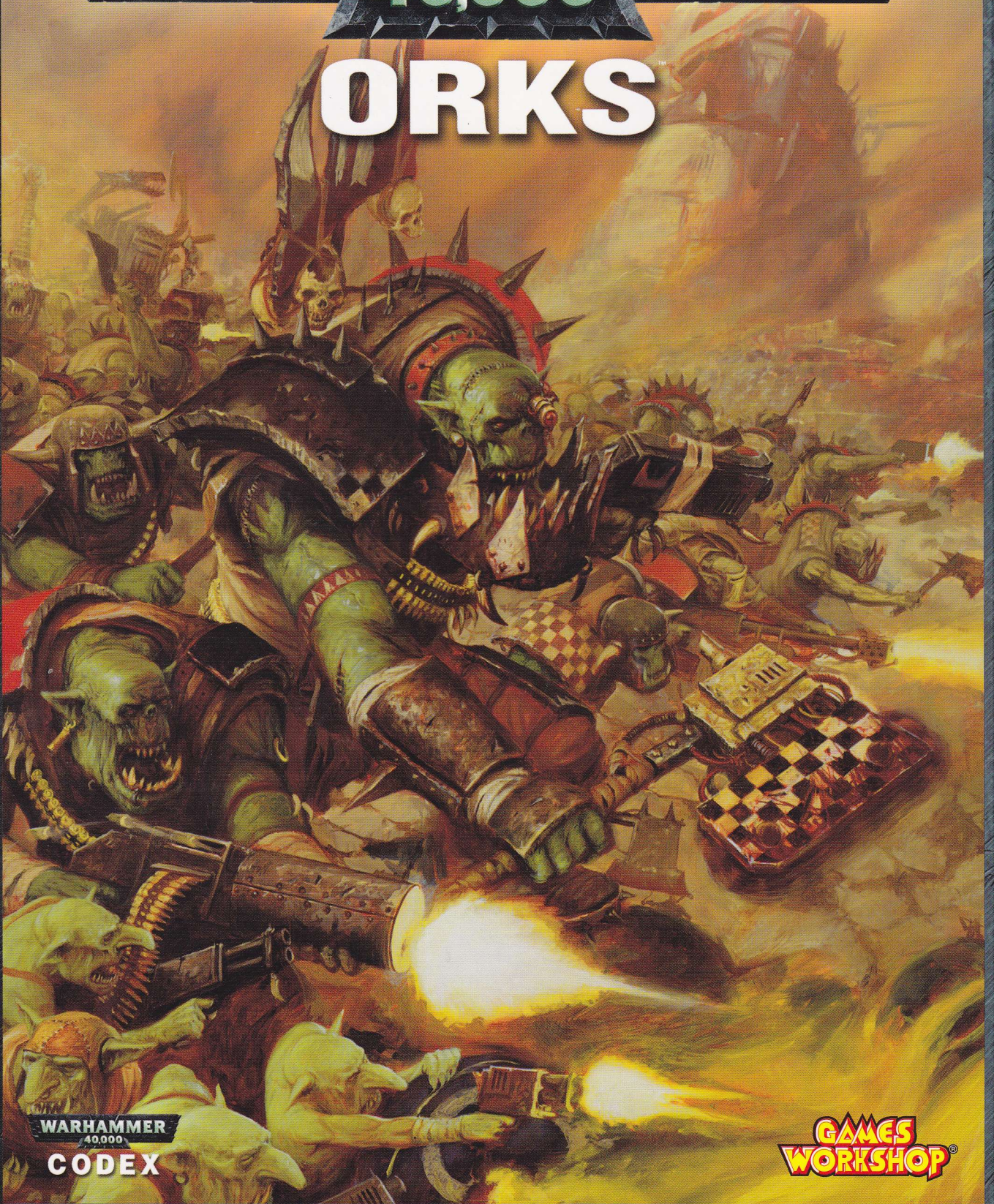


WARHAMMER[®]

40,000

ORKS



WARHAMMER
40,000

CODEX

GAMES
WORKSHOP[®]



Le redoutable Ghazghkull Thraka mène sa tribu au combat.

CODEx ORKS



par Phil Kelly



SOMMAIRE

Introduction	3
La Race des Orks	4
Kultur' Peau-verte	8
Tribus et Clans	12
Goffs	13
Evil Sunz	13
Bad Moonz	14
Snakebites	14
Blood Axes	15
Deathskulls	15
Rassembler la WAAAGH!	16
Les Étoiles Sauvages	18
Une Galaxie en Guerre	21
Tuska Massak'-les-Démons	26
La Guerre des Dakka	28
La Marée Verte	29
Glyphes Orks	30



Les Forces des Orks	31
Big Boss	32
Nobz	33
Mékanos	34
Bizarboyz	36
Médikos	38
Méganobz	39
Boyz Orks	40
Truks	41
Kasseurs de Tanks	42
Pillards	43
Kommandos	44
Kramboyz	45
Motos de Guerre	46
Chokboyz	47
Kopters	48
Buggies	49

Gretchins	50
Grok'alibr'	51
Dred Eud'la Mort	52
Boït'kitu	53
Véhicule Volé	54
Chariot de Guerre	55
Frimeurs	56
Kaptain Badrukk	57
Ghazghkull Thraka	58
Mad Dok Grotsnik	59
Wazdakka Gutsmek	60
Le Vieux Zogwort	61
Boss Snikrot	62
Boss Zagstruk	63

Lancez Votre WAAAGH!	64
Big Boss	66
Nobz	67
Bizarboyz	68
Boyz	70
Truks	71
Kramboyz	72
Pillards	73
Kasseurs de Tanks	74
Gretchins	74
Kommandos	75
Motos	76
Bidules ki Roulent	77
Kopters	77
Soutien	78
Les Clans	79
Horde d'Infanterie Ork	82
Kulte d'la Vitesse	84
Armée de Gros Mek	85
La Klinik' du Dok	88

Arsenal Ork	89
Armes	89
Armures	91
Autres Équipements	92
Améliorations de Véhicules Orks	93

Liste d'Armée des Orks	94
QG	96
Élite	98
Troupes	100
Attaque Rapide	101
Soutien	102

Références	104
-------------------------	------------



INTRODUCTION

Les orks sont des extraterrestres verts, brutaux et barbares qui ne vivent que pour se battre. Ce Codex est le guide ultime pour collectionner et jouer une armée d'orks à Warhammer 40,000.

WARHAMMER 40,000

Le livre de règles de Warhammer 40,000 présente les règles nécessaires pour faire combattre vos figurines Citadel dans l'univers violent du 41^e millénaire. Chaque armée possède son propre Codex adapté à ces règles, qui permet de faire de votre collection de figurines une force prête au combat. Le présent Codex décrit les Orks et vous permet de les jouer à Warhammer 40,000.

POURQUOI COLLECTIONNER LES ORKS ?

Les Orks sont non seulement l'une des armées les plus puissantes du 41^e Millénaire, mais aussi l'une des plus amusantes à jouer. Ils excellent au corps à corps et se jettent sur l'ennemi tel un raz-de-marée de violence. Les orks sont si nombreux qu'en dépit des pertes, il vous restera toujours assez de Boyz pour vous venger une fois que vous mettrez la main sur votre adversaire.

L'endurance et la férocité naturelles des orks sont aidées par tout un arsenal d'armes et de machines de guerre meurtrières et hilarantes à utiliser. Les orks plairont donc aux joueurs qui ne se prennent pas au sérieux et qui aiment écraser l'armée de leur adversaire en riant !

COMMENT S'ORGANISE CE CODEX

Le Codex Orks est composé des sections suivantes :

- **La Race des Orks :** Cette première section présente les orks dans toute leur verte et sauvage splendeur, et décrit leur rôle dans l'univers de Warhammer 40,000. Elle donne des détails sur leurs origines, sur les différentes races de peaux-vertes et sur le mécanisme d'une invasion ork, appelée simplement une Waaagh ! Vous y trouverez aussi des informations sur les clans orks les plus célèbres.
- **Les Forces des Orks :** Chaque personnage, unité et véhicule de l'armée des orks est examiné en détail dans cette section. Vous y trouverez une description de l'unité et de son rôle au sein de l'armée, notamment sa manière préférée de réduire l'ennemi en bouillie. Vous découvrirez ses règles et ses armes, ses bidules étranges et les pouvoirs bizarres dont elle dispose pour se tailler un chemin sanglant à travers la galaxie.
- **L'Armée à Peau Verte :** Cette section présente des photos couleur des figurines Citadel de la gamme des orks, peintes de main de maître par le Studio 'Eavy Metal. Vous y trouverez des schémas de couleurs pour les différents clans, ainsi que des conseils et des techniques pour peindre et assembler votre horde.

• **Arsenal Ork :** Cette section détaille l'équipement rustique mais efficace utilisé par les orks, et contient des illustrations annotées.

• **Liste d'Armée des Orks :** La liste d'armée récapitule toutes les unités décrites précédemment, dans la section Les Forces des Orks, et les présente sous la forme d'une liste exhaustive. Chaque unité a une valeur en points, ce qui vous permet de livrer des parties équilibrées contre votre adversaire.

POUR EN SAVOIR PLUS

Même si le Codex Orks contient tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer, il reste toujours des tactiques inédites à apprendre, des manières de jouer à découvrir et des idées de peinture à essayer. Le magazine mensuel White Dwarf présente des articles couvrant tous les aspects du Hobby, et vous pouvez retrouver une rubrique dédiée aux Orks sur notre site internet :

www.games-workshop-fr.com





LA RACE DES ORKS

Les orks sont les extraterrestres les plus belliqueux et les plus communs du 41^e Millénaire. Du cœur de la galaxie jusqu'aux lointains Astres Fantômes, leurs empires naissent et meurent sans cesse. S'ils s'unissaient, ils pourraient écraser toute résistance et noyer les races civilisées sous une mer de sang, mais leur appétit insatiable pour la violence fait tout autant leur force que leur faiblesse, car leurs tribus passent l'essentiel de leur temps à se battre entre elles, ces guerres civiles n'ayant pour seul objectif que la survie du plus fort. Parfois, un chef ork parvient à vaincre ses rivaux et à unir plusieurs tribus. Son succès attire rapidement à lui de plus en plus d'orks avides de profiter du carnage, et bientôt une Waaagh! se rassemble. Il s'agit à la fois d'une migration à grande échelle et d'une guerre sainte, et quand l'une d'elle survient, la galaxie tout entière est en danger.

LES ORKS

Les orks sont des créatures laides et agressives. Ils forment la caste dominante de leur race, qui comprend également les gretchins et les snotlings. Ils règnent sur leur parodie de civilisation avec une poigne de fer, se considèrent comme la race la plus puissante et la plus redoutable de la galaxie, et mettent un point d'honneur à tuer tous ceux qu'ils rencontrent pour le prouver.

L'ork moyen est de constitution extrêmement robuste. Il fait la taille d'un humain, mais serait en fait bien plus grand s'il ne se tenait pas constamment voûté. Ses bras sont longs et simiesques, si bien que ses mains touchent presque le sol lorsqu'il se déplace. Ses doigts sont dotés de griffes capables d'égorger une proie.

Le crâne d'un ork est incroyablement épais et peut absorber des impacts qui fractureraient celui d'un humain. Ses arcades sourcilières proéminentes cachent des yeux rouges qui trahissent une soif de sang immense. Des crocs si gros qu'ils seraient effrayants même sur un prédateur de plus grande taille saillent hors de sa mâchoire. Le patrimoine génétique d'un ork partage des gènes similaires à ceux d'espèces fongiques et algoïdes, ce qui explique en partie sa résistance. Sa peau est verte et possède la consistance du cuir. Elle est toujours couturée de cicatrices et de plaies, et recouverte d'ulcères et de parasites. Le pire chez un ork reste toutefois son odeur, qu'on a souvent assimilée à celle d'un grox malade agonisant dans ses excréments.

Un ork est si robuste qu'il peut survivre aux blessures les plus terribles. Il ne ressent presque pas la douleur, ce qui lui permet de continuer le combat en dépit des mutilations les plus handicapantes, et parfois même pendant un court laps de temps après sa mort cérébrale. Ses facultés de régénération sont si performantes que ses membres arrachés peuvent être recousus maladroitement, et il retournera alors au combat, légèrement désorienté mais tout aussi féroce qu'avant.

Un ork parle lentement, d'une voix gutturale ponctuée de grossièretés et de reniflements bruyants. Il utilise des mots simples qui dénotent sa façon de penser rudimentaire, car les orks ne suivent que la loi du plus fort. Ils pensent que le faible doit souffrir, et nul ork n'a jamais remis cela en cause depuis des millénaires. C'est d'ailleurs cette croyance qui les rend si redoutables, car ils n'arrêteront jamais de faire la guerre contre le reste de la galaxie.

Volkrag étira le cou hors de sa méga-armure pour la quinzième fois de la journée et fut enfin récompensé. Le ciel était zébré par les traînées reconnaissables de modules d'atterrissage Space Marines. Les capsules filaient droit à travers les nuages sur les positions des orks. Le cri de guerre du big boss fut repris en chœur par sa tribu, si puissamment que son écho sembla être le hurlement d'un dieu barbare. Ses guerriers sautèrent à bord de leurs truks et de leurs chariots de guerre brinquebalants. La vraie bataille allait enfin commencer.

Le big boss faisait les cent pas à l'intérieur du compartiment baigné de lumière rouge de sa forteresse de bataille. Chacun de ses gestes était ponctué d'un ordre tonitruant. La machine de guerre fit une embardée à droite et l'un des boyz de Volkrag renversa son tonnelet de bière de champignon sur son voisin. Il reçut immédiatement un poing dans la figure, mais Volkrag coupa court à la bagarre par quelques tirs de sommation de son fling'. L'odeur caractéristique de la poudre se mêla à la puanteur de l'habitable.

"Écoutez-moi! On a trouvé de quoi s'occuper!" Volkrag claudiqua vers la rampe d'assaut en écrasant au passage un gretchin sous la semelle ferrée de sa méga-armure. "Quand ces portes s'ouvriront, vous verrez ki k'on est v'nus tuer!" Ses guerriers rugirent d'excitation. "Alors j'veux voir une bonne grosse charge, pas un truc de grots!" Nouvelle exclamation. "Préparez-vous! Vérifiez vos fling' et vos kikoup', l'dernier dehors est un squig pourri! Waaagh!"

Le cri de guerre de Volkrag fut une nouvelle fois repris par ses guerriers tandis que les portes s'ouvraient. Les orks se déversèrent de la forteresse de bataille en une marée de sauvagerie et de haine irrésistible, et furent accueillis par une fusillade concentrée de bolters. Volkrag menait la charge et percuta les lignes des Space Marines avec la force d'un squiggoth enragé. Sa griffe énergétique envoya valser trois d'entre eux dans un arc sanglant et le rire caverneux du big boss résonna sur le champ de bataille. C'était un bon jour pour être un ork.





LE PÉRIL VERT

La civilisation des orks est extrêmement hiérarchisée. La position sociale n'y est pas déterminée par le statut ou la naissance, mais par la taille et la sauvagerie. Les orks les plus grands maltraitent leurs congénères plus faibles, qui à leur tour passent leurs nerfs sur les gretchins et les obligent à accomplir leurs corvées. Tout en bas de l'échelle se trouvent les snotlings, que certains disent être les descendants dégénérés d'une caste supérieure, dont l'intelligence a régressé au fil des millénaires, au point de devenir inférieure à celle d'un enfant simple d'esprit. Les petits peaux-vertes entretiennent une relation presque symbiotique avec les orks, dont ils assurent les tâches les plus ingrates en échange de leur protection. L'écosystème constitué par la société ork est si rudimentaire qu'il parvient à s'implanter partout, ce qui explique pourquoi on le retrouve aux quatre coins de la galaxie.

LES GRETCHINS

Les gretchins ont une physiologie similaire à celle des orks, mais ils ne sont pas aussi forts et endurants. Ils compensent cela par une ruse primitive. Les gretchins sont aussi appelés les grots. Ils sont beaucoup plus nombreux que les orks et s'affairent autour de leurs grands cousins, profitant de la moindre inattention de leur part pour dérober ce qu'ils peuvent avec leurs petites

maines griffues. Les gretchins ont une tête hypertrophiée et de grandes oreilles qui se couchent lorsqu'ils sont effrayés. Leur bouche est garnie de petites dents pointues prêtes à s'enfoncer dans la chair du faible ou de l'infirme, et une lueur de cruauté pétille dans leurs yeux quand ils entrevoient l'opportunité de faire le mal.

Le nez protubérant et les oreilles des gretchins leur confèrent une ouïe et un odorat excellents, et leurs yeux perçants sont nyctalopes. Ces avantages, couplés à un instinct de survie très développé, permettent aux gretchins de survivre et même de prospérer dans une société dominée par des prédateurs redoutables. Certains grots sont si doués qu'ils possèdent une sorte de sixième sens, ou sont naturellement plus favorisés que leurs congénères. Makari, le grot le plus chanceux à avoir jamais vécu, atteignit l'âge vénérable de neuf ans avant de finir écrasé sous le postérieur de son maître et servi comme amuse-gueule à un squiggoth.

Un grot seul ne pose aucune menace sérieuse à un adversaire de taille humaine. Cependant, si les gretchins ont une qualité, c'est leur nombre pléthorique. Ils forment au combat des hordes armées de tromblons tirant des munitions ramassées sur le champ de bataille, et se jettent sur les blessés ou les morts afin de les dépouiller.



LES SNOTLINGS

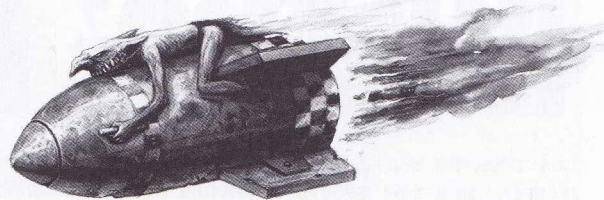
Les snotlings ressemblent à de minuscules gretchins prépubères. Leurs membres frêles sont incapables de manier une arme plus complexe ou plus lourde qu'un canif, et comme ils ne possèdent pas les instincts sanguinaires de leurs grands cousins, ils sont inutiles en tant que guerriers. Les orks s'en servent de mascottes ou de munitions pour l'arme étrange appelée le shokk attack gun. Cependant, les snotlings jouent aussi un autre rôle au sein de la société des orks.

En effet, les snotlings ont des connexions génétiques encore plus prononcées que les autres peaux-vertes avec les formes de vie fongiques, et ce sont eux qui cultivent les champignonnières qui poussent autour des colonies d'orks. Ainsi, les snotlings procurent nourriture, boisson et médicaments à leurs congénères. Ils s'occupent également des féroces squigs gardés en captivité dans des enclos. Leur empathie avec ces formes de vie est telle qu'à peine quelques dizaines de snotlings sont dévorés chaque jour tandis qu'ils s'activent à leur besogne.

Les populations de snotlings qui vivent aux alentours des colonies sont élevées et régulées par une caste d'orks nommée les fouettards. Ces esclavagistes cruels connaissent toutes les astuces pour s'assurer l'obéissance inconditionnelle de leurs ouailles, parmi lesquelles le féroce squig-berger et l'élektrifieur, qui suscitent une terreur irraisonnée chez les snotlings.

LES SQUIGS

Les squigs se retrouvent invariablement dans la faune qui évolue autour des orks. Ils font partie intégrante de leur écosystème : ils mangent les reliquats des orks, avant d'être à leur tour mangés par ces derniers. Il existe une variété presque infinie de sous-espèces de squigs, dont l'utilité va de la nourriture au médicament. Les plus dangereux sont sans doute les mange-face, qui assurent la fonction de chiens de garde. Ces petits monstres ressemblent à d'énormes mâchoires dégoulinantes de bave dotées de pattes minuscules, et sont un signe de statut social pour l'ork qui a su en dresser un. La plupart des boss ont un mange-face apprivoisé auquel sont jetés en pâture ceux qui sont tombés en disgrâce. D'autres squigs tout aussi féroces sont élevés dans les enclos de la colonie et s'échappent régulièrement, ce qui peut transformer en parcours du combattant un acte aussi simple que celui d'aller se soulager aux latrines.



LA RACE PERDUE

La plupart des races civilisées de la galaxie se sont demandées à un moment ou à un autre d'où pouvaient bien provenir les orks, et s'ils possédaient à l'origine un monde natal duquel ils se seraient peu à peu éparpillés à travers la galaxie. La vérité reste mystérieuse, car les orks ne tiennent pas de chroniques, bien qu'ils entretiennent une tradition orale d'histoires et de sagas.

Les légendes des orks (ou ce qui s'en approche) sont généralement transmises par les fouettards, qui sont également responsables de l'élevage et du dressage des petits peaux-vertes. Elles évoquent une caste qui créa les orks afin d'en faire des guerriers qui les protégeraient. Aussi incroyable que cela puisse paraître, cette race était très intelligente et dirigeait toutes les autres espèces de peaux-vertes. Ses membres étaient toutefois plus petits que leurs serviteurs, car ils avaient créé les orks aussi forts et sauvages que possible pour les protéger de leurs ennemis. Les orks et les gretchins n'avaient pas besoin d'être intelligents ; leur instinct de survie et leur connaissance innée de leur environnement suffisaient. Les fouettards se réfèrent à cette mystérieuse caste de créateurs sous le nom de gross'têt'.

**"L'scul haras perdu dont ke j'ai jamais
entendu kauzer, c'est kan les squigs de course
de Hef ont été mis dans l'même enclos
k'les mange-face de Borzag."**

— Nuzzgrond des Krânes Noirs

Les gross'têt' étaient le moyeu de la civilisation des orks. Ils inventaient des technologies et dirigeaient les autres castes lors de leur expansion à travers les étoiles. Leur disparition est sans aucun doute due à une catastrophe à grande échelle. Certaines légendes orks parlent d'une épidémie qui dura des siècles et qui provoqua l'extinction des gross'têt'. D'autres disent que suite à une rébellion des orks, ils régressèrent jusqu'à devenir les snotlings d'aujourd'hui. Quoi qu'il en soit, ils prirent soin de préserver autant qu'ils le purent leurs connaissances en les intégrant au patrimoine génétique de leurs esclaves, créant ainsi une race à l'adaptabilité proverbiale. Beaucoup de Magos Biologis de l'Imperium soutiennent que les orks ne peuvent maintenir un tel niveau de technologie que grâce à l'influence directe de ce processus d'évolution modifié, car leurs connaissances scientifiques font partie intégrante de leurs gènes.

Quant à eux, les orks étant ce qu'ils sont, la vérité leur importe peu.



KULTUR' PEAU-VERTE

Les orks ont leur propre culture (ou kultur' comme ils disent), dont les origines remontent à l'époque des gross'têt'. Même s'il s'agit désormais d'une version corrompue de ce qu'était l'organisation de la société de ce temps-là, elle fonctionne plutôt bien. Peut-être est-ce d'ailleurs sa simplicité qui fait sa force, car elle repose sur un concept que même le snotling le plus idiot peut comprendre : la raison du plus fort est toujours la meilleure.

LA HIÉRARCHIE DES ORKS

Les orks obéissent instinctivement à ceux qui sont plus gros qu'eux, tant que l'être en question est suffisamment vert, car un ork préférerait mourir plutôt que se plier à la volonté d'une autre race. Les maîtres de la société ork sont ses membres les plus gros et les plus féroces, que l'on appelle seigneur de guerre, big boss ou tout autre terme adéquat. Ces véritables machines à tuer peuvent mesurer près de trois mètres et parviennent à leur position dominante grâce à une ruse animale, mais ce sont leurs talents guerriers qui leur assurent véritablement le respect plutôt que leurs capacités à commander. Un big boss dirige tous les orks de sa tribu, et s'occupe personnellement de battre à mort quiconque ose prétendre le contraire. Ses décisions sont appliquées par les nobz, des orks plus gros, plus riches et plus agressifs que les autres.

L'essentiel des hordes des orks est composé de vastes bandes de guerriers qui se nomment eux-mêmes les boyz. Le clan des Goffs est célèbre à cause du nombre ahurissant de boyz qu'il aligne en temps de guerre, ce qui lui permet de surclasser plusieurs fois en nombre ses adversaires.

Les orks ont tendance à être paresseux et oisifs, et seul l'appel de la guerre peut révéler leurs talents cachés. Les tâches quotidiennes sont laissées aux gretchins, et incluent la cuisine, la transmission des messages, le transport et la récupération d'objets, l'organisation en général, et surtout être là lorsqu'un ork ressent le besoin de botter les fesses de quelqu'un. Cela laisse aux orks le temps de traîner sans but, se battre et trouver de nouvelles façons de tuer les gens.

"Les orks sont le nec plus ultra de l'évolution.

Leur société ignore le doute ou la peur. Qui sommes-nous pour les juger, nous, les eldars qui avons déjà échoué, ou les humains qui sont sur le point de subir le même sort? Et pourquoi?

Parce que nous cherchons les réponses à des questions qu'un ork ne songerait même pas à se poser! Nous avons sous les yeux une culture magnifique, mais nous continuons à la mépriser."

- Uthan le Pervers, Philosophe Eldar

Les grots sont satisfaits de leur sort. Ils ne nourrissent pas de ressentiment envers les orks, qu'ils considèrent comme faisant partie de l'ordre des choses; de toute façon, critiquer cet état de fait ne peut rien leur apporter de plus qu'une taloche visant à les remettre sur le droit chemin. Un gretchin peut jouir d'une existence relativement paisible en obéissant servilement. Beaucoup appartiennent à un ork, bien que certains forment des tribus pouvant même posséder des objets et des armes en état de marche. Les gretchins ont créé un véritable commerce souterrain dans une société dominée par les orks. Beaucoup font du marché noir de bière de champignon, tiennent des cabanes à squigs rôtis, assument le rôle de bookmakers quand une bagarre éclate et pillent les cadavres quand ils en ont l'occasion, aussi bien pour le plaisir que pour le profit.

UNE EXISTENCE VOUÉE À LA GUERRE

Les orks excellent au combat, que ce soit dans l'assouvissement d'une vengeance personnelle ou au cours d'une bataille à l'échelle galactique. La guerre dicte tout dans leur société, de ses avancées technologiques jusqu'aux accomplissements de ses individus. Une période de conflits prolongée rend un ork plus grand et plus fort, et les peaux-vertes qui combattent dans une région depuis quelques années sont d'une taille plus imposante que ceux n'ayant pas été soumis à un tel stimulus; ainsi, les guerres les plus longues produisent les guerriers les plus dangereux. À l'apogée de la Waaagh! Thogza dans le secteur de Duros, qui dura plusieurs décennies, les vétérans orks atteignirent une taille égalant presque deux fois celle d'un humain.

S'ils n'ont pas d'ennemis à affronter, les orks se mesurent à la faune locale, et si celle-ci est inexistante, ils se battent entre eux juste pour le plaisir. Les rivalités qui opposent les orks provoquent des affrontements presque constants s'ils ne trouvent pas d'adversaires à se mettre sous la dent. C'est généralement à ce moment-là que les chefs sont défiés par des nobz ambitieux. Ces luttes d'influence sont souvent réglées grâce à des ruses machiavéliques ou de grosses quantités de dynamite, mais la méthode favorite reste le combat rituel. Les affrontements dans l'arène sont populaires car ils distraient toute la tribu et établissent sans équivoque un vainqueur. Le vaincu est à la merci de son adversaire, qui choisit la plupart du temps de le bannir (ou plus pragmatiquement de l'achever). Toutes les colonies d'orks possèdent une arène qui sert aussi à régler les disputes et les différends, et fournit à la tribu un système judiciaire simple et expéditif.

Il existe aussi d'autres méthodes appréciées, tel le concours de squig, lors duquel les adversaires doivent avaler un mange-face avant qu'il ne les dévore, ou encore les courses autour de la colonie à bord de véhicules branlants. On considère qu'ouvrir le feu sur son adversaire lors d'une course est une atteinte au protocole, mais en vérité rares sont les orks à connaître le sens de ce mot.



Tandis qu'un ork grandit, il participe à des conflits de plus en plus violents, en commençant par des accrochages frontaliers avant de livrer des guerres totales. Les orks ont des tendances obsessionnelles, et l'excitation du combat peut les pousser à suivre des voies martiales très prononcées et radicalement différentes les uns des autres.

Ces orks cherchent alors à rejoindre leurs semblables partageant la même passion destructrice pour former des groupes de spécialistes. Par exemple, un ork ayant eu la joie de provoquer l'explosion d'un char rejoindra les rangs des kasseurs de tanks, alors qu'un autre monomane de la discipline deviendra un chokboy. Même les nobz peuvent être atteints et former des groupes de frimeurs armés jusqu'aux dents ou de méganobz lourdement protégés. On peut aussi citer les dingboyz, des orks rendus légèrement cinglés par un shrapnell dans la cervelle, un accident traumatisant ou une opération chirurgicale qui a mal tourné. Mais la plus populaire de ces sous-cultures reste incontestablement celle du Kulte d'la Vitesse.

LE KULTE D'LA VITESSE

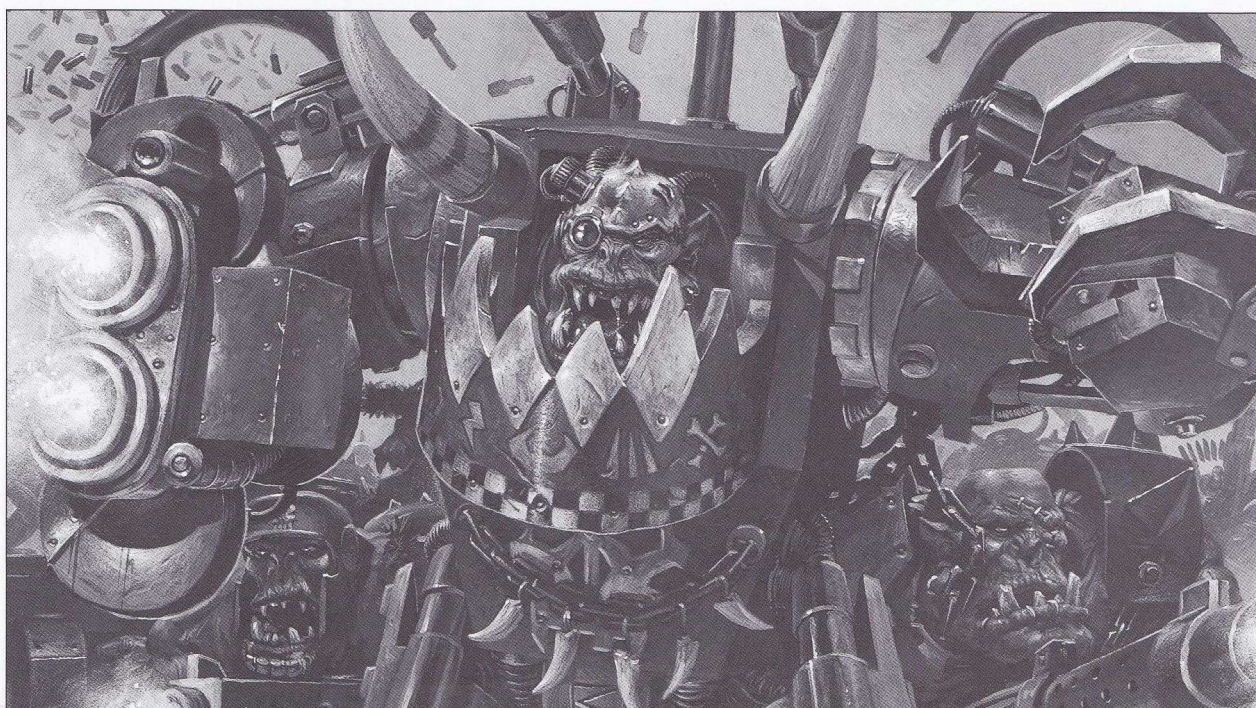
Les orks adorent la vitesse, car elle complète à merveille leur tempérament. Elle leur est indispensable, tout comme le tonnerre des canons, le cliquetis des chenilles des chars et l'atmosphère d'une bataille. Ils adorent sentir le vent fouetter leur visage, voir une traînée de poussière s'élever derrière eux et entendre le vrombissement du turbo des moteurs. Il n'est guère surprenant que les buggies et les motos soient aussi appréciés des orks. Ces engins ne sont peut-être pas aussi solides et standardisés que les véhicules de l'Imperium, mais ils sont faciles à fabriquer, bien armés et surtout, ils sont capables d'atteindre des vitesses de pointe absolument phénoménales.

LES DENTS DES ORKS

Au sein de la société ork, les dents servent de monnaie d'échange et forment la base de l'économie. Une dent doit être grosse et d'un ivoire brillant pour avoir une certaine valeur, c'est pourquoi les dents humaines sont bien trop petites et ridicules. Les orks utilisent les dents comme monnaie depuis des temps immémoriaux, et d'une certaine façon, on peut dire que l'argent ne cesse jamais de circuler, puisque les dents d'un ork qui ont été arrachées repoussent au bout de quelques années. Ainsi, l'inflation est faible, et un ork ne reste jamais pauvre bien longtemps. C'est une solution simple à un problème qui torture d'autres civilisations plus évoluées, et un exemple typique du pragmatisme des orks.



Certains orques deviennent littéralement accros à la vitesse et rejoignent alors les Fondus d'la Vitesse, un kulte dont les membres vivent en selle. Ces motards déjantés se jettent au combat sur des engins crachant une fumée âcre ou des machines volantes grossières mais efficaces, dans l'intention de parvenir au contact de l'ennemi avant tous les autres. Étant donné le grand nombre de véhicules présents dans une bande, les Fondus d'la Vitesse ont recours à un grand nombre de mékanos pour entretenir leurs machines.





BRIKOLOS

Si les orks n'étaient rien de plus que des machines à tuer, ils seraient déjà très dangereux, mais ils s'avèreraient incapables de maintenir un niveau de technologie assez élevé pour conquérir les étoiles. Les gretchins, aussi serviles soient-ils s'ils sont battus régulièrement, ne sont ni assez inventifs, ni assez doués pour entretenir l'équipement des orks ou pour soigner correctement les blessés lorsque les combats font rage. Ces domaines hautement techniques sont l'apanage d'une caste d'orks appelée les brikolos.



Il existe de nombreux types de brikolos, mais les plus courants sont les bizarboyz, les mékanos, les médikos et les fouettards. Les mékanos sont responsables de la fabrication et de l'entretien des machines des orks.

Les médikos sont l'équivalent des médecins chez les orks, mais leurs penchants pour la chirurgie extrême rendent leurs interventions plutôt hasardeuses. Les fouettards élèvent les autres espèces de peaux-vertes et les conduisent sur le champ de bataille. Enfin, les bizarboyz sont des psykers imprévisibles capables de libérer des vagues destructrices d'énergie Waaagh!

Bien que cela paraisse étrange aux humains, les brikolos possèdent une connaissance innée de leur domaine de spécialisation. Un mékano sait dès sa naissance comment fabriquer des moteurs et des générateurs même si personne ne le lui a jamais appris, un médiko sait d'instinct quel tube ensanglanté connecter à quel organe bouffi lorsqu'il fouille l'abdomen de ses patients, et ainsi de suite. Si on demande à un brikolo d'où proviennent ses talents, il répondra qu'il a ça dans le sang.

D'une certaine façon, ce qu'ils disent a un sens, car des séquences artificielles de nucléotides ont été intercalées dans les gènes des orks afin qu'ils possèdent de telles connaissances. On suppose que ces séquences ont été implantées dans leurs chromosomes pour leur permettre de survivre malgré la disparition des gross' têt'. Quand un ork grandit, ce savoir génétique devient de plus en plus prononcé, et il assume alors dans la société des orks le rôle qui lui convient le mieux. S'il ne révèle aucun talent caché, il rejoint la vaste majorité des boyz, qui constituent l'essentiel de la tribu, et se contente pleinement d'une vie de violence et de massacres.

Chapitre XVII: Prédétermination génétique

On sait depuis très longtemps que les caractéristiques psychologiques d'un humain sont en partie déterminées par son héritage génétique. Certains génotypes sont prédisposés à posséder des traits de caractère qui, à leur tour, influencent le processus d'apprentissage et les facultés physiques et mentales. Chez les orks, cette prédétermination est également présente, mais d'une façon beaucoup plus prononcée et très différente. Non seulement certains aspects de leur culture découlent de leur patrimoine génétique, mais aussi leurs talents, leurs compétences et leur savoir.

L'analogie la plus évidente consiste à comparer cela aux capacités motrices de base développées par un enfant humain. Il n'a pas besoin d'apprendre à respirer, ou à son cœur de battre. De la même façon, un ork prédisposé aux sciences ou à la mécanique [réf. mékano] possède une connaissance innée des théories thermodynamiques ou physiologiques. Et tout comme un enfant peut apprendre à contrôler sa respiration ou à améliorer ses capacités physiques et musculaires, un ork peut améliorer ses talents par la voie usuelle de l'apprentissage. Les deux groupes principaux créés de cette façon sont les castes appelées médikos et mékanos.

Les médikos sont des biologistes possédant un savoir inné, bien que rudimentaire, de la composition xénologique des orkoides. Mais grâce à la résistance des orks, leurs techniques médicales n'ont pas besoin d'être plus évoluées que leurs autres technologies. Une blessure se satisfait d'être soignée à l'aide

de quelques agrafes ou d'un fil grossier, tandis que les os n'ont guère besoin d'être immobilisés pour accélérer le processus de recalcification. Les blessures abdominales sont traitées avec la même désinvolture. La redondance des organes dans le corps d'un ork facilite grandement les transplantations si besoin est [bien que le donneur ne soit pas toujours consentant, surtout si l'ork greffé est un membre important de leur société]. Il arrive même que des orks souffrent de profondes séquelles suite aux expérimentations menées par le médiko lors d'une opération chirurgicale. Elles ne sont jamais précédées de tests scientifiques avant d'être employées, et aboutissent généralement à des blessures horriblement handicapantes.

Les mékanos sont tout aussi avides d'expérimentations. Ils fabriquent la plupart des armes et des équipements des orks et comme leurs connaissances sont empiriques, ils ne comprennent pas vraiment ce qu'ils créent. Cela mène à des conventions étranges, par exemple, les orks croient fermement que les engins peints en rouge se déplacent plus vite. Aussi incroyable que cela puisse paraître, ces assertions se vérifient la plupart du temps. D'ailleurs, les objets et les armes orks capturés ne fonctionnent pas s'ils ne sont pas maniés par un ork. Ma théorie est que les inventions des orks ne marchent que parce que les orks eux-mêmes y croient : leurs capacités télékinétiques latentes permettent un tel miracle.

Genetor Lukas Anzion

Acquisition héréditaire des compétences chez les orks.



LA NATURE DE LA BÊTE

Le secret de la remarquable physiologie des orks tient en un seul mot : symbiose. Le corps d'un ork partage des traits communs avec les domaines animal et végétal, et c'est ce dernier qui lui assure une constitution aussi robuste. La couleur verte des orks est due à une algue qui forme une partie de la composition de leur sang et de leurs liquides digestifs. Elle reforme et répare les tissus à une vitesse extraordinaire et explique en grande partie la résistance de leur métabolisme. Ainsi, la tête d'un ork peut continuer à vivre quelques instants même après avoir été séparée de son corps, et peut même être transplantée avec succès au cours de ce laps de temps.

Les orks se reproduisent en dispersant des spores qui finissent par germer. La charogne d'un ork libère des milliers de spores qui à leur tour donnent naissance à des dizaines de chrysalides. Bien que la plupart d'entre elles ne forment que des gretchins, des snotlings ou même de simples champignons selon les conditions, certaines donneront des orks au bout d'une courte période d'incubation. Ces spores sont dispersées aux quatre vents, ce qui signifie que l'éradication des peaux-vertes sur une planète contaminée est impossible à achever, sauf en usant de l'Exterminatus.

Il n'est pas rare que les spores soient transportées dans des zones éloignées qui n'ont pas encore été colonisées par les orks, comme des jungles impénétrables, des

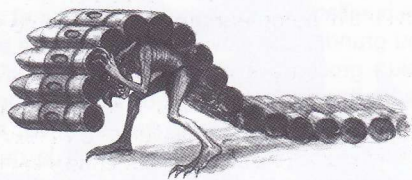
déserts arides et tout autre environnement où une civilisation aurait du mal à se développer. Ces spores peuvent alors grandir sans risque d'être découvertes, et au bout de quelque temps, de jeunes orks naissent et forment des tribus éparses. Ces orks immatures, aussi appelés djeun'z, cherchent ensuite à prendre contact avec les orks qui leur ont donné naissance. Ils apprennent alors tout sur la kultur', trouvent leur place dans la société guerrière des orks et échangent leurs lances et leurs haches de pierre contre de bon gros kikoup'. Cependant, si des djeun'z naissent sur une planète d'où leurs ancêtres ont été chassés ou exterminés, ils fondent des tribus d'orks sauvages.

Au début, les orks sauvages ne sont pas une menace importante pour les planètes qu'ils infestent. Même selon les standards des orks, ils sont sous-évolus et vivent de chasse, de cueillette et de pêche. Mais au fur et à mesure que la tribu grandit, elle élève des espèces de squigs de plus en plus grosses et apprend à monter d'énormes bêtes de somme, comme le grox ou le mégadon. Elle se met alors à explorer la terre de ses ancêtres, s'empare d'armes et de breloques puis s'ébahit de la destruction qu'elle est capable de semer avec ces nouveaux jouets. Peu après, la tribu se prépare à la guerre et surgit des montagnes ou des jungles en hurlant. Elle se jette sur tout ce qui se dresse sur son passage et rapidement, un conflit est déclenché. Une fois qu'un monde est infesté par les orks, il est condamné à un cycle de violence et de folie interminable.



TRIBUS ET CLANS

Les orks prospèrent grâce à la guerre. Le plus fort se hisse en haut de la hiérarchie tandis que le faible devient son serviteur mais bénéficie de l'enthousiasme et de la force de conviction des coups de boule de ses chefs. Pour un ork, cela est tout à fait normal : si une tribu est vaincue par une autre, elle accepte avec joie de se battre sous les ordres d'un seigneur de guerre plus compétent que celui qui la dirigeait jusqu'alors.



Une tribu rassemble tous les orks présents dans une région, quels que soient les clans ou les kultes auxquels ils appartiennent, car un ork restera toujours un ork, et deux peaux-vertes mettront systématiquement leur rivalité de côté s'ils trouvent un ennemi commun sur lequel taper. Chaque tribu est menée par un Seigneur de Guerre dont l'autoritarisme et la force maintiennent la cohésion de sa petite confédération, et évitent qu'une guerre civile éclate entre les différents clans. La taille d'une tribu varie entre quelques milliers et plusieurs millions d'individus selon l'influence de son chef.

Chapitre XVIII: Groupes Sociaux et Militaires

L'unité combattante de base des orks est la bande guerrière, dont la taille est à peu près celle d'une compagnie de gardes impériaux. Elle est commandée par un ork particulièrement gros et agressif nommé "big boss", et divisée en groupes menés par un noble ork, appelé simplement "boss" ou "nob".

Les bandes guerrières font généralement partie d'une tribu mais peuvent aussi être indépendantes. La tribu est dirigée par un seigneur de guerre, c'est-à-dire celui des big boss qui s'est montré le plus ambitieux et le plus dangereux, et a atteint cette position grâce à ses poings. La taille d'une tribu varie entre quelques centaines et plusieurs millions d'individus et peut potentiellement conquérir des continents, voire des planètes entières. Un monde ork comprend en général une poignée de tribus qui se livrent des guerres incessantes, jusqu'à ce qu'elles s'unissent sous la bannière d'une Waaagh!

Les clans orks ne sont pas directement liés à des tribus ou des bandes guerrières spécifiques. Un clan incarne une philosophie (pour peu que le terme soit approprié) de la psyché ork et met en exergue un aspect de leur culture par rapport aux autres. Par exemple, les Goffs privilégient l'agression, l'intrépidité et le combat au corps à corps tandis que les Evil Sunz adorent la vitesse, les tactiques de harcèlement et les véhicules rapides.

Comme un Seigneur de Guerre n'a pas le don d'ubiquité (ou que très rarement), les tribus sont divisées en bandes de guerre qui à leur tour sont divisées en factions sous les ordres d'un chef nommé big boss. Chaque big boss mène une bande d'une centaine d'orks, c'est-à-dire une force indépendante capable de remplir diverses missions comme exterminer un adversaire, détruire un ennemi, massacrer un opposant, etc. La plupart des bandes comptent une proportion conséquente d'infanterie ; mais il existe des exceptions comme les bandes motorisées des Fondus d'Ia Vitesse, les bandes de dreds, les brigades mécanisées de chariots de guerre ou encore les bandes de gros meks spécialisées dans l'artillerie lourde.

Si tous les orks ont une tribu, beaucoup ont aussi un clan, comme les Goffs ou les Evil Sunz. Les tribus se font et se défont sans cesse selon les aléas des combats, mais les clans ne disparaissent jamais. Une grande tribu compte souvent de nombreux clans, chacun avec une identité et des caractéristiques qui lui sont propres.

Il existe en tout six clans majeurs à travers la galaxie : les Goffs, les Snakebites, les Bad Moonz, les Blood Axes, les Deathskulls et les Evil Sunz. Ils ont une kultur' unique, peut-être héritée des orks ou des gross'têt' des temps anciens qui souhaitaient plus de variété. Pour leur part, les orks s'assurent que leur société en est six fois plus violente.

Certains orks deviennent obsédés par la poursuite des idéaux de leur clan. Ils cherchent alors les individus comme eux pour former des bandes qui se dédient à leur philosophie. Toutefois, la plupart des tribus ne sont pas dominées par un clan spécifique, ce dernier servant essentiellement à instiller un sentiment d'unité aux orks et à leur désigner un ennemi commun, à savoir les tribus qui sont composées d'autres clans.

Lors d'une Waaagh!, les bandes décimées sont regroupées pour en former de nouvelles. C'est à ce moment que des bandes ou même des tribus peuvent se créer à partir des survivants de nombreux clans, que le destin force à faire cause commune. En dépit de l'antipathie qu'ils ressentent naturellement les uns envers les autres, ces orks combattront ensemble tant que durera la Waaagh!, car leur besoin de conquête et de massacre sera plus fort que tout le reste.

Lorsque la Waaagh! prend fin, une bande ou une tribu recomposée se dispersera généralement sous la pression des rivalités claniques. Il arrive malgré tout qu'une bande commandée par un ork très charismatique reste soudée, et abandonne ses clans et ses tribus d'origine pour devenir des korsaires, c'est-à-dire des orks qui se battent uniquement pour la gloire et le profit.

Genetor Lukas Anzion
Organisation sociologique des orkoïdes

GOFFS

"On est les meilleurs. T'es pas d'ac'?
Viens l'dire ici si t'es un ork!"

- Gasgrakh, Nob Goff

Les Goffs sont les plus gros, les plus féroces et les plus brutaux de leur race, et ce n'est rien de le dire. De tous les clans, ce sont eux qui se réjouissent le plus du tonnerre et de l'excitation des combats. Un Goff saisira la moindre occasion pour provoquer une bagarre, même au sein de son clan. Fort logiquement, ce sont des spécialistes du corps à corps qui préfèrent s'expliquer les yeux dans les yeux avec l'ennemi.

Les armées de Goffs sont connues pour la quantité d'infanterie qu'elles rassemblent en temps de guerre. Une bande de Goffs fait presque toujours au moins vingt combattants, et une horde compte plus de cent fois ce nombre. Lorsque les Goffs partent en guerre, le sol tremble sous les pas de milliers de bottes ferrées.

Les Goffs utilisent comme emblème la tête du taureau, car ils ressentent une certaine empathie pour les animaux violents, flatulents et de mauvaise disposition. Ils s'habillent essentiellement de noir, car ils considèrent les autres couleurs comme indignes d'un véritable guerrier. Bien qu'ils décorent parfois leur équipement de damiers noirs et blancs, ils n'utilisent jamais de camouflage, que les Goffs les plus traditionalistes estiment propres aux lâches. Après tout, qui voudrait se cacher aux yeux de l'ennemi tel un vulgaire grot?

EVIL SUNZ

"Les Evil Sunz, y z'aiment deux choses: aller vite et écraser des trucs. Ç'pour ça k'on le fait si bien."

- Lugnut des Roues ki Koup'

Les Evil Sunz sont attirés de façon irrésistible par les véhicules rapides et le bruit. Ils ont un besoin viscéral de rouler à grande vitesse en plongeant dans les rangs de l'adversaire avant de battre en retraite pour aller causer la destruction ailleurs sur le champ de bataille. Bien qu'une armée d'Evil Sunz puisse inclure des fantassins, ceux-ci mettent généralement leurs dents en commun pour pouvoir s'acheter leur propre véhicule de transport.

Les Evil Sunz sont de nature nomade et cherchent sans cesse de nouvelles colonies à piller et de nouvelles victimes à massacrer. Les Evil Sunz se battent presque toujours selon leurs propres termes contre les forces de l'Imperium, car les truks aux moteurs gonflés, les chariots de guerre et les buggies peuvent échapper sans difficulté aux véhicules pesants de leurs adversaires.

Leur totem est une tête d'ork rouge grimaçante placée au milieu d'un symbole solaire. Ils portent des vêtements rouges et peignent souvent leurs machines de la même couleur, fermement convaincus par l'adage ork: le rouge va plus vite. Les big boss des Evil Sunz adorent peindre leur véhicule intégralement en rouge. Cela remonte à une tradition selon laquelle les orks recouvraient leurs montures du sang de leurs ennemis. Cette pratique est encore en vigueur parmi les tribus d'Evil Sunz les plus anciennes.





BAD MOONZ

"J'ai acheté un super fling' à Rotskrag hier.
C'i'une bonne arme. Demande à Rotskrag, hur hur."

- Druzka le Gros, Frimeur

Les Bad Moonz sont le plus riche des clans. Ceci est dû au fait que leurs dents poussent plus vite que celles des autres orks, et que le Bad Moon le plus démuni profite malgré tout de rentrées d'argent régulières. Les orks ne considèrent pas cela comme un avantage déloyal, car celui qui est plus fort qu'un Bad Moon peut toujours aller lui casser la figure et ramasser ses dents.

Les Bad Moonz sont la classe marchande de la société ork et ont une réputation de m'as-tu-vu. Leurs véhicules sont décorés à l'extrême, et une bande de Bad Moonz possède toujours des armes combinées à foison dont elle se sert pour laminer l'adversaire sous les tirs. D'ailleurs, ces petits plaisantins adorent exterminer jusqu'au dernier les combattants ennemis avec leurs armes à longue portée, juste au moment où ceux-ci vont être engagés au corps à corps par un clan rival...

Les Bad Moonz aiment l'or plus que tout autre métal et arborent souvent des dents rutilantes pour décorer leur sourire carnassier. Leur équipement est à dominante noire et jaune, et leur emblème une lune grimaçante sur un champ de flammes. Leurs armures et leurs armes affichent des versions stylisées de ce symbole, mais même si les Bad Moonz possèdent plus de bijoux et de piercings que tous les autres clans, seul un imbécile prendrait cela pour un signe de délicatesse.

SLAKEBITES

"Vivre de la terre. Faire la guerre.
Tuer tout c'ki bouge. C'est les vraies traditions."

- Grodd, Fouettard Snakebite

Les Snakebites sont considérés comme arriérés par les tribus plus avancées technologiquement, car ils restent fidèles aux traditions. Il en résulte des orks endurcis par la vie et aussi coriaces qu'un steak de grox trop cuit. Les Snakebites sont des éleveurs très doués; leurs grots et leurs squigs sont réputés être les plus féroces de tous.

Le nom et l'emblème des Snakebites proviennent d'un rituel d'initiation lors duquel le jeune ork doit se laisser mordre par un serpent très venimeux, avant d'aspirer le venin de la plaie afin de prouver sa force. Cette mithridatisation de choc permet aux Snakebites d'élire comme animaux de compagnie des reptiles et autres bestioles très venimeuses. Lors de leurs migrations, ils emmènent systématiquement avec eux ces animaux, juste au cas où la faune locale se révélerait inoffensive.

Les fouettards Snakebites élèvent un grand nombre de gretchins, car ils forment l'alimentation de base des plus grosses créatures présentes dans leurs ménageries hétéroclites. En temps de guerre, les grots sont équipés sommairement avant d'être menés au combat. Ils servent souvent de servants pour les batteries d'artillerie ou accompagnent les étranges bizarboyz. Lorsque l'assaut est lancé, l'ennemi est littéralement noyé sous une marée d'orks fous furieux, de grots agressifs et de squigs aux mâchoires démesurées.

BLOOD AXES

"Nous les Blood Axes on a appris des trucs des zoms'. Par exemple, comment les tuer."

- Kaporal Snagbrat des Kommandos du Kouteau Terrifiant

Les Blood Axes sont tenus par les autres clans pour être indignes de confiance. Ils commercent ouvertement avec l'Imperium, acceptent les pourparlers et songent même à battre en retraite si la bataille tourne en leur défaveur. Peut-être ces traits étaient destinés à l'origine à faire des Blood Axes des commandants talentueux, mais ils ont gagné à la place une réputation de traîtres.

En fait, celle-ci est largement imméritée. Certes, les Blood Axes entretiennent des liens avec l'Imperium. Certes, ils se battent en tant que mercenaires et utilisent du matériel impérial. Mais s'ils y regardaient de plus près, les autres clans réaliseraient le plaisir que l'on peut retirer à extorquer des armes à des humains pour les retourner ensuite contre eux.

Les Blood Axes considèrent que se faire tuer avant d'avoir pu abattre des ennemis est du gaspillage, ils ont donc pris l'habitude de porter des tenues de camouflage. Les autres clans se gaussent ouvertement de cette pratique, mais les Blood Axes n'en ont cure. Les big boss des Blood Axes semblent plus doués pour la tactique que leurs homologues des autres clans, et ils dressent des plans de bataille complexes, voire des stratégies globales à l'échelle de campagnes entières. Lorsqu'ils traitent avec les autres races, les Blood Axes sont impitoyables et rusés. Malheur à l'humain qui tente de rouler un Blood Axe dans la farine, car il sera haché menu sur-le-champ !

DEATHSKULLS

"Koi, ça? Ça fait des plombes ke j'l'ai. Ouais, la peintur' est fraîche, j'viens d'la refaire. J'te l'vends si tu veux. J'l'ai bien entret'nu."

- Rutzeg "Doigt d'Or", Pillard Deathskull

Les Deathskulls sont des fourrageurs inégalables. Ils savent mieux que quiconque piller, rapiner, détrousser, et voler leurs congénères, et sont bien connus pour leur réticence à restituer quoi que ce soit. Ils feraient des scientifiques brillants si leur fascination pour les choses nouvelles durait plus de temps qu'ils n'en ont mis à les voler.

Les Deathskulls voient la bataille comme un processus en deux étapes, et ils accélèrent autant que possible la première (tuer l'ennemi) afin de prendre leur temps lors de la deuxième (le pillage qui s'ensuit). En effet, après le combat, les boyz se mettent au boulot et dépouillent les cadavres, des bandoulières de munitions jusqu'au moindre lacet de chaussure. Beaucoup de Deathskulls exhibent des trophées comme les scalps ou les crânes de leurs victimes. Lorsque le butin est ramené au camp, des échanges, des trocs et des ventes aux enchères frénétiques ont lieu tandis que les Deathskulls tentent d'écouler le fruit de leurs brigandages.

Les Deathskulls ont pour totem une tête de mort cornue. Une fois qu'ils ont volé un objet, ils le personnalisent pour affirmer leur droit de propriété sur celui-ci. Cela consiste la plupart du temps à le peindre en bleu, couleur censée attirer l'attention de leur dieu et les protéger. Il arrive même que des Deathskulls se peignent en bleu de la tête aux pieds avant la bataille.

LES DIEUX ORKS

Les Orks sont une des races les plus puissantes de la galaxie. Ils sont capables de prospérer là où d'autres civilisations lutteraient pour leur survie. Les traits de caractère des orks ont leur image dans le Warp, tout comme ceux des eldars et des humains. Ils se manifestent dans cette dimension sous la forme des dieux Gork et Mork. Les orks disent que Gork est brutal et ruzé, tandis que Mork est tout l'inverse, c'est-à-dire ruzé et brutal.

Gork et Mork sont des divinités majeures si puissantes qu'elles ne peuvent être vaincues. Elles se moquent des attaques des autres dieux et les écartent d'un simple revers de la main en éclatant d'un rire caverneux. Gork montre les dents puis abat sa massue cloutée avec la force d'une comète sur la tête de ses adversaires. Mork, plus surnois, préfère attendre qu'ils regardent ailleurs pour leur asséner un énorme coup de poing là où ça fait mal.

On peut se faire une idée de l'apparence des dieux orks en regardant les gargants, ces créations gigantesques construites à l'image de Gork (ou peut-être de Mork). Les mékanos construisent ces engins afin de rendre hommage à l'orkitude sous une forme mécanique. Les gargants sont des machines de guerre d'une puissance terrifiante en même temps que des idoles aux proportions colossales. Sur le champ de bataille, ils se comportent à l'image de leurs dieux et avancent pesamment en laissant dans leur sillage mort et destruction. Ils se rendent où bon leur semble et ne refusent jamais une bonne bataille.





RASSEMBLER LA WAAAGH!

Les orks ont besoin de combattre autant que les humains ont besoin de se nourrir. À cause de cette nature belliqueuse, ils s'affrontent sans cesse entre eux pour déterminer qui est le plus fort. Ils améliorent ainsi leurs talents martiaux mais ne posent pas de grave danger pour la galaxie. Cependant, la population ork peut parfois atteindre une masse critique qui la pousse à une migration à l'échelle planétaire. On appelle cela une Waaagh!, une croisade d'agression qui s'abat sur les systèmes solaires dans une orgie de violence.

Au début, une Waaagh! n'est pas forcément imposante, et peut même débuter lorsque le sommeil d'un ork est enfiévré par des rêves de destruction. Il fait alors part de ses visions à ses camarades, soit en construisant de ses propres mains une machine de guerre gigantesque à l'image de ses dieux, soit en forçant ses subordonnés à le faire pour lui. Ces effigies titanesques sont appelées des gargants, et leur réalisation fait naître une étincelle de sauvagerie primale dans le cœur des orks qui les contemplent. La rumeur d'une Waaagh! se répand alors et les orks commencent à se rassembler.

Tôt ou tard, un Seigneur de Guerre prend la tête de ces troupes par la force ou la ruse, ce qui provoque l'arrivée d'encore plus d'orks avides de se joindre à lui.

Les mékanos collaborent afin d'achever des projets de plus en plus pharaoniques, fournissant à la Waaagh! des machines de guerre et des pièces d'artillerie. Des forteresses de bataille et des engins de guerre sont ainsi assemblés à partir de rien d'autre que des piles de métal tordu et un enthousiasme sans bornes.

Les rivalités entre les clans sont source d'émulation tandis qu'ils essaient de se surpasser les uns les autres en offrant à la Waaagh! des véhicules toujours plus destructeurs. Les mékanos qui ne disposent pas des ressources nécessaires pour fabriquer des gargants assemblent à la place des bandes de boît' kitu et de dreds eud'la mort, ou encore des chariots de guerre destinés à emmener au combat les boss et leurs bandes.

Des dizaines d'autres Seigneurs de Guerre se joignent à la cause avec leurs armées alors que la croisade se prépare. La construction des engins de guerre et des marcheurs gigantesques connaît un rythme effréné.

Enfin, la Waaagh! affecte des planètes entières et plus seulement des continents. Des populations autochtones sont réduites en esclavage afin de fabriquer les quantités faramineuses de munitions nécessaires. Des vaisseaux-usines et des transports spatiaux voient le jour pour acheminer les orks au combat.





Lorsque l'appel à la guerre devient trop fort, la ferveur sanguinaire de la horde prend le dessus et ne peut plus être contenue. Des armées immenses d'orks se rassemblent en attendant le départ pour le combat tandis que le ciel se remplit des silhouettes des vaisseaux spatiaux en orbite basse.

Ces rassemblements aux proportions gigantesques sont un spectacle impressionnant. L'air est saturé d'une odeur d'huile brûlée et de fumée crachée par les moteurs. Le sol tremble sous les chenilles d'acier, les roues cloutées et les enjambées pesantes des gargants. Les peaux-vertes recouvrent le paysage et agitent leurs bannières afin de proclamer haut et fort leur allégeance. Leurs cris de guerre sont audibles à des kilomètres à la ronde. Des batteries d'armes énormes, de canons à énergie et de générateurs de force bourdonnent, grincent et crépitent au milieu de cette masse. Des escadrons sans fin de véhicules soulèvent des nuages de poussière si grands qu'ils sont visibles depuis l'espace. Les Fondus d'la Vitesse font vrombir leurs machines et les boyz tirent en l'air d'excitation tandis qu'ils poussent devant eux une marée de gretchins.

Bientôt, le sol du champ de bataille disparaît sous le nombre de peaux-vertes, et chaque ork sait qu'il sera bientôt recouvert de sang. Le pouvoir de la Waaagh! est perceptible, tel une vague de violence et d'orkitude. Et pendant ce temps, Gork et Mork observent depuis le Warp les actes de leurs serviteurs.

Avec un rugissement tonitruant, les orks se ruent en avant et un autre monde est plongé dans la guerre.

Elle émergea de l'obscurité. C'était une machine immense, effrayante et meurtrière. Ushbek la contempla avec admiration lorsque sa silhouette de plus de trente mètres de haut le dépassa. Dragnatz se jeta au sol et envoya une volée de balles sur sa jambe lorsqu'elle passa au-dessus du trou où ils se terraient. La terre tremblait sous chacun de ses pas de géant.

Les boyz tournèrent les talons à sa vue. Le colosse de métal les surplombait, et un grincement métallique se fit entendre lorsqu'il pointa son bras vers eux. Un sifflement suraigu s'éleva, puis une mer de plasma jaillit de son arme et vaporisa les Evil Sunz. Ushbek était en transe.

"Hé, Ushbek, c'est koi ce truk?" demanda Dragnatz en tirant une autre rafale dans la direction de l'engin.

"Chais pas chef, mais ça tue..." répondit Ushbek. Il sentait l'inspiration l'envahir. Il avait une vision: si les humains pouvaient fabriquer un corps de métal pour leur dieu, il pouvait lui aussi créer des incarnations de Gork et de Mork. Il pouvait les voir; énormes, violentes, destructrices et pleines de flingues. Bardées de flingues. Et elles seraient plus grandes que celles des humains. Il s'en voulut de ne jamais avoir eu cette idée auparavant.

Il ne le savait pas encore, mais il était sur le point de changer l'histoire de la galaxie. Une Waaagh! venait de naître.



LES ÉTOILES SAUVAGES

Les orks vivent sur d'innombrables mondes. Ils dominent totalement certains d'entre eux, sur d'autres, ils mènent une guerre perpétuelle ou forment la race dominante, et réduisent en esclavage les populations locales. On trouve des empires orks partout, et des hordes d'orks sillonnent sans cesse la galaxie à bord de space hulks. Tous les domaines explorés par les humains abritaient des orks. L'humanité les a rencontrés pour la première fois il y a des dizaines de milliers d'années, et depuis tout ce temps les deux races se sont affrontées des centaines de milliers de fois, et elles continueront à le faire jusqu'à la fin des temps.

Il y a plusieurs millénaires, une sonde fut lancée de Terra afin d'explorer les confins de la galaxie. Les technoprêtres qui la fabriquèrent espéraient qu'elle reviendrait un jour ou l'autre à son point de départ. 14 000 ans plus tard, elle continue d'envoyer des signaux très faibles, mais au grand dam des technoprêtres qui analysent ses informations, la plupart d'entre elles sont relatives aux orks. Ils en concluent que quel que soit l'endroit où se rendra l'humanité dans le futur, elle a de grands risques d'y trouver des orks et s'ils ne sont pas déjà là, ils ne tarderont pas à arriver peu de temps après.

Les orks souillent la galaxie comme une tache verte indélébile. Aucun système n'est vierge de leur présence. Certains disent qu'ils n'usent pas de méthodes conventionnelles pour voyager, mais laissent leurs spores se faire porter par les vents cosmiques. Mais la vérité est plus simple : les peaux-vertes ne maîtrisent qu'à peine la technologie des voyages spatiaux car ils se moquent d'où ils se rendent, leur seul désir est de tuer tous ceux qu'ils rencontreront une fois arrivés.

LES ROKS ORKS

Les roks sont de gros astéroïdes qui ont été creusés et équipés de moteurs, de batteries d'armes et de compartiments d'équipage. Bien qu'ils soient incapables de voyager dans le Warp, ils sont invariablement présents en grand nombre dans tous les systèmes contrôlés par les orks, car ceux-ci les fabriquent à une vitesse effroyable, souvent en détachant de gros morceaux d'un space hulk ou en fixant des débris divers sur un météore. Les orks utilisent les roks pour dériver d'un système à l'autre, et se servent de rayons tracteurs simples mais efficaces pour entrer et sortir de l'orbite des planètes.

De nombreux capitaines impériaux négociant une ceinture d'astéroïdes ont déjà été surpris par des roks camouflés se dirigeant soudainement vers eux en faisant feu de toutes leurs armes. Cela amuse beaucoup les orks, qui trouvent un moyen de compenser leur manque de mobilité en se mettant en embuscade dans ces vastes amas stellaires.

LES SPACE HULKS

Le principal mode de transport des orks est le space hulk. Les space hulks sont des amas gigantesques d'épaves, d'astéroïdes, de glace et de débris qui se sont agglomérés suite à des millénaires passés à dériver dans l'espace et le Warp. Certains sont infestés d'extraterrestres, de renégats ou pire encore, mais la plupart sont juste des vaisseaux fantômes qui errent dans le néant pour l'éternité. Les histoires de pirates connaissant une fin horrible à bord des space hulks abondent dans l'Imperium, tout autant que celles relatant les fortunes amassées par ceux qui ont mis la main sur leurs inestimables technologies.

Lorsqu'un space hulk apparaît dans un système contrôlé par les orks, ceux-ci tentent de s'en emparer par tous les moyens, notamment des rayons tracteurs, avant de le transformer en vaisseau de transport monumental. Ses baies de lancement sont adaptées afin d'accueillir des appareils d'attaque, tandis que des millions d'orks et de machines de guerre s'entassent dans ses coursives et ses salles. Une fois prêt, le space hulk est lancé de nouveau dans les étoiles, accompagné d'une flottille de croiseurs et de vaisseaux de toutes tailles. Grâce aux efforts des bizarboyz et des gros meks, le space hulk est guidé vers une faille ou une tempête Warp avant d'être aspiré dans l'Empyrean. Si tout se passe comme prévu, il en ressort à proximité d'un nouveau monde à conquérir.

Cette méthode aléatoire implique qu'un space hulk peut apparaître n'importe où à n'importe quel moment, mais cela convient à l'esprit aventureux et dénué d'organisation des orks. C'est ainsi qu'ils voyagent et répandent leur engeance d'un bout à l'autre de la galaxie.

"Voyager dans l'espace c'est barbant.

Sauf si le hulk est plein d'ces géné-machins, ou k'c'est la base des boyz du kaos. Ou si des zoms veulent nous aborder, ça c'est toujours fendard. Ou si k'y a une mutinerie ou deux pour passer l'temps, ou k'y s'passe des truks bizarres, c'ki arrive souvent dans l'warp. Une fois, y'a un truc vraiment dégueu k'est sorti d'la tête de Lugwort, un bizarboy.

Il a massakré la moitié des boyz, c'était marrant. Finalement, voyager dans l'espace, c'est l'pied. Surtout kand on fini par trouver une planète pour s'battre cud'ssus!"

Mâchoir' Mastok', Fouettard Ork



CONQUÊTE D'UN SYSTÈME PAR LES ORKS

La conquête d'un système extérieur est déclenchée par l'arrivée d'un space hulk dans l'orbite d'une des planètes. Cela coïncide souvent avec les visions belliqueuses d'un Seigneur de Guerre ork.



Avant une Waaagh! majeure, les orks capturent les mondes de leur système et utilisent leurs ressources pour fabriquer des engins de guerre.

Les orks se rassemblent sur le monde le plus proche du space hulk avant de lancer la Waaagh! avec une flotte de guerre.

VOYAGE INTERSTELLAIRE DES ORKS

A) Après avoir pénétré dans le Warp à bord de leur space hulk capturé, les orks disparaissent souvent dans l'Empyrean pendant des années, voire des siècles.

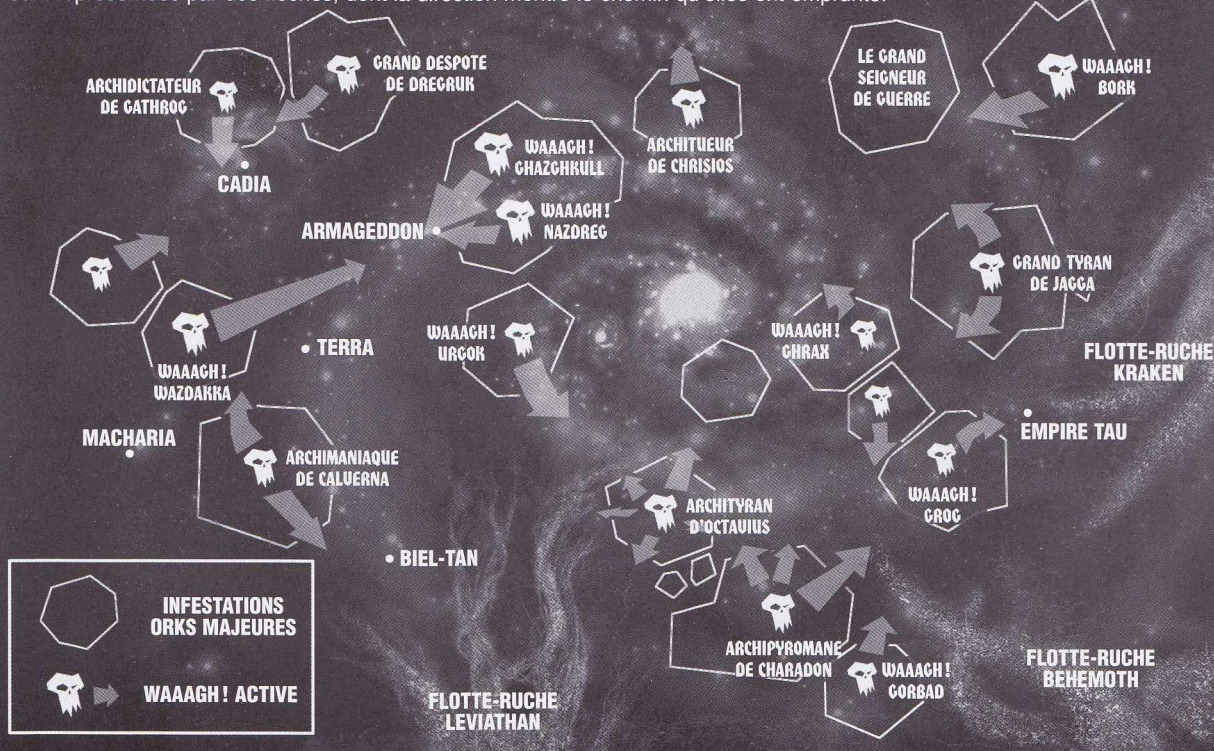
B) Bloqués dans leurs vaisseaux, les orks deviennent de plus en plus violents jusqu'à ce qu'ils ressortent dans l'univers matériel.

D) Si l'attaque est couronnée de succès, une Waaagh! débute et pose alors un problème majeur aux systèmes voisins.



RÉPARTITION DES PRINCIPALES ENCLAVES DES ORKS

Ce schéma indique les concentrations d'orks actuelles dans la galaxie. Les Waaagh! actuelles sont représentées par des flèches, dont la direction montre le chemin qu'elles ont emprunté.





UNE GALAXIE EN GUERRE

L'histoire est souillée par les déprédations des orks de même que le kikoup' d'un nob est taché de sang. Les dégâts infligés par les orkoïdes à la galaxie sont considérables. Même les lexmécaniciens de l'Imperium sont incapables de chiffrer les carnages commis au nom de Gork et Mork, car les orks eux-mêmes ignorent tout autant les leçons du passé que les promesses du futur. Tout ce qui compte pour eux est la violence du présent. Pourtant, alors que le 41^e millénaire touche à son terme, la menace posée par les orks est plus grave que jamais. La galaxie abrite plus d'empires orks que par le passé et nombre de leurs Seigneurs de Guerre se battent pour la même cause. Pire, ils sont guidés par le Prophète de la Waaagh!, Ghazghkull Thraka, et s'il est un ork pour unifier tous ses congénères, c'est bien lui.

LA VENUE DE LA BÊTE

Ghazghkull menait une vie sans histoire sur la planète mineure d'Urk, jusqu'au jour où un projectile de bolter lui emporta une partie de la boîte crânienne. Un médiko nommé Dok Grotsnik lui sauva la vie, mais Ghazghkull ne fut plus jamais le même; il se mit à prétendre que Gork et Mork lui parlaient directement et qu'il était leur prophète. La force de sa conviction et la brutalité de ses arguments poussèrent rapidement les autres orks à lui prêter l'oreille, et bientôt d'immenses gargants furent construits sur tout Urk au nom de la vision de Ghazghkull.

La décennie suivante vit Ghazghkull voler de victoire en victoire. Il ne fit que grandir et grossir au fur et à mesure que des chefs de guerre rivaux venaient se mesurer à lui, pour finir battus et humiliés pour leur présomption. Il rallia à sa bannière un grand nombre de hordes et donna aux peaux-vertes d'Urk un ultimatum: le suivre pour la gloire ou mourir. Comme un seul ork, toute la population de la planète emboîta sagement le pas au Seigneur de Guerre, et ce ne furent que les premières des milliers de tribus qui allaient le rejoindre.

Le premier acte de la Waaagh! Ghazghkull fut d'écraser le système Urk entier. Le Prophète de la Waaagh! soumit les mondes les plus récalcitrants en multipliant inlassablement les attaques, jusqu'à ce qu'ils finissent par céder. Ghazghkull vouait une véritable passion à la conquête et tous les orks qui voyaient cette flamme danser dans ses yeux ne pouvaient que le suivre loyalement pour le restant de leur vie. Et Ghazghkull savait qu'il allait avoir besoin de toute la loyauté qu'il pouvait inspirer, car sa nouvelle proie n'était autre qu'Armageddon.

ARMAGEDDON

Le monde-ruche d'Armageddon est une planète vitale pour l'Imperium car elle se trouve à l'intersection de plusieurs voies de navigation. Bien que sa surface soit essentiellement un désert pollué de cendres et de déchets, ses innombrables armureries fournissent des

armes à plusieurs régiments de la Garde Impériale situés à des centaines d'années-lumière. Et Ghazghkull décida d'écraser impitoyablement la planète. Il savait que si ce maillon vital des défenses impériales venait à être défait, des centaines de mondes seraient livrés à eux-mêmes, et des systèmes entiers s'effondreraient sous le poids de ses assauts. Comme beaucoup de Seigneurs de Guerre avant lui, Ghazghkull ambitionnait de donner naissance à une ère de guerres éternelles.

En 941.M41, Ghazghkull envahit Armageddon à la tête d'une immense Waaagh! Le Seigneur de Guerre avait bien mûri son plan, et il lança son attaque au moment où les commandants impériaux se montraient les moins vigilants. Lorsque le space hulk de Ghazghkull apparut dans le système, le gouverneur d'Armageddon, nommé von Strab, n'envoya aucune patrouille enquêter, et ne rapporta pas sa présence aux autorités impériales. Le gigantesque navire s'écrasa sur le continent occidental appelé Armageddon Prime et Ghazghkull commença à déployer ses armées. En réponse, von Strab envoya peu à peu ses forces de défense planétaires, qui furent massacrées les unes après les autres. Moins d'une semaine plus tard, les orks de Ghazghkull prirent d'assaut tout Armageddon Prime et écumèrent ses ruches. Les défenses du continent tombaient devant lui comme le blé devant la faux.



Le haut commandement planétaire se contenta de se replier vers Armageddon Secundus, au-delà des jungles équatoriales. Ce fut finalement un Commissaire nommé Yarrick qui ordonna au cœur astropathique d'Armageddon d'envoyer un appel à l'aide, ce qui lui valut l'inimitié de von Strab, et l'exil dans la métropole grouillante qu'était la ruche Hadès.

Von Strab se souciait peu de la perte d'Armageddon Prime, et estimait que les orks ne pourraient jamais traverser la jungle hostile qui les séparait d'Armageddon Secundus. Le gouverneur ordonna au Princeps Mannheim de l'Adeptus Titanicus d'envoyer ses titans au combat pour ralentir les peaux-vertes, sans aucune forme de soutien. Mannheim obéit, conscient que cette manœuvre ne pouvait qu'entraîner la destruction de ses bien-aimées machines divines. Les titans infligèrent de lourdes pertes aux orks, mais les gargants finirent par les cerner. La Legio Metalica fut anéantie.

LA TEMPÊTE ÉCLATE

Partout, les forces impériales reculaient dans la confusion la plus totale, alors que les armées de Ghazghkull finissaient par assiéger la ruche Infernus au début de la Saison des Tempêtes. Les cieux furent zébrés d'éclairs tandis que des colonnes de dizaines de milliers de réfugiés entreprenaient la traversée des déserts de cendres. Beaucoup moururent de leur exposition à cet environnement hostile, ou sous les roues des Kultes d'la Vitesse qui les harcelaient au fil de leur périple.

Alors que les orks fondaient vers le sud, Ghazghkull leur ordonna de se diviser en deux forces. Le tonnerre de la guerre connut alors un crescendo assourdissant lorsque les armées des peaux-vertes s'en prirent aux ruches Hadès et Helsreach. Alors que les orks s'apprêtaient à submerger Helsreach et à massacrer ses habitants, von Strab utilisa son arme secrète : un vieux stock de bombes virales capables de réduire la coriace chair ork en soupe noire en quelques secondes. Mais les antiques ogives furent victimes d'avaries et certaines explosèrent au-dessus des lignes impériales ou des colonnes de réfugiés, causant des centaines de milliers de victimes.

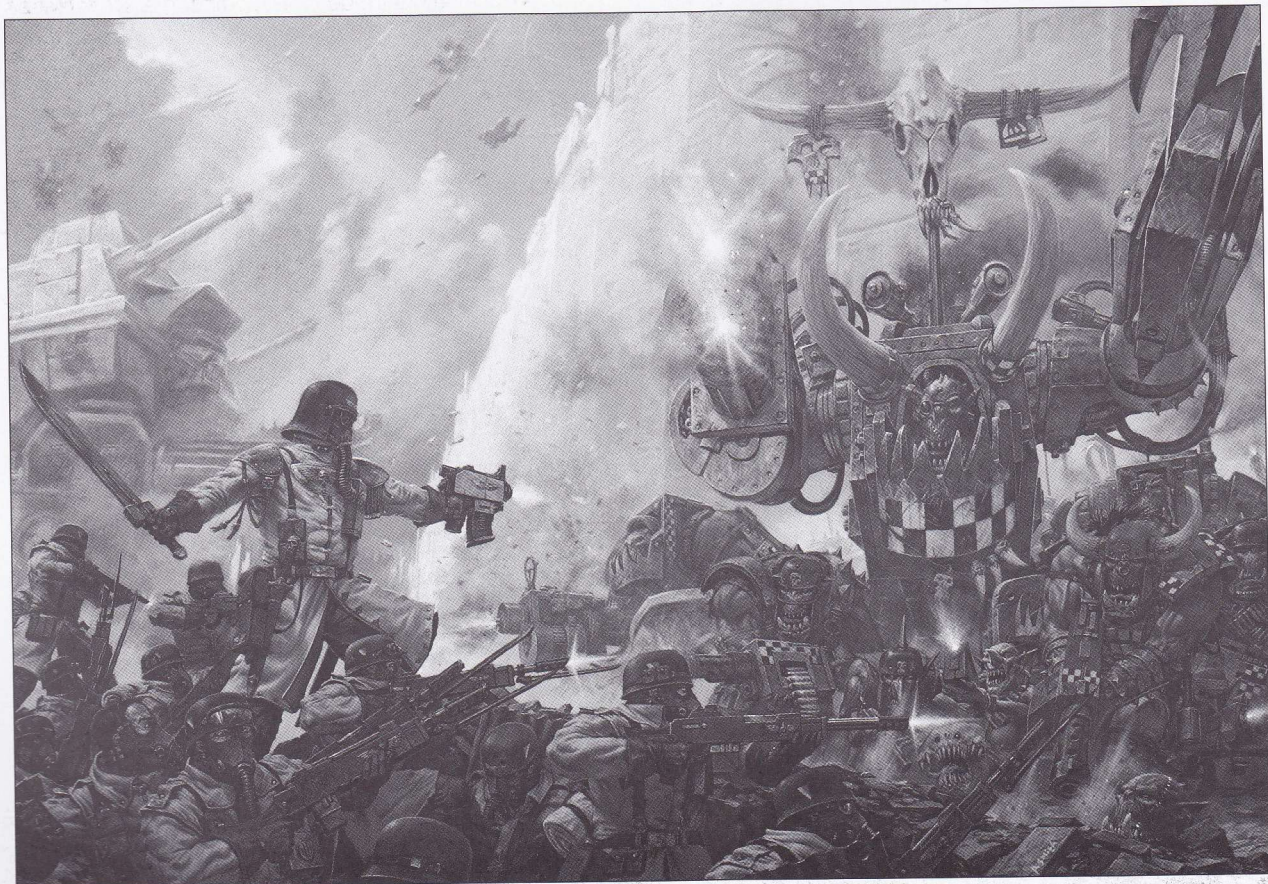
Dans le port de Helsreach, les habitants se battaient avec des armes de fortune, déterminés à gagner un peu de temps afin de permettre l'évacuation de leur famille. Les dockers s'enfermèrent dans les cabines de leurs grues et engagèrent les gargants au corps à corps. La lutte fut acharnée, mais Helsreach finit par tomber. Armageddon était prête à en faire autant.

LA DÉFENSE DE LA RUCHE HADÈS

C'est dans la ruche Hadès que les combats gagnèrent encore en intensité. Inspirés par le commandement du Commissaire Yarrick, les défenseurs se battirent comme des possédés. La progression des orks était si lente que Ghazghkull en personne, furieux de ce contretemps, se joignit aux attaques. Le Seigneur de Guerre massacra des régiments entiers d'ennemis, mais les lignes de défense impériales tinrent bon. Pendant des semaines, Ghazghkull tenta tous les stratagèmes enseignés par Gork et Mork, alternant feintes et attaques éclair, bombardement orbital et offensive majeure. Yarrick contra toutes ses ruses.

Pendant que Yarrick et Ghazghkull s'affrontaient pour la ruche Hadès, les autres colonnes orks se dirigeaient vers le sud et les dernières villes intactes, Acheron et Tartarus. Les sièges qui suivirent furent de véritables boucheries. Menant la guerre sur plusieurs fronts, Ghazghkull tenait la planète dans ses griffes.

Cependant, grâce à sa résistance stoïque et à son commandement inspiré, le Commissaire Yarrick avait suffisamment ralenti Ghazghkull pour que des renforts puissent arriver. Devant les ruches Hadès, Acheron et Tartarus, les armées de Ghazghkull virent des étoiles tomber du ciel. Un instant plus tard, des centaines de bombes et d'obus explosaient au milieu de leurs rangs, alors que le ciel s'emplissait des silhouettes distinctives des Thunderhawk. L'Adeptus Astartes se lançait dans un assaut planétaire.





DÉLIVRANCE

L'appel à l'aide de Yarrick reçut la réponse de pas moins de trois chapitres Space Marines. Avec l'arrivée des Ultramarines, des Blood Angels et des Salamanders, l'Imperium connut un nouvel essor. Si Ghazghkull avait réagi sur-le-champ à la venue de ces renforts, Armageddon aurait encore pu être conquise, mais la résistance de Yarrick était une insulte à sa face, et un défi qu'il ne pouvait pas refuser s'il voulait conserver sa réputation et par conséquent son statut de Seigneur de Guerre. Le Prophète de la Waaagh! attaqua de nouveau Hadès, avec toute la haine qu'un ork réserve à son pire ennemi.

Les Space Marines arrivèrent trop tard pour sauver la ruche. Ghazghkull pourchassa Yarrick dans toute la cité, et après un duel dantesque l'abattit d'un coup de tête. Seule la volonté de fer du vieux commissaire lui permit de survivre à sa blessure. Laissé pour mort, il se jura par la suite de consacrer le restant de ses jours à traquer et tuer Ghazghkull.

Tandis que les orks attaquaient la ruche Tartarus, le Commandeur Dante des Blood Angels ordonna l'assaut. La fureur des Blood Angels était telle qu'ils massacrèrent près de la moitié de l'armée qui assiégeait la ruche, et les trois chapitres unirent leurs forces pour repousser peu à peu les orks. Mais ces derniers refusèrent de capituler. Certains se battirent jusqu'à la mort, d'autres s'enfuirent dans les déserts de cendres ou au cœur de la jungle équatoriale. Rassemblant les derniers défenseurs humains, les Space Marines se lancèrent dans une campagne magistrale d'attaques éclairs qui finit par briser l'étau de Ghazghkull. Une nuit, sans prévenir, les forces du Seigneur de Guerre se retirèrent. Au matin, seuls des cadavres occupaient les lignes orks.

Dans les profondeurs des jungles équatoriales et dans les ruines des ruches, les orks commencèrent à se reproduire. La majeure partie de la surface d'Armageddon était dévastée, et pourtant cette guerre n'était qu'un prélude aux ravages à venir.

NAZDREG ET PISCINA IV

Ghazghkull se replia dans son repaire du secteur Golgotha et recommença à rassembler ses forces tout en ruminant ce qu'il avait tiré de sa tentative d'invasion d'Armageddon. Les dieux orks avaient enseigné à Ghazghkull que pour pouvoir détruire un ennemi, il faut d'abord le connaître. La guerre d'Armageddon avait été une façon d'apprendre comment l'Imperium réagissait face à une offensive majeure.

Au fil des années qui suivirent, Ghazghkull forgea une alliance avec le Seigneur de Guerre Nazdreg Ug Urdgrub, et tous deux combinèrent leurs forces pour lancer un assaut dévastateur sur la planète impériale Piscina IV. Mais ce n'était pas une simple invasion. Nazdreg était un Big Boss Bad Moon aussi prodigieusement riche que terriblement rusé, et il avait à son service certains des meilleurs mékanos de la galaxie. Ces derniers avaient mis au point un appareil de téléportation qui permettait à Nazdreg d'envoyer ses troupes sur une planète directement depuis son space hulk, même s'il était situé très loin de celle-ci.

Ghazghkull entrevit rapidement le potentiel de ce "télé-tépula" et joignit ses forces à celles de Nazdreg pour le tester sur la planète Piscina IV. Les armées impériales y furent totalement prises par surprise et la planète fut mise à genoux. Seule la mystérieuse présence de Space Marines des Dark Angels empêcha l'invasion totale de Piscina par les hordes vertes. Les Dark Angels subirent néanmoins de terribles revers des mains des orks, qui culminèrent à Kallidus Harbour avec un duel entre Ghazghkull et le Maître de la 3^e Compagnie. L'ork blessa grièvement Belial, mais la présence d'un détachement de la Deathwing permit de gagner assez de temps pour permettre aux renforts Dark Angels d'arriver. Piscina IV fut sauvée, cependant Ghazghkull avait obtenu ce qu'il voulait. Il conclut un accord avec Nazdreg, le laissa continuer la guerre sur Piscina et obtint en échange ses meilleurs mékanos et son télé-tépula. Le Prophète de la Waaagh! avait des plans à mettre en application.

L'ARCHIPYROMANE DE CHARADON

L'empire de Charadon est le plus grand et le plus ancien royaume ork. Contrôlé par un fou furieux appelé l'Archipyromane, ce repaire de peaux-vertes est depuis des siècles la plaie de l'Ultima Segmentum.

L'Archipyromane est un personnage légendaire au sein de l'empire, car il compte ses victoires non au nombre de planètes conquises, mais de planètes incendiées. Son incroyable capacité à réduire le mieux défendu des mondes à l'état de fournaise inextinguible lui a attiré une quantité incalculable de guerriers peaux-vertes, entièrement dévoués à la destruction. Chaque nouveau Seigneur de Guerre de Charadon prend le titre d'Archipyromane, et perpétue ainsi une tradition séculaire.

Jusqu'à récemment, l'expansion de l'empire de Charadon a pu être contenue par les Space Marines du chapitre des Ultramarines. Des détachements commandés par le maître archiviste Tigurius ont lancé des frappes chirurgicales sur les forces de l'Archipyromane afin de les empêcher de prendre trop d'ampleur et de lancer une Waaagh! sur Ultramar même.

Mais les succès de Tigurius diminuent de jour en jour. La menace tyrannique s'enfonce de plus en plus dans Ultramar et les Ultramarines ne peuvent plus se permettre de mobiliser des troupes pour tenir en respect l'empire ork. L'Archipyromane a saisi cette occasion et a ordonné l'invasion d'Ultramar, jurant qu'il réduirait en cendres les magnifiques mondes des Ultramarines et rirait au milieu des bûchers.

LA BATAILLE DE GOLGOTHA

Ghazghkull revint dans le système Golgotha après les événements de Piscina, ignorant tout du fait que Yarrick avait retrouvé sa trace et le talonnait déjà. Golgotha était un monde minier, riche en ressources matérielles. Ghazghkull comptait prendre la planète et en faire une gigantesque usine à munitions qui alimenterait une seconde Waaagh! lancée sur Armageddon. Usant de son téla-tépula pour lancer une série de frappes éclair, l'ork submergea rapidement les défenseurs abhumains et leurs colossales machines de guerre. En quelques semaines, les masses orkoïdes et leurs gargants avaient réduit en poussière les défenses de Golgotha. Arrivant au paroxysme des combats, le Commissaire Yarrick mena un escadron de chars super-lourds Baneblade au combat, dans l'idée de traquer et d'abattre Ghazghkull, afin de décapiter d'un coup les forces orks. Mais même ces monstres de métal furent incapables d'arrêter la Bête d'Armageddon. L'escadron de tanks fut encerclé et isolé par les alliés Evil Sunz de Ghazghkull. Yarrick fut heurté par la forteresse de bataille *Roul'mort* et fut amené, inconscient, aux pieds de Ghazghkull.

Après plusieurs semaines de tortures stériles, L'ork décida que Yarrick était un ennemi trop intéressant pour être gaspillé. Il le libéra des donjons puants de son space hulk, car il avait l'intention d'envahir Armageddon de nouveau et comptait sur son vieux ennemi pour lui offrir un bon combat. Un plan mûri pendant cinquante ans allait porter ses fruits. La guerre allait revenir sur Armageddon, et cette fois elle n'en partirait plus.

LE RETOUR DE LA BÊTE

Cinquante-sept ans jour pour jour après la première invasion ork, la flotte de Ghazghkull revint dans le système Armageddon et ses boyz descendirent une fois de plus sur la planète qui en formait le cœur. Ghazghkull avait rassemblé tant de troupes que sa flotte comptait six fois plus de navires que celle d'Armageddon.

Des Croiseurs Kitu lancèrent des attaques suicide contre le blocus impérial avec une férocité redoublée, se sacrifiant par escadres entières pour abattre un seul bâtiment impérial. Malgré toute leur habileté, les amiraux impériaux ne purent contrer la horde. Pire, à l'apogée des combats, l'Amiral Parol reçut un message alarmant des stations de surveillance Yarrick et Mannheim, qui annonçait que trois nouvelles flottes orks étaient également en approche du système.

Les flottes combinées de Ghazghkull et ses alliés comprenaient plus de deux milles vaisseaux et au moins douze space hulks, la plus puissante armada à avoir jamais assailli un monde. Mais la force des orks n'était pas uniquement basée sur leurs effectifs. La flotte impériale rencontra des dizaines de forteresses primitives bâties sur des astéroïdes, ou "roks", qui gardaient les arrières d'ordinaire vulnérables de la flotte ork. Ces plateformes d'armes lourdes ne représentaient pas un réel danger lors d'un engagement à longue portée, mais leur présence en grand nombre semblait indiquer quelque plus sinistre dessein. L'Amiral Parol était loin de se douter du sort que Ghazghkull réservait à Armageddon.

DESCENTE

À la surface de la planète, les dernières semaines avant l'arrivée des orks furent emplies de préparations frénétiques. Les légions titaniques consacrèrent leurs antiques armes à plasma, les régiments de la Garde Impériale se retranchèrent, et les Space Marines de plus de vingt chapitres prirent leurs positions. Les derniers transporteurs à venir au secours de la planète amenaient une légende vivante; le Commissaire Yarrick, le Vieil Homme en personne, foula pour la première fois en vingt ans le sol d'Armageddon, aux cris de joie de la population. Il était accompagné du *Fortress of Arrogance*, le tank depuis lequel il avait mené la défense de Golgotha.

Six semaines après être entrée dans le système Armageddon, l'immense armada de Ghazghkull descendit sur la planète. La ruche Hadès, toujours dévastée depuis la première invasion mais encore considérée comme un symbole de la résistance d'Armageddon, fut la première à mourir. La ville entière et ses habitants furent écrasés sous une pluie d'astéroïdes lancés par les space hulks en orbite. Des mégatonnes de roches vinrent frapper la surface de la planète comme les coups de marteau d'un dieu colérique. Cet acte de destruction gratuite était simplement la vengeance de Ghazghkull contre Yarrick.



Alors que les feux du brasier d'Hadès illuminaient le ciel oriental, les premières bandes orks se heurtèrent aux forces impériales près de Volcanus, Acheron et Death Mire. Les défenses au sol, les lasers et les silos de missiles firent un carnage chez les orks pendant leur atterrissage, mais les survivants se regroupèrent et attaquèrent les positions humaines avec tant de sauvagerie que les vagues d'assaut suivantes furent à peine inquiétées. Le ciel jaune pâle d'Armageddon fut bientôt strié de centaines de panaches noirs comme les chassas-bombas des orks livraient bataille aux Marauder et aux Thunderbolt impériaux. Des tribus entières d'orks issues des spores laissées là cinquante ans plus tôt émergèrent des jungles et se joignirent aux combats. Les ruches s'emplirent bientôt de rumeurs parlant de fantômes meurtriers.

Acheron tomba, prise de l'intérieur par trahison. Le coupable de cet ignoble crime fut ultérieurement identifié comme n'étant autre que von Strab. Il se déclara seigneur de la ruche, et proclama que par droit divin il devait régner sur Armageddon aux côtés de son allié Ghazghkull. Des bandes d'orks se tenaient prêtes à étouffer tout soulèvement.



Les vaisseaux de débarquement orks se mirent à tomber du ciel en une averse ininterrompue, et la guerre se répandit comme un feu de savane. En maints endroits, les peaux-vertes furent repoussés par la Légion d'Acier et les Space Marines, mais ils se regroupaient toujours, épuisant peu à peu les défenseurs.

Alors que les combats éclataient sur toute la planète, Ghazghkull mit en œuvre un autre de ses plans retors. Des dizaines des astéroïdes-forteresses spatiales aperçues par l'Amiral Parol commencèrent à descendre de leur orbite. Ralentis par de puissants champs de force, les roks se posèrent dans les jungles luxuriantes de l'équateur, mais aussi à divers points d'Armageddon Prime et Armageddon Secundus. Beaucoup furent abattus par la flak impériale, mais tous ceux qui touchèrent le sol devinrent des points de ralliement inexpugnables pour les peaux-vertes de la région. En plus de leurs énormes canons et de leurs batteries de missiles, les roks contenaient de gigantesques systèmes de téléportation, qui furent utilisés pour débarquer toujours plus de troupes, de gargants et d'artillerie lourde en un flot continu.

Bizarrement, des roks atterrirent également dans les Désolations de Feu et les Terres Mortes au nord et au sud du continent principal d'Armageddon. Même Yarrick resta incrédule lorsqu'il apprit la nouvelle, car ces contrées arides avaient toujours été considérées tactiquement inutiles. Des semaines plus tard, l'usage que Ghazghkull en avait devint évident lorsque des sous-marins orks grands comme des pétroliers émergèrent des eaux polluées et accostèrent aux ruches Tempestora et Helsreach. La surprise des défenseurs fut totale lorsque ces vaisseaux débarquèrent des milliers d'orks enragés. Tempestora tomba en quelques jours et les docks de Helsreach furent capturés.

UNE GUERRE SANS FIN

La guerre continua jusqu'à ce qu'il semblât que la planète même allait se disloquer. Les orks avaient conquis plus de la moitié d'Armageddon en quelques mois, et de plus en plus de peaux-vertes de joignaient aux combats. Le concept de guerre éternelle est la version ork du paradis, et les Seigneurs de Guerre de tous les systèmes voisins rassemblèrent à la hâte leurs troupes pour participer aux hostilités.

Dans les déserts de cendres, les Space Marines commencèrent à établir des lignes de bataille solides qui surent repousser les plus terribles assauts. De plus en plus de troupes venaient les renforcer à mesure que les forces impériales envoyées lutter contre la menace tyranide de la Bordure Orientale étaient redirigées vers le secteur Armageddon. Von Strab fut traqué et exécuté comme traître par une unité pénale appelée les Têtes Brûlées, mais sa mort ne changea rien à la situation. Il semblait ne pas y avoir d'issue pour les forces impériales.

Puis, dans une tempête de flammes, la Saison des Feux s'abattit sur Armageddon. La température hors des ruches grimpa à tel point que même les orks furent forcés de se terrorer. De la lave remonta à la surface de la planète, divisa les lignes de bataille et obligea les soldats

des deux camps à abandonner leurs positions. Un statu quo délicat s'installa alors que les guerriers d'Armageddon se repliaient pour panser leurs plaies.

Incapable de relancer l'offensive, Ghazghkull s'impatienta. Il abandonna la planète à ses généraux et s'en alla à la recherche de nouvelles conquêtes. Son œuvre ici était terminée : Armageddon avait été plongée dans les affres d'une guerre sans fin, et tant de troupes impériales avaient été remobilisées que de nombreuses planètes humaines étaient à présent sans défense.

Le Commissaire Yarrick ne voulait pas voir son vieil ennemi partir sans être inquiété, aussi lança-t-il, avec l'appui d'une force de frappe de Black Templars, une croisade pour pourchasser le Seigneur de Guerre et mettre définitivement un terme à ses méfaits. Lorsque Ghazghkull apprit cela, il afficha un horrible sourire.

Pour les orks comme pour les humains, Armageddon est devenu une guerre pour mettre fin à toutes les guerres. Chaque jour, de nouveaux orks arrivent pour participer à la Grande Bagarre. La planète reste assiégée par une invasion d'une envergure sans précédent, et Ghazghkull a depuis dévasté une dizaine de mondes non loin d'Armageddon. Seul le temps dira si les défenseurs de l'Imperium pourront reprendre le contrôle de leur système avant qu'il ne soit entièrement consumé par la soif de guerre des orks.

LA WAAAGH! WAZDAKKA

Jadis un humble mékano ork, Wazdakka est depuis devenu le roi des Fondus d'la Vitesse. Il ne s'arrête jamais, ne dort jamais, n'hésite jamais, et ne vit plus que pour le plaisir de rouler sur ses ennemis avec sa puissante moto de guerre, sensation pour laquelle il a développé une accoutumance aiguë. Wazdakka est devenu un modèle pour tous les Fondus d'la Vitesse de la galaxie, et où qu'il aille, de nouveaux orks amoureux de la vitesse se joignent à sa bannière en lambeaux. Wazdakka accepte ces nouveaux disciples, du moment qu'ils arrivent à rouler aussi vite que lui.

Mais dans les tréfonds de l'âme de Wazdakka se précise un plan aux dimensions colossales. Il souhaite percer les secrets du Warp, et les utiliser pour voyager entre les planètes. Il compte ainsi amener sa moto d'un bout à l'autre de la galaxie et tout massacrer sur son chemin.

Seul un fou pourrait concevoir un plan pareil, c'est pourquoi il jouit d'une grande popularité parmi les Fondus d'la Vitesse. Or, la foi des orks est une arme puissante, si bien que les projets de Wazdakka pourraient se réaliser. Si c'est le cas, la Waaagh! Wazdakka sera virtuellement invulnérable et pourra ravager la galaxie en long et en large.



TUSKA MASSAK'-LES-DÉMONS

Vers la fin de 892.344.M41, la planète Prosan, non loin du monde-forteresse de Cadia, fut envahie par une horde d'orks sous les ordres du grand chef Tuska. Alors que l'armada ork entraînait dans le système, la flotte impériale manœuvra pour l'intercepter, sans toutefois parvenir à faire plus que la ralentir. Les orks traversèrent le blocus impérial, perdant un tiers de leurs navires. Lorsqu'ils descendirent sur Prosan, les autorités impériales craignirent que Cadia dût faire face à une Waaagh! d'envergure.

L'environnement de Prosan était hostile, et si sa valeur stratégique était nulle, la planète faisait un terrain d'entraînement riche en périls. Son climat déjà capricieux avait été altéré pour que les cadiens puissent s'entraîner dans les conditions de combat les plus rigoureuses qui soient. Des pluies acides tombaient en cascades, des geysers de lave jaillissaient d'amas de roches volcaniques et des tornades balayaient régulièrement sa surface. Ce qu'attendaient les orks de ce monde stérile et inhospitalier était un mystère.

Pendant treize jours, les commandants cadiens assistèrent, incrédules, au débarquement en masse des orks sur Prosan. Les régiments impériaux stationnés sur la planète se battirent contre les peaux-vertes, leur entraînement leur conférant un avantage considérable sur les extraterrestres. Mais Tuska semblait prêt à tout pour conquérir ce monde, et son infanterie d'élite paraissait apprécier ce défi. Visiblement, les conditions difficiles ne faisaient que renforcer la détermination des peaux-vertes. Au bout d'un mois, les troupes impériales durent évacuer et laissèrent Prosan aux orks.

La flotte impériale rétablit un cordon de sécurité et se prépara à livrer bataille une nouvelle fois. Mais elle n'en eut pas l'occasion. Les orks quittèrent Prosan aussi soudainement qu'ils étaient arrivés. Et à la surprise des autorités cadiennes, ils se dirigèrent tout droit vers le vortex tourbillonnant qui s'étendait au-delà de la Porte Cadienne, et disparurent dans l'Œil de la Terreur.

LE SERMENT DE TUSKA

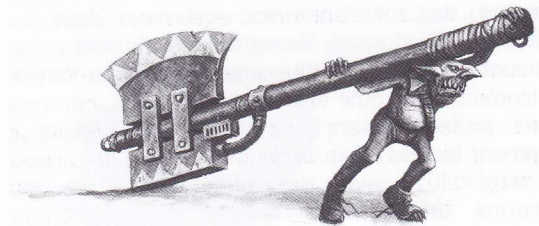
Deux ans avant l'invasion de Prosan, le vaisseau-amiral de Tuska, *Vilain' Dent*, avait été infiltré par une entité démoniaque alors qu'il traversait le Warp. Or, Tuska n'aimait rien tant que se mesurer à quelque chose de plus gros que lui et triompher, et il était célèbre pour ses nombreux trophées de guerre. Lorsque l'ork apprit qu'un géant cauchemardesque, doté en outre de plusieurs têtes, massacrait son équipage, il s'empara de sa pince énergétique et se précipita vers les combats en poussant son cri de guerre.

Tuska fut impressionné par la scène de violence qui se déroulait dans la coursive où le démon démembrait ses nobz. Mais il était un Seigneur de Guerre ork et ne pouvait décemment pas reculer, particulièrement dans son propre vaisseau. Il finit donc par affronter la bête sur le pont du *Vilain' Dent*.

Le duel entre l'ork et le démon fut titanesque, mais à son terme, Tuska avait plusieurs nouvelles paires de cornes à ajouter à ses trophées.

En affrontant la créature du Warp, Tuska avait frôlé la mort, ce qui ne lui était jamais arrivé. Et ça lui avait immensément plu. Il fit le vœu de trouver d'autres entités du Warp, et de mener ses boyz au combat contre les plus puissants ennemis de l'univers. Ainsi naquit la Waaagh! Tuska.

Après avoir réintégré l'espace matériel, Tuska réunit autant de bizarboyz que possible et ordonna à sa flotte de se diriger droit sur Cadia. Après un bref échauffement sur Prosan pour préparer ses gars aux environnements les plus hostiles, il comptait envoyer sa flotte au cœur du Chaos, par-delà la Porte Cadienne. Il pensait y trouver des combats plus terribles et plus palpitants les uns que les autres. Et de bien des façons, il ne se trompait pas.



DANS L'ABÎME

La flotte de Tuska entra dans le Warp avec une aisance suspecte. Ses bizarboyz l'avertirent qu'il était bien plus facile d'entrer dans l'Œil de la Terreur que d'en sortir, mais il n'hésita pas une seconde. La Waaagh! traversa des nébuleuses de pensées et des mers d'émotions alors qu'elle cherchait quelque chose à détruire. Elle croisa des mondes de cristaux scintillants, des paradis interdits, des jungles de cadavres gémissants et des orbes d'énergie qui crépitaient lorsque les orks se posaient à leur surface. Chaque planète était plus étrange que la précédente, et ils virent des choses qui auraient rendu fou n'importe quel humain. Mais Tuska s'en moquait. Ses boyz détruisirent tout ce qu'ils trouvèrent.

Sur un monde dont le sol était fait de gargouilles malades qui crissaient et frémisaient sous leurs pas, les envahisseurs orks furent assaillis par des langues barbelées jaillies de la terre. Tuska et ses gars se saisirent de leurs kikoup' et tranchèrent tout ce qui faisait mine de tressaillir. Sur un monde façonné dans la soie la plus fine, des succubes aux longs membres tentèrent de subjuguer les orks qui s'aventuraient dans leurs palais vertigineux. Les démons femelles furent accueillis par des grêles de plomb. Sur une planète semblable à une gemme de pensées solidifiées, les orks se frayèrent un chemin à coups de bottes ferrées et de casques cornus. Des pièces d'architecture improbable furent jetées à bas, des reliques à moitié tangibles piétinées, et des dévots en prière massacrés. S'il perdait de plus en plus de boyz à chaque nouvelle planète vaincue, Tuska s'amusa comme un petit fou.



LES JOURS DE SANG

La véritable épreuve était encore à venir. Les orks atterrirent sur un monde couleur de sang et pataugèrent dans un brouet écarlate à la recherche d'un ennemi. Mais ils ne rencontrèrent personne. Ce qu'il restait de la bande de Tuska se dirigea vers les feux d'une lointaine bataille sans jamais l'atteindre.

La Waaagh! aurait pu s'achever ici si le Big Boss n'avait pas tiré sur le sol dans un moment de frustration. Et ce sol, qui évoquait un tapis de chair sous une bonne couche de sang gluant, frémit sous les rafales de l'ork. C'était le signe que les boyz attendaient. Aux ordres de Tuska, ils commencèrent à tailler et à mitrailler la planète même. Le ciel cramoisi résonna aussitôt de rugissements enragés.

Or, ce monde n'allait pas tarder à montrer son mécontentement d'une façon bien plus dangereuse. Des flaques de sang émergèrent bientôt des bêtes toutes de muscles et de colère, seulement vêtues de lambeaux tangibles de soif de sang. Les démons se précipitèrent au milieu des rangs orks, et alors que ces derniers mourraient les uns après les autres, les survivants comprenaient qu'ils avaient enfin trouvé leurs égaux.

Tuska ne se laissait pas démonter et frappait de droite et de gauche avec sa pince et son kikoup'. Soudain, le sol s'ouvrit sous ses pieds et quelque chose d'immense et d'effroyable s'extirpa du cœur de la planète. Bien qu'il ne le sût pas, Tuska avait attiré l'attention du Prince du

Sang, seigneur du monde que les orks avaient envahi. Le démon sourit aux peaux-vertes, exhibant des rangées de crocs qui auraient fait la fierté d'un Bad Moon. Ouvrant grand la bouche, il chargea.

Le Seigneur de Guerre ork et la chose ensanglantée se battirent pendant des heures, mais il devint rapidement évident que le démon ne faisait que jouer avec Tuska. Ses boyz avaient été décimés, et le grand chef saignait déjà de dizaines de blessures. Finalement, le big boss fut empalé par son adversaire, jeté au sol et immobilisé d'un sabot fourchu. Le Prince du Sang leva la tête pour hurler son triomphe à Khorne, mais profitant de sa distraction, les bizarboyz déclenchèrent sur lui une tempête d'énergie psychique. Le démon hurla de rage face à tant d'insolence et brisa leurs âmes d'un simple geste. Dans un dernier sursaut d'orkitude, Tuska lança sa pince énergétique entre les jambes du démon et fit à son tour un simple geste.

Mais l'histoire ne se termine pas ici. À chaque nouvelle aube qui se lève sur la planète rouge, Tuska et ses boyz ressuscitent. Ils se frayent alors un chemin dans les marais sanglants dans un cycle éternel de batailles et de mort, marionnettes éternelles du seigneur des crânes. D'une certaine façon, Tuska a réalisé son rêve.

"Alors, ki c'est ki trouve les meilleures bastons?"

Le Grand Chef Tuska



LA GUERRE DES DAKKA

Les Seigneurs de Guerre orks qui affrontent l'empire Tau se retrouvent souvent surclassés par les armes de tir de la caste du Feu. Ceci s'avère très frustrant pour les orks, qui sont parfois même forcés de se replier, leurs chefs se plaignant à qui veut l'entendre que les Tau ne se battent pas à la loyale. Mais l'une des exceptions est la Waaagh! Grog, une véritable croisade vengeresse qui s'enfonce profondément dans les territoires du commandeur Tau renégat Farsight.

Grog Dents d'Fer, chef de guerre d'Alsanta, est devenu l'un des pires ennemis de l'empire Tau. Sa flotte commença par affronter les sphères de guerre kroots qui empruntaient les couloirs spatiaux de Da'lyth, et Grog s'aperçut que les kroots faisaient d'excellents adversaires. Ces mercenaires extraterrestres aimaient en effet les combats rapprochés, et étaient capables d'offrir aux orks le genre de bonne bagarre qu'ils appréciaient. Mais alors que les deux races se préparaient à une longue et sanglante guerre, les Tau vinrent à l'aide de leurs alliés.

Grog était furieux. Il déclara la guerre aux Tau et jura de leur montrer qu'il était vain de s'opposer aux orks. Malheureusement, le plan d'invasion des septs Tau ne se déroula pas comme prévu. Ses armées furent battues à maintes reprises. Bien que Grog disposât d'un empire ork complet à envoyer contre ses ennemis, ses effectifs fondaient comme neige au soleil sous les tirs des Tau.

Grog essaya alors autre chose. Il enrôla autant de kasseurs de tanks, de korsaires et de frimeurs que possible, dont l'illustre mercenaire appelé Kaptain Badrukk, renforçant ainsi la puissance de feu de ses armées, et se prépara à livrer encore bataille.



LA REVANCHE DE GROG

Grog se heurta à une résistance encore plus acharnée lorsqu'il pénétra dans l'enclave de Farsight au nord de l'empire Tau. Mais cette fois, il était bien préparé. Des pillards armés de rayons d'mort crépitants volés aux Tau échangèrent des fusillades terribles avec les lignes adverses. Chariots de guerre et Hammerhead capturés bombardèrent les Guerriers de Feu alors que Grog et ses boyz se ruaient sur les positions ennemies.

Les kopters virevoltaient dans les cieux en combattant les exo-armures, les empêchant de se désengager. Le Kaptain Badrukk et ses frimeurs illuminaient la nuit en éliminant des escouades entières de Guerriers de Feu aux abois. Le carnage ne fut interrompu que par l'arrivée du Manta *Or'es Por'kauyon*, qui fit pleuvoir sur les frimeurs une volée de tirs de canons rail. Grièvement blessé et à court de cigares, le Kaptain dut se replier. On raconte que Badrukk poursuit aujourd'hui encore le vaisseau responsable de sa défaite, afin de venger son déshonneur.

Si les Tau s'en étaient tenus à leur tactique habituelle alternant frappes éclair et replis, ils auraient peut-être pu l'emporter, mais le Commandeur Farsight était célèbre pour son agressivité et sa fierté martiale. La bataille la plus sanglante était encore à venir.

UN PLAN RUZÉ

Alors que les combats croissaient en intensité, Grog se lança dans l'exécution de son plan le plus machiavélique. Celui-ci était basé sur la tactique de la retraite, un concept totalement inédit dans la kultur' ork. En fait, si Grog n'avait pas eu autant de chefs Blood Axes à son service, il n'aurait sans doute jamais abouti.

Lorsque les troupes de Farsight avancèrent, les premières lignes orks reculèrent en poussant de grands cris et en se couvrant la tête. Les forces Tau, prises dans l'exaltation de la poursuite, s'éparpillèrent petit à petit. Soudain, le gros de l'armée ork leur tomba dessus par surprise, par les deux flancs, et se referma sur les groupes de chasse comme de gigantesques mâchoires vertes.

L'état-major Tau fut épouvanté. Leur armée avait été mystifiée et piégée par les envahisseurs. Il en appela à des renforts pour permettre l'évacuation de Farsight, mais la machine de guerre ork avait pris le dessus. Le chef ork et ses boyz poursuivirent les Tau jusqu'à leur base, la rasèrent et capturèrent autant d'armes que possible. Grâce à tous ces dakka, les gars de Grog devinrent une menace encore plus importante, et ils furent bientôt équipés de davantage d'armes à grande puissance que les plus flambeurs des frimeurs. La chance avait tourné, et elle n'allait pas changer de camp de sitôt.

Depuis ces événements, de plus en plus de boyz se sont ralliés à la bannière de Grog. Ce dernier a pris trois mondes-septs en l'espace d'un an, et il s'est lancé dans une guerre d'usure que les Tau, au contraire des orks, ne peuvent pas se permettre. Quel que soit le nombre de victoires remportées par Farsight, de nouveaux orks viennent immédiatement combler les pertes subies.

Telle est la nature de la kultur' ork : dès qu'une bonne bagarre éclate, la nouvelle se répand et la paix n'est plus qu'un vague souvenir. C'est ainsi que les mondes-septs menacés par les peaux-vertes de la Bordure Orientale ont dû mettre un terme à leur expansion et se battent désormais uniquement pour leur survie.



LA MARÉE VERTE

Bien qu'il soit difficile d'estimer précisément le nombre de Waaagh! actives dans la galaxie, voici une liste des invasions orks majeures des deux derniers siècles.

831.M41 - Waaagh! Gazbag

Gazbag, un Seigneur de Guerre Fondu d'la Vitesse plus reconnu pour sa ténacité que pour son sens de l'orientation, guide sa Waaagh! vers un groupe de mondes paradisiaques eldars laissés sans protection. Malgré l'absence de butin, Gazbag et ses gars se détendent en brûlant des choses et, d'une façon générale, en détruisant l'endroit. Les eldars du vaisseau-monde de Biel-tan contre-attaquent avec fureur, mais les orks sont trop nombreux pour que les forces de Biel-tan puissent les encercler. Après une campagne sanglante, ces dernières doivent se replier. Gazbag réduit la population eldar locale en esclavage et brûle tout ce qu'il trouve, jusqu'à ce que l'aspect du lieu soit un peu plus à son goût.

855.M41 - Waaagh! Hruk

Le célèbre seigneur Snakebite Hruk Boué d'Dent asservit la population entière de son ancien terrain de chasse, le système binaire de Corva. Après avoir forcé ses esclaves à lui construire des vaisseaux assez vastes pour accommoder sa méga-ménagerie, il part vers le cœur de l'Imperium. Il conquiert les neuf mondes-temples de Marlisant et utilise la Basilica Imperator Majoris comme enclos de reproduction pour ses squiggoths à l'incontinence légendaire.

898.M41 - Les Chariots d'Guerre du Brutal Broyeur

Le Brutal Broyeur de Bork, un Seigneur de Guerre particulièrement teigneux, lance sa Waaagh! à la tête d'un régiment de chariots de guerre. Chaque véhicule est doté d'un blindage impressionnant, et le sol tremble sous les roues de la brigade. À l'horreur des troupes impériales envoyées l'affronter, le Brutal Broyeur fait honneur à son surnom et abat les défenses des Astres Fantômes pour s'emparer d'une importante partie de la région.

955.M41 - La Deuxième Guerre d'Armageddon

Ghazghkull envahit Armageddon à la tête d'une puissante Waaagh! Seules la détermination et l'autorité du Commissaire Yarrick empêchent la planète de tomber lors du premier mois du conflit. Des renforts Space Marines retournent peu à peu la situation, jusqu'à ce que Ghazghkull soit forcé de se replier vers Golgotha. Pendant ce temps, le Boss Snikrot et ses Kommandos du Krâne Rouge prouvent que les orks ne sont pas uniquement des pillards violents, mais des pillards violents et rusés.

976.M41 - Waaagh! Corbag

Le tristement célèbre Seigneur de Guerre appelé l'Archityran Gorbag lance une Waaagh! bifide dans le secteur Gothique. La plupart des batailles critiques sont disputées dans l'espace. Mais la taille de l'armada ork, combinée aux instincts meurtriers de son chef, lui donne la supériorité sur la flotte impériale. Gorbag s'empare d'un croiseur impérial de classe Dominator qu'il réaménage pour en faire son vaisseau-amiral. Le *Gorbag's Revenge* joue un rôle central dans la bataille navale pour Armageddon en 998.M41, et fera des ravages parmi les navires impériaux.

978.M41 - La Waaagh! Perdue

Le Big Boss Gizgutz, kleptomane notoire, lance sa Waaagh! contre le système Morloq. Empruntant le Warp pour atteindre sa proie, Grizgutz et sa bande émergent de l'Empyrean au point où ils y sont entrés, mais quelques jours plus tôt. Grizgutz pourchasse et tue son double, afin de s'approprier un deuxième exemplaire de son arme favorite. Mais la confusion bien compréhensible qui en résulte met un terme à la Waaagh!



979.M41 - Une nouvelle arme

Nazdreg, un Seigneur de Guerre Bad Moon fameux pour sa richesse et son flair, pousse ses mékanos à se lancer dans des expériences toujours plus novatrices. Malgré quelques revers, tels que des cas de combustion spontanée et d'inversion subite de la gravité, ils parviennent à améliorer leur modèle de téla-tépula. Le Seigneur de Guerre offre cette science à Ghazghkull Thrakka en échange d'une alliance permanente avec la Bête d'Armageddon.

989.M41 - Waaagh! Snagrod

Snagrod, l'Archipyromane de Charadon, unifie les tribus orks du secteur Loki. La colonie impériale de Badlanding est détruite malgré la vaillante défense de Krugerport. L'intervention des Space Marines des Crimson Fists attire les foudres de Snagrod sur le monde d'origine du chapitre, Rynn. Au terme d'une bataille sanglante, la forteresse-monastère des Crimson Fists est détruite par une explosion cataclysmique. Les orks sont finalement repoussés, mais depuis ce jour, les Crimson Fists ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils furent.

989.M41 - Waaagh! Blacktoof

Blacktoof, l'Archityran d'Octarius, découvre que son empire est infesté par les tyranides. Des escarmouches contre les genestealers forcent les Seigneurs de Guerre Blood Axe à employer les services du Boss Zagstrukk, dont les Votours interceptent et anéantissent l'invasion genestealer. Ils y parviennent, mais pas avant que la flotte-ruche Leviathan ne descende sur le système Octarius. Blacktoof lance une contre-invasion magistrale au sein même de la flotte-ruche.

998.M41 - La Troisième Guerre d'Armageddon

Ghazghkull revient sur Armageddon, déterminé à exercer sa vengeance sur la planète. Il plonge le monde industriel dans un état de guerre permanent qui menace de dévaster tout le système.



GLYPHES ORKS

Le langage ork s'écrit à l'aide glyphes. La base de leur alphabet est composée de glyphes qui représentent les clans, les maisonnées, des concepts orks communs et des éléments des noms orks. À cela s'ajoutent des glyphes phonétiques qui peuvent être employés pour transcrire n'importe quel mot ork, mais aussi des noms et des mots étrangers à leur kultur'.

	BAD: Méchant, vil, brave, fort, coriace		GRIM: Sans pitié, prouesse, visage, dangereux		ORKY: Ork, kultur' ork, bien, vert		TUF: Vieux, ancien
	BLITZ: Invasion, dévaster		GROD: Ami ou ennemi préféré		RUKK: Attaque, charger		ULK: Space hulk, vaisseau, croiseur
	BOSS: Chef, officier, ork puissant, seigneur		GROT: Gretchin, serviteur, esclave		SKRAGA: Balaizboy, vétéran		WAAACH: Tribu, bande de guerre, attention !
	DAKKA: Attaque, arme bruyante, tir, combat		MEK: Malin, technologie, mécanique		SKUL: Fin de la bataille, mort		WARP: Espace, le Warp
	CUL: Mort, os, crâne, roc, blanc		MOR: Sauvage, féroce, ancien		SNIK: Couper, tuer, exécuter, assassiner		WAZZA: Vitesse, Kulte d'la Vitesse
	GOG: Bouche, manger, boire, parler		NAZ: Lune, briller, lumière, richesse		SQUIC: Squig, manger, nourriture, utile		WUUR: Étrange, bizarre
	GOF: Guerrier, pointu, métal, noir, nuit		NOB: Noblesse, autorité, haut rang		STOMP: Botte, parade, Chokboy, marche		ZAG: Éclair, frappe rapide, mouvement
	GOR: Sang, rouge, massacre, blessure		ORDZ: Beaucoup, des tas		TEEF: Richesses, tribut		ZOG: Partir, bon à rien, abandonner

	A		F		K, C ou Q		Nr		S		Uz		O
	Ag		G		L		O		Sh		U		I
	Ar		Ga		M		Og		Sk		W		2
	B		Go		Ma		Ork		Sn		Wa		3
	D		Gr		Mo		Of		T ou Th		Y		4
	Du		Cu		N		P		Ug ou Uh		Z ou Az		5
	E, Ee ou I		H		Na		R		Ur		Zu		Beaucoup

LES FORCES DES ORKS

Cette section du Codex détaille toutes les troupes des orks, leurs armes et les personnages spéciaux célèbres que vous pouvez recruter, tels que Mad Dok Grotznik ou le Boss Zagstrukk des Votours. Chaque unité est décrite avec ses règles afin de la jouer lors d'une partie de Warhammer 40,000.

Cette section est divisée en deux parties. La première décrit les troupes et les véhicules des orks, et la deuxième les personnages spéciaux qui les dirigent. L'arsenal des orks contient le détail des règles des armes meurtrières et bizarres utilisées par les peaux-vertes, et se trouve juste après la section consacrée au Hobby, page 89.

RÈGLES SPÉCIALES DES ORKS

Les unités de la liste d'armée des orks suivent un certain nombre de règles spéciales qui s'appliquent souvent à plusieurs d'entre elles. Les voici en détail :

Waaagh !

Les orks vivent pour l'instant où ils chargent au combat en hurlant "Waaagh !" à pleins poumons. Une fois par partie, le joueur peut crier Waaagh ! durant sa phase de tir. Il ne peut pas le faire au premier tour, car une bonne Waaagh ! a besoin d'une certaine montée en puissance. Lors de ce tour, les unités d'infanterie orks amies suivent la règle *course* (pas les gretchins, qui sont trop gringalets pour participer à une Waaagh !)

Si une unité obtient 1 lors de son mouvement Waaagh !, les orks se bagarrent avant de se ruer sur l'ennemi. Une figurine de l'unité perd 1PV. Notez que l'unité peut tout de même avancer d'1 ps et lancer un éventuel assaut.

L'Union fé la Force !

Le moral d'un ork est directement lié au nombre de boyz présents autour de lui à un moment donné. Un truk rempli à ras bord est une vision qui inspire plus confiance à un ork que simplement celle de son vieux pote Zog à côté de lui pour lui filer un coup de main ! Pour cette raison, une bande d'orks peut toujours choisir d'avoir une valeur de Commandement égale au nombre de figurines qui la composent. Si la bande compte 11 figurines ou plus, elle est *sans peur*.

Charge Féroce

Pour représenter leur soif de sang, de nombreuses unités d'orks suivent la règle *charge féroce*.

ÉQUIPEMENTS UNIQUES

Certains équipements sont propres à une unité particulière, tandis que d'autres sont plus communs. Si un objet est unique, ses règles se trouvent dans la description de l'unité qui le possède, sinon il se trouve dans l'Arsenal.

FIGURINES DÉCORATIVES

Certains orks sont accompagnés par des figurines de gretchins ou de squigs, faisant office d'assistants, de porteurs de munitions ou de grots graisseurs. Ces figurines confèrent un avantage en termes de règles mais restent purement décoratives : elles n'ont pas de profil, n'occupent pas d'espace dans un transport, etc. Si elles posent problème en cours de jeu, n'hésitez pas à les pousser pour faire de la place.



BIG BOSS

Le big boss est l'ork le plus énorme et le plus fort d'une tribu ork. C'est un vétéran assoiffé de sang, équipé des meilleures armes disponibles, qui surplombe ses gardes du corps de plusieurs têtes. Un big boss est décisionnaire dans tous les problèmes de la tribu seulement parce qu'il est l'ork le plus gros, le plus sauvage et le plus méchant.

Certains big boss sont assez malins pour établir une stratégie avant le début des hostilités, c'est cependant sur le champ de bataille qu'ils révèlent leur véritable talent. Lorsque les combats font rage, ces orks monstrueusement puissants laissent libre cours à leur sauvagerie et chargent au cœur des lignes ennemies pour commettre un carnage indicible. Le big boss devient alors un véritable avatar de l'orkitude et inspire respect et peur à ses ennemis comme à ses alliés.

Les big boss qui réussissent deviennent des Seigneurs de Guerre. Des armées entières convergent incessamment sous leur bannière jusqu'à ce qu'ils aient sous leurs ordres une horde d'une ampleur terrifiante. Un ork ne peut parvenir à cela qu'en étant impitoyable à l'extrême, aussi bien envers ses ennemis que ses subalternes. Les orks se hissent dans la hiérarchie grâce à la ruse, la violence et une voix tonitruante. L'intelligence n'est pas

une qualité requise, en fait la plupart des big boss sont aussi demeurés qu'un grox-taureau. De toute façon, ils n'ont aucun mal à trouver des sous-fifres auxquels déléguer les tâches ennuyeuses comme l'intendance, l'envoi d'éclaireurs pour localiser l'ennemi ou encore penser à amener suffisamment de munitions pour ne pas tomber à court au beau milieu de la bataille.

L'attirail guerrier d'un big boss est impressionnant, car une apparence intimidante est essentielle pour se faire respecter. Le big boss se sert en premier dans le butin de guerre, même si cela implique d'abord de tordre le cou à quelques Death Skulls resquilleurs. De plus, il se rend souvent au combat à la tête de son armée, à bord d'un chariot de guerre décoré de ses glyphes et de ses bannières personnelles.

Les rares fois où il n'est pas occupé à asseoir sa position en cognant quelques têtes, le big boss tient sa cour dans une grande salle puante, juché sur un trône et entouré de ses nobz et de ses camarades de beuverie. Des bannières capturées pendent aux murs, et à ses pieds s'entassent des trophées et des prises de guerre. C'est là que le big boss rumine dans la pénombre et observe ses laquais d'un œil méchant tandis qu'il songe à ses prochaines conquêtes.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Big Boss	5	2	5	5	3	4	4	9	6+

Règles Spéciales

Personnage indépendant, L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh !

TROPHÉES ORKS

Les orks jugent un big boss à la quantité et à la qualité des ennemis qu'il a vaincus. Les chefs des temps anciens décoraient leurs trônes et leurs râteliers des crânes de leurs rivaux, et même si les orks contemporains ont beaucoup d'autres adversaires à affronter, ils ont gardé la tradition de conserver les têtes de leurs ennemis les plus coriaces afin de les exhiber. Les casques des Space Marines arrivent en tête des trophées les plus convoités, car posséder une pièce d'armure des guerriers les plus puissants de l'humanité témoigne des prouesses du big boss et de son droit à commander. De plus, les casques Space Marines sont proposés dans des coloris très variés, ce qui est un plus non négligeable pour les big boss les plus prétentieux.



NOBZ

Les nobz sont la classe dirigeante des orks. Chez les peaux-vertes, la noblesse n'est pas déterminée par la naissance ou les possessions terrestres, mais par la taille et l'agressivité du prétendant. Le seul ork plus gros et plus effrayant qu'un nob est le big boss, et les nobz n'hésitent jamais à rappeler leur supériorité à leurs semblables à grands renforts de poings cloutés et de bottes ferrées.

Les nobz se regroupent parfois pour former des groupes de seigneurs riches et puissants. Ces vétérans sont souvent choisis comme gardes du corps par le big boss. Ainsi, si celui-ci est tué, le nob le plus gros prend sa place (après avoir distribué quelques coups de tête pour prouver son mérite). Certains nobz préfèrent diriger leurs propres bandes afin d'être seul maître à bord. Ils mènent par l'exemple en se jetant au combat et en faisant preuve de leur force. Ils assument en quelque sorte le rôle de sergent, de champion et de garde-chiourme auprès de leurs boyz.

Les nobz saisissent la moindre occasion pour faire preuve de violence et de cruauté, d'autant qu'ils peuvent se le permettre. Ils sont arrogants et infligent un blâme à tout ork, gretchin ou snotling qui parle mal à propos ou qui

les ennue d'une façon ou d'une autre. Le blâme en question est généralement un coup sur la tête à l'aide d'un instrument contondant (comme l'énorme poing du nob), mais si l'offense est gravissime, par exemple lorsque le coupable a oublié d'amener son déjeuner au nob ou de recharger son fling' fétiche, la punition est alors administrée avec l'extrémité la plus incisive d'un kikoup'.

En plus d'une masse corporelle imposante, un équipement décent est un signe de statut chez les orks. Aucun ork n'a le droit de posséder un arsenal plus efficace ou prestigieux que celui des nobz de sa tribu, et si c'est le cas, il verra les possessions en question rapidement confisquées. Grâce à cela, les nobz sont équipés des meilleures armes, et leur équipement va des plaques d'armure aux fusils de gros calibre en passant par des motos de guerre bruyantes.

Tous les nobz partagent un amour immodéré pour les grosses armes. Les plus riches s'offrent de redoutables armes kombinées ou font modifier leur fling', et sont capables de réduire quiconque passe à leur portée à l'état de gruyère en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Leur goût pour les armes de corps à corps est également développé, surtout pour les kikoup' surdimensionnés et les griffes de combat à vérins hydrauliques.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh!

Équipement

Bannière Waaagh! La bannière de la bande est décorée de glyphes, de trophées et maculée du sang de ses ennemis, afin de prouver à quel point ses propriétaires sont redoutables. Elle est portée par un nob qui a su gagner la confiance du big boss, et inspire un respect presque religieux aux orks à proximité. Une bande incluant une Bannière Waaagh! gagne +1 en CC.

BALAFRES

Les nobz les plus respectés sont ceux qui arborent les cicatrices les plus impressionnantes, car elles prouvent que l'ork est un vrai dur à cuire. Idéalement, une balafre doit courir du haut du front jusqu'au menton, et doit être profonde et sillonnée. Les agrafes et les fils de suture sont volontairement laissés en place pour faire bonne mesure. Pour cette raison, un ork balafre est fréquemment appelé un balaizboy. Il arrive qu'un nob en provoque un autre gratuitement simplement pour gagner une ou deux bonnes cicatrices lors du combat qui s'ensuit. Ces duels lui permettent aussi d'exercer son maigre intellect en imaginant des volées d'insultes bien senties et, de préférence, inédites.





MÉKANOS

Les mékanos, ou mékaniaks ou simplement meks, sont des orks ayant un talent naturel pour la mécanique. Les meks ont pour tâche d'inventer, de fabriquer et d'entretenir les équipements et les armes des orks. Ils sont obsédés par la création de machines de guerre toujours plus grosses et dévastatrices.

Les mékanos sont des artisans à l'entrain sans limite qui soudent, rivettent et tordent divers débris métalliques pour en faire des châssis de véhicules, des canons ou des membres bioniques. En raison de l'absence totale de standardisation, la technologie ork a évolué selon un chemin cahoteux et imprévisible. Cela convient parfaitement aux mékanos, dont les plus belles créations sont tout aussi redoutables que les véhicules des eldars ou des Tau, pourtant infiniment plus esthétiques.

Les mékanos sont une part essentielle d'une bande d'orks car s'ils n'étaient pas là pour réparer les véhicules et les vaisseaux, les orks seraient incapables de mettre sur pied une Waaagh! Les groupes de kramboyz et de pillards sont commandés par des mékanos, tandis que les nobz ou les big boss qui veulent s'offrir un chariot de guerre flambant neuf ou une arme plus meurtrière vont directement en voir un. Le résultat est rarement celui escompté, néanmoins le client est souvent satisfait.



Certains mékanos deviennent si célèbres qu'ils ont sous leurs ordres des apprentis qui les suivent où qu'ils se rendent. Ces visionnaires sont appelés les gros meks, et ils maîtrisent la technologie ork mieux que quiconque. Les gros meks savent fabriquer des générateurs de champ de force bourdonnants capables de dévier les attaques cinétiques ou à énergie les plus puissantes.

Les mékanos se rendent sur le champ de bataille pour tester leurs dernières créations. Il s'agit souvent d'une arme encombrante crépitant d'énergies à peine contenues, comme le méga blasta. La plus terrifiante de ces armes est le shokk attack gun, un appareil étrange capable de déchirer le tissu de la réalité. Pourtant, il n'est pas utilisé pour révolutionner les voyages spatiaux ou pour une autre découverte scientifique, mais simplement afin de projeter des snotlings déments sur l'ennemi.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mékano	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Gros Mek	4	2	4	4	2	3	3	8	6+

Règles Spéciales

Personnage indépendant (Gros Mek uniquement), l'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh!

Équipement

Outils de Mékano : Les mékanos peuvent improviser des réparations de fortune sur le champ de bataille. Si un Mékano ou un Gros Mek est embarqué dans un véhicule ou au contact de celui-ci au début de sa phase de tir, il peut tenter de réparer un seul résultat *arme détruite* ou *immobilisé* au lieu de tirer. Lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, le dégât du véhicule est réparé. Cela peut permettre à une arme détruite de tirer lors de cette phase. Sur un 1, le Mékano ou le Gros Mek se laisse emporter par son enthousiasme et le véhicule est *secoué*.

Champ de Force Kustom : Un champ de force kustom procure une sauvegarde de couvert de 5+ pour toutes les unités situées dans un rayon de 6 ps autour du Mékano. Les véhicules, même partiellement dans un rayon de 6 ps, sont en *profil bas*. Le champ de force n'a aucun effet en assaut.

Grot Graisseur : Ces grots portent une burette d'huile. Un grot graisseur permet au mékano de relancer un jet de réparation raté. Retirez le grot graisseur une fois qu'il a été utilisé. Sa figurine est purement décorative, elle est ignorée en termes de jeu et peut être déplacée si elle gêne d'une quelconque façon.

Le Shokk Attack Gun : Cette création bizarre est un parfait exemple de l'affinité qu'ont les mékanos avec les lois de la physique, mais aussi de leur incapacité à l'utiliser pour autre chose que la destruction aveugle.

Le shokk attack gun projette un tunnel interdimensionnel à travers le Warp. Son fonctionnement exact reste mystérieux, même pour son créateur, mais son potentiel destructeur est considérable. L'entrée de ce tunnel s'ouvre au niveau du canon, son point de sortie se trouvant là où l'arme est pointée. Il est ainsi possible, et même encouragé, de faire passer des créatures vivantes par le tunnel pour les faire ressortir un peu plus loin.

Malheureusement, cette technologie complexe souffre d'avaries souvent catastrophiques qui provoquent la mort de ceux empruntant le tunnel, généralement de façon très déplaisante. Même lorsqu'elle fonctionne, le trajet à travers le Warp est extrêmement dérangement, car les voyageurs sont entourés de tous côtés par les créatures et les horreurs qui vivent dans l'Immaterium. Les orks n'ont pas vraiment peur des démons (en tout cas ils ne l'avouent jamais en public), mais ils les trouvent dérangeants au possible.

Par conséquent, aucun ork un tant soit peu sain d'esprit n'accepterait de plein gré de s'aventurer dans le tunnel. Les gretchins, quant à eux, sont plus malins que les orks et sont dotés d'un instinct de conservation plus développé, c'est pourquoi ils ont tendance à s'évanouir dès que le son strident d'un shokk attack gun se fait entendre. Il ne reste donc que les snotlings, qui par bonheur sont trop stupides pour s'effrayer de quoi que ce soit par anticipation. Ils sont cornaqués vers le mékano grâce à un squig-berger pour servir de munitions vivantes. Lors de leur trajet dans le Warp, ils sont rendus fous par ce qu'ils subissent, et quand ils ressortent, ils s'agitent frénétiquement pour échapper aux horreurs qu'ils ont vues.

Tandis que le mékano pointe son arme plus ou moins sur l'adversaire, les snotlings surgissent non seulement au beau milieu de l'ennemi, mais aussi dans l'ennemi lui-même. Leur voyage cauchemardesque a eu raison de leur maigre santé mentale et ils gesticulent, griffent et mordent en déféquant de manière incontrôlable, parfois à l'intérieur de l'armure de leur victime. Cela provoque un chaos épouvantable et des dégâts si considérables que le shokk attack gun est considéré à juste titre comme une des armes les plus redoutables de l'arsenal des orks.

FAIRE FEU AVEC LE SHOKK ATTACK GUN

Le shokk attack gun possède le profil suivant. Lancez 2D6 pour déterminer sa Force après avoir placé le gabarit mais avant d'effectuer le jet de déviation. Si un double (ou un 11) est obtenu, consultez le tableau ci-dessous.

	Portée	Force	PA	Notes
Shokk Attack Gun	60 ps	2D6	2	Artillerie 1, grand gabarit d'explosion

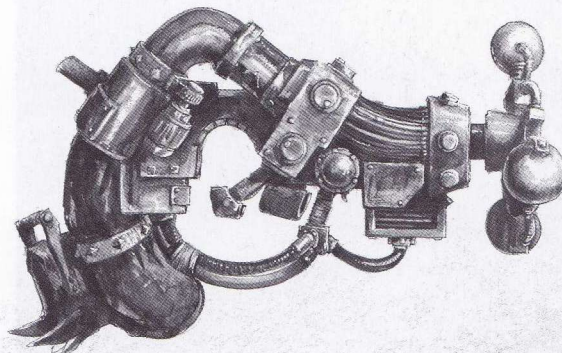
*Le Shokk Attack Gun compte comme une arme lourde pour les déplacements et les assauts.

2D6 Résultat

- 1, 1** **Boum !** Le shokk attack gun explose en créant un vortex miniature. N'effectuez pas le tir et retirez la figurine du mékano. Toute figurine dans un rayon d'1D6ps est également retirée du jeu.
- 2, 2** **Oups !** Le mékano lutte pour garder le contrôle de son arme tandis que ses gyroscopes s'emballent. L'adversaire peut désigner pour ce tour la cible du shokk attack gun. Il peut s'agir d'alliés du mékano.
- 3, 3** **Beuuh ?** Le trou de sortie se matérialise au mauvais endroit. Résolez le tir contre l'unité la plus proche de la cible initiale, amie ou ennemie.
- 4, 4** **Splouch !** Les snotlings ressortent à l'état de chair mâchonnée et de fragments d'os. Résolez le tir contre la cible avec le petit gabarit d'explosion, ainsi qu'une Force et une PA de 6.
- 5, 5** **Zoing !** Un accident étrange survient, et le mékano est tiré à la place des snotlings. Aucun tir n'est effectué, mais placez le mékano en contact socle à socle avec la cible. Il compte comme ayant effectué un assaut lors de ce tour.

2D6 Résultat

- 5, 6** **Bzzap !** Le champ de confinement du shokk attack gun s'effondre et ouvre un petit portail Warp. Seule la figurine sous le trou du gabarit est touchée, mais avec une Force de 10. Le shokk attack gun ne pourra pas tirer au tour suivant.
- 6, 6** **Aaargh !** Le tunnel s'élargit sur le Warp et un flot écœurant de fluides démoniaques se déverse dans l'univers matériel. Toute figurine touchée par le tir est retirée du jeu tandis que les véhicules subissent un *dégât important*.





BIZARBOYZ

Les bizarboyz sont des orks doués de pouvoirs psychiques. Ils agissent comme point de focalisation des énergies générées inconsciemment par les autres peaux-vertes, lesquelles les unissent dans un but commun. Plus les orks autour d'eux sont nombreux et excités, plus les bizarboyz rayonnent de la toute-puissance de l'orkitude.

Malheureusement, ils ne sont pas vraiment capables de contrôler cet afflux de pouvoir. Même une foule rassemblée autour des participants d'un concours de mange-face âprement disputé provoquera chez eux des spasmes violents. Leurs yeux, leurs narines et leurs oreilles crépiteront d'étincelles, puis de l'énergie pure commencera à dégouliner de leur bouche. Si le bizarboy n'évacue pas rapidement ce trop-plein d'énergie, sa tête explosera, de même que celle des peaux-vertes à proximité, ce qui est gênant, même pour un ork.

Un bizarboy assez chanceux pour devenir adulte aura appris à évacuer cette énergie en envoyant des projectiles destructeurs. Cela lui donne un sentiment de toute-puissance extraordinaire, cependant ceux qui se trouvent à proximité lorsque cela survient risquent de finir rôtis comme des squigs. C'est pour cette raison que les bizarboyz vivent reclus dans des huttes érigées aux

abords de la colonie. Ils n'ont pas le droit de vagabonder n'importe où à moins de porter des cloches et d'être accompagnés de leurs gardes attitrés. Ces derniers sont invariablement les peaux-vertes les plus dérangés de la tribu. Les bizarboyz les plus doués sont nommés les akkros. Ils mènent souvent une cour des miracles d'orks illuminés à travers la galaxie, offrant leurs services pyropsychiques en échange d'une poignée de dents.

Lorsqu'une bande d'orks marche sur l'ennemi, elle le fait au son de chants guerriers, d'insultes et de beuglements divers. Cette accumulation d'énergie psychique surcharge le bizarboy jusqu'à ce qu'il rayonne littéralement. La transe guerrière d'un bizarboy est quelque chose de terrible à contempler. Ses yeux sont exorbités et ses membres sont secoués de convulsions alors qu'il se jette en avant. Des vagues d'énergie Waaagh! jaillissent du bâton de cuivre qu'il serre dans ses mains tandis que les chants gagnent en intensité. Lorsque cette puissance ne peut plus être contenue, le bizarboy vomit dans une débauche d'effets pyrotechniques un flot d'entropie pure qui met en pièces ses ennemis ou galvanise les orks à proximité. Quel que soit le résultat, les peaux-vertes qui accompagnent au combat un bizarboy sont certains de profiter d'un spectacle sons et lumières de premier ordre.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Bizarboy	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Règles Spéciales

Personnage indépendant, l'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh!

Psyker : Un Bizarboy est un psyker.

Akkro : Les Akkros ont plus de contrôle sur leurs pouvoirs que les autres Bizarboyz. À chaque tour, un Akkro peut relancer le dé qui indique quel pouvoir il utilise lors de ce tour.

AKKROS

Les Akkros sont des Bizarboyz qui ont survécu à tellement de batailles que leur esprit est imbibé en permanence d'énergie psychique. Il en résulte des mégalomanes arrogants qui plongent au cœur de la mêlée pour causer autant de dégâts que possible avec leurs pouvoirs. Les Akkros développent une telle dépendance envers l'expérience extrême que constitue la libération d'énergies mortelles qu'ils cherchent constamment le combat. Ils attirent à eux des orks tout aussi déjantés qui sont prêts à risquer l'explosion de leur tête juste pour être aux premières loges lorsque l'Akkro déchaînera ses pouvoirs.



POUVOIRS PSYCHIQUES DE BIZARBOYZ

Les Bizarboyz ne savent pas contrôler leurs pouvoirs psychiques. Au début de chaque phase de tir du joueur, un Bizarboy doit effectuer un jet dans le tableau ci-dessous pour voir le pouvoir psychique qu'il utilise.

Les Bizarboyz doivent effectuer un test psychique avant de déterminer quel pouvoir ils utilisent. Si le test est raté, ne jetez pas de dé pour déterminer le pouvoir utilisé. Souvenez-vous que le Commandement d'un Bizarboy est affecté par la règle l'Union fé la Force (voir page 31). Un Bizarboy qui utilise le pouvoir *Bzzzt!* ou *Zap!* compte comme ayant tiré avec une arme lors de cette phase. Si le Bizarboy est au corps à corps, n'appliquez pas les pouvoirs 1, 2 ou 3. À la place, le Bizarboy compte comme ayant une arme énergétique pour la durée de ce tour.

1D6 Résultat

- Kass'Têtes:** Les énergies qui parcourent le Bizarboy deviennent incontrôlables et provoquent l'explosion des têtes de tous ceux qui se trouvent à proximité. Résolvez le pouvoir psychique *Bzzzt!* ci-dessous, avec le gabarit centré sur le Bizarboy.
- Bzzzt!** Le Bizarboy envoie des arcs d'énergie crépitants sur ses adversaires pour les réduire à l'état de coquilles calcinées, sous les yeux terrifiés de leurs camarades. Désignez une unité ennemie en ligne de vue. Si elle est à portée, elle est automatiquement touchée avec le profil suivant:

	Portée	Force	PA	Notes
Bzzzt!	24 ps	6	3	Petit gabarit d'explosion, pilonnage

- Zap!** Les yeux du Bizarboy prennent une lueur verte et libèrent un rayon incandescent. Désignez une unité ennemie en ligne de vue. Si elle est à portée, elle est automatiquement touchée avec le profil suivant:

	Portée	Force	PA	Note
Zap	36 ps	10	2	Fusion

- Sentier eud'la Guerre:** Le Bizarboy disperse les énergies qui parcourent son corps sur les orks à proximité avec des effets impressionnants. Tous les orks de l'unité du Bizarboy gagnent +1 Attaque jusqu'au début du prochain tour du joueur.
- On y Va!** Les yeux du Bizarboy se plissent, puis son unité est nimbée d'une lumière verte avant d'être téléportée à un autre endroit du champ de bataille. Le Bizarboy et l'unité qu'il accompagne doivent être redéployés n'importe où sur la table selon les règles de *frappe en profondeur*. Ce pouvoir doit être utilisé même si l'ennemi est en contact socle à socle. Dans ce cas, l'ennemi ne bouge pas.
- Waaagh!** Le Bizarboy hurle son cri de guerre, ce qui a pour effet de galvaniser ses camarades et de les revigorer avec le pouvoir primal de l'orkitude. Une *Waaagh!* est automatiquement déclenchée à ce tour, selon les règles de la page 31. Cela ne compte pas comme la *Waaagh!* qu'un joueur ork peut normalement déclencher. La puissance de ce pouvoir est telle qu'une *Waaagh!* peut même être déclenchée au premier tour de la partie. Notez que les effets de plusieurs *Waaagh!* ne sont pas cumulatifs.



LES DINGBOYZ

Les dingboyz sont des orks suffisamment dérangés pour tenter de porter un casque rempli de squigs-frelons si on les défie de le faire. Ils sont physiquement identiques aux autres orks, mais on les reconnaît facilement à leurs accoutrements bariolés et aux armes qu'ils portent, qui vont du couvercle de poubelle utilisé comme bouclier à l'écureuil volant empaillé manié en guise de massue.

Les dingboyz forment souvent la garde rapprochée des bizarboyz et vivent à l'écart des autres orks dans des bidonvilles hauts en couleurs. Une bande de dingboyz est vue comme un bon présage par les autres orks. Certes, sa présence s'accompagne de quelques inconvénients, comme lorsque les dingboyz décident de se lancer dans un concours de chant au beau milieu d'un raid nocturne, ou que l'un d'eux est persuadé que le chapeau qu'il cherche se trouve dans votre maison.

Quoi qu'il en soit, les dingboyz sont des adversaires dangereux, car leur attitude imprévisible déstabilise l'ennemi. En effet, comment un tacticien, aussi doué soit-il, pourrait deviner la réaction d'une bande d'orks aussi susceptible de massacrer ses hommes au corps à corps que de s'affairer à curer le nez de leur voisin?

MÉDIKOS

Les médikos sont aussi appelés les doks, et leur domaine de compétences regroupe la chirurgie aléatoire et la dentisterie extrême. Cette dernière est souvent pratiquée au moment où le patient passe sur la table d'opérations, les dents extraites servant à payer les sommes exorbitantes exigées par le praticien. De plus, le patient peut difficilement se défendre tandis qu'il est fermement ligoté, la bouche grande ouverte.

Les médikos ont de nombreux points communs avec les mékanos, et ces deux confréries entretiennent d'excellentes relations. D'une certaine façon, les médikos sont les mékanos de la physiologie des orks, car ils réparent, entretiennent et améliorent les corps de leurs patients.

Malheur aux orks qui prennent rendez-vous chez un médiko. Cela peut arriver lorsqu'ils perdent un membre, car ils prennent alors le risque d'en faire greffer un nouveau ou de le faire remplacer par une prothèse mécanique. Le plus souvent, cette dernière provient du fourre-tout de l'atelier d'un mékano et son utilisation s'avère peu ergonomique, voire périlleuse pour son propriétaire, comme lorsqu'il s'agit d'un Jambe Explosive MK2 de Rutgot, surtout si dans un tel cas c'était le bras qui nécessitait une attention médicale.

Les médikos perfectionnent leur art par l'instinct et en apprenant par l'erreur. La plus grande joie d'un médiko

est "d'ékeuspérimenter", notamment en greffant des membres bioniks créés par les mékanos. Ils travaillent en étroite collaboration avec ces derniers pour créer des cyborks, des croisements improbables d'ork et de machine qui ont vu leurs membres amputés remplacés par des lames rotatives, des roues, des chenilles ou tout un arsenal délirant.

Lorsqu'une tribu se lance dans une Waaagh!, les médikos sont sur le pied de guerre, car ils accompagnent les orks les plus riches en espérant qu'ils seront grièvement blessés et qu'ils pourront leur proposer leurs services. La guerre est du pain béni pour les médikos, c'est en effet l'occasion rêvée de tester leurs compétences en soignant les orks blessés et en leur administrant des décoctions de leur création à l'aide d'une seringue à grox. Inutile de dire que la guerre est aussi très lucrative pour un médiko.

Aucun médiko n'est vraiment sain d'esprit. Ils n'utilisent jamais d'anesthésiants, car ils mesurent la vitalité de leur patient à leurs hurlements. Le regard sadique d'un médiko en train de fourrager le ventre de son client à l'aide de ses instruments chirurgicaux surdimensionnés a quelque chose de dérangeant, surtout pour le principal intéressé; cependant l'utilité d'un médiko au sein de la société ork est telle que ces excentricités sont pardonnées, surtout si elles permettent au big boss de parader avec un membre bionique flambant neuf.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Médiko	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh!

Équipement

Instruments de Médiko: Un Médiko sait soigner les orks grâce à ces instruments à l'aspect inquiétant. Il confère la capacité *insensible à la douleur* à son unité.

Grosse Pikouze: Les Médikos brandissent une seringue grosse comme une poire à lavement remplie d'une émulsion virulente. La grosse pikouze est une arme *empoisonnée* qui blesse toujours sur 4+.

Grot Infirmier: Les Médikos sont souvent accompagnés de grots chargés de porter leurs instruments et les membres à greffer. Un grot infirmier permet à l'unité du Médiko de relancer un jet *insensible à la douleur* raté. Retirez le grot infirmier une fois qu'il a été utilisé. Sa figurine est purement décorative, elle est ignorée en termes de jeu et peut être déplacée si elle gêne d'une quelconque façon.

"D'abord, j'veis t'enlever ces dents, ça t'aidera à oublier ta jambe ki t'fait mal. Grokkit, pass' moi cette pince. Allez, ouvre la bouche et dit AAAH!"

- Dok Gutsplash



MÉGANOBZ

Les vétérans orks qui montrent des prédispositions pour le corps à corps deviennent souvent des méganobz. Seuls les nobz les plus riches peuvent se permettre de rejoindre les rangs de cette troupe d'élite. Elle se caractérise par les armures encombrantes que ses guerriers portent au combat, appelées méga-armures, et qui leur confèrent un sentiment d'invulnérabilité quasi divine.

Une méga-armure est composée de plaques de blindage très épaisses fixées sur un exosquelette actionné par des pistons. Des moteurs auxiliaires donnent au porteur une force phénoménale. Chaque méga-armure est fabriquée individuellement par le mékano de la tribu, qui met un point d'honneur à prendre les mensurations de son client avant d'assembler son œuvre à partir de tout et n'importe quoi. Le résultat est toujours spectaculaire, surtout après avoir été embelli par les trophées favoris du nob. Son fling' préféré est ensuite attaché à un bras, tandis que l'autre reçoit une paire de pinces à l'aspect intimidant.

Une méga-armure est un signe de statut au sein de la société ork et les méganobz se considèrent comme des troupes de choc d'élite. Les autres nobz se moquent parfois d'eux en les accusant d'avoir peur de se rendre au combat sans protection, mais ils ne se risquent jamais

à le faire quand l'un d'eux traîne dans les parages car un méganob est un adversaire de taille, et se retrouver avec un ou deux bras sectionnés est un dur revers de fortune, même pour le plus costaud des nobz.

Les méganobz forment des bandes de machines à tuer blindées et armées jusqu'aux dents. Ils compensent leur manque de mobilité en embarquant dans un truk ou un chariot de guerre décoré de leurs bannières et de trophées. Un méganob pèse plus d'une tonne, car au contraire des armuriers de l'Imperium, les orks privilégient la quantité sur la qualité. Bien que cela réduise sa vitesse, un méganob est presque impossible à arrêter une fois qu'il a pris assez d'élan. Des méganobz en pleine charge sont capables de piétiner littéralement leurs adversaires, tandis que les rares survivants périssent sous leurs pinces énergétiques.

En dépit de la protection qu'elle offre, la masse énorme constituée par l'accumulation des plaques d'armure est le principal inconvénient des méganobz. Il n'est pas rare de voir les camarades d'un méganob tenter de le remettre sur ses pieds après qu'il a essuyé un tir direct d'artillerie. D'un autre côté, la résistance combinée du peau-verte et de la méga-armure permet au nob de survivre à l'attaque et de retourner au combat !

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Méganob	4	2	4	4	2	3	3	7	2+

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh !

Équipement

Méga-armure : Il s'agit d'un exosquelette recouvert de plaques de blindage très épaisses qui confèrent au porteur une résistance et une force phénoménales. Une méga-armure confère une Sauvegarde d'Armure de 2+ et inclut des fling' jumelés et une pince énergétique. Cependant, le porteur se ralentit par le poids de l'armure et suit la règle spéciale *lent et méthodique*.

LES KORSAIRES

Les korsaires sont des bandes de pirates, de bandits et de mercenaires qui n'appartiennent pas à une tribu ou un clan particuliers. Ces orks sont par nature aventureux et belliqueux, et ils n'hésitent pas à s'allier temporairement avec d'autres peaux-vertes s'ils flairent un bon combat et un gros butin à la clé.

Leur réputation précède les korsaires les plus célèbres auprès des autres orks. Ils louent leurs services au plus offrant en échange d'une quantité conséquente de dents, de la part du lion sur le butin et d'armes toujours plus destructrices.





BOYZ ORKS

Les boyz constituent les troupes les plus nombreuses des orks et leurs bandes sont généralement menées par un nob, dont les capacités reflètent la spécialisation de ses guerriers.

Les boyz constituent une infanterie dure à cuire et déterminée qui se déverse sur l'ennemi dans une vague de violence inextinguible. Leurs protections sommaires sont généralement des morceaux déchirés de gilet pare-balles, avec parfois une épaulière ou une plaque en métal frappée du signe de son porteur. Les boyz sont très fiers de leurs armes bien qu'ils n'hésitent pas à utiliser leurs poings, leurs crocs et leurs griffes si le besoin s'en fait sentir. Ils sont souvent équipés de pistolets à énergie cinétique nommés automatiks et de grosses armes de taille appelées kikoup'. Les kikoup' sont rudimentaires mais redoutables, parfaits pour trancher les membres et décapiter. Lorsqu'une grosse bande d'orks ainsi armés charge l'ennemi, le massacre qu'elle est capable de commettre est terrifiant.

Les orks préfèrent les armes simples d'utilisation et bruyantes, car ils ont du mal à croire qu'un fusil puisse faire le moindre dégât s'il ne produit pas une déflagration

importante. Les orks qui prennent goût pour le rugissement des armes à feu se nomment eux-mêmes les flingboyz. Ils se regroupent en bandes constamment à l'affût d'une cible à cribler de balles, et tirent des rafales dans tous les sens à la moindre occasion. Bien qu'un flingboy adore se servir de son arme, celle-ci est souvent plus efficace pour éclater le crâne de ses victimes à coups de crosse, vu les maigres compétences balistiques de son utilisateur.

Parfois, un ork parvient à mettre la main sur une arme lourde qui améliore les capacités antipersonnel ou antichar de sa bande. Les plus répandues sont le gros fling', très prisé pour sa cadence de tir, et le bon vieux lance-rokettes. Plus une bande est grosse, plus elle a de chances de compter dans ses rangs des orks ainsi équipés.

Les blind'boyz sont des orks qui ont ramassé assez de pièces d'armures pour se protéger efficacement des tirs et rire bêtement pendant que le reste de leurs camarades se fait décimer autour d'eux. En effet, ils se couvrent de la tête aux pieds d'épaisses plaques de métal qu'ils attachent comme ils peuvent. Cela leur donne l'aspect de gros aimants sur pattes, mais la sagesse dicte de ne pas le leur faire remarquer.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Boy ork	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Blind'boy	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh !

"Lé zoms sont roses et mous, et pas durs et verts komme lé boyz. Y sont tous de la même taille, alors y s'battent sans arrêt sur ki va kommander, paske leur seul moyen d'le savoir, c'est avek des badges et des zuniformes et des médailles. Kand y'en a un ki veut kommander les zautres, y dit: "Chuis pas pareil ke vous, alors faut m'obéir," ou alors "J'sais des truks mieux k'vous, alors ékoutez-moi." Le pire cé ke y'en a ke la moitié ki le croient, alors y faut ki pète la tête aux autres, ou ki s'taille en courant. Moi j'trouve ça débile, mais au moins, pendant ki s'chamaillent, lé z'orks peuvent venir leur montrer ki cé lé vrais chefs."

- Point de vue d'un boy ork
sur les faiblesses de l'espèce humaine

TRUKS

Certains boyz, surtout les Evil Sunz, sont accros à la vitesse. Et puisqu'ils sont des orks, ils sont aussi accros au lattage de têtes, c'est pourquoi ils vont au combat à bord de véhicules qui leur permettent de conjuguer ces deux passions en fonçant à tombeau ouvert vers l'ennemi avant de débarquer pour lui faire sa fête.

Les trucks sont construits avec une seule idée en tête, la vitesse, et ne sont pas blindés. Un tir direct sur un truk suffit à le faire tomber en morceaux ou à le transformer en épave, mais comme il ne s'agit guère plus que d'une plate-forme avec des roues, les passagers ont souvent le temps de sauter de l'engin avant qu'il ne se crashe. De plus, le tir a des chances de simplement traverser une plaque rivetée là par hasard sans causer d'autre dégât.

Les orks sont très inventifs et aucun truk n'est jamais identique à un autre mais typiquement, il possède un

	Blindage				Spécial
	CT	Avant	Flanc	Arr.	
Truk	2	10	10	10	Rapide, découvert

Transport : 12 figurines. Les figurines en méga-armure comptent pour deux.

Règles Spéciales

Construction Légère : Si un Truk subit un dégât *véhicule détruit* ou *explosion du véhicule*, effectuez un jet sur le tableau ci-dessous et appliquez ce résultat à la place de l'autre. Si le Truk subit plusieurs dégâts *véhicule détruit* ou *explosion du véhicule*, lancez un dé à chaque fois sur ce tableau et n'appliquez que le résultat le plus bas.

Exemple : Un Truk subit un dégât superficiel et trois dégâts importants. Deux d'entre eux donnent un dégât "véhicule détruit". Le joueur effectue donc deux jets sur le tableau ci-dessous, et obtient 2 et 5. Il applique le 2, ce qui donne un résultat Kaboum !

1D6 Effet

1-2 Kaboum ! Le Truk explose en projetant en tous sens des débris et des orks. Il est détruit, et tous les passagers ainsi que toutes les figurines dans un rayon d'1D6ps subissent une touche de Force 3. Les survivants doivent débarquer immédiatement et effectuer un test de *pilonnage*.

3-4 Dérapage ! Le tir fait perdre le contrôle du Truk au pilote. Déplacez le Truk de 3D6ps dans une direction aléatoire (si le Truk atteint une figurine ennemie ou un décor, arrêtez-le à 1 ps de celui-ci). Sur un résultat "hit", le joueur ork choisit la direction du dérapage. Appliquez ensuite le résultat *Kaboum !* ci-dessus.

5-6 Kroïnk ! Il y a un grand bruit de métal tordu mais les passagers ont le temps de sauter du véhicule avant qu'il ne tombe en morceaux dans le vacarme d'un méganob qui a raté une marche d'escalier. Ils débarquent sans dommages mais le Truk est détruit.

moteur énorme et polluant et une plate-forme pour les passagers. Le compartiment du conducteur arbore parfois un crâne cornu ou une plaque de blindage peinte, selon la tradition qui consiste à décorer sa monture de trophées. Un truk possède souvent des rambardes et des strapontins afin de pouvoir transporter encore plus de boyz.

Chaque bande et chaque clan adapte l'apparence de ses trucks selon ses goûts. Ceux des Goffs sont noirs et dénués de fioritures, avec une grande plate-forme pour les passagers. Ceux des Evil Sunz ont presque toujours des moteurs trafiqués et une couleur rouge, ceux des Snakebites ont l'aspect de leur animal totem et ceux des Deathskulls ont tendance à ressembler à ceux des autres clans, mais peints en bleu. Les plus ostentatoires sont ceux des Bad Moonz, avec leurs sièges en cuir de squig, leurs caissons de basses et leur carrosserie jaune décorée de flammes noires.

"On s'bat pas pour la bouffe, lé dents, lé fling' ou pask'on nous dit d'le faire. On s'bat pask'on est nés pour ça, et pour gagner."

Grukk, boy ork



KASSEURS DE TANKS

Les orks ont une tendance à la monomanie, et forment des bandes d'individus partageant la même obsession. Les kasseurs de tanks en sont l'exemple parfait. Ce sont des boyz qui ont réussi d'une manière ou d'une autre à détruire un char en le faisant exploser spectaculairement.

Si les orks étaient de nature bavarde, ils compareraient cela à l'exaltation ressentie par un Snakebite qui parvient à tuer un squiggoth ou un mégadon enragé. Un ork retire une certaine fierté de réussir à abattre un ennemi qui fait vingt fois sa taille, et il devient un sujet d'admiration et d'envie pour ses camarades. Ce sentiment est enivrant pour un jeune ork, et tout comme un ork sauvage s'emparera des griffes, des cornes ou du crâne de la bête qu'il a tuée, un kasseur de tanks s'appropriera un trophée provenant du char qu'il a détruit et l'arborera sur sa personne. Il n'est pas rare qu'un kasseur de tanks porte des plaques de blindage comme armure ou des écrous et des vis comme bijoux ou piercings, tous provenant des chars qu'il a ajoutés à son tableau de chasse.

Le lance-rokettes n'est pas la seule arme de prédilection des kasseurs de tanks. Certains se lassent

de rater sans cesse leur cible et se servent de méthodes plus expéditives pour s'assurer que leur roquette atteint sa cible. Ils usent donc de bâtons kiboum' ou de squigs entraînés à porter des explosifs. Pour les combats rapprochés, les kasseurs de tanks portent des disques magnétiques nommés grenades kass'tanks. Elles sont fixées sur un véhicule dans un grand bruit métallique qui augure généralement de la détonation de la charge qu'elles contiennent. Une bande qui utilise ses grenades kass'tanks sur un véhicule est à peu près certaine d'en venir à bout dans une explosion impressionnante. Les débris et le souffle qui en résultent emportent souvent dans la tombe quelques kasseurs de tanks, mais comme disent leurs camarades survivants: "Y connaissaient les risques quand k'y z'ont choisi c'boulot."

Certains de ces chasseurs de gros gibier n'ont pas encore réussi à détruire un char, et ils se pressent autour d'un kasseur de tanks plus expérimenté en attendant leur heure. Un kasseur de tanks qui détruit son premier char a droit à un rituel d'intronisation après la bataille qui consiste à dévorer l'équipage du véhicule et à boire l'huile de son moteur encore fumant.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kasseur de Tanks	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh !

Têtes Brûlées : Les Kasseurs de Tanks ne sont intéressés que par la destruction des grosses cibles. Ils doivent toujours tirer et/ou déclarer une charge sur un véhicule ennemi s'ils en voient un, quelle que soit la portée. S'il n'y en a pas, ils peuvent choisir leur cible normalement.

Équipement

Grenades Kass'tanks : Elles comptent comme des grenades antichars qui lancent 2D6+6 pour la pénétration de blindage.

Bâton Kiboum' : Il s'agit d'une roquette montée sur un long manche, et qui est abattue directement sur la cible. Un bâton kiboum' est une arme à deux mains qui confère une Force de 10 lors de la phase d'assaut.

Squig-bombe : Les Kasseurs de Tanks imaginatifs exploitent la tendance naturelle des squigs à courir après tout ce qui bouge. Un Kasseur de Tanks peut lâcher un squig-bombe au lieu de tirer. Lancez un dé. Sur 2+, le squig se rue sur le véhicule le plus proche à moins de 18ps et explose, provoquant une touche de Force 8 contre le côté du véhicule qui fait face au Kasseur de Tanks. Sur un résultat de 1, il court vers le véhicule ami le plus proche à moins de 18ps et explose de la façon décrite ci-dessus. Retirez le squig une fois qu'il a été lâché, qu'il ait été à portée ou non. Sa figurine est purement décorative, elle est ignorée en termes de jeu et peut être déplacée si elle gêne d'une quelconque façon.

PILLARDS

Les pillards sont les plus lourdement armés des orks, car ils dérobent les meilleures armes à leurs camarades. Ce sont des kleptomanes incorrigibles qui volent tout ce qui passe à leur portée, et nul n'est à l'abri de leurs déprédations. Même une brève altercation avec un pillard à propos d'un objet perdu peut aboutir à la perte du sandwich, de l'automatik' et des dents en or de son interlocuteur sans qu'il s'en aperçoive. Beaucoup de pillards appartiennent aux Death Skulls. Ce sont en effet des voleurs invétérés qui accueillent à bras ouverts tous les pillards des autres clans.

Un pillard possède un point de vue très libéral sur ses possessions. Si un ork est assez adroit pour dérober quelque chose à un pillard, ce dernier n'essaiera pas de reprendre l'objet volé - du moins tant que son nouveau propriétaire n'a pas le dos tourné - car il considère qu'il a fait main basse dessus à la loyale. En retour, un pillard réagit aux accusations avec une innocence offensée. Les pillards les plus roublards prétendent que "partager les richesses" est un pilier de la kultur' ork. Leurs détracteurs se contentent de les traiter de racaille sans plus d'honneur qu'un grot coprophage.

Leur quête sans fin consistant à s'approprier, escamoter et chaparder tout ce qu'ils peuvent permet aux pillards d'être très à l'aise matériellement. Ils échangent leurs plus beaux objets contre des armes toujours plus puissantes, et deviennent peu à peu la plaque tournante d'un trafic d'armes florissant. Ils s'acquièrent souvent avec les mékanos, qui voient en eux des clients de premier choix et d'excellents intermédiaires.

Les pillards arrivent parfois à persuader les mékanos de leur fabriquer une de ces armes lourdes à l'aspect impressionnant appelée "kanon eud'la mort". Chacune est une ode au talent du mékano, qui l'assemble à partir de l'armement que le pillard a ramassé sur le champ de bataille. Le mékano procède à divers ajustements sur l'arme au cours de sa fabrication. Ceux-ci peuvent aller de l'ajout de viseurs et de gyroscopes au démontage complet de l'arme pour repartir de zéro. Les mékanos accompagnent parfois les pillards au combat pour voir leurs créations en action. La nature exacte et le fonctionnement d'un kanon eud'la mort sont imprévisibles, mais deux choses sont sûres : il fait un bruit assourdissant et réduit en charpie tout ce qui traverse son angle de tir.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pillard	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Mékano	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh !

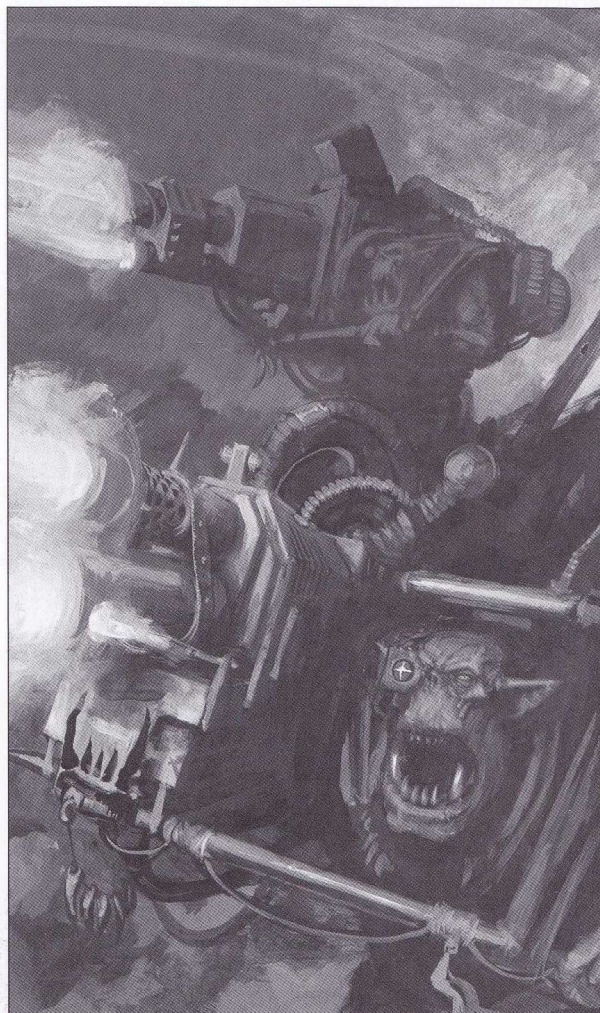
Équipement

Kanon eud'la Mort : Ces armes lourdes ont le profil ci-dessous. Lancez un dé par phase de tir pour déterminer la cadence de tir de l'unité entière après que la cible a été désignée. Par exemple, une bande de dix pillards tire sur une escouade de Space Marines et lance le dé pour déterminer son nombre de tirs. Elle fait 6, ce qui fait 3 sur 1D3. L'unité fait donc 30 tirs lors de ce tour !

	Portée	F	PA	Note
Kanon eud'la mort	48ps	7	4	Lourde 1D3

DOKS MABOULS

L'excentricité des médikos n'est rien comparée à celle des doks mabouls, ces médikos exilés qui pratiquent une chirurgie outrancière et exubérante. Leurs patients se retrouvent avec des ajouts aussi aléatoires que des poumons mécaniques, une tête ou un membre de plus, ou sont les cobayes du terrifiant implant de squig-cerveau. Les doks mabouls ne demandent rien en échange de leurs services, mais le prix à payer pour leurs opérations est toujours élevé...





KOMMANDOS

Les kommandos sont un exemple parfait de la ruse dont savent faire preuve les orks. Rien ne plaît plus à un kommando que ramper jusqu'à un ennemi avec le reste de sa bande sans que celui-ci ne les remarque. Les kommandos jaillissent ensuite soudainement et éliminent leur cible avec leurs automatiks et leurs kikoup' avant que celle-ci n'ait pu réagir.

Les kommandos sont source de suspicion chez la majorité des boyz les rares fois où ils apparaissent en public. Ils forment des petites unités de spécialistes qui restent à l'écart des autres orks, quand ils ne s'exilent pas pendant des mois ou qu'ils ne quittent pas définitivement leur tribu dans les cas extrêmes. Les kommandos privilégient la tactique et la prise d'initiative, et certains d'entre eux savent même lire. Ils dédaignent l'excitation d'une charge massive ou la ruée vers les lignes ennemies à bord d'un truk cahotant. À la place, un kommando préfère trancher silencieusement des gorges, semer la panique à l'arrière des lignes adverses, et tendre des embuscades parfaitement minutées. Le regard horrifié de leur proie, qui pensait repérer les orks à des lieues à la ronde, est incroyablement gratifiant pour un kommando. Ces tactiques terrifiantes sont devenues notamment la marque de fabrique de Snikrot des Krânes Rouges sur Armageddon.



Les kommandos se chargent de faire taire les sentinelles ennemies et de détruire les emplacements d'armes lourdes pour permettre au reste de la horde de progresser sans trop de pertes. Chaque kommando adopte souvent un rôle spécialisé au sein de son unité ainsi qu'un nom en rapport, comme "koup'gorge" ou "flingueur". Cette organisation stricte attire bon nombre de chokboyz, qui deviennent des kommandos au lieu de rejoindre les bandes de boyz qui forment l'essentiel des troupes d'une tribu.

Les tactiques des kommandos sont subtiles, en tout cas selon les standards des orks. Ils utilisent des lames fumées et des tenues de camouflage, et se peignent des stries de sang, de boue et d'excréments sur la peau pour se fondre dans leur environnement. Une telle pratique est choquante pour les autres orks, qui trouvent que cacher sa couleur de peau est un concept étrange. Seul le clan des Blood Axes perçoit réellement l'utilité d'une telle tactique. Certains kommandos sont encore plus inventifs et emploient des déguisements trompeurs (trompeurs en tout cas auprès d'autres orks). Ils possèdent aussi parfois des armes lourdes qu'ils font parler lorsqu'elles sont en position pour détruire un char de commandement ou massacrer une unité ennemie qui a eu l'imprudence de sortir de son couvert.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kommando	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh !

Infiltration : Les Kommandos savent comment se déployer efficacement au début de la bataille. Ils suivent la règle spéciale *infiltrateurs*.

Mouvement à Couvert : Les Kommandos sont discrets et peuvent négocier rapidement n'importe quel terrain. Ils suivent la règle spéciale *mouvement à couvert*.

"Des ombres? Des orks en tenue de camouflage? Vous nous prenez pour des imbéciles? Les orks sont des barbares arriérés, on le sait depuis plus de dix mille ans. Les peaux-vertes attaquent en vastes hordes, ils ne se glissent pas discrètement dans la nuit.

Gardes! Emmenez le prisonnier dans sa cellule en attendant de l'exécuter pour lâcheté et incompétence."

Prévôt-Major Kync au jugement
en cour martiale du Lieutenant Gordo.

KRAMBOYZ

Le feu est une source de fascination pour les orks. Mettre le feu aux gens est quelque chose de profondément ancré dans leur âme, c'est pourquoi de nombreux orks rejoignent les rangs des kramboyz.

Les kramboyz sont des pyromanes dérangés qui adorent incendier les objets et les personnes qui les portent. Le spectacle d'une torche humaine gesticulant dans tous les sens avant de s'effondrer fascine les kramboyz, qui utiliseront n'importe quel prétexte pour incinérer quelqu'un.

Les kramboyz se reconnaissent à leurs masques de soudeurs et au long canon de leurs lance-flammes. Ces "krameurs" crachent des langues de feu de plusieurs mètres et utilisent comme comburant un mélange à base de prométhium contenu dans les réservoirs que les kramboyz portent en sac-à-dos. Les kramboyz jouissent d'un large espace de manœuvre sur le champ de bataille, les autres orks ayant tendance à rester à l'écart non seulement à cause de leur odeur de brûlé tenace, mais aussi parce qu'une balle perdue a tôt fait de les transformer en une énorme boule de feu.

Les kramboyz ont dû s'adapter et se rendre utiles au sein de la société ork, car aucun big boss n'accepterait les "accidents" constants qu'induit la présence de ces

maniaques pyromanes s'il n'y trouvait pas une contrepartie. Ainsi, les kramboyz peuvent adapter l'embout de leurs krameurs pour obtenir une flamme bleue d'une chaleur intense afin de s'en servir comme d'un chalumeau géant. Ils peuvent alors découper sans peine les cloisons et les plaques métalliques. Les kramboyz sont utilisés lors des opérations de récupération visant à fabriquer des machines de guerre de grande taille, et s'activent pendant des semaines sous la supervision d'un mékano jusqu'à ce qu'ils aient rassemblé une pile de métal suffisamment haute. Lorsqu'ils vont au combat, ils sont accompagnés par des mékanos qui s'assurent qu'ils ne se laissent pas emporter et ne retournent pas leurs armes contre leurs camarades, juste pour le plaisir de les voir effectuer la "danse du feu". Bon an mal an, les kramboyz forment un maillon utile de la société ork.

Comme la plupart des outils des orks, les krameurs sont également d'excellentes armes. Ils peuvent déloger un ennemi retranché, surtout lorsque plusieurs kramboyz combinent les tirs de leurs lance-flammes. Contre les adversaires lourdement protégés, les kramboyz changent le mode d'utilisation de leurs krameurs pour découper les armures avec facilité. C'est pour cette raison que les kramboyz sont parfois surnommés les "ouvre-boîtes", en hommage à leur redoutable efficacité.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kramboy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Mékano	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh !

Équipement

Krameurs : Ces armes sont parfaites pour découper le métal et les guerriers qu'il protège. Un krameur peut être utilisé comme un lance-flammes lors de la phase de tir avec le profil ci-dessous, ou comme une arme énergétique en assaut, mais pas des deux façons lors du même tour.

Portée	F	PA	Note
Souffle	4	5	Assaut 1

"Tenez la position !" grogna Grubgutuz tandis que la mer d'hormagaunts recouvrait le sol en avançant vers eux. Les monstres de chitine et de griffes progressaient à une vitesse terrifiante en direction des orks.

Juste avant qu'ils ne soient à leur portée, les kramboyz ouvrirent le feu. Une conflagration de prométhium puant sortit en rugissant de leurs armes et dévora les tyranides. Les cris perçants des extraterrestres étaient assourdissants. Grubgutuz s'empara de son kikoup' et marmonna en mâchonnant son cigare.

"Allez lé gars, on va lé finir..."





MOTOS DE GUERRE

Une moto de guerre est bien plus qu'un simple moyen de locomotion. Un biker ork traite son coursier d'acier avec amour, car c'est non seulement la source de son prestige, mais aussi un aller simple pour le paradis des fous de la vitesse. Rien, à part peut-être effectuer une attaque en piqué à bord d'un chassa-bomba, ne peut égaler l'excitation de piloter à toutes bringues vers l'ennemi en faisant feu de toutes ses armes. C'est pour cette raison que tant de Fondus d'la Vitesse et d'Evil Sunz possèdent une moto de guerre. Bien des orks rêvent de pouvoir s'offrir un jour un de ces joujoux.

Une moto de guerre est un véhicule monoplace équipé de fling' d'assaut jumelés, c'est-à-dire un armement plutôt lourd pour un si petit engin ! Cela ne va pas sans inconvénients, car la moto a tendance à dérapager et à guidonner lorsque ces armes tirent. Les orks s'en amusent et trouvent que cela ajoute au plaisir de conduire de telles machines. Ils sont d'ailleurs si cinglés qu'ils n'hésitent pas à lâcher le guidon quand leur moto percute l'ennemi afin de pouvoir utiliser leurs deux mains pour manier kikoup', démonte-pneus, automatiks et barres à mines.



Les motards orks ont un visage facilement reconnaissable, surtout après une bonne bataille. Leurs lèvres sont retroussées en un rictus extatique et leurs yeux hagards et injectés de sang sont fixes et grands ouverts. Ils tremblent souvent pendant une heure ou deux après être descendus de leur selle, car les véhicules orks ne sont jamais dotés de suspensions. Même en temps de paix - toute relative - les motards ont tendance à laisser échapper de temps à autre un gloussement ou un ricanement en repensant à leur dernière charge glorieuse contre l'ennemi.

Les motards assurent la fonction d'éclaireurs et de troupes de choc pour le reste de la horde. La fumée de leurs pots d'échappements et les panaches d'huile brûlée camouflent en partie leur avance et les protègent des canons de l'ennemi. Certaines tribus savent même envoyer des informations aux troupes en arrière en faisant s'élever des nuages de poussière par le biais de dérapages contrôlés. La tribu des Krânes de Feu fait encore mieux, puisque ses motards sont capables de synchroniser leurs dérapages afin d'écrire dans les airs des obscénités destinées aux pilotes des aéronefs qui les survolent.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	4+

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce.

Nuages de Fumée : Les Motos de Guerre produisent de la fumée qui leur confère une Sauvegarde de Couvert de 4+.

Équipement

Moto de Guerre : Une figurine sur une Moto de Guerre ajoute 1 à son Endurance (sauf pour déterminer les effets des *morts instantanées*), son type de troupe devient *moto*, elle gagne une Sauvegarde d'Armure de 4+ et la règle spéciale *Nuages de Fumée*. Une moto de guerre est équipée de fling' d'assaut qui ont le profil suivant :

	Portée	F	PA	Note
Fling' d'assaut	18ps	5	5	Assaut 3, jumelés

Les lignes des Tau s'illuminèrent des flammes de dizaines de canons lorsque les motards se dirigèrent vers elles. Trois des boyz de Skabgrat furent touchés et perdirent le contrôle. L'un d'eux s'envola dans les airs avant d'exploser de façon spectaculaire. "Bande de minabs," pensa Skabgrot en mettant les gaz.

Il s'aperçut avec horreur que Fast Drugba le rattrapait. Skabgrot enclencha le turbo et sa moto fit un bond en avant. Il se tourna sur la selle et leva bien haut son majeur vers Drugba avant de percuter les lignes des Tau avec la force d'un météore.

CHOKBOYZ

Les chokboyz sont les troupes de choc de nombreuses bandes d'orks. Ils sont beaucoup plus disciplinés et efficaces que les boyz de base et ressentent un besoin d'obéir qui va à l'encontre des bonnes vieilles habitudes anarchiques et désordonnées des peaux-vertes. Ils restent néanmoins des orks, particulièrement dans leurs tendances belliqueuses exacerbées. Ils vont au combat équipés de rokettes dorsales qui leur permettent de s'élever dans les airs en laissant une longue traînée de fumée huileuse derrière eux.

Les orks grandissent plus vite que les humains, mais il arrive qu'un jeune peau-verte mette un ou deux ans avant d'arriver à maturité. Il ressent souvent un besoin de rébellion et de la colère contre cette société qu'il a du mal à appréhender, et rejoint parfois un camp de chokboyz, surtout s'il est issu d'un clan plutôt militariste comme les Goffs ou les Blood Axes. Ces camps donnent un cadre aux jeunes orks fatigués de s'entendre dire qu'ils peuvent faire ce qu'ils veulent. Ceux-ci peuvent prendre goût au style de vie régimentaire des chokboyz et passer le restant de leur vie au sein de ce corps d'élite, à apprendre le pas cadencé et la voltige attaché à une roquette.

La planification n'est pas le point fort des orks, qui préfèrent gérer les problèmes quand ils surviennent. Ils pensent que la discipline n'a pas besoin d'être respectée, mais les chokboyz ne sont pas de cet avis, car ils montrent du respect envers l'autorité. L'équipement des orks est hétéroclite, cependant les chokboyz adoptent un uniforme et une dotation standards. Ils sont également obsédés par des détails triviaux de la guerre, comme connaître les forces ennemies en présence. Les orks les plus vieux voient cet attrait pour les parades militaires, le cirage de bottes et l'obéissance motivée comme quelque chose d'à la fois amusant et ridicule, mais cela n'empêche pas les chokboyz de se prendre très au sérieux.

En dépit de ces façons de faire étranges, les chokboyz sont des combattants redoutables. Ils sont toujours prêts à prouver leur talent et l'efficacité de leur discipline, et font usage de rokettes dorsales pour parvenir les premiers au contact. Voler est vu comme quelque chose de déshonorant par les orks traditionalistes, qui préfèrent charger avec leurs pieds bien campés sur le plancher des grox en hurlant leur cri de guerre à pleins poumons. Toutefois, même les peaux-vertes les plus rétrogrades reconnaissent l'utilité des chokboyz lors de l'attaque d'une ligne défensive ou d'un bastion adverse.

Malheureusement pour les chokboyz, leurs rokettes sont souvent fabriquées par des mékanos quelque peu réticents et ont tendance à mal fonctionner. Ceci est d'ailleurs peut-être lié au fait que les mékanos adorent voir les chokboyz virevolter dans les airs de façon incontrôlable. Ces derniers finissent invariablement par s'écraser dans un fracas épouvantable, pour le plus grand plaisir de leurs camarades. Même s'ils prétendent maîtriser une tactique sans faille, le plan de bataille des chokboyz consiste souvent à pousser le levier, à crier "on y va !" et à prier Gork et Mork que ça passe...



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chokboy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce.

Équipement

Rokette Dorsale : Une roquette dorsale compte comme des réacteurs dorsaux. Chaque fois que l'unité de Chokboyz utilise ses rokettes pour se déplacer ou pour battre en retraite, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, l'une des rokettes dorsales fonctionne mal et son propriétaire atterrit sur la tête avant que sa roquette n'explose. Retirez une figurine de Chokboy. Quel que soit le résultat, vous pouvez l'ajouter à la distance de déplacement de l'unité.

"Chais pas c'k'on vous a dit,
Mais les chokboyz cé dé kadors.
On est vraiment les plus forts,
De tous lé z'orks eud'la galaxie."

- Chant de marche des chokboyz

KOPTERS

Les kopters sont des inventions bizarres sorties de l'imagination de mékanos obsédés par l'idée de voler. Il s'agit d'appareils d'attaque monoplaces dotés de rotors au-dessus de la tête du pilote et d'un moyen de propulsion à l'arrière. Les rotors maintiennent le kopter, tandis que leur réacteur peut les déplacer plus ou moins vers l'ennemi. Immobile ou en mouvement, les armes d'un kopter ne cessent jamais de cracher la mort !

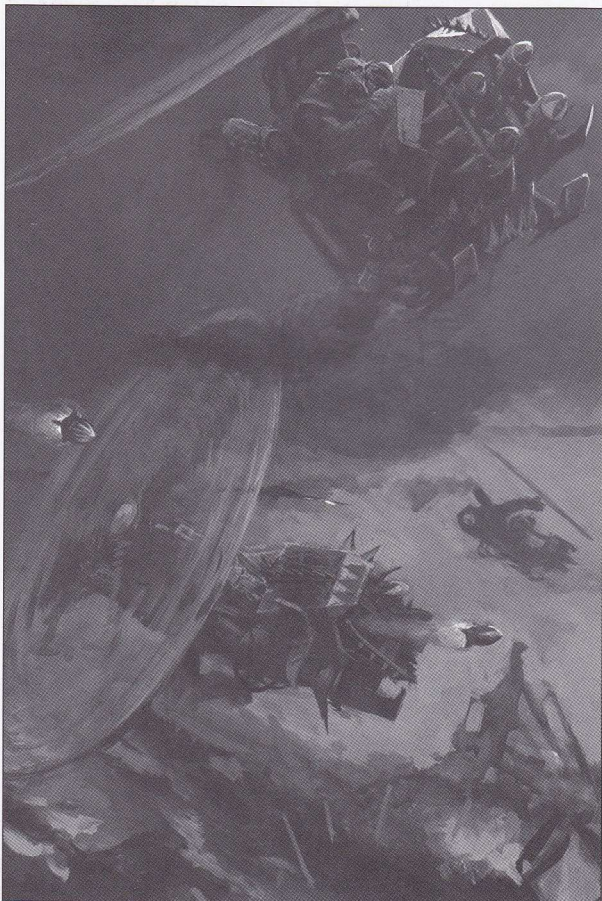
Les exemples de mékanos ayant essayé de maîtriser la technologie du vol sont légions, mais seule une fraction d'entre eux a réussi à obtenir autre chose qu'un désastre spectaculaire. Cependant, l'attitude résolument optimiste des orks signifie que les mékanos ne manquent jamais de volontaires chez les fondus d'la vitesse pour tester leurs dernières inventions. Le kopter est le fruit de dizaines d'années d'expérimentations qui, à dire vrai, ne sont pas encore vraiment terminées.

Si on doit attribuer un rôle au kopter, c'est celui de véhicule de reconnaissance. Les kopters opèrent en avant de la tribu pour repérer l'adversaire. Une fois qu'ils l'ont localisé, les pilotes de kopters réussissent l'effort suprême de revenir en arrière pour prévenir leur armée et demander des renforts. Il n'est pas rare de voir des kopters mener l'assaut d'un Kulte d'la Vitesse tandis que le reste de la tribu les talonne comme elle le peut ou les suit à la trace.

Le problème est que les mékanos sont incapables de produire des machines en série. Depuis l'invention du tout premier kopter, les mékanos ont inventé de plus en plus de méthodes étranges visant à transformer cette création révolutionnaire en un engin de mort. Les premiers kopters étaient armés de gros fling' jumelés dérobés sur des motos de guerre détruites, mais au fur et à mesure, les mékanos les ont dotés d'équipements aussi variés que des lance-rokettes ou des fling' kustoms.

Certains mékanos s'amuse à créer des kopters encore plus extravagants en leur attachant des charges explosives pour qu'ils effectuent des bombardements sur l'ennemi, ou des lames de scies circulaires qui décapitent l'ennemi quand ils font des passages en rase-mottes.

Le principal avantage du kopter sur la moto de guerre est sa capacité à survoler le paysage. Bien que les motos de guerre atteignent des vitesses de pointe pour le moins impressionnantes en terrain dégagé, les seules limites théoriques à la vitesse d'un kopter sont les nerfs de son pilote. Mais étant donné que ce dernier est déjà un peu dérangé pour accepter de monter dans une telle machine, on voit souvent des escadrons de kopters survoler leurs camarades au sol en hurlant de joie, et foncer à une vitesse hallucinante sur l'ennemi pour être les premiers à profiter de la baston.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kopter	4	2	3	4(5)	2	2	2	7	4+

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce.

Motojet : Un Kopter compte comme une motojet.

Désengagement : Grâce à sa vitesse, un Kopter suit la règle spéciale *désengagement*.

Scout : Un Kopter suit la règle spéciale *scout*.

Équipement

Scie Circulaire : Un Kopter avec une scie circulaire compte comme étant armé d'une pince énergétique.

Gross'bombe : Une fois par partie, un Kopter équipé d'une gross'bombe peut effectuer une attaque spéciale, même s'il a utilisé lors de son tour la règle *turbo-booster*. Placez le grand gabarit d'explosion avec le trou central sur une figurine que le Kopter a survolée lors de son mouvement. La gross'bombe dévie d'1D6ps et possède une Force de 4 et une PA de 5.

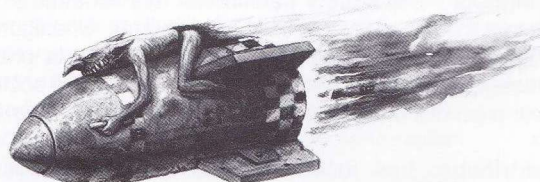
"K'est-ce k'est plus rapide k'un buggie, plus mortel k'une moto d'guerre et ki vole comme un zoizeau? J'en sé rien, mais j'vais bientôt l'découvrir!"

Blériork, pionnier du kopter

BUGGIES

Les buggies sont des véhicules biplaces qui combinent la vitesse d'une moto de guerre et un armement lourd. Les fondus d'la vitesse qui possèdent un buggy se regroupent en meutes destructrices qui font autant de dégâts que possible. Il existe plusieurs variantes de buggies, mais tous sont équipés en série d'un pilote déjanté et d'un artilleur maniaque de la gâchette.

Un buggy a généralement un châssis bas et quatre roues, et un moteur gonflé qui lui permet de parcourir le champ de bataille à une vitesse infernale. Parfaitement adaptés aux déserts de cendres et aux plaines des mondes industriels, les buggies sont la solution pour les mékanos qui n'aiment pas voir leurs créations bêtement détruites parce qu'elles ne manœuvrent pas assez rapidement. L'artilleur d'un buggy sème la mort, ou tout au moins la panique, dans les rangs de l'adversaire, et il pivote frénétiquement tandis qu'il essaie de tirer sur tout ce qui passe à portée du buggy. Ses armes sont systématiquement jumelées, afin de compenser leur imprécision par une cadence de tir accrue. Un escadron de buggies est ainsi capable d'annihiler à lui seul un peloton entier ou de détruire un char lourd en un seul passage, tandis que leurs équipages tirent en tous sens en faisant des gestes obscènes.



TRAKS

Le trak est une modification courante du buggy qui consiste à remplacer ses roues arrières par une chenille. Cela sacrifie une partie de sa mobilité en échange de la possibilité de négocier les terrains difficiles. Le pilote du trak peut ainsi mettre les armes de son engin à portée des troupes à couvert, qu'il s'agisse d'ennemis retranchés dans une ville ou d'un clan rival qui a pris position dans des ruines.

KARBONIZATORS

Les véhicules des orks utilisent un carburant raffiné à partir d'huile de squig et d'hydrocarbures divers. Chaque mékano emploie son mélange personnel, avec des additifs à base de champignons qui rendent non seulement le carburant plus volatil, mais aussi plus polluant. Certains buggies se voient ajouter un important réservoir dans une remorque afin d'alimenter un krameur de taille impressionnante. Ces véhicules sont alors appelés des karbonizators. Ils sont souvent pilotés par des kramboyz avides de vitesse, aux tendances pyromanes encore plus prononcées que celles de leurs camarades. Les équipages de karbonizators adorent foncer sur les lignes adverses avant d'effectuer une large boucle lors de laquelle ils arrosent copieusement de flammes les soldats ennemis, avant de disparaître dans un nuage de fumée noire, une puanteur de viande calcinée et des éclats de rires.



	CT	Blindage			Notes
		Avant	Flanc	Arr.	
Buggy, Trak & Karbonizator	2	10	10	10	Rapide, découvert

Équipement

Chenilles : Les Buggies sont parfois dotés de chenilles. Tout Buggy amélioré en trak ou en karbonizator peut relancer ses tests de terrain *dangereux*.

Karbonizator : Certains Traks possèdent de gros réservoirs de prométhium alimentant un lance-flammes lourd. Un Buggy amélioré en Karbonizator est équipé d'un karbonizator (voir page 89) ainsi que de chenilles, comme décrit ci-dessus.

“Lé z'orks perdent jamais. Si k'on gagne, on gagne, si k'on meurt, on meurt alors ça kompte pas. Si k'on s'en va pour pas mourir, ça kompte pas non plus, pask'on revient après pour s'battre enkoré!”

– Point de vue des orks sur la guerre



GRETCHINS

Les gretchins compensent leur manque révoltant de qualités guerrières par le nombre. Leur couardise et leur incompétence naturelles ne les prédisposent pas à l'art de la guerre, et un grot préférerait s'enterrer la tête dans un trou à spores plutôt que participer à un combat à la loyale. Il existe de rares exceptions, et lorsqu'il est mis en confiance par la possession d'une arme, il est possible de convaincre un gretchin de se rendre au combat en lui promettant une récompense s'il se comporte bien, et des coups de fouet s'il n'obéit pas.

Une bande de gretchins compte toujours plusieurs dizaines d'individus qui se chamaillent et piaillent sans cesse en avançant avec réticence vers l'ennemi. Ils sont "encouragés" par les fouettards, qui doivent souvent s'y mettre à plusieurs pour garder une grosse bande de grots dans le droit chemin. On les appelle aussi les chasseurs, car ils sont responsables de l'élevage et du bien-être des gretchins de la tribu. Les fouettards sont très fiers de leur travail, qui fait partie des métiers les plus anciens et les plus respectés de la société des orks. De plus, ils sont assurés qu'un casse-croûte est toujours à portée de main.



Les fouettards s'assurent le contrôle des gretchins à l'aide d'une pince fixée au bout d'un long manche. Cet alpagueur, comme ils l'appellent, leur sert à attraper un éventuel fuyard pour le projeter au beau milieu d'un champ de mines en un seul geste fluide.

Les fouettards les plus expérimentés savent qu'un grot ne se battra que s'il est persuadé qu'il a une chance de tuer quelque chose. C'est pourquoi ils leur donnent souvent des armes à feu rudimentaires comme des tromblons ou des arquebuses pour les encourager à aller au combat. En réalité, les bandes de grots ne participent que rarement à l'action. La plupart du temps, les grots servent de chair à canon, de boucliers vivants et de paillassons, quand ils ne sont pas utilisés comme moyen de déminage expéditif.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Fouettard	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Règles Spéciales (Fouettards)

L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh !

Équipement (Fouettards)

Alpagueur : C'est l'outil traditionnel des fouettards qui leur sert à attraper ce qui passe à leur portée. Une figurine avec alpagueur combat normalement lors de la phase d'assaut, mais peut forcer un ennemi en contact socle à socle à perdre une Attaque (jusqu'à un minimum de 1).

Élektrifieur : Les fouettards plus modernes utilisent cette invention des mékanos pour envoyer une décharge électrique dans les parties sensibles d'un grot récalcitrant. Le voltage d'un électrifieur peut être réglé à un niveau si élevé qu'il en devient une arme de corps à corps redoutable. Un électrifieur est une arme *empoisonnée* qui blesse toujours sur 4+.

Squig-berger : Cette espèce de squig est dressée à dévorer tout grot qui s'éloigne trop de sa bande. Si une unité avec un squig-berger rate un test de moral, le joueur peut retirer 1D3 grots pour relancer ce test.

Règles Spéciales (Gretchins)

Une Vie de Grot : Les orks donnent aux gretchins des rôles ingrats et déplaisants sur le champ de bataille. Si une unité de Grots se déplace sur un champ de mines, celui-ci est retiré. Retirez aussi 3D6 Grots de l'unité tandis que des membres verts volent dans toutes les directions.

Équipement (Gretchins)

Pétoire Grot : Les grots arrivent parfois à mettre la main sur une arme rouillée à la technologie primitive qui pourrait éventuellement tuer quelque chose si le gretchin parvenait à se souvenir du sens dans lequel on la tient. Une pétoire grot possède le profil suivant :

	Portée	F	PA	Note
Pétoire Grot	12ps	3	-	Assaut 1

GROKALIBR'

Les pièces d'artillerie appelées grokalibr' ont très probablement été créées après que les orks ont rencontré des équipes d'armes lourdes de la Garde Impériale. Un grokalibr' est monté sur des roues et mis en batterie par ses deux servants à l'arrière des lignes des orks. Mais c'est là que s'arrête toute ressemblance avec ses homologues impériaux. En effet, l'efficacité d'un grokalibr' est estimée au bruit qu'il produit, son châssis tient à peine en place à l'aide de quelques boulons, et ses servants sont des grots terrifiés en lieu et place de soldats disciplinés.



Certains fouettards menacent leurs grots de les envoyer servir un grokalibr' pour maintenir le calme dans leur bande, et c'est ainsi que des grots turbulents ou rebelles sont régulièrement condamnés à faire office de servants pour ces pièces d'artillerie. S'ils survivent assez longtemps, ils deviennent sourds, ce qui les oblige à communiquer dans un langage sémaphore primitif. Ils arrivent rarement à se faire comprendre, celui-ci étant limité aux quelques signes dont le grot est capable de se souvenir.

Il existe trois modèles de grokalibr', chacun avec ses dangers inhérents. Les kanons sont des armes de gros calibre qui tirent un projectile explosif pour éliminer l'infanterie, ou à charge creuse pour mettre les chars hors de combat. Malheur au grot chargé de récupérer un obus défectueux coincé dans le kanon, car l'envie de faire feu pendant qu'il s'est glissé jusqu'à la taille dans le fût est souvent irrésistible pour ses camarades. Un lobba tire un projectile explosif selon une trajectoire parabolique, un peu à la façon d'un mortier. Les grots préfèrent les lobbas car ils n'ont pas besoin de s'exposer pour faire feu (bien que le fouettard qui les surveille trouve toujours un moyen de les mettre en vue de l'ennemi, mais c'est une autre histoire...) Le grokalibr' le plus étrange est le zap, qui consiste en un canon allongé projetant un arc électrique. Sa puissance dépend directement du courage du grot artilleur, car c'est lui qui actionne le levier qui détermine le voltage du tir.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-

Blindage					Note
CT	Avant	Flanc	Arr.		
Grokalibr'	3	10	10	10	Artillerie

Équipement

Kanon: Ces pièces de gros calibre tirent des obus antipersonnel ou antichars (déclarez l'obus utilisé avant de faire feu) qui ont les profils suivants :

	Portée	F	PA	Notes
Kanon (frag)	36 ps	4	5	Lourde 1, petit gabarit d'explosion
Kanon (antichars)	36 ps	8	3	Lourde 1

Lobba: La plupart des lobbas ressemblent à des mortiers ou des lance-roquettes, mais les plus rudimentaires ont l'aspect de catapultes. Ils ont le profil suivant :

	Portée	F	PA	Notes
Lobba	E48	5	5	Lourde 1, petit gabarit d'explosion

Zap: Un zap est un canon à énergie aux effets imprévisibles. Chaque fois qu'un zap tire, lancez 2D6 pour déterminer sa Force. Si le résultat est supérieur à 10, un servant grot est grillé, mais le tir est tout de même effectué avec une Force de 10. Lorsqu'un zap réussit un dégât *superficiel* ou *important* contre un véhicule, il provoque automatiquement un résultat *équipeage secoué* en plus de tout autre effet.

	Portée	F	PA	Note
Zap	36 ps	2D6	2	Lourde 1





DRED EUD'LA MORT

Bien que leur taille et leur forme soient variables, les dreds eud'la mort incarnent trois idéaux de la philosophie ork : gros, violent et surarmé. Ils avancent en claudiquant vers l'ennemi, leurs armes de corps à corps s'agitant par anticipation tandis qu'ils font feu de leurs armes lourdes.

Un ork impatient de prouver sa force commettra parfois la terrible erreur de se porter volontaire pour devenir un pilote de dred. Il pense qu'une fois au contrôle d'une telle machine, plus rien ne pourra s'opposer à ses ambitions. Cependant, il découvre rapidement les désavantages de se retrouver enfermé en permanence dans une boîte en métal. Cette situation a tendance à le rendre légèrement fou, c'est pourquoi les dreds nouvellement créés ont besoin de se défouler sur tout ce qui passe à leur portée, d'où leurs talents pour les opérations de démolition.

Les médikos ont un rôle important à jouer dans les bandes qui possèdent des dreds. Les pilotes doivent être connectés au circuit de la machine, et les mékanos ne possèdent pas les compétences nécessaires pour effectuer de telles opérations. Seuls les médikos savent quels fils relier à quelles parties du cerveau de l'ork. Se contenter de mettre le pilote à l'intérieur du sarcophage

pour voir ce qui se passe ne fonctionne pas (même si certains ont essayé). De plus, les dreds ont besoin de visites médicales régulières, car les combats ont tendance à débrancher leurs câbles d'alimentation.

Malgré ces problèmes, les dreds sont des atouts majeurs pour une armée d'orks. Leurs membres mécaniques peuvent couper un homme en deux ou abattre les meilleures fortifications, voire faire ces deux choses en même temps. Un dred peut se ruer au beau milieu d'une escouade en toute impunité car les coups de ses ennemis seront détournés par son blindage pendant que ses pinces et ses scies circulaires provoqueront un horrible carnage. Les pilotes de dreds eud'la mort adorent détruire et tuer en hurlant leur cri de guerre à travers les haut-parleurs de leur machine, car cela leur permet de calmer la colère qu'ils ressentent d'être incarcérés dans un sarcophage de métal. Cette rage s'atténue peu à peu pour atteindre le niveau de celle d'un ork normalement constitué au fur et à mesure que le pilote s'habitue à son nouvel environnement. Cela ne l'empêche toutefois pas de prouver les capacités destructrices de son engin à la moindre occasion, ne serait-ce que pour mieux accepter le fait de devoir se nourrir à travers un hygiaphone.



	Blindage								
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	Type
Dred eud'la Mort	4	2	5	12	12	10	2	3	Marcheur

BANDES DE DREDS

Certains mékanos sont obsédés par l'idée de créer la machine de guerre ultime de la race ork. Ils rêvent de mener au combat des hordes de dreds eud'la mort et de boît' kitu aussi nombreuses que les bandes de boyz menées par les big boss. Un tel exploit est à la portée des gros meks les plus doués, qui deviennent souvent des renégats en poursuivant cette quête lors de laquelle ils fabriquent toujours plus de dreds en pillant les ressources de leur tribu.

Un exemple flagrant d'un tel cas fut celui de Bugnutz, un gros mek qui désossa un chariot de guerre et se servit de ses pièces pour fabriquer trois boît' kitu dans lesquelles il plaça ses fidèles grots graisseurs. Malheureusement, le chariot de guerre en question appartenait au seigneur des Roues Sanglantes Kilsarr l'Ékrazeur, qui fut outré par un tel affront.

Bugnutz termina sa carrière cloué à l'avant du chariot de guerre qu'il dût construire pour remplacer l'ancien. Depuis ce jour, l'histoire de Bugnutz est un avertissement pour les mékanos dont l'ambition dépasse les limites du raisonnable (c'est-à-dire tous les mékanos).

BOÎT'KITU

Une boîte'kitu ressemble en tout point à son grand cousin le dred eud'la mort, mais en plus petit. Ce sont néanmoins des géants de métal dotés d'appendices meurtriers et d'armes lourdes. Typiquement, l'un de leurs bras se termine par une pince crépitante ou une scie circulaire ensanglantée, tandis que l'autre est une arme de gros calibre. Cependant, c'est à l'intérieur de la boîte'kitu que la différence avec un dred est la plus flagrante, car son pilote n'est pas un ork, mais un grot.

Étant plus petites, les boîte'kitu opèrent souvent par escadrons de deux ou trois machines, mais c'est aussi parce que leurs pilotes gardent un certain degré de la lâcheté propre aux gretchins et éprouvent du mal à dominer leur instinct de conservation, même en étant connectés à une machine à tuer de trois mètres de haut. Ils ne se sentent en sécurité qu'en groupe et ne se croient nullement invincibles comme les pilotes de dreds. Il n'est pas rare de voir des boîte'kitu rester pétrifiées par le danger, ou même s'enfuir lorsque les balles commencent à fuser, bien que leurs carapaces de métal les protègent sans peine contre tous les tirs d'armes légères.

Les gretchins feraient n'importe quoi pour devenir pilote de boîte'kitu. Après une vie entière de servilité ponctuée de violences physiques, l'occasion d'évoluer dans un corps blindé que ses anciens maîtres auront à redouter est irrésistible. Rien, à part peut-être assister au processus d'implantation dans le corps d'une boîte'kitu, ne pourrait convaincre un gretchin d'abandonner son projet. La compétition pour y parvenir est telle que les tribus de grots les plus organisées tiennent des tombolas pour désigner l'heureux gagnant qui aura le privilège d'être connecté à la prochaine boîte'kitu que le mékano aura terminée.

Une fois le grot greffé à l'interface de la machine, il cherchera à se venger de ceux qui l'ont opprimé par le passé. Il jaillira dans leurs maisons au beau milieu de la nuit dans un cri terrible ou s'amusera à les piétiner sous les yeux médusés de leurs camarades. Les mékanos et les médikos responsables de la réincarnation du grot regardent cela avec une espèce de bienveillance paternelle avant de le ramener dans son enclos une fois qu'il s'est défoulé. Il y reste alors à l'état léthargique aux côtés des autres machines en émettant un ronflement mécanique, jusqu'à ce qu'il soit réveillé pour aller au combat.

Blindage									
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	Type
Boîte'kitu	2	3	5	11	11	10	2	2	Marcheur

Équipement

Bazoogrot: Ces tromblons géants tirent des débris ramassés sur le champ de bataille ou sur le sol de l'atelier du mékano et possèdent le profil suivant:

	Portée	F	PA	Notes
Bazoogrot	18ps	6	5	Lourde 2, petit gabarit d'explosion

Voix off: "J'suis Nugrob le Tueur et c'est mon ultimatum. J'ai mes boyz, alors vl'à le deal: vous m'donnez mille fling' à chaque fois k'on vient, et on vous laisse trankilles. Ok?"

Gouverneur Kubris: "Jamais nous ne traiterons avec vous, vous m'entendez!"

Voix off: "C'est dommage, pask'j'ai aussi une tripotée de bandes de dreds et des gargants."

- Courte Pause -

Kubris: "Laissez-nous quelques heures pour réfléchir."

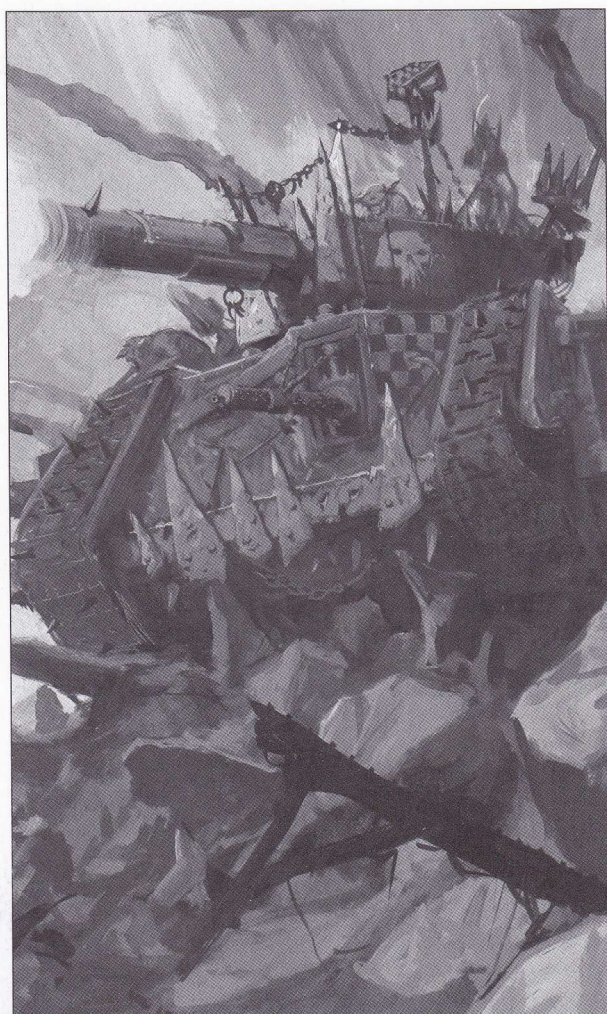
Voix off: "Nan, de toute façon, j'ai bien envie d'essayer mes gargants, har har har!"



VÉHICULES VOLÉS

Les pillards orks sont passés experts dans l'art de voler et de bidouiller les véhicules ennemis abandonnés afin de s'en servir. Une fois la bataille terminée, leurs "zékipes de récupération" se mettent à l'œuvre et passent des jours à tracter et réparer les épaves des chars adverses. La majorité de ces machines connaîtront de nouveau les combats, sous la forme d'engins customisés, parfois plus performants mais le plus souvent moins efficaces que le véhicule original.

Véhicule volé est un terme usuel pour désigner n'importe quel engin qui a été retravaillé par un mékano ou qui sort d'une usine impériale capturée par les orks. Il peut s'agir de robustes véhicules de transport basés sur le châssis du Rhino ou de la Chimère, d'une pièce d'artillerie dont le blindage a été réduit à sa plus simple expression, ou même d'engins antigrav très avancés que les orks ont miraculeusement réussi à ne pas encore faire s'écraser. Après l'inévitable processus de modification, de récupération et de bidouillage mené par le mékano, la plupart de ces véhicules partagent les mêmes caractéristiques : fiabilité nulle et efficacité diminuée par rapport à la machine d'origine.



Les véhicules volés sont très populaires auprès des tribus de Death Skulls, qui ont pour habitude d'emprunter des engins à l'ennemi, à d'autres clans et même entre elles à une fréquence presque hebdomadaire. Le fait de voler un véhicule pour le réparer et l'utiliser contre l'ennemi est source de prestige chez les Death Skulls. Ils évoquent un personnage légendaire nommé Gutzbag "le voleur", qui était si doué qu'il avait même réussi à dérober un titan impérial pour le retourner contre ses anciens alliés. Les Death Skulls adorent voler un véhicule, l'utiliser pour infiltrer les lignes ennemies avant de semer une pagaille pas possible en ouvrant le feu dans le dos de l'adversaire quand ils sont découverts.

Les Blood Axes sont eux aussi très friands de véhicules volés. Il existe même des cas de Rhino volés à des Space Marines et utilisés pour lancer des assauts contre des positions impériales, pour le plus grand amusement de la tribu. Kernal Dragnatz de l'Élite des Ferrailleurs pouvait se targuer de posséder plusieurs dizaines de véhicules impériaux dans sa colonne blindée, même si leur véritable appartenance était trahie par les fumées huileuses et peu orthodoxes de leurs échappements.

	Blindage				Notes
	CT	Avant	Flanc	Arr.	
Véhicule Volé	2	11	11	10	Char, découvert

Transport : Un Véhicule Volé qui ne reçoit pas un obuzier possède une capacité de transport de 12 figurines. Les figurines en méga-armure comptent pour 2.

Règles Spéciales

Touche pas à ça!!! À cause de leur technologie étrangère, les Véhicules Volés sont sujets à des avaries fréquentes. Un Véhicule Volé doit lancer un dé au début de sa phase de mouvement. Sur un résultat de 1, il doit avancer aussi vite que possible en ligne droite tandis que les orks se trompent dans les commandes. Cela peut provoquer une *attaque de char* contre un ennemi. Les passagers ne peuvent pas débarquer à ce tour.

Équipement

Obuzier : Les Véhicules Volés le sont souvent à cause de l'énorme canon dont ils sont équipés. Un obuzier possède le profil suivant :

	Portée	F	PA	Notes
Obuzier	36 ps	8	3	Artillerie 1, grand gabarit d'explosion

Postes de Tir : Si le véhicule a l'amélioration *habitat' fermé*, il possède trois postes de tir : un à l'arrière et un sur chaque flanc.

Points d'Accès : Si le véhicule a l'amélioration *habitat' fermé*, il possède un point d'accès à l'arrière.



CHARIOTS DE GUERRE

Ces monstres de métal avancent au milieu des hordes d'orks dans un bruit de chenilles tonitruant. Certains sont des bastions mobiles remplis à ras bord de boyz, d'autres des chars d'assaut bardés d'armes d'artillerie et de mitrailleuses. Les chariots de guerre sont le fer de lance des attaques des orks, et bien qu'ils puissent remplir plusieurs fonctions, leur rôle principal est d'écraser l'ennemi sous leurs chenilles et un déluge de feu.

Les chariots de guerre sont toujours énormes et solidement construits. Ils sont la propriété des bandes les plus riches et les plus prestigieuses, et il est rare qu'un big boss ne possède pas au moins un chariot de guerre pour s'occuper de ses meilleurs ennemis et se pavaner à travers sa colonie en bombant le torse de fierté du haut de sa machine ou en hurlant des ordres à ses subalternes.

Le blindage avant d'un chariot de guerre est épais, surtout parce qu'il est utilisé pour éperonner l'ennemi. Il a souvent l'apparence d'une bête que les orks chassent dans la nature, ainsi qu'un crâne cornu attaché à l'avant, car les orks sont convaincus que cela le rend d'autant plus efficace.

	CT	Blindage			Notes
		Avant	Flanc	Arr.	
Chariot de Guerre	2	14	12	10	Char, découvert

Transport : Vingt figurines. Si le Chariot de Guerre est équipé d'un grokanon, sa capacité de transport passe à 12 figurines. Les figurines en méga-armure comptent pour 2.

Postes de Tir : Si le véhicule a l'amélioration *habitat' fermé*, il possède cinq postes de tir : un à l'arrière et deux sur chaque flanc.

Points d'Accès : Si le véhicule a l'amélioration *habitat' fermé*, il possède trois points d'accès : un à l'arrière et un sur chaque flanc.

Équipement

Rouleau Kompressueur : Ce rouleau hérissé de pointes écrase tout sur son passage. Un Chariot de Guerre ainsi équipé peut relancer ses tests de terrain *dangereux*. Si le véhicule effectue une *attaque de char* contre une unité, celle-ci subit 1D6 touches de Force 10. Si elle choisit de tenter *la Mort ou la Gloire*, elle subit 1D6 touches de Force 10 supplémentaires, en plus des effets habituels.

Grokanon : Ces armes pilonnent l'infanterie ennemie pendant que la horde d'orks se rapproche. Elles ont le profil suivant :

	Portée	F	PA	Notes
Grokanon	24 ps	7	3	Artillerie 1, grand gabarit d'explosion

Bien que l'apparence des chariots de guerre varie, la plupart sont fabriqués en gardant en tête un rôle tactique. Les *kass'gobs* ou les *éklat'poumons* lourdement blindés avancent en même temps que la horde pour déverser des tonnes d'obus sur l'ennemi. Leur armement principal est simplement appelé *grokanon* par les *mékanos* ; il fait un bruit assourdissant quand il tire, ce qui provoque en écho un chœur de cris enthousiastes de l'équipage.

Les chariots d'assaut tels le *Kompressueur* ou la *Roue eud'Gork* sont très populaires auprès des *Evil Sunz*. Ils sont prévus pour emmener de nombreux orks au front aussi vite que possible. Ils ressemblent à d'énormes *squiggoths* de métal, avec des défenses en acier et des échappements qui font un bruit de flatulence ou de rugissement quand le pilote enfonce le champignon.

Un autre type de chariot de guerre est le *Krabouilleur*. Cette catégorie inclut le *Briseur d'Os* et le *Krazeur d'Os*, qui peuvent réduire l'ennemi en pulpe avec leurs rouleaux compresseurs. Le pilote d'un *Krabouilleur* passe le plus souvent l'essentiel de la bataille à écraser l'infanterie et les véhicules légers en riant comme un demeuré.



FRIMEURS

Les plus riches et les moins discrets de tous les orks sont sans conteste les frimeurs. Ces individus peu fréquentables mènent une vie de conquête et de pillage et écumant les étoiles dans des kroiseurs aux décorations grotesques. Les frimeurs saisissent toute occasion de se battre aux côtés des autres boyz, ne serait-ce que pour les rendre jaloux de la puissance révoltante de leurs armes.

Arrogants et capricieux, les frimeurs considèrent qu'ils occupent le plus haut échelon de la société ork, ce qui implique que la vaste majorité d'entre eux sont des exilés, chassés de leur clan pour avoir fait montre d'insolence envers leur big boss ou, d'une manière générale, parce qu'ils se sont montrés trop vantards pour être supportables. D'autres poursuivent volontairement une vie de korsaïre de façon à pouvoir mettre la main sur toujours plus de butin sans avoir à le partager.

Les frimeurs aiment accumuler des trésors et cherchent toujours de nouvelles occasions de piller. L'amélioration de leur matériel de campagne les obsède à un tel point qu'ils sont prêts à faire n'importe quoi pour s'enrichir, ce qui inclut des activités aussi variées que la trahison, le coup bas, le meurtre et le coup de poignard dans le dos.

Les frimeurs se reconnaissent aisément à leurs vêtements de mauvais goût et à leur expression d'intense autosatisfaction. Chacun d'eux porte quantité de boucles d'oreilles, de médailles, de trophées, de fourrures rares et de glyphes dorés qui proclament haut et fort la grandeur de leur propriétaire, le tout surmonté d'un chapeau extravagant. Beaucoup de frimeurs viennent du clan Bad Moon, et les deux factions aiment à partager une bonne séance de vantardise autour du meilleur tonneau de rhum de fongus qu'ils puissent s'offrir.

L'arrivée d'une bande de Frimeurs est annoncée par le tintement de leurs breloques, mais peu leur chaut. Ils aiment étaler leur richesse, et plus le public est nombreux, mieux c'est. Même leurs grots portent des bijoux, des vêtements de qualité, et vantent sans cesse les exploits de leur maître.

S'il est une chose que les frimeurs aiment encore plus que parader, c'est utiliser leurs fling' kustom pour vaporiser l'ennemi. La conception de ces derniers varie d'un individu à l'autre, mais dans la mesure où un mékano payé par seaux de dents fera le boulot de son mieux, ils sont uniformément mortels. Malheur à celui qui donne à un frimeur l'occasion de tester son dernier joujou.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Frimeur	4	2	4	4	2	3	3	7	4+

Équipement

Viseur : Tout Frimeur qui se respecte dispose d'un viseur bionique perfectionné. Lorsqu'ils tirent, les Frimeurs peuvent mesurer la portée avant de déclarer leur cible.

Fling' Kustom : Les fling' kustom disposent du profil ci-dessous. Jetez un dé à chaque phase de tir pour déterminer la PA de toute l'unité, mais seulement après que la cible a été choisie.

	Portée	F	PA	Spécial
Fling' kustom	24 ps	5	1D6	Assaut 1

Bastos Supplémentaires : Certains Frimeurs font ajouter de nouveaux canons à leur arme. Les fling' kustom dotés de *bastos supplémentaires* deviennent Assaut 2.

Pluss' Mieux : Ces armes utilisent des munitions plus puissantes. Les fling' kustom disposant de l'amélioration *pluss' mieux* ont une Force de 6.

Pluss' Tro'fort : Les fling' kustom les plus coûteux tirent des éclairs d'énergie plutôt que des balles. Lorsque vous jetez le dé pour déterminer la PA de l'unité, soustrayez 1 au résultat (jusqu'à un minimum de 1). Les fling' kustom *pluss' tro'forts* souffrent de la règle *surchauffe*.

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh !



KAPTAIN BADRUKK

Kaptain Badrukk est le plus célèbre korsaire de tous les temps. Véritable légende parmi les coupe-jarrets qui partagent sa profession, il parcourt les étoiles à bord de son croiseur kitue, le *Blacktoof*, depuis plusieurs dizaines d'années. Le Kaptain est à la tête d'une affreuse bande de pirates, appelée les Frimeurs de Badrukk, et s'est battu aux côtés des plus illustres big boss. Il affirme d'ailleurs que sans les armes mortelles de ses gars, bon nombre de ces big boss seraient morts. Et ceux qui les ont vus en action sont portés à le croire.

Badrukk est un capitaine korsaire typique si ce n'est que son extravagance est encore plus prononcée. Laid comme un grox, sa grosse tête chauve et couturée de cicatrices est décorée de médailles volées aux amiraux impériaux dont il a désarmé et pillé les vaisseaux; ses dents, si nombreuses que sa bouche affiche en permanence un rictus hideux, sont recouvertes d'un alliage d'adamantium et d'or volé dans le Palais de la Lumière Éternelle.

L'armure dorée du Kaptain n'est souillée que par le sang de ses plus récentes victimes, et sa bannière dorsale proclame ses capacités surnaturelles de guerrier et de conquérant. Une gabardine doublée de plomb le protège des radiations émises par son arme bien-aimée, qu'il appelle le Rippa, arme si dangereuse que sa simple proximité est une promesse de désastre. Elle appartenait

jadis au garde du corps ogryn d'un gouverneur impérial, mais le Kaptain l'a depuis modifiée en remplaçant ses chargeurs par des réservoirs de plasma très instables, si bien que chaque tir frappe sa cible avec la puissance d'un petit soleil.

Badrukk fut chassé du clan Bad Moon parce qu'il avait un peu trop de dents pour son propre bien. Dès ses premières aventures de korsaire, les exploits du Kaptain dépassèrent de loin ceux de ses collègues pirates. Alors qu'il se battait aux côtés de la flotte du big boss Garaghak, il neutralisa l'un des bras de la flotte-ruche tyranide Kraken en lançant une attaque audacieuse sur la reine-norne qui le contrôlait. Durant la Guerre des Dakka, ses frimeurs repoussèrent de leurs tirs un groupe de chasse Tau au complet. Et l'on raconte aussi que le Kaptain a tué une baleine intersidérale à lui seul.

Badrukk est un excellent stratège, pour un ork, et il sert de conseiller à tout seigneur assez riche pour payer le prix exorbitant de ses services. Après une bataille, les frimeurs "persuadent" leur employeur de leur laisser la part du lion du butin avant de remonter dans le *Blacktoof* et de partir pour de nouveaux carnages. La plupart des big boss estiment que la perspective d'une bonne bagarre et le spectacle de Badrukk et ses Frimeurs utilisant leur arsenal vaut toutes les dépenses.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+

Équipement: L'Armure de Dents d'Or, le Rippa, trois Grots Poudriers, un emblème, un automatique, un kikoup, un vizeur (voir l'entrée des Frimeurs) et des grenades frag.

Équipement

Grots Poudriers: Il faut maintes petites mains pour transporter la cargaison de munitions et de trésors du Kaptain. Badrukk possède 3 Grots Bastos. Ceux-ci comptent en plus des Grots Bastos autorisés par son unité.

Armure de Dents d'Or: L'armure de Badrukk est couverte de dents d'or fondues, arrachées à la gueule d'autres capitaines korsaires. Elle lui confère une Sauvegarde d'Armure de 3+, et inclut également un champ de force qui lui apporte une Sauvegarde Invulnérable de 5+.

Le Rippa: Badrukk aime tuer des choses avec son fling' préféré. Un jour, le Kaptain comptera au nombre de ses victimes, mais pour l'heure le Rippa reste une arme horriblement puissante. Elle a le profil suivant:

	Portée	F	PA	Spécial
Le Rippa	24 ps	7	2	Assaut 3, Surchauffe

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge Féroce, Waaagh !





GHAZGHKULL THRAKA

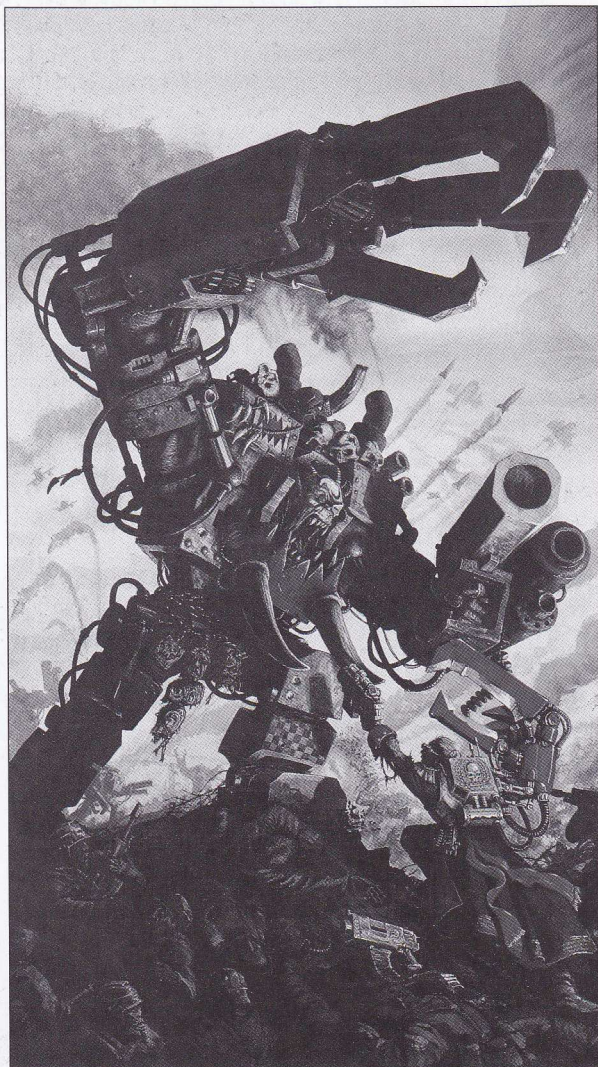
Ghazghkull Mag Uruk Thraka est le puissant prophète de la Waaagh!, un être capable de plonger des planètes orks entières dans une frénésie de conquête et de carnage. Il est tout simplement l'ork le plus influent de la galaxie, et des milliards de peaux-vertes partent en guerre en son nom.

Ghazghkull Mag Uruk Thraka commença sa carrière en tant que simple fantassin Goff sur la planète reculée d'Urk. Durant un raid sur un centre de commandement Space Marine, un tir de bolter lui arracha un bon morceau du crâne et il subit d'importants dommages au cerveau. Un médiko Deathskull, Dok Grotsnik, remplaça des parties de sa matière cérébrale par un appareil bionique constitué d'adamantium.

Il se peut que cet engin ait développé les pouvoirs psychiques latents de Ghazghkull, ou peut-être souffrait-il seulement d'hallucinations, mais, quelle qu'en soit la raison, après cet accident, Ghazghkull prétendit être en contact avec les dieux orks Gork et Mork.

Quelque sombre puissance favorisa sûrement Ghazghkull, car son ascension jusqu'à la domination des orks d'Urk fut fulgurante. Il se fraya rapidement un chemin dans la hiérarchie jusqu'à atteindre la position de Boss Planétaire Suprême. Les orks ne respectent rien d'autre que le courage et la violence, et il est indéniable que Ghazghkull possédait largement ces qualités. De plus, il avait quelque chose dont la plupart des orks manquent : c'était un visionnaire. Il excita les orks avec des discours passionnés, soulignant que leur mission était de conquérir la galaxie. Où qu'il aille, les tribus cessaient de se battre entre elles et épousaient sa cause.

Tout ceci n'aurait peut-être abouti à rien si le soleil d'Urk n'avait commencé à mourir. Ghazghkull raconta aux orks que c'était là un signe de Gork, que le moment était venu de lancer une Waaagh! et de rougir les étoiles avec le sang de l'ennemi. Ceux qui désiraient se joindre à la croisade devaient le suivre, les autres périraient. Tous les orks choisirent de suivre Ghazghkull : ils seraient les conquérants de la galaxie ou mourraient en essayant!



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ghazghkull	6	2	5	5	4	4	5	9	2+

Équipement : Crâne d'adamantium, emblème, corps de cybork, méga-armure, grenades frag et gros fling' (qui remplace les fling' jumelés inclus dans la méga-armure).

Équipement

Crâne d'Adamantium : Les coups de tête de Ghazghkull ont la puissance de la foudre. Lorsqu'il charge, il gagne +2 Attaques au lieu du +1 habituel. En outre, Ghazghkull est immunisé aux effets de la *mort instantanée*.

Règles Spéciales

Personnage indépendant, L'Union fé la Force, Charge féroce, Prophète de la Waaagh!

Prophète de la Waaagh! : Le cri de guerre de Ghazghkull peut déclencher une Waaagh! aux proportions titanesques. Celle-ci peut être lancée à n'importe quel moment, mais une seule fois par bataille et pas durant le premier tour. Elle remplace la Waaagh! de l'armée.

La Waaagh! de Ghazghkull dure pour le restant du tour de joueur en cours et pour la durée du tour de joueur suivant. Durant cette période, la sauvegarde de Ghazghkull devient une Sauvegarde Invulnérable.

De plus, tant que dure la Waaagh! toutes les unités d'infanterie orks comptent comme ayant obtenu un 6 pour les mouvements de Waaagh! qu'elles souhaitent effectuer. Toutes les unités amies n'étant pas en fuite deviennent en outre *sans peur* pour la durée de la Waaagh!

Notez qu'une seule Waaagh! peut être lancée par tour, la Waaagh! de Ghazghkull ne peut donc pas être combinée avec celle générée par un Bizarboy.



MAD DOK GROTSNIK

Grotsnik a toujours eu une fascination morbide pour l'art de la trépanation. Lorsqu'un Goff particulièrement laid appelé Ghazghkull entra dans sa tente, les mains plaquées sur le crâne pour empêcher son cerveau de tomber, le Dok y vit la chance de sa vie. Deux heures plus tard, Ghazghkull ressortit, les mains cette fois plaquées sur un crâne d'adamantium flambant neuf.

L'élévation de Ghazghkull au rang de Seigneur de Guerre lui prit moins d'une semaine. Confronté à une soudaine popularité, Grotsnik jeta un regard sur les boyz qui faisaient la queue devant sa tente et vit la deuxième chance de sa vie. Il convainquit les nobz les plus opulents de sa tribu de se laisser faire une "spéciale Ghazghkull". Ce que Grotsnik garda pour lui, c'est que les crânes qu'il refaisait de la sorte contenaient une petite quantité d'explosif, et que le Dok gardait par-devers lui un détonateur à distance pour chacun d'eux. Il ne manquait jamais de travail, et si un nob avait le malheur de l'offenser, ce dernier pouvait compter sur de fatals maux de tête plus tard dans la journée.

Mais les nobz finirent par comprendre. Conscients qu'ils ne pouvaient s'en prendre à Grotsnik face à face, ils lui organisèrent un accident. On appela le Dok pour qu'il vienne examiner les câbles d'un Dreadnought, mais une surprise l'attendait. La machine attrapa Grotsnik de l'une de ses pinces, le cloua au sol et lui ouvrit le crâne de sa scie circulaire avant de s'éloigner en claudiquant.

Or, les infirmiers gretchins de Grotsnik virent dans l'agonie de leur maître la chance de leur vie. Ils ramenèrent le dok jusqu'à sa tente, et le son du marteau, de la perceuse et de la scie résonnèrent bientôt dans le camp endormi.

Lors de cette longue nuit, l'un des grots rendit son casse-croûte alors qu'il farfouillait jusqu'aux coudes dans la boîte crânienne de Grotsnik. Un autre égara son squigraignée de compagnie, qui alla nicher dans l'endroit le plus chaud et le plus humide qu'il pût trouver: la calotte ouverte du dok. Grotsnik mourut plusieurs fois au cours de la nuit, mais il fut ranimé à chaque fois par l'utilisation astucieuse d'un électrifieur à grot. Aux heures grises de l'aube, Grotsnik sortit en titubant de sa tente, les mains serrant sa nouvelle plaque crânienne, vivant mais complètement fou. Il se mit à danser et chanter sous le coucher de lune, au rythme de détonations plus ou moins aléatoires: les explosions des crânes des nobz, qu'il faisait sauter un par un.

Depuis ce jour, les goûts chirurgicaux de Grotsnik sont devenus encore plus insolites. Il s'est amputé de plusieurs membres pour "garder la main", avant de les remplacer par ceux de patients qui se sentaient pris d'un élan de générosité en milieu d'opération. Il a aussi lobotomisé plusieurs des inconscients qui se sont présentés à lui, pour remplacer leur cerveau par un squig vivant. On raconte même qu'il travaille à la création d'un "superork" avec des organes "offerts" par ses patients. Certains pensent que sans la protection de Ghazghkull, le dok aurait été tué voilà bien longtemps, mais il n'en demeure pas moins que Grotsnik est un excellent combattant, jouissant d'une robustesse à toute épreuve.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dok Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+

Équipement: Pince énergétique, automatik', grosse pikouze, corps de cyborg, instruments de médiko.

Règles Spéciales

Personnage indépendant, Charge féroce, Waaagh !

Dokteur Maboul: Le Dok est un véritable cinglé, que certains estiment encore plus taré que le dernier des Dingboyz. Il est *sans peur*, de même que toute unité qu'il rejoint. En outre, il est si assoiffé de sang qu'il doit toujours se déplacer aussi vite que possible vers l'ennemi le plus proche, et le charger si possible. Il transmet cette soif de sang à toute unité qu'il rejoint. Cela implique que lorsque Grotsnik rejoint une unité, il ne peut pas la quitter tant qu'il n'est pas son dernier membre vivant.

"On opère! Tout de suite!
L'est encore temps!"

- Mad Dok Grotsnik

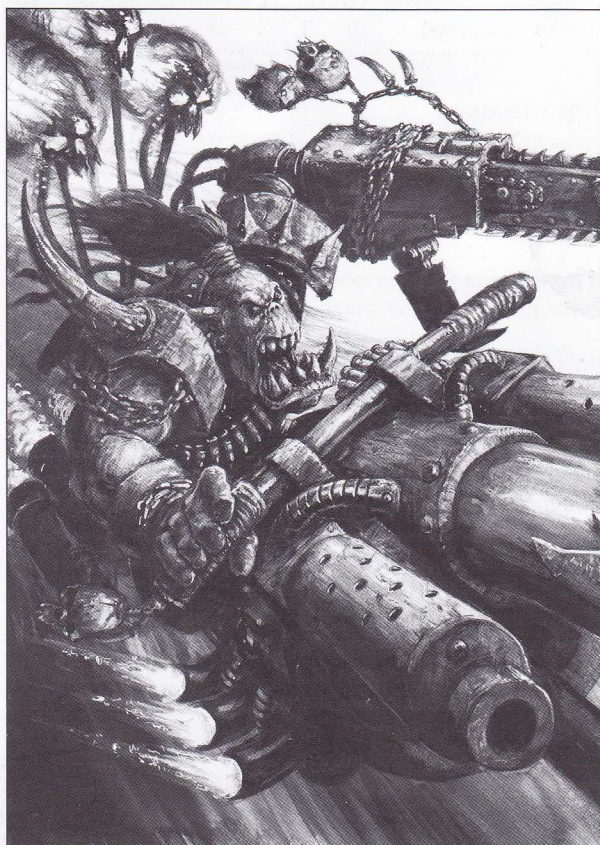
WAZDAKKA GUTSMEK

Le plus illustre motard ork de tous les temps, Wazdakka Gutsmek trône sur un turbo-monstre de métal qui de moto est devenu quelque chose de bien plus inquiétant.

Wazdakka trafique des békanes depuis sa plus tendre enfance sur le monde désertique de Khasal Prime. La seule chose qu'il aimait davantage que désosser une moto pour la remonter à sa façon était de la piloter. Après avoir remporté la Kourse des Roues Kikrâm' sur une machine qu'il avait construite le matin même, le destin de Wazdakka lui apparut clairement. On l'accusa de tricher et, très indigné, il laissa libre court à sa colère en détruisant la ville de ses dakkakanons de gros calibre, avant de s'en aller comme un prince.

Au fil des ans, Wazdakka devint une sorte de légende. Son sens du timing était exceptionnel, et ses interventions théâtrales renversèrent le cours de plus d'une bataille en faveur des ork. Maintenu dans un état de veille permanent par les décoctions de médikos renégats, Wazdakka ne s'arrêtait que pour bricoler son engin.

Vint un moment où il se lassa de voyager seul. Il se mit alors à prêcher l'union de toutes les tribus en une Waaagh! qui partirait d'un point de la galaxie pour finir à son opposé. Wazdakka a ainsi gagné le soutien de tous les Fondus d'la Vitesse qu'il a rencontrés. Seul le temps dira si son démentiel projet verra le jour, mais en tout cas, la destruction marchera dans les traces de ses pneus.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Wazdakka	5	2	4	5(6)	3	3	4	9	4+

Équipement : Moto de l'Aporkalypse, outils de mékano, automatik', pince énergétique, emblème, méga blasta kustom et grenades frag.

Équipement

La Moto de l'Aporkalypse : Wazdakka suit les règles des motos de guerre (page 46). De plus, son véhicule a été modifié, si bien qu'il est plus puissant (et plus cool) qu'une moto de guerre ordinaire.

Lorsque Wazdakka utilise la règle *turbo-booster*, il peut quand même tirer avec ses armes lors de ce tour.

Dakkakanon : Le dakkakanon monté sur la moto de Wazdakka est un monstre à tir rapide capable d'arrêter d'une rafale la charge d'un troupeau de bulldozers. Il a le profil suivant :

	Portée	F	PA	Spécial
Dakkakanon	24 ps	8	4	Assaut 4

Règles Spéciales

Personnage indépendant, L'Union fé la Force, Charge féroce.

LE SIÈGE DE SCALEX VI

La Waaagh! Wazdakka fut pratiquement neutralisée sur le monde-forge impérial de Scalex VI, où sa horde de motards Fondus d'la Vitesse fut engagée par une légion de l'Adeptus Mechanicus accompagnée d'un titan Warlord. Les armes des orks étaient incapables de pénétrer la peau de métal de la machine divine, tandis que les armes de cette dernière faisaient un ravage parmi leurs rangs, si bien que les installations du complexe industriel furent bientôt couvertes de sang ork et d'huile de moteur.

Les Fondus faillirent être exterminés, mais Wazdakka intervint. Il monta jusqu'au sommet d'un plateau qui surplombait le champ de bataille, puis lança sa moto à toute vitesse dans le vide, traversant les boucliers du titan. Le passage des champs de force embrasa le véhicule, qui s'abattit comme une comète sur le centre de commandement du Warlord. Toujours en feu, Wazdakka massacra l'équipage en quelques secondes.

La bataille était pour ainsi dire terminée. Scalex VI fut annexé par l'empire de Wazdakka, et ses manufactorum fabriquèrent désormais des véhicules de toutes tailles et de toutes formes pour la Waaagh! Wazdakka. De ce jour, ce dernier a conservé les crânes du Princeps et du reste de l'équipage du titan, en souvenir de sa plus grosse proie.

LE VIEUX ZOGWORT

Zogwort est le plus grand bizarboy de tous les temps. Il naquit sur le monde hostile de Catachan durant une éclipse totale du soleil. La sortie de son cocon fut déjà un combat, car il avait éclos au milieu d'un nid de vipères sanguines, et son jeune corps fut couvert de morsures venimeuses avant même qu'il n'arrive à s'extraire du sol. Non seulement il survécut, mais il riposta. Alors que le soleil sortait de sa cachette au-dessus de la sinistre scène de sa naissance, le jeune ork parvint à s'extraire du sol, un serpent mort dans chaque main et une masse de vipères agonisantes dans la bouche.

À la stupéfaction de sa tribu, les dieux continuèrent d'envoyer des signes de leur faveur à Zogwort. À compter du jour de sa naissance, aucun serpent ne le mordit plus ; ils se contentaient de se glisser dans ses fourrures ou de se lover contre ses membres couverts de marques de morsure. Le jeune Zogwort était plus hargneux et plus rusé que ses frères, et tous ceux qui essayèrent de l'embêter apprirent rapidement que sa morsure était plus venimeuse que celle de la pire vipère. Il fut proclamé fils aîné de Mork, et reçut les honneurs de sa tribu avant la fin de sa première année.

Ses véritables pouvoirs ne se manifestèrent que lorsqu'il atteignit l'adolescence. De violents phénomènes psychiques commencèrent à se déchaîner autour de lui, et les orks les plus âgés parèrent sur le fait que le petit deviendrait un jour un bizarboy. On lui assigna une escorte de gorilles pour le surveiller de près, mais ces derniers eurent la mauvaise idée de se transformer en squig pendant la nuit.

Lorsque la tribu de Zogwort s'en prit aux humains qui habitaient Catachan, le jeune ork devint une terreur qui tapait du pied et soufflait en aspirant l'énergie Waaagh ! de sa tribu. Lorsqu'il ne pouvait plus la contenir, cette énergie jaillissait de lui telle une cascade de force verte qui submergeait l'ennemi et ne laissait dans son sillage que des vêtements vides, des armes abandonnées et des squigs à l'air surpris.

Zogwort perdit la vue en crachant une rafale particulièrement puissante, laquelle détruisit une compagnie entière de gardes impériaux, bien qu'il prétende encore à ce jour qu'il l'a fait exprès et que Mork a guidé ses actes. En vieillissant, Zogwort est devenu plus grognon et plus puissant, et sa réputation a éclipsé celle de son big boss, Skabgut. Il a finalement quitté sa planète, n'emportant avec lui que ses squigs préférés, et s'est lancé dans une quête pour trouver de plus grandes concentrations d'orks.

Le Vieux Zogwort écume aujourd'hui la galaxie en tant que korsaire et se dirige toujours là où l'énergie Waaagh ! est la plus pure pour emmagasiner la force de ses frères orks et la libérer à la moindre provocation. Il s'est avéré être l'éminence grise de plus d'un puissant Seigneur de Guerre, et sa légende croît à chaque nouvelle bataille, car tout ork aime les histoires qui finissent sur une bonne transformation en squig.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Vieux Zogwort	4	0	3	5	3	2	2	8	6+

Équipement

Nid de Vipères : Le Vieux Zogwort jouit d'1D6 Attaques supplémentaires à Initiative 4. Toutes les Attaques de Zogwort sont *empoisonnées* et blessent toujours sur 2+.

Règles Spéciales

Personnage indépendant, L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh !, Akkro

Psyker : Le Vieux Zogwort est un psyker.

La Malédiction de Zogwort : Zogwort est capable de transformer ses ennemis en squig. Il peut utiliser sa malédiction au lieu de jeter un dé sur le tableau des pouvoirs psychiques des Bizarboyz. Choisissez un personnage indépendant en vue de Zogwort. S'il se trouve à moins de 18ps, les deux joueurs jettent un dé. Si vous obtenez le plus haut résultat, la figurine est transformée en squig enragé sous le contrôle de votre adversaire. Vous devez fournir la figurine de squig. Il dispose du profil suivant, n'a ni équipement ni règles spéciales, mais compte comme un personnage indépendant et comme de l'infanterie.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Squig	4	0	3	2	1	3	1	5	-

BOSS SNIKROT

Les fameux Chasseurs d'Orks d'Armageddon craignent un ork et un seul. Dans la pénombre de la jungle équatoriale qui sépare Armageddon Secundus et Prime, ces vétérans de la Garde Impériale échangent des histoires sur le Boss Snikrot, le Traqueur. Ils parlent d'un tueur qui se faufile dans la jungle tel un fantôme, capable de traverser les lianes sans faire frémir la moindre feuille. Ils parlent d'un chasseur sauvage qui ne vit que pour tuer, dont les yeux étincellent d'une lueur de haine. Enfin, ils parlent de ses victimes, qu'on retrouve toujours scalpées et les yeux crevés.

Boss Snikrot était un kommando de haut rang lors de la première invasion de Ghazghkull, et il figura parmi les premiers orks à braver l'enfer vert qui séparait les deux continents d'Armageddon. La jungle était vaste, et les kommandos se retrouvèrent bientôt séparés du reste de la horde. Dans leur errance, ils se rapprochèrent de la base Cerberus et furent repoussés par les spécialistes du combat de jungle que les autorités impériales y avaient postés. Snikrot ordonna à ses boyz de se replier et fit le vœu de conquérir son environnement avant de tourner son attention vers les bases humaines.

Snikrot avait bien appris sa leçon. Il entreprit de mener une campagne de guérilla depuis le cœur de la forêt et se débarrassa de la majeure partie de son équipement afin que sa peau verte se fonde naturellement dans la jungle. Lui et ses kommandos ne firent bientôt plus qu'un avec la végétation, leur puissant métabolisme et leur cuir épais leur conférant une résistance exceptionnelle aux dangers de cet environnement. Snikrot et ses boyz affinèrent encore leurs compétences de saboteurs et d'infiltrateurs et furent bientôt capables de se glisser dans une base humaine et d'assassiner tous ses occupants durant leur sommeil. Ainsi commença une campagne de guerre psychologique qui affecte encore l'effort de guerre impérial sur Armageddon.

Les Kommandos du Krâne Rouge de Snikrot, ainsi appelés en raison de leur coutume de scalper leur victime et de se couvrir la tête de sang chaud, étaient encore là lorsque Ghazghkull revint cinquante ans plus tard. À cette époque, la légende de Snikrot s'était étendue jusqu'aux ruches des mondes industriels les plus lointains. Certains parlaient d'un fantôme qui buvait le sang de ses proies au cœur de la nuit, d'autres d'un monstre qui portait le matricule de ses victimes sur ses bras couverts de chaînes afin de murmurer leur nom sous le clair de lune. D'autres évoquaient ses couteaux, lesquels avaient goûté au sang de colonels, de nobles et de gouverneurs.

Sur tout Armageddon, dans le crépuscule vacillant des ruches, les mères tiennent leurs enfants tranquilles en leur racontant l'histoire de Snikrot. Or, chacune de ces horribles histoires est basée sur des faits réels. À ce jour, Snikrot est l'un des orks les plus craints de toute la galaxie, et même les Chasseurs d'Orks vétérans prient l'Empereur pour ne pas être les prochains à sentir ses lames sur leur gorge.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+

Équipement : Grenades frag, les Dents d'Mork.

Équipement

Les Dents d'Mork : Snikrot porte une paire de lames dentelées, aussi longues qu'un avant-bras, qu'il appelle les Dents d'Mork. Snikrot compte comme ayant une arme de corps à corps additionnelle. De plus, les Dents d'Mork ont été consacrées avec le sang de cent humains. En raison des faveurs de Mork, Snikrot peut relancer ses jets pour toucher ratés au corps à corps.

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce, Waaagh !, Infiltrateur, Déplacement à couvert.

Embuscade : La maîtrise qu'a Snikrot des tactiques de guérilla est légendaire. Si son joueur le souhaite, Snikrot et son unité peuvent être gardés en *réserve*. Lorsque Snikrot et son unité deviennent disponibles, ils peuvent entrer en jeu par n'importe quel bord de table.

Réputation d'Tueur : La réputation de Snikrot est telle que si lui et son unité gagnent un combat, l'ennemi subit un malus supplémentaire de -1 sur son Commandement.

BOSS ZAGSTRUK

Tueur sans pitié féru de totalitarisme, Boss Zagstruk est le chef redouté d'une bande de Chokboyz qui se font appeler les Votours. Zagstruk déteste les faibles et aime martyriser plus petit que lui pour que ses ordres soient exécutés à la lettre. Son humeur, toujours mauvaise, peut passer à la rage meurtrière à la moindre provocation.

Les Votours ont la plus haute estime pour leur chef, qu'ils appellent Boss, et craignent ses fameuses colères encore plus que n'importe quel ennemi. La voix du Boss ne tombe jamais en dessous du volume du hurlement. Pire, il exécute sur-le-champ tout ork qui fait preuve d'insubordination ou de lâcheté. Du coup, même les orks les plus gros et les plus autonomes de sa bande ont tendance à garder profil bas.

La rumeur veut que le Boss soit né au milieu d'un village humain et ait traversé tout l'arrière-pays pour rejoindre sa tribu. Ses guerriers prétendent que depuis cette époque, il ne s'est pas écoulé un jour sans que Zagstruk tue quelque chose, et qu'au moindre prétexte, il plonge dans une folie meurtrière. La lueur maniaque qui habite son regard a tendance à corroborer ces dires, et nombre des Votours jurent avoir vu leur chef faire baisser les yeux à des Seigneurs de Guerre, des gnarloups et des squiggoths.

Les Votours tirent leur nom de l'appareil personnel de Zagstruk, le Votour. Cet énorme chassa-bomba cramois est une antiquité selon les standards orks actuels, mais son mortel cargo - les Votours eux-mêmes en tête - force le respect de tout un chacun.

Au paroxysme d'une bataille, Boss Zagstruk et ses gars font un passage à basse altitude au-dessus du champ de bataille. Dès l'ordre aboyé par Zagstruk, les soutes principales du chassa-bomba s'ouvrent et libèrent sa cargaison de chokboyz au-dessus des lignes ennemies. À la dernière minute, Zagstruk hurle à ses boyz d'actionner leur roquette, si bien que les orks atterrissent sur l'ennemi toutes semelles cloutées dehors.

Ce mode d'attaque caractéristique est rendu encore plus dévastateur par l'équipement de Zagstruk, les bioniks appelés les Griff' du Votour. Zagstruk se les fit faire après qu'un Dreadnought Space Marine lui eut arraché les jambes. La légende veut que l'ork ait rongé les câbles d'alimentation de la machine jusqu'à la mettre hors service. Quoi qu'il en soit, ces augmétiques à pistons, terminés par des pinces énergétiques, augmentent la force de Zagstruk à tel point que tout contact avec l'ennemi a des conséquences passablement salissantes.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Zagstruk	5	2	4	4	2	3	4	9	4+

Équipement : Rokette de Chokboy, grenades frag, corps de cyborg, kikoup', automatik', les Griff' du Votour.

Équipement

Les Griff' du Votour : Les jambes bioniques de Zagstruk sont conçues pour faciliter l'atterrissage sur un ennemi. À chaque tour où Zagstruk charge, il compte comme ayant une pince énergétique qui frappe selon son Initiative normale (rappelez-vous que grâce à la *charge féroce*, l'Initiative de Zagstruk est alors de 4).

Règles Spéciales

L'Union fé la Force, Charge féroce.

Turbo-piké : Zagstruk et les Votours doivent entrer en jeu en *frappe en profondeur*. Ils ne peuvent pas tirer lors du tour où ils arrivent, mais peuvent lancer un assaut (s'ils sont à portée de l'ennemi) pour représenter leur tactique particulière. Si les Votours lancent un assaut lors du tour où ils effectuent une *frappe en profondeur*, retirez 1D3 figurines de Chokboyz au début du combat pour représenter les inévitables accidents d'atterrissage.

Passionné de Violence : Zagstruk dirige les Votours d'une main de fer dans un gant de fer. Si son unité rate un test de moral, Zagstruk exécute l'un de ses membres pour remettre de l'ordre dans les rangs. L'unité compte à la place comme ayant réussi le test, mais vous devez retirer un Chokboy comme perte. Si Zagstruk est seul, cette règle n'a aucun effet.





LANCEZ VOTRE WAAAGH!

Il est maintenant temps de libérer une vague de sauvages guerriers extraterrestres sur vos ennemis. Mais avant cela, nous vous proposons quelques conseils pour réunir votre horde de machines à tuer à peau verte.

Une armée de peaux-vertes typique est une horde d'orks qui traverse le champ de bataille en chargeant, mais vous pouvez personnaliser votre force de plus d'une façon, en l'orientant vers une tactique ou un thème précis.

LES BOYZ

L'une des caractéristiques d'une armée d'orks est sa taille, qui est due en grande partie à ses choix de Troupes. Une bande de guerre ork devrait dans l'idéal compter deux à trois fois plus de figurines que l'armée adverse; il vous faudra donc de nombreux Boyz pour remporter la victoire - pas parce que ce sont de mauvais combattants, mais parce qu'ils ne portent pour ainsi dire pas d'armure. Leur faible coût en points implique que vous pouvez recruter de vastes bandes qui pourront essuyer des tirs nourris et quand même massacrer l'ennemi une fois au corps à corps. Faites-vous donc à l'idée que vous allez perdre beaucoup de figurines avant d'être à portée d'assaut: c'est dans la nature de l'armée.

Vous découvrirez sans doute qu'il est intéressant de donner des options d'armes identiques à chaque bande, ainsi vos lance-rokettes peuvent se concentrer sur les chars, vos gros fling' sur la piétaille, etc. Il est également sage d'investir dans une paire de Truks de façon à pouvoir envoyer une partie de vos Boyz sur les flancs ennemis à grande vitesse, ou au moins pour détourner une partie des tirs adverses du gros de votre horde. Une fois vos Boyz prêts, vous pouvez aussi recruter une grosse unité de Gretchins pour améliorer encore votre avantage numérique! Les grots peuvent former un écran de tirailleurs devant vos lignes afin de couvrir la progression des orks, ou harceler l'ennemi en empêchant ses unités d'élite de s'en prendre à vos vrais guerriers.

LE BOSS

Après les Boyz, l'élément le plus important de votre armée est son Big Boss. Après tout, c'est le chef, et c'est lui qui dicte les tactiques et l'esprit du reste de la horde.

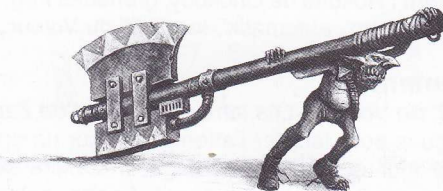
Un Big Boss est un véritable monstre au corps à corps, essayez donc de l'y envoyer le plus vite possible et regardez-le se débrouiller tout seul. Hélas, sa puissance a tendance à attirer sur lui les foudres de l'ennemi, vous pouvez donc le faire embarquer avec sa suite dans un Chariot de Guerre pour vous assurer qu'il atteindra le corps à corps intact. À la place, vous pouvez aussi lui donner une moto et une escorte de Motards, qui l'appuieront au combat et mourront à sa place en chemin. Pareille unité peut former le noyau d'un Kulte d'la Vitesse.

Certains joueurs aiment placer un Gros Mek à la tête de leur bande. Celui-ci vous permet de prendre un Dred Eud'la Mort en choix de Troupes, ce qui libère un choix

de Soutien pour prendre davantage d'artillerie et de chars. Les armées de ce type sont souvent plus petites que les hordes peaux-vertes habituelles en raison de leurs coûteuses unités spécialisées, et sont bien plus efficaces au tir. Les Meks font d'excellents ajouts à vos véhicules. Essayez de garder un Mek en contact avec un Chariot de Guerre conçu pour le tir ou un Véhicule Volé et vous verrez que l'efficacité du char en sera décuplée.

Les manigances psychiques d'un Bizarboy sont aussi amusantes que dévastatrices. Beaucoup de joueurs prennent un Bizarboy car ce dernier peut permettre aux autres orks de fondre plus rapidement sur l'ennemi grâce à son pouvoir psychique *Waaagh!* Du coup, les Bizarboyz sont très efficaces dans le cadre d'une marée de Boyz menée par un Big Boss.

Une fois que vous aurez décidé de la nature de votre général et que vous aurez joué quelques parties, vous aurez plus de facilité à choisir des renforts dans la liste d'armée. La meilleure façon de procéder est de recruter les figurines qui vous plaisent, mais certains joueurs aiment donner un thème précis à leur armée.



VOTRE WAAAGH! RIEN QU'À VOUS

En lisant ce livre, vous vous rendrez compte que la liste d'armée vous permet de collectionner différents types de bande. Si les joueurs orks débutent souvent avec une armée équilibrée basée sur un noyau dur d'infanterie, les généraux plus expérimentés façonnent souvent leur collection pour la spécialiser dans une méthode précise de cassage de têtes. Voici quelques exemples d'armées orks très spécialisées que vous pouvez jouer:

La Marée Verte: Certains joueurs aiment aligner une horde d'innombrables Boyz menés par des Nobz dotés de pinces énergétique, et pas grand-chose d'autre. Ces armées comptent souvent plus de cent cinquante orks et font des ravages contre les armées d'élite telles que les eldars ou les Space Marines du Chaos, qui n'ont pas assez d'effectifs pour tuer suffisamment de Boyz avant leur assaut dévastateur.



L'Attaque Éclair : Les joueurs qui aiment les armées rapides seront naturellement tentés par une force de type Kulte d'la Vitesse, composée presque entièrement de Motos de Guerre, de Buggies, de Kopters et de Truks. Ces forces sont particulièrement adaptées pour contrer les armées spécialisées dans le tir à longue portée, comme les Tau ou la Garde Impériale, leur vitesse leur permettant d'engager l'ennemi en limitant les tirs subis.

L'Armée Dakka : Les armées orks qui aiment le "dakka" comptent des Pillards, des Kasseurs de Tanks, des Primeurs, des Meks et des Chariots de Guerre hérissés de canons. Les armées dakka sont parfaites pour éliminer les forces d'assaut, telles les tyranides, et même les autres orks au cours des inévitables guerres civiles.

Bien entendu, il existe beaucoup d'autres types d'armées orks. Ceux qui aiment piétiner Space Marines et Nécrons peuvent aligner un maximum de Dreds et de Boït' Kitu, d'autres recruteront de nombreux Nobz et Blind'boyz armés jusqu'aux dents. Il est aussi possible de jouer une demi-douzaine de Chariots de Guerre équipés de rouleaux kompresseurs et d'aplatir l'ennemi ! Aucun type de force n'est réellement supérieur aux autres, laissez-vous donc guider par vos goûts, et lâchez-vous sur la liste d'armée ! Une fois votre force prête à se battre, vous pouvez passer aux affaires sérieuses et conquérir la galaxie au nom de Gork (ou de Mork, c'est vous qui voyez).

PEINDRE VOTRE BANDE

Les figurines d'orks ne demandent qu'à être peintes. Vous n'avez certes pas besoin d'une armée entièrement peinte pour dévaster l'univers, mais une horde de peaux-vertes mise en couleurs est un spectacle saisissant qui vaut la peine d'y passer du temps.

L'une des choses qui rendent la peinture d'une armée si gratifiante est le fait de choisir ses figurines et de décider comment les peindre. Les joueurs orks sont gâtés car ils disposent non seulement d'une gamme de figurines exceptionnelle, mais aussi d'un historique riche et haut en couleurs. Chaque clan ork dispose d'icônes, de couleurs, de symboles et d'une philosophie (en quelque sorte) qui lui sont propres.

La section qui suit vous présente des figurines d'orks peintes de main de maître, avec des exemples venus de chacun des clans majeurs. Certains peintres s'inspireront de ces exemples, d'autres préféreront utiliser ces informations pour créer leur propre tribu. Les orks sont une race anarchique, vous pouvez donc choisir un clan qui vous inspire et mélanger en son sein les éléments que vous souhaitez. Vous trouverez davantage d'informations sur la peinture dans le livre *Peindre les Figurines Citadel*. Si vous voulez admirer d'autres armées orks peintes, des conversions et de nouveaux symboles, consultez le magazine *White Dwarf* et notre site.



L'armée ork typique est composée d'une base de Boyz orks.



BIG BOSS



Gros fling'



Mâchoire de fer



Waaagh :

Bande, tribu de,
attention !



Boss :

Officier, ork puissant,
Seigneur de Guerre



Grim :

Sans pitié, prouesse,
visage, dangereux



Skraga :

Balaizboy, vétéran

▲ BIG BOSS GHAZGHKULL THRAKA

Ghazghkull est le prophète de Gork et Mork.
Il aime tuer ses ennemis à coups de boule.



L'heure du repas approche pour ce squig d'attaque.



BIG BOSS

Les big boss sont les orks
les plus gros et les plus
méchants, et leur
armement les rend encore
plus puissants.



Gros kikoup'



Squig d'attaque



NOBZ



Les bannières orks servent aussi d'arme!



▲ Nob avec pince énergétique et bannière Waaagh!



▲ Nob avec fling' jumelés et emblème



▲ Nob avec bannière Waaagh!



▲ Nob avec automatik', pince énergétique et emblème



▲ Nob avec automatik', kikoup' et emblème



▲ Nob du clan Evil Sunz

Nobz :
Noblesse, autorité, haut rang

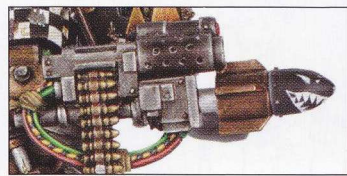


▲ Grot bastos

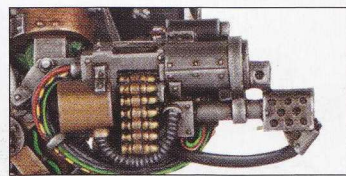
▼ Méganob Bad Moon



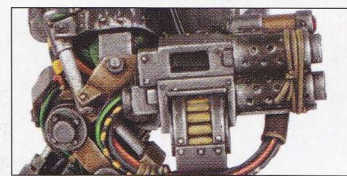
► Méganobz Goff



Arme kombinée fling'/lance-rokettes



Arme kombinée fling'/karbonizator



Fling' jumelés

BRIKOLOS

GROS MEK AVEC SHOKK ATTACK GUN

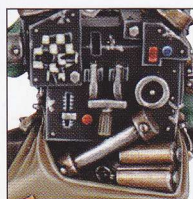
Le shokk attack gun envoie des snotlings dans le Warp, ce qui les rend fous. Ces petits monstres se matérialisent parfois dans l'ennemi même.



Au suivant!



Volontaires snotlings



Bidules



Outils d'mékano

▲ GROS MEK AVEC CHAMP DE FORCE KUSTOM

Un champ de force protège ce mek et ses créations...

▲ GROS MEK AVEC MÉGA-BLASTA KUSTOM

...tandis que celui-ci préfère l'attaque à la défense.

GOFFS



Les Goffs sont le plus grand et le plus puissant de tous les clans. Ghazghkull est lui-même un Goff, et sa horde est la plus grande Waaagh! de toutes.



Les armées Goffs sont principalement composées d'infanterie et l'emblème de leur clan est une tête de taureau. Les Goffs arborent des motifs en damier ou en dents de scie noir et blanc, avec des touches de rouge.



Pour peindre un damier, commencez par tracer une grille.



Coloriez soigneusement une case sur deux.



► BIZARBOY

Les bizarboyz sont les réceptacles vivants de l'énergie Waaagh ! Ils peuvent renforcer la détermination des boyz qu'ils mènent, ou massacrer leurs ennemis de leurs pouvoirs psy.



L'énergie Waaagh ! nuit gravement à la santé mentale.



Ces infirmiers grots essaient de retenir le bizarboy...



...et ce n'est ni facile, ni sans danger !



Wurr :

Bizarre, étrange



Urty :

Douleur, soins médicaux

▼ MÉDIKO ET INFIRMIER GROT

Les médikos rendent vos unités de nobz et de frimeurs plus solides.



Grosse pikouze

▼ MAD DOK GROTSNIK

Fou, taré et dément, Dok Grotsnik est le pire cauchemar des malades orks.



Le Dok est déchaîné, mais sa plaque crânienne tient bon.



Un bizarboy mène les nobz de sa tribu au combat, avec un médiko non loin au cas où il faille amputer sans attendre...

LANCEZ VOTRE WAAAGH !



BOYZ



Les boyz vont au combat équipés de fling', d'automatik', de kikoup' et de grenades frag.



Boy avec gros fling'



Boy avec lance-rokettes



► BLIND'BOYZ

Les Blind'boyz portent des armures lourdes constituées d'épaulières et de mâchoires de fer.



Commandée par un nob avec pince énergétique, une unité de boyz part en guerre.

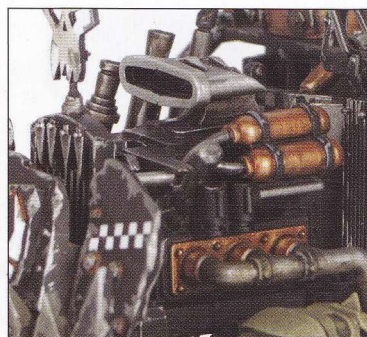


TRUKS



◀ GROS FLING'

Le gros fling' d'un Truk permet de cribler de plomb l'ennemi tout en fonçant vers lui.



▲ MOTEUR

Les Truks sont souvent équipés de turbo-boosters, qui leur autorisent les pointes de vitesse que les orks apprécient tant.

▶ PLANCHE D'ABORDAGE

Cette planche peut s'abaisser pour attaquer les véhicules ennemis.



▲ Radiateur d'un Truk Evil Sun.



▲ Les pilotes orks aiment les collisions avec les véhicules ennemis, ne serait-ce que pour le bruit !



▲ Les orks décorent leurs véhicules de glyphes et de totems.



KRAMBOYZ



Ces embouts spéciaux permettent aux Kramboyz d'utiliser leur arme comme un lance-flammes ou un chalumeau



Mékano avec méga-blasta kustom



Grot graisseur



Dreg :
Détruire, déchirer,
couper, casser

➤ Ce Kramboyz allume son krameur avec son cigare.



Un gros mek conduit les kramboyz à l'attaque tandis que les pillards leur apportent un tir de couverture nourri.



PILLARDS



Les pillards se procurent toujours les plus grosses armes.

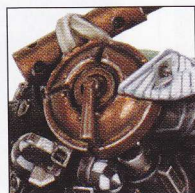


Le clan des Death Skulls compte de nombreux pillards.





KASSEURS DE TANKS



Grenade kass'tank



Les Kasseurs de Tanks font la chasse aux blindés avec leurs lance-roquettes.



Ce nob porte une gabardine de chef de tank en guise de trophée.



Munitions en rab'



Kasseur de Tanks avec bâton kiboum'



▲ SQUIGS-BOMBES

Les Squigs-bombes explosent à la moindre provocation.

GRETCHINS



Grub : Rusé, trouver, creuser, cacher.



Fouettard avec alpagueur



KOMMANDOS



Lunettes
de vision nocturne



Nob kommando avec
pince énergétique



Kommando
avec gros fling'



Kommando avec krameur

Snikk :	
Couper, tuer, exécuter, assassiner	
Lurk :	
Danger, prudence	

CHOKBOYZ



▲ Après
modification des bras
et ajout d'un socle
volant, ce nob
chokboy semble
fondre sur l'ennemi !

Stomp :	
Botte, parade, marcher	

Comme leur nom l'indique, les chokboyz sont les troupes de choc des armées orks.



MOTOS



Zag :

Éclair, mouvement,
frappe rapide



Wazza :

Vitesse, Kulte
d'la Vitesse



*Nob avec
gros kikoup'*



Auto-stoppeur gretchin



Motards Goffs



Motard Evil Sunz



Les motards orks font la course pour atteindre le front.

BIDULES KI ROULENT

▼ TRAK

Aussi mortel qu'un buggy, mais plus apte à traverser les terrains accidentés.



Attention aux moucheron entre les dents...

▼ BUGGY

Rapide, méchant et bien armé.



◀ KARBONIZATOR

Les karbonizator sont des Traks dotés de lance-flammes en tourelle. Un grot actionne l'alimentation en combustible.

KOPTERS

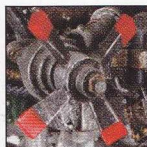


Les kopters sont pilotés par des orks excentriques.



▲ KOPTER

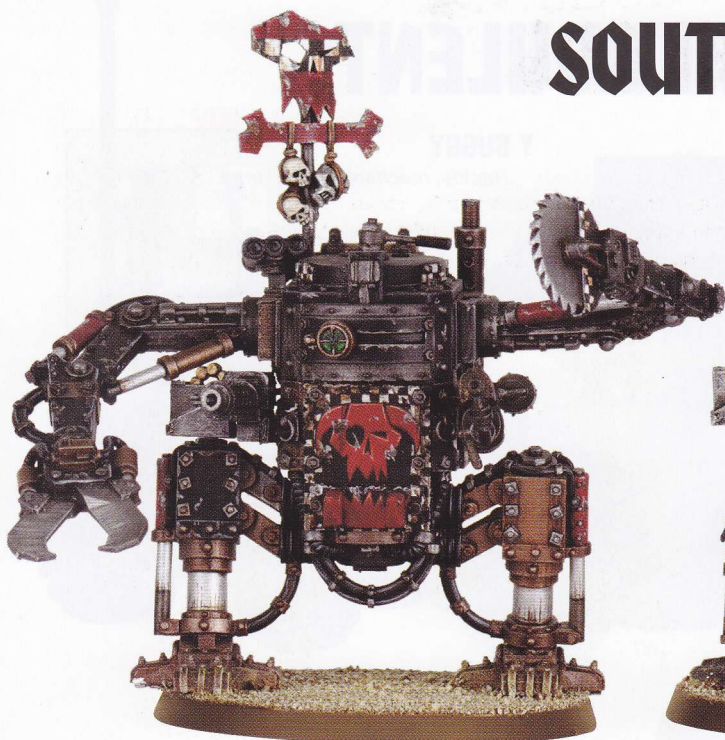
Les kopters servent d'éclaireurs aux hordes orks.



Hélice



SOUTIEN



Blitz :
Détruire, envahir

▲ DRED EUD'LA MORT

Gros, bien armé et colérique, le dred est un modèle pour tous les orks.

▲ BOÎT' KITU

Bien qu'elles soient pilotées par des gretchins, les boît' Kitu sont un ajout mortel à toute bande de guerre.

► GROKALIBR'

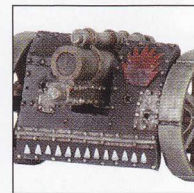
Les gretchins restent souvent en arrière pour servir des armes de soutien primitives.



Canon Zap



Lobba



Kanon

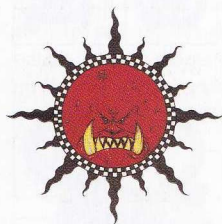


Ces grokalibr' couvrent la progression enthousiaste des Gretchins vers le front.



LES CLANS

EVIL SUNZ



Le clan Evil Sunz compte de nombreux boyz aimant par dessus tout foncer au combat sur des motos ou des trucks. Leur symbole est un soleil au faciès grimaçant. Leurs véhicules sont souvent peints en rouge et décorés de flammes.



Épaulière



Les Evil Sunz décorent leur armure à la peinture rouge, ou avec le sang de leurs ennemis en cas de pénurie.



Les Evil Sunz croient fermement que "c'k'é rouge va plus vite"!

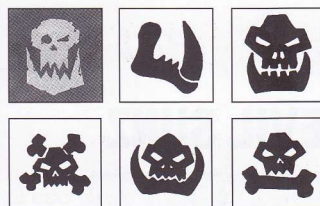


DEATH SKULLS

L'emblème des Death Skulls est un crâne. Les boyz de ce clan se couvrent de peinture bleue, car ils considèrent que cette couleur porte chance. Après une bataille, ils récupèrent tout ce qui peut l'être.

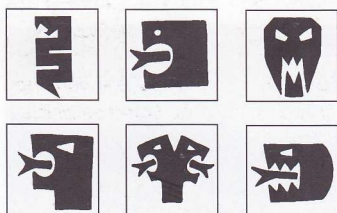


Plaque dorsale



Ces flingboyz Death Skull arborent différents types de peintures de guerre.

SNAKE BITES



Le symbole du clan des Snakebites est un serpent, en référence à l'empoisonnement rituel auquel sont soumis ses boyz lors de leur rite de passage.



Nob Snakebite

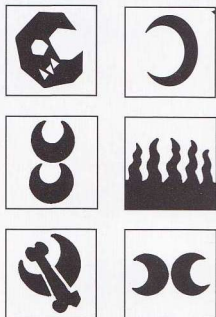


Un big boss Snakebite envoie ses boyz au combat.



BAD MOONZ

Les Bad Moonz aiment montrer leur richesse en portant des armures jaunes très voyantes, souvent rehaussées de flammes noires. Leur symbole est un croissant de lune grimaçant.



Un big boss Bad Moon et sa garde de méganobz.



Des boyz Bad Moonz - plus de dents que de jugeote.



Plaque dorsale avec icône Bad Moon.



Épaulière décorée de flammes noires.

BLOOD AXES

Les Blood Axes aiment les motifs de camouflage. Le symbole de leur clan est une paire de haches croisées.



▼ Nob Blood Axe



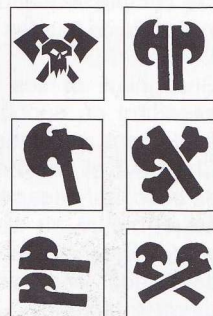
Les Blood Axes aiment les motifs de camouflage, même dépareillés !



Ce Blood Axe s'est fait tatouer l'emblème de son clan sur le bras.



Les pantalons sont l'endroit idéal pour peindre les couleurs du clan.





HORDE D'INFANTRIE ORK

Cette armée ork typique grouille de fantassins. En fait, elle compte tellement de boyz que votre adversaire sera incapable de tous les tuer avant qu'ils n'arrivent au contact.

Ghazghkull et ses Nobz dirigent l'armée tout en lui apportant un punch considérable, et la horde compte également un Bizarboy qui la rend plus rapide. Les Chokboyz et les Kommandos font d'excellentes troupes de choc, qui engagent l'ennemi le plus vite possible afin de permettre au reste des Boyz d'avancer sans être inquiétés, tandis que les Kasseurs de Tanks se chargent des blindés ennemis qui autrement feraient un carnage parmi l'infanterie.

- QG**
- 1** Ghazghkull Thraka 225 pts
- 2** Bizarboy Raskotrug 55 pts
- ÉLITE**
- 3** 8 Kommandos 135 pts
*Gros fling', krameur.
Nob avec pince énergétique.*
- 4** 5 Kasseurs de Tanks 95 pts
*Bâton kiboum', 2 Squigs-bombes.
Nob.*



TROUPES

5 5 Nobz 190 pts

Médiko avec grot infirmier.

Deux fling' jumelés, pince énergétique,
bannière Waaagh! et emblème.

6 30 Boyz 235 pts

Deux lance-rokettes.

Nob avec pince énergétique.

7 30 Boyz 200 pts

Lance-rokettes, deux gros fling'.

Nob.

8 10 Blind'boyz 110 pts

Nob.

9 10 Gretchins 40 pts

Fouettard.

ATTAQUE RAPIDE

10 9 Chokboyz 118 pts

Nob.

SOUTIEN

11 Grokalibr' 90 pts

3 Zaps

Total 1 493 pts

LANCEZ VOTRE WAAAGH!



KULTE D'LA VITESSE

Cette armée est composée de Fondus d'la Vitesse du clan Evil Sunz. Chaque figurine est motorisée!

- | | | | |
|----------|--|------------------------------|---|
| 1 | Big Boss Razzagash 75 pts | 8 | 12 Boyz 97 pts |
| | Gros kikoup', emblème, fling' jumelés. | | Lance-rokettes. |
| | | | Nob avec emblème. |
| 2 | Gros Mek Grobgutz 85 pts | 9 | Truk 65 pts |
| | Champ de force kustom. | | Boule kass'krâne, peintur' rouge, |
| | | | planche d'abordage, plaques de blindage en rab'. |
| 3 | 3 Nobz à moto 170 pts | 10 | 11 Boyz 111 pts |
| | 1 pince énergétique, 2 gros kikoup'. | | Gros fling'. |
| | | | Nob avec pince énergétique et emblème. |
| 4 | 12 Boyz 97 pts | 11 | Truk 55 pts |
| | Lance-rokettes. | | Planche d'abordage, peintur' rouge, boule kass'krâne. |
| | Nob avec emblème. | 12 | 6 Motards 190 pts |
| 5 | Truk 65 pts | | Nob avec pince énergétique et emblème. |
| | Boule kass'krâne, peintur' rouge, | 13 | Escadron de Buggies 130 pts |
| | planche d'abordage, plaques de blindage en rab'. | | Buggy avec gros fling' jumelés et peintur' rouge, |
| 6 | 11 Boyz 111 pts | | Karbonizator avec peintur' rouge et grots bidouilleurs, |
| | Gros fling'. | | Trak avec gros fling' jumelés et peintur' rouge. |
| | Nob avec pince énergétique et emblème. | 14 | 6 Motards 190 pts |
| 7 | Truk 55 pts | | Nob avec pince énergétique et emblème. |
| | Boule kass'krâne, peintur' rouge, | | |
| | planche d'abordage. | Total 1 496 pts | |



ARMÉE DE GROS MEK

Cette armée est pleine d'armes et de machines monstrueuses conçues pour ravager les rangs ennemis à distance. Notez que les Dreds comptent comme des choix de Troupes grâce à la présence des Gros Meks.

- 1 Gros Mek Gognutz** 100 pts
Shokk attack gun et emblème.
- 2 Gros Mek Lugbitz** 55 pts
Méga-blasta et emblème.
- 3 5 Kramboyz** 75 pts
Mékano.
- 4 10 Pillards** 150 pts
2 Mékanos.
- 5 5 Pillards** 75 pts
Mékano.
- 6 20 Boyz** 170 pts
Deux gros fling'.
Nob avec pince énergétique et emblème.
- 7 12 Boyz avec fling'** 87 pts
Nob et emblème

- 8 Truk** 50 pts
Plaques de blindage en rab' et lance-grenades.
- 9 10 Boyz** 80 pts
Lance-rokettes. Nob.
- 10 10 Gretchins** 40 pts
Fouettard.
- 11 Dred Eud'la Mort** 95 pts
Deux gros fling', plaques de blindage en rab'.
- 12 Dred Eud'la Mort** 95 pts
Gros fling', karbonizator, plaques de blindage en rab'.
- 13 2 Kopters** 70 pts
- 14 3 Boit' Kitu** 130 pts
Deux gros fling', un lance-rokettes.
- 15 3 Boit' Kitu** 130 pts
Deux karbonizators, un lance-rokettes.
- 16 Grokalibr'** 90 pts
3 Zaps et 6 servants grots.
- Total** 1 492 pts





LA KLINIK' DU DOK

L'un des points forts des figurines d'orks est qu'elles sont très faciles à personnaliser. Les kits plastiques incluent de nombreux éléments interchangeables qui vous permettront de customiser votre armée à loisir. Si vous conservez tous les éléments non utilisés dans une "boîte à rabiots", vous

pourrez jouer au médiko (ou au mékano) et convertir vos orks. Les figurines de cette page ont été bidouillées par le Studio; certaines ont simplement une tête alternative, d'autres ont demandé un plus gros travail. N'hésitez pas à vous en inspirer



➤ Avec l'ajout d'éléments de motard, cet ork a l'air encore plus méchant.



➤ Un Blood Axe spécialiste du combat au couteau.



➤ Ce Frimeur est une figurine de Nob avec un viseur bionique et une très grosse arme.



◀ La longueur du canon du fling' de cet ork a été doublée pour en faire un gros fling'. Les jambes ont été repositionnées pour représenter le recul.



Intervir les bras et les têtes des différents kits crée des figurines uniques...

◀ ...par exemple, cet ork avec gros fling' et son grot ont reçu des têtes de motard.

▲ Ce Boy Death Skull a une chaîne de motard, une tête de Kramboy et une jambe de bois faite avec un élément du Truk!

▲ La pince énergétique de ce Nob est "fermée" grâce à l'ajout de lames en plastique.

➤ Un fantastique trike ork, garni comme il se doit de tas de fling'!





ARSENAL ORK

Ce chapitre du Codex Orks est consacré aux armes et au matériel utilisés par les armées orks, et vous présente toutes les règles nécessaires pour les jouer à Warhammer 40,000. Notez que les pages qui suivent contiennent uniquement l'équipement utilisé par plusieurs types d'unité, tandis que l'équipement réservé à un personnage ou une unité précise est détaillé dans le chapitre Forces, en même temps que l'unité/personnage en question. Nous avons inclus le numéro de page pour plus de facilité. Par exemple, l'automatik' est une arme très répandue, il est donc décrit ici. Le Squig-bombe est exclusivement employé par les Kasseurs de Tanks, ses règles sont donc données en même temps que celles de ces derniers.

ARMES

Alpagueur Voir page 50

Arme Kombinée

Une arme kombinée consiste en deux armes ordinaires clouées, soudées, ou attachées ensemble. La partie fling' de l'arme peut tirer normalement, mais l'autre moitié de l'arme ne peut tirer qu'une seule fois par partie. Les deux ne peuvent pas faire feu en même temps.

Automatik'

Un automatik' est un pistolet compact, aussi laid et brutal que son utilisateur. Ce dernier s'en sert pour tuer ses ennemis en les criblant de balles à portée courte, ou en les frappant à grands coups de crosse. Il a le profil suivant :

Portée	F	PA	Notes
12 ps	4	6	Pistolet

Bâton Kiboum' Voir page 42

Bazoogrot Voir page 53

Champ de Force Kustom Voir page 34

Élektrofleur Voir page 50

Fling'

Un ork choisit son fling' en fonction du bruit qu'il fait et des dommages qu'il inflige. Il est d'ailleurs notoire que les meilleurs fling' ork sont aussi meurtriers qu'assourdissants. Un fling' dispose du profil suivant :

Portée	F	PA	Notes
18 ps	4	6	Assaut 2

Fling' d'Assaut Voir page 46

Fling' Kustom Voir page 56

Grenades Frag

Un ork peut tuer son ennemi en jetant cette grenade à manche sur lui après l'avoir dégoupillée, ou en le frappant avec jusqu'à ce qu'elle explose. Elle compte à tout point de vue comme une grenade à fragmentation ordinaire.

Grenades Kass'tank Voir page 42

Grokanon Voir page 55

Gros Fling'

Un gros fling' est une mitrailleuse de gros calibre dont le recul et le bruit conséquents ravissent les orks. Il a le profil suivant :

Portée	F	PA	Notes
36 ps	5	5	Assaut 3

Gros Kikoup'

Ces énormes haches dentelées sont appréciées moins pour leur finesse que pour leur poids. Un gros kikoup' est une arme de corps à corps à deux mains. Une figurine utilisant un gros kikoup' ajoute +2 à sa Force.

Grosse Pikouze Voir page 38

Kanon Voir page 51

Kanon Eud'la Mort Voir page 43

Karbonizator

Cette arme appréciée par les pyromanes est un lance-flammes monté sur véhicule qui inonde la zone visée de combustible embrasé. Certains fling' kombinés incorporent un karbonizator doté d'assez de carburant pour un seul tir. Un karbonizator a le profil suivant :

Portée	F	PA	Notes
Souffle	5	4	Assaut 1

Kikoup'

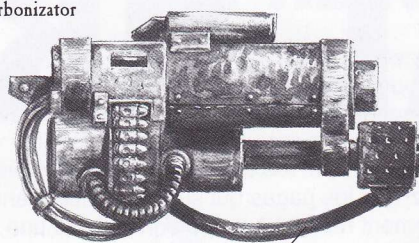
Les orks emploient toutes sortes d'armes de poing à lame, à pointe, barbelée, dentelée, contondante, tranchante, coupante, taillante, de la massue la plus primitive à la tronçonneuse à dents d'orks. Un kikoup' compte comme une arme de corps à corps ordinaire. Voir le chapitre consacré à la phase d'assaut du livre de règles de Warhammer 40,000.

Krameur Voir page 45



ARME KOMBINÉE

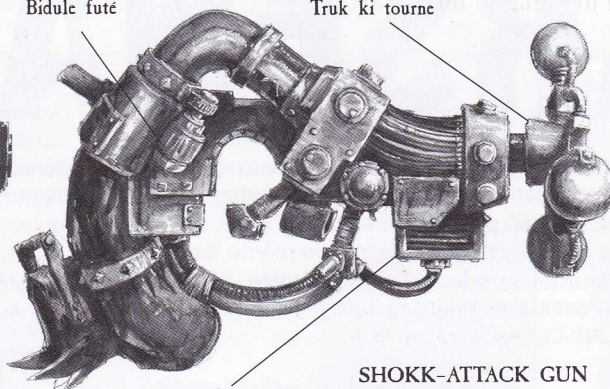
Fling' et karbonizator



Bidule kikram'

Bidule futé

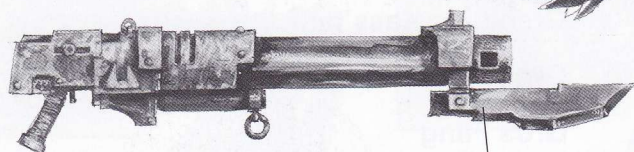
Truk ki tourne



Machin

SHOKK-ATTACK GUN

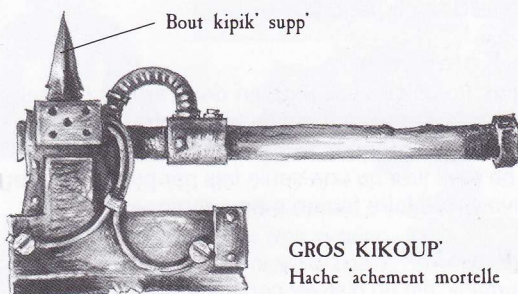
Snotlings non fournis



Bout kipik'

GROS FLING'

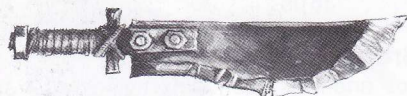
Arme lourde avec plein de dakka



Bout kipik' supp'

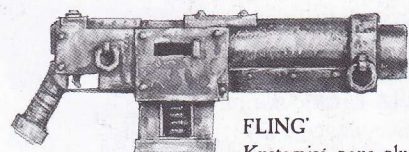
KIKOUP'

Bien pour
tuer des trucks



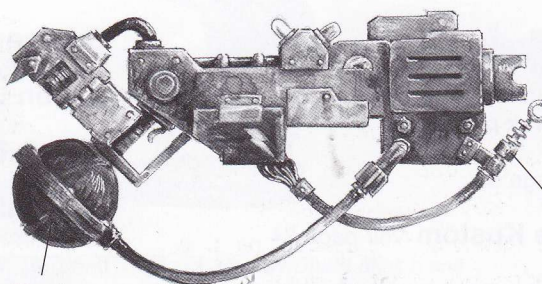
GROS KIKOUP'

Hache 'achement mortelle



FLING'
Kustomisé pour plus
de boucan

Truk
à balles

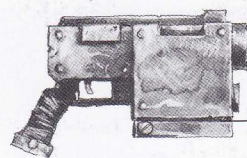


Gaz de
Mékano

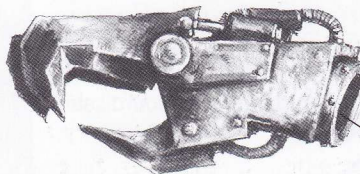
MÉGA-BLASTA KUSTOM

Arme de mek.
plein de modèles
différents mais tous
y trouvent la peau

Bidules élektrikes



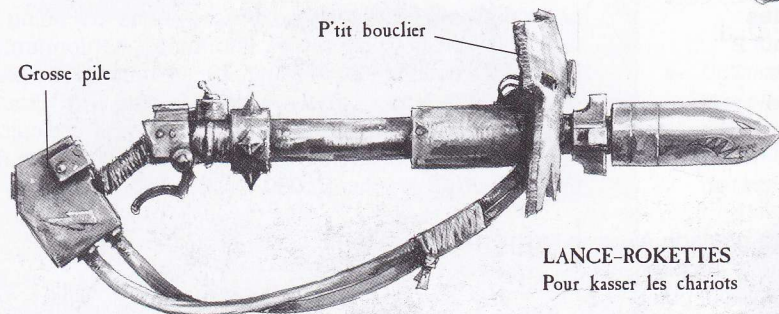
AUTOMATIK'
Bien pour quand c'est près
Truk à balles



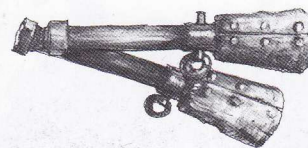
PINCE
ÉNERGÉTIK'
Le mieux pour tuer
des gros trucks

La pogne va là

Grosse pile



LANCE-ROKETTES
Pour kasser les chariots



GRENADES

Tu balances, tu comptes
jusqu'à... heu... et boum!

Lance-roquettes

Facile à fabriquer, le lance-roquettes consiste en un manche doté d'un mécanisme de détente qui permet d'envoyer une roquette au vol imprévisible. Il a le profil suivant :

Portée	F	PA	Notes
24 ps	8	3	Assaut 1

Lobba Voir page 51

Méga-blasta Kustom

Les mékanos construisent parfois des armes bien supérieures à la simple somme de leurs composants, des merveilles de technologie ork capables de projeter sur l'ennemi des rafales d'énergie. Elles ont le profil suivant :

	Portée	F	PA	Notes
Méga-blasta Kustom	24 ps	8	2	Assaut 1 Surchauffe

Obuzier Voir page 54

Pétoire Grot Voir page 50

Pince Énergétique

Il s'agit d'une griffe blindée qui compte à tout point de vue comme un gantelet énergétique.

Shokk Attack Gun Voir page 35

Squig-bombe Voir page 42

Zap Voir page 51

"Chuis la main de Gork et Mork, y m'ont envoyé pour ke j'rveille les boyz et k'on tue tout, à kauze k'y z'ont oublié k'c'est pour ça k'y sont là. J'étais just' k'un boy aussi pis les dieux z'y m'ont mis une mandale dans la chetron pour ke j'me souvienne k'les orks sont là pour konkérir et faire des esclaves avec tout ce k'y tuent pas.

Chuis le Prophète' d'la Waaagh! et j'laisse des planètes ki krament dans mes empreintes de pas. Chuis la mort de tout c'ki bouge, et y'a ke dalle ki peut m'résister. Chuis plus futé k'un grot et plus mortel k'un dred.

Chuis l'Big Boss Ghazghkull Mag Uruk Thraka et je jakte avec la voix des dieux. On va piétiner c't'univers et massacrer tout c'ki rebêke. Pask'on des orks. Pask'on existe pour combattre et gagner.

Graffiti sur une épave de Titan Warlord retrouvée par les Dark Angels à Westerisle, Piscina IV

ARMURES

Armure Lourde

L'armure lourde ork est faite de débris de métal pris à l'ennemi et martelés jusqu'à adopter à peu près la forme de leur porteur. Elle confère une Sauvegarde d'Armure de 4+.

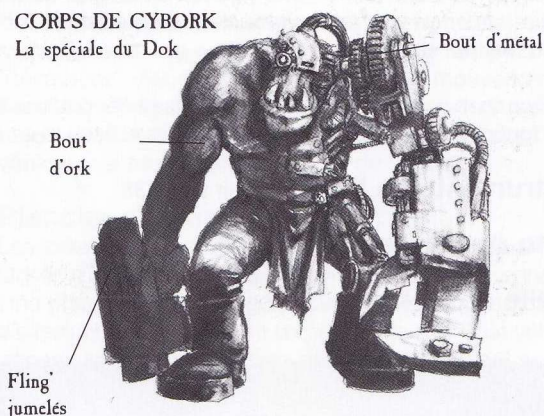
Corps de Cybork

Les orks ayant assez de dents reviennent parfois du kabinet du médiko avec des modifications cybernétiques étendues. Une figurine avec corps de cybork dispose d'une Sauvegarde Invulnérable de 5+.

Méga-armure Voir page 39

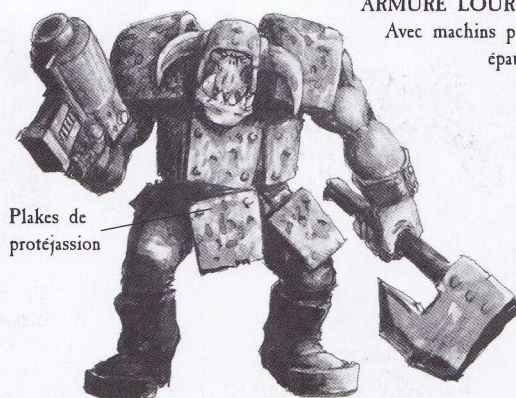
CORPS DE CYBORK

La spéciale du Dok



ARMURE LOURDE

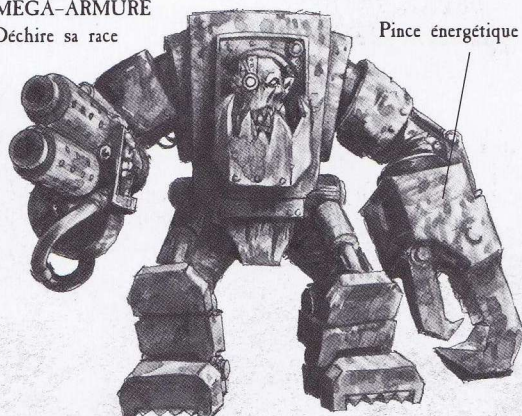
Avec machins pour épaules



MÉGA-ARMURE

Déchire sa race

Pince énergétique





AUTRE ÉQUIPEMENT

Bannière Waaagh ! Voir page 33

Emblème

Les nobz possèdent souvent un totem, des trophées ou une mâchoire en métal qui montre à tous que mieux vaut ne pas les asticoter. Un nob peut tirer profit de ces emblèmes pour restaurer la discipline dans les rangs. Chaque fois qu'une unité disposant d'un emblème rate un test de moral, vous pouvez choisir d'enlever 1 Point de Vie à cette unité (mais pas sur la figurine dotée de l'emblème) pour pouvoir relancer ce test de moral.

Grot Bastos

Un grot bastos est un gretchin qui ploie sous le poids des munitions de son maître. Une figurine avec grot bastos peut relancer un seul jet pour toucher lorsqu'elle tire, une seule fois par partie.

Les figurines de grots bastos sont purement décoratives et sont ignorées en termes de jeu. Écartez-les si nécessaires.

Instruments de Médiko Voir page 38

Moto de Guerre Voir page 46

Outils de Mékano Voir page 34

Rokette Dorsale de Chokboy Voir page 47

Squig d'Attaque

Un squig d'attaque est un prédateur vorace doté d'une énorme gueule, généralement entraîné pour sauter au visage de l'adversaire. Un personnage doté d'un squig d'attaque bénéficie de +1 Attaque.

“La barbarie et le bellicisme des orks sont le fléau de la galaxie entière. De fait, la guerre est tellement bien ancrée dans leur culture que pour eux la paix est un concept incompréhensible.

La diplomatie ne sert à rien, et on ne peut les acheter qu'avec des armes – qu'ils retourneront invariablement contre ceux qui les leur ont vendues. Je prie pour que quelque catastrophe vienne les anéantir, car sans cela ce sont eux, et pas nous, qui régneront sur la galaxie.”

Xanthius, Haut Seigneur de Terra



AMÉLIORATIONS DE VÉHICULES

Certains véhicules orks peuvent être dotés d'améliorations, comme indiqué dans la liste d'armée.

Boule Kass'krâne

Les orks aiment autant détruire que tuer. Un véhicule doté d'une boule kass'krâne inflige une touche de Force 9 à une unité ennemie non engagée, se trouvant dans un rayon de 2ps autour de la boule au début de la phase d'assaut, sur un résultat de 4+. Le véhicule ne peut pas utiliser sa boule s'il s'est déplacé de plus de 12ps lors de ce tour.

Éperon Renforcé

Un véhicule équipé d'un éperon renforcé peut effectuer des *attaques de char* même s'il ne s'agit pas d'un char, et considère son blindage avant comme étant de 2 points supérieur à la normale (jusqu'à un maximum de 14) pour ce qui est des attaques *La Mort ou la Gloire*. En outre, il peut relancer ses tests de terrain *dangereux*.

Grots Bidouilleurs

Lorsqu'un véhicule ork est touché, des grots émergent de ses recoins pour réparer les dommages. Un véhicule ork *immobilisé* et doté de grots bidouilleurs peut jeter un dé durant la phase de tir des orks. Sur un résultat de 4+, le résultat *immobilisé* est annulé, et le véhicule pourra recommencer à se déplacer dès son prochain tour.

Habitak' Fermé

Les orks ajoutent parfois un toit blindé à leur véhicule. Un véhicule doté d'un habitak' fermé ne compte plus comme étant *découvert*. Notez que cela modifie ses postes de tir et points d'accès, comme indiqué dans sa description.

Lance-grenades

Il envoie des explosifs pour couvrir l'assaut des passagers. Une unité débarquant d'un véhicule doté d'un lance-grenades compte comme étant équipée de grenades frag si elle charge lors du même tour.

Peintur' Rouge

Les orks pensent qu'un véhicule peint en rouge est plus rapide que s'il ne l'est pas. Et aussi bizarre que ça puisse sembler, ils ont raison. Les véhicules orks dotés de peintur' rouge ajoutent +1 ps à leur mouvement durant la phase de mouvement, mais ne subissent aucune pénalité pour ce bonus. Ainsi, un véhicule de ce type peut se déplacer de 13ps et compter comme n'ayant parcouru que 12ps.

Pince Attrap'tank

Une pince attrap'tank permet à un véhicule ork de s'accrocher à une machine ennemie pour l'empêcher de "dékamper". Au début de la phase de mouvement de l'ennemi, désignez un véhicule adverse situé dans un rayon de 2ps autour de la pince. Sur un jet de 4+, ce véhicule ne peut pas bouger lors de ce tour.

Planche d'Abordage

Les orks utilisent parfois des planches rabattables pour lancer d'intrépides attaques sur les véhicules ennemis. Une planche d'abordage permet à un seul ork embarqué d'effectuer ses attaques de corps à corps contre un véhicule ennemi se trouvant à moins de 2ps, exactement comme si l'ork avait débarqué et chargeait, à condition qu'aucun des deux véhicules ne se soit déplacé de plus de 12ps.

Plaques de Blindage en Rab'

Un véhicule doté de cette amélioration est couvert d'épaisses plaques de métal soudées à la va-vite sur sa coque. Il compte les résultats *équipement sonné* comme étant *équipement secoué*.

Rouleau Kompressueur

Voir page 55.

TRUK ORK

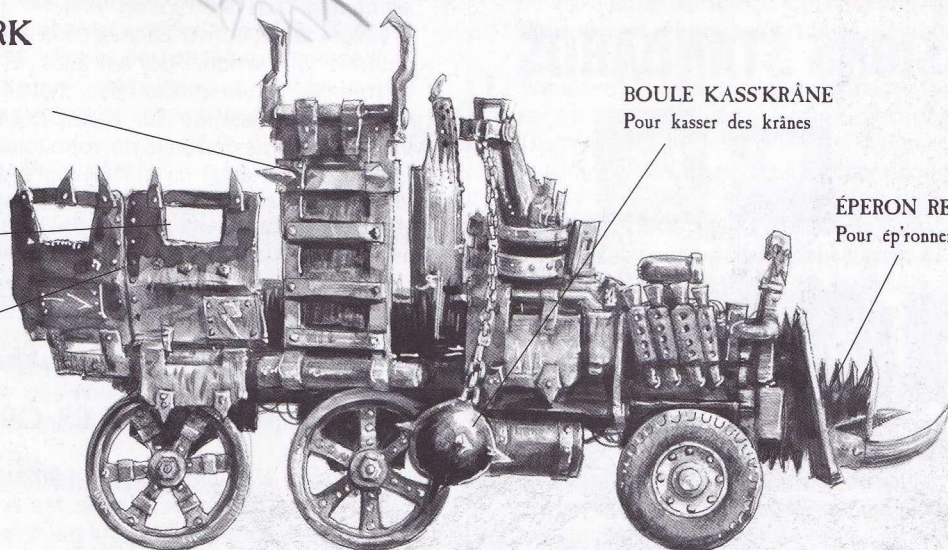
PLANCHE
D'ABORDAGE
(rcl'vée)

Les boyz
vont là

PLAQUES
DE BLINDAGE
EN RAB'

BOULE KASS'KRÂNE
Pour kasser des krânes

ÉPERON RENFORCÉ
Pour ép'ronner très fort

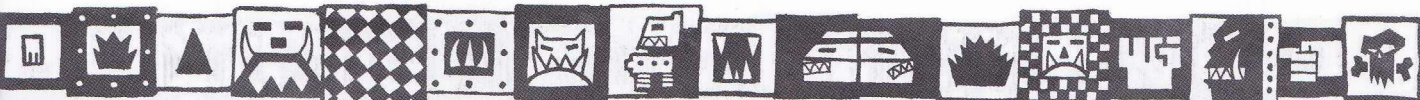




La liste d'armée est divisée en cinq sections. La totalité des escouades, personnages et véhicules sont répartis parmi celles-ci en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine possède une valeur en points basée sur son efficacité au combat. Avant de choisir une armée, il vous faudra vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le total de points que vous pourrez dépenser pour la constituer. Vous pourrez ensuite rassembler votre armée comme indiqué ci-dessous.

OBLIGATOIRES	OPTIONNELS	OPTIONNELS
1 QG	1 QG	3 Attaque
2 Troupes	4 Troupes	Rapide
	3 Élite	3 Soutien

LISTE D'ARMÉE DES ORKS



Chaque entrée de la liste d'armée représente une unité particulière que vous pouvez utiliser dans vos parties. Vous trouverez plus d'informations sur l'historique et les règles spécifiques des troupes, véhicules et équipements figurant dans la liste d'armée en consultant les pages 31 à 63 de cet ouvrage. Quant aux informations et exemples de figurines Citadel dont vous aurez besoin pour représenter ces troupes, véhicules et équipements, ils se trouvent dans les pages 64 à 88.

Voici l'entrée des Boyz Orks en guise d'exemple :

BOYZ ORKS 6 POINTS PAR FIGURINE

5 PAGE 40

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Boyz ①	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Blind'boyz	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Nob Blind'boy	4	2	4	4	2	3	3	7	4+

Composition : ②

- 10-30 Boyz Orks

Type : ③

- Infanterie

Équipement : ④

- Automatik'
- Kikoup'
- Les Blind'boyz portent une armure lourde

Règles Spéciales : ⑥

- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!

Transport : ⑦

- Les bandes de 12 figurines ou moins peuvent choisir un Truk comme véhicule de transport assigné.

Options : ⑧

- L'unité entière peut avoir :
 - Grenades frag +1 point par figurine
- L'unité entière peut remplacer ses automatik' et kikoup' par des fling' Gratuit
- Pour chaque tranche de 10 Orks que compte l'unité, un seul ork peut remplacer son automatik' et son kikoup' par :
 - Gros fling' +5 points par figurine
 - Lance-rokettes. +10 points par figurine
- Une seule bande par armée peut être promue :
 - Blind'boyz +4 points par figurine

Personnage :

- Un seul Boy peut être promu Nob +10 points
- Peut remplacer son kikoup' par l'une des armes suivantes :
 - Gros kikoup' +5 points
 - Pince énergétique +25 points
- Il peut avoir :
 - Armure lourde (sauf Nob Blind'boy) +5 points
 - Emblème +5 points

① **Profil de l'Unité :** Vous trouverez, au début de chaque entrée, le nom de l'unité, le profil des figurines qu'elle peut inclure, et le coût en points de chaque figurine sans amélioration. Par exemple, l'entrée ci-dessus concerne les Boyz orks.

② **Composition de l'Unité :** Le nombre et le type de chaque figurine qui compose l'unité. Pour une unité de Boyz, il s'agit de 10 à 30 figurines. Pour les figurines indépendantes, comme les Big Boss, la composition est "1". Les personnages nommés tirés de l'histoire ork sont notés "unique", ce qui signifie que vous ne pouvez en prendre qu'un seul exemplaire.

③ **Type d'Unité :** Cela fait référence au chapitre sur les types d'unités du livre de règles. Par exemple, une unité peut être de l'*infanterie*, de l'*infanterie autoportée* ou un *véhicule*. Elle peut aussi avoir des règles spéciales de mouvement, de tir ou d'assaut.

④ **Équipement :** Cette entrée détaille l'équipement porté par les figurines de l'escouade. Le coût de ces figurines et de ces équipements est inclus dans la valeur en points qui accompagne le profil.

⑤ **Numéro de page :** Celui-ci indique la page de ce livre où l'unité est décrite en détail, pour vous y retrouver rapidement lorsque la bataille fait rage.

⑥ **Règles Spéciales :** Toute règle spéciale qui s'applique à l'unité est mentionnée ici. Ces règles spéciales sont décrites en détail dans la section Forces. Certaines font référence aux Règles Spéciales Universelles du livre de règles de Warhammer 40,000. Par exemple, l'escouade de Boyz orks ci-dessus bénéficie des règles *L'Union fé la Force* et *Waaagh!*, qui sont décrites page 31 de ce livre, et de la règle *Charge féroce*, qui se trouve dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

⑦ **Transport :** Cette rubrique concerne les transports accessibles à l'unité. La section Véhicules de Transport du livre de règles de Warhammer 40,000 explique précisément leur fonctionnement.

⑧ **Options :** Cette section dresse la liste de toutes les améliorations disponibles pour l'unité. Si une figurine est équipée avec l'une de ces options, vous devez en payer le coût, et vous ne pouvez pas jouer une option si elle n'est pas présente sur la figurine. Certaines unités ont des options qui concernent la façon dont elles sont sélectionnées et déployées, et qui dépendent souvent de la présence d'un personnage. Ceci est alors détaillé dans l'entrée du personnage en question. Par exemple, un Big Boss vous permet de prendre une unité supplémentaire de Nobz ou de Méganobz en raison de sa règle *Big Boss*.



QG



GHAZGHKULL THRAKA 225 POINTS

PAGE 58

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ghazghkull	6	2	5	5	4	4	5	9	2+

Composition :

- 1 (Unique)

Type :

- Infanterie

Big Boss :

Ghazghkull vous permet de prendre une seule unité de Nobz ou de Méganobz en choix de Troupes.

Équipement :

- Corps de cybork
- Emblème
- Méga-armure
- Grenades frag
- Gros fling'
- Crâne d'adamantium

Règles Spéciales :

- Personnage indépendant
- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Prophète de la Waaagh!

Options :

- Peut être accompagné par :
- Grot bastos . . +3 points



MAD DOK GROTSNIK 160 POINTS

PAGE 59

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dok Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+

Composition :

- 1 (Unique)

Type :

- Infanterie

Big Dok :

Toute unité d'une armée incluant Grotsnik peut être dotée de corps de cyborks pour +5 points par figurine.

Équipement :

- Pince énergétique
- Automatik'
- Grosse pikouze
- Instruments de médiko
- Corps de cybork

Règles Spéciales :

- Personnage indépendant
- Charge féroce
- Sans peur
- Waaagh!
- Docteur Maboul



WAZDAKKA GUTSMEK 180 POINTS

PAGE 60

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Wazdakka	5	2	4	5(6)	3	3	4	9	4+

Composition :

- 1 (Unique)

Type :

- Moto

Chef des Motos :

Wazdakka vous permet de prendre des Motards en choix de Troupes.

Équipement :

- Moto de l'Apokalypse
- Méga-blasta kustom
- Pince énergétique
- Automatik'
- Outils de mékano
- Grenades frag
- Emblème

Règles Spéciales :

- Personnage indépendant
- Charge féroce
- L'Union fé la Force



LE VIEUX ZOGWORT 145 POINTS

PAGE 61

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Le Vieux Zogwort	4	0	3	5	3	2	2	8	6+

Composition :

- 1 (Unique)

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Nid de vipères

Règles Spéciales :

- Personnage indépendant
- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!
- Psyker
- Akkro
- La Malédiction de Zogwort



BIG BOSS 60 POINTS

PAGE 32

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Big Boss	5	2	5	5	3	4	4	9	6+

Composition :

- 1 Big Boss

Type :

- Infanterie

Big Boss :

Chaque Big Boss vous permet de prendre une seule unité de Nobz ou de Méganobz en choix de Troupes.

Équipement :

- Automatik' ou fling'
- Kikoup'
- Grenades frag

Règles Spéciales :

- Personnage indépendant
- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!

Options :

- Remplacer le kikoup' par l'une des armes suivantes :
 - Gros kikoup' +5 points
 - Pince énergétique +25 points
- Remplacer l'automatik' par l'une des armes suivantes :
 - Arme kombinée fling'/lance-rokettes +5 points
 - Arme kombinée fling'/karbonizator +5 points
 - Fling' jumelés +5 points
- Remplacer l'automatik' et le kikoup' par une méga-armure +40 points
- Peut avoir :
 - Moto de guerre* +40 points
 - Grot bastos +3 points
 - Squig d'attaque +15 points
 - Corps de cybork +10 points
 - Emblème +5 points
 - Armure lourde +5 points

*Un Big Boss en méga-armure ne peut pas avoir de moto: la loi de la gravité est dure, mais c'est la loi.

GROS MEK 35 POINTS

PAGE 34

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gros Mek	4	2	4	4	2	3	3	8	6+

Composition :

- 1 Gros Mek

Type :

- Infanterie

Gros Mek :

Chaque Gros Mek vous permet de prendre un seul Dred Eud'la Mort en choix de Troupes.

Équipement :

- Automatik' ou fling'
- Kikoup'
- Outils de mékano

Règles Spéciales :

- Personnage indépendant
- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!

Options :

- Remplacer le kikoup' par l'une des armes suivantes :
 - Krameur +20 points
 - Pince énergétique +25 points
- Remplacer l'automatik' par l'une des options suivantes :
 - Arme kombinée fling'/lance-rokettes +5 points
 - Arme kombinée fling'/karbonizator +5 points
 - Méga-blasta kustom +15 points
 - Méga-armure +40 points
 - Shokk attack gun +60 points
 - Champ de force kustom +50 points
 - Moto de guerre +40 points
- Peut avoir :
 - Grot bastos +3 points
 - Corps de cybork +10 points
 - Armure lourde +5 points
 - Emblème +5 points
 - Squig d'attaque +15 points
- Peut être accompagné par jusqu'à 3 :
 - Grot graisseur +5 points par figurine

BIZARBOY 55 POINTS

PAGE 36

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Bizarboy	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Composition :

- 1 Bizarboy

Type :

- Infanterie

Règles Spéciales : Options :

- Personnage indépendant
- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!
- Psyker
- Peut être promu Akkro pour : +30 points



ÉLITE

PAGE 33

NOBZ 20 POINTS PAR FIGURINE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Nobz	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Médiko	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Composition :

- 3-10 Nobz

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Automatik'
- Kikoup'
- Les Nobz Motards sont montés sur des motos de guerre
- Le Médiko remplace son automatik' et son kikoup' par des instruments de médiko et une grosse pikouze

Règles Spéciales :

- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!

Transport :

- Les bandes de Nobz (mais pas les Nobz Motards) peuvent choisir un Truk ou un Chariot de Guerre comme transport assigné. S'il s'agit d'un Chariot de Guerre, il ne peut pas être doté d'un grokanon.

Options :

- L'unité entière peut être promue :
 - Nobz Motards +25 points par figurine
- L'unité entière peut être équipée de :
 - Grenades frag +1 point par figurine
- Tout Nob peut remplacer son kikoup' par :
 - Gros kikoup' +5 points par figurine
 - Pince énergétique +25 points par figurine
- Tout Nob peut remplacer son automatik' par :
 - Fling' jumelés +5 points par figurine
 - Arme combinée fling'/lance-rokettes +5 points par figurine
 - Arme combinée fling'/karbonizator +5 points par figurine
- Tout Nob peut avoir :
 - Armure lourde +5 points par figurine
 - Emblème +5 points par figurine
 - Bannière Waaagh! +15 points par figurine
 - Grot bastos +3 points par figurine

Médiko

- Un seul Nob peut être promu Médiko +30 points
- peut être accompagné par un grot infirmier +5 points
- Toute l'unité du Médiko peut avoir :
 - Corps de cybork +5 points par figurine

PAGE 39

MÉGANOBZ 40 POINTS PAR FIGURINE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Méganobz	4	2	4	4	2	3	3	7	2+

Composition :

- 3-10 Méganobz

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Méga-armure
- Grenades frag

Règles Spéciales :

- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!

Transport :

- Les Méganobz peuvent choisir un Chariot de Guerre comme transport assigné, mais ce dernier ne peut pas être doté d'un grokanon (voir page 102). À la place, une unité de 6 Méganobz ou moins peut choisir un Truk comme transport assigné (voir page 100).

Options :

- Tout Méganob peut remplacer les fling' jumelés de sa méga-armure par l'une des armes suivantes :
 - Arme combinée fling'/karbonizator +5 points par figurine
 - Arme combinée fling'/lance-rokettes +5 points par figurine

PAGE 45

KRAMBOYZ 15 POINTS PAR FIGURINE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kramboyz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Mékano	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Composition :

- 5-15 Kramboyz

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Kramboyz :
- Krameur

Mékano :

- Outils de Mékano
- Méga-blasta kustom

Règles Spéciales :

- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!

Personnages :

- Jusqu'à 3 Kramboyz peuvent être promus :
 - Mékanos Gratuit
- Tout Mékano peut remplacer son méga-blasta kustom par :
 - Automatik' et kikoup' Gratuit
 - Gros fling' Gratuit
 - Lance-rokettes +5 points par figurine
- Tout Mékano peut être accompagné par :
 - Grot graisseur +5 points par figurine

ÉLITE

KASSEURS DE TANKS 15 POINTS PAR FIGURINE

PAGE 42

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kasseurs de Tanks	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Composition :

- 5-15 Kasseurs de Tanks

Équipement :

- Lance-rokettes
- Grenades kass'tank

Type :

- Infanterie

Règles Spéciales :

- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!
- Têtes Brûlées

Options :

- L'unité peut inclure jusqu'à 3
 - Squig-bombe +5 points par figurine
- Jusqu'à 2 Kasseurs de Tanks peuvent remplacer leur lance-rokettes par :
 - Bâton kiboum' Gratuit

Personnage :

- Un seul Kasseur de Tank peut être promu :
 - Nob +10 points
- Il peut remplacer son lance-rokettes par :
 - Pince énergétique +15 points
- Il peut avoir :
 - Armure lourde +5 points
 - Emblème +5 points

PILLARDS 15 POINTS PAR FIGURINE

PAGE 43

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Pillards	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Mékano	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Composition :

- 5-15 Pillards

Équipement :

- Pillards
- Kanon eud'la mort

Règles Spéciales :

- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!

Type :

- Infanterie

Mékano :

- Outils de mékano
- Méga-blasta kustom

Personnages :

- Jusqu'à 3 Pillards peuvent être promus :
 - Mékano Gratuit
- Tout Mékano peut remplacer son méga-blasta kustom par :
 - Automatik' et kikoup' Gratuit
 - Gros fling' Gratuit
 - Lance-rokettes +5 points par figurine
- Tout Mékano peut être accompagné par :
 - Grot graisseur +5 points par figurine

KOMMANDOS 10 POINTS PAR FIGURINE

PAGE 44

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kommandos	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Boss Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+

Composition :

- 5-15 Kommandos

Règles Spéciales :

- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Déplacement à couvert
- Infiltrateurs
- Waaagh!

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Automatik'
- Kikoup'
- Grenades frag

Options :

- Jusqu'à 2 Kommandos peuvent remplacer leur automatik' et kikoup' par l'une des options suivantes :
 - Gros fling' +5 points par figurine
 - Lance-rokettes +10 points par figurine
 - Krameur +15 points par figurine

Personnage :

- Un seul Kommando peut être promu Nob +10 points
- Peut remplacer son kikoup' par l'une des armes suivantes :
 - Gros kikoup' +5 points
 - Pince énergétique +25 points
- Il peut avoir :
 - Armure lourde +5 points
 - Emblème +5 points

Boss Snikrot :

- À la place d'un Nob, une seule unité peut être menée par :
 - Boss Snikrot (voir page 62) 85 points



TROUPES

BOYZ ORKS 6 POINTS PAR FIGURINE

PAGE 40

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Boyz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Blind'boyz	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Nob Blind'boy	4	2	4	4	2	3	3	7	4+

Composition :

- 10-30 Boyz Orks

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Automatik'
- Kikoup'
- Les Blind'boyz portent une armure lourde

Règles Spéciales :

- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!

Transport :

- Les bandes de 12 figurines ou moins peuvent choisir un Truk comme véhicule de transport assigné.

Options :

- L'unité entière peut avoir :
 - Grenades frag +1 point par figurine
- L'unité entière peut remplacer ses automatik' et kikoup' par des fling' Gratuit
- Pour chaque tranche de 10 Orks que compte l'unité, un seul ork peut remplacer son automatik' et son kikoup' par :
 - Gros fling' +5 points par figurine
 - Lance-rokettes +10 points par figurine
- Une seule bande par armée peut être promue :
 - Blind'boyz +4 points par figurine

Personnage :

- Un seul Boy peut être promu Nob +10 points
- Peut remplacer son kikoup' par l'une des armes suivantes :
 - Gros kikoup' +5 points
 - Pince énergétique +25 points
- Il peut avoir :
 - Armure lourde (sauf Nob Blind'boy) +5 points
 - Emblème +5 points

GRETCHINS 3 POINTS PAR FIGURINE

PAGE 50

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Fouettard	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Composition :

- 10-30 Gretchins et 1-3 Fouettards

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Gretchins :
 - Pétoire grot
- Fouettards :
 - Alpagueur
 - Automatik'
 - Squig-berger

Règles Spéciales :

- Gretchins :
 - Une Vie de Grot
- Fouettards :
 - Charge féroce
 - L'Union fé la Force
 - Waaagh!

Personnage :

- Pour chaque tranche de 10 Gretchins vous devez prendre un :
 - Fouettard +10 points par figurine
- Les Fouettards peuvent remplacer leur alpagueur par :
 - Électrifieur +5 points par figurine

VÉHICULES DE TRANSPORT ASSIGNÉS

PAGE 41

Certaines unités peuvent choisir un véhicule de transport assigné. Celui-ci n'occupe aucun choix sur le schéma de structure d'armée, mais compte hormis cela comme une unité séparée. Voir la section véhicules de transport dans le livre de règles.

TRUK COÛT : 35 POINTS

	CT	Blindage		
		Avant	Flancs	Arrière
Truk	2	10	10	10

Composition :

- 1 Truk

Type :

- Véhicule (Rapide, découvert)

Équipement :

- Gros fling'

Règle Spéciale :

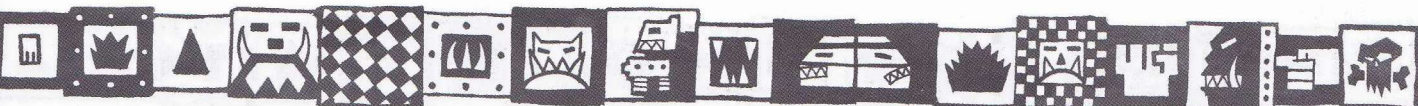
- Construction Légère

Capacité de Transport :

- 12 figurines. Les figurines en méga-armure comptent pour 2.

Options :

- Remplacer le gros fling' par un lance-rokettes +5 points
- Peut avoir :
 - Peintur' rouge +5 points
 - Grots bidouilleurs +5 points
 - Lance-grenades +5 points
 - Plaques de blindage en rab' +10 points
 - Planche d'abordage +5 points
 - Boule kass'krâne +10 points
 - Éperon renforcé +5 points



ATTAQUE RAPIDE

⚡ CHOKBOYZ 12 POINTS PAR FIGURINE

PAGE 47

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chokboyz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Boss Zagstruk	5	2	4	4	2	3	4	9	4+

Composition :

- 5-20 Chokboyz

Équipement :

- Automatik'
- Kikoup'
- Rokette dorsale
- Grenades frag

Règles Spéciales :

- Charge féroce
- L'Union fé la Force

Type :

- Infanterie autoportée

Personnage :

- Un seul Chokboy peut être promu Nob ... +10 points
- Il peut remplacer son kikoup' par l'une des armes suivantes :
 - Gros kikoup' +5 points
 - Pince énergétique +25 points
- Il peut avoir :
 - Armure lourde +5 points
 - Emblème +5 points

Boss Zagstruk :

- À la place d'un Nob, une seule unité peut être menée par :
 - Boss Zagstruk (voir page 63) 85 points

⚡ BUGGIES 30 POINTS PAR FIGURINE

PAGE 49

	CT	Blindage		
		Avant	Flancs	Arrière
Buggies	2	10	10	10

Composition :

- 1-3 Buggies (Escadron de véhicules)

Équipement :

- Gros fling' jumelés

Type :

- Véhicule (rapide, découvert)

Options :

- Tout Buggy peut remplacer ses gros fling' jumelés par l'une des options suivantes :
 - Lance-roquettes jumelés +5 points par figurine
 - Promotion en Karbonizator ... +10 points par figurine
- Tout Buggy peut avoir :
 - Peintur' rouge +5 points par figurine
 - Grots bidouilleurs +5 points par figurine
 - Plaques de blindage en rab' +10 points par figurine
 - Promotion en Trak. +5 points par figurine

⚡ MOTARDS 25 POINTS PAR FIGURINE

PAGE 46

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motards	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	4+
Nob	4	2	4	4(5)	1	3	3	7	4+

Composition :

- 3-12 Motards

Équipement :

- Kikoup'
- Moto de guerre
- Automatik'
- Fling' d'assaut

Règles Spéciales :

- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Nuages de fumée

Type :

- Motos

Personnage :

- Un seul Motard peut être promu Nob +10 points
- Il peut remplacer son kikoup' par l'une des armes suivantes :
 - Gros kikoup' +5 points
 - Pince énergétique +25 points
- Il peut avoir :
 - Emblème +5 points

⚡ KOPTERS 35 POINTS PAR FIGURINE

PAGE 48

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kopters	4	2	3	4(5)	2	2	2	7	4+

Composition :

- 1-5 Kopters

Équipement :

- Kikoup'
- Gros fling' jumelés

Règles Spéciales :

- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Scouts
- Désengagement

Type :

- Motojet

Options :

- Tout Kopter peut remplacer ses gros fling' jumelés par :
 - lance-roquettes jumelés +10 points par figurine
 - Méga-blasta kustom +5 points par figurine
- Tout Kopter peut avoir :
 - Gross'bombe +15 points par figurine
 - Scie circulaire +25 points par figurine



SOUTIEN

CHARIOT DE GUERRE 90 POINTS

PAGE 55

	CT	Blindage		
		Avant	Flancs	Arrière
Chariot de guerre	2	14	12	10

Composition :

- 1 Chariot de Guerre

Type :

- Véhicule
(Char, découvert)

Capacité de transport :

- 20 figurines. Les figurines en méga-armure comptent pour deux.
- Un Chariot avec Grokanon ne peut transporter que 12 figurines.

Exemple : *Le Pêt'tout d'Gorbag* – Grokanon, habitak' fermé, plaques de blindages en rab', kanon, 2 lance-rokettes 210 points

Exemple : *L'Fissa Rouj'* – Peintur' rouge, grots bidouilleurs, lance-grenades, 4 gros fling' 125 points

Exemple : *L'Broyeur d'Os de Bork* – Pince attrap'tank, rouleau kompresseur, boule kass'krâne, planche d'abordage 140 points

Options :

- Peut avoir :
 - Grokanon +60 points
 - Habitak' fermé +15 points
 - Rouleau kompresseur* +20 points
 - Peintur' rouge +5 points
 - Grots bidouilleurs +5 points
 - Lance-grenades +5 points
 - Plaques de blindage en rab' +10 points
 - Planche d'abordage +5 points
 - Boule kass'krâne +10 points
 - Pince attrap'tank +5 points
 - Éperon renforcé* +5 points
- Peut avoir un seul grokalibr' (sans servant) :
 - Kanon +10 points
 - Lobba +15 points
 - Zap +15 points
- Peut avoir jusqu'à 4 armes parmi les suivantes :
 - Gros fling' +5 points par arme
 - Lance-rokettes +10 points par arme

*Un Chariot de Guerre ne peut pas avoir à la fois un rouleau kompresseur et un éperon renforcé

DRED EUD'LA MORT 75 POINTS

PAGE 52

	CC	CT	F	I	A	Blindage		
						Av.	Fl.	Arr.
Dred Eud'la Mort	4	2	5	2	3	12	12	10

Composition :

- 1 Dred Eud'la Mort

Type :

- Véhicule (Marcheur)

Équipement :

- Deux armes de corps à corps de Dreadnought (chaque arme de corps à corps de Dreadnought supplémentaire ajoute +1 aux Attaques du Dred)

Options :

- Le Dred **doit** prendre 2 des armes suivantes :
 - Gros fling' +5 points
 - Lance-rokettes +10 points
 - Méga-blasta kustom +15 points
 - Karbonizator +5 points
 - Arme de corps à corps de Dreadnought +15 points
- Peut avoir :
 - Grots bidouilleurs +5 points
 - Plaques de blindage en rab' +10 points

BOÏT'KITU 35 POINTS PAR FIGURINE

PAGE 53

	CC	CT	F	I	A	Blindage		
						Av.	Fl.	Arr.
Boit'kitu	2	3	5	2	2	11	11	10

Composition :

- Escadron de véhicules de 1-3 Boit'kitu

Équipement :

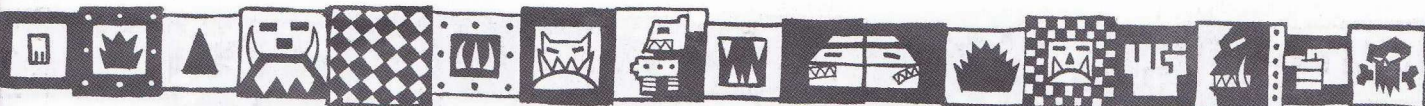
- Arme de corps à corps de Dreadnought

Type :

- Véhicule (Marcheur)

Options :

- Chaque Boit'kitu **doit** prendre l'une des armes suivantes :
 - Gros fling' +5 points
 - Lance-rokettes +15 points
 - Méga-blasta kustom +20 points
 - Karbonizator +5 points
 - Bazoogrot +10 points
- Toute Boit'kitu peut avoir :
 - Grots bidouilleurs +5 points
 - Plaques de blindage en rab' +10 points



SOUTIEN



FRIMEURS 25 POINTS PAR FIGURINE

PAGE 56

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Frimeurs	4	2	4	4	2	3	3	7	4+
Kaptain Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+
Médiko	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Composition :

- 5-10 Frimeurs

Type :

- Infanterie

Équipement :

- Armure lourde
- Fling' kustom
- Viseur

- Le Médiko remplace l'armure lourde, le fling' kustom et le viseur par des instruments de médiko et une grosse pikouze.

Règles Spéciales :

- Charge féroce
- L'Union fé la Force
- Waaagh!

Options :

- L'unité peut avoir :
 - Bastos supplémentaires +5 points par figurine
 - Pluss' mieux +5 points par figurine
 - Pluss' tro'fort +5 points par figurine
- L'unité peut inclure jusqu'à 3 :
 - Grots bastos +5 points par grot

Kaptain Badrukk :

- Une seule unité de Frimeurs peut être menée par :
 - Kaptain Badrukk (voir page 57) +135 points

Médiko :

- Un seul Frimeur peut être promu Médiko +30 points
- peut être accompagné par un infirmier grot +5 points
- Toute l'unité du Médiko peut avoir
 - corps de cybork +5 points par figurine



GROKALIBR' 20 POINTS PAR ARME

PAGE 51

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Fouettard	4	2	3	4	2	2	3	7	6+

Composition :

- 1-3 Grokalibr' (+2 Grots par Grokalibr')

Type :

- Pièce d'appui

Équipement :

- Gretchins :
 - Aucun
- Fouettard :
 - Alpagueur
 - Automatik'
 - Squig-berger

Règles Spéciales :

- Gretchins :
 - Aucune
- Fouettard :
 - Charge féroce

Options :

- Les Grokalibr' doivent tous être du même type, choisi dans la liste suivante :
 - kanons Gratuit
 - lobbas +5 points par arme
 - zap +10 points par arme
- La batterie peut avoir jusqu'à :
 - 3 grots bastos +3 points par figurine
 - 6 servants grots supp. +3 points par figurine

Personnage :

- L'unité peut être menée par un Fouettard +10 points
- Il peut remplacer son Alpagueur par :
 - Élektrofieur +5 points



VÉHICULE VOLÉ 35 POINTS

PAGE 54

	CT	Blindage		
		Avant	Flancs	Arrière
Véhicule Volé	2	11	11	10

Composition :

- 1 Véhicule Volé

Type :

- Véhicule (Char, découvert)

Règle Spéciale :

- Touche pas à çaaa!

Capacité de Transport :

- 12 figurines. Les figurines en méga-armure comptent pour deux.
- Un Véhicule Volé avec obuzier perd sa capacité de transport.

Options :

- Peut avoir l'une des armes suivantes :
 - Obuzier +70 points
 - Karbonizator +15 points
- Peut avoir jusqu'à 2 armes parmi les suivantes :
 - Gros fling' +5 points par arme
 - Lance-rokettes +10 points par arme
- Peut avoir :
 - Habitak' fermé +10 points
 - Peintur' rouge +5 points
 - Grots bidouilleurs +5 points
 - Lance-grenades +5 points
 - Plaques de blindage en rab' +10 points
 - Plaque d'abordage +5 points
 - Boule kass'krâne +10 points
 - Éperon renforcé +5 points
 - Pince attrap'tank +5 points



RÉFÉRENCES

UNITÉS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+	57
Big Boss	5	2	5	5	3	4	4	9	6+	32
Bizarboy	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	36
Blind'boy	4	2	3	4	1	2	2	7	4+	40
Boy Ork	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	40
Chokboy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	47
Dok Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+	59
Fouettard	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	50
Primeur	4	2	4	4	2	3	3	7	4+	56
Ghazghkull	6	2	5	5	4	4	5	9	2+	58
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-	50
Gros Mek	4	2	4	4	2	3	3	8	6+	34
Kasseur de Tanks	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	42
Kommando	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	44
Kopter	4	2	3	4(5)	2	2	2	7	4+	48
Kramboy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	45
Médiko	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	38
Méganob	4	2	4	4	2	3	3	7	2+	39
Mékano	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	34
Motard	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	4+	46
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	33
Pillard	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	43
Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+	62
Vieux Zogwort	4	0	3	5	3	2	2	8	6+	61
Wazdakka	5	2	4	5(6)	3	3	4	9	4+	60
Zagstruk	5	2	4	4	2	3	4	9	4+	63

Blindage

	CC	CT	F	I	A	Av.	Fl.	Arr.	Page
Boit'kitu	2	3	5	2	2	11	11	10	53
Dred	4	2	5	2	3	12	12	10	52

Blindage

	CT	Av	Fl	Ar	Page
Buggy	2	10	10	10	49
Chariot de guerre	2	14	12	10	55
Grok'alibr'	3	10	10	10	51
Truk	2	10	10	10	41
Véhicule volé	2	11	11	10	54

ARMES DE TIR

	Porté	Force	PA	Type	Page
Automatik'	12ps	4	6	Pistolet	91
Bazoogrot	18ps	6	5	Lourde 2, Petit gab. d'explosion	53
Fling'	18ps	4	6	Assaut 2	91
Fling' d'assaut	18ps	5	5	Assaut 3	46
Fling' kustom	24ps	5	1D6	Assaut 1	56
Grokanon	24ps	7	3	Artillerie 1, Grand gab. d'explosion	55
Gros fling'	36ps	5	5	Assaut 3	89
Kanon (frag)	36ps	4	5	Lourde 1, Petit gab. d'explosion	51
Kanon (antichar)	36ps	8	3	Lourde 1	51
Kanon eud'la mort	48ps	7	4	Lourde 1D3	43
Karbonizator	Souffle	5	4	Assaut 1	89
Krameur	Souffle	4	5	Assaut 1	45
Lance-roquettes	24ps	8	3	Assaut 1	89
Lobba	E48ps	5	5	Lourde 1, Petit gab. d'explosion	51
Méga-blasta kustom	24ps	8	2	Assaut 1, Surchauffe	89
Obuzier	36ps	8	3	Artillerie 1, Grand gab. d'explosion	54
Pétoire grot	12ps	3	-	Assaut 1	50
Shokk attack gun	60ps	2D6	2	Lourde 1, Grand gab. d'explosion, Artillerie 1	35
Zap	36ps	2D6	2	Lourde 1	51

Écrit par : Phil Kelly. Couverture : Alex Boyd. Illustrations : John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Dave Gallagher, Nuala Kennedy & Adrian Smith.

Conception Graphique : Pete Borlace & Alun Davies. Production : Simon Burton, Carl Dafforn, Chris Eggar, Rachel Ryan, Stuart White,

Nathan Winter, James Shardlow & Talima Fox. Décors : Dave Andrews, Neil Hodgson, Mark Jones, Chad Mierzwa & Dominic Murray.

Sculpture des Figurines : Seb Perbet, Martin Footitt, Dave Thomas, Tim Adcock, Brian Nelson, Mark Harrison, Mike Anderson & Dale Stringer.

Eavy Metal : Fil Dunn, Neil Langdown, Neil Green, Darren Latham, Kirsten Williams, Keith Robertson, Anja Wettergren, Pete Foley & Jo Tomaszewski.

Éditions Précédentes : Bryan Ansell, Rick Priestley, Nigel Stillman, Jervis Johnson & Andy Chambers.

Remerciements : Alan Merrett, Graham Davey, Jeremy Vetock, Bo Penstoft, Jimmy Murphy, Paul Gayner, MJ, Tim Sawyer & Alan Borthwick.

Version Française : Philippe Beaubrun, Sébastien Delmas & Laurent Philibert-Caillat.

Merci à : Nicolas Fournel, Nicolas Pizzonero, Adrien Rigbi & Sylvain Verron.

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Limited 2007. Tous Droits Réservés. L'Aigle Impérial, 40K, GW, le logo Games Workshop, Games Workshop, White Dwarf, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, Ork, Waaagh!, Eavy Metal, Gretchin, Squig, Kulte d'la Vitesse, Brikolo, les Goffs, les Bad Moonz, les Blood Axes, les Deathskulls, les Evil Sunz, Gork, Mork, Ghazghkull Thraka, Commissaire Yarrick, Adeptus Titanicus, Gargant, Legio Metalica, Space Marine, Thunderhawk, Adeptus Astartes, Ultramarines, Salamanders, Blood Angels, Commandeur Dante, Nazdreg, Dark Angels, Grand Maître de la Deathwing, Ultima Segmentum, Archiviste Tigurius, Tyranide, Légion Titanique, Garde Impériale, Chassa-bomba, Thunderbolt Impérial, Marauder Impérial, Kommandos Orks, Légion d'Acier, Cadia, Porte Cadienne, Mékano, Eldar, Tau, Mékaniaks, Shokk Attack Gun, Bizarboyz, Akkro, Médiko, Méganobz, Boyz Orks, Trukboyz, Kasseurs de Tanks, Squiggoth, Lance-roquettes, Kramboyz, Chokboyz, Kopter, Trak, Karbonizator, Grokalibr', Dred Eud'la Mort, Boit'kitu, Wazdakka Gutsmek, Vieux Zogwort, Kaptain Badrukk, Mad Dok Grotsnik, Boss Snikrot, Boss Zagstruk, Obuzier, Gros kikoup', Gros fling', Squig-bombe, Krameur, Kikoup', Kanon Eud'la Mort, Pince Attrap'tank, Elektrifieur, Pétoire Grot, Arme Combinée, Pince Énergétique, Automatik', Fling', Grenades Frag, Bâton Kiboum', Grosse Pikouze, Zap, Corps de Cybork, Armure Lourde, Méga-armure, le slogan "Que brûle la galaxie", Citadel Miniatures, les noms et symboles des chapitres Space Marines et tous les autres logos, marques, lieux, noms, créatures, races et symboles/logos/emblèmes de race, véhicules, armes, unités, personnages, produits, illustrations et images tirés de l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2007, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés. Imprimé au R.U.

UK

Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

FRANCE

Games Workshop,
Europarc de Pichauray - BP419,
1330, avenue J.G.G. de la Lauzière,
13591 Aix-en-Provence - Cedex 3

CANADA

Games Workshop,
2679 Bristol Circle,
Unit 3, Oakville,
Ontario, L6H 6Z8



A collection of Warhammer 40,000 miniature models, including Ork and Gretchin units, displayed on a sandy surface with white plastic debris. The models are painted in green, black, and red, and are arranged in a group. The background is a light brown, textured surface, possibly sand or a display base. The models are shown in various poses, some standing and some in a crouching or crawling position. The overall scene is a close-up shot of the miniatures, highlighting their intricate details and the texture of the paint.

Un Gros Mek et ses gars sèment la destruction sur un monde eldar.

WARHAMMER 40,000

ORKS

Les orks sont des extraterrestres sauvages et barbares qui infestent la galaxie. Qu'il s'agisse du simple boy ou du plus redoutable big boss, les orks vivent pour le moment où ils chargent au combat en hurlant leur cri de guerre. Ce n'est qu'une question de temps avant que les orks ne s'unissent une bonne fois pour toutes et noient les étoiles sous un torrent de violence aveugle.

Le Codex Orks fait partie des suppléments pour le jeu Warhammer 40,000. Chacun décrit en détail une armée, son histoire et ses héros.

"On va krabouiller l'univers et zigouiller ceux ki la ramèn'ront. On est lé z'orks, on a été créés pour s'batt' et gagner."

- Ghazghkull Thraka

Contenu de ce Codex :

- **LISTE D'ARMÉE** : Une liste d'armée qui vous permet de faire de votre collection de figurines d'orks une armée jouable à Warhammer 40,000.
- **LA RACE DES ORKS** : Des informations détaillées sur les orks, leur culture, leurs tribus, les origines de leur création et les croisades d'agression et de conquête appelées les Waaagh!
- **LES FORCES DES ORKS** : Le détail des troupes, des héros et des engins de guerre qui composent les bandes d'orks, ainsi que leur arsenal étrange et les règles pour les utiliser lors d'une partie de Warhammer 40,000.

Vous y trouverez aussi de nombreux personnages spéciaux comme Mad Dok Grotsnik, le Vieux Zogwort, Boss Zagstruk des Votours et bien entendu le Prophète de la Waaagh! en personne, le Seigneur de Guerre Ghazghkull Thraka.

- **L'ARMÉE À PEAU VERTE** : Des photos de la gamme de figurines des orks, y compris des exemples de schémas de couleurs, d'armées, et l'iconographie des différents clans.



WARHAMMER 40,000
CODEX ORKS



9 781841 548531 >



FRENCH/FRANÇAIS

www.games-workshop-fr.com

ISBN: 978-1-84154-853-1

PRODUCT CODE 01 03 01 03 003



CITADEL

**GAMES
WORKSHOP®**

Vous devez posséder le jeu Warhammer 40,000 pour utiliser le contenu de ce Codex.