



PATROUILLE : ORKS

LES POUTREURS DE GORDRANG

Rien ne se met en travers du Boss de Guerre Gordrang et sa bande. Du moins, pas sans être criblé de balles et de roquettes, aplati par un assortiment de pinces à pistons, puis piétiné dans la boue par une ruée de fous furieux hurlants. Ce qui fait défaut à Gordrang en termes de subtilité est plus que compensé par la sauvagerie et la résistance de sa horde, qui dévaste les champs de bataille les uns après les autres et se presse dans chaque combat qui se présente à elle.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Boss de Guerre Gordrang (1 figurine)

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

B Boyz (10 figurines)

- 1 Boss Nob est équipé de : kalibr' ; gros kikoup'.
- 5 Boyz sont équipés de : kalibr' ; kikoup'.
- 3 Boyz sont équipés de : fling' ; arme de corps à corps.
- 1 Boy est équipé de : gros fling' ; arme de corps à corps.

C Boyz (10 figurines)

- 1 Boss Nob est équipé de : kalibr' ; pince énergétique'.
- 5 Boyz sont équipés de : kalibr' ; kikoup'.
- 3 Boyz sont équipés de : fling' ; arme de corps à corps.
- 1 Boy est équipé de : lance-roquettes ; arme de corps à corps.

D Kopters d'la Mort (3 figurines)

- 1 figurine est équipée de : méga-klateur kustom ; kalibr' ; lames kitourn'.
- 2 figurines sont équipées de : roquettes de kopter ; kalibr' ; lames kitourn'.

E Dred eud' la Mort (1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : lance-roquettes ; 3 pinces de Dred.





PATROUILLE : ORKS

LES POUTREURS DE GORDRANG

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser les Poutreurs de Gordrang se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Waaagh!, qui est nommée sur la fiche de chaque unité et décrite ci-dessous.

WAAAGH!

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.

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+.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **BOSS DE GUERRE** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Balaizboy Endurci. Vous pouvez la remplacer par Télétepulà.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

BALAIZBOY ENDURCI

Plus il se bat, plus un Ork devient grand, méchant et couvert de cicatrices. De nombreux Boss de Guerre ont ainsi une peau verte noueuse aussi robuste qu'une armure conventionnelle et capable de résister à des tirs qui mettraient hors de combat un char léger.

À chaque attaque de tir qui cible le porteur, divisez par deux la caractéristique de Dégâts de cette attaque.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

TÉLATÉPULÀ

Ce qui fait défaut à la technologie de téléportation ork en termes de sécurité, de précision, de fiabilité, de normes, voire de la compréhension la plus basique de son fonctionnement par ceux qui l'utilisent, elle le compense par sa capacité à catapulter des bandes d'Orks beuglants à travers le warp et les faire apparaître au contact de leurs ennemis horrifiés.

À l'étape Déclarer les Formations de Bataille, choisissez 1 unité **BOYZ** de votre armée. Jusqu'à la fin de la bataille, le porteur et chaque figurine de cette unité **BOYZ** ont l'aptitude Frappe en Profondeur. Quand on place ces unités sur le champ de bataille en utilisant l'aptitude Frappe en Profondeur, elles doivent être placées au même tour et à 3" l'une de l'autre.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Krazez-les. Vous pouvez le remplacer par Pillaj' en Règ'.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

KRAZEZ-LES

La stratégie de combat des Orks va rarement au-delà de choisir leurs victimes, se ruer dessus en agitant leurs kikoup' et les affronter dans une débauche de violence gratuite qui ne cesse que lorsque le dernier ennemi a cessé de bouger. Fort heureusement pour ces xénos brutaux, c'est une approche dans laquelle ils excellent naturellement.

À partir du deuxième round de bataille, au début du round de bataille, choisissez 1 unité ennemie qui n'est pas détruite pour être la cible de votre armée. À la fin du round de bataille, Vous marquez 3PdV si la cible de votre armée pour ce round de bataille a été détruite par une attaque de mêlée d'une figurine **ORKS** de votre armée.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

PILLAJ' EN RÈG'

Qu'il s'agisse d'artefacts technologiques inestimables, de caisses d'armes et de munitions, d'une superbe statue idéale pour s'entraîner au tir, ou d'un tas de cailloux particulièrement brillants, les Orks mettront tout en pièces pour les récupérer et trouveront la plupart du temps le moyen de blesser gravement du monde dans la foulée.

À la fin de votre phase de Commandement, pour chaque pion d'objectif que vous contrôlez qui n'est pas dans votre zone de déploiement et qui n'a pas encore été pillé par votre armée, vous pouvez tenter de le piller. Vous pouvez piller un pion d'objectif si une ou plusieurs unités **ORKS** de votre armée sont à portée de ce pion d'objectif et si ces unités ne sont à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie. En ce cas, jetez 1 D6 : sur 2-4, votre armée a pillé ce pion d'objectif et vous marquez 3PdV ; sur 5+, votre armée a pillé ce pion d'objectif et vous marquez 5PdV.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



RESTEZ AU CONTACT

LES POUTREURS DE GORDRANG – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les Orks se précipitent au corps à corps avec un enthousiasme qui frise l'exultation.

1PC

QUAND : 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, chaque fois qu'une figurine de votre unité fait un mouvement d'Engagement ou de Consolidation, elle peut se déplacer de jusqu'à 6" au lieu de jusqu'à 3".



BRUTAL MAIS RUZÉ

LES POUTREURS DE GORDRANG – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Les Orks ne sont point subtils, mais leurs accès de violence intempestifs et leur ruse primitive en font des adversaires imprévisibles et d'autant plus dangereux.

1PC

QUAND : À votre phase de Charge.

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

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, votre unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.



KRABOUILLEZ MOI ÇA!

LES POUTREURS DE GORDRANG – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Si les Orks se délectent du vacarme et du recul d'une bonne fusillade, ils méprisent l'ennemi qui leur tire dessus avant qu'ils aient l'occasion de l'affronter au corps à corps. Une attitude aussi déloyale est à même de provoquer chez eux une réponse aussi prompte que violente.

1PC

QUAND : À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a résolu ses attaques.

CIBLE : 1 unité **ORKS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Votre unité peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6", mais doit finir ce mouvement aussi près que possible de l'unité ennemie.

BOSS DE GUERRE GORDRANG

M E SV PV CD CO

5" 6 2+ 7 6+ 1

5+ SAUVEGARDE INVULNÉRABLE



Fiche Technique de Patrouille

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, Gordrang se rit de tactiques aussi lâches, au grand dam de l'ennemi.

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

FACTION : Waaagh !

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+.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, BOSS DE GUERRE, GORDRANG



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



Fiche Technique de Patrouille

Les Boyz Orks se ruent au combat en bandes désordonnées, dotées d'armes spéciales grossières et menées par des Boss Nobz au sale caractère. La plupart foncent contre les lignes adverses, en misant 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.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Gros fling' [TIR RAPIDE 2]	36"	3	5+	5	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 !

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, LIGNE, BANDE, BOYZ



MOTS-CLÉS DE FACTION :
ORKS

KOPTERS D'LA MORT

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



Fiche Technique de Patrouille

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.

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 kitourn'	Mêlée	6	3+	5	0	1

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

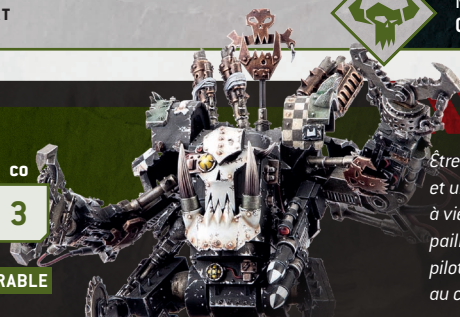
FACTION : Waaagh !

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

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ORKS

DRED EUD' LA MORT

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



Fiche Technique de Patrouille

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 qui gagne ainsi les pilotes rend les Dreds eud' la Mort d'autant plus dangereux au combat.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-roquettes [DÉFLAGRATION]	24"	D3	5+	9	-2	3

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

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.

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

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ORKS