

BATTERIE DE SHOKK ATTACK GUN

POINTS: 75 + FIGURINES

Le Shokk Attack Gun est une merveille de la technologie ork que peu de mékanos sont capables de fabriquer. Lorsque des gros meks se regroupent pour former des batteries de ces armes redoutables (mais capricieuses), les résultats sont terrifiants. Les régiments d'infanterie se retrouvent noyés sous des nuées de snotlings apeurés. Des escadrons entiers de chars sont réduits à l'état d'épaves et même des Titans vacillent sous les coups des rayons d'énergie. Le potentiel destructeur d'un Shokk Attack Gun est immense, mais il n'est rien comparé à celui de toute une batterie de ces armes.

Le nombre de snotlings nécessaire pour permettre à une batterie de Shokk Attack Gun de délivrer un feu roulant est énorme. Normalement, le gros mek garde quelques-uns de

ces avortons autour de lui et doit parfois les rassembler, ce qui lui fait perdre un temps précieux qu'il pourrait mettre à profit pour faire feu avec son jouet. Pour éviter tout problème de ravitaillement de la batterie, les gros meks font appel à un ou plusieurs fouettards chargés de regrouper les snotlings et de les amener docilement vers les Shokk Attack Gun. En récompense pour ses services, chaque fouettard reçoit généralement un aiguillon à grots flambant neuf, ce qui n'est pas de trop compte tenu de la quantité de snotlings qu'il doit surveiller. Les gros meks peuvent ainsi se concentrer sur des choses plus amusantes, comme mettre en pièces les troupes de l'ennemi et même explorer des concepts étranges tels que celui de viser sa cible.



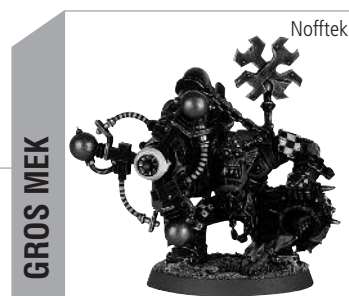
Ghargamek

CHEF MEK



Bazzgut

GROS MEK



Nofftek

GROS MEK



Gitbag's Herd

Gitbag

HORDE DE SNOTLINGS

La Bande Shokk de Ghargamek
Gehenna Prime,
Siège de Kravaster

FORMATION:

3+ Gros Meks avec shokk attack gun.

1+ Horde de Snotlings.

Un des Gros Meks doit être désigné comme étant le Chef Mek (son profil ne change pas).

Horde de Snotlings : Une Horde est formée de 5 à 20 socles de Snotlings (8 pts chaque), et de 1 à 4 Fouettards. Il faut un Fouettard par tranche de 5 socles de Snotlings, même incomplète.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Snots	2	1	2	2	3	2	3	4	-

Règle Spéciale : Nuée

RÈGLES SPÉCIALES

Force de Frappe : Tous les Gros Meks et les Hordes de Snotlings doivent être déployés à moins de 6 ps du Chef Mek. S'ils arrivent des réserves, ils doivent entrer sur la table à moins de 6 ps du point par où est arrivé le Chef Mek.

Tirer avec une Batterie de Shokk Attack Gun : Plutôt que de tirer séparément, la batterie utilise le gabarit de Barrage Apocalyptique et lance un nombre de dés sur celui-ci égal au nombre de Shokk Attack Gun que compte la batterie. Lancez 2D6 pour déterminer la Force de toute la batterie. Si un double (ou un 11) est obtenu, consultez le tableau page 35 du Codex Orks et appliquez le résultat à tous les Shokk Attack Gun de la batterie.

On a besoin d'un plus de Snots ! Si au moins un Fouettard et un socle de Snotlings se trouvent à moins de 6 ps d'un Shokk Attack Gun, vous pouvez sacrifier 1D3 socles de Snotlings et lancer trois dés au lieu de deux pour déterminer la Force des tirs, et ignorer le résultat le plus faible des trois dés. En cas de triple, les tirs combinés des armes déchirent la réalité. Résolvez l'attaque exactement comme si une grenade Vortex avait atterri au centre du gabarit de Barrage Apocalyptique. Sur un triple 1, quelque chose d'horrible se produit lorsque les champs de stase des armes s'effondrent. Aucun tir n'est effectué, retirez tous les Gros Meks de la batterie et résolvez le tir comme si une grenade Vortex avait atterri là où se trouvait le Chef Mek.