



## GUERRIERS DE GORK ET MORK

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines orks. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

### MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé **<CLAN>**. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

#### **<CLAN>**

Tous les Orks sont issus d'un clan, un groupe de peaux-vertes possédant des goûts similaires, en particulier sur la façon de faire la guerre.

Certaines fiches techniques précisent de quel clan est issue l'unité (ex : Ghazghkull Thraka a le mot-clé **GOFF**, il est donc issu du clan Goff), mais dans le cas contraire, elle aura le mot-clé **<CLAN>**. Quand vous intégrez une telle unité à votre armée, vous devez préciser de quel clan l'unité est issue. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **<CLAN>** sur la fiche technique de l'unité par le nom du clan de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure un Warboss dans votre armée, et que vous décidez qu'il est issu du clan Bad Moons, son mot-clé de Faction **<CLAN>** devient **BAD MOONS** et son aptitude Waaagh! dirait : "Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de mêlée des unités **BAD MOONS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."



# GHAZGHKULL THRACA



Ghazghkull Thraka est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pince Kustom ; Gros Fling' Jumelé. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ghazghkull Thraka	5"	2+	5+	2	1	6	3+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Gros Fling' Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Pince Kustom	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

## APTITUDES

**Grande Waaagh!** Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités **LÉGÈRES ORKS** amies lorsqu'elles effectuent des actions de Combat en étant à 6" ou moins de cette unité.

**Waaagh!** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de mêlée des unités **GOFF** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, GOFF

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, MÉGA-ARMURE, WARBOSS,  
GHAZGHKULL THRACA

# WARBOSS



3



Un Warboss est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Boss.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Warboss	5"	2+	5+	2	1	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Armes de Boss	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Waaagh! :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques d'armes de mêlée des unités <CLAN> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, WARBOSS

# BIG MEK



5



Un Big Mek est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Kanon Shokk ; Armes de Mek.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Big Mek	5"	3+	5+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Kanon Shokk	Lourde	60"	2	6+	6+	Destructeur
Boum Tépula	Lourde	12"	1	9+	9+	Destructeur
Méga-armes de Mek	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Armes de Mek	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Méga-armure. Si cette unité a une Méga-armure, elle :
  - Est équipée de Méga-armes de Mek au lieu de 1 Kanon Shokk et Armes de Mek.
  - A une caractéristique de Mouvement de 4".
  - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
  - Gagne le mot-clé suivant : **MÉGA-ARMURE**.
  - Peut être équipée d'un Boum Tépula (**Rang de Puissance +1**) ou peut également avoir un Champ de Force Kustom (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Champ de Force Kustom elle gagne l'aptitude suivante : **Champ de Force Kustom**.

## APTITUDES

**Mékaniak Suprême :** À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité **VÉHICULE** <CLAN> amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à l'unité **VÉHICULE**. On peut tenter de réparer chaque unité seulement une fois par tour.

**Champ de Force Kustom :** Soustrayez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de tir qui ciblent les unités <CLAN> tant qu'elles sont entièrement à 9" ou moins d'une ou plusieurs unités <CLAN> amies avec un Champ de Force Kustom.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, BIG MEK

# WEIRDBOY



2



Un Weirdboy est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bâton de Weirdboy.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Weirdboy	5"	3+	5+	1	1	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Bâton de Weirdboy	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

## APTITUDES

**Énergie Waaagh!** Au début de la phase d'Action, si cette unité est à 6" ou moins d'au moins trois unités <CLAN> amies comprenant chacune au moins 10 figurines, vous pouvez retourner les 3 premières cartes de votre pile d'Atouts de Commandement. Si vous retournez une ou plusieurs cartes d'Atout de Commandement qui sont des pouvoirs psychiques, vous pouvez choisir 1 de ces pouvoirs psychiques et le placer dans votre main. Remplacez ensuite les cartes restantes dans votre pile d'Atouts de Commandement et mélangez-la avant de la reposer face cachée.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, WEIRDBOY



# BOSS SNIKROT



Boss Snikrot est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crocs de Mork.  
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Boss Snikrot	6"	2+	5+	2	1	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Crocs de Mork	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**Kommandos Red Skulls :** Relancez les jets de touche de 1 et les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités **KOMMANDOS BLOOD AXE** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, BLOOD AXE

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, KOMMANDO, BOSS SNIKROT

# BOSS ZAGSTRUK



Boss Zagstruk est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Les Griffes du Votour. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Boss Zagstruk	14"	2+	5+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Les Griffes du Votour	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

## APTITUDES

Frappe en Profondeur, Ignore les Dégâts (6+)

**Boss Instructeur :** Les tests de Moral effectués pour les unités **STORMBOYZ GOFF** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, GOFF

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, STORMBOY, RÉACTEUR DORSAL, BOSS ZAGSTRUK

# DEFFKILLA WARTRIKE



Un Deffkillas Wartrike est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Jet Kitu ; Pince Kichop'.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Deffkillas Wartrike	14"	2+	5+	2	2	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Jet Kitu	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Pince Kichop'	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Speedwaaagh!** Si une unité **SPEED FREEKS** <CLAN> commence une action de Mouvement à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude, ajoutez 3" à la caractéristique de Mouvement de l'unité en question pendant qu'elle effectue cette action de Mouvement.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, PERSONNAGE, SPEED FREEKS, SPEEDBOSS, DEFFKILLA WARTRIKE



# KAPTIN BADRUKK



Kaptin Badrukk est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Eul' Ripper ; Kikoup'.  
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kaptin Badrukk	5"	2+	4+	2	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Eul' Ripper	Lourde	24"	1	7+	7+	-
Kikoup'	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Roi des Frimeurs :** Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **FLASH GITZ** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, FREEBOOTERZ

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, FLASH GITZ, KAPTIN BADRUKK



Les Boyz sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 30 figurines (**Rang de Puissance 13**). Elle est équipée de : Kalibr' ; Kikoup'.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Boyz (10 figurines)</b>	5"	3+	5+	1	2	5	10+
<b>Boyz (20 figurines)</b>	5"	3+	5+	2	4	6	10+
<b>Boyz (30 figurines)</b>	5"	3+	5+	4	6	7	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-roquettes	Lourde	24"	1	7+	7+	-
Fling'	Armes Légères	18"	x4	7+	9+	-
Kalibr'	Armes Légères	12"	x2	7+	9+	-
Kikoup'	Mêlée	Mêlée	x3	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Kalibr' et Kikoup', cette unité peut être équipée de Fling' et Armes de Corps à Corps (**Rang de Puissance +1**).
- Par tranche de 10 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Gros Fling' ; 1 Lance-roquettes.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, BOYZ

# GRETCHIN



1



Les Gretchin sont une unité comprenant 10 figurines. Elle peut comprendre 20 figurines (**Rang de Puissance 2**) ou 30 figurines (**Rang de Puissance 3**). Elle est équipée de: Pétoires Grots; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Gretchin (10 figurines)</b>	5"	5+	4+	2	2	4	11+
<b>Gretchin (20 figurines)</b>	5"	4+	3+	4	4	4	11+
<b>Gretchin (30 figurines)</b>	5"	4+	3+	6	6	4	11+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Pétoires Grots	Armes Légères	12"	Util.	8+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	11+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut inclure un Runtherd (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité inclut un Runtherd, elle a une caractéristique de Commandement de 6.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, GRETCHIN

# MAD DOK GROTSNIK



Mad Dok Grotsnik est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Outils de Mad Dok.  
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Mad Dok Grotsnik	5"	2+	5+	1	1	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Outils de Mad Dok	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

**Chirur'jien :** À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE ORKS** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+, retirez 1 pion Dégâts à l'unité **LÉGÈRE**. On peut tenter de soigner chaque unité seulement une fois par tour.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, DEATHSKULLS

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PAINBOY, MAD DOK GROTSNIK

# PAINBOY



2



Un Painboy est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Outils de Dok.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Painboy	5"	3+	5+	1	1	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Outils de Dok	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

## APTITUDES

**Chirur'jien :** À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE ORKS** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+, retirez 1 pion Dégâts à l'unité **LÉGÈRE**. On peut tenter de soigner chaque unité seulement une fois par tour.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PAINBOY



# MEK



Un Mek est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Outils de Mek.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Mek	5"	3+	5+	1	1	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Outils de Mek	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

## APTITUDES

**Mékaniak :** À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité **VÉHICULE** <CLAN> amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+, retirez 1 pion Dégâts à l'unité **VÉHICULE**. On peut tenter de réparer chaque unité seulement une fois par tour.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, MEK

# BURNA BOYZ



3



Les Burna Boyz sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 6**), ou 15 figurines (**Rang de Puissance 9**). Elle est équipée de: Krameurs (Tir); Krameurs (Mêlée).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Burna Boyz (5 figurines)</b>	5"	3+	5+	1	1	4	10+
<b>Burna Boyz (10 figurines)</b>	5"	3+	5+	2	2	5	10+
<b>Burna Boyz (15 figurines)</b>	5"	3+	5+	3	3	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Krameurs (Tir)	Armes Légères	8"	x3	7+	9+	Brasier
Krameurs (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, BURNA BOYZ

# TANKBUSTAS



4



Les Tankbustas sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 15 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de : Lance-roquettes de Tankbusta ; Armes de Tankbusta.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Tankbustas (5 figurines)</b>	5"	3+	5+	1	1	5	10+
<b>Tankbustas (10 figurines)</b>	5"	3+	5+	2	2	6	10+
<b>Tankbustas (15 figurines)</b>	5"	3+	5+	3	3	7	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Lance-roquettes de Tankbusta	Armes Légères	24"	x2	7+	7+	-
Armes de Tankbusta	Mêlée	Mêlée	x2	7+	7+	-

## APTITUDES

**Squig-bombe :** Une fois par bataille, après que cette unité a effectué une action de Tir, choisissez 1 unité **VÉHICULE** ennemie (autre qu'un **AÉRODYNE**) à 18" ou moins de cette unité et jetez 1 D6. Sur 4+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

**Kasseurs de Tanks :** Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités **VÉHICULE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, TANKBUSTAS

# NOBZ



6



Les Nobz sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de: Kalibr' ; Kikoup' de Nob.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Nobz (5 figurines)</b>	5"	3+	5+	1	2	5	8+
<b>Nobz (10 figurines)</b>	5"	3+	5+	2	4	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Kalibr'	Armes Légères	12"	x2	7+	9+	-
Kikoup' de Nob	Mêlée	Mêlée	x3	6+	6+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, NOBZ

# NOB AVEC BANNIÈRE WAAAGH!



3



Un Nob avec Bannière Waaagh! est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de :  
Bannière Waaagh!

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Nob avec Bannière Waaagh!	5"	3+	5+	1	1	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bannière Waaagh!	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

## APTITUDES

**Bannière Waaagh!** Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités <CLAN> tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités <CLAN> amies avec cette aptitude.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, NOB



# MEGANOBZ



6



Les Meganobz sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 18**). Elle est équipée de : Fling' de Meganob ; Armes de Mêlée de Meganob.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Meganobz (3 figurines)</b>	4"	3+	5+	1	2	5	4+
<b>Meganobz (6 figurines)</b>	4"	3+	5+	2	4	6	4+
<b>Meganobz (9 figurines)</b>	4"	3+	5+	3	6	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Fling' de Meganob	Armes Légères	18"	x3	7+	9+	-
Armes de Mêlée de Meganob	Mêlée	Mêlée	x2	6+	6+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, MÉGA-ARMURE, NOBZ, MEGANOBZ

# NOBZ SUR BÉKANES



Les Nobz sur Békanes sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 14**) ou 9 figurines (**Rang de Puissance 21**). Elle est équipée de : Dakkafling' ; Kikoup' de Nob.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Nobz sur Békanes (3 figurines)</b>	<b>14"</b>	<b>3+</b>	<b>5+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>8+</b>
<b>Nobz sur Békanes (6 figurines)</b>	<b>14"</b>	<b>3+</b>	<b>5+</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8+</b>
<b>Nobz sur Békanes (9 figurines)</b>	<b>14"</b>	<b>3+</b>	<b>5+</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Dakkafling'	Armes Légères	18"	x3	7+	9+	-
Kikoup' de Nob	Mêlée	Mêlée	x2	6+	6+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, MOTARD, SPEED FREEKS, NOBZ

# KOMMANDOS



3



Les Kommandos sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 5**) ou 15 figurines (**Rang de Puissance 7**). Elle est équipée de : Kalibr' de Kommando ; Kikoup' de Kommando.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Kommandos (5 figurines)</b>	6"	3+	5+	1	1	5	10+
<b>Kommandos (10 figurines)</b>	6"	3+	5+	2	2	6	10+
<b>Kommandos (15 figurines)</b>	6"	3+	5+	3	3	7	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Krameur de Kommando	Lourde	8"	1	7+	9+	Brasier
Lance-rokettes	Lourde	24"	1	7+	7+	-
Kalibr' de Kommando	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Kikoup' de Kommando	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par Krameur de Kommando) : 1 Gros Fling' ; 1 Krameur de Kommando ; 1 Lance-rokettes.

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, KOMMANDOS

# WARBIKERS



4



Les Warbikers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 8**), 9 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 12 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de : Dakkafling' ; Kikoup' de Warbiker.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Warbikers (3 figurines)	14"	3+	5+	1	1	5	7+
Warbikers (6 figurines)	14"	3+	5+	2	2	6	7+
Warbikers (9 figurines)	14"	3+	5+	3	3	7	7+
Warbikers (12 figurines)	14"	3+	5+	4	4	8	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Dakkafling'	Armes Légères	18"	x3	7+	9+	-
Kikoup' de Warbiker	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, MOTARD, SPEED FREEKS, WARBIKERS

# KUSTOM BOOSTA-BLASTAS



Les Kustom Boosta-blastas sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 10**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de : Kanons à Rivets ; Krameurs d'Échappement ; Béliers à Pointes.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Kustom Boosta-blastas (1 figurine)</b>	12"	4+	5+	1	2	4	8+
<b>Kustom Boosta-blastas (2 figurines)</b>	12"	4+	5+	2	4	4	8+
<b>Kustom Boosta-blastas (3 figurines)</b>	12"	4+	5+	3	6	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Krameurs d'Échappement	Lourde	8"	Util.	7+	9+	Brasier
Kanons à Rivets	Lourde	36"	x2	6+	7+	-
Béliers à Pointes	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## APTITUDES

**Éperonnage :** Après que cette unité a effectué une action de Mouvement, si elle est en contact socle à socle avec une ou plusieurs unités ennemies, choisissez 1 de ces unités et jetez 1 D6. Sur 5+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, SPEED FREEKS, KUSTOM BOOSTA-BLASTAS



# SHOKKJUMP DRAGSTAS



6



Les Shokkjump Dragstas sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 18**). Elle est équipée de: Fuzis Shokk Kustom; Lance-rokettes; Lames de Scie.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Shokkjump Dragstas (1 figurine)</b>	14"	4+	5+	1	2	4	8+
<b>Shokkjump Dragstas (2 figurines)</b>	14"	4+	5+	2	4	4	8+
<b>Shokkjump Dragstas (3 figurines)</b>	14"	4+	5+	3	6	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-rokettes	Lourde	24"	Util.	7+	7+	-
Fuzis Shokk Kustom	Armes Légères	24"	Util.	9+	5+	Surcharge
Lames de Scie	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

## APTITUDES

**Tunnel Shokk:** Quand cette unité effectue une action de Mouvement, jetez 1 D6 avant de la déplacer. Sur 5+, au lieu d'effectuer une action de Mouvement, cette unité peut créer un tunnel shokk. Si elle a un ou plusieurs pions Explosion à côté d'elle, vous devez d'abord résoudre les dégâts comme s'il s'agissait de la phase de Dégâts. Si elle n'est pas détruite, retirez cette unité du champ de bataille, et remplacez-la n'importe où à plus de 9" de toute unité ennemie, puis jetez 1 D12; sur 1, placez 1 pion Explosion à côté de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, SPEED FREEKS, SHOKKJUMP DRAGSTAS

# BOOMDAKKA SNAZZWAGONS



Les Boomdakka Snazzwagons sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 10**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de : Mek Spé ; Bouteilles Kikram' ; Gros Fling' ; Matos de Kloze.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Boomdakka Snazzwagons (1 figurine)	12"	4+	5+	1	2	4	8+
Boomdakka Snazzwagons (2 figurines)	12"	4+	5+	2	4	4	8+
Boomdakka Snazzwagons (3 figurines)	12"	4+	5+	3	6	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	Util.	7+	9+	-
Bouteilles Kikram'	Lourde	6"	Util.	8+	11+	-
Mek Spé	Lourde	24"	x3	7+	8+	-
Matos de Kloze	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## APTITUDES

**Nuages de Fumée :** Cette unité est toujours une cible masquée.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, SPEED FREEKS, BOOMDAKKA SNAZZWAGONS

# MEGATRAKK SCRAPJETS



5



Les Megatrakk Scrapjets sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 10**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 15**). Elle est équipée de: Kanons à Rokettes; Gros Fling' Jumelés; Missiles d'Ailerons; Foreuz' de Nez.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Megatrakk Scrapjets (1 figurine)</b>	10"	4+	5+	1	2	4	8+
<b>Megatrakk Scrapjets (2 figurines)</b>	10"	4+	5+	2	4	4	8+
<b>Megatrakk Scrapjets (3 figurines)</b>	10"	4+	5+	3	6	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Kanons à Rokettes	Lourde	24"	Util.	7+	7+	-
Gros Fling' Jumelés	Lourde	36"	x2	7+	9+	-
Missiles d'Ailerons	Lourde	24"	Util.	8+	6+	-
Foreuz' de Nez	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

## APTITUDES

**Éperonnage:** Après que cette unité a effectué une action de Mouvement, si elle est en contact socle à socle avec une ou plusieurs unités ennemies, choisissez 1 de ces unités et jetez 1 D6. Sur 5+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, SPEED FREEKS, MEGATRAKK SCRAPJETS

# RUKKATRUKK SQUIBUGGIES



6



Les Rukkatrukk Squibuggies sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 11**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de : Lance-squigs ; Lames de Scie.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rukkatrukk Squibuggies (1 figurine)	10"	4+	5+	1	2	4	8+
Rukkatrukk Squibuggies (2 figurines)	10"	4+	5+	2	4	4	8+
Rukkatrukk Squibuggies (3 figurines)	10"	4+	5+	3	6	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Lance-squigs	Lourde	36"	x3	6+	8+	-
Lames de Scie	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

## APTITUDES

**Mine Squig :** Une fois par bataille, après qu'une unité ennemie a effectué une action de Mouvement qui s'achève à 6" ou moins de cette unité, vous pouvez jeter un D6 ; sur 3+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité ennemie.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, SPEED FREEKS, RUKKATRUKK SQUIBUGGIES

# STORMBOYZ



4



Les Stormboyz sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 7**), 20 figurines (**Rang de Puissance 13**) ou 30 figurines (**Rang de Puissance 19**). Elle est équipée de : Kalibr' de Stormboy; Kikoup' de Stormboy.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormboyz (5 figurines)	14"	3+	5+	1	1	5	10+
Stormboyz (10 figurines)	14"	3+	5+	2	2	5	10+
Stormboyz (20 figurines)	14"	3+	5+	4	4	6	10+
Stormboyz (30 figurines)	14"	3+	5+	6	6	7	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Kalibr' de Stormboy	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Kikoup' de Stormboy	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, STORMBOYZ



# DEFFKOPTAS



4



Les Deffkoptas sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 7**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de: Lames ki Tournent.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Deffkoptas (1 figurine)	14"	3+	5+	1	1	4	8+
Deffkoptas (2 figurines)	14"	3+	5+	2	2	4	8+
Deffkoptas (3 figurines)	14"	3+	5+	3	3	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Gros Fling' Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Rokettes de Kopta	Armes Légères	24"	1	7+	7+	-
Lames ki Tournent	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit être équipée de 1 des choix suivants:  
Rokettes de Kopta; 1 Gros Fling' Jumelé.

## APTITUDES

Frappe en Profondeur

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, VOL, SPEED FREEKS, DEFFKOPTAS

# MEK GUN



2



Un Mek Gun est une unité comprenant 6 figurines. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Mek Gun (6 figurines)	3"	5+	4+	1	2	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Krach'bulles	Lourde	48"	2	6+	6+	-
Méga-kanon Kustom	Lourde	36"	2	9+	5+	Surcharge
Kanon Krazeur	Lourde	48"	2	7+	5+	-
Kanon Trakteur	Lourde	48"	1	10+	3+	Anti-aérien
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	11+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Krach'bulles ; 1 Méga-kanon Kustom ; 1 Kanon Krazeur ; 1 Kanon Trakteur.
- Cette unité peut inclure un Runtherd (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité inclut un Runtherd, elle a une caractéristique de Commandement de 6.

## APTITUDES

**Batterie d'Artillerie :** Chaque case Soutien d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Soutien doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, ARTILLERIE, GRETCHIN, MEK GUN

# BIG GUN



2



Un Big Gun est une unité comprenant 6 figurines. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Big Gun (6 figurines)	3"	5+	4+	1	2	4	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Kanon	Lourde	36"	2	7+	7+	-
Lobeur	Lourde	48"	1	7+	9+	Barrage
Kanon Zzap	Lourde	36"	1	9+	4+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	11+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Kanon; 1 Lobeur; 1 Kanon Zzap.
- Cette unité peut inclure un Runtherd (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité inclut un Runtherd, elle a une caractéristique de Commandement de 6.

## APTITUDES

**Batterie d'Artillerie:** Chaque case Soutien d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Soutien doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, ARTILLERIE, GRETCHIN, BIG GUN

# BATTLEWAGON



8



Un Battlewagon est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Mêlée de Wagon.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Battlewagon	12"	5+	5+	1	3	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Kanon	Lourde	36"	2	7+	7+	-
Kanon Kitu	Lourde	24"	2	6+	6+	-
Lobeur	Lourde	48"	1	7+	9+	Barrage
Kanon Zzap	Lourde	36"	1	9+	4+	-
Rouleau Kompressueur	Mêlée	Mêlée	x3	7+	7+	-
Armes de Mêlée de Wagon	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Lobeur (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Kanon ; 1 Kanon Kitu ; 1 Kanon Zzap.
- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 Gros Fling' (**Rang de Puissance +1** par arme).
- Au lieu d'Armes de Mêlée de Wagon, cette unité peut être équipée de 1 Rouleau Kompressueur (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut avoir une Kazemate Blindée. Si cette unité a une Kazemate Blindée, elle :
  - A une caractéristique de Sauvegarde de 6+.
  - Perd l'aptitude suivante : **Découvert**.

## APTITUDES

Découvert

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 20 figurines d'INFANTERIE – FLASH GITZ ou <CLAN> – amies. Chaque figurine en MÉGA-ARMURE ou à RÉACTEUR DORSAL occupe la place de 2 autres figurines d'INFANTERIE. Si cette unité est équipée d'un Kanon Kitu, elle ne peut transporter que jusqu'à 12 figurines.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, BATTLEWAGON

# GUNWAGON



8



Un Gunwagon est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Kanon; Armes de Mêlée de Wagon.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Gunwagon	12"	5+	5+	1	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Kanon	Lourde	36"	2	7+	7+	-
Kanon Kitu	Lourde	24"	2	6+	6+	-
Lobeur	Lourde	48"	1	7+	9+	Barrage
Kanon Zzap	Lourde	36"	1	9+	4+	-
Armes de Mêlée de Wagon	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Lobeur (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 Gros Fling' (**Rang de Puissance +1** par arme).
- Au lieu de 1 Kanon, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Kanon Kitu; 1 Kanon Zzap.

## APTITUDES

**Périscopé:** Quand cette unité effectue une action de Tir, si elle ne s'est pas déplacée ou s'est déplacée d'une distance inférieure à la moitié de sa caractéristique de Mouvement à ce tour, doublez la caractéristique d'Attaques de son Kanon, Kanon Kitu ou Kanon Zzap pour cette action.

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'INFANTERIE – FLASH GITZ ou <CLAN> – amies. Chaque figurine en MÉGA-ARMURE ou à RÉACTEUR DORSAL occupe la place de 2 autres figurines d'INFANTERIE.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, GUNWAGON



# BONEBREAKA



8



Un Bonebreaka est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Rouleau Kompresseur.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Bonebreaka	12"	5+	5+	1	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Kanon	Lourde	36"	2	7+	7+	-
Kanon Kitu	Lourde	24"	2	6+	6+	-
Lobeur	Lourde	48"	1	7+	9+	Barrage
Kanon Zzap	Lourde	36"	1	9+	4+	-
Rouleau Kompresseur	Mêlée	Mêlée	x3	7+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Lobeur (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) :  
1 Kanon; 1 Kanon Kitu; 1 Kanon Zzap.
- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 Gros Fling' (**Rang de Puissance +1** par arme).

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'INFANTERIE – FLASH GITZ ou <CLAN> – amies. Chaque figurine en MÉGA-ARMURE ou à RÉACTEUR DORSAL occupe la place de 2 autres figurines d'INFANTERIE.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, BONEBREAKA

# KILLA KANS



2



Les Killa Kans sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 3 figurines (**Rang de Puissance 7**) ou 6 figurines (**Rang de Puissance 13**). Elle est équipée de: Armes de Killa Kan.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Killa Kans (1 figurine)	6"	5+	4+	1	1	4	6+
Killa Kans (3 figurines)	6"	5+	4+	4	3	4	6+
Killa Kans (6 figurines)	6"	5+	4+	8	6	4	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Grotzooka	Lourde	18"	2	7+	9+	-
Lance-rokettes	Lourde	24"	1	7+	7+	-
Karbonizator	Lourde	8"	1	7+	9+	Brasier
Armes de Killa Kan	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants: 1 Gros Fling'; 1 Grotzooka; 1 Lance-rokettes; 1 Karbonizator.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, GRETCHIN, KILLA KANS

# DEFF DREAD



4



Un Deff Dread est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Pieds Blindés; 2Pinces de Dread.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Deff Dread	6"	3+	5+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Méga-klateur Kustom	Lourde	24"	1	9+	5+	Surcharge
Lance-rokettes	Lourde	24"	1	7+	7+	-
Karbonizator	Lourde	8"	1	7+	9+	Brasier
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-
Pince de Dread	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-
Scie de Dread	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	6+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Pince de Dread, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Lance-rokettes; 1 Méga-klateur Kustom; 1 Karbonizator; 1 Scie de Dread.
- Au lieu de 2 Pincés de Dread, cette unité peut être équipée de 2 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison : Lance-rokettes; 1 Méga-klateur Kustom; 1 Karbonizator; 1 Scie de Dread.
- Cette unité doit être équipée de 2 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison : 1 Gros Fling'; 1 Lance-rokettes; 1 Karbonizator; 1 Méga-klateur Kustom; 1 Scie de Dread.

## APTITUDES

**Bande de Dreads:** Chaque case Soutien d'un Détachement vous permet de prendre jusqu'à 3 exemplaires de cette unité dans votre armée, au lieu de 1. Toutes les unités prises pour une même case Soutien doivent être placées en même temps et à 6" ou moins les unes des autres la première fois qu'elles sont placées.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, DEFF DREAD

# MORKANAUT



15



Un Morkanaut est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Gros Fling' Jumelés ; 2 Lance-roquettes ; Méga-zapeur Kustom ; Méga-klateur Kustom ; Pince de Gork (ou peut-être de Mork).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Morkanaut	8"	3+	5+	1	4	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Méga-klateur Kustom	Lourde	24"	1	9+	5+	Surcharge
Méga-zapeur Kustom	Lourde	36"	3	9+	5+	Surcharge
Lance-roquettes	Lourde	24"	1	7+	7+	-
Gros Fling' Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Pince de Gork (ou peut-être de Mork)	Mêlée	Mêlée	x2	5+	5+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Champ de Force Kustom. Si cette unité a un Champ de Force Kustom, elle gagne l'aptitude suivante : **Champ de Force Kustom**.

## APTITUDES

**Champ de Force Kustom** : Soustrayez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de tir qui ciblent les unités <CLAN> qui se trouvent entièrement à 9" ou moins d'une ou plusieurs unités <CLAN> amies avec un Champ de Force Kustom.

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE** – **FLASH GITZ** ou <CLAN> – amies. Chaque figurine en **MÉGA-ARMURE** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION** : ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS** : SUPER-LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, MORKANAUT

# GORKANAUT



15



Un Gorkanaut est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Gros Fling' Jumelés ; 2 Lance-rokettes ; Méga-fling' Deffstorm ; Karbonizator ; Pince de Gork (ou peut-être de Mork).

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Gorkanaut	8"	3+	5+	2	4	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Méga-fling' Deffstorm	Lourde	36"	8	6+	8+	-
Lance-rokettes	Lourde	24"	1	7+	7+	-
Karbonizator	Lourde	8"	1	7+	9+	Brasier
Gros Fling' Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Pince de Gork (ou peut-être de Mork)	Mêlée	Mêlée	x2	5+	5+	-

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE** – **FLASH GITZ** ou **<CLAN>** – amies. Chaque figurine en **MÉGA-ARMURE** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, GORKANAUT



# LOOTAS



4



Les Lootas sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**) ou 15 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de : Fling' d'la Mort ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Lootas (5 figurines)</b>	5"	3+	5+	1	1	4	10+
<b>Lootas (10 figurines)</b>	5"	3+	5+	2	2	5	10+
<b>Lootas (15 figurines)</b>	5"	3+	5+	3	3	6	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Fling' d'la Mort	Armes Légères	48"	x4	7+	7+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LÉGER, INFANTERIE, LOOTAS

# FLASH GITZ



8



Les Flash Gitz sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de: Fling' de Lux'; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Flash Gitz (5 figurines)	5"	3+	4+	2	2	4	8+
Flash Gitz (10 figurines)	5"	3+	4+	4	4	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Fling' de Lux'	Armes Légères	24"	x3	6+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, FREEBOOTERZ

**MOTS-CLÉS:** LÉGER, INFANTERIE, FLASH GITZ

# TRUKK



4



Un Trukk est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Gros Fling' ; Armes de Trukk.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Trukk	12"	5+	5+	1	2	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Armes de Trukk	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

## APTITUDES

Découvert, Ignore les Dégâts (6+)

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'INFANTERIE – FLASH GITZ ou <CLAN> – amies. Chaque figurine en MÉGA-ARMURE ou à RÉACTEUR DORSAL occupe la place de 2 autres figurines d'INFANTERIE.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, TRUKK

# DAKKAJET



Un Dakkajet est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 4 Super Fling' ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Dakkajet	20-60"	5+	5+	1	2	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Super Fling'	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 2 Super Fling' (**Rang de Puissance +1**).

## APTITUDES

Supersonique

**Tous lé Dakka :** Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de tir de cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, DAKKAJET

# BURNA-BOMMER



8



Un Burna-bommer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Gros Fling' Jumelé ; 2 Super Fling' ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Burna-bommer	20-50"	5+	5+	1	2	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Missiles Karbo	Lourde	24"	2	5+	9+	-
Super Fling'	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Gros Fling' Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de Missiles Karbo (**Rang de Puissance +1**).

## APTITUDES

### Supersonique

**Bombes Kikram'** : Après que cette unité a effectué une action de Mouvement, choisissez 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée en effectuant cette action de Mouvement. Jetez trois D6, en soustrayant 1 à chaque résultat si l'unité choisie est un **PERSONNAGE** et en ajoutant 1 à chaque résultat si l'unité occupe un élément de Terrain Défendable ; pour chaque résultat de 4+ placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

**MOTS-CLÉS DE FACTION** : ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS** : LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, BURNA-BOMMER



# BLITZA-BOMMER



Un Blitza-bommer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Gros Fling'; 2 Super Fling'; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Blitza-bommer	20-50"	5+	5+	1	2	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Super Fling'	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

## APTITUDES

### Supersonique

**Boom Kiboum:** Après que cette unité a effectué une action de Mouvement, choisissez 1 unité ennemie par-dessus laquelle elle s'est déplacée en effectuant cette action de Mouvement. Jetez deux D6, en soustrayant 1 à chaque résultat si l'unité choisie est un **PERSONNAGE** et en ajoutant 1 à chaque résultat si l'unité est **LOURDE** ou **SUPER-LOURDE**; pour chaque résultat de 3+ placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, BLITZA-BOMMER

# WAZBOM BLASTAJET



10



Un Wazbom Blastajet est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Méga-kanons Wazbom ; Kanon Krazeur ; Fronde de Frags à Manche ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wazbom Blastajet	20-60"	5+	5+	1	2	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Kanon Krazeur	Lourde	48"	2	7+	5+	-
Fronde de Frags à Manche	Lourde	12"	2	8+	10+	-
Super Fling'	Lourde	36"	1	6+	8+	-
Méga-klateur Têlatépula	Lourde	24"	1	9+	9+	Destructeur
Méga-kanon Wazbom	Lourde	36"	1	9+	5+	Surcharge
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 2 Super Fling' (**Rang de Puissance +1**).
- Au lieu d'être équipée de 1 Fronde de Frags à Manche, cette unité peut avoir un Champ de Force Kustom. Si cette unité a un Champ de Force Kustom, elle gagne l'aptitude suivante : **Champ de Force Kustom**.
- Au lieu de 2 Méga-kanons Wazbom, cette unité peut être équipée de 2 Méga-klateurs Têlatépula.

## APTITUDES

### Supersonique

**Champ de Force Kustom :** Soustrayez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de tir qui ciblent les unités <CLAN> se trouvant entièrement à 9" ou moins d'une ou plusieurs unités <CLAN> amies avec un Champ de Force Kustom.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, WAZBOM BLASTAJET



Un Stompa est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Kanon d'la Mort ; Super Gatling ; 3 Gros Fling' ; 3 Super Rokettes ; Karbonizator ; Méga-kikoup'.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Stompa</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>5+</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Kanon d'la Mort	Lourde	72"	6	5+	5+	-
Karbonizator	Lourde	8"	1	7+	9+	Brasier
Super Gatling	Lourde	48"	12	6+	8+	-
Super Rokette	Lourde	100"	2	7+	4+	Usage Unique
Méga-kikoup'	Mêlée	Mêlée	x2	4+	3+	Destructeur

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 2 Super Rokettes (**Rang de Puissance +2**).

## APTITUDES

**Effigie :** Vous pouvez relancer les tests de Moral effectués pour les unités **ORKS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

**Ékipaj' de Bidouilleurs de Stompa :** À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de se réparer elle-même. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+, retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité. On peut tenter de réparer chaque unité seulement une fois par tour.

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 20 figurines d'**INFANTERIE** – **FLASH GITZ** ou **<CLAN>** – amies. Chaque figurine en **MÉGA-ARMURE** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORKS, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, VÉHICULE, TITANESQUE, TRANSPORT, STOMPA

# KART

**3**

Un Kart est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Gros Fling'; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Kart	13"	5+	5+	1	2	4	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA <sub>P</sub>	PA <sub>C</sub>	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Fling'	Lourde	24"	1	10+	10+	-
Karbonizator	Lourde	8"	1	7+	9+	Brasier
Tire-frags à manche	Lourde	12"	2	8+	10+	Usage Unique
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 6 Fling' (**Rang de Puissance +1** par arme)
- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme): Gros Fling'; Karbonizator.
- Cette unité peut également être équipée d'un Tire-frags à manche (**Rang de Puissance +1**).

## TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'INFANTERIE – FLASH GITZ ou <CLAN> – amies. Chaque figurine en MÉGA-ARMURE ou à RÉACTEUR DORSAL occupe la place de 2 autres figurines.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORK, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LOOTED WAGON, KART

# WAGON



Un Wagon est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Gros Fling' ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wagon	11"	5+	5+	1	2	4	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Kanon Kitu	Lourde	24"	2	6+	6+	-
Lobeur	Lourde	48"	1	7+	9+	Barrage
Lance-rokettes	Lourde	24"	1	7+	7+	-
Karbonizator	Lourde	8"	1	7+	9+	Brasier
Tire-frags à manche	Lourde	12"	2	8+	10+	Usage Unique
Kanon Zzap	Lourde	36"	1	9+	4+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) :  
1 Kanon Kitu ; 1 Lobeur ; 1 Kanon Zzap.
- Au lieu de 1 Gros Fling', cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Karbonizator ; 1 Kanon Zzap.
- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 2 des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme) : 1 Gros Fling' ; 1 Karbonizator ; 1 Lance-rokettes.
- Cette unité peut également être équipée de 1 Tire-frags à manche (**Rang de Puissance +1**).

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORK, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** LOURD, VÉHICULE, LOOTED WAGON, WAGON



# BATTLE FORTRESS



20



Une Battle Fortress est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Gros Fling' : Méga-gatling; Gros Fling' Jumelé; Ch'nilles Krazeuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
<b>Battle Fortress</b>	<b>10"</b>	<b>5+</b>	<b>5+</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Gros Fling'	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Kanon d'Ia Mort	Lourde	72"	6	5+	5+	-
Kanon Kitu	Lourde	24"	2	6+	6+	-
Lobeur	Lourde	48"	1	7+	9+	Barrage
Méga-gatling	Lourde	48"	4	8+	8+	-
Lance-rokettes	Lourde	24"	1	7+	7+	-
Karbonizator	Lourde	8"	1	7+	9+	Brasier
Tire-frags à manche	Lourde	12"	2	8+	10+	Usage Unique
Gros Fling' Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Karbonizator Jumelé	Lourde	8"	2	7+	9+	Brasier
Kanon Zzap	Lourde	36"	1	9+	4+	-
Ch'nilles Krazeuses	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ORK, <CLAN>

**MOTS-CLÉS :** SUPER-LOURD, TITANESQUE, VÉHICULE, LOOTED WAGON, BATTLE FORTRESS



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Méga-gatling, cette unité peut être équipée de 1 Kanon d'la Mort (**Rang de Puissance +4**).
- Au lieu de 1 Kanon Kitu, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Lobeur; 1 Gros Fling' Jumelé; 1 Kanon Zzap.
- Cette unité peut également être équipée de deux (**Rang de Puissance +2**) ou quatre (**Rang de Puissance +4**) des choix suivants: 1 Lance-rokettes et 1 Gros Fling' Jumelé; 1 Lance-rokettes et 1 Karbonizator Jumelé; 1 Kanon Zzap et 1 Gros Fling' Jumelé; 1 Kanon Zzap et 1 Karbonizator Jumelé.
- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants (**Rang de Puissance +1** par arme): 1 Gros Fling'; 1 Lance-rokettes; 1 Karbonizator.
- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 2 Tire-frags à manche (**Rang de Puissance +1** par arme).

## TRANSPORT

Si cette unité est équipée d'un Méga-gatling, elle gagne le mot-clé **TRANSPORT** et peut transporter jusqu'à 30 figurines d'**INFANTERIE** – **FLASH GITZ** ou **<CLAN>** – amies. Chaque figurine en **MÉGA-ARMURE** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**.

**MOTS-CLÉS DE FACTION:** ORK, <CLAN>

**MOTS-CLÉS:** SUPER-LOURD, TITANESQUE, VÉHICULE, LOOTED WAGON, BATTLE FORTRESS



Un Mekboy Workshop est une unité comprenant 1 figurine. Elle ne peut pas être placée sur un pion Objectif et doit être placée à plus de 1" de tout autre élément de terrain. Une fois cette unité placée, elle est traitée comme du Terrain Défendable, et n'est plus considérée comme une unité au regard des règles.

## PINCE KATRAP'

À la fin de la phase d'Action, s'il y a une ou plusieurs unités n'étant pas des unités **ORKS** à 3" ou moins de cet élément de terrain, jetez 1 D12 ; sur 8+, placez 1 pion Explosion à côté de l'unité la plus proche de cet élément de terrain n'étant pas une unité **ORKS** (si plusieurs de telles unités sont équidistantes, choisissez-en 1 et placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie).

## KUSTOMIZATION

Au début de la phase d'Ordres, le joueur qui a placé cet élément de terrain peut choisir 1 unité **LOURDE VÉHICULE ORKS** de son armée se trouvant à 3" ou moins de cet élément de terrain. Retirez 1 pion Dégâts à l'unité choisie et, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 3" à la caractéristique de Mouvement de l'unité choisie et ajoutez 1 aux jets de touche pour les armes de tir de l'unité choisie.