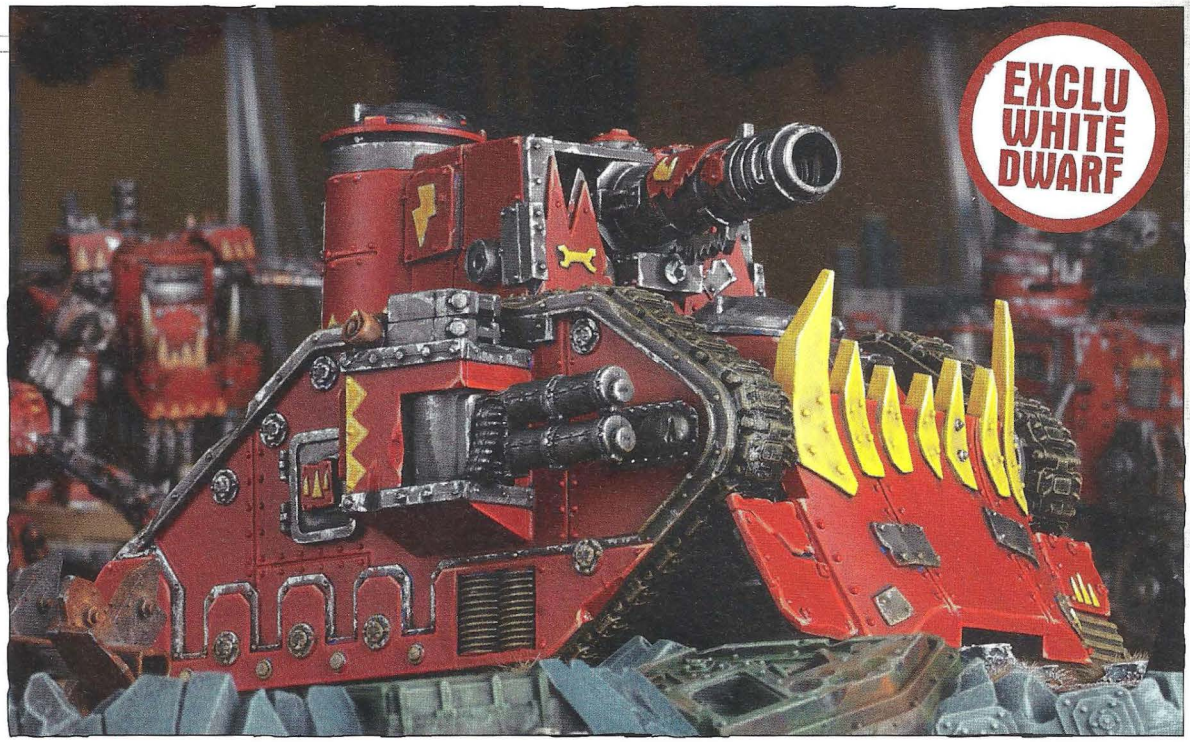
WARHAMMER
40,000
CODEX
ORKS

LOOTED WAGON

37 POINTS



Le terme de Looted Wagon recouvre tout type de véhicule blindé reconstruit à partir d'une épave ennemie recyclée par des Mekboyz inventifs, ou assemblé dans une usine impériale capturée. Les orks sont très doués pour dérober de tels véhicules afin de les adapter à leur propre usage; quand une bataille s'achève, des équipes de récupérateurs orks s'attellent au véritable travail, l'appropriation des chars ennemis. La majorité des véhicules ainsi recouvrés connaissent ensuite une nouvelle carrière, agrémentés de diverses "kustomisations" orks, bien qu'ils deviennent alors particulièrement capricieux et généralement beaucoup moins efficaces que précédemment.

		┌ Blindage ┐					
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition d'Unité
Looted Wagon	2	11	11	10	3	**Véhicule (Char, Découvert, Transport)**	**1 Looted Wagon**

RÈGLES SPÉCIALES:

Touch' Pas Ça: Jetez 1D6 pour chaque Looted Wagon au début de sa phase de Tir. Sur un résultat de 1, le Looted Wagon doit Mettre les Gaz, même s'il a effectué une Attaque de Char plus tôt dans le même tour.

TRANSPORT:

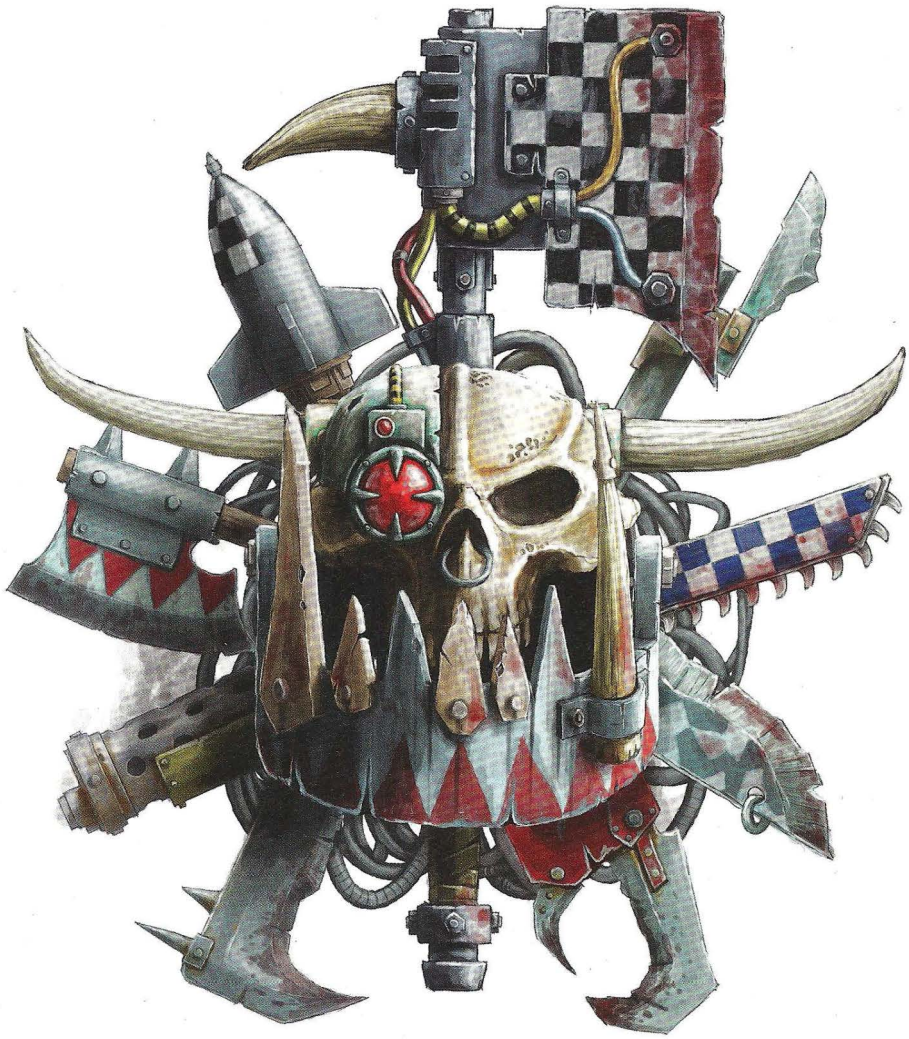
Capacité de Transport: 12 figurines.

Postes de Tir: Si un Looted Wagon a l'amélioration Kaze Blindée, il possède 3 Postes de Tir, 1 sur chaque côté de la coque, et 1 à l'arrière.

Points d'Accès: Si un Looted Wagon a l'amélioration Kaze Blindée, il possède 1 Point d'Accès à l'arrière.

OPTIONS:

- Être équipé d'1 des armes suivantes:
  - Kanon kitu ..... 30 pts
- Être équipé de jusqu'à 3 armes parmi les suivantes:
  - Gros fling' ..... 5 pts chacun
  - Lance-rokettes ..... 5 pts chacun
  - Karbo ..... 5 pts chacun
- Prendre chacun des équipements suivants:
  - Rouleau kompresseur ..... 10 pts
  - Kaze blindée ..... 15 pts
  - Pince katrap' ..... 5 pts
- Prendre des objets de la liste d'Équipements de Véhicule Ork.



ORKS

DAKKA DAKKA DAKKA,
WAAAAAAGH!

SOMMAIRE

INTRODUCTION 3

LES HORDES BARBARES 6
Le Péril Vert 8
L'Expansion des Peaux-vertes 10
La Kultur' des Peaux-vertes 12
Glyphes Orks 15
Tribus & Clans 16
Rassembler la Waaagh! 24
La Waaagh! Grukk 26
Tribus de la Waaagh! Grukk 28
Les Bad Moons du Split-Grin 30
La Waaagh! Ghazghkull 32
La Marée Verte 34
La Grand' Waaagh! 37

TRIBUS ORKS 40

LES FORCES DES ORKS 52
Listes d'Équipements Orks 53
Warboss 54
Weirdboy 55
Mek 56
Big Mek 57
Painboy 58
Mad Dok Grotsnik 59
Kaptin Badrukk 60
Boss Zagstruk 61
Boyz 62
Gretchins 63
Burna Boyz 64
Tankbustas 65
Nobz 66
Meganobz 67
Kommandos 68

LES FORCES DES ORKS (SUITE)
Boss Snikrot 69
Trukk 70
Stormboyz 71
Deffkoptas 72
Dakkajet 73
Burna-bommer 74
Blitza-bommer 75
Warbikers 76
Warbuggies 77
Mek Gunz 78
Battlewagon 79
Deff Dread 80
Killa Kans 81
Gorkanaut 82
Morkanaut 83
Lootas 84
Flash Gitz 85
Ghazghkull Thraka 86
Stompa 87
Warband Ork 88

APPENDICES 92
Traits de Seigneur de Guerre 92
Armes de Mêlée 93
Armes de Tir 94
Grots & Squigs 97
Bidules Orks 98
Armures 99
Équipements de Véhicule Ork 99
Kados de Gork et Mork 100
Pouvoirs de la Waaagh! 101
Détachement de Horde Ork 102
Objectifs Tactiques Orks 103
Références 104

PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Limited 2014, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, le logo Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, Codex: Orks, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2014, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

www.games-workshop.com

ROYAUME-UNI
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham. NG7 2WS

FRANCE
Games Workshop EURL
Europarc de Pichaury - CS 60419
13 591 Aix en Provence - Cedex 3

AMÉRIQUE DU NORD
Games Workshop Inc,
6211 East Holmes Road,
Memphis. Tennessee 38141

INTRODUCTION

Les orks vivent pour se battre, ils ne désirent rien de plus que faire la guerre. Les autres races de la galaxie ne sauraient égaler leur robustesse et leur hargne, et leurs effectifs incalculables menacent d'écraser tout ce qui se dresse sur leur passage.

Les orks sont de redoutables adversaires, car chacun d'eux est un guerrier brutal, fruste et excessivement agressif. La guerre est une fin en soi pour ces êtres barbares. Leur seule loi est celle du plus fort, et ils combattront n'importe qui et n'importe quoi pour le prouver. Leur sens de l'humour ultraviolent et leur tolérance à la souffrance hors norme font que la mort et le deuil sont des concepts insignifiants pour les orks. La plupart des peaux-vertes ne songent guère à l'avenir, et se contentent de combattre, manger, voler, et combattre encore. Lorsqu'un Warboss particulièrement puissant émerge des hordes pour commander les tribus, les orks sont pris d'une frénésie de conquête qui peut avaler les étoiles dans un raz de marée vert de violence ne laissant quasiment aucun survivant: une Waaagh!

WARHAMMER 40,000

Si vous lisez ce Codex, vous avez sans doute déjà fait vos premiers pas dans le hobby Warhammer 40,000. Le livre Warhammer 40,000: Les Règles *comprend toutes les règles nécessaires pour livrer bataille avec vos figurines Citadel, et chaque armée a son Codex, un guide de collection visant à déchaîner sa puissance sur tous les champs de bataille du 41e millénaire. Ce Codex vous permet de faire de votre collection d'orks une immense horde qui piétinera vos ennemis et ne laissera derrière elle que des ruines ensanglantées.*

ORKS

Les armées orks sont des foules anarchiques d'une diversité et d'une taille ahurissantes. Des hordes grouillantes d'orks et de grots se déversent aux côtés de chars et de marcheurs blindés crachant une fumée âcre. Le ciel est noir d'appareils vociférants, tandis que des convois branlants de motos et de buggys se ruent en avant pour être les premiers au combat. Des pièces d'appui étranges tirent des jets d'énergie sifflants, et des inventions farfelues crépitent et vrombissent. Les orks sont une force imprévisible, alors prenez garde à la Waaagh!

COMMENT FONCTIONNE CE CODEX

Le *Codex: Orks* contient toutes les informations nécessaires pour collectionner votre propre horde et la conduire à la victoire lors de vos parties de Warhammer 40,000.

Ces pages constituent un guide incontournable pour les orks, avec leur histoire violente et leurs empires infâmes, et l'abondance de guerres qu'ils ont déclenchée et qui mine la galaxie. Vous y découvrirez également une galerie de figurines d'orks superbement peintes, étalant toute la férocité de cette race meurtrière. Enfin, vous trouverez des fiches techniques décrivant en détail chaque unité ork, y compris ses règles, son coût en points et ses options, afin d'organiser votre collection de figurines Citadel en une armée digne d'un Warboss. Gork et Mork attendent d'être impressionnés, alors rassemblez les Boyz et à la baston!

LES HORDES BARBARES

Les peaux-vertes sont une des races extraterrestres les plus dangereuses de la galaxie. Ces créatures sont innombrables et poussées par une soif de conquêtes inextinguible, si bien qu'elles menacent toutes les autres espèces.

Les orks représentent sans conteste la race la plus belliqueuse du 41e Millénaire. Pire encore, ils sont à même de constituer des hordes quasi inépuisables. Dans le fracas de la guerre, des empires orks naissent et meurent sans cesse. Heureusement, la plupart des orks ne vivent guère vieux, car ils connaissent presque tous une mort violente. Si un jour la race des orks mettait de côté ses différends pour s'unir, elle balaierait sans difficulté toutes les autres races. C'est ainsi que l'amour de la guerre des orks s'avère être son plus gros défaut: au cours de l'Histoire, leurs tribus ont passé plus de temps à s'entretuer qu'à collaborer pour vaincre leurs ennemis.

Parfois, un ork émergera et affirmera sa supériorité sur ses rivaux. Son succès attirera des tribus sous sa bannière, jusqu'à former une Waaagh!, une migration tout autant qu'une guerre sainte, qui ravagera des systèmes entiers. Lorsque les orks se déchaînent, la galaxie tremble. Et jamais les Waaagh! n'ont été aussi nombreuses qu'aujourd'hui...

LES ORKS

Les orks n'ont qu'une seule philosophie: la raison du plus fort est toujours la meilleure. Ils pensent que le faible doit souffrir sous le joug du puissant. Au cours des millénaires, jamais aucun peau-verte n'a douté une seule seconde de cet état de fait. Cette croyance inébranlable est la plus grande et la plus dangereuse qualité des orks, car ils tenteront sans relâche de plonger la galaxie dans le feu des combats.

Les orks dirigent leur civilisation barbare d'une main de fer. Ce sont des créatures laides et brutales, et la race dominante d'une espèce qui compte également en son sein les gretchins et les snotlings. Les orks se considèrent comme l'espèce la plus puissante de la galaxie, loin devant les humains, les eldars ou les Tau, et afin de le prouver, ils massacrent quiconque croise leur chemin.

Un ork est doté d'une constitution robuste capable de résister à des blessures terribles. Il ne ressent presque pas la douleur, ce qui lui permet de continuer le combat pendant un court laps de temps, même après avoir subi des blessures fatales. Certains érudits qui étudient les orks supposent que cela explique leur sens de l'humour violent: puisque la douleur les affecte peu, ils s'amusent beaucoup des réactions de leurs victimes lorsqu'ils les hachent menu. Les cris de celles-ci contrastent horriblement avec les grognements gutturaux qui émanent des gorges de leurs tortionnaires, et qu'on pourrait confondre avec des rires macabres.

Les capacités régénératrices des peaux-vertes sont telles que si un ork est amputé d'un membre, il suffit de le lui recoudre grossièrement pour qu'il en retrouve l'usage, et qu'il retourne au combat à peine quelques heures plus tard. Seules les blessures les plus handicapantes peuvent mettre un ork hors de combat durablement, et on dit que brûler leurs cadavres est le seul moyen de s'assurer de leur mort.

Un ork moyen fait la taille d'un humain, mais il est en fait beaucoup plus grand s'il se redresse au lieu de conserver sa posture voûtée habituelle. Il est aussi extrêmement robuste, et ses muscles sont redoutablement puissants. Les bras d'un ork sont longs et simiesques, et ses mains touchent presque le sol quand il se déplace. Ces dernières sont dotées de doigts griffus capables de lacérer la gorge d'une proie.

La peau d'un ork est verte et caoutchouteuse, et constellée de chancres, de parasites et de cicatrices. Son crâne épais peut encaisser des coups qui fendraient celui d'un homme. Son front bas surplombe une paire d'yeux rouge sang. Des crocs proéminents débordent de la lourde mâchoire. Lorsqu'il parle (toujours de façon laconique), un ork s'exprime lentement, la voix chargée de salive et de jurons gutturaux qui annoncent ses intentions meurtrières.

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 avaient à l'origine un monde natal. La vérité reste mystérieuse, car les orks ne tiennent pas de chroniques, bien qu'ils entretiennent une tradition orale. 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'.

Les Gross'têt' étaient le moyeu de la civilisation des orks. Ils créaient 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 aux premiers concernés, les orks étant ce qu'ils sont, la vérité ne leur importe guère.

UNE VIE SIMPLE

Une des plus grandes forces des orks est la simplicité avec laquelle ils appréhendent l'existence. En effet, pour un ork, l'univers est un lieu d'une évidence imparable. De plus, il ignore les malheurs et les angoisses qui affligent les autres races. Les orks n'essaient pas d'influencer leur destin et ne ressentent aucune frustration quand les choses ne se déroulent pas comme ils l'imaginaient. Ils cherchent rarement des boucs émissaires (sauf peut-être un gretchin qui passe dans le coin, ou une tribu rivale) et ne se remettent jamais en question. Ils se contentent d'essayer autre chose, généralement parce qu'ils ont oublié comment ils ont procédé la fois précédente. Les orks suivent ainsi un remarquable processus d'apprentissage par l'erreur, ne serait-ce que par le nombre d'erreurs commises. Pour leur part, les races plus civilisées ne manquent jamais de retomber dans les mêmes travers, ce qui les mène souvent à la stagnation puis au déclin, quand elles ne sont pas auparavant conquises par les orks…

Aussi longtemps qu'un ork aura un ennemi à combattre, un ork plus gros pour lui désigner ses victimes, et un grot à molester, il sera heureux. Les orks connaissent rarement la disette, car ils peuvent manger presque n'importe quoi, notamment des grots, des snotlings, voire leurs congénères. Le concept de cannibalisme leur est étranger, tout comme les remords inhérents à un acte aussi abject. Après tout, il est normal que les orks vivent au détriment des plus faibles qu'eux. La guerre et les tueries étant leurs seules motivations, la majorité des orks se moquent d'amasser des richesses, sauf peut-être des armes et des engins de guerre toujours plus dévastateurs: un ork saisira la moindre occasion de mettre la main sur un fling' plus bruyant ou un buggy plus rapide. Ce besoin d'acquisition sera son obsession jusqu'à ce qu'il l'assouvisse, instant à partir duquel il se désintéressera de l'objet convoité pour se tourner vers un autre plus gros encore…

Chez les orks, les dents servent de monnaie. Une dent doit être grosse et acérée pour avoir une certaine valeur, c'est pourquoi celles des humains ou des eldars ne valent rien. Les orks utilisent cette monnaie depuis des temps immémoriaux. L'argent ne cesse jamais de circuler, puisque les dents arrachées s'abîment, et que de nouvelles repoussent au bout de quelques années. Ainsi, l'inflation est faible, et un ork ne reste jamais pauvre bien longtemps. C'est une solution rudimentaire à un problème qui torture d'autres civilisations plus évoluées, et le parfait exemple du pragmatisme des orks.

"Les orks sont le pinacle de l'évolution. Ils ignorent le doute et la peur. Qui sommes-nous pour les juger, nous, les eldars qui avons déjà échoué, ou les humains qui sont sur le point de suivre la même voie? 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 brillante culture, mais nous persistons à la mépriser."

- Uthan le Pervers, philosophe eldar

LE PÉRIL VERT

Qu'il s'agisse d'enclaves de pirates ou d'empires galactiques, les domaines des orks sont variés, mais systématiquement régis par la violence. Lorsqu'ils envahissent une planète ou un système solaire, les peaux-vertes amènent avec eux un écosystème agressif qui s'approprie la planète aussi sûrement que les orks eux-mêmes soumettent ses habitants.

L'écosystème des peaux-vertes est si robuste qu'il peut s'installer presque n'importe où, c'est pourquoi leurs colonies se rencontrent aux quatre coins de la galaxie. L'Imperium s'est heurté à des sociétés orks prospères en des lieux aussi hostiles que des planètes toxiques, des mondes jeunes encore secoués par les spasmes volcaniques de leur naissance, ou dans les carcasses dépressurisées de plateformes orbitales abandonnées. Leurs hordes peuvent se développer sur des icebergs géants et dans des champs d'astéroïdes irradiés par une étoile toute proche. On les a déjà découverts dans des marais corrosifs, sur des mondes nocturnes peuplés de prédateurs terrifiants, et même sur le sol vitrifié de planètes dévastées par l'Exterminatus. Certains libres-marchands affirment même que des enclaves orks sont cachées dans l'Œil de la Terreur, bien que la plupart des gens sensés réfutent ces allégations.

Quels que soient leur nombre et le lieu où on les rencontre, les peaux-vertes posent toujours une grave menace, car ils peuvent se développer de façon exponentielle. En quelques semaines, ce qui n'était qu'une petite bande de pillards peut se transformer comme par magie en une véritable horde.

Les autres races de la galaxie ont de nombreuses théories quant à la multiplication fulgurante des orks, qui vont de la méiose à grande échelle à la libération de spores lors de la mort de l'ork. Le théorème de Vandermeist va jusqu'à dire que les peaux-vertes vivent en fait dans une poche de réalité alternative, et qu'ils en jaillissent purement et simplement là où leurs congénères sont en train de guerroyer. Bien que la plupart de ces suppositions soient extravagantes, il est indiscutable que là où se trouve un ork, ses congénères ne sont jamais loin. Si on ajoute à cela leur nature belliqueuse, et leur tendance à gagner en taille et en force à chaque combat auquel ils survivent, on comprend comment les peaux-vertes peuvent rapidement submerger les défenses d'une planète. Une bande d'orks s'extirpant de l'épave d'un vaisseau crashé et se cachant dans le sous-monde d'une cité-ruche reviendra quelques semaines plus tard sous la forme d'une horde qui balaiera tout sur son passage. Ceux qu'elle ne tuera pas seront réduits en esclavage, et ce qu'elle ne saccagera pas sera pillé. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, la planète sera conquise par les orks, ses cités seront réduites en ruines et sa population asservie.

Ceux qui ont étudié une colonie ork (et survécu) ont observé qu'elle est extrêmement hiérarchisée. La vie d'un peau-verte est déterminée non pas par la naissance, mais par sa taille et sa brutalité. Les plus gros orks bousculent sans vergogne leurs camarades plus petits, qui à leur tour malmènent la sous-espèce d'esclaves qu'on nomme gretchin. Les plus petits peaux-vertes sont les snotlings, des créatures minuscules et stupides dont le rôle se cantonne à celui de bêtes de somme et à la culture des champignons. Toutes ces races sont étroitement liées, les plus petits peaux-vertes accomplissant les tâches quotidiennes pour leurs maîtres, qui en retour les protègent de leurs rivaux.

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 mains 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 s'ils entrevoient l'opportunité de faire le mal.

Le nez protubérant et les oreilles des gretchins leur confèrent une ouïe et un odorat de premier ordre, 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. Ils améliorent encore leurs chances de survie en faisant preuve d'obséquiosité envers leurs maîtres orks. Les plus courageux d'entre eux n'hésitent cependant pas à leur adresser des gestes obscènes, lorsqu'ils ont le dos tourné car seul un grot vraiment stupide se risquerait ouvertement à un tel exercice.

Les grots apprennent rapidement et sont prompts à saisir une occasion avantageuse, si bien que bon nombre d'entre eux finissent en tant qu'assistants ou serviteurs d'orks jouissant d'un statut particulier, comme les Mekboyz ou les Nobz. D'autres se contentent de rester à l'écart des orks, et creusent sous les piles d'immondices des terriers trop étroits pour que les orks aillent les déloger. Toutefois, lorsqu'il est l'heure d'aller à la baston, ces grots sont extirpés de leurs galeries par les squigs de garde des Runtherds, ou par des Burna Boyz enthousiastes.

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. Ils se révèlent tout spécialement dangereux lors des abordages, car pendant que les orks fixent les combattants adverses dans des corps à corps meurtriers, les grots se faufilent dans les conduits d'aération et d'entretien, afin d'aller saboter les salles des machines et d'envahir les infirmeries où s'accumulent les blessés. L'ennemi apprend dans la douleur à respecter les grots lorsqu'ils détruisent le generatorum de champ de force du navire, ou qu'ils jaillissent d'un tuyau au beau milieu d'un combat désespéré.

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 kanon Shokk. Cependant, ils 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 Runtherds. Ces esclavagistes cruels connaissent les astuces pour s'assurer l'obéissance inconditionnelle de leurs ouailles, parmi lesquelles le féroce squig de garde 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 restes 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 Mekboyz extraient une sécrétion noirâtre de la trompe des squigs à huile, et s'en servent pour lubrifier les mécanismes et les rouages de leurs machines. Les Painboyz utilisent le fil du squig-araignée pour suturer les plaies et recoudre les membres tranchés. Qu'il s'agisse du kasse-krout', du squig parasite, du squig apéro ou même du très rare et musicalement contestable squig biniou, tous ont leur utilité. Les plus dangereuses de ces créatures 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, et dotées de pattes minuscules. Ils représentent 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.

WILDBOYZ

Bien que la majorité des orks ne s'éloignent pas de leur tribu, certains d'entre eux sont poussés par le besoin d'explorer, au point que cette nécessité éclipse celle de combattre. Ces pionniers s'aventurent dans les jungles épaisses et les déserts étouffants, des lieux que toute créature sensée éviterait. S'ils survivent et se multiplient, ils fondent des tribus qui régressent souvent au stade de Wildboyz. Au bout de quelques temps, des groupes de ces individus cherchent à retrouver leur tribu d'origine. Ils apprennent alors les us et coutumes de la kultur' des orks et se taillent une place au sein de celle-ci, échangeant leurs lances et leurs haches contre des kalibr' et des kikoup'. Cependant, si une nouvelle tribu apparaît sur un monde où ses ancêtres orks ont été chassés ou exterminés, elle régresse généralement au rang d'orks sauvages.

Au départ, les tribus d'orks sauvages ne constituent qu'une faible menace pour les autres habitants de la planète qu'elles infestent. Ce sont des créatures primitives, même selon les standards des orks, car elles en sont encore au stade de chasseurs-cueilleurs. Toutefois, alors qu'elle s'agrandit, la tribu commence à élever des variétés de squigs de plus en plus grosses, et se déplace sur le dos de monstres aux défenses hypertrophiées pouvant atteindre la taille d'un Baneblade. Les orks sauvages apprennent ensuite à récupérer les détritus laissés par leurs ancêtres, et à utiliser les armes à feu qu'ils découvrent. Peu de temps après, la tribu se mobilise pour la guerre, et se déverse des montagnes ou des jungles pour attaquer les colonies autochtones. Alors que le conflit enfle, les Squiggoths tués sont remplacés par des tanks volés à l'ennemi et couverts de fétiches, en rappel des monstres énormes qu'utilisait la tribu quelques temps auparavant. Finalement, les orks sauvages acquièrent une technologie qui les place au même rang que les autres clans orks, puis donnent naissance à de nouveaux Wildboyz.

L'EXPANSION DES PEAUX-VERTES

La galaxie est plus vaste que l'imagination limitée du despote ork le plus ambitieux, il est donc normal que les orks ne se laissent pas intimider par cette idée : ils se lancent à la conquête des étoiles sans réfléchir, persuadés qu'ils les domineront ou jour ou l'autre…

Partout où ils se sont rendus, les humains ont toujours rencontré des orks. Le premier affrontement remonte à plusieurs dizaines de milliers d'années. Depuis cette époque, l'Humanité a mené des milliers de guerres contre ces xenos, et cet état de fait n'est pas près de changer.

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 que peu 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.

DREGRUK ET GATHROG

Les empires gouvernés par le Grand Despote de Dregruk et l'Archidictateur de Gathrog sont en guerre depuis des décennies. Ils se trouvent au nord d'Œil de la Terreur, par conséquent l'issue de ce conflit pourrait avoir des répercussions majeures. Si une telle horde d'orks s'unissait, la Waaagh! qu'elle formerait pourrait modifier en profondeur la zone de guerre autour de la Porte Cadiane. Si une partie des forces de la Treizième Croisade Noire d'Abaddon devaient être détournées pour contrer cette menace, les plans de conquête galactique du Fléau pourraient être contrariés. Au final, cela pourrait bien sauver la galaxie de l'annihilation…

Néanmoins, aucune cause, si noble fût-elle, ne pourrait persuader ces deux empires de conclure une trêve mettant fin à leur guerre destructrice (et amusante). En dehors d'un miracle suscité par Gork (ou peut-être Mork), Dregruk et Gathrog vont continuer à se battre, sans se soucier de l'opportunité de décider du destin de toutes les autres races.

CHARADON

Contrôlé par un fou furieux appelé l'Archipyromane, cet empire de peaux-vertes est depuis des siècles la plaie de l'Ultima Segmentum. L'Archipyromane est un personnage légendaire, car il compte ses victoires non au nombre de planètes conquises, mais 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 Charadon prend le titre d'Archipyromane, et perpétue ainsi une tradition séculaire. Jusqu'à présent, l'expansion de Charadon a été contenue par les Ultramarines. Le Maître Archiviste Tigurius a lancé des frappes chirurgicales sur les forces de l'Archipyromane afin de les empêcher de lancer une Waaagh!, mais ses succès se font rares. La menace tyranide s'enfonce dans Ultramar. Les Ultramarines ne peuvent plus se permettre de mobiliser des troupes pour tenir les orks en respect. L'Archipyromane a saisi cette occasion et a ordonné l'invasion d'Ultramar, jurant qu'il réduirait Macragge en cendres.

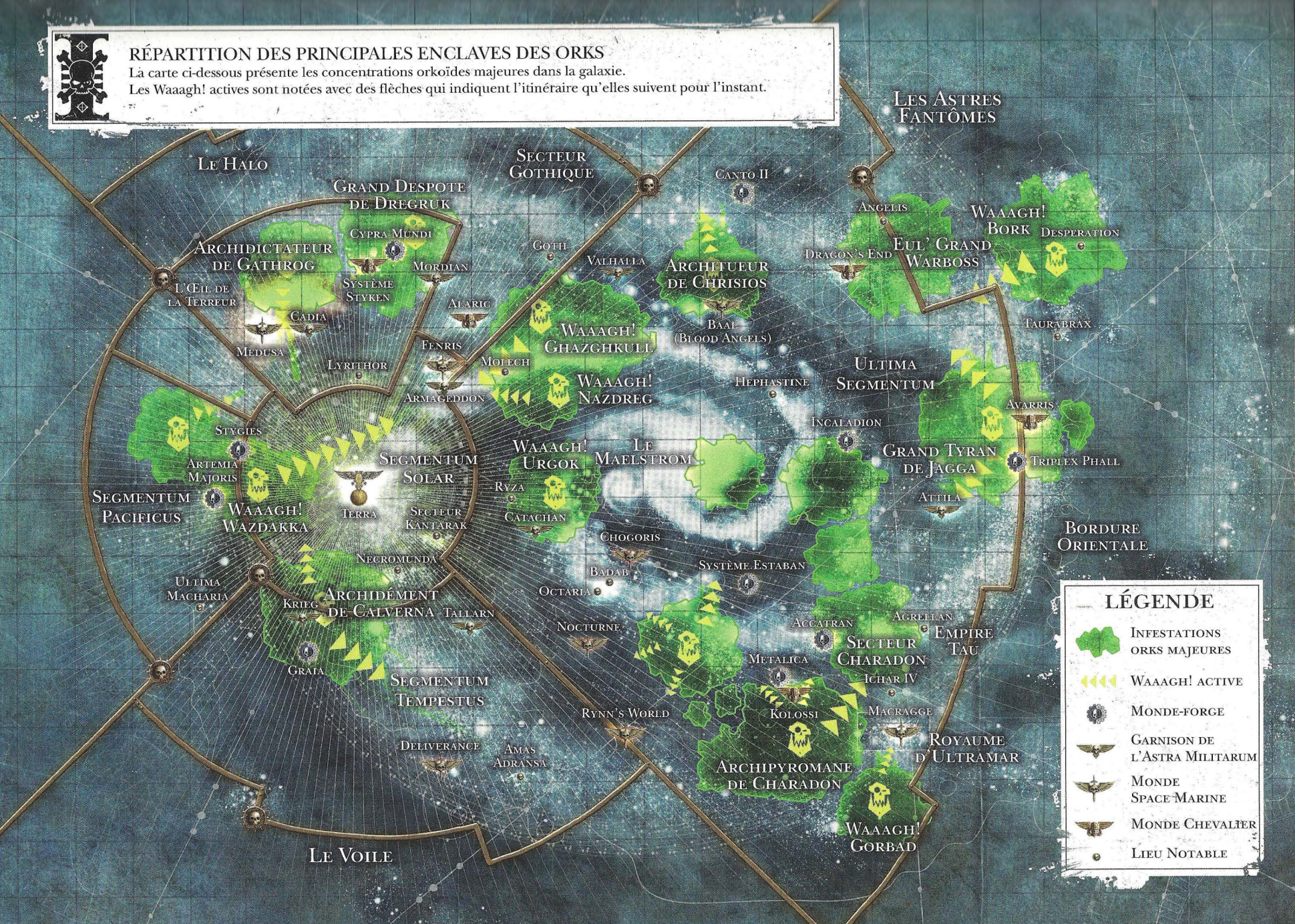
CALVERNA

L'Archidément de Calverna a pris le pouvoir après la conquête du monde-forge Magnos Majoris, le cœur du système Calverna. Ce Boss Deathskull décida d'asseoir son autorité en se faisant connecter au cogitateur central du monde-forge, ce qui fit de lui le plus gros Cybork qu'on eut jamais vu. Toutefois, l'afflux de données dans son minuscule cerveau le rendit passablement fou. Ainsi, même si les orks de Calverna sont bien équipés en chars et en canons, leurs attaques sont soumises à l'illogisme et à l'absence de pensée stratégique de leur seigneur de guerre.

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 Kroizeurs et de vaisseaux de toutes tailles. Grâce aux efforts des Weirdboyz et des Big 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.


RÉPARTITION DES PRINCIPALES ENCLAVES DES ORKS
La carte ci-dessous présente les concentrations orkoïdes majeures dans la galaxie.
Les Waaagh! actives sont notées avec des flèches qui indiquent l'itinéraire qu'elles suivent pour l'instant.
Le Halo
Secteur Gothique
Les Astres Fantômes
Grand Despote de Dregruk
Archidictateur de Gathrog
Cypra Mundi
Mordian
Système Styken
L'Œil de la Terreur
Cadia
Medusa
Lyrithor
Alaric
Fenris
Armageddon
Goth
Valhalla
Canto II
Architueur de Chrisios
Baal (Blood Angels)
Waaagh! Ghazghkull
Molech
Waaagh! Nazdreg
Hephastine
Angelis
Dragon's End
Waaagh! Bork
Eul' Grand Warboss
Desperation
Taurabrax
Ultima Segmentum
Avarris
Incaladion
Grand Tyran de Jagga
Triplex Phall
Attila
Stygies
Artemia Majoris
Segmentum Pacificus
Waaagh! Wazdakka
Segmentum Solar
Terra
Secteur Kantarak
Waaagh! Urgok
Le Maelstrom
Ryza
Catachan
Chogoris
Badab
Octaria
Necromunda
Ultima Macharia
Krieg
Archidément de Calverna
Tallarn
Graia
Segmentum Tempestus
Nocturne
Système Estaban
Bordure Orientale
Accatran
Agrellan
Empire Tau
Secteur Charadon
Metalica
Ichar IV
Kolossi
Macragge
Rynn's World
Royaume d'Ultramar
Archipyromane de Charadon
Deliverance
Amas Adransa
Waaagh! Gorbad
Le Voile
LÉGENDE
Infestations orks majeures
Waaagh! active
Monde-forge
Garnison de l'Astra Militarum
Monde Space Marine
Monde Chevalier
Lieu Notable

LA KULTUR' DES PEAUX-VERTES

Le mode de vie des orks est aussi simple et brutal que les orks eux-mêmes. Les peaux-vertes ne perdent pas de temps à se poser des questions ou à se demander comment améliorer les choses. Ils se contentent d'agir instinctivement, voués à un cycle sans fin de conquête et de violence.

Les orks ont leur propre culture (ou kultur' comme ils disent), dont les origines remontent à l'époque des Brainboyz. 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 décérébré peut comprendre : la raison du plus fort est toujours la meilleure.

HIÉRARCHIE

Les orks obéissent instinctivement à ceux qui sont plus gros qu'eux, tant que l'individu 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, Warboss 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 bestiale, mais ce sont leurs talents guerriers qui leur assurent réellement 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. Même si les Boyz les plus gros exercent leur autorité sur leurs congénères plus petits, un ork servile n'a qu'une utilité limitée pour toute corvée autre que le combat. 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, de se battre et de trouver de nouvelles façons de tuer autrui.

Les gretchins 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, endossent le rôle de bookmakers quand une bagarre éclate et pillent les cadavres quand ils en ont l'occasion.

UNE VIE DE COMBATS

Les orks excellent au combat, que ce soit pour assouvir 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 pour le plaisir. Les rivalités qui opposent les orks provoquent des affrontements 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 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 à régler disputes et 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 obsessives, et l'excitation du combat peut les pousser à suivre des voies martiales très prononcées et radicalement différentes les unes des autres. La plus populaire de ces sous-cultures reste incontestablement celle du Kult of Speed.

KULT OF SPEED

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 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 phénoménales.

Certains orks deviennent accros à la vitesse et rejoignent alors les Speed Freeks, un kulte dont les membres vivent en selle. Ces motards déjantés se jettent au combat dans des engins ou des aéronefs crachant une fumée âcre, dans l'intention de parvenir au contact de l'ennemi avant les autres. Étant donnée la multitude de véhicules présents dans une bande, les Speed Freeks ont recours à un grand nombre de Meks pour entretenir leurs machines.

MADBOYZ

Les Madboyz sont des orks assez 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 Madboyz forment souvent la garde rapprochée des Weirdboyz et vivent à l'écart des autres orks dans des bidonvilles hauts en couleurs. Une bande de Madboyz est vue comme un bon présage par les autres orks. Certes, sa présence s'accompagne de quelques inconvénients, comme lorsqu'ils 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 hutte.

Quoi qu'il en soit, les Madboyz 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 susceptibles de massacrer sauvagement ses hommes au corps à corps que de s'affairer à curer le nez de leur voisin ?

ODDBOYZ

Si les orks n'étaient rien de plus que des machines à tuer, ils seraient déjà très dangereux, mais ils s'avéreraient 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 Oddboyz.

Il existe de nombreux types de Oddboyz, mais les plus courants sont les Weirdboyz, les Mekboyz, les Painboyz et les Runtherds. Les Mekboyz sont responsables de la fabrication et de l'entretien des machines des orks. Les

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

Bien que cela paraisse étrange aux humains, les Oddboyz possèdent une connaissance innée de leur domaine de spécialisation. Un Mekboy sait dès sa naissance comment fabriquer des moteurs et des générateurs même si personne ne le lui a jamais appris, un Painboy 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 Oddboy 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 Brainboyz. Quand un ork grandit, ce savoir génétique devient de plus en plus prononcé, et il adopte 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 constitue l'essentiel de la tribu, et se contente pleinement d'une vie de violence et de massacres.

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 entre dans 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.

En dépit de toutes les questions qui restent en suspens quant aux origines des peaux-vertes, on ne peut remettre en doute leur nature belliqueuse. Les érudits de l'Imperium apparentent souvent une invasion d'orks à une maladie incurable. Une fois qu'un monde ou qu'un système a été attaqué, il sera ravagé périodiquement jusqu'à ce qu'il succombe. Alors que les défenseurs d'une planète célèbrent leur première victoire face à la horde, d'autres tribus se forment et se rassemblent dans les régions les plus reculées. Au même moment, les survivants orks de cette première guerre fuient dans le néant et répandent leur histoire, contant la résistance acharnée dont l'ennemi a fait preuve. Désireux de s'amuser eux aussi, des orks originaires des systèmes alentour affluent et débutent une nouvelle incursion, souvent avant même que la planète ait pu panser ses plaies. Ces attaques se font de plus en plus violentes, de nouveaux renforts peaux-vertes émergeant des zones sauvages du monde condamné. Les places fortes de la planète seront conquises les unes après les autres, jusqu'à ce que tous les continents soient submergés sous une vague de monstres assoiffés de sang.

Plus les défenseurs de la planète répliquent avec véhémence, plus leur malheur sera grand. Quelles que soient les pertes, les orks reviennent toujours plus nombreux, et chaque nouvelle avancée des peaux-vertes attire de nouvelles tribus dans leur sillage. C'est ainsi que des planètes deviennent sans le vouloir l'épicentre d'une Waaagh! Le nombre et la frénésie des orks finissent par atteindre une masse critique tandis qu'ils se jettent inlassablement contre les défenses de l'ennemi. Finalement, la pression est trop forte pour celui-ci, si bien qu'il est confronté à un choix drastique: poursuivre le combat et périr jusqu'au dernier soldat, ou fuir en emportant avec lui sa population et tout le matériel qu'il peut, même si cela revient de facto à abandonner la planète aux orks.

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, au même titre que ceux des eldars et des humains. Ils se manifestent dans cette dimension sous la forme des dieux Gork et Mork.

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

L'apparence de Gork et de Mork se reflète également dans le Gorkanaut et le Morkanaut. Ces énormes marcheurs sont un hommage à la force des dieux orks, au point que leurs pilotes sont souvent sous l'emprise de visions suscitées par Gork (ou peut-être par Mork), qui les poussent à chercher le combat.

Alors que les terribles plans des dieux du Chaos sont sur le point de porter leurs fruits, l'Immaterium bouillonne. Gork et Mork combattent avec une fureur renouvelée les myriades démoniaques qui grouillent à leurs pieds, et leurs cris de guerre joyeux résonnent dans l'univers réel. Les Weirdboyz affirment que Gork et Mork appellent leurs enfants pour la Grande Waaagh!, la guerre éternelle qui engloutira la galaxie.

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 culture.

Bad : Méchant, vil, brave, fort, coriace

Blitz : Invasion, dévaster

Boss : Chef, officier, ork puissant, seigneur

Dakka : Attaque, arme bruyante, tir, combat

Gul : Mort, os, crâne, roc, blanc

Gob : Bouche, manger, boire, parler

Gof : Guerrier, pointu, métal, noir, nuit

Gor : Sang, rouge, massacre, blessure

Grim : Sans pitié, prouesse, visage, dangereux

Grod : Ami ou ennemi préféré

Grot : Gretchin, serviteur, esclave

Mek : Malin, technologie, mécanique

Mor : Sauvage, féroce, ancien

Naz : Lune, briller, lumière, richesse

Nob : Noblesse, autorité, haut rang

Ordz : Beaucoup, des tas

Orky : Ork, kultur' ork, bien, vert

Ruk : Attaque, charger

Skraga : Balaise, vétéran

Skul : Fin de la bataille, mort

Snik : Couper, tuer, exécuter, assassiner

Squig : Squig, manger, nourriture, utile

Stomp : Botte, parade, Stormboy, marche

Teef : Richesses, tribut

Tuf : Vieux, ancien

Ulk : Space hulk, vaisseau, croiseur

Waaagh : Tribu, bande de guerre, attention !

Warp : Espace, le Warp

Wazza : Vitesse, Kult of Speed

Wurr : Étrange, bizarre

Zag : Éclair, frappe rapide, mouvement

Zog : Partir, bon à rien, abandonner

A

Ag

Ar

B

D

Du

E, Ee ou I

F

G

Ga

Go

Gr

Gu

H

K, C ou Q

L

M

Ma

Mo

N

Na

Nt

O

Og

Ork

Ot

P

R

S

Sh

Sk

Sn

T ou Th

Ug ou Uk

Ur

Uz

V

W

Wa

Y

Z ou Az

Zu

0

1

2

3

4

5

Bokou

TRIBUS & CLANS

Les orks sont une race anarchique. À première vue, leurs armées et leurs colonies semblent dénuées d'organisation, mais en réalité, la société des orks est gouvernée par des traditions éprouvées qu'aucun peau-verte ne remettrait jamais en cause.

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 on ne peut plus 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 kultes auxquels ils appartiennent, car un ork reste un ork, et que deux peaux-vertes mettront systématiquement leur rivalité et leurs différends 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.

Comme un seigneur de guerre n'a pas le don d'ubiquité (ou alors très rarement), les tribus sont divisées en Warbands qui à leur tour sont divisées en factions sous les ordres d'un chef nommé Warboss. Chaque Warboss mène une bande d'une centaine d'orks, c'est-à-dire une force indépendante capable de remplir des missions variées, 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 Speed Freeks, les bandes de Dreds, les brigades mécanisées de Chariots de Guerre ou encore les bandes de Big Meks spécialisées dans l'artillerie lourde.

Si tous les orks ont une tribu, beaucoup ont également 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 Moons, les Blood Axes, les Deathskulls et les Evil Sunz. Ils ont une kultur' unique, peut-être héritée des orks ou des Brainboyz des temps anciens qui souhaitaient plus de variété. Pour leur part, les orks s'assurent que leur société s'en trouve six fois plus violente.

GOFFS

Un Goff adore entendre le tonnerre des canons et le craquement des os lorsque son kikoup' mord le corps de son ennemi. Il saisira la première occasion pour provoquer une bagarre, même au sein de sa propre bande, parfois en prenant simplement pour excuse un regard de travers ou un grondement insultant. Une fois que les coups commencent à partir, les Boyz oublient très vite la raison de ce pugilat et se contentent d'apprécier l'instant présent. Cette agressivité naturelle est utile aux Goffs, car elle leur permet d'affûter leurs talents au corps à corps, d'autant plus qu'ils privilégient ce mode de combat.

Les tribus dominées par les Goffs sont redoutées à cause du grand nombre de fantassins qu'elles peuvent aligner en temps de guerre. Dès qu'on évoque l'opportunité d'une bonne baston, les Goffs arrivent comme surgis de nulle part, se regroupant sous la bannière du Warboss qui promet de leur offrir des crânes à fracasser. À cause de leur préférence pour le corps à corps, les Goffs aiment combattre à pied, et ne se servent de Trukks que pour se rendre plus rapidement sur le champ de bataille.

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 ennemis perçoivent souvent cela comme une tactique visant à submerger une section des défenses sous le nombre, mais en réalité, chaque Goff se contente de suivre celui qui le précède, en raisonnant fort justement que si un de ses potes court dans une direction, c'est qu'il y a un ennemi à tabasser là où il se dirige.

Les Goffs utilisent comme emblème la tête du taureau, car ils ressentent une certaine empathie pour les animaux violents, flatulents et de mauvaise disposition. Le casque à cornes est aussi un symbole de l'agressivité du clan. Il peut aussi servir d'arme, notamment lorsque son porteur se jette tête baissée contre l'ennemi. Les Goffs 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 grot?

Les Goffs se considèrent au-dessus des autres clans, et sont persuadés que cette autorité de droit divin leur a été conférée par Gork en personne. Beaucoup de Warboss et de Nobz sont des Goffs, car leur propension à taper sur la tête de leurs congénères les prédispose au commandement. Les Goffs ont également une réputation terrible dans l'arène: le dicton "un Goff vaut toujours ses dents" provient des paris en sa faveur lorsqu'il affronte un adversaire en duel. Pour sa part, le Goff en question se paie avec les dents de son ennemi, même s'il affirmera toujours que sa principale motivation pour le combat provient du plaisir que lui procure le fait de casser la figure à quelqu'un.

GUTRAK DETHHEAD

Le Warboss Gutrak est un ork imposant, un Goff brutal doté d'une énorme pince bionik' et d'un masque en acier éclaboussé du sang de ses ennemis. Lorsqu'il combattit pour le Grand Tyran de Jagga, il se tailla la réputation d'être le meilleur de ses guerriers. Néanmoins, la destinée de Gutrak connut un tournant lorsque sa tribu atterrit sur le monde mort d'Eclipsos. La seule colonie de la planète était une base de l'Adeptus Mechanicus située au pôle nord. Gutrak et ses Boyz tombèrent sur l'avant-poste avec la force d'une comète, leurs vaisseaux et leurs roks s'écrasant aux alentours alors que les défenseurs se rendaient précipitamment à leurs postes de combat. Évidemment, la poignée de technoprêtres et leurs serviteurs n'étaient pas de taille contre les Goffs, qui les hachèrent menu avant de fouiller l'intérieur du complexe à la recherche d'autres adversaires.
Ce fut Gutrak en personne qui découvrit l'immense porte. Elle était aussi haute qu'un Gargant, et deux fois plus large. Il semblait que les serviteurs avaient tenté de la sceller, ce qui ne fit qu'accentuer la curiosité de l'ork. Il l'ouvrit, et pénétra dans une immense caverne où grondait une imposante machine. Des dizaines de milliers d'yeux s'allumèrent dans l'obscurité. Les Goffs ne crurent pas à la chance qu'ils avaient lorsque des rangs innombrables de guerriers métalliques se mirent en branle pour les éliminer. Les Boyz chargèrent sans réfléchir, taillant et frappant aveuglément, jusqu'à ce que Gutrak abatte de ses propres mains le chef de ces créatures, et lui arrache la tête pour s'en confectionner un masque martial. C'est ce jour-là qu'il prit le surnom de Dethhead. Peut-être ce trophée alluma-t-il la flamme de l'ambition dans le cœur de Gutrak, car il quitta ensuite la Waaagh! Jagga afin de fonder la sienne.

EVIL SUNZ

Les orks appartenant au clan des Evil Sunz sont irrésistiblement attirés par les véhicules rapides. Qu'il s'agisse de buggies, d'énormes bécanes ou d'aéronefs, les Evil Sunz dépenseront jusqu'à leur dernière dent pour se les payer. Les Evil Sunz les plus riches peuvent même s'offrir les services d'un Mek afin de customiser leur engin, en lui donnant par exemple plus de roues, un moteur plus puissant et un turbo pétaradant. Tout ce qui est susceptible d'améliorer la vitesse du véhicule intéresse les Evil Sunz, il n'est donc pas rare de voir des ailes attachées à des Warbikes, des réacteurs vissés à l'arrière d'un Trukk, voire des moyens de propulsion encore plus improbables comme des roues à squigs ou des générateurs d'ondes telluriques.

Si un Evil Sunz vit assez longtemps, il finira par acquérir son propre engin, qu'il l'achète à l'aide de ses dents patiemment accumulées, ou qu'il prenne subrepticement le risque de le dérober à un autre membre de son clan. Si un Evil Sunz ne possède pas de véhicule personnel, il n'a pas d'autre choix que d'embarquer à bord d'un des transports de la bande et d'en subir la promiscuité. Les Evil Sunz qui sont obligés de combattre à pied se ruent vers l'ennemi aussi vite qu'ils le peuvent, en hurlant leur cri de guerre à pleins poumons au milieu de la fumée âcre des engins de la tribu.

Les Evil Sunz ne restent jamais longtemps au même endroit, et cherchent sans cesse de nouvelles victimes et de nouveaux endroits à piller. Les membres de ce clan ont tendance à abandonner la bataille lorsque celle-ci semble gagnée, ou à abandonner une ville incendiée s'il n'y a plus d'habitants à tuer. Les Evil Sunz adorent traquer une proie, car cela leur donne l'occasion de pousser à fond la manette des gaz. Les ennemis qui fuient devant les Evil Sunz ne commettent pas deux fois une telle erreur, car ils se retrouvent alors poursuivis par une meute d'orks frénétiques et presque impossibles à semer.

Les armées de l'Imperium ont les plus grandes difficultés à affronter les Evil Sunz selon leurs propres termes, car les engins dopés des orks leur permettent de contourner aisément les chars pesants de la Garde Impériale. Une des tactiques favorites des Evil Sunz consiste à charger l'ennemi et à traverser sa formation, avant de répéter le processus. Les colonnes de Warbikers, de Buggies et de Trukks opèrent ainsi à la façon de la cavalerie, profitant de leur agilité pour esquiver l'adversaire, en faisant feu tous azimuts.

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.

LES JET-BOYZ DE JAZGOB

Ces orks sont devenus légendaires parmi les Evil Sunz à cause de leurs véhicules customisés. Ces engins sont dotés de moteurs trafiqués assemblés à partir de l'épave d'un Dakkajet. La monture de Jazgob est une békan' monstrueuse fabriquée à partir d'une turbine de réacteur, qui fait trembler tout l'engin (et le sol alentour) lorsqu'elle démarre. Peu d'Evil Sunz pourraient s'offrir un tel engin, sans parler de toute une bande, pourtant, c'est le cas des gars de Jazgob. Ces derniers ont fait fortune non pas en piquant les dents de leurs camarades, mais en se trouvant au bon endroit au bon moment, car, comme on pourrait s'y attendre de la part d'Evil Sunz, ils furent les plus rapides pour s'y rendre. Ces orks sont toujours à la recherche de Meks capables de leur fabriquer des Trukks, des motos et des buggies toujours plus rapides et bruyants. C'est ainsi que Jazgob et ses Boyz s'acoquinèrent avec le Big Mek Cogtoof, après avoir eu vent de son désir de s'emparer du space hulk Starkrumpa. *Les orks se lancèrent à l'assaut de l'épave géante à l'aide de torpilles d'abordage, et se retrouvèrent rapidement face à des Génovores, ces derniers étant sortis de leur torpeur dès l'intrusion des peaux-vertes. Après plusieurs jours de combats sanglants, les orks étaient en mauvaise posture, cependant ils avaient repéré le nid où se terrait le Génocrate de la horde. Cogtoof promit tout ce qu'il désirait à l'ork qui lui rapporterait le crâne du Génocrate. Pendant que les orks à pied des autres clans attaquaient le nid, Jazgob et ses Boyz les dépassèrent sur leurs motos en laissant un nuage de fumée âcre dans les couloirs. Ils arrivèrent les premiers au combat, et Jazgob tua lui-même le Génocrate en le percutant avec sa Warbike avant de le gratifier d'un tir de karbo. En guise de récompense, il demanda à Cogtoof de fabriquer quelques engins customisés pour lui et ses gars.*

BAD MOONS

Les Bad Moons forment 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 lui casser la figure et ramasser ses dents. De fait, la plupart des Warboss aiment avoir sous la main une bande de Bad Moons, afin d'avoir un stock de dents immédiatement disponible au besoin. Cela ne dérange pas les Bad Moons, qui considèrent qu'un ork assez balaise pour leur casser la figure est digne de les mener au combat.

Les Bad Moons assument le rôle de marchands au sein de la société des orks. Si un objet peut être acheté ou vendu, on peut parier sur le fait que les Bad Moons l'ont en stock. Les plus vieux Runtherds affirment que ce sont les Bad Moons qui ont inventé le concept des dents en tant que monnaie d'échange, lorsqu'ils se sont aperçus que les leurs poussaient plus vite que celles des autres clans. Bien évidemment, d'autres Runtherds prétendent pour leur part que c'est l'inverse qui s'est produit, et que les Bad Moons se sont débrouillés pour que leurs dents poussent plus vite lorsque celles-ci ont commencé à être utilisées en tant que monnaie. Quoi qu'il en soit, les orks ne consacrent guère de réflexion à ce sujet, car ils préfèrent arracher les dents des Bad Moons plutôt que débattre à propos de ces théories.

La richesse des Bad Moons va de pair avec un caractère ostentatoire, si bien que leurs véhicules sont surchargés de décorations et de gravures en or, tout comme leurs atours. En effet, l'or est dénué de valeur aux yeux des autres orks, car il est trop mou pour servir à fabriquer des armes et des véhicules, ils sont donc ravis de l'échanger contre des dents. Les Bad Moons préfèrent l'or à tout autre métal, et l'utilisent régulièrement comme plaquage sur leurs dents.

Les bandes de Bad Moons sont bien équipées, du moins selon les standards des orks. Leurs Nobz arborent des bannières dorsales très voyantes et d'énormes armes kustomisées, et sont suivis par un aréopage de Grots chargés de transporter dents et munitions. Ces ornements servent bien sûr à impressionner les autres orks. Ils regroupent des totems colorés placés de façon visible sur les chariots de guerre, des effigies de Gork ou de Mork réalisées avec un assemblage de métal précieux et de cailloux…

Les Bad Moons ont pour habitude d'utiliser comme couleurs le jaune et le noir, et une lune grimaçante sur un champ de flammes en tant qu'emblème. Leurs armures et leurs équipements sont peints en conséquence, et leurs porteurs ont plus de bijoux et de piercings que les autres clans. Si quelque chose a l'air précieux, un Bad Moon trouvera un moyen de le porter ou de l'accrocher à son véhicule. Toutefois, seul un idiot sous-estimerait un Bad Moon, car ce dernier sera aussi empressé de montrer à tout le monde sa belle ikon' de boss toute neuve que de l'utiliser pour tabasser quiconque s'en gausserait.

MOGDO GILT-TOOF

On dit que Mogdo est l'ork le plus riche de Charadon, et que ses coffres sont si bien remplis qu'il peut se payer les services de n'importe quel Big Mek ou Painboy. Autrefois, Mogdo n'était qu'un simple arracheur de dents au sein d'une flottille de Bad Moons qui suivait le sillage d'une vrille de la flotte-ruche Leviathan. Les orks pillaient ce qu'ils pouvaient sur les mondes dévastés par l'avant-garde des tyranides, avant que les biovaisseaux chargés d'absorber la biomasse arrivent. Tout se déroulait sans encombres jusqu'à ce que les équipages orks découvrent un nid d'extraterrestres sur un monde-usine humain dévasté. Mogdo fut le seul Nob à rentrer au bercail suite à cette rencontre fortuite, et hérita donc du butin de tous ses camarades. Il établit son repaire près de l'empire ork de Charadon et s'acoquina avec l'Archipyromane Snagrod. Depuis, Mogdo a suivi Snagrod dans ses déprédations à travers l'Ultima Segmentum, en s'assurant que les autres Warboss payaient leurs tributs, et en faisant affaire avec les Meks afin qu'ils fabriquent des engins de guerre aussi gros et destructeurs que possible. C'est pour cette raison que l'Archipyromane garde sous le coude le Bad Moon et ses Boyz, et que les chariots ostentatoires de la bande, ainsi que le sourire carnassier de Mogdo, sont un spectacle récurrent dans la Waaagh! de Charadon. La réputation de Mogdo s'est étendue au-delà des limites de cet empire ork, et la rumeur prétend qu'il a caché une bonne partie de son trésor. Cette histoire est contée par les Freebooterz les plus endurcis, et a poussé de nombreuses bandes d'orks cupides à s'aventurer dans l'espace pour tenter de le découvrir le magot. Mais la légende reste vague, si bien que la localisation du trésor de Gilt-Toof demeure un mystère.

SNAKEBITES

Les Snakebites sont considérés comme des arriérés par les tribus plus avancées technologiquement, car ils restent fidèles aux traditions. Ils évitent les tâches compliquées, telles que la fabrication d'armes et de véhicules, et se fient à des choses concrètes comme un os taillé en pointe, un gourdin bien lourd ou un kikoup' affûté avec passion. Au combat, ils s'enduisent de boue et de peintures de guerre, et portent en guise de charmes protecteurs les crocs et les griffes des bêtes qu'ils ont abattues à la chasse, et leurs peaux mal tannées.

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. Lorsqu'une tribu part à la guerre, elle emmène avec elle une ménagerie, le campement devenant pour l'occasion une piste de cirque où se bousculent des squigs de toutes tailles et des grots apeurés. Si un ork cherche un bon squig d'attaque ou un grot particulièrement obéissant, il sera avisé de s'adresser aux Snakebites. Le combat de squigs est également une grande spécialité des Snakebites, et lorsqu'ils ne se bagarrent pas pour passer le temps, les orks se rendent à l'arène la plus proche pour voir comment se débrouillent les grots jetés en pâture à un squig affamé.

Les bêtes les plus terrifiantes élevées par les Snakebites sont les Squiggoths: Des créatures énormes capables de renverser des chars et de piétiner des pelotons entiers de soldats. Ces monstruosités sont élevées à partir de jeunes squigs particulièrement agressifs. Ceux-ci commencent par dévorer les doigts et les mains des distraits, puis des grots entiers, et enfin tout ce qui a l'imprudence de pénétrer dans leur enclos. Toutefois, un Squiggoth bien dressé est loyal envers son maître jusqu'à la mort.

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 hélas inoffensive. Pour un Snakebite, rien ne vaut un serpent venimeux comme animal de compagnie.

Les Runtherds 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 Weirdboyz. 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.

LA TRIBU DES WYRM-KILLA

Lorsque la Waaagh! Bork émergea des Astres Fantômes pour ravager la Bordure Orientale, la tribu des Wyrm-Killa l'accompagnait. Ces Snakebites étaient couverts de sinistres trophées pris sur des cadavres d'extraterrestres, et s'étaient fait un nom en massacrant des tyranides. Les Runtherds racontent que la tribu chassait dans les jungles d'un monde reculé quand elle tomba nez à nez avec une immense spore de chair prise dans l'ambre. Elle la ramena jusqu'à la flotte des peaux-vertes en partance, puis brisa l'écrin luisant après le décollage. Aussitôt, des centaines de petits tyranides ophidiens s'en déversèrent. Les Snakebites pourchassèrent les créatures, et s'aperçurent avec plaisir qu'elles grossissaient à vue d'œil et qu'elles avaient investi tous les recoins des coursives. L'infestation était si grave que les autres tribus à bord furent massacrées. Seuls les Snakebites survécurent au milieu de la jungle de chair qui s'était propagée dans le navire. Lorsque le Kroizeur dériva près d'un nouveau système, les Snakebites étaient finalement venus à bout de l'essentiel des tyranides, et avaient beaucoup appris sur cet ennemi. La tribu couverte de trophées et utilisant des griffes extraterrestres comme armes rejoignit d'autres orks, et se rebaptisa les Wyrm-Killa. Elle relâcha les quelques tyranides qu'elle avait capturés sur le premier monde qu'elle découvrit: pendant que les autres clans s'attaquaient aux colons humains, les Wyrm-Killas s'assurèrent que les tyranides se multipliaient dans le but de les traquer. Une fois les défenseurs humains vaincus, les orks furent ravis de se retrouver assaillis par des tyranides, qu'ils finirent par massacrer. Depuis, les Wyrm-Killas ont répandu l'infestation tyranide sur des dizaines de mondes, afin d'avoir toujours une bonne baston à portée de main.

BLOOD AXES

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

En fait, celle-ci est imméritée. Certes, les Blood Axes ont des liens avec l'Imperium. 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 éprouver à extorquer des armes à des humains pour les retourner ensuite contre eux.

Le fait que la plupart des jeunes Blood Axes intègrent les rangs des Stormboyz n'améliore pas la réputation du clan. Cette organisation permet aux jeunes orks de se rebeller contre l'anarchie de la société des peaux-vertes en suivant des ordres à la lettre, en effectuant des défilés militaires au pas de l'oie et en passant du temps à faire reluire leurs bottes. Les Stormboyz sont régulièrement raillés par les autres orks car ils perdent des heures entières à marcher d'un pas raide en entonnant des hymnes militaires, et en se conduisant d'une façon un peu bizarre pour un ork normalement constitué. Cependant, les quolibets des autres bandes ont tendance à diminuer lorsque les Stormboyz se jettent au combat. Ils utilisent des rokettes dorsales pour s'envoler sur des piliers de fumée et de flammes, avant de retomber brutalement sur l'ennemi. Quand ils atteignent l'âge adulte, les orks ont tendance à quitter les rangs des Stormboyz pour rejoindre des bandes d'orks plus "normales", mais il arrive que certains d'entre eux, généralement des Blood Axes, prennent le commandement de ces formations d'orks aux uniformes impeccables.

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 de cette pratique, mais les Blood Axes n'en ont cure. Le clan a aussi des affinités avec les Kommandos, auxquels ils font souvent appel. En effet, contrairement aux autres orks, les Kommandos aiment se faufiler dans le dos de l'ennemi et faire usage de tous les coups bas imaginables. Un ork normal considère que se planquer ou ramper pour passer inaperçu est une perte de temps, voire un signe de lâcheté ; il ne peut donc pas comprendre que les Kommandos aiment se battre autant que lui, et qu'ils savent juste comment s'approcher de l'ennemi sans se faire tirer comme des lapins. Un Kommando jubile lorsqu'une de ses ruses est couronnée de succès, et adore voir le visage horrifié de sa victime alors qu'il lui tranche la gorge.

Les Warboss Blood Axes semblent plus doués pour la tactique que ceux des autres clans, et ils établissent des plans de bataille, voire des stratégies à l'échelle globale. Lorsqu'ils traitent avec les autres races, ils 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 !

LE GROS RAID

Les Blood Axes de la Waaagh! Grog racontent souvent l'histoire du Gros Raid, c'est-à-dire l'attaque de Kommandos de la plus grande envergure ayant jamais eu lieu. Elle se déroula sur Vor'sanar, quand la Waaagh! Grog attaqua les frontières de l'Empire Tau. Les raids de Freebooterz sur la planète avaient été jusqu'à cet instant repoussés par un énorme vaisseau xenos qui alignait plus de kanons que toute la flotte ork réunie. Il avait été baptisé Korst'la par les Tau, et Da Big Dakkaship par les orks, et surveillait les alentours de Vor'sanar, annihilant tous les intrus. Sa seule faiblesse était qu'il devait régulièrement se ravitailler aux docks orbitaux de Vor'sanar. Pendant que Grog cognait les têtes de ses Kaptins Freebooterz pour calmer sa frustration et tenter de rassembler une armada assez vaste, une bande de Kommandos se présenta avec un plan ruzé. Ils planifiaient d'attaquer les docks lorsque Korst'la serait loin, afin de les saboter et d'empêcher l'imposant navire de se ravitailler. Les Kommandos se cachèrent dans un transport Tau volé, et se servirent de codes interceptés pour s'approcher des docks, en prétendant être un navire attaqué par les orks. Au premier abord, les Tau se méfièrent, mais toutes leurs demandes d'identification furent satisfaites avec précision par les Kommandos, et jamais les Tau n'auraient pu se douter d'une telle ruse de la part des peaux-vertes. La surprise fut donc totale lorsque le transport ouvrit ses soutes et que les orks se déversèrent dans les docks. Ils atteignirent les réacteurs de la station avant que les Tau puissent les en empêcher. Ils sabotèrent les machines, provoquant ainsi une réaction en chaîne qui mit la station orbitale hors d'usage. Cela permit à la Waaagh! Grog de piller Vor'sanar, et le reste du secteur dans la foulée.

DEATHSKULLS

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. D'autres orks sont attirés dans le camp des Deathskulls par le tohu-bohu, à la recherche d'un objet en particulier, voire de quelque chose que les Deathskulls leur auraient dérobé. Généralement, ils en repartent les poches vides, car les Deathskulls ont développé un talent inouï lorsqu'il s'agit de détrousser un ork tout en marchandant avec lui.

D'ailleurs, les Deathskulls ne limitent pas leurs pillages aux cadavres ennemis, car ils s'emparent de tout ce sur quoi ils peuvent mettre la main. Les épaves de véhicules sont très populaires, qu'il s'agisse de tanks, de transports blindés ou d'aéronefs. Une fois tractés hors du champ de bataille, elles sont démontées pour en récupérer les pièces, ou amenées à un Mek qui tentera de les remettre en état. Plus d'une fois, un ennemi a été stupéfait de voir des véhicules qu'il avait perdus au combat être retournés contre lui par des Deathskulls, ces derniers l'insultant depuis les tourelles de l'engin alors qu'il progresse cahin-caha.

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.

Étant donnée la définition très floue que les Deathskulls donnent à la notion de propriété privée, il n'est guère étonnant qu'on trouve parmi eux autant de Lootas. En fait, la plupart des orks considèrent les Deathskulls et les Lootas comme étant la même engeance : un ramassis de crapules sur lesquelles il faut constamment garder un œil. En effet, les Lootas sont des chapardeurs compulsifs qui ont un faible pour les armes de gros calibre. Ils cherchent les meilleurs flingues, et demandent souvent aux Meks d'en souder plusieurs à un harnais qu'ils peuvent emmener au combat. Ces "flings' d'la mort" font partie des armes les plus puissantes que puisse porter un ork, et provoquent un vacarme insensé lorsqu'elles ouvrent le feu.

L'AUT' PIED D'GORK

Nabrot Stub-fingers est renommé parmi les Deathskulls d'Octarius pour sa kleptomanie. On dit que si un objet n'a pas été volé par Nabrot, c'est qu'il n'en vaut pas la peine. L'ork a prouvé cet adage d'innombrables fois, en prenant la poudre d'escampette avec des montagnes de dents, des armes rutilantes et des véhicules presque flambant neufs. Les gars de Nabrot se rendent au combat à bord des plus gros engins qu'il a volés, équipés des armes les plus puissantes qu'il a escamotées, le tout recouvert des glyphes et des couleurs favorites de la bande. Il lui arrive aussi de voler des choses juste pour le plaisir, comme ce fut le cas pour la statue de l'Empereur de la Cathédrale Lumineuse sur Tobin's Rest. Les sœurs de bataille du monde-sanctuaire jurèrent de se venger lorsque Nabrot revint au combat, la statue fixée à l'avant de son chariot de guerre en guise de bélier. Le char le plus énorme volé par Nabrot est un Baneblade qu'il renomma L'Aut' Pied d'Gork. *Quand l'Archidément posa ses yeux rouges sur le monde-forge Kernak III, Nabrot et ses Deathskulls le suivirent. Les défenseurs Cadians ployèrent face à l'assaut des orks, et leurs lignes ne tinrent que grâce à la présence de plusieurs Baneblade. Dès qu'il les vit, Nabrot sut qu'il lui en fallait un. Il mena un groupe de Deathskulls à travers les égouts, jusqu'à l'intérieur d'un des factorums fortifiés. Pendant que ses Boyz faisaient diversion, Nabrot vola un Baneblade et retourna dans le camp des orks. Il voulut d'abord l'appeler* Eul'Pied d'Gork, *justifiant ce nom en expliquant qu'il comptait l'utiliser pour "botter les fess' dé zoms", et lorsqu'on lui fit remarquer que le Gargant de l'Archidément s'appelait déjà ainsi, il répondit : "Si cé kom ça, cé son aut' pied et pis cé marr'!"*

FREEBOOTERZ

Les Freebooterz sont des pirates sans foi ni loi, qui parcourent le néant à bord de navire fumants dans le seul but de provoquer autant de destruction que possible. Ils s'attaquent à tous ceux qui ont le malheur de pénétrer les parages où ils croisent, faisant feu à volonté pour désemparer le navire adverse aussi vite que possible. Lorsqu'ils y parviennent, ou que l'ennemi est assez stupide pour se rendre, les Freebooterz l'abordent, tuent tout ce qui bouge et s'emparent du reste. Ils rentrent alors jusqu'à leur repaire afin de compter leurs biens mal acquis.

Quand un Warboss souhaite envahir une planète, il fait appel à des flottes de Freebooterz afin de briser le blocus de navires adverses et permettre aux Boyz d'atteindre la surface. En échange d'un tel service, les Freebooterz demandent des primes exorbitantes, une fortune en dents que le Warboss n'a d'autre choix que de payer s'il veut satisfaire ses ambitions de conquêtes, car s'ils ne sont pas payés sur-le-champ, les Freebooterz disparaissent dans le néant à la recherche d'employeurs plus généreux. Même si les demandes des Freebooterz sont satisfaites, il n'est pas rare que ces derniers ne respectent pas leur contrat et se laissent distraire par des proies plus juteuses, car la promesse d'un butin facile est irrésistible pour n'importe quel Kaptin. Qu'ils combattent auprès d'une Waaagh! ou qu'ils opèrent indépendamment pour piller les richesses des convois marchands ou de planètes entières, les Freebooterz deviennent souvent immensément riches, on compte donc un grand nombre de Flash Gitz parmi eux.

Bien sûr, tous les Freebooterz ne sont pas des Flash Gitz, par contre tous les Flash Gitz finissent tôt ou tard par devenir des Freebooterz. En effet, un Nob Flash Git est toujours arrogant et orgueilleux, et s'attire systématiquement l'inimitié du reste de sa tribu. Que ce soit dû à ses rodomontades intempestives, au fait qu'il mange en guise de casse-croûte le grot graisseur préféré du Big Mek local, ou qu'il commette le péché capital de se pavaner avec un fling' plus gros et ostentatoire que celui de son Warboss, le Flash Git finira toujours condamné à l'exil. Et lorsque c'est toute une bande de Nobz qui se met en tête qu'elle est au-dessus de la loi de la tribu, les conséquences peuvent être sanglantes. Cela s'achève généralement par le départ de toute la bande de Nobz, à coups de pied aux fesses ou sous la menace d'un kanon, et donc à la naissance d'un groupe errant de Flash Gitz.

Celui-ci adopte rapidement le mode de vie des Freebooterz. Les Nobz louent leurs talents en tant que mercenaires et accumulent une fortune en un rien de temps; fortune qu'ils peuvent dépenser à loisir sans craindre les représailles de leur Warboss. La bande s'offre alors son propre Kroizeur afin de parcourir le néant, tout en maniant des armes dont même les Lootas ne peuvent que rêver. Ils se parent de tissus hors de prix, et même leurs grots héritent de gabardines aux boutons dorés trop grandes pour eux. Les Flash Gitz arborent une profusion de piercings, de fourrures, de glyphes, de colifichets et de chapeaux extravagants, ce qui n'atténue en rien la violence dont ils font preuve.

KAPTIN BADRUKK

Kaptin Badrukk est le plus grand Freebooter de son époque, un boucanier tonitruant et énorme vêtu de soieries déchirées. Ses Flash Gitz trimballent une puissance de feu suffisante pour raser une montagne, le Kaptin brandissant pour sa part l'arme la plus terrible de toutes. Badrukk et ses forbans sont légendaires parmi les Freebooterz. Ils voguent à travers l'espace à bord de leur kroizeur, Da Blacktoof, *et ont combattu auprès de tous les plus grands Warboss de l'histoire récente. Partout où le Kaptin et ses sbires se rendent, l'horreur et la dévastation suivent invariablement, car les Flash Gitz de Badrukk sont des canailles qui ne vivent que pour le meurtre et la destruction gratuite, sans parler du pillage de tous les objets de valeur qu'ils découvrent. Il y a de nombreuses années, Badrukk fut chassé du clan des Bad Moons car il était accusé d'avoir un peu trop de dents pour son propre bien. Depuis ce jour, les exploits du Kaptin Badrukk ont complètement éclipsé ceux de ses pairs. Il combattit au sein de la flotte du seigneur de guerre Garaghak, et anéantit toute une vrille de la flotte-ruche Kraken avant de massacrer la reine norne qui dirigeait les tyranides. Au cours de la Guerre des Dakka, la puissance de feu de ses guerriers surpassa celle d'un groupe de chasse Tau. Un jour, le Kaptin tua à lui seul un Chevalier Sans Fief, alors qu'il ne disposait que d'une touffe de poils de squig et de snotlings ivres. Certes, certaines de ces histoires ont probablement été embellies au cours du temps, mais il n'en reste pas moins que Badrukk s'est distingué de nombreuses fois, le plus récemment contre les Space Wolves à Sanctus Reach. On murmure que ses derniers raids se font à l'initiative d'un employeur mystérieux et très généreux, mais Badrukk sait rester discret à ce sujet…*

RASSEMBLER LA WAAAGH!

Une Waaagh! ork porte la guerre à une échelle apocalyptique. D'innombrables orks migrent d'une planète à l'autre. Des civilisations entières sont exterminées et les armées des défenseurs sont anéanties par une marée verte invincible.

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 Warboss 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 Meks 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 d'un enthousiasme sans bornes. Des Gorkanauts et de Morkanauts apparaissent en nombre croissant, leurs pilotes étant attirés par l'appel de la Waaagh! Les bandes de Mekboyz érigent des échafaudages pour les Stompas et les Gargants, ce qui augmente d'autant la puissance psychique de la Waaagh!

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 Meks qui ne disposent pas des ressources nécessaires pour fabriquer des Gargants assemblent à la place des bandes de Killa Kans et de Deff Dreads, ou encore des Battlewagons pour les Warboss et leurs bandes.

Enfin, la Waaagh! affecte des planètes entières. 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 jusqu'aux sites des combats.

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 d'orks se rassemblent en attendant le départ pour la bataille 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. D'énormes batteries d'armes, 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 Speed Freeks 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 couvert 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.

LA GRAND' WAAAGH!

On s'est aperçu au sein de l'Imperium qu'au cours du siècle dernier, les orks sont devenus plus agressifs qu'auparavant, car le nombre de Waaagh! enregistré dans les cinq segmentums n'a cessé d'augmenter.

L'Imperium suppose depuis longtemps que les peaux-vertes sont dotés de capacités psychiques latentes, et qu'elles trouvent un écho dans le Warp, même si les orks n'en ont pas conscience. Alors que l'Immaterium bouillonne, les orks deviennent ainsi plus belliqueux. Cette recrudescence de Waaagh! a été notable dans les régions spatiales où se trouvent des tempêtes Warp, et où des centaines d'invasions de peaux-vertes ont lieu chaque année.

Les membres de l'Ordo Xenos ont de plus noté la présence récurrente d'une allusion à un "appel des dieux" dans les séquences de glyphes découvertes dans les campements orks abandonnés. Ce phénomène affecte particulièrement les pilotes nomades de Gorkanauts et de Morkanauts. L'apparition de Weirdboyz est aussi de plus en plus répandue, et beaucoup d'entre eux se réclament de visions envoyées par Gork et Mork. Sur des milliers de mondes, les silhouettes de Gargants s'élèvent vers les cieux. Les adversaires des orks sont horrifiés de voir que le phénomène qu'on nomme la Grand' Waaagh! provoque le rassemblement de milliards de peaux-vertes, et que ceux-ci se lancent à l'assaut pour tout dévaster sur leur chemin.

LA WAAAGH! GRUKK

Le Boucher d'Obstiria, la Peste d'Eyrok et le Fléau de Sanctus Reach – tels sont les noms qui ont salué les hauts faits sanglants du Warboss Grukk Face-rippa. On le dit béni par Gork en personne, et il n'a jamais perdu la moindre bataille. Grukk chemine avec sauvagerie d'un monde à l'autre, en recherchant toujours la prochaine grosse baston.

LES DEUX TRIBUS

Jadis un des Boyz de la tribu Goff des Skullcrackers de Krugg le Tyran sur le monde désertique d'Eyrok, Grukk a combattu pour la tribu de Krugg durant de nombreuses années contre les Bad Moons de la tribu du Split-Grin, en ne pensant qu'à l'affrontement suivant. Eyrok fut jadis une planète impériale, et les deux tribus passaient la plupart de leur temps au milieu de ses ruines, leurs Trukks et leurs békan' traversant les dunes et les vestiges des cités-ruches. Déjà à l'époque, Grukk était plus grand et plus fort que les autres orks, et Krugg se tenait prêt à le remettre à sa place s'il venait à dépasser les bornes. La seule chose qui retenait le Warboss de jeter Grukk au fond d'une fosse était la valeur de ce dernier au combat. Le destin fournit un coup de pouce à Grukk lorsqu'il envoya le Big Mek Mogrok sur Eyrok. Il avait été laissé là par des Freebooterz ayant convenu qu'il valait mieux l'abandonner sur une planète que le payer pour le boulot accompli sur leur navire, et le Mek était à présent en train de construire patiemment son propre vaisseau à partir de débris. Lorsqu'il tomba sur Mogrok, Grukk s'apprêta à le molester, mais le Mek parvint à le faire changer d'avis.

LE WARBOSS GRUKK

Mogrok convainquit Grukk qu'au lieu de combattre une poignée d'orks sur sa planète paumée, il pourrait conquérir des systèmes entiers. Il lui fallut un moment, mais le Mek fini par éveiller en Grukk une étincelle d'ambition. L'ork massif retourna au fort Goff, se tailla un chemin jusqu'à la hutte délabrée de Krugg, et poussa un hurlement de défi qui fit sursauter le Warboss. Le Tyran se rua sur Grukk avec sauvagerie. Dans leur lutte sanglante, les deux orks saccagèrent le fort, et Krugg asséna finalement à Grukk un revers de sa pince à scie énergétik, qui projeta le prétendant à travers un mur de briques de boue et le fit rouler dans la cour poussiéreuse au-delà. Krugg se tint au-dessus de Grukk en s'apprêtant à lui porter le coup fatal, mais au dernier moment, Grukk se remit debout par la force de sa volonté. Il saisit la pince scieuz' du Tyran et la repoussa inexorablement en arrière. Les muscles des adversaires enflaient sous l'effort, mais Grukk était le plus fort. Les yeux de Krugg s'écarquillèrent avant que son bras se rompe dans un craquement immonde, et la scie rotative de la pince mordit avidement son visage. Le sang coula à flots et ainsi naquit le Warboss Grukk Face-rippa.

En une semaine, après avoir broyé tout rival potentiel, le Warboss Grukk unifia les orks d'Eyrok. Alors même que Grukk se tenait sur le cadavre du Warlord de la tribu du Split-grin, Mogrok lui glissa à l'oreille que les mondes voisins grouillaient d'ennemis. Disposant à présent de tout le matériel nécessaire, le Big Mek construisit un navire et alla retrouver les Freebooterz qui l'avaient abandonné sur Eyrok. Il emmena Grukk avec lui pour leur donner une leçon, et les survivants eurent tôt fait de se joindre au Warboss.

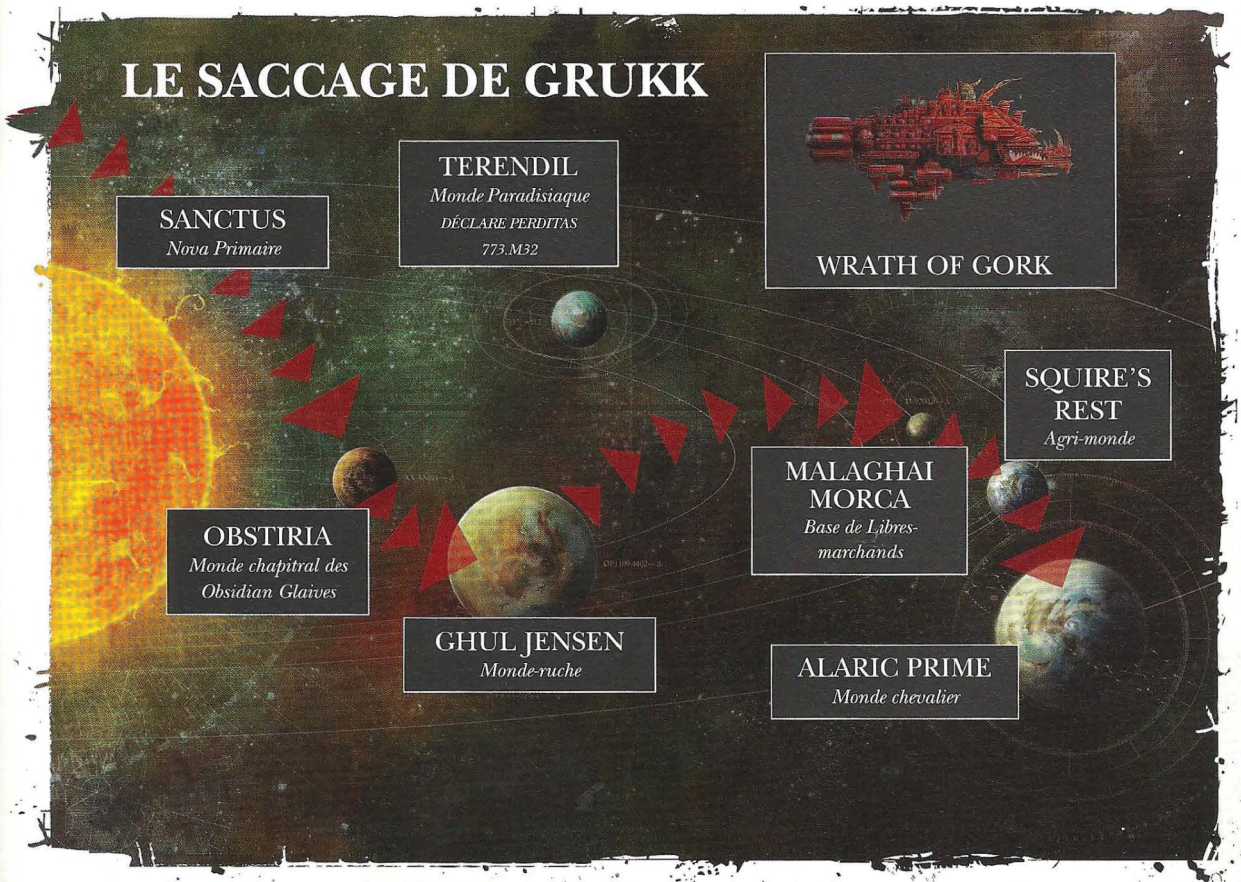
Eyrok était une planète en bordure du sous-secteur Sanctus, considérée par l'Imperium comme un monde mort. Ce fut ainsi une surprise pour le seigneur Vargan, responsable du secteur, de voir une marée d'orks envahir ses systèmes périphériques. Ce qui débuta par des rapports isolés et des messages astropathiques brouillés se mua rapidement en une avalanche d'appels de détresse. Grukk ravagea sans pitié les jungles toxiques des lunes de Paos, brisa le dôme de cristal de sa cité bénite et laissa le poison s'y répandre tandis que ses guerriers pillaient et tuaient. Sur l'avant-poste pénal de Night's End, les orks se servirent de la prison comme d'une arène géante. Ils y lâchaient des squigs, des grots et des Boyz et pariaient sur le temps que les prisonniers leur résisteraient. Lorsque le seigneur Vargan envoya sa flotte frontalière contre Grukk, les orks l'attaquèrent au beau milieu d'un champ d'astéroïdes. Les navires des deux camps furent martelés par les rochers tandis qu'ils s'affrontaient, et les orks éperonnèrent puis abordèrent des dizaines de bâtiments impériaux. À chaque nouveau raid, les orks affluaient sous la bannière de Grukk, et sa légende s'enracina dans l'esprit des peaux-vertes de tout le sous-secteur Sanctus. En quelques années, un secteur jusque-là désert grouillait d'orks clamant le nom de Grukk.

LA RED WAAAGH!

Lorsque Grukk atteignit Sanctus Reach, il avait des milliards d'Orks à sa suite. Parmi les maigres obstacles qui entravaient la route sanglante des peaux-vertes, le plus notable fut le monde chapitral des Obsidian Glaives, Obstiria. Cinq compagnies space marines défendaient leur planète, commandées par le maître de chapitre Midnias, vétéran d'innombrables guerres contre les orks. En dépit des effectifs de Grukk, Midnias assura au seigneur du secteur qu'il endiguerait l'incursion ork avant qu'elle s'enfonce davantage dans le sous-secteur.

Avant même que Grukk n'atteigne Obstiria, ses Freebooterz et ses bandes d'Evil Sunz fonçaient pour attaquer les space marines. Le Kaptin Dakbad Firegut fut le premier, et ses kroizeurs kitu abordèrent les défenses orbitales des Obsidian Glaives. Puis des centaines de milliers d'orks s'abattirent à la surface d'Obstiria à travers un rideau de tirs antiaériens, et assiégèrent le Pic Obscurci, la forteresse-monastère des Obsidian Glaives. C'était une fortification impressionnante, qui s'élevait des centaines de mètres au-dessus des plaines irradiées du continent polaire d'Obstiria, et dont la pointe était perpétuellement entourée d'un épais nuage. En trois millénaires depuis la création du chapitre, elle n'était jamais tombée aux mains de l'ennemi. Bientôt, les orks escaladèrent les murs de la forteresse, en hurlant leur cri de guerre tandis que les space marines les mitraillaient depuis les hauteurs. Lorsque les oks réussissaient à poser le pied à l'intérieur de la forteresse, Midnias menait personnellement une contre-attaque pour les repousser. Pendant sept jours et sept nuits, les Obsidian Glaives retinrent les peaux-vertes au prix de pertes terribles et chaque section profanée de leur forteresse entachait leur honneur. Enfin, à l'aube du huitième jour, la pression des orks se relâcha, et les space marines purent compter leurs morts. Puis Grukk arriva.

Jusque-là, les orks qui avaient attaqué Obstiria constituaient la plus petite partie de la Red Waaagh!, ce qui laissait présager du pire. Lorsqu'il apprit l'arrivée du Warlord, Midnias sut que sa seule chance était de tuer Grukk. La bataille de Black Gulch fut l'ultime tentative d'abattre le Warboss. Au départ, les space marines prirent les orks par surprise, et fauchèrent des milliers de peaux-vertes en s'abattant sur la horde, puis les orks firent parler le poids du nombre. Midnias usa alors de ses réacteurs dorsaux pour survoler rangs serrés des orks et atteindre Grukk. Son épée fendit l'air pour trancher le cou du Warlord. Grukk pivota au dernier moment et la lame entailla son épaule noueuse. Il hurla de douleur. Midnias leva son arme pour frapper de nouveau, mais Grukk saisit la lame dans son énorme main calleuse. Le maître de chapitre lutta de toutes des forces pour libérer son épée de la poigne de l'ork, mais celui-ci pivota malgré la pression du space marine. Grukk décocha un terrible coup qui arracha le casque de Midnias, et sa tête avec. Le glas des Obsidian Glaives avait sonné. Leur commandant défunt, les space marines défendirent vaillamment leur monde durant trois jours de plus, livrant un combat sans espoir contre des effectifs inépuisables. Une fois Obstiria écrasée et Sanctus Reach en proie aux flammes, seul le monde d'Alaric Prime se dressait encore face à la Red Waaagh! dont les orks se rassemblaient déjà pour la guerre.



LES TRIBUS DE LA WAAAGH! GRUKK

À mesure que grandissait la légende de Grukk, de nombreuses tribus orks se ralliaient à lui, impatientes de prendre part aux batailles grandioses de ce nouveau Warlord. Ce qui avait débuté par deux tribus sur Eyrok et quelques milliers de Boyz devint une Waaagh! s'étirant sur tout un secteur, et dont les milliards d'orks pouvaient saccager des planètes entières.

LES TRIBUS ORKS D'EYROK

Après avoir pris goût au pouvoir, Grukk fit courber l'échine de toutes les tribus d'Eyrok en une semaine. Quand il fut prêt à s'élancer à travers les étoiles, le Warboss disposait d'une force conséquente, et les derniers peaux-vertes inconscients qui se sont opposés à lui furent écrasés sous les semelles des partisans de Face-rippa.

Le Big Mek Mogrok

Jamais loin de Grukk, Mogrok veillait à ce que le Warlord attaque les meilleurs mondes et garde le contrôle des tribus. Empli d'inspirations technologiques diverses, Mogrok semblait toujours avoir un tour dans sa manche, et trouvait toujours un truc à la dernière minute pour faire basculer le combat en faveur de Grukk et de ses Boyz. Lorsque les Skullcrackers furent pris en embuscade par les grots rebelles de la tribu du Red-toe, pendant la Bataille de Bonewash, ce fut le Trukk à trakteur Shokk de Mogrok qui aspira les avortons et les éparpilla dans le désert sous forme de confettis rouges et verts.

Les Boyz Skullcrackers

Poussés par la rage aveugle de Grukk, les Skullcrackers devinrent plus méchants que jamais. À chaque fois que l'énorme Warboss se ruait en mêlée, il était talonné par des dizaines de ses Goffs, dont la masse musculaire et les yeux cruels reflétaient la même violence que leur chef. Au fil du temps, les plus forts constituèrent les Skull-Nobz, la garde rapprochée de Grukk, couverts de cicatrices et de trophées.

Les Flashgitz du Kaptin Dakbad

La puissance de feu des Flash Gitz fut jadis le fléau des Skullcrackers, jusqu'à devenir celui des ennemis de Grukk. Le Kaptin Dakbad en particulier, en prit pour son grade lorsque vint son tour. Il se joignit ensuite à Grukk, et surfa sur la vague de carnage et de butin qui le conduisit jusqu'à Sanctus Reach. Le statut privilégié de Dakbad était dû à ses navires, dont le Warboss eut besoin pour quitter Eyrok.

Les Békan' des Désolations

Beaucoup d'Orks d'Eyrok chevauchaient des machines assemblées à partir des vestiges rouillés des cités-ruches de ce monde humain depuis longtemps abandonné, et le rugissement de moteurs de ces milliers de békan' annonçait l'arrivée de la tribu.

Les Scrap-Trukks

Grâce à l'abondance de métal de récup' sur Eyrok, les Meks purent construire des motos et des Battlewagons pour leurs boss, mais aussi des Trukks par dizaines, afin de remorquer les machines jusqu'à leurs ateliers. Sur Eyrok, les guerres qui précédèrent l'ascension de Grukk étaient livrées avec de la récup', les Orks de toutes les tribus luttant avec et pour des bouts de métal tordus ou des morceaux de moteur. En ces temps troublés, plus d'un peau-verte fut tabassé à mort avec un pneu ou empalé sur une fourche de békan' rouillée.

LES SANCTUS RAIDERS DE GRUKK

Après avoir quitté Eyrok, Grukk pilla les mondes en bordure du sous-secteur Sanctus, tout en rassemblant d'autres Orks pour se joindre à ses exactions. Attirés par la promesse de tas de dents et de guerre à une échelle inimaginable, des milliers de Freebooterz se joignirent à Grukk, et grâce à leurs vaisseaux, il put frapper là et quand il le voulait.

Le Kaptin Dakbad Firegut

Le premier Freebooter à rejoindre Grukk fut Dakbad, qui forma avec ses pirates l'avant-garde des pillards orks. Pendant des années, les navires de Dakbad avaient dévalisé les mondes autour d'Eyrok avec la violence débridée des Freebooterz qui se respectent. Lorsque Grukk offrit au kaptin une part du butin, Dakbad fut rapidement conquis. Les mondes qui avaient jadis été trop bien défendus pour les Freebooterz tombèrent ainsi sous les attaques de Grukk.

Gashrakk da Flash

Attiré par les perspectives lucratives de la Waaagh! de Grukk, Gashrakk prit le contrôle de la tribu du Split-Grin. Attendant un chef digne de ce nom après que Grukk ait enfoncé le crâne de son précédent boss, la tribu se mit vite au pas derrière Gashrakk. Selon la tradition du clan Bad Moons, pour dominer les Split-Grins, da Flash soudoya ses Nobz avec les meilleurs fling' et les plus beaux kikoup'. Les récalcitrants se retrouvèrent vite du mauvais côté du nouvel arsenal de leurs anciens camarades.

Les Meganobz Skullcrackers

Assaillir des planètes et aborder des vaisseaux requiert d'énormes orks couverts d'armure, et les gars de Grukk les plus blindés étaient ses Meganobz Skullcrackers. Seuls les Skull-Nobz les plus forts avaient leur place parmi les Meganobz. Ils furent les premiers à avoir une méga-armur', et devaient être non seulement assez costauds pour la porter, mais également assez méchants pour la conserver.

Les Dakkajets du Split-Grin

Avec toutes ses dents et ses relations, Gashrakk réunit un escadron de Dakkajets qui zébrèrent en rugissant le ciel des mondes attaqués par Grukk. Frimeurs notoires, les pilotes de Dakkajet du Split-Grin passaient presque autant de temps à caracoler dans les airs qu'à aller où Grukk leur ordonnait. Toutefois, dès que des appareils ennemis étaient en vue, les Dakkajets se jetaient sur eux comme des sauterelles, emplissant le ciel de projectiles et de sillages de réacteurs.

DA RED WAAAGH!

Lorsque Grukk atteignit Sanctus Reach, il était à la tête d'une véritable mer de peaux-vertes, dont des millions d'orks impatients de participer à leur plus grande bataille imaginable. Involontairement (sauf peut-être en ce qui concernait le rusé Mogrok), Grukk se trouvait à présent à la tête d'une puissante Waaagh!

Les Kamions Volés de Baddfrag

Le Warboss Baddfrag menait les nombreux kamions blindés et hérissés d'armes de Grukk, la plupart volés aux zoms et rendus plus mortels encore. Lorsque Grukk envahissait une planète, les premiers à toucher le sol étaient très souvent les kamions volés de Baddfrag, qui broyaient tout sur leur passage telle une marée de métal rouillé crachant des flammes. Sur Phenos IX, Baddfrag mena la charge à travers l'ancien viaduc énergétique connectant la ruche primus aux jungles luxuriantes du continent. Percutant les défenses impériales, Baddfrag fit basculer des tas de chars ennemis du pont, les précipitant dans les eaux bouillonnantes des centaines de mètres plus bas. Après la bataille, Baddfrag enchaîna des bandes de grots à des câbles pour repêcher autant d'épaves que possible, afin de les retaper.

Les Flyboyz de Wingnutz

Wingnutz était le skyboss des Flyboyz, une vaste formation de Dakkajets, Burna-bommer et Blitza-bommers qui assombrissait le ciel en avant-garde de la Red Waaagh! Wingnutz était si impatient de combattre que ses Boyz arrimaient leurs zavions sur les coques des vaisseaux et les détachaient dès qu'ils chutaient dans une atmosphère. Les Flyboyz infestaient ensuite le ciel, abattant tout ce qui passait dans leur champ de vision et lâchant des bombes sur les cibles qu'ils survolaient. Wingnutz se distingua lui-même en effectuant des mitraillages suicidaires qui labouraient les champs de bataille, et lors desquels son Dakkajet frôlait les têtes des orks abasourdis et de leurs ennemis terrifiés.

Le Squiggoth Kolossal de Bogrot Bones

Il y avait un bon nombre de Snakebites au sein de la Red Waaagh!, mais aucun n'était plus méchant que Bogrot Bones et son fidèle Squiggoth Kolossal, Stompy. Au combat, l'animal incarnait son nom, et piétinait des compagnies entières sous sa masse, sans même être conscient de la pagaille qu'il causait. La bête ne pouvait se concentrer que sur une seule chose à la fois et elle était facilement désorientée. Bogrot Bones hurlait et braillait, essayant de guider son compagnon là où il voulait, mais Stompy, attiré par ce qui brille, avait souvent tendance à courir dans une direction aléatoire. Il arriva à de nombreuses reprises pendant la Red Waaagh! que le pachyderme fasse basculer le cours d'une bataille en faveur de son camp, mais il pouvait aussi bien semer la mort parmi les peaux-vertes. Par exemple, sur Sybel III, Stompy fracassa une forteresse après avoir aperçu les médailles épinglées au poitrail du commandant impérial du fort. L'officier s'agitait et hurlait ses ordres depuis le haut des remparts, sans réaliser qu'il attirait le Squiggoth. Stompy traversa le mur tête baissée et pourchassa le commandant terrifié, qui parcourut toute la forteresse en tentant de refermer des portes derrière lui tout en ordonnant à ses hommes de le couvrir. Stompy finit par acculer et pulvériser l'officier au cœur de la citadelle tandis que des milliers d'orks se déversaient par les brèches que le squiggoth avait laissées derrière lui.

Les Weirdboyz et Big Redd l'Akkro

Même si tous les autres orks les évitent, les Weirdboyz comme Big Redd furent très utiles à la Waaagh!, en faisant éclater des têtes avec leurs pouvoirs psychiques. Au combat, submergés par la puissance de la Waaagh!, les Weirdboyz pouvaient vomir un flot d'énergie Warp. Cela pouvait avoir toutes sortes de conséquences imprévisibles car leur don était incontrôlable ; les têtes éclataient telles des fruits trop mûrs, les membres se rompaient comme des brindilles et les organes se déchiraient sous l'effet de l'énergie libérée. Big Redd était le pire d'entre eux, et les autres orks n'aimaient vraiment pas se tenir à proximité du Weirdboy, même quand il était calme et ne babillait pas comme un grot lobotomisé. Des choses étranges suivaient Big Redd, une sorte de traînée nauséabonde grinçante et bredouillante. L'Akkro ne semblait pas s'en préoccuper, car il parlait toujours dans sa barbe en s'adressant à ces choses qu'il était le seul à voir.

Le Goffboss Drogg

La Waaagh! Grukk comptait tant de Goffs dans ses rangs, que le Goffboss Drogg était chargé de mettre au pas afin que le Warboss puisse se concentrer sur la baston, car les Goffs ont tendance à s'emballer dès qu'il y a de l'action en perspective. La plupart du temps, Grukk se moquait que les Boyz ne fassent pas ce qu'on leur avait dit, tant qu'ils tapaient des têtes. D'autre fois, il s'assurait que Drogg était à proximité pour restaurer l'ordre. Sur Absedia, Grukk envoya ses hordes de Goffs briser les reins des défenses du Ministorum. Drogg veilla à ce que les Boyz se concentrent sur l'abbaye de l'Aube Ardente, en rappelant les bandes distraites qui incendiaient le paysage paisible pour les envoyer vers la montagne abritant la forteresse des zoms. Ce fut également lui qui pensa à faire tomber contre les remparts de l'abbaye les statues qui l'entouraient, provoquant une brèche sous les acclamations de la horde.

Les Big Gunz de Mogrok

Le Big Mek fournissait à Grukk des pièces d'artillerie de tous types, assez pour les aligner sur des milles, roue contre roue, et libérer des barrages aussi colossaux qu'imprévisibles. À l'issu de la bataille de Sanctus Reach, Mogrok remplit les cales des Freebooterz de Grukk d'un arsenal d'armes aussi diverses que variées, récupérées sur des ennemis tombés ou assemblées à partir de rien. Il était généralement impossible de deviner ce qui sortirait du fût d'un Mek Gun avant de tirer avec. Il y avait toutefois un problème. Les grots qui employaient ces pièces ignoraient tout de leur fonctionnement. Craignant constamment les coups de leur fouettard, les grots passaient généralement les premières minutes d'une bataille à se démener avec leurs pièces d'appui pour découvrir comment les actionner. Cependant, le résultat était toujours dévastateur, que ce fut pour l'ennemi, ou pour les grots.

Les Poings d'Gork

Les précieux Gorkanauts de Grukk avaient une terrible réputation de sauvagerie. Ces machines de mort imposantes étaient toujours à la pointe des combats, où leurs pinces et leurs armes fauchaient l'ennemi impitoyablement. Abrités par les coques blindées, les Nobz rigolards essayaient de se surpasser les uns les autres, en abattant les ennemis de façon toujours plus spectaculaire ou en faisant la course pour être les premiers à entrer en lice. À la fin du conflit, chaque Gorkanaut arborait un impressionnant tableau de chasse.

LES BAD MOONS DU SPLIT-GRIN

Tous les Bad Moons ont la réputation méritée d'être aussi fiers de leurs richesses que de leurs faits d'arme. La tribu du Split-Grin compte parmi les pires de son genre, et a amassé récemment des monceaux de dents. Suivant le sillage de destruction de Grukk et sa Red Waaagh!, Gashrakk da Flash et ses Split-Grins rivalisent en taille et en prestige avec la tribu de Face-rippa.

UN POING HÉRISSÉ DE DENTS

Les Bad Moons du Split-Grin vivotaient sur Eyrok depuis des années, en guerroyant contre leurs rivaux des Skullcrackers. Leur Warboss, Skagfing, se satisfaisait de mener ses Boyz contre les Goffs, gagner ainsi quelques dents, et acheter des trucs ki'brill' aux Freebooterz de passage. Les fling' du clan tenaient les Skullcrackers en respect, et Skagfing adorait se moquer du pauv' vieux Krugg "le Tyran", incapable de se payer un bon fling'. La tribu du Split-Grin était certes de taille modeste, mais elle avait le plus beau magot, et des armes assez grosses pour empêcher les autres de le lui voler.

Tout changea lorsque Grukk rencontra Mogrok et décida de dominer tous les orks d'Eyrok. Skagfing avait à peine appris la mort de son rival que Grukk et ses gars se frayaient déjà un chemin dans le camp Bad Moons. le Warlord Goff sacrifia des tas de Boyz quand il se rua sur Skagfing. Il l'envoya au sol, et le pied appuyé sur la poitrine du Bad Moon, il lui arracha la face. Cette attaque fulgurante suffit aux Skullcrakers pour absorber la tribu du Split-Grin, et Grukk en prit le contrôle. Privés de Skagfing, beaucoup de Nobz tentèrent de renverser le Warboss, mais aucun ne pouvait rivaliser en taille avec le belliqueux Grukk.

Sans chef à sa tête, la tribu du Split-Grin déclina et fut vite surpassée par celle des Skullcrackers. Grukk se servit des Bad Moons et de leurs kanons et autres armes kustomizées, et siphonna leurs ressources pour développer ses forces. La tribu du Split-Grin permit également à Grukk d'être en contact avec les Freebooterz du sous-secteur Sanctus, ce qui fournit au Warboss le moyen de quitter Eyrok. Évidemment, l'extravagance des Freebooterz étant comparable à celle des Bad Moons, la chance sourit de nouveau aux Split-Grins dès que Grukk et ses forces prirent le chemin des étoiles.

DA FLASHY FREEBOOTER

Gashrakk da Flash fut le premier kompagnon de l'illustre Kaptin Badrukk, qui selon la rumeur, fut saoulé par les fanfaronnades de Gashrakk et l'expulsa de son ékipage. Voguant de son côté, Gashrakk rassembla une flottille de kroizeurs écumait le sous-secteur Sanctus lorsque Grukk quitta Eyrok. Prompt à saisir toute opportunité d'amasser du butin et de prendre part à une bonne baston, Gashrakk croisa "par chance" la route du Warboss Goff et luit offrit ses services. Ce fut le hasard qui réunit le Freebooter et les Bad Moons du Split-Grin, qui surent dès cet instant que le chef qui les ferait prospérer se tenait devant eux.

Gashrakk avait quelque chose d'anormal pour un ork; il était toujours propre sur lui, sa panoplie lustrée et son armure et ses vêtements chatoyants et exempts de taches. En fait, l'obsession de Gashrakk pour son équipement dépassait sa simple apparence, s'étendant à ses navires et leur arsenal, tous briqués à fond. Gashrakk employait plusieurs bandes de grots pour tenir son matériel dans un état irréprochable, et à la moindre éraflure sur son armure, ou si ses bottes perdaient leur éclat, un grot surgissait un chiffon à la main, ou accourait avec une pièce de rechange. Le Freebooter se ventait de ne jamais avoir tiré deux fois avec le même fling' – il était si riche qu'il balançait son arme après chaque fusillade, et un grot-caddy fonçait lui en apporter une autre.

Ce cocktail d'arrogance et de vanité était tout ce que désiraient les Split-Grins, dont les Nobz et les Boyz adoptèrent Gashrakk en le surnommant "da Flash". En retour, il s'assura que nul ne pourrait confondre les Bad Moons du Split-Grin avec d'autres orks, et qu'au premier coup d'œil, on serait sûr qu'il s'agissait de la bande la plus riche des environs. Le Freebooter entoura sa tribu de Meks, en les couvrant de dents et de matos pour qu'il ait toujours le meilleur ékipement. Gashrakk répartit ces pièces de choix parmi ses Boyz favoris, veillant à ce que les Split-Grins disposent des meilleurs armes, kamions et armures, et que les autres tribus bavent d'envie en les voyant.

C'est là que le Freebooter fut frappé d'une idée qui ferait de lui le Warboss le plus riche de tous les temps. En suivant la Waaagh! Grukk sur les plus gros champs de bataille et en comptant sur la puissance de feu des Split-Grins, il pourrait limiter les pertes de sa tribu, et s'assurer que le maximum de butin trouve le chemin des cales de ses vaisseaux.

TUER DES CHOZ', PRENDR' DES TRUCS

Peu après le début des raids de Grukk en bordure du sous-secteur Sanctus, Gashrakk comprit que tant qu'il évitait de mettre en colère le Warboss (un exploit en soi) il pouvait le convaincre de laisser à la tribu du Split-Grin les ennemis de premier choix ainsi que les meilleurs morceaux d'un monde à attaquer. Sur les lunes de Palos, tandis que les bandes de Grukk luttaient pour pénétrer sous les dômes des cités, Gashrakk pillait les mines de diamants, ce qui permit aux Meks de sa tribu d'utiliser les gemmes comme lentilles et munitions pour les klateurs kustoms et les gros kanons, et aux Painboyz de fournir aux nobs les plus riches de nouvelles dents kibrill'. Sur la planète-prison de Night's End, la tribu du Split-Grin amassa des tas de dents en organisant des combats d'arène, Gashrakk allant jusqu'à atomiser un prisonnier imposant qui menaçait de gâcher les paris.

Gashrakk remisa plus d'une fois le butin de Grukk "à l'abri" dans ses cales et attendit que le Warboss soit préoccupé par un autre combat. Mogrok aurait dénoncé Gashrakk pour utiliser la Red Waaagh! à ses fins, si le Big Mek ne faisait pas la même chose lui aussi. En fait, l'efficacité de l'armement kustom des Split-Grins permit à Gashrakk de fournir à Mogrok et à ses Meks de quoi construire plusieurs Gorkanauts et Morkanauts pour les Split-Grins. Le Freebooter parvint même à s'accaparer un des Stompas de Mogrok, et les Split-Grins furent bientôt accompagnés au combat par une horde grandissante de marcheurs crachant une fumée noire.

LES BAD MOONS DE GASHRAKK

Les Bad Moons du Split-Grin comptent parmi les orks les mieux équipés de la région, et aussi les plus dangereux, comme leur Warboss, le légendaire Gashrakk da Flash.

Le Warboss Gashrakk Da Flash

Gashrakk est le Warboss des Bad Moons du Split-Grin, les Orks les plus riches et les plus prospères du sous-secteur Sanctus. Des années à piller des mondes dans le sillage de la Waaagh! Grukk ont rempli les caisses de Gashrakk de toutes sortes d'armes et d'équipements; le Warboss devenu Freebooter a redoré le blason des Bad Moons du Split-Grin.

Le Painboy Kutrag

Gashrakk est le seul ork pouvant s'offrir les services hors de prix de Kutrag, en lui fournissant des quantités constantes de dents pour qu'il soigne les Boyz du Split-Grin. Toutefois, "soigner" un ork signifie généralement l'améliorer de façon insolite, et Kutrag a la réputation de trancher des membres sains pour les remplacer par quelque chose de "plus mieux".

Les Flash Gitz de Gashrakk

Les Flash Gitz de Gashrakk ont les fling' les plus gros, avec le plus de dakka, et aussi les plus luxueux. En effet, Gashrakk veille à ce que ses boys aient la meilleure part du butin de Grukk, qui a tendance à laisser les Freebooterz se servir. Ce trésor se compose généralement de fling', ou de bitz pour en faire de plus gros, et les Boys du Split-Grin déboursent ensuite des tas de dents chez les Meks pour les kustomiser.

Les Lootas à Dents Kassées

Même au sein de la tribu du Split-Grin se trouvent des orks considérés comme pauvres, avec des dents courtes et cassées. Ces Boyz doivent voler pour s'enrichir et constituent donc les meilleurs Lootas. Ils sont souvent les premiers à se frayer un chemin jusqu'aux lignes ennemies, non car ils sont les plus braves, mais afin d'avoir les meilleures chances de récupérer le butin qui s'y trouve après la bataille.

Les Flashy Skyboyz

Gashrakk apprécie les Stormboyz parce que, tout comme lui, ils passent leur temps à faire reluire leur équipement. Toutefois, il ne s'est jamais habitué à leur façon de le saluer systématiquement lorsqu'ils le croisent.

Le Deffkruncha

Ce Gorkanaut du Split-Grin, *Deffkruncha*, est l'archétype d'une machine de mort peau-verte. La tribu de Gashrakk apprécie particulièrement la proximité de ce marcheur, dont l'imposante coque jaune domine l'ennemi tandis que son arsenal crache la mort dans toutes les directions.

Fortsmasha

Le Stompa *Fortsmasha* fait la fierté et la joie de Gashrakk, et le Warboss est toujours proche de lui sur le champ de bataille pour se glorifier de la destruction qu'il y sème. Entre deux combats, la tribu tâche de rendre la machine encore plus criarde en lui ajoutant les couleurs des Bad Moons pour que l'ennemi sache bien qui vient leur apporter la mort.

LA WAAAGH! GHAZGHKULL

BÉNI PAR GORK

Ghazghkull débuta sa vie comme Boy Goff ordinaire sur la planète mineure d'Urk. Lors d'un raid sur un sanctum de commandement space marine, il fut atteint par un bolt qui emporta une partie de la boîte crânienne et causa de graves lésions à son cerveau. S'il avait péri, l'histoire aurait pris une tout autre tournure, mais un Painboy Deathskull appelé Mad Dok Grotsnik qui se trouvait par là lui remplaça sa cervelle manquante par des bioniks en adamantium. Que cette intervention ait réveillé ses pouvoirs psychiques latents ou qu'elle provoque des hallucinations chez ce patient chanceux, nul ne le sait. Toujours est-il qu'à partir de ce moment, Ghazghkull prétendit être en lien direct avec les divinités orks Gork et Mork.

Il est probable que Ghazghkull ait bénéficié d'une aide mystérieuse, car sa prise de pouvoir au sein de la tribu d'Urk fut fulgurante, et il poursuivit son ascension jusqu'à devenir le Warboss de toute la planète. Les orks respectent la force, le courage et les prouesses martiales, et il est indéniable que Ghazghkull avait toutes ces qualités en abondance. En outre, il possédait une chose qui faisait défaut à la plupart des Warboss; une vision. Il galvanisa les orks d'Urk par des discours endiablés, leur assurant que leur mission était de conquérir la galaxie. Où qu'il se rendait, Ghazghkull unifiait les tribus en leur promettant une destinée grandiose.

Au fil des six années qui suivirent, Ghazghkull conquit avec brutalité les toutes les tribus d'Urk. Il molesta le Warlord Dregmek des Deathskulls, se joua du Warboss Bad Moons Snazzdakka, et battit à la course le Grand Speedboss Shazfrag des Evil Sunz. Lors d'une semaine particulièrement sanglante, il mata la horde du Warboss Snakebite Grudbolg, en s'y prenant à deux fois pour décapiter le vieux avant de gagner sa loyauté. L'empire de Ghazghkull englobait un monde entier à présent, mais ce n'était qu'une étape. Pris dans l'enthousiasme d'une puissante Waaagh!, la horde de Mekboyz de Ghazghkull débutèrent la construction d'une véritable armée de Stompas et de Gargants, et dans leur ombre grandissante, les tribus se préparaient à la guerre.

WURLD KILLA

Tout ceci n'aurait servi à rien si le soleil d'Urk n'avait pas commencé à déliner et à mourir. Ghazghkull déclara aux tribus orks que c'était un signe de Gork l'exhortant à lancer la plus grande Waaagh! de tous les temps. Ceux qui souhaitaient se joindre à la croisade de Ghazghkull étaient les bienvenus, les autres périraient. Comme un seul ork, les peaux-vertes choisirent de suivre leur prophète. Ils conquerraient la galaxie ou mourraient en essayant.

Fortuitement dirait-on, un immense space hulk surgit du Warp et dériva dans le système d'Urk à ce moment-là. Pris dans de violentes tempêtes de radiations, Ghazghkull déclara immédiatement l'apparition du vaisseau comme un kado de Gork et Mork, et ordonna à ses Mekboyz de sécuriser le space hulk, ce qu'ils firent au moyen de kanons trakteurs super-lourds et de plates-formes orbitales à harpon. En pénétrant le navire, les orks constatèrent qu'il était déjà habité par des entités démoniaques. Toutefois, tandis que la Waaagh! Ghazghkull se déversait à bord par milliards, elle débarrassa les ponts l'un après l'autre de la présence des scions du Warp. Des Speed Freeks firent rugir leurs moteurs à travers les larges soutes en se mesurant à d'énormes mouches démoniaques. De vastes bandes de Boyz et de Nobz se frayèrent un chemin sanglant à travers les corridors sous le joug terrible de Mad Dok Grotsnik. Un fer de lance de serviteurs de Khorne jaillit du cœur d'un ancien cargo logé au centre du hulk. Menés par un héraut aux muscles saillants et sanguinolents, les démons tentèrent de diviser la horde et de la priver de renforts. C'est à ce moment que Ghazghkull se jeta en personne dans la mêlée, en faisant fi de sérieuses blessures tandis qu'il se rapprochait de son adversaire. Il balaya alors la lame incandescence du héraut de Khorne avant d'enfoncer à plusieurs reprises le redoutable démon dans le sol avec sa pince énergétik'. Tandis que les orks continuaient d'embarquer en un flot intarissable, les démons furent bannis jusqu'au dernier dans l'Immaterium, et laissèrent l'immense navire aux mains des peaux-vertes.

La bataille terminée, le space hulk reprit une fois de plus sa course parmi les étoiles. Durant des mois, des années, ou peut-être plus, le vaste vaisseau – que Ghazghkull avait baptisé *Wurld Killa* – chemina laborieusement à travers le Warp. Ce ne fut pas un voyage paisible et les Orks furent occupés par la corruption du Chaos, à la fois à l'extérieur et dans la nef. La Waaagh! Ghazghkull endigua plusieurs incursions démoniaques mineures, mais celles-ci se firent de plus en plus rares, et rapidement grandit l'agitation des tribus orks à bord du *Wurld Killa*.

LA GUERRE D'ARMAGEDDON

Alors que ses passagers étaient sur le point de se retourner les uns contre les autres, le *Wurld Killa* quitta le Warp à proximité du système d'Armageddon. L'immense vaisseau de Ghazghkull écarta les plates-formes de défense et les vaisseaux en patrouille sur sa trajectoire et se dirigea droit sur la planète Armageddon. Tandis que les tribus embarquées finalisaient leurs préparatifs de guerre, le *Wurld Killa* exécuta un plongeon au cœur de l'atmosphère d'Armageddon et s'écrasa sur le continent d'Armageddon Prime. Le space hulk provoqua des dégâts sans précédent et des milliers de milliers d'orks périrent, incinérés lors de l'entrée du navire dans l'atmosphère ou à l'impact. Toutefois, ces pertes ne représentaient qu'une infime portion des innombrables peaux-vertes à bord du vaisseau titanesque.

Les défenseurs d'Armageddon étaient abasourdis par l'arrivée apocalyptique du space hulk. Tandis que les forces de défense planétaires tentaient de se coordonner, des milliards d'orks enragés s'extirpèrent de la carcasse mourante du *Wurld Killa*. Ils se déversèrent en une marée verte intarissable qui volatilisa les humains dispersés sous des tempêtes de feu et des nuages de poussière si vastes que les équipages impériaux horrifiés pouvaient les distinguer depuis l'orbite. La Waaagh! Ghazghkull était arrivée sur Armageddon, et allait se livrer à un carnage total sur ses infortunés défenseurs dans les jours qui suivirent...

LA MARÉE VERTE

Les orks sont une menace permanente depuis les premiers jours de l'Imperium, mais la fin du 41e Millénaire est marquée par une recrudescence sans précédent de l'activité des peaux-vertes. La galaxie tremble comme l'écho d'une Grand' Waaagh! résonne entre les étoiles et au-delà.

344.M41 Tuska L'Tueur d'Démons

Le Grand Boss Tuska développe un goût pour la lutte contre les démons et se dirige droit vers l'Œil de la Terreur ; une Waaagh! d'orks déments atteints de la même lubie se rassemble autour de lui en chemin. La Waaagh! Tuska entreprend de dévaster d'innombrables mondes-démons, avant d'attirer l'attention de Khorne, le Dieu du Sang. Submergés et massacrés par des hordes interminables de démons, les sbires de Tuska sont pourtant transportés jusque dans le royaume de Khorne, où ils combattront éternellement, en ressuscitant à chaque aube sanglante afin de guerroyer contre les plus grands généraux démoniaques, pour le plaisir de Khorne.

797.M41 Marée Verte sur Ultima

L'Ultima Segmentum est frappé par des vagues d'invasions et d'insurrections peaux-vertes. Plusieurs mondes périphériques sont perdus, et seuls les efforts de Marneus Calgar et des Ultramarines empêchent une dévastation totale.

798.M41 Waaagh! Bigskorcha

815.M41 Guerre du Dakka

Le Warboss Grog Ironteef conduit une Grand' Waaagh! contre le jeune Empire Tau, en réunissant tout le dakka qu'il peut pour contrer la puissance de feu de ses adversaires à la technologie avancée.

831.M41 Waaagh! Gazbag

Gazbag, un seigneur de guerre Speed Freek plus célèbre pour sa détermination que pour son sens de l'orientation, guide sa Waaagh! vers des mondes vierges eldars mal protégés. Les eldars du vaisseau-monde Biel-Tan frappent les envahisseurs avec toute leur fureur vengeresse, mais les orks se montrent redoutables, et très nombreux. Les eldars sont forcés de se retirer, les feux de la guerre ayant réduit les jungles et les plaines verdoyantes en cendres fumantes – un nouvel empire digne du Warboss Gazbag.

837.M41 Massacre de Port Sorcol

844.M41 Un Danger Mésestimé

Sur la planète Hephastine, le libre-marchand Maximillian Trusk découvre des armes de l'Âge de la Technologie. Tout en repoussant les attaques des tribus peaux-vertes autochtones, Trusk se prépare à transporter son butin vers sa flotte au mouillage. Cependant, une force de frappe sous les ordres du seigneur inquisiteur Shael surgit en orbite, et exige de Trusk la restitution du matériel archéotechnologique. Le libre-marchand – qui doit faire face à un flot accru d'assaillants orks – refuse, et les troupes inquisitoriales se déploient pour prendre ces armes par la force. Alors que le combat entre les suivants du libre-marchand et les soldats de l'Inquisition s'intensifie, il attire de plus en plus d'orks, qui récupèrent des armes et forment bientôt une horde déchaînée. Or, les factions humaines sont tout à leur vendetta et continuent d'ignorer les peaux-vertes. Après plus de trois mois de conflit, Shael lance une offensive en règle contre le site de fouille fortifié de Trusk, et alors même que les deux rivaux se battent en duel, la jungle résonne du cri assourdissant de centaines de milliers d'orks. Une vague de peaux-vertes inonde l'enceinte, menée par un énorme Stompa qui éventre le périmètre défensif et charge droit dans le gros de la mêlée. Les deux factions impériales sont annihilées, et les armes pour lesquelles elles se battaient finissent avec les rebuts des orks.

855.M41 Waaagh! Hruk

L'illustre boss Snakebite Hruk Teefsplinta asservit toute la population de son ancien terrain de jeu, le système binaire de Corva. Il oblige ses prisonniers à lui construire un vaisseau spatial avec des soutes assez vastes pour accueillir sa méga-ménagerie adorée, puis se met en route pour les mondes centraux de l'Imperium. Il conquiert les neuf mondes-sanctuaires de Marlisanct et utilise la Basilica Imperator Majoris comme enclos d'élevage pour ses Squiggoths à l'incontinence proverbiale.

862.M41 Le Bûcher de Ralephos

Les grandes archives de Ralephos sont dévastées par une immense invasion ork. Les peaux-vertes brûlent tout, et des millénaires de savoirs collectés sont perdus en une seule nuit.

886.M41 La Fin de l'Espoir

La caste de la Terre du sept Tau de Ke'lshan dévoile fièrement un nouveau vaisseau colonisateur gigantesque. Ce bâtiment monolithique est baptisé, en langage Tau, *Lumière de l'Espoir*. Lors de son voyage inaugural, avec plus de trois cent mille colons et guerriers Tau à son bord, le *Lumière de l'Espoir* est abordé par la flotte ork du Megaboss Morkrog, et perdu corps et biens. La décennie suivante voit Ke'lshan subir de terribles raids conduits par le navire amiral flambant neuf de Morkrog, le *Taukilla*…

898.M41 La Brigade de Battlewagons du Magnifik' Mutilateur

Bork le Magnifik' Mutilateur lance sa Waaagh! à la tête d'une grande brigade de Battlewagons. Chaque véhicule bénéficie d'un épais blindage, et le sol tremble lorsque la brigade se met en branle. Au désespoir des armées impériales envoyées pour l'intercepter, le Magnifik' Mutilateur n'a pas usurpé son titre. La Waaagh! Bork balaie les défenses des Astres Fantômes et conquiert un vaste pan de la bordure galactique.

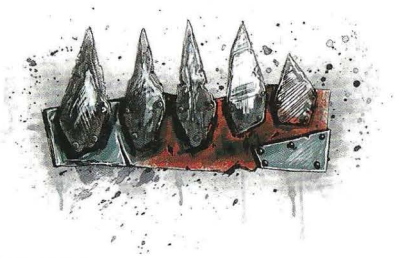
907.M41 Une Menace Grandissante

Les commandants de Segmentum notent une recrudescence alarmante de l'activité ork dans tout l'Imperium. Jamais n'a-t-on dû repousser un si grand nombre de Waaagh!

925.M41 Waaagh! Grax

928.M41 Désastre de Thrassos

La Waaagh! Dregdakka se rue dans l'Amas d'Adransa, causant des dégâts indicibles. Sur la planète Thrassos, une force combinée de space marines des chapitres Iron Knights et Liberators tente d'arrêter le rouleau compresseur de la progression des orks. Une horde de peaux-vertes, menée par Dregdakka en personne, est attirée sur une immense plate-forme pétrolière avant que les techmarines fassent sauter tous les ponts qui la relient au continent. Des équipes d'extermination sont déployées sur l'énorme structure, avec pour mission de massacrer les orks pris au piège et d'assassiner Dregdakka. Or, l'Adeptus Astartes a sous-estimé son ennemi : les peaux-vertes se retranchent et répliquent avec une obstination inattendue. Bien que des milliers d'orks soient tués, plus de trois cents space marines trouvent la mort dans l'opération, et leurs camarades sont submergés comme toujours plus de vaisseaux orks envahissent le système. La position de Dregdakka, dont le râtelier à trophées craque sous le poids des casques space marines, est inexpugnable. Sa Waaagh! conquiert l'Amas d'Adransa dans l'année.



934.M41 Apparition de la Weirdwaaagh!

941.M41 Deuxième Guerre d'Armageddon

Ghazghkull envahit Armageddon à la tête d'une Waaagh! titanesque. Seule l'expérience militaire et le commandement avisé du Commissar Yarrick empêchent la planète de tomber aux mains des orks dès le premier mois de conflit. Des renforts space marines permettent d'inverser progressivement le cours de la guerre et Ghazghkull se retire dans le secteur Golgotha pour panser ses plaies.

971.M41 Waaagh! Wazdakka

976.M41 Waaagh! Gorbag

977.M41 Waaagh! Planetsmasha

Le Big Mek Deathskull Fragrak Planetsmasha jure de surpasser tous les autres Deathskulls en volant une planète entière ; il combine joyeusement des rayons trakteurs, des vaisseaux képeronn' et des rokettes grosses comme des cités pour arracher la troisième lune de Taurabrax de son orbite, pour l'envoyer heurter sa planète mère. La collision consécutive extermine toute vie à la surface du monde-ruche impérial florissant ; les continents se fracturent, les océans s'évaporent dans l'espace et l'atmosphère se consume, réduisant Taurabrax à un champ de débris dérivant. Satisfait de son ouvrage, le Big Mek choisit les plus beaux de ces astéroïdes, leur ajoute fusées, champs de force et batteries d'artillerie pour en faire une flotte de Roks avec laquelle plonger le système dans une pagaille encore plus noire.

978.M41 La Waaagh! Perdue

Le seigneur Grizgutz, kleptomane de renom, lance sa Waaagh! dans le système Morloq. Alors qu'ils traversent dans le Warp pour atteindre leur proie, Grizgutz et sa tribu voyagent involontairement dans le temps et émergent du chaos houleux de l'Empyrean juste avant de larguer les amarres. Grizgutz traque et abat son double, en se disant qu'ainsi, il aura un exemplaire de rechange de son fling' favori. Le paradoxe consécutif tue la Waaagh! dans l'œuf.

978.M41 La Bombe Kass'monde

979.M41 Une Nouvelle Arme

Nazdreg, seigneur Bad Moon célèbre pour sa richesse et son flair, force ses Meks à mener des expériences toujours plus avant-gardistes. Malgré quelques terribles "déconvenues", allant de la combustion spontanée à l'inversion de gravité intermittente, les Meks perfectionnent la conception de leurs Téla-tépula. Nazdreg négocie cette technologie avec Ghazghkull en échange d'une alliance.

979.M41 Le Gros Kanon de Grabork

Le Big Mek Grabork et sa bande de Meks sauvent le space hulk *Perpetual Misery* des affres du vide. Agissant d'instinct, Grabork et ses Boyz entreprennent de le démonter et de le remonter dans une nouvelle configuration, en reliant des dizaines de réacteurs et en recyclant des centaines de macro-canons pour créer un kanon Shokk colossal. Impatient de le tester, le Big Mek attaque le monde de Fratarn, et fait pleuvoir les snotlings pétrifiés depuis l'orbite. Or, lorsqu'il tombe à court de snots, Grabork se met à jeter des orks dans la machine. Désapprouvant ce développement, l'un des Meks de Grabork tire la manette "inverse", ce qui aspire la planète à l'intérieur du space hulk. L'explosion qui en résulte pulvérise le *Perpetual Misery* et Fratarn, et génère un champ d'astéroïdes d'un milliard de milles de large.

979.M41 Waaagh! Dregfang

980.M41 La Waaagh! de la Faille

Une anomalie Warp s'épanouit telle une fleur pourrie dans le secteur Kantarak. Bien que la faille soit petite, les émanations agitent les populations indigènes de peaux-vertes, qui cèdent à la sauvagerie et lancent Waaagh! après Waaagh! jusqu'à ce que Kantarak soit réduit en ruine.

981.M41 Le Grand Hold-up de Titans

Le monde-forge de Canto II est affaibli par une flotte-ruche secondaire tyranide, et le Warboss Blood Axe Mardrug envoie une fine équipe de Kommandos et de Mekboyz pour voler le titan Warlord *Wrath of Caseopea* en profitant du chaos de la reconstruction. Les Kommandos se fraient un chemin à bord du titan, et leurs Meks assistants réussissent à relancer son réacteur. Toutefois, les orks n'ont aucun moyen de contrôler l'esprit de la machine indigné du *Wrath of Caseopea*. Désorienté et enragé, le titan se livre à de terribles déprédations avant de surcharger son réacteur. La mission des Kommandos est un échec, mais la dévastation causée au monde-forge est substantielle, et affecte le ravitaillement de nombreuses zones de guerre impériales.

982.M41 C'est Qui l'Boss ?

Au cours des combats sur le monde exodite de Lyrithar, le Boss Zagstruk se sent personnellement insulté par les manœuvres fulgurantes des Wild Riders de Saim-Hann. Enragé au-delà de tout langage par la retraite de ses lâches ennemis dans la Toile, Zagstruk enclenche sa rokette dorsale et leur donne la chasse accompagné du noyau dur de ses Stormboyz les plus dévoués. Le portail se ferme derrière Zagstruk, et on ne revoit eul' Boss que dix mois plus tard, dans le campement du Warboss Golgrot. Il massacre deux douzaines de Lootas et reprend son Fighta-Bommer volé. Personne n'a les tripes de s'enquérir des dernières pérégrinations de Zagstruk, mais tous remarquent les heaumes eldars rouges et blancs à sa ceinture.

982.M41 Butin Barbant

Le Freebooter Dakbad Firegut s'empare d'un énorme vaisseau vivant qui dérivait dans le vide. Les pirates orks harponnent la créature et la halent vers leur base avec de longues chaînes rouillées. En chemin, le bio-vaisseau libère une horde de bioformes tyranides qui utilisent les chaînes pour atteindre les orks. Dakbad et ses Boyz s'amusent longuement à les dégommer avec les armes de pont de leur kroizeur, jusqu'à ce que le Freebooter se lasse de ce petit jeu de tir aux pigeons et ordonne de décrocher les harpons. Le bio-vaisseau est abandonné juste en bordure d'un système impérial densément peuplé.

985.M41 L'Insolence de Shyrrek

Le voïvode Shyrrek de la cabale de l'Espérance Amputée cherche à utiliser la Waaagh! Hammafist contre la colonie Tau de Korvessa. La flotte de Shyrrek attire la horde d'orks en lançant des attaques éclairs, mais l'arrogance des eldars noirs les conduit à sous-estimer les peaux-vertes. Grâce à des dynamos Téla-tépula de courte portée, une poignée de kroizeurs du seigneur Hammafist "sautent" au-devant des eldars noirs, qui se retrouvent encerclés et coupés de leur retraite dans la Toile. Les forces de Shyrrek se débattent comme de diables pour échapper à la poigne des vaisseaux orks. Leur résistance s'effondre quand Hammafist et sa suite de Meganobz se téléportent à bord du navire amiral ennemi et découpent le voïvode avec leurs diskeuz'.

986.M41 Invasion de Ghesmengeist

987.M41 Cent Fois Cent Dents

La Waaagh! Ozdakka – des millions d'orks dirigés par le légendaire Boss des Boss Bad Moon – ravage les systèmes Helshrike. Le degré de destruction causé par les peaux-vertes est tel que des mondes entiers sont réduits à l'état de cailloux stériles dérivant entre les étoiles. L'Adeptus Terra en vient à dépêcher un Assassin Vindicare pour éliminer Ozdakka et ses Nobz les plus influents. L'assassin anonyme, d'une efficacité brutale, rôde sur les champs de bataille de Helshrike, abattant les orks depuis les ombres et prélevant un lourd tribut parmi les boss d'Ozdakka. Le Warboss excédé offre cent fois cent dents – plus que la plupart des orks peuvent imaginer – pour la tête du tueur invisible. La nouvelle de la prime se répand, et les orks affluent pour se rallier à Ozdakka ; sa Waaagh! enfle plus que jamais. Toutefois, le Warboss ne vit pas assez longtemps pour apprécier la dévastation du secteur Helshrike, le tir ultime de l'assassin lui arrachant la tête, avant que l'agent impérial soit terrassé par une bande de Bad Moons impatiente de recevoir l'immense récompense.

989.M41 Waaagh! Snagrod

Snagrod, alors Archi-pyromane de Charadon, unifie les factions orks du secteur Loki. La colonie impériale voisine de Badlanding est détruite malgré la vaillance des défenseurs de Krugerport. L'intervention des space marines Crimson Fists attire l'attention de Snagrod sur leur monde chapitral de Rynn's World, où, après une bataille titanesque, la forteresse-monastère des Crimson Fists est atomisée par une terrifiante explosion. Les orks finissent par être évincés de la planète, mais la victoire est amère, car les Crimson Fists ne sont plus que l'ombre de leur gloire d'antan.

989.M41 Waaagh! Blaktoof

994.M41 La Marche de Gork

Une bande claudicante de plusieurs centaines de Gorkanauts quitte l'empire de Bork pour entamer une campagne de destruction qu'on appellera la Marche de Gork. D'une planète à l'autre, les machines pesantes broient tout sur leur passage, tandis que les Meks utilisent les épaves ennemies pour construire encore plus de Gorkanauts, jusqu'à former un véritable raz-de-marée de métal rouillé.

995.M41 Siège de Dorvenshold

996.M41 Marée Montante

Les Waaagh! orks qui infestent l'Imperium atteignent un niveau pandémique. Les forces de l'Adeptus Astartes et de la Garde Impériale, qui subissent déjà la pression d'une multitude d'autres menaces, tirent encore sur la corde pour répondre aux invasions orks. Beaucoup d'entre elles ne peuvent être repoussées, et autant de mondes sont abandonnés aux masses grouillantes des peaux-vertes.

998.M41 Troisième Guerre d'Armageddon

Après cinquante ans de planification, Ghazghkull retourne sur le monde impérial à peine remis, à la tête d'une Waaagh! encore plus grande, plongeant Armageddon dans une nouvelle guerre totale. Des mois de conflit harassant plus tard, la planète tient toujours bon. Alors que l'Imperium envoie des renforts en masse, des vagues d'orks déferlent à leur rencontre et la guerre d'usure qui s'installe semble interminable.

LA GRAND' WAAAGH!

Les remous de la Grand' Waaagh! agitent la galaxie. À l'épicentre du phénomène se tient un ork: le prophète autoproclamé de Gork et Mork. Ghazghkull Mag Uruk Thraka affirme qu'il est guidé par des visions transmises par les dieux orks, et pourtant, les terrifiantes destructions qu'il a déjà provoquées ne semblent qu'un début.

990998.M41 Une Cause plus Grande

Les visions de Ghazghkull se font plus fréquentes alors que son invasion d'Armageddon s'éternise. Désormais, elles s'accompagnent de maux de tête insoutenables et de lueurs vertes comme les rugissements de déplaisir de Gork et Mork tonnent dans l'esprit de Ghazghkull. Laissant la direction de la guerre à ses généraux, il se retire à bord de son vaisseau amiral, le *Kill Wrecka*, pour ruminer. Le Seigneur de Guerre s'entoure d'une bande d'Akkros, dans l'espoir que les mystiques orks l'aideront à interpréter ses visions. Mais c'est Ghazghkull lui-même qui a une révélation. Il comprend qu'aucun autre ork ne possède son ambition. Pour n'importe quel autre peau-verte, une bonne bagarre comme Armageddon suffit à satisfaire sa soif de violence, mais Ghazghkull aspire à quelque chose de plus grand. Pris d'une frénésie soudaine, il fait quitter l'orbite au *Kill Wrecka*. Il rassemble une flottille dépareillée avec tous les navires orks des environs, puis se rend à la bordure du système. Il ne sait pas exactement ce qu'il cherche, seulement que cela ne se trouve pas sur Armageddon.

999998.M41 Poursuite Fatale

Le départ de Ghazghkull ne passe pas inaperçu. Les stations-augures avancées identifient le *Kill Wrecka* comme il sort du système Armageddon. Le haut commandement est averti; le Commissar Yarrick et le Grand Sénéchal Helbrecht des Black Templars décident de le prendre en chasse. Les deux héros de l'Imperium quittent Armageddon quelques jours plus tard, en emmenant tous les bâtiments disponibles. L'Imperium avait déjà laissé Ghazghkull s'échapper et l'avait payé cher. Yarrick jure de ne pas répéter cette erreur.

189999.M41 La Bête Chassée

Malgré une avance assez importante, Ghazghkull est talonné par ses poursuivants. Les vaisseaux plus rapides de la Marine Impériale rattrapent la flotte ork quelques semaines après avoir quitté Armageddon. Dans une région désolée de l'espace appelée le Golfe Hanté, les navires de Ghazghkull font volte-face pour mener une charge désespérée face aux bouches des canons impériaux. Le néant est illuminé par les faisceaux laser et les bordées embrasées tandis que les bâtiments orks se ruent au milieu de leurs ennemis, mais leurs chances sont minces. Même s'ils malmènent plusieurs croiseurs impériaux, leurs navires sont pulvérisés l'un après l'autre. Yarrick et Helbrecht s'apprêtent à aborder le *Kill Wrecka* pour s'assurer que Ghazghkull est bel et bien mort. Or, au moment de donner l'assaut, le vaisseau est avalé par une boule d'énergie verte et disparaît sans laisser de traces.

189999.M41 Le Grand Œuvre de Ghazghkull

Tandis que sa flotte se fait démolir, Ghazghkull fait les cent pas sur le pont en beuglant des ordres. Le grand Seigneur de Guerre brûle de fureur, possédé par une vision si puissante que des éclairs verts crépitent autour de lui. Les cerveaux de ses sbires akkros sont surchargés par ce pic d'énergie, et les Weirdboyz commencent à gesticuler et à piailler convulsivement. L'aura qui ceint le crâne de Ghazghkull se déploie et frappe les psykers: leurs yeux éclatent, leur peau grésille et leu corps est englouti par des flammes vertes. Les akkros rugissent alors d'une seule voix spectrale, celle de Gork et Mork, que Ghazghkull a entendue ces derniers mois. Chaque ork présent tombe à genoux comme les dieux disent à Ghazghkull que son heure n'est pas venue, et que la galaxie doit résonner du grondement des orks. Ils le chargent de rassembler une Waaagh! à nulle autre pareille, la Waaagh! de Gork et Mork. Pour cela, il doit vaincre tous les autres Warboss, prendre tous les peaux-vertes sous sa houlette, et les réunir dans une croisade qui noiera les étoiles dans la guerre. Ghazghkull doit conduire la Grand' Waaagh!, et invoquer Gork et Mork pour guider les Boyz vers une bataille glorieuse qui durera éternellement. Une fois le message délivré, les Weirdboyz explosent en une pluie de viscères et une onde de pouvoir vert qui grille tous les systèmes du *Kill Wrecka* et paralyse ses poursuivants. Le bâtiment de Ghazghkull est aspiré dans le Warp, et émerge en un lieu (et une époque) complètement différent.

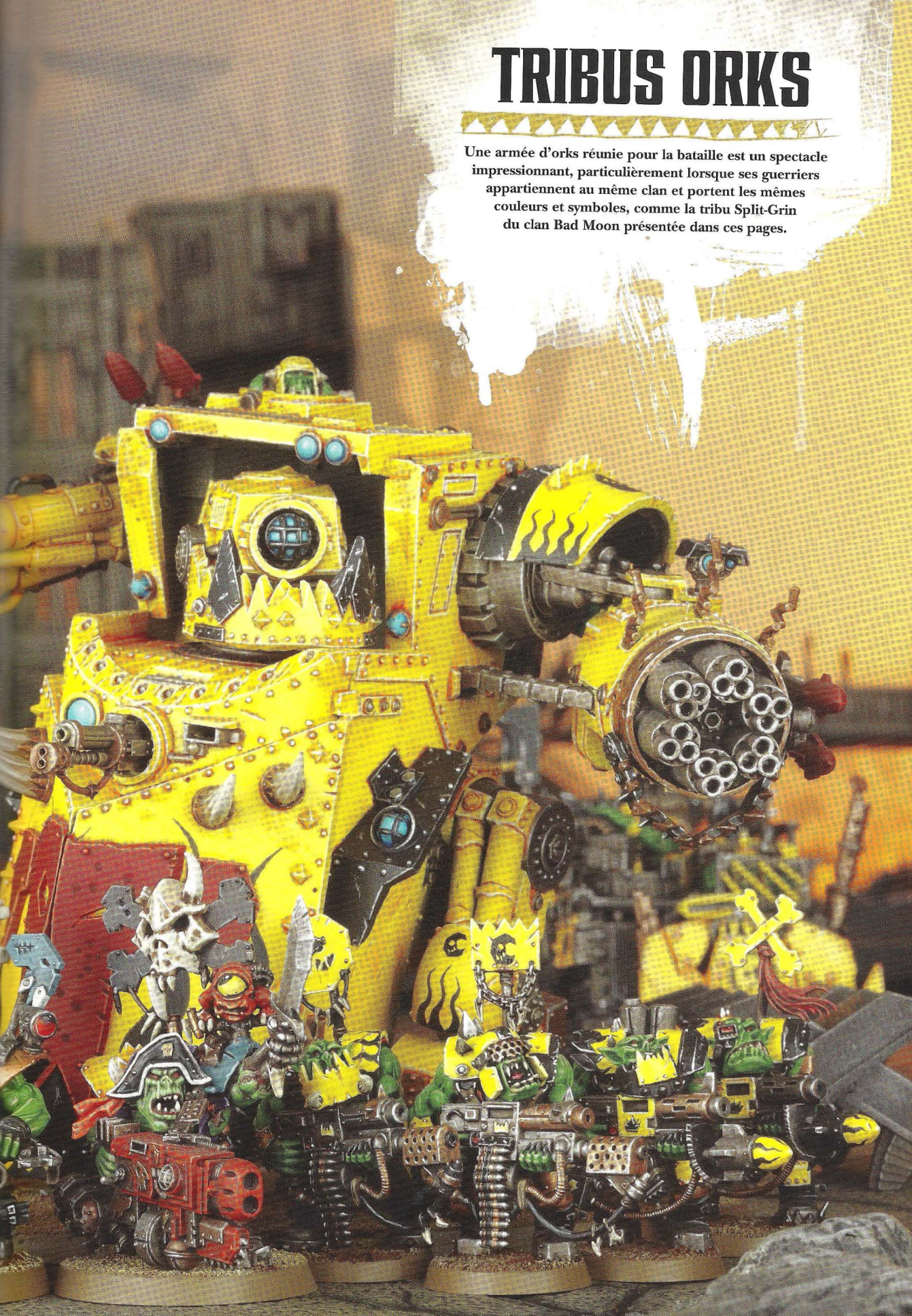
694999.M41 La Grand' Waaagh!

Le *Kill Wrecka* surgit du Warp au milieu du territoire tentaculaire du Seigneur de Guerre ork Urgok eul' Tueur. Ghazghkull retrouve sa fougue, ses yeux rouges luisant d'une détermination renouvelée. Le *Kill Wrecka* se dirige droit sur l'immense forteresse spatiale d'Urgok. Sachant que son seul avantage réside dans la surprise, Ghazghkull enclenche le Téla-tépula de son vaisseau, et se téléporte avec une bande de ses Nobz les plus cruels directement dans la salle du trône d'Urgok. Le Warboss terrifié voit Ghazghkull se tailler un chemin parmi ses gardes du corps comme s'il ne s'agissait que de vulgaires grots. Puis, piétinant leurs cadavres en pointant un fling' encore fumant, Ghazghkull se penche sur son rival épouvanté et "l'invite" à se joindre à la Grand' Waaagh!

La plupart des Boyz d'Urgok se convertissent volontiers, et ceux qui sont trop lents à comprendre que le vent a tourné sont recadrés à coups de lattes. En quelques semaines, la nouvelle de la Waaagh! Ghazghkull se répand à des centaines d'années-lumière à la ronde, et déclenche la première étape d'une migration d'orks d'une ampleur inédite. Disposant d'une Waaagh! et d'un sycophante personnel en la personne d'Urgok, Ghazghkull tourne son attention vers le sud-est galactique et l'empire d'Octarius. Si toute la galaxie doit s'engouffrer dans la guerre, Gork et Mork auront besoin de beaucoup plus d'orks pour la Grand' Waaagh! Par ailleurs, Ghazghkull a décidé de montrer à Octarius ce qu'est un vrai Archi-tyran...

TRIBUS ORKS

Une armée d'orks réunie pour la bataille est un spectacle impressionnant, particulièrement lorsque ses guerriers appartiennent au même clan et portent les mêmes couleurs et symboles, comme la tribu Split-Grin du clan Bad Moon présentée dans ces pages.



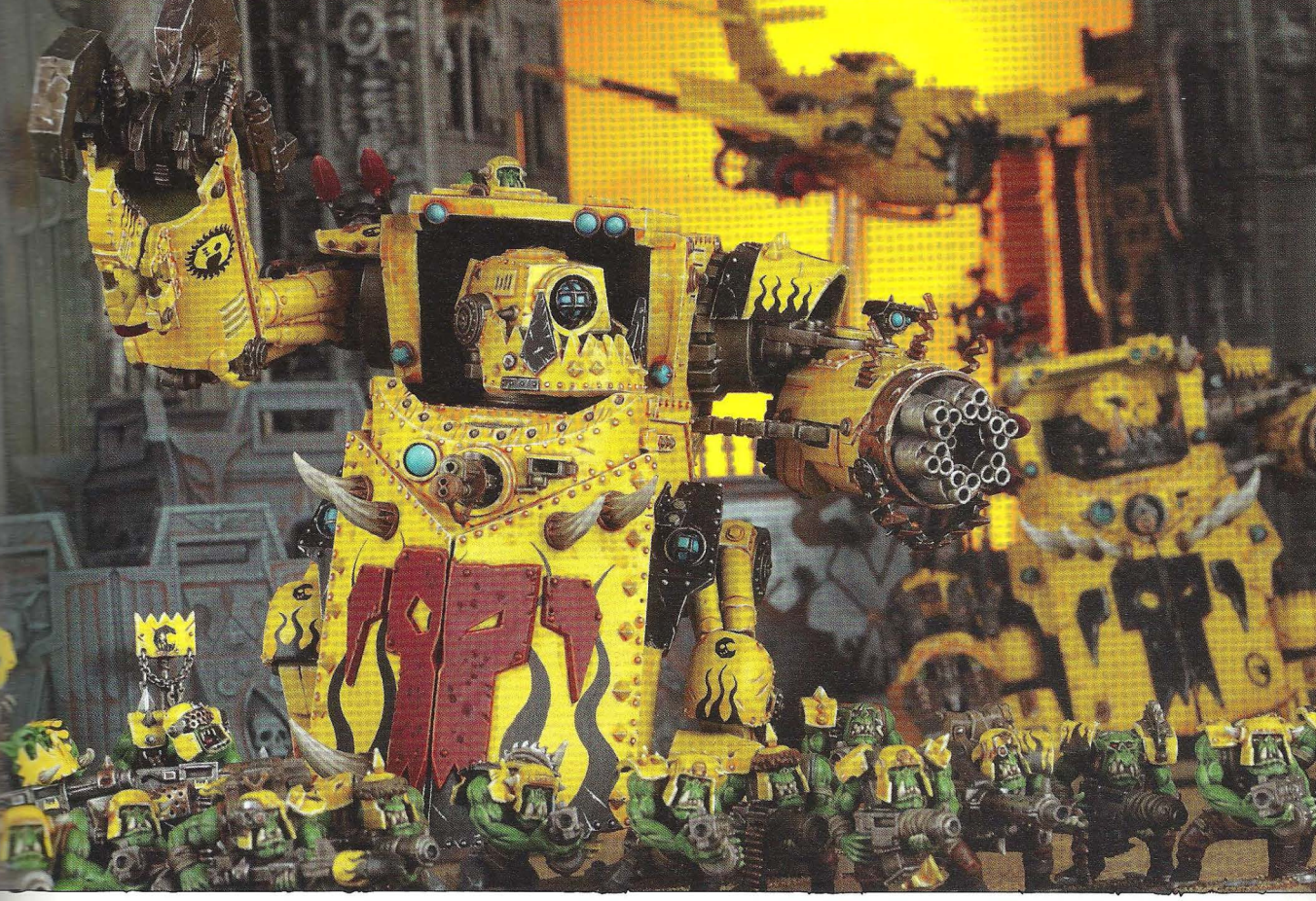
Klawdakka, Deff Dread Bad Moon avec gros fling'

Grimskar, Meganob Bad Moon

Nazgrek Steeleye, Big Mek Bad Moon avec boum tépula

Drokk Goldfist, Meganob Bad Moon

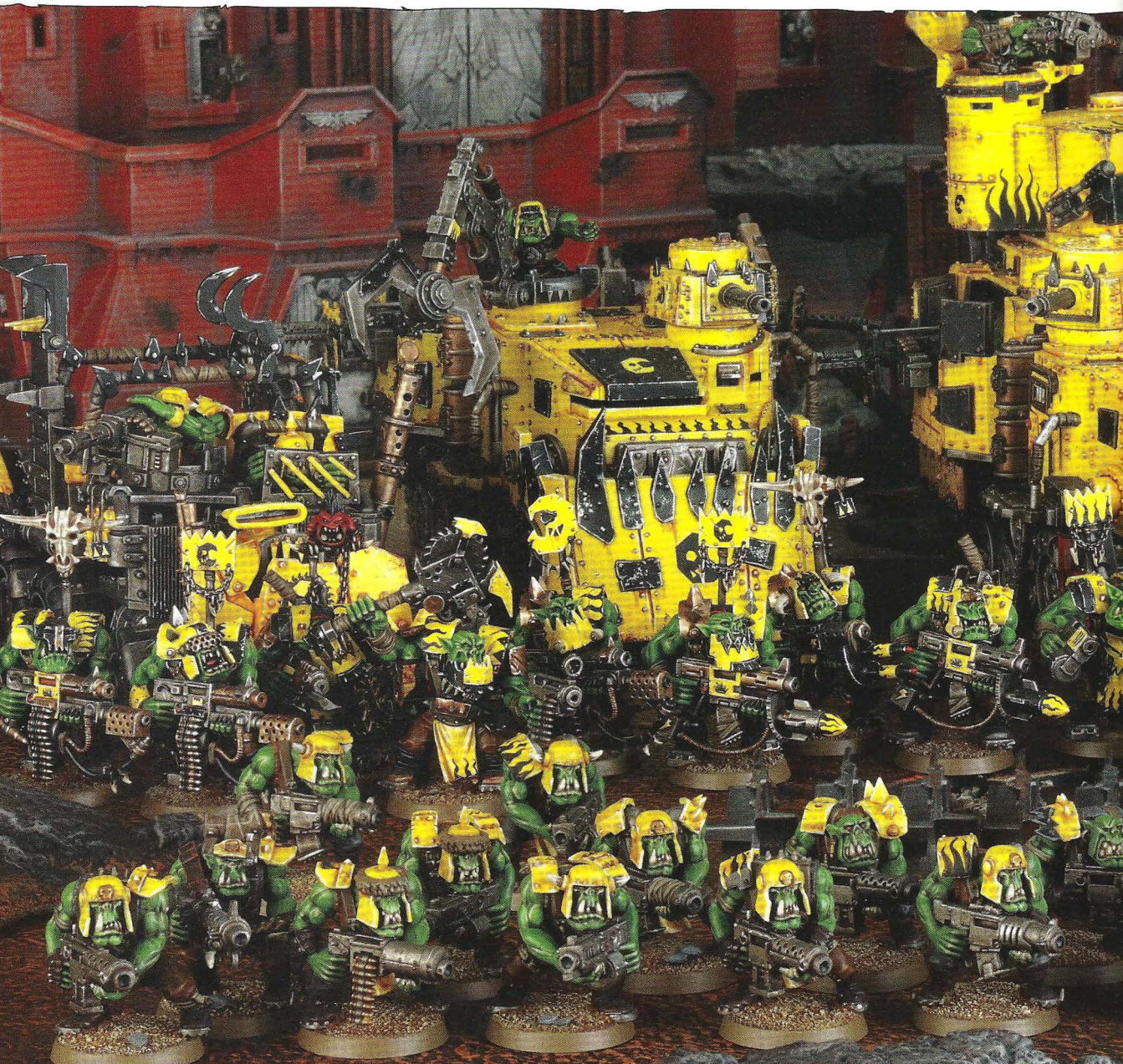
Krank, Big Mek Bad Moon avec kanon Shokk



Les Boyz Bad Moons avancent en faisant cracher les fling', avec l'appui des Gorkanauts de leur tribu.

Morgob, Nob Bad Moon

Bogrok "Dans l'Mille", Boy Bad Moon avec lance-rokettes



Kutrag, Painboy Bad Moon

Deffdroppa, Blitza-bommer Bad Moon

Kaptin Badrukk, roi des Freebooterz

Flash Gitz des Bragga Boyz

Flash Gitz des Smilin' Grogg

Kaptin Dakbad

LES FORCES DES ORKS

Les pages de cette section détaillent l'historique et les règles qui décrivent les forces utilisées par les orks – guerriers, véhicules et personnages aptes à commander tous ces peaux-vertes. Cette section vous permettra d'organiser votre collection de figurines d'orks en une armée prête à livrer bataille au cours de vos parties de Warhammer 40,000.

FICHES TECHNIQUES

Chaque unité ork de ce livre a sa fiche technique, qui détaille soit une entrée de liste d'armée, soit une formation. Elle contient toutes les informations et règles pour utiliser vos figurines lors de vos parties de Warhammer 40,000.

Entrées de Liste d'Armée

Chaque fiche technique inclut les informations suivantes:

1. **Faction:** *La Faction de l'unité est indiquée ici, par un symbole. Toutes les unités décrites dans ce livre sont de la Faction Orks.*

2. **Rôle Tactique:** *Le Rôle Tactique de l'unité est indiqué ici par un symbole. Chaque unité de ce livre a un des Rôles Tactiques suivants: QG, Troupes, Élite, Attaque Rapide, Soutien, Seigneurs des Batailles. Les symboles de ces différents rôles sont définis dans le livre* Warhammer 40,000: Les Règles.

3. **Nom de l'Unité:** *L'appellation générique de l'unité.*

4. **Description de l'Unité:** *Cette section fournit une description historique de l'unité, de ses forces et de ses faiblesses particulières, ainsi que les tactiques et les méthodes qu'elle emploie dans le cadre des conflits du 41e Millénaire.*

5. **Coût en Points:** *Il s'agit de la valeur en points de l'unité, sans aucune amélioration. Il est utilisé pour sélectionner une armée jusqu'à un montant maximal en points.*

6. **Profils de l'Unité:** *Cette section inclut les profils de caractéristiques de toutes les figurines qui peuvent composer l'unité.*

7. **Type d'Unité:** *Se réfère aux règles de types d'unités définies dans* Warhammer 40,000: Les Règles. *Par exemple, une unité peut être classée en Infanterie, Cavalerie ou Véhicule, ce qui la soumet à certaines règles de mouvement, de tir, d'assaut, etc.*

8. **Composition d'Unité:** *Cette section indique le nombre et le type des figurines qui composent l'unité de base, avant de sélectionner la moindre amélioration.*

9. **Équipement:** *Cette section décrit les armes et les équipements portés par les figurines de l'unité, dont la plupart sont détaillés dans la section Fourbi et Flingues de ce livre. Le coût de l'équipement basique de l'unité est inclus dans son Coût en Points.*

10. **Règles Spéciales:** *Toutes les règles spéciales des figurines de l'unité sont listées ici. Les règles spéciales propres aux figurines de cette unité sont décrites ici, les autres sont détaillées soit dans les Appendices de ce livre (p. 92), soit dans la section Règles Spéciales de* Warhammer 40,000: Les Règles.

11. **Options:** *Cette section liste toutes les améliorations que vous pouvez apporter à l'unité, et le coût en points de chacune.*
Si une option indique que vous pouvez remplacer une arme "et/ou" une autre, vous pouvez échanger l'une ou l'autre, ou les deux, à condition de payer le coût en points pour chacune. L'abréviation "pts" signifie "points" et "pts/figurine", "points par figurine". Cette section indiquera les éventuels Transports Assignés que l'unité peut avoir, et qui ont leurs propres fiches techniques. Ils n'occupent pas de cases d'Organigramme de Force, mais fonctionnent par ailleurs comme des unités séparées. La section Détachements de Warhammer 40,000: Les Règles *l'explique en détail.*

12. **Trait de Seigneur de Guerre:** *Précise que le personnage possède un Trait de Seigneur de Guerre spécifique.*

13. **Kados de Gork et Mork:** *Certaines entrées incluent des équipements uniques, avec leur description et leurs règles.*

Formations

Ce symbole identifie les fiches techniques de Formation. Les règles des Formations se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles.* Une fiche technique de Formation énumère les Entrées de Liste d'Armée qui composent la Formation en question, ainsi que les éventuelles restrictions sur ce qu'elle peut contenir, et les règles spéciales que gagnent les unités de la Formation.

LISTES D'ÉQUIPEMENTS ORKS

Ces listes détaillent les valeurs en points de divers objets auxquels les unités de votre armée ont accès. Les entrées d'unités des fiches techniques des pages suivantes peuvent inclure des options d'équipements d'une ou plusieurs de ces listes; la fiche technique précisera (en gras) quelles listes sont utilisables. Les règles de ces objets figurent dans les Appendices (p. 92).

Armes de Tir ..... p. 94
Une figurine peut remplacer son arme de tir par 1 des armes suivantes:
- Fling' ..... *gratuit*
- Fling' jumelé ..... *3 pts*
- Arme kombinée avec lance-rokettes ..... *5 pts*
- Arme kombinée avec karbo ..... *10 pts*

Armes de Mêlée ..... p. 93
Une figurine peut remplacer son arme de mêlée par 1 des armes suivantes:
- Gros kikoup' ..... *5 pts*
- Pince énergétik' ..... *25 pts*

Armes de Mek ..... p. 94
Une figurine peut remplacer son arme de tir par 1 des armes suivantes:
- Arme kombinée avec lance-rokettes ..... *5 pts*
- Lance-rokettes ..... *5 pts*
- Méga-klateur kustom ..... *5 pts*
- Arme kombinée avec karbo ..... *10 pts*
- Méga-kalibr' kustom ..... *10 pts*

Grots & Squigs ..... p. 97
Une figurine peut avoir n'importe quelle combinaison des grots et squigs suivants:
- 0-3 grots bastos ..... *3 pts chacun*
- 0-3 grots graisseurs [1] ..... *5 pts chacun*
- 0-1 grot soigneur [2] ..... *5 pts*
- 0-1 squig d'attak' ..... *15 pts*

Bidules Orks ..... p. 98
Une figurine peut avoir chaque bidule en 1 exemplaire:
- Corps cybork ..... *5 pts*
- Ikon' de Boss ..... *5 pts*
- Vizeur ..... *5 pts*
- Békan' [3] ..... *25 pts*

Kados de Gork et Mork ..... p. 100
Chaque kado peut être sélectionné en un seul exemplaire par armée. Une figurine peut avoir 1 des kados suivants:
- Eul' Fling' Kidépot' ..... *5 pts*
- Eul' Caske à Ruze [4] ..... *10 pts*
- Zoutils du Pro [1] ..... *15 pts*
- Kikoup Kitu de Headwoppa ..... *20 pts*
- Eul' Bâton Baraka ..... *25 pts*
- Békan' Kifonce de Gazbag [3] ..... *35 pts*

Équipements de Véhicule Ork ..... p. 99
Une figurine peut avoir chaque équipement en 1 exemplaire:
- Éperon renforcé [5] ..... *5 pts*
- Lance-frag' ..... *5 pts*
- Peint tout rouj' ..... *5 pts*
- Blindage renforcé ..... *10 pts*
- Boule kikass' ..... *10 pts*
- Grots bidouilleurs ..... *10 pts*
- Planche d'abordaj' ..... *15 pts*

[1] Meks et Big Meks seulement.
[2] Painboyz seulement.
[3] Ne peut pas être pris par une figurine avec méga-armur'.
[4] Peut être pris uniquement par votre Seigneur de Guerre.
[5] Ne peut pas être pris par un véhicule avec rouleau kompresseur.

WARBOSS

60 POINTS

Un Warboss ork est le plus fort, le plus coriace, le plus gueulard et le plus violent de sa tribu. Ces peaux-vertes massifs s'arrogent la part du lion après chaque combat, ce qui signifie qu'ils sont communément mieux équipés que leurs sous-fifres. Les Warboss n'hésitent pas à faire des exemples brutaux de ceux qui osent se pavaner avec un matériel plus rutilant que le leur. Leur autorité sur la tribu est absolue, la société peau-verte se fondant sur la loi du plus fort. Certains Warboss présentent une petite étincelle de ruse, mais c'est lorsqu'il s'agit de brailler des ordres et de fendre des crânes pour que ça file droit qu'ils sont vraiment dans leur élément : ils sauront généralement envoyer les gars à la castagne avec un semblant d'ordre, mais la stratégie n'est pas leur point fort. Un Warboss est une montagne de muscle et de violence qui dirige en première ligne en ravageant les rangs ennemis. Les Warboss triomphants continuent de grandir, tant en stature qu'en influence, avec chaque victoire. Les plus conquérants finissent par conduire des Waaagh! d'une taille apocalyptique. Les autres races redoutent ce genre d'ascension, car les hordes qu'elle engendre sont à même de plonger des systèmes entiers dans la guerre et de causer des milliards de victimes.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Warboss	5	2	5	5	3	4	4	9	6+	Infanterie (Personnage)	1 Warboss

ÉQUIPEMENT :
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Kalibr'** (p. 96)
- **Kikoup'** (p. 93)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)
- **Personnage Indépendant**

Waaagh! Une fois par partie, au début de votre tour à partir du 2e, une figurine avec cette règle spéciale peut, s'il s'agit du Seigneur de Guerre, lancer une Waaagh! Pendant ce tour, les unités amies entièrement composées de figurines avec la règle spéciale On y Va ! peuvent charger en phase d'Assaut, même si elles ont Sprinté à ce tour.

OPTIONS :
- Armur' lourde ..... *4 pts*
- Remplacer le kalibr' et le kikoup' par une méga-armur', un fling' jumelé et une pince énergétik' ..... *40 pts*
- Prendre des objets des listes **Armes de Tir, Armes de Mêlée, Grots & Squigs, Bidules Orks** et/ou **Kados de Gork et Mork.**

WEIRDBOY

45 POINTS

Les Weirdboyz sont les orks les plus prédisposés à l'utilisation des pouvoirs psychiques. Ne vous fiez pas à leur aspect rustaud, car ils peuvent vomir des gerbes d'énergie Warp dévorantes. Ils canalisent inconsciemment les émissions mentales des peaux-vertes qui les entourent. Même un concours du plus gros mangeur de squigs entre deux Boyz provoquera des vagues d'énergie qui afflueront vers tout Weirdboy qui passe par là. À moins de trouver un moyen d'évacuer ce trop-plein, sa tête éclatera, entraînant l'explosion en chaîne de celles des orks à proximité. Un Weirdboy chanceux qui atteint l'âge adulte aura appris à libérer ses pouvoirs sous forme de souffle incendiaire ou d'onde destructrice. Les terribles dégâts qu'ils peuvent causer sont proportionnels au sentiment de puissance qu'ils suscitent chez le Weirdboy. Certains individus, appelés "Akkros", deviennent dépendants au frisson de la décharge des énergies Waaagh! Mais pour la plupart des Weirdboyz, le champ de bataille est un lieu déchirant, car ils y sont traînés par des brutes épaisses qui les placent sans cérémonie face à l'ennemi, et les forcent à cracher des éclairs ectoplasmiques. Cela a le mérite de plonger les Weirdboyz dans une transe béate pendant un instant, avant de reprendre le processus de brimades à zéro.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Weirdboy	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Infanterie (Personnage)	1 Weirdboy

ÉQUIPEMENT :
- **Bâton de Weirdboy** (p. 93)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)
- **Personnage Indépendant**
- **Psyker (Niveau de Maîtrise 1)**

Énergie Waaagh! Un Weirdboy génère 1 point de Charge Warp bonus si, au début de votre phase Psychique, il y a au moins 10 figurines avec la règle spéciale On y Va ! dans un rayon de 12" du Weirdboy. S'il génère un point de Charge Warp bonus de cette manière, il doit réussir au moins 1 test Psychique pendant cette phase, ou il subira 1 touche de F2 sans sauvegardes autorisées à la fin de cette phase Psychique. Cette règle spéciale ne s'applique pas si le Weirdboy est embarqué dans un Transport ou un Bâtiment.

PSYKER : Les Weirdboyz génèrent leurs pouvoirs dans les disciplines de **Démonologie** et des **Pouvoirs de la Waaagh!**

OPTIONS :
- Psyker (Niveau de Maîtrise 2)..... *25 pts*

MEK

15 POINTS

Les Meks orks vont au combat chargés d'appareils fumants et cliquetants de leur propre conception. Ces inventions extravagantes confondent autant les alliés que les ennemis, leur utilité demeurant un mystère jusqu'à ce qu'on appuie sur le gros bouton rouge. Une fois actionnée, la dernière création d'un Mek peut produire une vague d'énergie qui va immoler des formations ennemies entières, ou projeter des bulles de force pour protéger les Boyz des environs. À l'inverse, elle peut très bien cracher des étincelles avant d'engloutir l'opérateur et tous ceux qui se trouvent trop près dans une boule de feu. Les orks pardonnent ces dysfonctionnements occasionnels, car l'explosion du nouveau gadget du Mek offre une bonne tranche de rigolade aux Boyz. Sans les Mekboyz, les orks n'auraient pas la lumière, l'électricité, les transports, pas même des kalibr' (pour les installations sanitaires, c'est une autre histoire). Chaque fois qu'un ork a besoin qu'on lui fabrique quelque chose, un fling' ou une békan', il s'adresse aux Meks, et un ork qui dispose de quelques dents peut faire réparer son matériel endommagé, voire bénéficier d'une kustomisation. Le client obtient rarement ce qu'il espérait, mais ce défaut est compensé par les résultats tape-à-l'œil du travail du Mek.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Mek	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Infanterie (Personnage)	1 Mek

ÉQUIPEMENT :
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Kalibr'** (p. 96)
- **Kikoup'** (p. 93)
- **Matos de Mek** (p. 98)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)

Mekaniaks : Pour chaque choix QG d'un détachement (sans compter les autres Meks), vous pouvez sélectionner 1 Mek de cette fiche technique, qui n'occupe pas de case d'Organigramme de Force. Avant la bataille, juste après avoir tiré les Traits de Seigneur de Guerre, tout Mek qui ne fait pas déjà partie d'une autre unité doit, si possible, être assigné à une unité de type Infanterie ou Pièces d'Appui de son détachement ; il ne peut pas la quitter et compte, jusqu'à la fin de la partie, comme un de ses membres en termes de règles.

OPTIONS :
- Tout Mek peut remplacer son kikoup' par une diskeuz' ..... *30 pts*
- Tout Mek peut être accompagné par un grot graisseur ..... *5 pts*
- Tout Mek peut prendre des objets de la liste **Armes de Mek**.

BIG MEK

35 POINTS

Les Mekboyz particulièrement talentueux ou populaires attirent rapidement une cour de subalternes. Un Mek qui a acquis un tel poids est appelé "Big Mek", et peut se révéler indispensable pour le Warboss du coin, de par sa connaissance des kanons Shokk, de la technologie des champs de force et des tours télà-tépula. Or, les Warboss tolèrent mal les rivaux. Si les chevilles d'un Big Mek enflent trop, il se retrouvera face à la bouche d'un fling' (probablement celui qu'il aura kustomisé quelques jours plus tôt). En de telles circonstances, la plupart des Big Meks choisiront l'exil. Ces Big Meks Freebooterz louent leurs services à une nouvelle tribu, ou constituent leur propre clique grouillant de marcheurs vrombissants, de bandes de Lootas et de Burna Boyz, et d'un ramassis de guimbardes et de pièces d'appui bringuebalantes.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Big Mek	4	2	4	4	2	3	3	8	6+	Infanterie (Personnage)	1 Big Mek

ÉQUIPEMENT :
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Kalibr'** (p. 96)
- **Kikoup'** (p. 93)
- **Matos de Mek** (p. 98)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)
- **Personnage Indépendant**

OPTIONS :
- Armur' lourde ..... *4 pts*
- Remplacer le kalibr' par 1 des équipements suivants :
  - Champ de force kustom ..... *50 pts*
  - Kanon Shokk ..... *50 pts*
- Remplacer le kikoup' par une diskeuz' ..... *30 pts*
- Prendre des objets des listes **Armes de Mek**, **Armes de Mêlée**, **Grots & Squigs**, **Bidules Orks** et/ou **Kados de Gork et Mork**.
- Remplacer le kalibr' et le kikoup' par une méga-armur', un méga-klateur kustom et une pince énergétik' ..... *40 pts*
- Un Big Mek avec méga-armur' peut prendre des objets des listes **Armes de Tir**, **Grots & Squigs**, **Bidules Orks** et/ou **Kados de Gork et Mork**.
- Un Big Mek avec méga-armur' peut remplacer son méga-klateur kustom par une diskeuz' ..... *10 pts*
- Un Big Mek avec méga-armur' peut prendre 1 des équipements suivants :
  - Boum tépula ..... *25 pts*
  - Champ de force kustom ..... *50 pts*

PAINBOY

50 POINTS

Souvent appelés "Doks" par les autres orks, les Painboyz sont les équivalents peaux-vertes des médecins et des dentistes. Ils pratiquent la chirurgie à visée exploratrice tout comme les Mekboyz bidouillent les machines. Sournois, cinglés et généralement couverts de sang de la tête au pied, les Painboyz sont une menace pour les deux camps, notamment lorsqu'un ennemi se tient entre un Painboy et un ork blessé dont la bouche est encore pleine de dents. Au milieu de l'horreur du champ de bataille, les Doks sont dans leur élément. Les cris, les jets d'hémoglobine et la crasse généreusement répandue leur rappellent ce qui leur sert de "bloc opératoire". Chaque fracture, chaque épanchement tire un sourire amusé à ces bouchers comme ils pratiquent leur métier dans le feu de la bataille. Ils préfèrent que leurs victimes restent conscientes, signe qu'elles sont toujours en vie. Or, la physiologie des orks est incroyablement robuste, et leur seuil de souffrance est assez élevé pour survivre aux procédures les plus invasives. Les libertés que prennent les Doks sont tolérées, notamment quand ils recousent la tête d'un Nob éminent en plein combat, ou fournissent au Warboss un bras "flambant neuf" – c'est-à-dire un bionique avec lance-flammes intégré.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Painboy	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Infanterie (Personnage)	1 Painboy

ÉQUIPEMENT :
- **Matos de Dok** (p. 98)
- **Pikouz'** (p. 93)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)
- **Personnage Indépendant**

OPTIONS :
- Prendre des objets des listes **Bidules Orks** et/ou **Grots & Squigs**.

"Lé zorks, y perdent jamais. Si on gagne, on gagne. Si on meurt en s'battant, ça compte pas. Si on décampe et qu'on meurt pas, on peut rev'nir pour en r'mettre une couche."

- Approche de la guerre communément admise chez les orks.

MAD DOK GROTSNIK

EUL' PAINBOSS

160 POINTS

Mad Dok Grotsnik est une terreur absolue, le spécimen le plus sanguinaire et le plus dérangé d'une espèce de désaxés. Jadis un Painboy compétent, Grotsnik n'est plus qu'un fou furieux dont le seul désir est de faire souffrir autrui. Le Dok délirant mène la charge en vociférant et en courant comme un dératé, indifférent aux tirs ennemis dans son obsession de planter des seringues et des bistouris dans une chair récalcitrante. Ses aptitudes chirurgicales sont douteuses désormais, et seuls les plus désespérés feront appel à son assistance médicale. Néanmoins, Ghazghkull ne tolère aucune menace à la sécurité de l'ork qui a facilité ses visions. En effet, Grotsnik est devenu un membre important de la suite du Warlord Goff. Le Dok n'a pas complètement perdu la main avec un scalpel tronçonneur; il semble encore capable de contenir sa folie lorsqu'il s'agit de soigner Ghazghkull lui-même, et a sauvé la vie du puissant seigneur de guerre à maintes occasions. Hormis cela, Grotsnik vaut avant tout en tant que guerrier. Il est aussi brutal que le Nob Goff le plus cruel, et sa férocité sans limite lui est très utile dans la fureur de la bataille. Dans un tel environnement, le Dok devient une tornade de sévices qui inspire aux autres orks des exploits de violence.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Mad Dok Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+	Infanterie (Personnage)	1 (Unique)

ÉQUIPEMENT:
- **Corps cybork** (p. 98)
- **Pince énergétik'** (p. 93)
- **Kalibr'** (p. 97)
- **Matos de Dok** (p. 98)
- **Pikouz'** (p. 93)

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:
- **Brutal mais Ruzé** (p. 92)

RÈGLES SPÉCIALES:
- **Charge Féroce**
- **On y Va!** (p. 92)
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **Personnage Indépendant**

Dokteur Maboul: Le Dok Grotsnik et toute unité qu'il rejoint ont les règles spéciales Sans Peur et Folie Furieuse. Une fois que le Dok Grotsnik a rejoint une unité, il ne peut pas la quitter, sauf s'il est le dernier membre en vie de l'unité.

KAPTIN BADRUKK

ROI DES FREEBOOTERZ

110 POINTS

Le Kaptin Badrukk est le plus grand Flash Git de tous les temps. Il est d'un naturel extrêmement ostentateur : sa tête scarifiée et tatouée est ornée des médailles prises sur les amiraux qu'il a vaincus et dont il a pillé les vaisseaux. Ses dents, si nombreuses que la face de Badrukk affiche un rictus hideux permanent, sont plaquées d'un alliage hors de prix d'adamantium et de chrysocalque volé dans le Palais de la Lumière Éternelle. Le Kaptin porte une armure au lustre graisseux, ainsi qu'une bannière qui proclame son statut de guerrier suprême. Une gabardine doublée de plomb le protège des radiations émises par son arme bien-aimée, Eul' Ripper, une arme si dangereuse que sa simple proximité est une promesse de désastre. Badrukk est un fin stratège, pour un ork, et sert de conseiller à tout Warboss assez riche pour payer le prix exorbitant de ses services. Après une bataille, il "persuade" son employeur de lui laisser la plus grosse part du butin avant de remonter dans L'Blacktoof *et de causer d'autres carnages. La plupart des Warboss estiment que le spectacle de l'arsenal de Badrukk et de ses Flash Gitz vaut toutes les dépenses.*

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Kaptin Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+	Infanterie (Personnage)	1 (Unique)

ÉQUIPEMENT :

- **Frags à manche** (p. 98)
- **Ikon' de Boss** (p. 98)
- **Kalibr'** (p. 96)
- **Kikoup'** (p. 93)
- **Vizeur** (p. 98)

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :

- **Ruzé mais Brutal** (p. 92)

RÈGLES SPÉCIALES :

- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)
- **Personnage Indépendant**

OPTIONS :

- Prendre jusqu'à 3 grots bastos..... *3 pts chacun*

KADOS DE GORK ET MORK

Armur' eud' Dents en Or : *La plaque hors de prix du Kaptin Badrukk est faite de morceaux d'armure énergétique dérobés, et abrite un générateur de champ de force miniature.*

Confère une Sauvegarde d'Armure de 3+ et une sauvegarde invulnérable de 5+.

Eul' Ripper : *Cette arme appartenait autrefois au garde du corps ogryn d'un gouverneur de sous-secteur. Le Kaptin l'a fait kustomiser pour tirer des ogives à plasma instables.*

Portée	F	PA	Type
24"	7	2	Assaut 3, Surchauffe

BOSS ZAGSTRUK

EUL' BOSS

65 POINTS

Le Boss Zagstruk figure au rang des orks les plus violents de la galaxie. Il est constamment courroucé, et son regard dément suffit à soumettre le plus cintré des Madboyz. Son arrivée est annoncée par le pas métallique de ses jambes bioniks, qui plonge tous les grots qui l'entendent dans une panique légitime. Certains disent que Zagstruk a fait baisser les yeux à un Squiggoth enragé, bien que d'autres considèrent qu'il a plus probablement tabassé la bête jusqu'à ce qu'elle s'évanouisse. Zagstruk est un chef tyrannique qui ne tolère ni la stupidité, ni l'incompétence, ni l'échec. 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. Le tempérament thermonucléaire de Zagstruk – appelé simplement "eul' Boss" par les Stormboyz qui se rallient à sa bannière – est légendaire. Sa voix ne tombe jamais en dessous du volume du hurlement, et il peut plonger dans une rage meurtrière à la moindre provocation. La rumeur veut que Zagstruk ne passe pas un jour sans tuer quelque chose. Eul' Boss inspire un respect fanatique aux Stormboyz qui font la queue pour combattre à ses côtés, et pour chaque sous-fifre qu'il abat, il y a deux recrues prêtes à le remplacer.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Boss Zagstruk	5	2	5	4	2	3	4	8	4+	Infanterie de Saut (Personnage)	1 (Unique)

ÉQUIPEMENT :
- **Armur' lourde** (p. 99
- **Corps cybork** (p. 98)
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Kalibr'** (p. 96)
- **Kikoup'** (p. 93)
- **Rokette dorsale** (p. 98)

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :
- **Tyran Braillard** (p. 92)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)
- **Personnage Indépendant**

KADOS DE GORK ET MORK

Les Griffes du Votour : *Zagstruk reçut les Griffes du Votour après que ses jambes furent arrachées par un Dreadnought space marine. Ces prothèses pourvues de pistons et de serres énergétiques assurent que le Boss heurte toujours l'ennemi dans un grand fracas et une pluie de sang.*

Les attaques de Marteau de Fureur du Boss Zagstruk sont résolues avec Force 8 et PA2.

BOYZ

60 POINTS

Les Boyz forment l'ossature d'une tribu. Ils chargent en masse et heurtent les lignes ennemies comme un glissement de terrain vert. Beuglant leur joie de combattre, les bandes de Boyz excellent au corps à corps, où ils peuvent hacher, matraquer et rosser sauvagement leurs adversaires. Le Boy ork moyen est féroce et exceptionnellement coriace, troquant l'intellect contre une prédisposition pour la violence. Bien qu'un ork puisse causer de terribles dégâts avec ses poings, ses pieds et son front, il ne se sépare jamais de son kikoup' préféré. En matière d'armes à feu, les orks aiment la simplicité. Ils apprécient le volume sonore et le poids : un fusil qui peut aussi servir de massue fera le bonheur de son propriétaire. Certains peaux-vertes mettent même la main sur des armes lourdes rudimentaires pour faucher les rangs adverses.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Boy Ork	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Infanterie	10 Boyz orks
Boss Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Infanterie (Personnage)	

ÉQUIPEMENT :
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Kalibr'** (p. 96)
- **Kikoup'** (p. 93)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)

OPTIONS :
- Ajouter jusqu'à 20 Boyz orks ..... *6 pts/figurine*
- Toute la bande peut remplacer ses kalibr' par des fling' ..... *1 pt/figurine*
- Toute la bande peut prendre des armur' lourdes ..... *4 pts/figurine*
- Pour chaque tranche de 10 figurines dans l'unité, 1 Boy ork peut remplacer son arme de tir par 1 des armes suivantes :
  - Gros fling' ..... *5 pts*
  - Lance-rokettes ..... *5 pts*
- 1 autre figurine peut être promue en Boss Nob ..... *10 pts*
- Le Boss Nob peut prendre des objets des listes **Armes de Tir** et/ou **Armes de Mêlée**.
- Le Boss Nob peut prendre une ikon' de Boss ..... *5 pts*
- L'unité peut avoir un Trukk en tant que Transport Assigné (p. 70).

GRETCHINS

35 POINTS

Les Gretchins – ou Grots – se déversent sur le champ de bataille en vastes bandes querelleuses. Individuellement faibles et lâches, les Grots peuvent se révéler dangereux s'ils sont suffisamment nombreux. Menés par de vieilles brutes irascibles appelées Runtherds, les chétifs peaux-vertes doivent lutter bec et ongle pour leurs misérables vies. Une bande conséquente de Grots forcée de combattre ou mourir peut submerger un ennemi préparé, en griffant et en mordant pour rester en vie. S'il n'est pas très menaçant à longue portée, le Gretchin lambda est tout à fait capable de surclasser ses maîtres orks au tir. Toutefois, aucun ork qui se respecte ne laissera un avorton de Grot se pavaner avec un fling' digne de ce nom. Il n'en demeure pas moins qu'une volée concentrée de pétoires grots peut provoquer un bain de sang surprenant.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-	Infanterie	10 Gretchins
Runtherd	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Infanterie (Personnage)	1 Runtherd

ÉQUIPEMENT :

Gretchin :
- **Pétoire grot** (p. 95)

Runtherd :
- **Chop'snot** (p. 93)
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Kalibr'** (p. 96)

RÈGLES SPÉCIALES :

- **Charge Féroce** (Runtherd)
- **On y Va !** (Runtherd) (p. 92)

OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 20 Gretchins ..... *3 pts/figurine*
- L'unité doit inclure 1 Runtherd supplémentaire pour chaque tranche supplémentaire de 10 Gretchins ..... *10 pts/figurine*
- Tout Runtherd peut remplacer son chop'snot par un taz'grot ..... *5 pts/figurine*
- Tout Runtherd peut avoir un squig de garde .... *5 pts/figurine*

BURNA BOYZ

80 POINTS

Les Burna Boyz sont des pyromanes notoires qui avancent vers l'ennemi en projetant des flammes. Ils n'aiment rien plus qu'incendier le matériel des autres races, avec leurs propriétaires de préférence. Ces déments mettraient le feu à n'importe quoi et à n'importe qui pour la simple joie de regarder leurs victimes exécuter la "Dans' des Flammes". Les Burna Boyz peuvent se montrer mortels contre l'infanterie légère ou en rangs serrés. Les gerbes de feu projetées par leurs krameurs font sortir leurs cibles des couverts dans un grésillement de chair cuite. Contre des ennemis plus lourdement protégés, les Burna Boyz diminuent l'ouverture de leurs krameurs, dont la flamme bleutée peut alors découper le métal. Les Burna Boyz chargent alors en mêlée, où leurs armes taillent les ennemis les plus résistants en quartiers incandescents.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Burna Boy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Infanterie	5 Burna Boyz
Mek	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Infanterie (Personnage)	

ÉQUIPEMENT :
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Krameur** (p. 94)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)

OPTIONS :
- Ajouter jusqu'à 10 Burna Boyz ..... *16 pts/figurine*
- Jusqu'à 3 figurines peuvent être promues en Meks, et remplacent leur krameur par du matos de Mek, un kalibr' et un kikoup' ..... *gratuit*
- Tout Mek peut avoir un grot graisseur ..... *5 pts/figurine*
- Tout Mek peut remplacer son kikoup' par une diskeuz' ..... *20 pts/figurine*
- Tout Mek peut prendre des objets de la liste **Armes de Mek**.
- L'unité peut avoir un Trukk en tant que Transport Assigné (p. 70).

"Lé zoms sont roz' et mous, pas durs et verts komme lé Boyz. Y sont tous d'la même taille, alors y s'battent san zarrét sur ki va kommander, paske leur seul moyen d'le savoir c'est avek des médailles et des zuniformes et des bidul'. Kand y'en a un ki veut kommander lé zautres, y dit: "chuis pas pareil ke vous, alors faut m'obéir," ou bien "J'sais des truks mieux k'vou zaut', 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 débil', mais au moins pendant ki s'chamaillent pour savoir cé ki le boss, lé zorks peuvent arriver sans crier gare pour tous les tabasser."

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

TANKBUSTAS

65 POINTS

Les Tankbustas sont des orks obnubilés par la destruction des véhicules blindés de leurs ennemis. Leur désir d'abattre les chars les plus gros et les plus dangereux fait écho à leur instinct de chasseurs primitifs. En effet, tout comme ces derniers récupèrent en guise de trophée la tête de leur proie ou toute autre preuve illustrant leurs exploits, les Tankbustas arrachent les meilleurs morceaux des épaves des chars qu'ils ont détruits. Des plaques de blindages colorées sont ainsi martelées pour en faire des pièces d'armure grossières, des morceaux de systèmes internes deviennent des décorations et les Tankbustas se drapent de la peau des membres d'équipage en guise d'écharpe. Ces orks sont bardés d'équipements antichars; leurs volées de rokettes sifflantes et leurs redoutables attaques à la bombe kass'tank peuvent avoir raison des blindés les plus lourds.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Tankbusta	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Infanterie	5 Tankbustas
Boss Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Infanterie (Personnage)	

ÉQUIPEMENT:
- **Bombes kass'tank** (p. 98)
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Lance-rokettes** (p. 95)

RÈGLES SPÉCIALES:
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va!** (p. 92)
- **Tueurs de Chars**

Kakous: Dans une mission ayant l'Objectif Secondaire Premier Sang, le joueur Ork reçoit le double de Points de Victoire accordé par cet objectif si la première unité retirée comme perte est un Véhicule ennemi détruit par une attaque effectuée par au moins une unité de Tankbustas.

OPTIONS:
- Ajouter jusqu'à 10 Tankbustas ..... *13 pts/figurine*
- Ajouter jusqu'à 3 squigs bomb' ..... *5 pts/figurine*
- Jusqu'à 2 Tankbustas peuvent remplacer leur lance-rokettes par un Kass'tank ..... *15 pts/figurine*
- 1 figurine peut être promue en Boss Nob ..... *10 pts*
- Le Boss Nob peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlée.**
- Le Boss Nob peut avoir une ikon' de boss ..... *5 pts*
- L'unité peut avoir un Trukk en tant que Transport Assigné (p. 70).

NOBZ

54 POINTS

Seulement dépassés en statut par leur Warboss, les Nobz orks sont gros, mauvais et brutaux. Ils font office de classe dominante chez les peaux-vertes, et ne rechignent jamais à rappeler aux Boyz qui commande par quelques démonstrations sanglantes, comme hacher menu des ennemis réputés redoutables ou tabasser les Boyz désobéissants. Tant que le message passe, les Nobz ne sont pas pointilleux sur la méthode. Qu'ils soient réunis autour de leur Warboss en une bande redoutable, ou répartis pour mener les Boyz, on peut compter sur les Nobz. Leur armure est généralement ornée de trophées, et ils arborent des cicatrices impressionnantes, gagnés dans la fosse ou au cours des guerres. Certains Nobz vont même au combat sur d'énormes békan', qui rugissent en traversant les rangs ennemis comme des béliers ensanglantés et hérissés d'armes.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Infanterie	2 Nobz
Boss Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Infanterie (Personnage)	1 Boss Nob

ÉQUIPEMENT :
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Kalibr'** (p. 96)
- **Kikoup'** (p. 93)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)

OPTIONS :
- Ajouter jusqu'à 7 Nobz ..... *18 pts/figurine*
- Toute figurine peut prendre des objets des listes **Armes de Tir** et/ou **Armes de Mêlée**.
- 1 Nob peut brandir une bannière Waaagh! ..... *20 pts*
- Toute figurine peut avoir 1 grot bastos ..... *3 pts/figurine*
- Toute figurine peut avoir une ikon' de Boss ..... *5 pts/figurine*
- La bande entière peut recevoir des armur' lourdes ..... *4 pts/figurine*
- La bande entière peut monter des békan' ..... *27 pts/figurine*
- Si elle ne monte pas de békan', l'unité peut avoir un Trukk (p. 70) ou un Battlewagon (p. 79) en tant que Transport Assigné.

MEGANOBZ

120 POINTS

Les Nobz les plus riches et les plus aguerris peuvent gagner en prestige en payant un Mek pour qu'il leur construise une méga-armur', devenant ainsi des Meganobz. Actionnée par des pistons et couverte d'épaisses plaques de métal, cette armure transforme son porteur en tank sur pattes, et son prix exorbitant justifie son symbole de statut ultime chez les peaux-vertes. Si les autres orks se moquent de l'aspect ostentatoire des Meganobz, seul le plus idiot le fera à voix haute. En effet, même un tir direct d'obus ne fera souvent que renverser un Meganob, et l'enragera à coup sûr. Une méthode éprouvée pour survivre à un Meganob en colère est de le distancer. Pour contrebalancer leur lenteur, et éviter de perdre patience en traversant le champ de bataille à pied, de nombreux Meganobz vont donc au combat à bord de véhicules blindés.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Meganob	4	2	4	4	2	3	3	7	2+	Infanterie	2 Meganobz
Boss Meganob	4	2	4	4	2	3	3	7	2+	Infanterie (Personnage)	1 Boss Meganob

ÉQUIPEMENT :
- **Fling' jumelé** (p. 96)
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Méga-armur'** (p. 99)
- **Pince énergétik** (p. 93)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)

OPTIONS :
- Ajouter jusqu'à 7 Meganobz ..... *40 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer son fling' jumelé et sa pince énergétik par 2 diskeuz' ..... *10 pts/figurine*
- Toute figurine peut remplacer son fling' jumelé par 1 des armes suivantes :
  - Arme-kombinée avec karbo ..... *5 pts/figurine*
  - Arme-kombinée avec lance-rokettes ..... *5 pts/figurine*
- Toute figurine peut avoir une ikon' de Boss ..... *5 pts/figurine*
- L'unité peut avoir un Trukk (p. 70) ou un Battlewagon (p. 79) en tant que Transport Assigné.

KOMMANDOS

50 POINTS

Les orks foncent dans le tas sans se poser de question, mais les Kommandos aiment répandre la panique et la peur derrière les lignes ennemies. Ils incarnent la ruse latente chez la plupart des orks, mais poussée à l'extrême. Un Kommando préférera se faufiler dans le dos de sa proie et lui planter une dague entre les omoplates plutôt que lui foncer dessus en hurlant. Pour ces orks, il n'y a pas de bruit plus doux que l'explosion des dépôts de munitions et les cris d'alarme lorsque les frags à manche s'entrechoquent dans les casernes ennemies. Ils savourent l'expression stupéfaite des victimes prises entre les mâchoires d'une embuscade parfaite. Bardés de bombes, de kalibr' et de kikoup', ces peaux-vertes sournois rôdent dans les ombres jusqu'au signal de leur Boss. Ils surgissent alors de leur couvert, et éviscèrent leurs proies au nom de Gork et Mork.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Kommando	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Infanterie	5 Kommandos
Boss Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Infanterie (Personnage)	

ÉQUIPEMENT :
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Kalibr'** (p. 96)
- **Kikoup'** (p. 93)

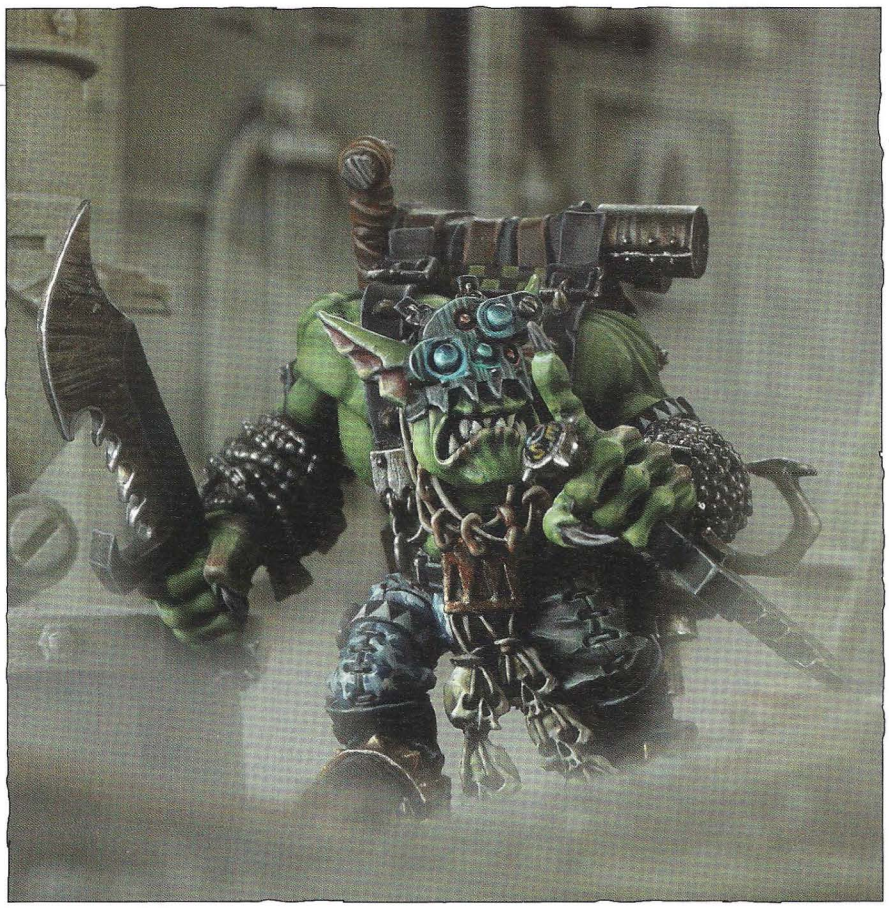
RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Discrétion**
- **Infiltration**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **Mouvement à Couvert**
- **On y Va !** (p. 92)

OPTIONS :
- Ajouter jusqu'à 10 Kommandos ..... *10 pts/figurine*
- Jusqu'à 2 Kommandos peuvent remplacer leur kalibr' par 1 des armes suivantes :
  - Gros fling' ..... *5 pts/figurine*
  - Lance-rokettes ..... *5 pts/figurine*
  - Krameur ..... *15 pts/figurine*
- 1 figurine peut être promue en Boss Nob ..... *10 pts*
- Le Boss Nob peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlée**.
- Le Boss Nob peut avoir une ikon' de Boss ..... *5 pts*

BOSS SNIKROT

LE SPECTRE VERT

60 POINTS



Les Chasseurs d'Orks de la Garde Impériale d'Armageddon n'ont jamais redouté qu'un seul et unique ork. Dans les nuits noires des jungles équatoriales suffocantes situées entre Prime et Secundus, ces vétérans murmurent à propos du Boss Snikrot. Ils parlent d'un tueur qui traverse la jungle tel un fantôme, se faufilant parmi les vignes étrangleuses sans en déranger une feuille. Ils parlent d'un prédateur qui ne vit que pour massacrer ses proies, et dont les yeux luisent de malice. Enfin, ils parlent de ses victimes, saignées à mort, les yeux arrachés et leur crâne scalpé. Snikrot et ses Kommandos Redskulls sont devenus un fléau sur le monde d'Armageddon, frappant depuis les ombres lorsque les défenseurs s'y attendaient le moins. Quels que soit les plans élaborés de Snikrot, ses gars se montrent à la hauteur de la tâche, et le Boss a juré que même si le puissant Ghazghkull a abandonné la conquête d'Armageddon, jamais lui ne s'y résoudrait.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Boss Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+	Infanterie (Personnage)	1 (Unique)

ÉQUIPEMENT:
- **Frags à manche** (p. 98)

RÈGLES SPÉCIALES:
- **Charge Féroce**
- **Discrétion**
- **Infiltration**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **Mouvement à Couvert**
- **On y Va!** (p. 92)
- **Personnage Indépendant**
- **Peur**

KADOS DE GORK ET MORK

Les Dents d'Mork: *Ces lames dentelées sont aussi longues qu'un bras, et auraient été bénies par Mork lui-même.*

Les Dents d'Mork sont une paire d'Armes de Mêlée, chacune avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
-	Util.	5	Mêlée, Lacération

Embuskade: Si le Boss Snikrot rejoint une unité de Kommandos qui est gardée en Réserves, et qu'aucun autre Personnage Indépendant n'a rejoint cette unité, alors l'unité de Snikrot peut entrer en jeu par n'importe quel bord de table lorsqu'elle arrive des Réserves. Aucun jet de dé n'est nécessaire pour déterminer le bord de table par lequel l'unité entre en jeu; c'est le joueur Ork qui choisit. En outre, le Boss Snikrot et son unité voient leur règle spéciale Discrétion remplacée par la règle spéciale Dissimulation lors du tour où ils se déploient ou arrivent des Réserves, jusqu'au début de leur prochain tour.

Boss des Kommandos Redskulls: Le Boss Snikrot peut rejoindre des unités de Kommandos uniquement. Si le Boss Snikrot est inclus dans un Détachement qui contient au moins une unité de Kommandos, alors le Boss Snikrot n'occupe pas de case sur l'Organigramme de Force.

TRUKK

30 POINTS

Les Trukks foncent au combat à tombeau ouvert, les bandes de Boyz entassés dans leur compartiment arrière ou cramponnés à leurs montants. Tandis qu'ils se rapprochent des lignes adverses, leurs armes tirent frénétiquement, puis lorsqu'ils sont presque sur l'ennemi, les pilotes mettent le pied au plancher pour arriver encore plus vite à destination. Avec un rugissement de prédateur, les Trukks labourent les rangs adverses avant que les Boyz bondissent de leur transport pour la curée. Les Boyz qui ont de la bouteille, et qui parfois vivent sur leur Trukk, auront tôt fait de le personnaliser avec des glyphes, des trophées macabres, un tableau de chasse et toutes sortes de babioles dangereuses. Il arrive que des tribus entières d'Evil Sunz ou de Freebooterz s'organisent en bandes de Trukks qui avancent en colonnes dans un énorme nuage de gaz et de poussière.

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition d'Unité
Trukk	2	10	10	10	3	Véhicule (Découvert, Rapide, Transport)	1 Trukk

ÉQUIPEMENT:
- **Gros fling'** (p.96)

RÈGLES SPÉCIALES:
De Brik et de Brok:
Jetez 1D6 chaque fois qu'un Trukk subit une touche pénétrante. Sur un résultat de 6, le Trukk subit à la place une touche superficielle.

TRANSPORT:
Capacité de Transport:
12 figurines.

OPTIONS:
- Remplacer le gros fling' par un lance-rokettes .....*gratuit*
- Un Trukk peut recevoir des objets de la liste **Équipements de Véhicule Ork**.

"VOYAGER DANS L'ESPACE C'EST BARBANT. SAUF SI LE HULK EST PLEIN D'CES GÉNO-CHOZES, OU K'C'EST LA BASE DES GARS DU KAOS TOUT PLEINS D'PIKES, OU K'Y A DÉJÀ DES BOYZ DEDANS. OU SI DES ZOMS Y VEULENT NOUS ABORDER, ÇA C'EST TOUJOURS FENDARD. OU SI K'Y A UNE MUTINERIE OU DEUX POUR PASSER L'TEMPS, OU SI K'Y S'PASSE DES TRUKS BIZARRES, C'KI ARRIVE SOUVENT DANS L'WARP. L'AUT'FOIS, Y'A UN TRUK VRAIMENT DÉGUEU K'EST SORTI D'LA TÊTE DE LUGWORT, UN WEIRDBOY. ÇA A MASSAKRÉ LA MOITIÉ DES BOYZ, ARF, C'ÉTAIT MARRANT. FINALEMENT, VOYAGER DANS L'ESPACE, C'EST BONNARD. SURTOUT KAND ON FINIT PAR TROUVER UNE PLANÈTE POUR S'BATTRE EUD'SSUS!"

- Grand'gueul', Runtherd ork

STORMBOYZ

45 POINTS

Jeunes et rebelles, les Stormboyz se distinguent à grand-peine parmi l'anarchie de la société ork. Ils font montre d'une discipline stricte, s'exercent jusqu'à faire les choses correctement, et lustrent leurs bottes devant tout le monde, ce qui répugne leurs aînés. Toutefois, qu'importe leur rejet des valeurs peaux-vertes, leur volonté de planifier les choses et de respecter les règles, les Stormboyz restent des orks, qui ne vivent que pour prendre part à une bonne baston aussi vite qu'ils le peuvent. Ainsi, les Korps de Stormboyz passent des accords avec les Meks locaux pour s'équiper de grosses rokettes dorsales, qu'ils emploient pour se propulser dans les airs et s'abattre en hurlant "Waaagh!" avec une synchronisation étonnante. Les Stormboyz frappent les lignes ennemies avec la force de missiles balistiques et éviscèrent tous ceux qui tombent à portée de leurs kikoup'.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Stormboy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Infanterie de Saut	5 Stormboyz
Boss Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Infanterie de Saut (Personnage)	

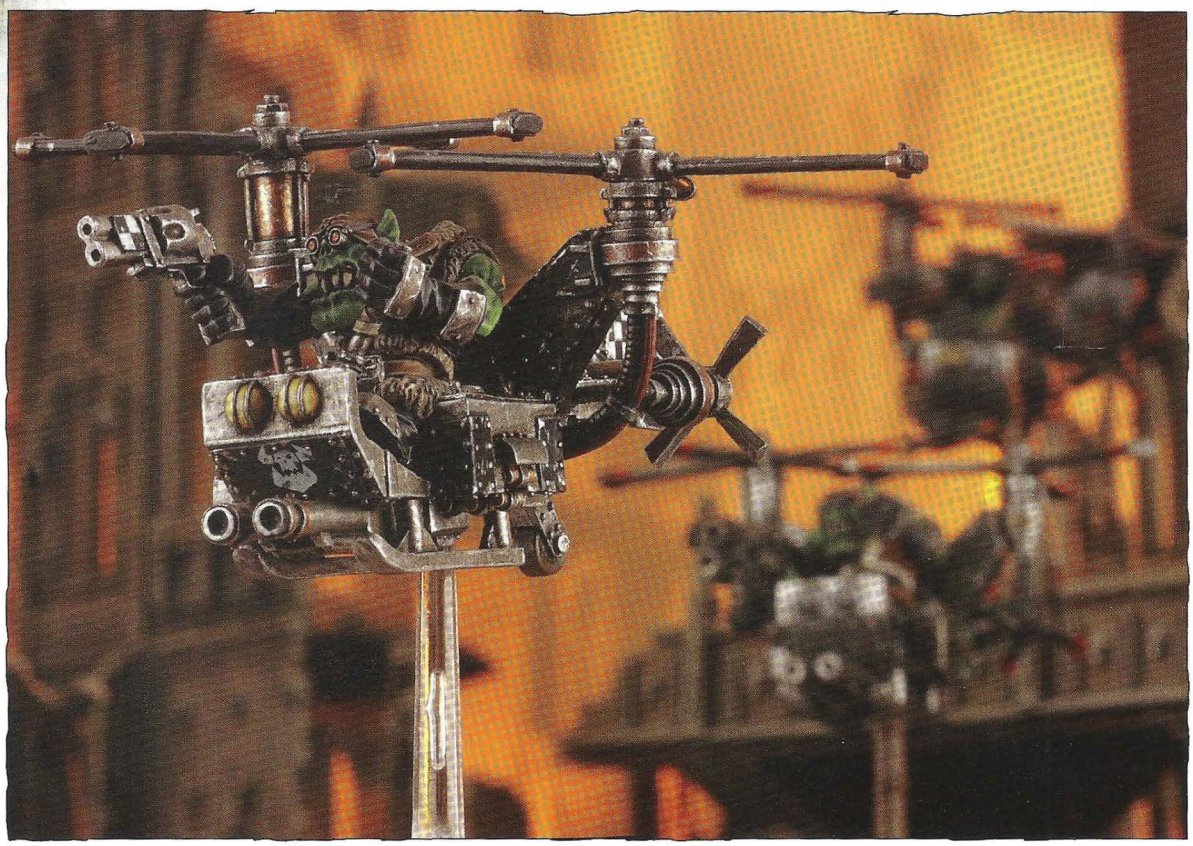
ÉQUIPEMENT :
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Kalibr'** (p. 96)
- **Kikoup'** (p. 93)
- **Rokette dorsale** (p. 98)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)

OPTIONS :
- Ajouter jusqu'à 25 Stormboyz ..... *9 pts/figurine*
- 1 figurine peut être promue en Boss Nob ..... *10 pts*
  - *Le Boss Nob peut prendre des objets de la liste* ***Armes de Mêlée.***
- Le Boss Nob peut avoir une ikon' de Boss ..... *5 pts*

DEFFKOPTAS

30 POINTS



Les Deffkoptas bourdonnent à travers le champ de bataille en laissant échapper des panaches de fumée âcre. Ils volent au-dessus des têtes de l'ennemi en le gratifiant de salves de balles et de rokettes, voire d'une gross'bombe au beau milieu de ses rangs. Ne laissant que des flammes et des cratères ensanglantés dans leur sillage, les Deffkoptas s'éloignent en zigzaguant, à la recherche de leurs prochaines victimes, qu'ils pourront traquer quel que soit le terrain. La témérité des pilotes de Deffkoptas leur vaut souvent d'être abattus dès qu'ils se montrent. Toutefois, certains d'entre eux parviennent à se maîtriser et à conduire les Boyz sur les positions adverses après les avoir repérées. Ces peaux-vertes peu répandus sont fiers de dénicher le meilleur matos de récup' pour le reste de la tribu, avant de plonger au combat pour se joindre aux festivités.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Deffkopta	4	2	3	5	2	2	2	7	4+	Motojet	1 Deffkopta

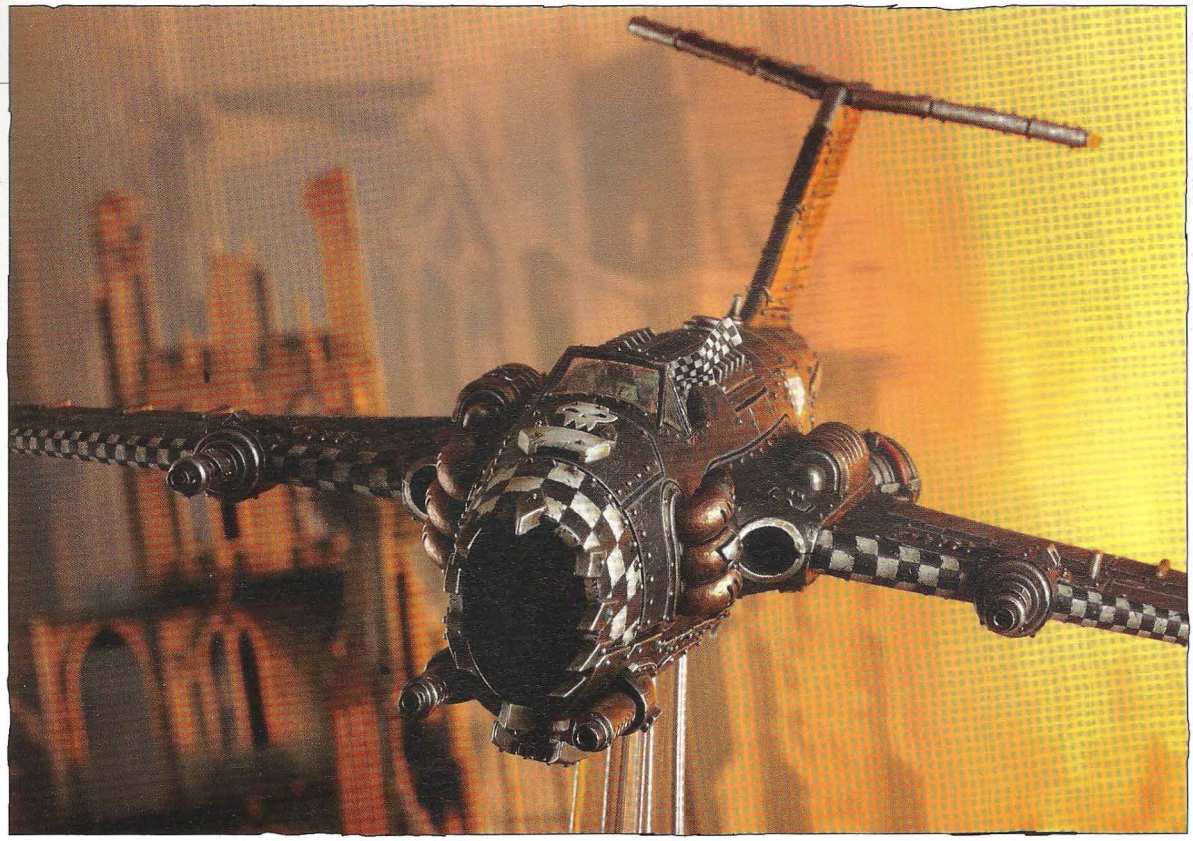
ÉQUIPEMENT :
- **Gros fling' jumelé** (p. 96)
- **Kikoup'** (p. 93)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Désengagement**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)
- **Scout**

OPTIONS :
- Ajouter jusqu'à 4 Deffkoptas ..... *30 pts/figurine*
- Tout Deffkopta peut remplacer son gros fling' jumelé par 1 des armes suivantes :
  - Lance-rokettes jumelé ..... *gratuit*
  - Méga-klateur kustom ..... *gratuit*
- Tout Deffkopta peut avoir chacun des équipements suivants :
  - Gross' bombe ..... *15 pts/figurine*
  - Scie kibuzz ..... *25 pts/figurine*

DAKKAJET

110 POINTS



Les Dakkajets zèbrent le ciel des champs de bataille en traçant des traînées graisseuses noirâtres, tout en crachant des flots de projectiles sur l'ennemi. Moins maniables que les aéronefs des autres races, les Dakkajets sont néanmoins capables d'accélérations qui les rendent redoutables en combat aérien, ce qui est exacerbé par la démence dont font preuve les orks aux commandes. Les pilotes de Dakkajet croient fermement que la quantité prévaut sur la qualité. Ainsi, ils s'assurent que les Meks fixent autant de fling' que possible sur le fuselage de leur appareil. Dans le feu des combats, tout en passant en vrille à travers les escadrilles ennemies, les pilotes de Dakkajet déversent un véritable déluge de tirs. Certains ont même tendance à briser la vitre de leur cockpit avec la crosse de leur kalibr' pour tirer encore plus de balles. Tout ceci contribue à l'efficacité étonnante des salves de Dakkajet; en tirant autant de balles, il y en a toujours qui finissent par trouver leur cible.

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	**Type d'Unité**	**Composition d'Unité**
Dakkajet	2	10	10	10	3	Véhicule (Aéronef)	1 Dakkajet

ÉQUIPEMENT:
- **2 super fling' jumelés**(p. 96)

RÈGLES SPÉCIALES:
- **Avion Waaagh!**
- **Mitraillage**
- **Supersonique**

Avion Waaagh!: Lors d'un tour où une Waaagh! est lancée, toutes les armes d'Assaut de cette figurine lancent un dé de plus que la normale quand elles effectuent un tir.

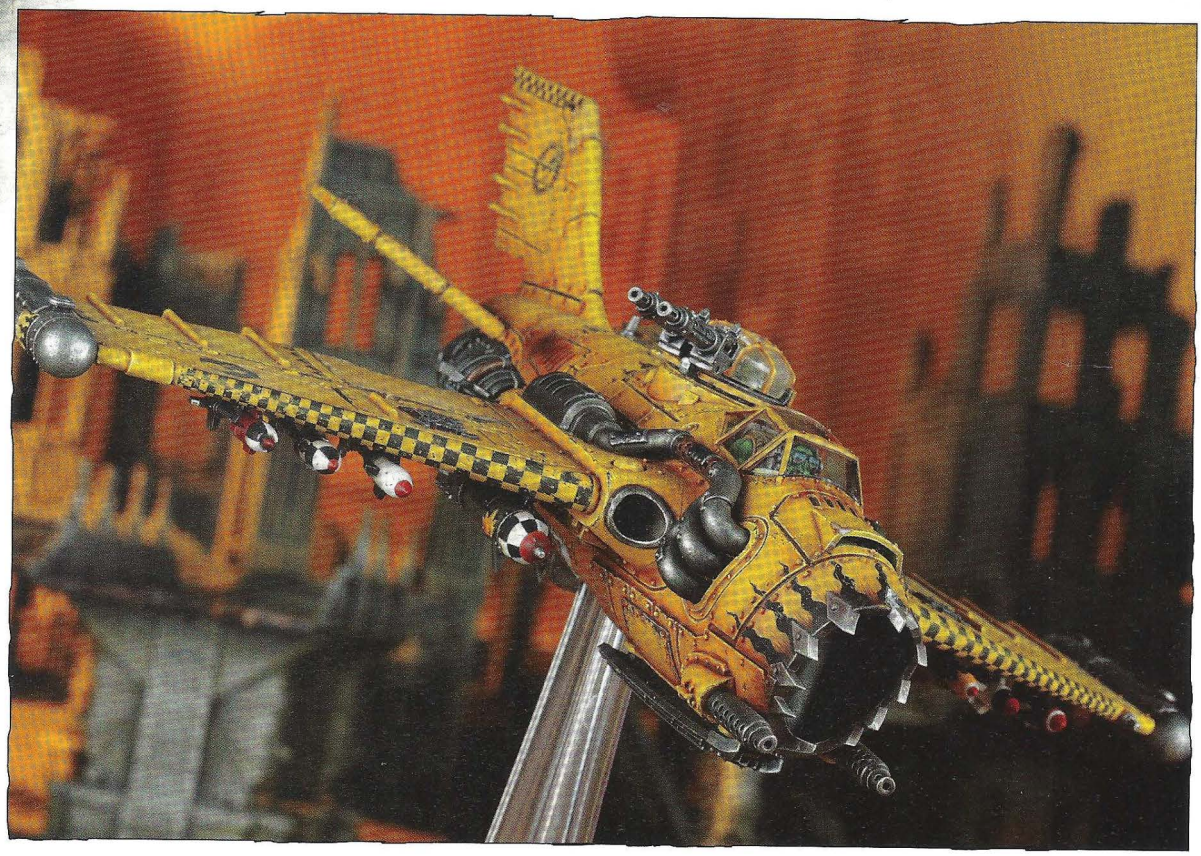
OPTIONS:
- Peint tout rouj' ..... *5 pts*
- Ajouter 1 super fling' jumelé ..... *20 pts*
- As dé zas ..... *15 pts*

LE DEFF SKWADRON

Mené par le Kommandant As dé Zas Uzgob, le Deff Skwadron fut l'une des plus infâmes formations de zaviateurs de ces dernières années. Ayant survécu à des dizaines de sorties durant la guerre entre les Warboss Badthug et Grimlug, la folle eskadrille d'Uzgob est responsable de la bombe Kiklat lâchée en pleine Scrap Alley, du naufrage du navire de Grimlug, et du largage de plus de cinq mille squigs enragés dans le campement principal du Warboss Grimlug. Les frénétiques de la gâchette du Deff Skwadron étaient naturellement "vizés dèk' possib'".

BURNA-BOMMER

115 POINTS



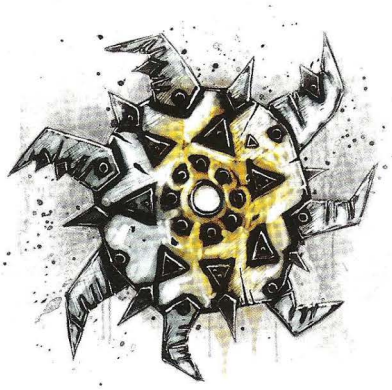
Les Burna-bommers sont l'inévitable conséquence de l'addiction des orks à la vitesse, au feu, et au désir de combiner les deux tout en tuant quelque chose. Chargés d'autant de bombes et de rokettes incendiaires que possible, les Burna-bommers rasent le champ de bataille en faisant pleuvoir la mort sur les groupements d'infanterie adverses. Les Burna Boyz aux commandes adorent regarder leurs victimes "kramer de près". Ainsi retournent-ils régulièrement à la base avec le dessous de leur fuselage strié de sang et de traces de brûlé. Les Burna-bommers transportent parfois des missiles Karbo, ce qui les rend plus mortels encore. Ces missiles à course louvoyante se moquent des fortifications, car leur charge explose en engendrant une douche incendiaire capable de faire sortir l'ennemi du couvert, ou de le rôtir vivant dans son bastion converti en four.

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	**Type d'Unité**	**Composition d'Unité**
Burna-bommer	2	10	10	10	3	Véhicule (Aéronef)	1 Burna-bommer

ÉQUIPEMENT :
- **2 bombes krameuses** (p. 94)
- **Gros fling' jumelé** (p. 96)
- **Super fling' jumelé** (p. 96)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Avion Waaagh!** (p. 73)
- **Supersonique**

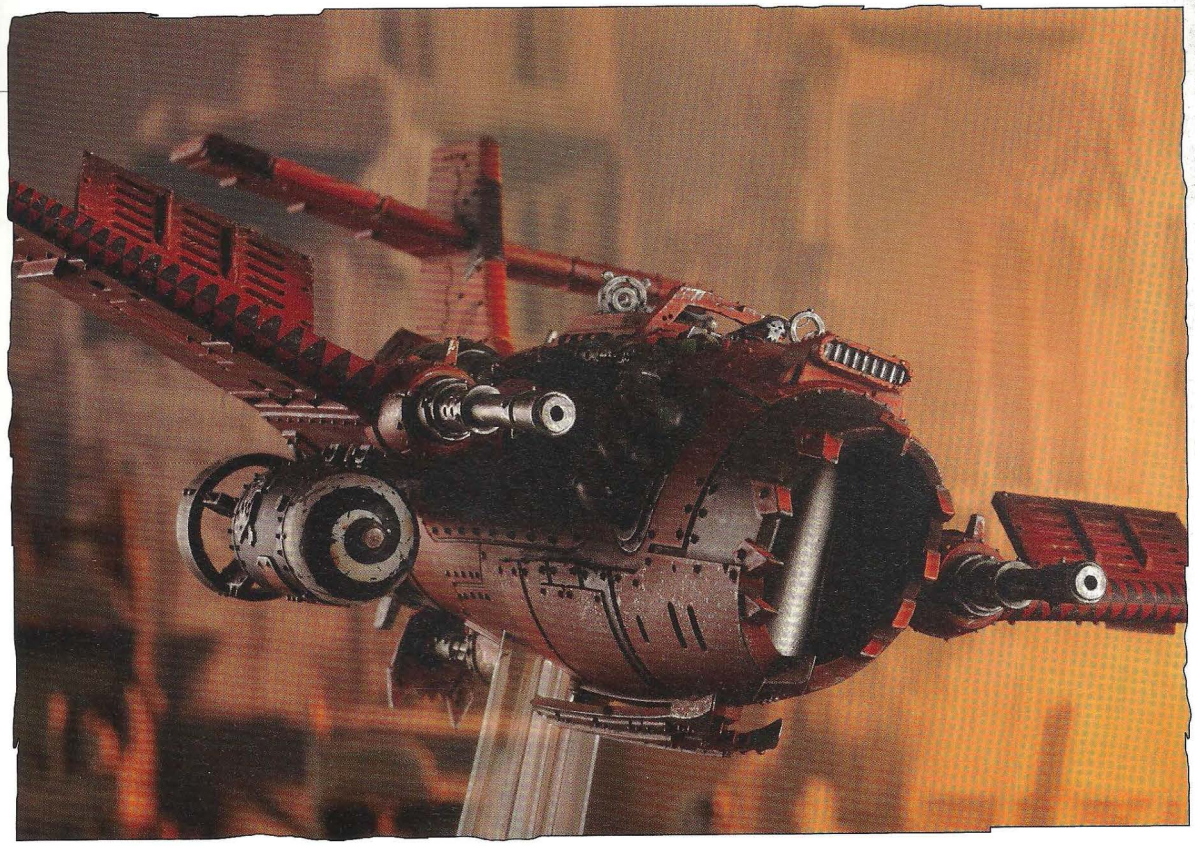
Canonnier Grot : Lorsqu'une figurine avec cette règle spéciale tire avec un gros fling' ou un gros fling' jumelé, ces tirs sont résolus avec Capacité de Tir de 3.



OPTIONS :
- Jusqu'à 6 missiles Karbo ..... *10 pts chacun*
- Peint tout rouj' ..... *5 pts*

BLITZA-BOMMER

135 POINTS



Même de bonne humeur, l'aviateur ork moyen est incapable de se concentrer sur les trajectoires, les angles d'approche et autres "trucs barbants" du bombardement en haute altitude. Les pilotes de Blitza-bommer préfèrent lâcher leurs énormes bombes à bout portant pour s'assurer qu'elles s'écrasent à peu près sur la cible. Pour y parvenir, ces casse-cou piquent du nez, et leurs grots bombardiers doivent tirer le plus tard possible sur le levier qui libérera la bombe. Après un clac retentissant et une secousse inquiétante, la bombe plonge et explose plus ou moins sur la cible dans une détonation tonitruante. Sa cargaison lâchée, le pilote hilare redresse (parfois) le nez de son appareil. Ces manœuvres sont très risquées, aussi la plupart des grots sont enchaînés à leur bombardier pour éviter qu'ils ne se sauvent avant le décollage.

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	**Type d'Unité**	**Composition d'Unité**
Blitza-bommer	2	10	10	10	3	Véhicule (Flyer)	1 Blitza-bommer

ÉQUIPEMENT :
- **Gros fling'** (p. 96)
- **Super fling' jumelé** (p. 96)
- **2 bombes kiboum** (p. 94)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Avion Waaagh!** (p. 73)
- **Canonnier Grot** (voir page précédente)
- **Supersonique**

OPTIONS :
- Peint tout rouj' ..... *5 pts*

WARBIKERS

54 POINTS

Les bandes de Warbikers foncent au combat à des vitesses suicidaires, en crachant une fumée noirâtre. Tandis qu'ils se rapprochent des rangs ennemis, ils emplissent l'air d'une tempête de projectiles tirés par leurs dakkafling' chauffés à blanc. Les Warbikers sont protégés de la plupart des représailles par le nuage de poussière et de gaz d'échappements qui les entoure, et lorsqu'ils en émergent, ils sont déjà sur l'ennemi. Les yeux grands ouverts et hors d'haleine derrière leurs lunettes et leur masque (quand ils en portent), le besoin de vitesse de la plupart des Warbikers est tel qu'ils ne peuvent rester tranquilles plus de cinq minutes. Les Warboss les plus rusés savent utiliser cette impatience, et envoient leurs Warbikers tendre des pièges et des embuscades, stopper les convois de ravitaillement, ou attendrir les défenses avant l'arrivée du reste de la bande.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Warbiker	4	2	3	5	1	2	2	7	4+	Moto	3 Warbikers
Boss Nob	4	2	4	5	2	3	3	7	4+	Moto (Personnage)	

ÉQUIPEMENT :
- **Békan'** (p. 98)
- **Kalibr'** (p. 96)
- **Kikoup'** (p. 93)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)

OPTIONS :
- Ajouter jusqu'à 12 Warbikers..... *18 pts/figurine*
- 1 figurine peut être promue Boss Nob ..... *10 pts*
- Le Boss Nob peut prendre des objets de la liste des **Armes de Mêlée**.
- Le Boss Nob peut prendre une ikon' de Boss..... *5 pts*

WAZDAKKA GUTZMEK

Wazdakka Gutzmek, le créateur de la Békan de l'Aporkalypse, est le plus grand Békan'boy de tous. Après avoir été accusé de tricherie lorsqu'il remporta la Course des Roues d'Feu, Wazdakka rasa le camp de sa tribu avec ses dakkakanons, en hurlant de rage. Depuis ce jour, il écume la galaxie en tant que Békan'boss à gages. Dernièrement, le chemin de Wazdakka a cependant pris des airs de pèlerinage, des Speed Freeks affluant sous sa bannière après chaque victoire. Gutzmek prétend qu'il mènera la fumée âcre de sa Waaagh! inexorable d'un bout à l'autre de l'univers, au cours de la plus grande course de tous les temps, celle dont il est sûr qu'elle amusera intensément Gork et Mork.

WARBUGGIES

25 POINTS

Les orks ont un goût prononcé pour les véhicules légers avec arme lourde, qu'ils peuvent assembler à partir de rien. La plupart sont pilotés par un fou du volant et un canonnier surexcité, avec parfois un grot ou deux qui se cramponnent comme ils peuvent. Ce qui leur fait défaut en termes de solidité, ces engins rudimentaires le compensent par la vitesse, le nombre et la puissance de feu. Leurs escadrons encerclent l'ennemi en tirant tandis que les peaux-vertes aux commandes hurlent comme des Madboyz. La plupart se résument à un châssis, un moteur et une arme de gros calibre, qui peuvent atteindre des vitesses surprenantes. Pour négocier les terrains denses, certains Warbuggies sont convertis en Wartrakks semi-chenillés, tandis que l'ajout d'un lance-flammes, de réservoirs et d'un équipage de Burna Boyz en fait d'affreux Skorchas.

	Blindage							
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition d'Unité
Warbuggy	2	10	10	10	2	Véhicule (Découvert, Rapide)	1 Warbuggy
Skorcha	2	10	10	10	2	Véhicule (Découvert, Rapide)	
Wartrakk	2	10	10	10	2	Véhicule (Découvert, Rapide)	

ÉQUIPEMENT:

Warbuggy:
- **Gros fling' jumelé** (p. 96)

Skorcha:
- **Karbo** (p. 94)

Wartrakk:
- **Gros fling' jumelé** (p. 96)

RÈGLES SPÉCIALES:
- **Attaque de Flanc**

Ch'nillé: (Skorcha et Wartrakk seulement): Le véhicule relance les tests de Terrain Dangereux ratés.

OPTIONS:
- Ajouter jusqu'à 4 Warbuggies ..... *25 pts/figurine*
- Tout Warbuggy peut être amélioré en Wartrakk ..... *5 pts/figurine*
- Tout Warbuggy peut être amélioré en Skorcha ..... *10 pts/figurine*
- Tout Warbuggy ou Wartrakk peut remplacer son gros fling' jumelé par un lance-rokettes jumelé ..... *gratuit*
- Toute figurine peut prendre chacun des équipements suivants:
  - Peint tout rouj' ..... *5 pts/figurine*
  - Blindage renforcé ..... *10 pts/figurine*
  - Grots bidouilleurs ..... *10 pts/figurine*

MEK GUNZ

18 POINTS

Le rugissement des Mek Gunz a annoncé la perte de nombreux ennemis. Qu'ils crachent des décharges d'énergie, décrochent les avions du ciel ou écrasent leurs victimes dans un étau de force éthérique verdâtre, ces énormes pièces brinquebalantes ont assez de puissance pour s'opposer aux cibles les plus résistantes. Naturellement, puisqu'aucun ork qui se respecte ne resterait en retrait des combats, ce sont des grots qui opèrent ces armes d'appui. Les orks tractent les Mek Gunz derrière leurs Battlewagons et leurs Trukks avant de les lâcher en route et laissent les grots se débrouiller seuls. Bien qu'elles puissent oblitérer un char d'assaut et faucher l'infanterie, ces armes sont tout autant capables de décimer leurs servants. Pour un ennemi confronté à des Mek Gunz, le plus grand danger est de ne jamais savoir à quoi s'attendre avant la première salve.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Mek Gun	-	-	-	7	2	-	-	-	3+	Pièce d'Appui	1 Mek Gun
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-	Pièce d'Appui	2 Gretchins

ÉQUIPEMENT:

Gretchin:

- **Arme de corps à corps**

Mek Gun:

- **Kanon** (p. 95)

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 4 Mek Gunz (chacun accompagné de deux Gretchins) ..... *18 pts/figurine*
- Chaque Mek Gun peut recevoir jusqu'à 2 Gretchins supplémentaires ..... *3 pts/figurine*
- Chaque Mek Gun peut recevoir 1 grot bastos ..... *3 pts/figurine*
- Tout Mek Gun peut remplacer son kanon par 1 des armes suivantes:
  - Lobeur ..... *gratuit*
  - Kanon Zzap ..... *5 pts/figurine*
  - Kanon krazeur ..... *12 pts/figurine*
  - Kanon trakteur ..... *12 pts/figurine*
  - Krach' bulles ..... *12 pts/figurine*
  - Méga-kanon kustom ..... *12 pts/figurine*

BATTLEWAGON

110 POINTS

Les Battlewagons crissent sur un assortiment de chenilles, de pneus et d'énormes rouleaux cloutés. Ce sont des forteresses mobiles hérissées d'armes, des fourgons rapides rouge vif, ou des transports rouillés couverts de glyphes criards, mais tous sont des mastodontes motorisés conçus pour mener de vastes bandes de peaux-vertes à la bataille. En dépit de leurs particularités, tous les Battlewagons remplissent le rôle essentiel de véhicule d'assaut. Un rassemblement de ces puissants chars peut fournir à une tribu entière un véritable épieu d'acier mortel (quoique rouillé) projeté au cœur de l'ennemi. Les armes rugissantes et leurs rouleaux kompresseurs maculés de boue et de sang, les Battlewagons creusent un sillon de mort tandis que leurs passagers achèvent les survivants en hurlant "Waaagh!" à pleins poumons.

	Blindage						
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Type d'Unité	Composition d'Unité
Battlewagon	2	14	12	10	4	Véhicule (Char, Découvert, Transport)	1 Battlewagon

ÉQUIPEMENT:
- Aucun

TRANSPORT:
Capacité de Transport: 20 figurines.
Si le Battlewagon est équipé d'un kanon kitu, il ne peut plus embarquer que 12 figurines.

Postes de Tir: Si un Battlewagon a l'amélioration Kaze Blindée, il possède 5 Postes de Tir, 2 sur chaque côté de la coque, et 1 à l'arrière.

Points d'Accès: Si un Battlewagon a l'amélioration Kaze Blindée, il possède 3 Points d'Accès, 1 sur chaque côté de la coque, et 1 à l'arrière.

OPTIONS:
- Être équipé d'un kanon kitu ..... *30 pts*
- Être équipé d'1 des armes suivantes:
  - Kanon ..... *10 pts*
  - Lobeur ..... *10 pts*
  - Kanon Zzap ..... *10 pts*
- Être équipé de jusqu'à 4 armes parmi les suivantes, selon n'importe quelle combinaison:
  - Gros fling' ..... *5 pts chacun*
  - Lance-rokettes ..... *5 pts chacun*
- Prendre chacun des équipements suivants:
  - Rouleau kompresseur ..... *10 pts*
  - Kaze blindée ..... *15 pts*
  - Pince katrap' ..... *5 pts*
- Prendre des objets de la liste d'**Équipements de Véhicule Ork**.

DEFF DREADS

80 POINTS

Les Deff Dreads sont des monstruosités de métal qui se comportent comme des orks faits de rouages. Ils se trimbalent vers l'ennemi en agitant leurs bras à pistons terminés par des scies, des griffes ou de très gros flingues. Ils titubent aussi vite que leurs jambes hydrauliques le permettent, au rythme des "Waaagh!" assourdissants que crachent leurs haut-parleurs. Tout cela amuse beaucoup les orks qui combattent au côté d'un Deff Dread, mais pour les ennemis, la chose est définitivement terrifiante. Les Deff Dreads symbolisent la férocité implacable des peaux-vertes, et les dégâts qu'ils peuvent causer sont ahurissants. L'implantation chirurgicale et la claustrophobie consécutive tend à aliéner les pilotes de Deff Dreads. Ils saisiront toutes les occasions de soulager leur frustration de devoir se nourrir avec une paille en se défoulant sur l'ennemi.

				Blindage							
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	Type d'Unité	Composition d'Unité
Deff Dread	4	2	5	12	12	10	2	3	3	Véhicule (Marcheur)	1 Deff Dread

ÉQUIPEMENT :
- **2 gros fling'** (p. 96)
- **2 pinces énergétik'** (p. 93)

OPTIONS :
- Remplacer n'importe quel gros fling' par 1 des armes suivantes :
  - Lance-rokettes ..... *gratuit*
  - Méga-klateur kustom ..... *5 pts*
  - Karbo ..... *5 pts*
  - Pince énergétik' ..... *10 pts*
- Prendre chacun des équipements suivants :
  - Grots bidouilleurs ..... *10 pts*
  - Blindage renforcé ..... *10 pts*

KILLA KANS

50 POINTS

Les Killa Kans ressemblent beaucoup aux Deff Dreads, avec leurs pinces aiguisées, leurs armes lourdes fumantes et leurs chassis cabossés. Mais au lieu d'un ork enragé, c'est un grot jacasseur qu'on trouve aux commandes d'une Killa Kan. Plus petites que les Deff Dreads, les Killa Kans se ruent vers l'ennemi en bandes bardées de fer riveté et de tronçonneuses. Les pilotes grots des Killa Kans font bon usage de leur habileté relative avec les armes à feu, transformant en passoire tout ce qui croise leur chemin. Malgré leur connexion à une machine à tuer de trois mètres de haut, les pilotes conservent une part de la lâcheté proverbiale des gretchins : ils recherchent la sûreté du nombre et ont la mauvaise habitude de paniquer sous le feu ennemi, au point de tourner en rond ou de se pétrifier sur place au premier signe de danger.

				Blindage							
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	**Type d'Unité**	**Composition d'Unité**
Killa Kan	2	3	5	11	11	10	2	2	2	Véhicule (Marcheur)	1 Killa Kan

ÉQUIPEMENT :

- **Gros fling'** (p. 96)
- **Pince de Kan** (p. 93)

RÈGLES SPÉCIALES :

Poltrons d'Grots : Si une unité de Killa Kans subit au moins 25 % de pertes au cours d'une phase quelconque, l'unité doit jeter 1D6 à la fin de cette phase. Ajoutez un bonus de +1 au jet de dé s'il y a au moins trois Killa Kans dans l'unité, et un autre bonus de +1 s'il y a au moins un Deff Dread dans un rayon de 6" de l'unité. Sur 3+, le test est réussi et rien ne se passe. Sur 1-2, le test est raté et chaque figurine de l'unité subit immédiatement un résultat Équipage Secoué. Notez qu'aucune figurine ne perd un Point de Coque suite à un test de Poltrons d'Grots raté.

OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 5 Killa Kans ..... *50 pts/figurine*
- Toute Killa Kan peut remplacer son gros fling' par 1 des armes suivantes :
  - Lance-rokettes ..... *gratuit*
  - Grotzooka ..... *5 pts/figurine*
  - Karbo ..... *5 pts/figurine*
  - Méga-klateur kustom ..... *5 pts/figurine*
- Toute Killa Kan peut avoir chacun des équipements suivants :
  - Grots bidouilleurs ..... *5 pts/figurine*
  - Blindage renforcé ..... *10 pts/figurine*

GORKANAUTS

245 POINTS

Un Gorkanaut est tout ce à quoi aspire un ork. Immense, robuste, bruyant et destructeur, sa silhouette massive est intimidante pour l'ennemi comme pour l'allié. De sa physionomie orkoïde aux armes dont il est équipé, un Gorkanaut symbolise la brutalité flagrante de Gork et son approche pragmatique de la guerre. Fondamentalement, un Gorkanaut est une énorme exo-armure hérissée de fling' et pourvue d'une pince aussi grande qu'une Killa Kan. C'est l'équipement idéal pour un Nob ork qui veut se faire un nom, lui servant d'arme, de transport et de maison (exiguë et malodorante). Dernièrement, les Gorkanauts sont devenus particulièrement populaires, car de plus en plus de peaux-vertes sont pris de visions de la Grand' Waaagh! et se retrouvent contraints de piloter ces machines en écrasant l'ennemi au gré de leur pèlerinage.

				Blindage							
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	**Type d'Unité**	**Composition d'Unité**
Gorkanaut	4	2	8	13	13	12	2	4	5	Véhicule (Marcheur, Transport)	1 Gorkanaut

ÉQUIPEMENT:

- **2 gros fling' jumelés** (p. 96)
- **2 lance-rokettes** (p. 95)
- **Karbo**
- **Méga-fling' d'la mort** (p. 96)
- **Pince de Gork (ou de Mork)** (p. 93)

RÈGLES SPÉCIALES:

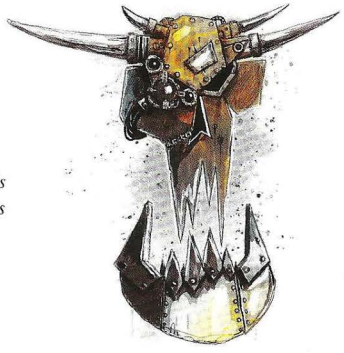
- **Folie Furieuse**

TRANSPORT:

Capacité de Transport: 6 figurines.
Postes de Tir: Aucun.
Points d'Accès: 1 à l'avant.

OPTIONS:

- Prendre chacun des équipements suivants:
  - Blindage renforcé ..... *10 pts*
  - Grots bidouilleurs ..... *20 pts*



MORKANAUTS

230 POINTS

Si le Gorkanaut personnifie la brutalité bornée de Gork tout-puissant, le Morkanaut incarne la ruz' mortelle de Mork (tout-puissant lui aussi). Chaque Morkanaut est construit et piloté par un Mek, et accueille tout un arsenal d'armes et de bidules clinquants issus de son atelier. Les pilotes de Morkanauts – comme leurs homologues des Gorkanauts – sont généralement des parias. Certains ressentent l'appel de la Grand' Waaagh! et entreprennent de saccager au nom de Mork; d'autres volent les technologies des autres races, tels des pies (mais du genre violent). Quelques-uns, appelés "Badmeks", sont bannis de leur tribu pour leurs crimes, comme prendre la tour du Weirdboy pour cible d'entraînement. Ces dangereux pilotes solitaires entameront généralement leur errance en rasant leur ancien village avec les kanons de leur Morkanaut.

				Blindage							
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	Type d'Unité	Composition d'Unité
Morkanaut	4	2	8	13	13	12	2	4	5	Véhicule (Marcheur, Transport)	1 Morkanaut

ÉQUIPEMENT:
- **2 gros fling' jumelés** (p. 96)
- **2 lance-rokettes** (p. 95)
- **Méga-klateur kustom** (p. 95)
- **Méga-kanon kustom** (p. 95)
- **Pince de Gork (ou de Mork)** (p. 93)

TRANSPORT:

Capacité de Transport: 6 figurines.
Postes de Tir: Aucun.
Points d'Accès: 1 à l'avant.

OPTIONS:
- Champ de force kustom..... *50 pts*
- Prendre chacun des équipements suivants:
  - Blindage renforcé ..... *10 pts*
  - Grots bidouilleurs ..... *20 pts*

LOOTAS

70 POINTS

Brandissant d'énormes fling' d'la mort qui font pleuvoir les balles traçantes, les rokettes et les rayons d'énergie, les bandes de Lootas offrent un tir de couverture bienvenu à leur tribu. Quand les Lootas font feu, le déluge de "dakka" qu'ils déclenchent déchiquette l'infanterie et transforme les équipages et les systèmes des chars en passoires, jusqu'à ce que les véhicules s'arrêtent, perclus de fuites d'huile et de sang. L'armement lourd des Lootas est notamment dû à leur penchant naturel pour le chapardage, l'arnaque et la filouterie en général. En effet, ils fraternisent avec les Meks, avec qui ils troquent leur butin mal acquis contre davantage de dakka kustom. Les Mekboyz ne résistent pas à l'envie de bidouiller les fling' d'la mort des Lootas, alors même qu'ils tirent, pour éviter les incidents et pour qu'ils expriment leur plein potentiel.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Loota	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Infanterie	5 Lootas
Mek	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Infanterie (Personnage)	

ÉQUIPEMENT :
- **Fling' d'la mort** (p. 95)
- **Frags à manche** (p. 98)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)

OPTIONS :
- Ajouter jusqu'à 10 Lootas ..... *14 pts/figurine*
- Jusqu'à 3 figurines peuvent être promues en Meks, remplaçant leur fling' d'la mort par du matos de Mek, un kalibr' et un kikoup' ..... *gratuit*
- Tout Mek peut être accompagné par un grot graisseur ..... *5 pts/figurine*
- Tout Mek peut remplacer son kikoup' par une diskeuz' ..... *20 pts/figurine*
- Tout Mek peut prendre des objets de la liste **Armes de Mek**.
- L'unité peut avoir un Trukk en tant que Transport Assigné (p. 70).

FLASH GITZ

110 POINTS

Les frimeurs et fanas de flingues qu'on appelle les Flash Gitz sont très habiles pour casser des têtes au corps à corps et éparpiller leurs ennemis à distance en petits bouts brasillants, toujours avec style. Comptant parmi les plus riches et les plus arrogants de leur race belliqueuse, ils écument la galaxie. Ces pirates de l'espace louent leurs services aux tribus orks en tant que mercenaires, et se délectent de l'envie des Boyz qui bavent devant leur prodigieuse abondance de dakkas. En dépit de leur vanité, les Flash Gitz fournissent aux Warboss toute la puissance de feu pour laquelle ils ont payé. Que ce soit en bataille rangée ou en abordage, une bande de Gitz qui ouvre le feu est du genre cataclysmique. L'air se remplit de rais d'énergie et de balles, les victimes succombent dans des gerbes de sang et les survivants sont piétinés à mort.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Flash Git	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Infanterie	4 Flash Gitz
Kaptin	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Infanterie (Personnage)	1 Kaptin

ÉQUIPEMENT :
- **Fling' de lux'** (p. 96)
- **Frags à manche** (p. 98)
- **Vizeur** (p. 98)
- **Ikon' de Boss** (p. 98)

RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)

OPTIONS :
- Ajouter jusqu'à 5 Flash Gitz ..... *22 pts/figurine*
- Toute figurine peut avoir un grot bastos ..... *3 pts/figurine*
- L'unité peut avoir un Trukk (p. 70) ou un Battlewagon (p. 79) en tant que Transport Assigné.

"Les querelles et les invasions incessantes des orks infestent l'Imperium. La guerre est si profondément enracinée dans leur nature qu'ils sont incapables d'appréhender le concept de paix. On ne peut pas les acheter, hormis avec des armes, qu'ils retourneront inévitablement contre ceux qui ont tenté de les soudoyer. Je prie de toute mon âme pour qu'une catastrophe les anéantisse, mais j'ai bien peur que ce soit eux, et pas nous, qui finissent par dominer la galaxie."

- Xanthius, Haut Seigneur de Terra

GHAZGHKULL THRAKA

LA BÊTE D'ARMAGEDDON

225 POINTS

Ghazghkull Mag Uruk Thraka est un prophète majeur de la Waaagh! Il est l'ork le plus influent de toute la galaxie, des milliards de peaux-vertes font la guerre en son nom. Depuis son ascension, Ghazghkull a conduit un nombre incalculable de campagnes de destruction. Il a balayé des osts de guerre eldars, banni des hordes de démons et écrasé des phalanges de nécrons. Toutefois, c'est contre les serviteurs de l'Empereur qu'il a livré ses plus grandes batailles. On trouve dans son sillage de violence implacable d'innombrables mondes impériaux en feu, et Ghazghkull a fait de la puissante Armageddon un creuset de conflit inextinguible. Il n'est pourtant pas satisfait. Gork et Mork ont des plans plus ambitieux pour leur prophète, des desseins qu'ils transmettent sous forme de visions d'une galaxie en proie à des flammes vertes. Ghazghkull a donc entamé son grand œuvre. Il arpentera la galaxie, soumettra tous les Warboss et ralliera tous les orks à sa bannière jusqu'à ce que les étoiles elles-mêmes tremblent sous le pas tonitruant de sa horde. Ghazghkull rassemble la Waaagh! ultime de Gork et Mork, une Waaagh! qui noiera la galaxie dans une guerre si totale que les dieux eux-mêmes se fraieront un chemin hors du Warp pour y prendre part.

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

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité
1 (Unique)

ÉQUIPEMENT :
- **Corps cybork** (p. 98)
- **Frags à manche** (p. 96)
- **Gros fling'** (p. 96)
- **Ikon' de Boss** (p. 98)
- **Méga-armur'** (p. 99)
- **Pince énergétik'** (p. 93)

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :
- **Prophète de la Waaagh!** (p. 92)

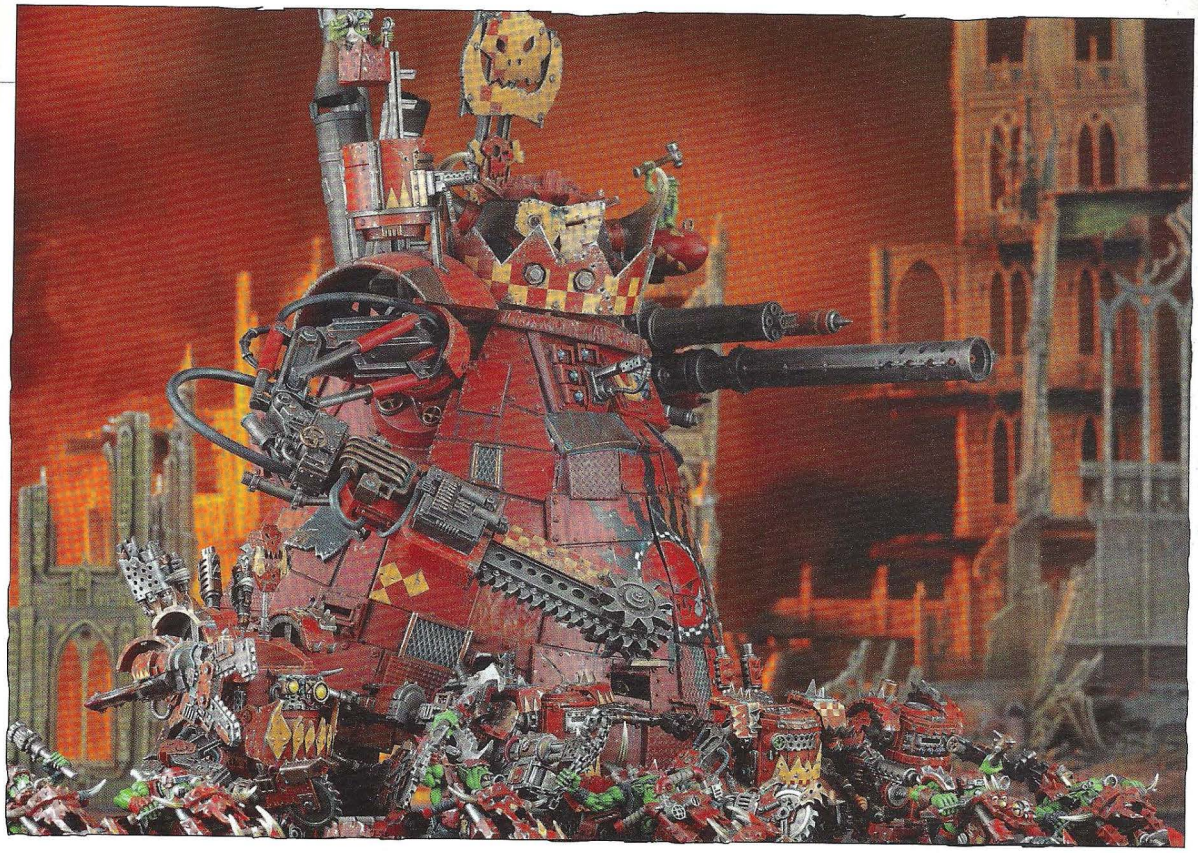
RÈGLES SPÉCIALES :
- **Charge Féroce**
- **Guerrier Éternel**
- **Loi d'la Bande** (p. 92)
- **On y Va !** (p. 92)
- **Personnage Indépendant**
- **Waaagh!** (p. 54)

Prophète de Gork et Mork : Si Ghazghkull est votre Seigneur de Guerre, il gagne une sauvegarde invulnérable de 2+ au tour où il lance une Waaagh! Cette sauvegarde dure jusqu'au début de son tour suivant. En outre, Ghazghkull et toutes les figurines de son unité équipées de méga-armur' peuvent Sprinter au tour où il lance la Waaagh! malgré la règle spéciale Lent et Méthodique (conférée par la méga-armur').

OPTIONS :
- Ghazghkull Thraka peut prendre des objets de la liste **Grots & Squigs**.

STOMPA

770 POINTS



Un Stompa est une effigie guerrière élevée par les orks pour singer leurs dieux cruels. Bricolé à la manière ork, sa masse est ornée de plaques de métal superposées, rivetées les unes aux autres en une charpente terrifiante qui permet au Stompa d'absorber les tirs adverses. Il accueille un gros équipage d'orks et de grots veillant au bon fonctionnement des moteurs et des armes. En parlant d'armes, le Stompa en est hérissé : gros fling' et karbos pointant entre les plaques de blindage, kanon d'la mort (une énorme pièce d'artillerie) et super-gatling faisant pleuvoir les projectiles. Il peut aussi emporter une bande d'orks, prête à bondir au combat en un clin d'œil. Une fois au corps à corps, le Stompa abat son méga-kikoup', une tronçonneuse géante qui peut découper un bastion ou démembrer un titan dans un rugissement de brutalité pure.

				Blindage							
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	Type d'Unité	Composition d'Unité
Stompa	4	2	10	13	13	12	1	4	12	Véhicule (Marcheur Super-lourd, Transport)	1 Stompa

ÉQUIPEMENT :

- **3 gros fling'** (p. 96)
- **Kanon d'la mort** (p. 95)
- **Karbo** (p. 94)
- **Super-gatling** (p. 96)
- **3 super-rokettes** (p. 97)
- **Gros fling' jumelé** (p. 96)
- **Méga-kikoup'** (p. 93)

RÈGLES SPÉCIALES :

Effigie : Toutes les unités amies de la Faction Ork situées dans un rayon de 6" d'un Stompa ont la règle spéciale Sans Peur.

TRANSPORT :

Capacité de Transport : 20 figurines.
Postes de Tir : 4 (3 dans le ventre, 1 dans la tête).
Points d'Accès : 1 à l'arrière.

OPTIONS :

- Jusqu'à 2 super-rokettes supplémentaires ..... *20 pts chacune*
- Grot bidouilleurs ..... *30 pts*

WARBAND ORK

La galaxie est infestée d'un bout à l'autre par des Warbands orks, dont la taille et la composition sont très variables. Quelle que soit son origine, chacune d'elles inclut invariablement le Warboss qui l'a rassemblée en premier lieu, une bande de ses guerriers les plus dangereux et une masse grouillante de Boyz attirés par la promesse de carnage. Les orks tirent une grande force de leurs effectifs, l'énergie Waaagh! qui court dans les veines de chaque peau-verte, amplifiée par une réunion beuglante de fous belliqueux chargeant les lignes ennemies. Un Warboss rusé puisera dans cette force mystérieuse pour plonger ses gars dans une frénésie guerrière au moment critique, afin de les pousser en avant dans une ruée à même de submerger tel un séisme les retranchements adverses les mieux défendus. Même les Gretchins assez braves pour accompagner les Boyz essaient de se faire entendre au-dessus du tumulte assourdissant du cri de guerre des orks; ils sont déchaînés, tâtonnant et mordillant en quête des points faibles de l'ennemi. Il va sans dire que le véritable danger vient des orks eux-mêmes, en charge de cette masse tonitruante de muscle, de métal et de brutalité qui se jette la tête la première sur l'adversaire, avant de se disperser pour massacrer dans la joie et la bonne humeur.

FORMATION :

- 1 Warboss (p. 54)
- 1 Mek (p. 56)
- 1 unité de Nobz (p. 66) ou de Meganobz (p. 67)
- 6 unités de Boyz (p. 62)
- 1 unité de Gretchins (p. 63)

RESTRICTIONS :

Aucune.

BONUS DE COMMANDEMENT :

Boss eud' la Waaagh! Si ce Détachement est votre Détachement Principal, vous pouvez relancer le résultat du jet sur le tableau de Traits de Seigneur de Guerre du *Codex: Orks*.

Hordes Peaux-vertes : Chaque unité de ce Détachement composée d'au moins 10 figurines gagne la règle spéciale Marteau de Fureur lors des phases d'Assaut où elle a réussi une charge contre une unité ennemie et si son jet de portée de charge a donné 10 ou plus (avant les modificateurs). L'unité bénéficie de cet effet dès lors qu'elle réussit sa charge, même si elle ne se déplace pas de la distance complète et si sa taille est réduite à moins de 10 figurines pendant sa charge (à cause de l'État d'Alerte, des tests de Terrain Dangereux, etc.).

Ruée : Si le Warboss de la Formation est votre Seigneur de Guerre, il peut utiliser sa règle spéciale Waaagh! à chacun de vos tours après le premier.

APPENDICES

Cette section du livre détaille la plupart des règles pour jouer une armée ork à Warhammer 40,000, y compris leurs propres règles spéciales, Traits de Seigneur de Guerre, équipements, pouvoirs psy, Objectifs Tactiques, plus le détachement de Horde Ork. La section finale des références résume les règles disséminées dans ce codex, ainsi que les profils des armes et unités.

RÈGLES SPÉCIALES DES ORKS

L'armée ork utilise certaines règles spéciales communes à plusieurs de ses unités. Par commodité, ces règles sont toutes réunies et décrites ici. Les règles spéciales propres à une unité sont décrites dans l'entrée de celle-ci. D'autres règles, plus courantes, sont simplement mentionnées par leur nom: leur description complète se trouve dans la section Règles Spéciales de *Warhammer 40,000: Les Règles.*

On y Va!

Impatients de se ruer dans la mêlée, les orks traversent le champ de bataille ventre à terre dès que l'ennemi est en vue.

Une unité dont toutes les figurines ont cette règle spéciale peut relancer un seul dé de ses jets de Portée de Charge.

Loi d'la Bande

Les orks sont des êtres simples et brutaux qui aiment se battre et dont l'assurance est fonction du poids de leur nombre.

Si une unité dont toutes les figurines ont cette règle spéciale rate un test de Moral ou de Pilonnage (après les éventuelles relances), effectuez immédiatement un jet sur ce tableau:

D6	Résultat
1	**Bagarreurs-nés:** *Les orks adorent se battre, au point que la perspective d'une bonne bagarre peut les dissuader de fuir.* Si l'unité est verrouillée en combat, on considère qu'elle a réussi le test de Moral ou de Pilonnage. Si l'unité n'est pas verrouillée en combat, son test de Moral ou de Pilonnage est raté.
2-3	**Kassage de Têtes:** *Le chef de la bande frappe quelques crânes jusqu'à ce que ses ouailles reprennent le combat.* Si l'unité comprend au moins un personnage ou Personnage Indépendant ork, elle subit 1D6 touches de Force 4 PA-, après quoi on considère qu'elle a réussi le test de Moral ou de Pilonnage. Ces touches sont allouées aléatoirement, mais elles ne peuvent pas être allouées aux personnages orks (les éventuelles touches en excès sont perdues). Si l'unité n'inclut aucun personnage ork, son test de Moral ou de Pilonnage est raté.
4-6	**Kastagne:** *Une échauffourée éclate alors que les orks se demandent quoi faire. Quand la poussière retombe, plus personne ne se souvient de l'objet du litige.* Si l'unité comporte au moins 10 figurines, elle subit 1D6 touches de Force 4 PA-, après quoi on considère qu'elle a réussi le test de Moral ou de Pilonnage. Ces touches sont allouées aléatoirement. Si l'unité comporte moins de 10 figurines, son test de Moral ou de Pilonnage est raté.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

Lorsqu'il génère son Trait de Seigneur de Guerre, un seigneur de guerre ork peut choisir soit l'un des tableaux de *Warhammer 40,000: Les Règles,* soit le tableau ci-dessous.

Traits de Seigneur de Guerre

D6	Trait de Seigneur de Guerre
1	**Prophète de la Waaagh!** *Ses subordonnés savent que ce seigneur de guerre a la faveur de Mork (ou de Gork).* Le Seigneur de Guerre gagne la règle spéciale Waaagh! (p.54). S'il la possède déjà, alors en plus des effets habituels, toutes les figurines amies ayant la règle spéciale On y Va! gagnent la règle spéciale Sans Peur quand il lance la Waaagh!, jusqu'au début de leur prochain tour.
2	**Tyran Braillard:** *Ce terrible seigneur de guerre est un forcené terrifiant dont le moindre cri a force de loi.* Le Seigneur de Guerre, et toutes les unités amies de la Faction Ork à 12" ou moins de lui, relancent les tests de Moral et de Pilonnage ratés.
3	**Comme l'Éklair!:** *Ce seigneur de guerre est réputé charger tout droit sans retenue.* Le Seigneur de Guerre, et toutes les unités amies de la Faction Ork à 12" ou moins de lui, peuvent relancer tous les dés de leur jet de distance de Sprint ou de Portée de Charge.
4	**Brutal mais Ruzé:** *Ce seigneur de guerre des plus sournois sait frapper l'adversaire là où ça fait mal.* Le Seigneur de Guerre peut relancer 1 jet Pour Toucher ou Pour Blesser raté par tour.
5	**Ruzé mais Brutal:** *Le seigneur de guerre sait encaisser, et peut subir sans mal les coups les plus rudes.* Le Seigneur de Guerre peut relancer 1 jet de sauvegarde d'Armure ou Invulnérable raté par tour.
6	**Raizon du Plus Fort:** *Ce seigneur de guerre tout en muscles et en animosité personnifie la nature ork.* Le Seigneur de Guerre reçoit un bonus de +1 à la caractéristique Force de son profil.

FOURBI ET FLINGUES

Cette section du *Codex: Orks* liste l'ensemble des armes et équipements utilisés par les orks, ainsi que les règles pour les employer dans vos parties de Warhammer 40,000. L'équipement de chaque personnage nommé est décrit dans sa propre fiche technique (p. 54-89), tandis que les armes et équipements des autres types d'unités sont décrits ici.

Armes de Mêlée

Les profils des armes de cette section figurent aussi dans les Références (p. 104). Les règles complètes pour l'arme de mêlée suivante se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*:

Arme de corps à corps

Scie Kibuzz

Il s'agit d'une scie circulaire industrielle montée sur un bras articulé rudimentaire, qui permet à un pilote de Deffkopta de décapiter au passage les malheureuses victimes qu'il survole.

Portée	F	PA	Type
-	x2	2	Mêlée, Encombrant, Arme de Spécialiste

Kikoup'

Les orks emploient toutes sortes de lames et de tronçonneuses. Un gros kikoup' ordinaire peut sectionner d'un coup la plupart des adversaires, et celui que porte un Stompa peut découper un titan.

	Portée	F	PA	Type
Kikoup'	-	Util.	-	Mêlée
Gros kikoup'	-	+2	5	Mêlée, À Deux Mains
Méga kikoup'	-	D	1	Mêlée

Chop'snot

Outil traditionnel du Runtherd, le chop'snot lui sert à alpaguer et à tenir par le cou tout ce qui passe à portée.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	-	Mêlée, Étrangl'

Étrangl': Quand l'utilisateur combat en Défi, son adversaire subit un malus de 1 à sa caractéristique d'Attaques (jusqu'à un minimum de 1).

Taz' Grot

Cette invention simple de Mek sert à infliger une décharge aux parties sensibles des grots rétifs, et le porteur peut en augmenter fortement le voltage pour faire face aux adversaires les plus rudes.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	-	Mêlée, Haute Tension

Haute Tension: Au moment d'effectuer ses Attaques de corps à corps, le porteur peut choisir de les échanger contre une seule Attaque de Haute Tension. En ce cas, effectuez normalement le jet Pour Toucher, mais résolvez cette Attaque au double de la Force du porteur (maximum 10).

Diskeuz'

Cette scie massive et vrombissante peut ouvrir en deux la coque d'un char, ou débiter les ennemis en quartiers de viande informes.

Portée	F	PA	Type
-	x2	2	Mêlée, Arme de Spécialiste, Encombrant, Fléau des Blindages

Pinces

Les orks préfèrent des pinces hydrauliques grossières aux gantelets énergétiques sophistiqués des autres races. Ces énormes sécateurs sont capables de déchiqueter ou de broyer l'adversaire le plus robuste. Les marcheurs orks sont munis de pinces à leur mesure, qui viennent facilement à bout de tout ce qui se dresserait sur la route du pilote.

	Portée	F	PA	Type
Pince énergétik'	-	x2	2	Mêlée, Encombrant, Arme de Spécialiste
Pince de Kan	-	+2	2	Mêlée
Pince de Gork (ou de Mork)	-	10	1	Mêlée, Commotion

Kass'tank

Le kass'tank se résume à une roquette fixée au bout d'un manche. Le tout se manie comme une sorte de maillet explosif, en frappant avec enthousiasme dans les parties les plus vulnérables de la cible, qu'il s'agisse d'un blindé ou d'un malheureux soldat ennemi.

Portée	F	PA	Type
-	8	3	Mêlée, À Deux Mains, Encombrant

Pikouz'

Le brouet visqueux que les Painboyz injectent en guise de coagulant est fatal aux organismes non-orkoïdes. Les artères de la victime se retrouvent bouchées par une infestation fongique, ses poumons deviennent des poches gonflées de spores, et elle s'écroule peu après, le moindre orifice débordant d'une épaisse bouillie mousseuse.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	-	Mêlée, Empoisonné (4+)

Bâton de Weirdboy

Les colifichets brillants et les clochettes qui ornent le bâton d'un Weirdboy ne doivent pas faire oublier son terrible potentiel destructeur. Le bâton lui-même est une barre de cuivre qui permet au porteur de se relier à la terre pour dissiper les pics d'énergie Waaagh!, et en tant qu'arme, il émet des décharges vertes crépitantes chaque fois que le Weirdboy porte un coup.

Portée	F	PA	Type
-	+2	4	Mêlée, À Deux Mains, Force

Armes de Tir

Gross' Bombe

Certains pilotes de Deffkopta accrochent de lourdes charges explosives sous leurs montures volantes.

Portée	F	PA	Type
-	4	5	Bombe 1, Grande Explosion, Usage Unique

Bombe Kiboum

Catapultée vers l'ennemi par l'élan du Blitza-bommer, la bombe kiboum peut s'avérer dévastatrice, y compris pour son propre aéronef.

Portée	F	PA	Type
-	7	2	Bombe 1, Fléau des Blindages, Grande Explosion, Piké Hurlant, Usage Unique

Piké Hurlant: Pour exécuter un Bombardement avec une bombe kiboum, jetez 2D6 et consultez le tableau ci-dessous. Effectuez le jet après avoir placé le gabarit d'explosion mais avant de résoudre sa déviation.

2D6 Résultat

2 **Pluss vite ! Waaagh ! Heu**... Aucune bombe n'est larguée. L'Aéronef effectuant l'attaque subit un résultat Descendu en Flammes, en centrant le grand gabarit d'explosion sur la figurine ciblée. Le gabarit dévie alors de 2D6", selon la règle Descendu en Flammes (voir *Warhammer 40,000: Les Règles*).

3 **Ça a tapé !** Aucune bombe n'est larguée. L'Aéronef effectuant l'attaque et sa cible subissent chacun 1 touche de Force 9 PA2. Toutes les touches infligées à des véhicules affectent leur Blindage de flanc.

4-9 **Pile kom ça !** Exécutez normalement l'attaque de Bombardement.

10-12 **Dakka-dakka-boum !** Exécutez normalement l'attaque de Bombardement. De plus, l'Aéronef effectuant l'attaque peut tirer avec ses armes d'Assaut sur l'unité de la figurine ciblée. Toutes les touches sur les véhicules affectent leur Blindage Arrière. Toute unité qui perd au moins 1 PV suite à n'importe laquelle de ces attaques doit effectuer un test de Pilonnage. Notez que l'Aéronef pourra de nouveau tirer avec ses armes d'Assaut pendant la phase de Tir, et qu'il pourra cibler une unité différente.

Armes Incendiaires

Toutes les armes suivantes sont des Armes à Flammes au regard des règles spéciales relatives aux Armes à Flammes décrites dans *Warhammer 40,000: Les Règles*. Les profils des armes de cette section sont également listés dans la section Références (p. 104).

Bombe Kikram'

La bombe kikram' consiste en un réservoir métallique rempli à ras bord d'une mixture visqueuse de prométhium et d'huile de squig. Un détonateur intégré fait exploser le tout à l'impact, pour répandre un brasier mortel sur une vaste étendue.

Portée	F	PA	Type
-	5	4	Bombe 1, Grande Explosion, Ignore les Couverts, Usage Unique

Krameur

Le krameur est un long chalumeau dont on peut régler le débit en un jet concentré pour découper le métal, ou en un nuage ardent pour baigner toute une zone dans les flammes.

Quand une figurine attaque avec un krameur, elle peut utiliser l'un ou l'autre des profils ci-dessous. Elle ne peut pas utiliser les deux profils dans le même tour.

Portée	F	PA	Type
Souffle	4	5	Assaut 1
-	Util.	3	Mêlée, À Deux Mains

Karbo

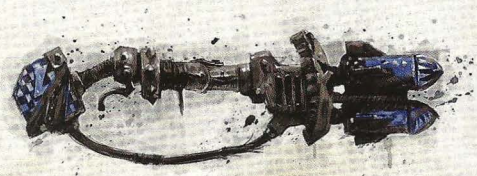
Outil de prédilection des pyromanes orks, le karbo est un lance-flammes massif qui répand une quantité conséquente de combustible. Le karbo se rencontre le plus souvent sur des véhicules orks, bien que certains Meks les adaptent également à des armes kombinées.

Portée	F	PA	Type
Souffle	5	4	Assaut 1

Missile Karbo

Le missile karbo est une arme de type "tire pis zoublie" qui sert aux pilotes de Burna-bommer pour chasser l'infanterie ennemie hors des couverts. Sa charge incendiaire détone dans une bouffée de flammes blanches qui se jouent des fortifications.

Portée	F	PA	Type
24"	5	4	Lourde 1, Explosion, Ignore les Couverts, Usage Unique



Krach'bulles

Le krach'bulles génère des grappes de champs de force sphériques, certains très grands mais qui ont l'impact d'une simple gifle, d'autres pareils à de petites bulles de savon qui éclatent avec la force de Gork.

Portée	F	PA	Type
36"	D6*	D6*	Lourde 1, Grande Explosion

* Effectuez un seul jet à chaque phase de Tir pour connaître à la fois la Force et la PA du krach'bulles, après avoir choisi l'unité cible. Par exemple, si vous obtenez un 3, le tir sera résolu avec Force 3 et PA3.

Dakkafling'

Le Dakkafling' est une mitrailleuse lourde alimentée par une trémie ou un tambour, qui crache un torrent de balles grossières.

Portée	F	PA	Type
18"	5	5	Assaut 3

Kanon d'la Mort

Les Stompas portent d'énormes kanons d'la mort, capables de volatiliser de pleines formations ennemies en une glorieuse explosion.

Portée	F	PA	Type
72"	10	1	Arme Primaire 1, Énorme Explosion

Fling' d'la Mort

Les fling' d'la mort, kustomisés et montés dans de lourds harnais, tirent des salves imprévisibles de balles, de roquettes et de faisceaux qui réduisent les fantassins adverses en lambeaux sanglants.

Portée	F	PA	Type
48"	7	4	Lourde 1D3*

* Chaque fois qu'une unité tire avec des fling' d'la mort, une fois l'unité cible choisie, effectuez un seul jet pour savoir combien de tirs effectue l'ensemble de ses fling' d'la mort.

Pétoire Grot

Il arrive que les grots parviennent à s'acheter un semblant d'arme vétuste de troisième main, qui peut éventuellement tuer quelque chose si d'aventure Gork et Mork se sentent d'humeur généreuse.

Portée	F	PA	Type
12"	3	-	Assaut 1

Grotzooka

Cette arme en forme d'entonnoir se charge avec toutes sortes de débris et de clous, pour déchiqueter sa cible dans un nuage de mitraille.

Portée	F	PA	Type
18"	6	5	Lourde 2, Explosion

Kanon

Ce type de pièce d'appui de gros calibre, simple mais efficace, peut tirer des obus antichars ou à fragmentation.

	Portée	F	PA	Type
Frag	36"	4	5	Lourde 1, Explosion
Obus	36"	8	3	Lourde 1

Kanon Kitu

Le kanon kitu équipe généralement la tourelle d'un Battlewagon. Certes, sa portée et sa précision laissent à désirer, mais il se rattrape largement en termes de vacarme et de puissance explosive.

Portée	F	PA	Type
24"	7	3	Artillerie 1, Grande Explosion

Armes Kombinées

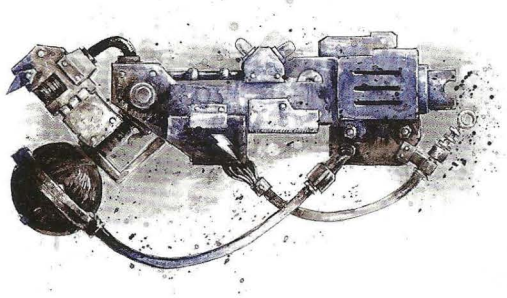
Pour créer une arme kombinée, on soude ou on cloue deux armes ensemble pour disposer d'un maximum de dakka au bon moment.

Une figurine munie d'une arme kombinée peut choisir de tirer soit avec le fling' primaire (p.96), soit avec l'arme secondaire, qui est soit un lance-rokettes (voir ci-dessous) soit un karbo (p.94). Le fling' peut tirer à chaque tour, mais l'arme secondaire ne peut tirer qu'une fois par bataille. On ne peut pas tirer avec les deux armes au même tour. Une même arme kombinée n'a qu'une seule arme secondaire.

Méga-armes Kustom

L'arme préférée d'un Mek devient souvent son projet fétiche, nanti d'une quantité croissante de trucs et de bidules. Les bons jours, une telle arme peut trouer un space marine de part en part à vingt pas. Néanmoins, la puissance d'une méga-arme kustom se paie, car elle peut très bien exploser en cas de surchauffe. On considère pourtant que le risque est largement justifié par ses effets spectaculaires.

	Portée	F	PA	Type
Méga-kalibr' kustom	12"	8	2	Pistolet, Surchauffe
Méga-klateur kustom	24"	8	2	Assaut 1, Surchauffe
Méga-kanon kustom	36"	8	2	Lourde 1, Explosion, Surchauffe



Lobeur

Le lobeur typique est un gros mortier bruyant, généralement monté sur un Battlewagon.

Portée	F	PA	Type
48"	5	5	Lourde 1, Barrage, Explosion

Lance-rokettes

Rudimentaire et facile à produire, le lance-rokette est une barre de métal dotée d'un mécanisme de mise à feu permettant à l'ork du "bon" côté de tirer une rokette vaguement en direction de l'ennemi.

Portée	F	PA	Type
24"	8	3	Assaut 1

KANON SHOKK

Le kanon Shokk projette un champ de force étroit à travers le Warp, qui s'ouvre juste devant l'arme et débouche au point que vise l'opérateur. On pousse dans ce tunnel infernal des snotlings (voire un squig qui traîne) qui en ressortent fous de terreur, griffant, mordant et déféquant compulsivement. Tandis que le Mek vise de son mieux les positions adverses, les snotlings déments se matérialisent parmi les soldats ennemis, voire à l'intérieur de leur corps. Les effets sont catastrophiques aussi bien contre les troupes que contre les véhicules, ce qui fait de cette arme l'une des plus redoutables de l'arsenal ork.

Pour tirer avec le kanon Shokk, jetez 2D6 pour définir sa Force, après avoir placé le gabarit mais avant d'effectuer le jet de déviation. Si vous obtenez pour sa Force un 11 ou un double quelconque, consultez le tableau ci-après.

Portée	F	PA	Type
60"	2D6	2	Artillerie 1, Grande Explosion

Jet	Résultat
1,1	**Boum !** Aucun tir n'a lieu. Retirez le Mek comme perte.
2,2	**Oups !** À ce tour, c'est le joueur adverse qui peut choisir la cible du kanon Shokk, et placer le grand gabarit d'explosion. La cible peut être une unité du même camp que le Mek.
3,3	**Gah !** Résolvez le tir contre l'unité non verrouillée en combat la plus proche de l'unité ciblée, qu'elle soit amie ou ennemie.
4,4	**Sploutch !** Résolvez l'attaque contre la cible prévue, mais avec le petit gabarit d'explosion. Les touches éventuelles sont résolues à Force 6 PA6.
5,5	**Zoing !** Aucun tir n'a lieu. Placez immédiatement le Mek en contact socle à socle avec la figurine de l'unité ciblée (ou son point) la/le plus proche, et considérez-les comme verrouillés en combat.
5,6	**Bzzap !** Seule la figurine sous le trou du gabarit est touchée, mais le tir a une Force de 10.
6,6	**Kraboum !** Pour la résolution de ce tir, le kanon Shokk a la règle spéciale Vortex.

FLING'

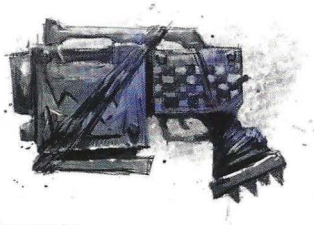
Les fling' sont des armes automatiques de gros calibre qui sont de taille très variable, et vont des armes individuelles des simples Boyz aux super fling' montés sur les aéronefs. Quelle que soit leur conception, les fling' sont invariablement meurtriers et bruyants.

	Portée	F	PA	Type
Fling'	18"	4	6	Assaut 2
Gros fling'	36"	5	5	Assaut 3
Super fling'	36"	6	4	Assaut 3
Méga-fling' d'la mort	36"	6	4	Lourde 3D6

KALIBR'

Cette arme de poing, aussi laide et brutale que son utilisateur, permet de tuer son adversaire aussi bien en lui tirant dans le visage à bout portant qu'en le battant à mort.

Portée	F	PA	Type
12"	4	6	Pistolet



KANON KRAZEUR

Cette arme dérivée du leveur-lâcheur piège sa cible dans un champ de force confiné, avant de la lever dans les airs et de la broyer inexorablement comme le ferait un énorme poing invisible. Il arrive bien sûr que la cible soit juste projetée en l'air avant de retomber.

Portée	F	PA	Type
36"	1D6+4*	1	Lourde 1

* Effectuez un jet à chaque phase de Tir pour connaître la Force de l'arme, après avoir choisi l'unité cible.

FLING' DE LUX'

Les heureux possesseurs de fling' de lux' dépensent les dents sans compter pour faire ajouter des canons, des chargeurs et autres accessoires à ces merveilles de savoir-faire ork. Les armes qui en résultent peuvent aussi bien tirer une grêle de balles incandescentes que des décharges de plasma ou des salves de roquettes.

Portée	F	PA	Type
24"	5	1D6*	Assaut 3

* Une fois l'unité cible choisie, effectuez un seul jet pour savoir la PA de l'ensemble des fling' de lux' de l'unité.

SUPER-GATLING

Les Stompas disposent d'un énorme canon rotatif vrombissant qui fauche l'infanterie comme les véhicules légers en quelques secondes.

Portée	F	PA	Type
48"	7	3	Lourde 2D6, Brrr Clic-clic, Psycho-bastos-o-rama !

Psycho-bastos-o-rama ! Chaque fois qu'elle fait feu, la super-gatling effectue trois attaques de tir avec le profil ci-dessus. Résolvez entièrement chacune de ces attaques de tir avant de passer à la suivante. On peut choisir une nouvelle cible à chaque attaque.

Brrr Clic-clic : Si vous obtenez un double pour le nombre de tirs d'une attaque de super-gatling, cette dernière tombe à court de munitions dès que cette attaque a été résolue, et elle ne pourra plus tirer pour le restant de la partie. Cette règle ne s'applique pas à la toute première attaque de tir que la super-gatling effectue au cours d'une bataille (elle pourra donc effectuer au moins deux attaques de tir avant d'être à court de munitions).

Super-rokette

Il est rare qu'un Stompa parte en guerre sans que sa coque arbore plusieurs de ces missiles capricieux et meurtriers. Une fois lancés, ils traversent le champ de bataille dans une trombe de feu avant de s'abattre sur l'ennemi comme le piétinement rageur d'un dieu ork.

Portée	F	PA	Type
Infinie	8	3	Lourde 1, Grande Explosion, Usage Unique

Boum Tépula

Le boum tépula englobe sa cible dans une bulle d'espace Warp, puis il la déplace aléatoirement à une faible distance. Cela suffit pour que la victime risque de se rematérialiser à une hauteur dangereuse, voire dans un objet solide. Un Mek ne peut jamais prédire au juste ce qui arrivera à la cible du boum tépula, mais le résultat est toujours divertissant.

Portée	F	PA	Type
12"	8	2	Assaut 1, Explosion, Tépula

Tépula : Toute blessure obtenue par cette arme avec un jet Pour Blesser de 6 a la règle spéciale Mort Instantanée. Si cette arme obtient un 6 pour la pénétration de Blindage, elle inflige une touche pénétrante, que le total soit supérieur ou non à la Valeur de Blindage de la cible.

Kanon Trakteur

Le kanon trakteur projette un faisceau d'énergie bourdonnant, avec lequel les servants grots balaient frénétiquement l'espace aérien jusqu'à ce qu'ils accrochent une cible volante. Une fois prise dans la colonne de force, la proie est violemment précipitée au sol.

Portée	F	PA	Type
36"	8	3	Lourde 1, Antiaérien, Trakteur

Trakteur : Cette arme inflige automatiquement un résultat Immobilisé en plus de tout autre effet quand elle obtient une touche superficielle ou pénétrante contre un Aéronef au Passage. Une Créature Monstrueuse Volante en Approche qui perd au moins 1 PV à cause de cette arme subit un malus de -3 à son test de Crash pour ce tour.

Kanon Zzap

Le kanon Zzap tire des éclairs imprévisibles. Bien qu'il puisse perforer la coque du plus lourd véhicule ennemi, il tend malheureusement à électrocuter son opérateur en cas de surcharge.

Portée	F	PA	Type
36"	2D6	2	Lourde 1, Zzap, Surchauffe

Zzap : Chaque fois qu'un kanon Zzap tire, jetez 2D6 pour définir sa Force, après avoir désigné l'unité cible. Si le résultat est supérieur à 10, le tir est résolu avec une Force de 10 et l'arme Surchauffe sur un résultat de 1, 2 ou 3 à son jet Pour Toucher. Si un kanon Zzap Surchauffe, la Blessure est allouée à un servant. Quand il obtient une touche superficielle ou pénétrante, un Kanon Zzap inflige automatiquement un résultat Équipage Secoué en plus de tout autre effet.

Grots & Squigs

Les grots et les squigs sont des améliorations accessibles à certaines figurines de l'armée ork. L'amélioration est représentée soit directement sur la figurine qui en est dotée, soit par une autre figurine de grot ou de squig appropriée, placée à côté d'elle. Les figurines de ce type sont purement décoratives, et on les ignore toujours en termes de jeu ; si elles gênent, il suffit de les mettre de côté. Si la figurine de grot ou de squig représente un effet à usage unique, on la retire une fois que cet effet a été utilisé.

Grot Bastos

Un grot bastos est un Gretchin chargé comme une bête de somme avec des munitions supplémentaires pour son maître.

Usage unique. Une figurine avec grot bastos peut relancer 1 jet Pour Toucher lorsqu'elle tire.

Squig d'Attak'

Le squig d'attak' est un prédateur insatiable à la gueule démesurée.

Une figurine avec squig d'attak' peut relancer 1 jet Pour Toucher au corps à corps à chaque tour.

Squig Bomb'

Les Tankbustas exploitent la tendance des squigs à pourchasser les véhicules ennemis en leur attachant des explosifs sur le dos.

Usage unique. Une figurine avec squig bomb' peut effectuer une attaque de tir avec le profil suivant. Les squigs bomb' ne peuvent ni effectuer des tirs au Jugé, ni attaquer des Aéronefs, Créatures Monstrueuses Volantes ou Antigravs.

Portée	F	PA	Type
18"	8	4	Assaut 1, Tagadap Boum !, Usage Unique

Tagadap Boum ! Les squigs bomb' touchent toujours leur cible sur un résultat Pour Toucher de 2 ou plus.

Grot Graisseur

Les grots graisseurs assistent les Meks orks, qui leur ordonnent d'éteindre des incendies ou de ramper dans des moteurs en marche.

Usage unique. Un grot graisseur permet à un Mek de relancer un test de réparation raté de matos de Mek.

Grot Soigneur

Les Painboyz sont souvent accompagnés de grots soigneurs, qui lui portent ses instruments et ramassent les organes et membres épars.

Usage unique. Un grot soigneur permet à l'unité d'un Painboy de relancer 1 jet d'Insensible à la Douleur.

Squig de Garde

Ce squig féroce est dressé à dévorer les grots errants sur ordre.

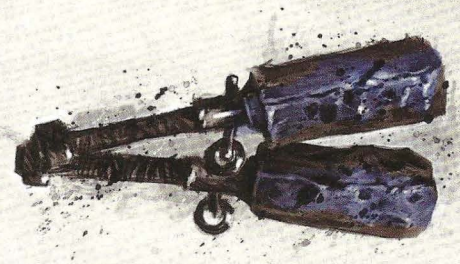
Chaque fois qu'une unité avec un squig de garde rate un test de Moral, elle subit 1D6 touches de Force 3 PA-, après quoi elle doit relancer le test de Moral raté. Si la relance échoue, elle ne peut pas être relancée de nouveau, et le squig de garde n'inflige pas de touches supplémentaires.

Bidules Orks

Les règles des grenades suivantes se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*:

Frags à manche* — ** Voir grenades offensives*

Bombes kass'tank** — *** Voir bombes à fusion*



Ikon' de Boss

Les Nobz arborent souvent leurs trophées sur un totem pour montrer qu'on ne leur cherche pas noise impunément. Cette ikon' sert aussi de trique pour ramener un semblant d'ordre dans le feu de l'action.

Chaque fois qu'une unité qui inclut au moins une figurine avec ikon' de Boss effectue un jet sur le tableau de Loi d'la Bande (p.92), vous pouvez relancer un résultat autre que Kassage de Têtes. Vous devez accepter le résultat de la relance.

Corps Cybork

La robuste physiologie ork tolère les implants cybernétiques les plus grossiers, même si le receveur n'avait rien demandé au dok!

Une figurine avec corps cybork a la règle spéciale Insensible à la Douleur (6+).

Matos de Dok

Scalpels tronçonneurs, truelles crâniennes ou gros maillets, les instruments de chirurgie orks sont frustes mais fort efficaces.

Tant que le porteur est en vie, toutes les figurines de son unité ont la règle spéciale Insensible à la Douleur.

Vizeur

Qu'il prenne la forme d'une visière à monoculaire, d'un implant bionique sophistiqué, d'un gros téléscope ou de Mork sait quoi, le vizeur dote son utilisateur d'une précision presque moyenne.

Une figurine avec vizeur qui est restée à l'arrêt durant sa phase de Mouvement a CT3 jusqu'à la fin de son tour.

Champ de Force Kustom

Cet étrange appareil aux bobines crépitantes projette des bulles d'énergie invisibles qui protègent des tirs les orks à proximité.

Le porteur, et toutes les figurines à 6" ou moins de lui, reçoivent une sauvegarde invulnérable de 5+ contre toutes les attaques de tir. Si le porteur est embarqué dans un véhicule, à la place, c'est ce véhicule qui a une sauvegarde invulnérable de 5+ contre toutes les attaques de tir.

Matos de Mek

Tout Mek qui se respecte part au combat avec un assortiment de ses outils favoris, qui incluent toujours une grosse clé bien lourde.

À chacune de vos phases de Tir, au lieu de tirer avec ses armes, une figurine équipée de matos de Mek peut choisir de réparer un seul véhicule ami en contact ou dans lequel elle est embarquée. Pour réparer un véhicule, jetez 1D6. Sur 5+, vous pouvez lui restituer un Point de Coque perdu plus tôt au cours de la bataille, ou à la place réparer un résultat Arme Détruite ou Immobilisé, avec effet immédiat.

Rokette Dorsale

Les Stormboyz portent sur le dos des fusées rudimentaires qui leur permettent de traverser le champ de bataille à grands bonds, quitte à heurter un mur de ferrobéton plutôt que les lignes ennemies.

Les figurines équipées de rokettes dorsales gagnent le type de Saut, décrit dans *Warhammer 40,000: Les Règles*. Une unité composée uniquement de figurines avec rokettes dorsales peut choisir de les utiliser pour Sprinter de 2d6" au lieu d'1D6" lors de la phase de Tir, même si elle les a déjà utilisées pendant la phase de Mouvement. Dans ce cas, toutes les figurines de l'unité doivent effectuer un test de Terrain Dangereux.

Bannière Waaagh!

Brandie par un Nob qui a gagné la confiance de son Warboss, la bannière d'une bande est ornée de glyphes et de trophées dont l'aura quasi-religieuse pousse les orks à redoubler de vaillance.

Toutes les figurines d'une unité qui comporte une bannière Waaagh! ont +1 à la caractéristique CC de leur profil.

Békan'

Les orks aiment la vitesse, les grosses armes, et faire du bruit. La békan' satisfait toutes ces attentes, à commencer par la vitesse. Qui plus est, lorsque les Warbikers foncent, ils produisent des nuages de gaz d'échappement noirâtres qui les masquent aux tireurs ennemis.

Une figurine équipée d'une békan' devient de type Motos, décrit dans *Warhammer 40,000: Les Règles*. De plus, elle a une Sauvegarde d'Armure de 4+. En outre, si une figurine sur békan' effectue un turbo-boost, sa sauvegarde de couvert est améliorée d'1 point par rapport à la normale jusqu'au début de son prochain tour. Une békan' est équipée d'un dakkafling' jumelé.

Armures

Armur' Lourde
L'armur' lourde ork est façonnée par martelage de ferraille, de tôles hétéroclites et de pièces d'armures récupérées sur des ennemis défaits. Bien qu'elle ne corresponde que très approximativement aux mensurations de son propriétaire, l'armur' lourde lui fournit une protection appréciable.

L'armur' lourde confère une Sauvegarde d'Armure de 4+.

Méga-armur'
Cette armure se compose de plaques de blindage extrêmement épaisses sur un exosquelette motorisé. En dépit de son encombrement considérable, la méga-armure confère à son porteur une force et une résistance considérables, qu'on ne peut surpasser qu'en étant branché dans un Deff Dread.

La méga-armure confère une Sauvegarde d'Armure de 2+. Les figurines en méga-armure ont les règles spéciales Massif et Lent et Méthodique.

Équipement de Véhicules Orks

Les règles de l'amélioration suivante se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*:

Blindage Renforcé

Kaze Blindée
Un compartiment blindé donne à un chariot une relative longévité.

Un véhicule avec kaze blindée ne compte plus comme Découvert. Notez que cela affecte ses Points d'accès et ses Postes de Tir comme l'indique sa fiche technique.

Planche d'Abordaj'
De nombreux véhicules orks sont munis de lourdes plaques de métal articulées et dotées de crocs, où les Boyz peuvent commencer à s'entasser pour l'assaut alors qu'ils sont encore en route.

Si une unité qui débarque d'un véhicule Découvert avec planche d'abordaj' déclare une charge au même tour, elle ajoute +2 à sa portée de charge (jusqu'à un maximum de 12).

Rouleau Kompresseur
Grâce au rouleau kompresseur, un Battlewagon met en œuvre sa masse considérable contre tout ce qui se trouve sur son chemin.

Un véhicule avec rouleau kompresseur a un bonus de +2 à sa valeur de Blindage Avant quand il effectue un Éperonnage. De plus, si une unité ennemie effectue une attaque La Mort ou La Gloire contre un véhicle avec rouleau kompresseur et échoue à l'arrêter, elle subit 1D3 touches de F10 PA4 en plus des dégâts normaux consécutifs à son échec. Enfin, un véhicle avec rouleau kompresseur peut relancer ses tests de Terrain Dangereux ratés.

Pince Katrap'
Montée au bout d'une grue articulée et contrôlée par d'ingénieux leviers, la pince katrap' empêche les chars ennemis de se sauver.

Au début de la phase de Mouvement ennemie, désignez un seul véhicule ennemi situé à 2" ou moins de la pince katrap'. Sur un résultat de 4+, ce véhicule ne pourra pas se déplacer à ce tour. La pince katrap' ne peut pas être utilisée contre les Aéronefs et les Antigravs.

As dé Zas
Le titre d'As dé Zas revient aux pilotes qui ont survécu à plus de combats tournoyants qu'ils n'ont de doigts (orteils compris).

Un véhicule avec cette amélioration a CT3 quand il tire sur les Motojets, les Antigravs, les Aéronefs et les Créatures Monstrueuses Volantes.

Grots Bidouilleurs
Que ce soit en rattachant des pièces à la riveteuse, ou en descendant pour pousser, les grots bidouilleurs peuvent maintenir un véhicule ork en état de combattre plus longtemps qu'il ne l'aurait dû.

Un véhicule doté de grots bidouilleurs a la règle spéciale Il Est Invincible.

Peint Tout Rouj'
Les orks croient dur comme fer qu'un véhicule va plus vite s'il est peint en rouge. Contre toute vraisemblance, ils n'ont pas tort.

Un véhicule ork avec l'amélioration peint tout rouj' ajoute +1" à son déplacement quand il Met les Gaz.

Éperon Renforcé
Muni de cet accessoire grossier et solide, un véhicule peut se frayer un chemin à travers les épaves, les murs ou les ennemis.

Un véhicule avec éperon renforcé peut effectuer des Attaques de Char et des Éperonnages, avec un bonus de +2 à sa valeur de Blindage Avant quand il effectue un Éperonnage. De plus, il peut relancer ses tests de Terrain Dangereux ratés.

Lance-frag'
Le lance-frag' catapulte des brassées de grenades sur l'ennemi.

Le véhicule est armé de frags à manche. Toute unité qui débarque d'un véhicule avec lance-frag' est considérée comme ayant des frags à manche jusqu'à la fin du tour.

Boule Kikass'
En montant des boulets cloutés sur leurs véhicules de combat, les orks conjuguent leur amour de la démolition et de la guerre.

Portée	F	PA	Type
3"	9	4	Assaut 1D3

KADOS DE GORK ET MORK

Les Kados de Gork et Mork sont des objets uniques si précieux que des tribus entières se feraient la guerre pour les posséder, car d'aucuns les considèrent comme des présents légués à la race ork par ses dieux insouciants et belliqueux. Un seul de chacun des artéfacts suivants peut être choisi par armée – ils n'existent qu'en un exemplaire dans la galaxie !

Eul' Caske à Ruze

Dérobé sur un site de formation de la Schola Progenium, cet amas d'électrodes fut incorporé à un casque sur l'ordre du Warboss Blood Axe Morgog. Dès qu'il coiffa ce casque, Morgog fut bombardé de bribes de concepts stratégiques et tactiques qu'il pouvait assimiler à travers la tourmente de visions fugitives et de voix d'zoms. Les ennemis du Warboss allaient bientôt apprendre ce qui est plus dangereux qu'une brute barbare d'une demi-tonne : une brute barbare d'une demi-tonne avec un plan ruzé.

Le porteur d'Eul' Caske à Ruze tire un Trait de Seigneur de Guerre supplémentaire dans le Tableau des Traits Stratégiques de *Warhammer 40,000 : Les Règles*. Si le trait supplémentaire est identique au premier trait tiré, relancez jusqu'à obtenir un trait différent.

Békan' Kifonce de Gazbag

À l'origine propriété du fameux Warboss Speed Freek Gazbag, cette moto est un véritable monstre qui a conservé ses qualités au fil des vols, maquillages et reventes dont elle a fait l'objet. Ses moteurs surgonflés et son dakkafling' cracheur d'éclairs transforment son possesseur en un authentique fléau meurtrier.

Une figurine équipée de la Békan' Kifonce de Gazbag devient de type Motos, décrit dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*. De plus, elle a une Sauvegarde d'Armure de 4+. En outre, quand cette figurine effectue un turbo-boost, elle peut se déplacer de jusqu'à 18" au lieu de 12", et sa sauvegarde de couvert est améliorée d'1 point par rapport à la normale jusqu'au début de son prochain tour.
La Békan' Kifonce de Gazbag est équipée d'un dakkafling' kustom jumelé qui a le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
24"	6	3	Assaut 3

Eul' Bâton Baraka

Makari était un grot exceptionnellement chanceux, qui mourut à l'âge vénérable de neuf ans, aplati sous le postérieur massif de son maître. Ce vaillant grot, porte-enseigne autoproclamé du puissant Ghazghkull Thraka lui-même, survécut des façons les plus improbables à d'innombrables batailles. Makari était pour Ghazghkull une sorte de mascotte ; ainsi, quand les restes du grot furent décollés du derrière de son chef, son emblème emmanché fut récupéré, lavé au jet, et recyclé comme ikon' de boss. Ce fameux Bâton Baraka reste imprégné de bonne fortune, mais le contrecoup quand la chance tourne peut se révéler étonnamment brutal.

Toutes les figurines de l'unité du porteur ajoutent +1 à la caractéristique CC de leur profil (ce bonus ne se cumule pas à celui d'une bannière Waaagh!). De plus, le porteur peut choisir de relancer n'importe quel jet Pour Toucher, Pour Blesser ou de sauvegarde qu'il a raté. Toutefois, si au moins trois de ces relances échouent dans le même tour, la figurine du porteur est immédiatement retirée comme perte sans sauvegarde d'aucune sorte.

Kikoup Kitu de Headwoppa

Le grand Warboss Headwoppa avait un vrai talent pour la décapitation : chaque fois qu'il ôtait la tête à un ennemi, ses troupes l'acclamaient à grand bruit. On n'a plus revu ni Headwoppa ni sa tribu depuis qu'ils ont chargé droit dans une horde de démons de Khorne, au cœur de la nébuleuse de Vandengheist. Pourtant, on parle d'un gros kikoup' ensanglanté qui refait surface périodiquement. Une arme apparemment normale, mais dont le porteur entend une voix grondante en son for intérieur, une voix qui le pousse à un paroxysme de violence.

Portée	F	PA	Type
-	+2	5	Mêlée, À Deux Mains, Décapitation, Perforant

Décapitation : Toute attaque avec le Kikoup Kitu de Headwoppa qui a obtenu un résultat de 6 Pour Blesser suit la règle spéciale Mort Instantanée.

Zoutils du Pro

On dit que les Zoutils du Pro, jadis propriété du Mékaniak Frazdak, peuvent réparer n'importe quel chariot même s'il est pratiquement réduit à l'état d'épave. Comme souvent chez les orks, le simple fait de croire à cette légende la rend véridique !

À chacune de vos phases de Tir, au lieu de tirer avec une arme, une figurine équipée des Zoutils du Pro peut choisir de réparer un seul véhicule ami en contact ou dans lequel elle est embarquée. Pour réparer un véhicule, jetez 1D6. Sur 3+, vous pouvez lui restituer un Point de Coque perdu plus tôt au cours de la bataille, ou à la place réparer un résultat Arme Détruite ou Immobilisé, avec effet immédiat.

Eul' Fling' Kidépot'

Censément réalisé par le Big Mek Buzzgob, Eul' Fling' Kidépot' est un brutal instrument bitube débordant de dakka. Tour à tour échangé contre des monceaux de dents, ou pris sur le cadavre de son propriétaire, ce fling' est passé par de nombreuses tribus au cours de sa carrière. Il crache un déluge de plomb chaud dans un fracas assourdissant, à la grande joie de l'ork qui appuie sur sa détente. Certes, il arrive qu'un projectile aille se perdre dans un autre ork, ce qui ne fait qu'exacerber la satisfaction du tireur.

Portée	F	PA	Type
18"	4	6	Assaut 6, Jumelé, Prunô Perdu

Prunô Perdu : Jetez 1D6 chaque fois qu'Eul' Fling' Kidépot' rate sa cible (après les relances). Pour chaque résultat de 1, une unité amie à 6" ou moins de la cible, choisie par votre adversaire, subit 1 touche de F4 PA6 comme si elle avait été touchée par le porteur d'Eul' Fling' Kidépot'.
Le porteur d'Eul' Fling' Kidépot' et son unité ne peuvent pas être choisis comme cible du Prunô Perdu.

POUVOIRS DE LA WAAAGH!

Les Weirdboyz orks n'utilisent pas leurs capacités psychiques selon leur gré. Quand l'énergie Waaagh! abonde, ils l'absorbent vague après vague jusqu'à en être complètement saturés. Les Weirdboyz doivent alors évacuer cette puissance en projetant de grands éclairs rugissants, faute de quoi l'énergie Waaagh! se trouvera un exutoire de manière aussi explosive que salissante !

Pouvoir Primaris

Trokut' ..... Charge Warp 1
Le Weirdboy émet des arcs d'énergie psychique crépitants qui traversent les soldats ennemis, les réduisant en carcasses noircies sous les yeux de leurs camarades terrifiés.

Trokut' est une **décharge psy** avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
24"	6	3	Assaut 1, Explosion

1. Ploz'tête..... Charge Warp 1
Le front bas du Weirdboy projette une violente impulsion d'énergie, qui traverse le champ de bataille jusqu'à heurter la première cible sur sa trajectoire, faisant exploser la tête de l'infortunée victime dans une gerbe de matière cérébrale et autres débris organiques.

Ploz'tête et une **décharge focalisée** avec une portée de 24". La cible doit réussir un test d'Endurance ou perdre 1 PV sans sauvegarde d'armure ni de couvert.

2. Z'y Va ..... Charge Warp 1
Physiquement saturé d'énergie Waaagh!, le Weirdboy la dissipe à travers les guerriers orks qui l'entourent, ce qui stimule leurs penchants belliqueux et exacerbe leur ferveur guerrière.

Z'y Va est une **bénédiction** qui cible le Psyker. Tant que le pouvoir est en jeu, toutes les figurines dans l'unité du Psyker qui ont la règle spéciale On y Va ! gagnent +1 Attaque.

3. Eul' Saut ..... Charge Warp 1
Fermant les yeux, le Weirdboy se téléporte en un autre point du champ de bataille dans un éclair de lueur verte. Il emporte avec lui, à leur grand dam, les Boyz qui avaient le malheur de se trouver trop près à cet instant.

Eul' Saut est une **bénédiction** qui cible le Psyker et son unité. Retirez l'unité de la table. Elle revient alors immédiatement n'importe où sur le champ de bataille selon les règles de Frappe en Profondeur. Si, ce faisant, l'unité dévie en obtenant un double, elle ne pourra effectuer que des tirs au Jugé jusqu'au début de son prochain tour.

4. Éklair Kitu..... Charge Warp 2
Les orbites du Weirdboy émettent une intense lumière émeraude, qui culmine en une décharge incandescente de pure énergie Waaagh! carbonisant tout ce qu'elle traverse.

Éklair Kitu est un **faisceau** avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
18"	10	2	Assaut 1

5. Vomitork..... Charge Warp 2
Ouvrant tout grand sa gueule garnie de crocs, le Weirdboy vomit spasmodiquement un torrent de psycho-plasma vert qui consume tout ce qu'il recouvre, et ne laisse derrière lui qu'un sol calciné et des braises fluorescentes.

Vomitork est une **décharge psy** avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
Souffle	7	2	Assaut 1

6. Eul' Krunch..... Charge Warp 2
Le cerveau fiévreux du Weirdboy suscite la vision ectoplasmique d'un pied ou d'un poing colossal, vert et verruqueux qui martèle l'ennemi jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une soupe grumeleuse.

Eul' Krunch est une **décharge psy** avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
24"	2D6*	4	Assaut 1, Barrage, Grande Explosion

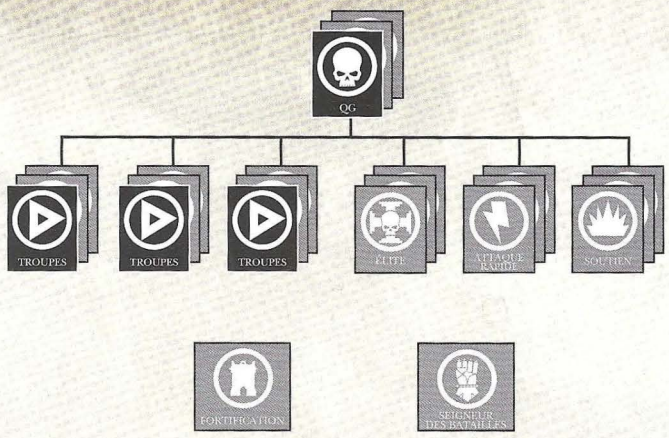
* Si le jet donne 11 ou 12 pour la Force d'*Eul' Krunch*, résolvez entièrement l'attaque avec F10, puis jetez à nouveau 2D6 et résolvez une deuxième attaque contre la cible initiale du pouvoir psy (si elle comporte encore des figurines survivantes). Si cette deuxième attaque obtient elle aussi 11 ou 12 en Force, résolvez une autre attaque comme décrit ci-dessus. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous obteniez 10 ou moins en tirant la Force de l'attaque, ou jusqu'à ce que la cible initiale soit anéantie.

LE VIEUX ZOGWORT

Né dans un nid de vipères pendant une éclipse totale, Zogwort s'en échappa au prix de dizaines de morsures venimeuses, tout en mordant lui aussi en riposte. Il survécut, et fut dès lors révéré par sa tribu ; il abritait de nombreux serpents dans ses guenilles, et sa propre morsure devint elle aussi venimeuse. Mais c'est pour sa malédiction que Zogwort était réellement redouté, car il pouvait transformer ses ennemis en squigs dans un éclair de lumière verte. La notoriété de Zogwort finit par lui valoir un entourage considérable, une véritable Waaagh! avec laquelle le psyker akkro illuminé sema la destruction à travers les étoiles.

DÉTACHEMENT DE HORDE ORK

Le *Codex: Orks* détaille un Détachement unique – le Détachement de Horde Ork – qui reflète la propension des peaux-vertes à former des hordes populeuses. Il suit toutes les règles de Détachement présentées dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.



Obligatoire	Optionnel	
1 QG	2 QG	3 Soutien
3 Troupes	6 Troupes	1 Fortification
	3 Élite	1 Seigneur
	3 Attaque Rapide	des Batailles

Restrictions

Toutes les unités de ce Détachement doivent appartenir à la Faction Ork (ou ne pas avoir de Faction).

Bonus de Commandement

Boss eud' la Waaagh! Si ce Détachement est votre Détachement Principal, vous pouvez relancer le jet effectué dans le tableau des Traits de Seigneur de Guerre du *Codex: Orks*.

Hordes Peaux-vertes: Toute unité de ce Détachement composée d'au moins 10 figurines gagne la règle spéciale Marteau de Fureur à toute phase d'Assaut où elle parvient à charger une unité ennemie, et que la portée de charge obtenue est d'au moins 10" (avant modificateurs). L'unité gagne cet effet même si elle ne se déplace pas de toute la portée obtenue, et même si son effectif est réduit à moins de 10 figurines durant la charge (à cause de l'État d'Alerte, des tests de terrain Dangereux...), tant qu'elle mène à bien sa charge.

OBJECTIFS TACTIQUES ORKS

Pour agrémenter vos parties, le *Codex: Orks* décrit six Objectifs Tactiques réservés aux joueurs peaux-vertes et qui reflètent leurs méthodes guerrières brutales mais ruzées.

Si votre Seigneur de Guerre appartient à la Faction Ork, ces Objectifs Tactiques remplacent les numéros 11-16 (Capturer & Contrôler) décrits dans *Warhammer 40,000: Les Règles.*

Si une mission de Warhammer 40,000 a la règle spéciale Objectifs Tactiques, les joueurs suivent les règles habituelles des Objectifs Tactiques (voir *Warhammer 40,000: Les Règles*) à cette exception près: quand un joueur ork génère un objectif Capturer & Contrôler (numéros 11, 12, 13, 14, 15 ou 16), il génère à la place l'Objectif Tactique Ork correspondant, comme le montre le tableau ci-contre.

Les autres Objectifs Tactiques (numéros 21-66) sont générés normalement, comme dans *Warhammer 40,000: Les Règles.*

D66	Résultat
11	**Dakka Dakka!**
12	**Vaz-y Boss!**
13	**Klatez-les, Boyz!**
14	**À fond la kaiss'!**
15	**Pikez tout!**
16	**On y va! WAAAGH!**

11 DAKKA DAKKA!
Type: Orks

La seule chozʼ mieux que plein de dakka cʼest pluss de dakka.

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins 1 unité ennemie a été entièrement détruite pendant votre phase de Tir.

12 VAZ-Y BOSS!
Type: Orks

Tʼappelle ça tʼbattʼ mauviettʼ? Jʼvais tʼmontrer!

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si votre Seigneur de Guerre a tué un adversaire en Défi lors de votre tour. Si cet adversaire était le Seigneur de Guerre ennemi, marquez 1D3 Points de Victoire à la place.

13 KLATEZ-LES, BOYZ!
Type: Orks

Kessʼ zʼattendez? Allez au tas pour kasser des têtʼ!

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins 1 unité ennemie a été entièrement détruite pendant votre phase d'Assaut. Si de 3 à 5 unités ennemies ont été entièrement détruites pendant votre phase d'Assaut, marquez 1D3 Points de Victoire à la place. Si au moins 6 unités ennemies ont été entièrement détruites pendant votre phase d'Assaut, marquez 1D3+3 Points de Victoire à la place.

14 À FOND LA KAISS'!
Type: Orks

Bougez-vous lʼderchʼ, fô pas rater la bonnʼ baston!

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins trois unités orks ont Mis les Gaz, effectué un Turbo-boost ou Sprinté d'au moins 6" pendant votre tour.

15 PIKEZ TOUT!
Type: Orks

Ya plein dʼbidules à ramasser, mais fô vite les prendre avant que des salʼ voleurs pikent tout.

Jetez 1D6 quand vous générez cet Objectif Tactique. Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si vous contrôlez le Pion Objectif dont le numéro correspond au résultat du D6.

16 ON Y VA! WAAAGH!
Type: Orks

On va leur montrer à ces minabʼ quʼcʼest les orks les meilleurs. Waaagh!

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si, pendant ce tour, vous êtes parvenu à charger une unité ennemie avec une unité ork qui a obtenu une portée de charge d'au moins 10" (avant modificateurs). Si, pendant votre tour, au moins 3 unités orks y sont parvenues, marquez 1D3 Point de Victoire à la place. Notez que les unités orks n'ont pas besoin de se déplacer de toute la portée obtenue pour accomplir cet Objectif Tactique.

NOTE DES CONCEPTEURS: CARTES D'OBJECTIFS TACTIQUES

Si vous possédez un paquet de Cartes d'Objectifs Tactiques Orks, vous pouvez générer vos Objectifs Tactiques en battant les cartes et en tirant celle du dessus, au lieu de lancer 1D66. Les cartes ainsi tirées sont révélées, afin que votre adversaire puisse voir vos Objectifs Tactiques, à moins que la mission que vous jouez ne précise le contraire.

RÉFÉRENCES

Les règles et les tableaux suivants ont été regroupés ici pour vous y référer plus facilement. La page contenant le texte intégral de la règle est indiquée entre parenthèses.

RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE (P.92)

On y Va !: Relancez un dé du jet de portée de charge.

Loi d'la bande: Si l'unité rate un test de Moral ou de Pilonnage, effectuez immédiatement un jet sur le tableau suivant:

D6	Résultat
1	**Bagarreurs-nés:** Si l'unité est verrouillée en combat, on considère qu'elle a réussi le test de Moral ou de Pilonnage. Sinon, elle rate le test.
2-3	**Kassage de Têtes:** Si l'unité inclut au moins un personnage ork, elle subit 1D6 touches de F4 PA-, et on considère qu'elle a réussi le test de Moral ou de Pilonnage. Allouez les touches aléatoirement, mais en excluant les personnages orks (l'éventuel excédent de touches est perdu). Si l'unité n'inclut pas de personnage ork, elle rate le test.
4-6	**Kastagne:** Si l'unité comprend au moins 10 figurines, elle subit 1D6 touches de F4 PA-, et on considère qu'elle a réussi le test de Moral ou de Pilonnage. Allouez les touches aléatoirement. Si elle comprend moins de 10 figurines, elle rate le test.

TRAITS DE S. DE GUERRE (P.92)

D6	Trait de Seigneur de Guerre
1	**Prophète de la Waaagh!** Le Seigneur de Guerre gagne Waaagh! (p.54). S'il a déjà Waaagh!, toutes les unités amies avec On y Va ! gagnent aussi Sans Peur quand il lance la Waaagh!, jusqu'au début du prochain tour ami.
2	**Tyran Braillard:** Le Seigneur et toutes les unités amies de la Faction Ork à 12" ou moins de lui relancent les tests de Moral et de Pilonnage ratés.
3	**Comme l'Éklair !:** Le Seigneur et toutes les unités amies de la Faction Ork à 12" ou moins de lui peuvent relancer tous les dés de Sprint ou de portée de charge.
4	**Brutal mais Ruzé:** Le Seigneur peut relancer un jet Pour Toucher ou Pour Blesser par tour.
5	**Ruzé mais Brutal:** Le Seigneur peut relancer un jet de sauvegarde d'armure ou invulnérable raté par tour.
6	**Raizon du Plus Fort:** Le Seigneur a +1 en Force.

GROTS & SQUIGS (P.97)

Grot Bastos: Une fois par partie, relancez un jet Pour Toucher quand vous effectuez une attaque de Tir. Retirez la figurine de grot bastos après usage.

Squig d'Attak': Relancez un jet Pour Toucher en mêlée par tour.

Squig Bomb': Attaque de tir qui utilise le profil suivant. Ne peut pas effectuer de tirs au Jugé. Ne peut pas servir à attaquer les Aéronefs, Antigravs et Créatures Monstrueuses Volantes.

Portée	F	PA	Type
18"	8	4	Assaut 1, Tagadap Boum !, Usage Unique

Tagadap Boum ! Touche toujours sur 2+.

Grot Graisseur: Relancez 1 jet de réparation raté de matos de Mek. Retirez la figurine de grot graisseur après usage.

Grot Soigneur: Relancez 1 jet d'Insensible à la Douleur. Retirez la figurine de grot soigneur après usage.

Squig de Garde: Une unité qui rate un test de Moral subit 1D6 touches de F3 PA- et doit relancer le test. Si la relance échoue, elle ne peut pas être relancée et le squig n'inflige pas de touches.

ARMURES (P.99)

Armur' Lourde: Sauvegarde d'Armure de 4+.

Méga-armur': Sauvegarde d'Armure de 2+, Massif, Lent et Méthodique.

BIDULES ORKS (p. 98)

Bannière Waaagh! Toutes les figurines de l'unité ont +1 en Capacité de Combat.

Békan': Le type d'unité devient Motos. Confère une Sauvegarde d'Armure de 4+ et un dakkafling' jumelé. Si la figurine turbo-booste, elle gagne +1 en sauvegarde de couvert jusqu'au début de son prochain tour.

Bombes Kass'tank: Bombes à fusion.

Champ de Force Kustom: Toutes les figurines dans un rayon de 6" reçoivent une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les attaques de tir. Par contre, si le champ de force est embarqué dans un véhicule, c'est à la place le véhicule qui reçoit la sauvegarde invulnérable de 5+.

Corps Cybork: Insensible à la Douleur (6+).

Frags à Manche: Grenades offensives.

Ikon' de Boss: Chaque fois qu'une unité qui inclut au moins 1 figurine avec ikon' de boss effectue un jet sur le tableau de Loi d'la Bande (p. 92), elle peut relancer tout autre résultat que Kassage de Têtes. Vous devez accepter le résultat de la relance.

Matos de Dok: Tant que le porteur est en vie, toutes les figurines de son unité ont Insensible à la Douleur.

Matos de Mek: Pendant votre phase de Tir, au lieu de tirer, la figurine peut réparer un véhicule ami en contact socle à socle ou à bord duquel elle est embarquée. Jetez 1D6. Sur 5+, il récupère 1 PC, ou un résultat Arme Détruite ou Immobilisé est réparé.

Rokette Dorsale: Le type d'unité gagne de Saut. Une unité composée exclusivement de figurines avec rokette dorsale peut Sprinter de 2D6" au lieu d'1D6" en phase de Tir, en plus de l'utilisation des rokettes dorsales en phase de Mouvement. Chaque figurine doit alors faire un test de Terrain Dangereux.

Vizeur: Si la figurine est restée à l'arrêt en phase de Mouvement, elle a CT3 jusqu'à la fin de son tour.

POUVOIRS PSYCHIQUES (p. 101)

Pouvoir Primaris

Trokut'
Charge Warp 1. Décharge Psy.

Portée	F	PA	Type
24"	6	3	Assaut 1, Explosion

1. Ploz' Tête
Charge Warp 1. Décharge Focalisée.
Portée 24". La cible doit réussir un test d'Endurance ou perdre 1 PV sans sauvegarde d'armure ou de couvert.

2. Z'y Va
Charge Warp 1. Bénédiction.
Cible le Psyker. Tant que le pouvoir est en jeu, toutes les figurines de l'unité du Psyker avec la règle spéciale On y Va ! ont +1 Attaque.

3. Eul' Saut
Charge Warp 1. Bénédiction.
Cible le Psyker et son unité. Retirez l'unité de la table. Elle Frappe en Profondeur immédiatement, n'importe où sur le champ de bataille. Si la Frappe en Profondeur dévie et si la déviation donne un double, l'unité peut seulement tirer au Jugé jusqu'au début de son prochain tour.

4. Éklair Kitu
Charge Warp 2. Faisceau.

Portée	F	PA	Type
18"	10	2	Assaut 1

5. Vomitork
Charge Warp 2. Décharge Psy.

Portée	F	PA	Type
Souffle	7	2	Assaut 1

6. Eul' Krunch
Charge Warp 2. Décharge Psy

Portée	F	PA	Type
24"	2D6*	4	Assaut 1, Barrage, Grande Explosion

* Si ce jet donne 11 ou 12, résolvez l'attaque à F10, puis jetez 2D6 supplémentaires et résolvez une deuxième attaque contre la même cible. Si le jet donne encore 11-12, résolvez une autre attaque comme décrit ci-dessus. Répétez cette procédure jusqu'à ce que vous obteniez 10 ou moins ou jusqu'à ce que la cible initiale soit entièrement détruite.

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE ORK (p. 99)

As dé Zas : CT3 pour tirer sur les Aéronefs, les Antigravs, les Créatures Monstrueuses Volantes et les Motojets.

Boule Kikass' :

Portée	F	PA	Type
3"	9	4	Assaut 1D3

Éperon Renforcé : Peut faire des Attaques de Char et Éperonner, et son Blindage Avant compte comme étant supérieur de 2 points à la normale lorsqu'il Éperonne. Peut relancer les tests de Terrain Dangereux ratés.

Grots Bidouilleurs : Il Est Invincible.

Kaze Blindée : Ne compte plus comme Découvert. Les Points d'Accès et les Postes de Tir sont affectés de la manière décrite dans la fiche technique.

Lance-frag' : Le véhicule a des frags à manche. Toute unité qui en débarque compte comme ayant des frags à manche jusqu'à la fin du tour.

Planche d'Abordaj' : Une unité qui débarque de ce véhicule Découvert et déclare une charge à ce tour a +2 à sa portée de charge (jusqu'à un maximum de 12).

Peint Tout Rouj' : +1" en Mettant les Gaz.

Pince Katrap' : Au début de la phase de Mouvement ennemie, désignez un véhicule ennemi autre qu'un Aéronef ou un Antigrav, dans un rayon de 2" de la pince katrap'. Sur 4+, ce véhicule ne peut pas se déplacer à ce tour.

Rouleau Kompresseur : Le Blindage Avant du véhicule compte comme étant supérieur de 2 points à la normale. Si une unité ennemie tente une attaque de la Mort ou la Gloire et ne réussit pas à l'arrêter, elle subit 1D3 touches de F10 PA4 en plus des dégâts subis normalement. Peut relancer les tests de Terrain Dangereux ratés.

RÈGLES SPÉCIALES

Avion Waaagh! (p. 73) : Pendant le tour où une Waaagh! est lancée, chaque arme d'Assaut de la figurine tire en jetant 1 dé supplémentaire.

Canonnier Grot (p. 74) : Les tirs de gros fling' ou de gros fling' jumelé sont résolus à CT3.

Ch'nillé (p. 77) : Relance les tests de Terrain Dangereux ratés.

De Brik et de Brok (p. 70) : Jetez 1D6 lorsque le véhicule subit une touche pénétrante. Sur 6, cette touche est superficielle au lieu de pénétrante.

Effigie (p. 87) : Toutes les unités amies de la Faction Ork dans un rayon de 6" sont Sans Peur.

Énergie Waaagh! (p. 55) : Génère +1 point de Charge Warp si, au début de votre phase Psychique, il y a au moins 10 figurines avec la règle spéciale On y Va ! dans un rayon de 12". Dans ce cas, le Weirdboy doit réussir au moins 1 test Psychique à cette phase ou il subira 1 touche de F2 sans sauvegardes. Ne s'applique pas s'il est dans un Transport ou un Bâtiment.

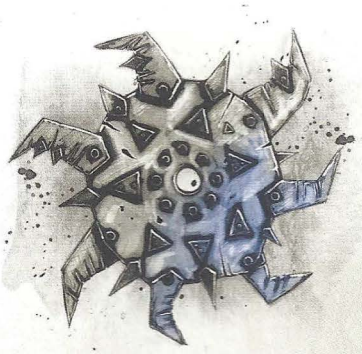
Kakous (p. 65) : Le joueur Ork marque le double des Points de Victoire normaux de Premier Sang si la première perte est un véhicule ennemi détruit par l'attaque d'au moins une unité de Tankbustas.

Mekaniaks (p. 56) : Vous pouvez sélectionner 1 de ces figurines pour chaque autre choix QG. N'occupe pas de case d'Organigramme de Force. Avant le début de la partie, assignez si possible cette figurine à une unité d'Infanterie ou de Pièces d'Appui du détachement. Elle fait partie de cette unité jusqu'à la fin de la bataille.

Poltrons d' Grots (p. 81) : Si l'unité subit au moins 25% de pertes pendant une phase, jetez 1D6. Ajoutez +1 s'il y a au moins 3 Killa Kans dans l'unité, et +1 s'il y a au moins 1 Deff Dread à 6" ou moins. Sur 3+, rien ne se passe. Sur 1-2, chaque figurine de l'unité subit immédiatement un résultat Équipage Secoué (sans perdre de PC).

Ruée (p. 89) : Si le Warboss est votre Seigneur de Guerre, il peut utiliser sa règle spéciale Waaagh! à chacun de ses tours après le premier.

Waaagh! (p. 54) : Une fois par partie, si la figurine est votre Seigneur de Guerre, elle peut lancer une Waaagh! au début de n'importe lequel de vos tours après le premier. À ce tour, les unités composées exclusivement de figurines avec la règle spéciale On y Va ! peuvent déclarer une charge en phase d'Assaut même si elles ont Sprinté.



RÉFÉRENCES

QG

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Big Mek	4	2	4	4	2	3	3	8	6+	In (P)	57
Boss Zagstruk	5	2	5	4	2	3	4	8	4+	In, dS (P)	61
Kaptin Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+	In (P)	60
Mad Dok Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+	In (P)	59
Mek	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In (P)	56
Painboy	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	In (P)	58
Warboss	5	2	5	5	3	4	4	9	6+	In (P)	54
Weirdboy	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	In (P)	55

TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Boss Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	In (P)	62
Boy Ork	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In	62
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-	In	63
Runtherd	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In (P)	63

ÉLITE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Boss Meganob	4	2	4	4	2	3	3	7	2+	In (P)	67
Boss Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	In (P)	var
Boss Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+	In (P)	69
Burna Boy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In	64
Kommando	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In	68
Meganob	4	2	4	4	2	3	3	7	2+	In	67
Mek	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In (P)	64
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	In	66
Tankbusta	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In	65

ATTAQUE RAPIDE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Boss Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	In, dS (P)	71
Boss Nob (Warbiker)	4	2	4	5	2	3	3	7	4+	Mo (P)	76
Deffkopta	4	2	3	5	2	2	2	7	4+	Mj	72
Stormboy	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In, dS	71
Warbiker	4	2	3	5	1	2	2	7	4+	Mo	76

SOUTIEN

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Flash Git	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	In	85
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-	Pa	78
Kaptin	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	In (P)	85
Loota	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In	84
Mek	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	In (P)	84
Mek Gun	-	-	-	7	2	-	-	-	3+	Pa	78

SEIGNEURS DES BATAILLES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Ghazghkull Thraka	6	2	5	5	4	4	5	9	2+	In (P)	86

VÉHICULES

				Blindage						
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC	Type	Page
Battlewagon		2		14	12	10			4	C, D, T	79
Burna-bommer		2		10	10	10			3	Aé	74
Blitza-bommer		2		10	10	10			3	Aé	75
Dakkajet		2		10	10	10			3	Aé	73
Deff Dread	4	2	5	12	12	10	2	3	3	M	80
Gorkanaut	4	2	8	13	13	12	2	4	5	M, T	82
Killa Kan	2	3	5	11	11	10	2	2	2	M	81
Morkanaut	4	2	8	13	13	12	2	4	5	M, T	83
Skorcha		2		10	10	10			2	D, R	77
Stompa	4	2	10	13	13	12	1	4	12	MSl, T	87
Trukk		2		10	10	10			3	D, R, T	70
Warbuggy		2		10	10	10			2	D, R	77
Wartrakk		2		10	10	10			2	D, R	77

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type
Arme de Corps à Corps	-	Util.	-	Mêlée
Bâton de Weirdboy	-	+2	4	Mêlée, À Deux Mains, Force
Bombe Kiboum	-	7	2	Bombe 1, G[dc] Explosion, Fléau des Blindages, Piké Hurlant, Usage Unique
Bombe Kikram'	-	5	4	Bombe 1, G[dc] Explosion, Ignore les Couverts, Usage Unique
Bombes Kass'tanks	-	8	1	Encombrant, Fléau des Blindages
Boule Kikass'	3"	9	4	Assaut 1D3
Boum Tépula	12"	8	2	Assaut 1, Explosion, Tépula
Chop'snot	-	Util.	-	Mêlée, Étrangl'
Dakkafling'	18"	5	5	Assaut 3
Diskeuz'	-	x2	2	Mêlée, Arme de Spécialiste, Encombrant, Fléau des Blindages
Fling'	18"	4	6	Assaut 2
Fling' de Lux'	24"	5	1D6	Assaut 3
Fling' d'la Mort	48"	7	4	Lourde 1D3
Frags à Manche	8"	3	-	Assaut 1, Explosion
Gros Fling'	36"	5	5	Assaut 3
Gros Kikoup'	-	+2	5	Mêlée, À Deux Mains
Gross' Bombe	-	4	5	Bombe 1, G[dc] Explosion, Usage Unique
Grotzooka	18"	6	5	Lourde 2, Explosion
Kalibr'	12"	4	6	Pistolet
Kanon				
- Frag	36"	4	5	Lourde 1, Explosion
- Obus	36"	8	3	Lourde 1
Kanon d'la Mort	72"	10	1	Arme Primaire 1, Énorme Explosion
Kanon Kitu	24"	7	3	Artillerie 1, G[dc] Explosion
Kanon Krazeur	36"	1D6+4	1	Lourde 1
Kanon Shokk	60"	2D6	2	Artillerie 1, G[dc] Explosion
Kanon Trakteur	36"	8	3	Lourde 1, Antiaérien, Trakteur
Kanon Zzap	36"	2D6	2	Lourde 1, Surchauffe, Zzap
Karbo	Souffle	5	4	Assaut 1
Kass'tank	-	8	3	Mêlée, À Deux Mains, Encombrant
Kikoup'	-	Util.	-	Mêlée
Krach' Bulles	36"	1D6	1D6	Lourde 1, G[dc] Explosion
Krameur (tir)	Souffle	4	5	Assaut 1
Krameur (mêlée)	-	Util.	3	Mêlée, À Deux Mains
Lance-rokettes	24"	8	3	Assaut 1
Lobeur	48"	5	5	Lourde 1, Barrage, Expl.
Méga-fling' d'la Mort	36"	5	5	Lourde 3D6
Méga-kalibr' Kustom	12"	8	2	Pistolet, Surchauffe
Méga-kanon Kustom	36"	8	2	Lourde 1, Explosion, Surchauffe
Méga-kikoup'	-	D	1	Mêlée
Méga-klateur Kustom	24"	8	2	Assaut 1, Surchauffe
Missile Karbo	24"	5	4	Lourde 1, Explosion, Ignore les Couverts, Usage Unique
Pétoire Grot	12"	3	-	Assaut 1
Pikouz'	-	Util.	-	Mêlée, Empoisonné (4+)
Pince de Gork(ou de Mork)	-	10	1	Mêlée, Commotion
Pince de Kan	-	+2	2	Mêlée
Pince Énergétik'	-	x2	2	Mêlée, Arme de Spécialiste, Encombrant
Scie Kibuzz	-	x2	2	Mêlée, Arme de Spécialiste, Encombrant
Squig Bomb'	18"	8	4	Assaut 1, Tagadap Boum !, Usage Unique
Super Fling'	36"	6	4	Assaut 3
Super-gatling	48"	7	3	Lourde 2D6, Brrr Clic-clic, Psycho-bastos-o-rama
Super-rokette	Infinie	8	3	Lourde 1, G[dc] Explosion Usage Unique
Taz'grot	-	Util.	-	Mêlée, Haute Tension

TYPES D'UNITÉS

Aéronef = Aé, *Char* = C, *Découvert* = D, *Infanterie* = In, *Marcheur* = M, *Marcheur Super-lourd* = MSl, *Motojets* = Mj, *Motos* = Mo, *Pièces d'Appui* = Pa, *Rapide* = R, *Transport* = T, *unité de Saut* = dS, *Personnage* = (P)

WARHAMMER 40,000

ON Y VA !

Les hordes orks déferlent comme une avalanche de barbares à peau verte, bardés d'armes aussi grossières qu'efficaces. Tous les orks vivent pour la guerre. Les coups de feu, les courses en véhicules brinquebalants et la violence sous toutes ses formes sont autant de drogues pour eux. Leurs déprédations meurtrières menacent tous les habitants de la galaxie. Bien que pathétiquement désorganisés, ils sont aussi résistants que débrouillards, et surtout incroyablement nombreux. Capables de réaliser des armes redoutables avec de la ferraille de récupération, quasiment impossibles à éradiquer, les orks reviennent encore et toujours jusqu'à ce que leurs ennemis soient réduits à néant.

Ce livre vous propose :

LES HORDES BARBARES : L'histoire perpétuellement violente des orks, avec une description truculente de leurs empires barbares et de leurs clans pullulants.

TRIBUS ORKS : Une impressionnante galerie montrant la gamme de figurines orks Citadel, avec différents schémas de couleurs et l'iconographie typique des unités, véhicules et équipements orks.

LES FORCES DES ORKS : Une liste d'armée exhaustive qui vous permet de transformer votre collection d'orks en une Waaagh! irrésistible sur les champs de bataille de Warhammer 40,000.

APPENDICES : Le descriptif et les règles complètes des armées orks assoiffées de sang, ainsi que de leurs armes et autres inventions guerrières.

ISBN 978-1782533306

FRENCH LANGUAGE

IMPRIMÉ EN CHINE

01 03 01 03 005

Un supplément pour

WARHAMMER 40,000

Un exemplaire de Warhammer 40,000 : Les Règles *est nécessaire pour utiliser ce supplément.*

CITADEL

GAMES WORKSHOP

games-workshop.com