm 60cm 60cm (contact)	MA4+ AP5+ / AT5+ 2PB 3PB MA3+ Arme d'assaut	Tueur de Titan (1) - Macro arme, Arc de tir frontal fixe Macro arme, Arc de tir frontal fixe Tueur de Titan (1D3) Tir frontal fixe Att. supp. (+1), Tuer de Titan (1D3)	

Capacité de Dommage : 12, 1D6+6 Champs énergétiques.
Touche critique : Le Gargant subit un incendie : Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la phase finale. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5 / 6, le feu s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire.

Notes : Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur. Peut être équipé de 2 Superkanons jumelés ou 1 Superkanon jumelés et 1 Leva lacha.



CHASSA-BOMBA

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Aéronef	Chasseur Bombardier	6+	-	-	
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes		
Aero Fling'	15cm	AP5+ / AA5+	Arc de tir avant fixe		
Rokette kass'tank	30cm	AC4+	Arc de tir avant fixe		
Notes : Aucune.					



VESSO DE DEBARK'MENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade				
Engin de guerre	Bombardier	5+	6+	4+				
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes					
Tourelles	15cm	D6+3 x AP5+ / AA6+	-					
2 x Rokettes kass'tanks	30cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe					
Capacité de dommage : 3 Touche critique : Le Vesso de debark'ment s'écrase.								
Notes : Blindage renforcé, Transport, Assaut planétaire. Peut embarquer dix des unités suivantes : Boyz, Kommandos, Chokboyz, Nobz, Motos de guerre, Moto Nobz, Buggy, Karbonisators, Kopters, Boît'kitu, Dreadnoughts. Les véhicules légers et les Dreadnoughts (mais pas les Boît'kitu) occupent 2 emplacements. Quatre unités de Grots peuvent embarquer en plus du reste.								



KROISEUR KITU

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



KROISEUR D'LA MORT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade	
Vaisseau spatial	-	-	-	-	
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes		
Missiles Pulsors	-	D6+3PB	Macro arme		
Notes : Transport : Peut transporter 12 Vesso de débark'ment plus les troupes qu'ils transportent. Lent, ne peut être utilisé lors du premier ou deuxième tour de la partie à moins que les règles du scénario ne précisent le contraire.					

