



Orks

Codex Epic Armageddon



## LIVING RULES BOOK ORKS F-ERC

Le French Epic Rules Committee est un groupe de joueurs réuni sur internet par une même motivation :  
Rendre le jeu plus agréable pour chacun.

Depuis l'abandon quasi-total de Games Workshop pour sa gamme Specialist Games, le développement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW.

Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- premièrement, le travail progresse lentement, et en tant que joueur frénétique, nombre d'entre nous sont impatients de pouvoir aboutir à des listes jouables ;
- deuxièmement, les discussions s'y passent en anglais, langue dans laquelle nombre de joueurs ne se sentent pas à l'aise pour discuter ;
- troisièmement, le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre. Et devant l'abandon pas totalement avoué de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ces constats est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglais, et pouvoir faire savoir son opinion ;
- aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé au débat comme étant plus jouables, équilibrées et fluffs, bref « meilleures » ;
- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, afin de participer à l'évolution « officielle » du jeu.
- pouvoir disposer lors des rencontres entre joueurs de différentes régions de codex retravaillés sans tomber dans les simples règles maisons.

Les discussions se font sur le forum d'epic\_fr dans une section « F-ERC », en suivant une procédure avec un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats, et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, et en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;
- « Équité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;
- « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser sur le placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable. Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative, mais il ne faut pas non plus réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC.

Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBook, qui seront donc remis à jour de temps en temps (mettons une fois par an). Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC anglais officiel.

La F-ERC

### Mentions légales :

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette mèmesociété.

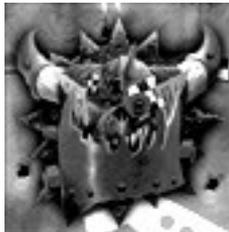
Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Workshop Ltd.

Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Workshop Ltd. Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Ltd. 2007. Tous droits réservés.

## LISTE DES MODIFICATIONS ET DESCRIPTION DU CONTENU DU PDF

Les derniers changements en date:

- 1/ Le blindage des chariots kanon est passé à 4+
- 2/ Les chariots kanons n'ont plus de capacité de transportent
- 3/ Le landa passe à 250 pts
- 4/ Les unités de chassa bomba sont désormais de 4 pour 200 pts
- 5/ Le nombre de socles d'orks supplémentaires sont limités à 0-2 par bande



## LISTE D'ARMEE DE LA WAAAGH ORK

La Waaagh Ork a une valeur stratégique de 3. Toutes les formations Orks ont une valeur d'initiative de 3+ mais reçoivent des modificateurs en fonction des actions choisies lors qu'elles effectuent un test d'action (Pouvoir de la Waaagh) ou de leur taille lorsqu'elles tentent de se rallier (R'mise en bande).

### 1.0 Règles Spéciales

#### REGLE SPECIALE Seigneurs de Guerre

Une Waaagh Ork comporte toujours un Seigneur de guerre ayant la capacité commandant suprême. Ce personnage est gratuit. Le Seigneur de guerre doit obligatoirement rejoindre un grand gargant. S'il n'y en a pas, le Seigneur de guerre rejoindra un gargant ou un socle de Nobz.

#### REGLE SPECIALE Pouvoir de la Waaagh

Les Orks ne sont pas de fins stratèges mais la perspective d'une bonne bagarre les galvanisent toujours. Afin de représenter ceci, une formation tentant une action d'avance rapide ou d'assaut reçoit toujours +2 à l'initiative pour son test d'action.

Les formations aériennes, ont toujours +2 de bonus pour les tests d'actions lorsqu'elles tentent une Interception ou une Attaque au sol.

#### REGLE SPECIALE R'mise en Bande

Lorsque les bandes Orks tentent un test de ralliement, ils reçoivent un bonus de +1 lorsqu'ils sont plus de 5 et de +2 lorsqu'ils sont plus de 10. Les engins de guerre faisant partis de ces bandes comptent pour autant d'unités que leur capacité de dommage de départ. Ne sont pas comptabilisables dans le calcul les grots et les groskalibr'.

#### REGLE SPECIALE Champ Energétique

Certains engins de guerre Orks possèdent des champs énergétiques. Le nombre dont en dispose chaque engin est noté sur sa fiche d'unité. Les champs énergétiques fonctionnent de la même manière que ceux utilisés par les impériaux à la différence qu'une fois abattus ils ne sont pas réparables et restent donc inactifs pour le reste de la bataille.



### 1.1 Liste d'Armée

Les orks ont l'habitude de se déplacer en bande immense, et plus ils sont nombreux, plus ils sont motivés et leur bande récupère plus facilement d'autres orks venus se joindre à la waaagh ! les bandes orks peuvent s'acheter selon 3 tailles, la bande normale, mastok (doubler l'effectif de départ) ou très mastok (tripler l'effectif de départ). Les limitations d'amélioration sont multiplié de la même façon que l'effectif de départ, ainsi une bande de guerre très mastok peut inclure jusqu'à 6 nobz supplémentaire, et 3 brikolos.

De plus, jusqu'à un tiers des points disponibles pour l'armée peuvent être dépensés en Gargants, soutien aérien ou vaisseaux spatiaux.

# WAAAGH ORK

TYPE	UNITES DE BASE	NORMALE	MASTOK'	TRE MASTOK'	EN RAB'
Bande de Guerre	2 de Nobz, 6 de Boyz, 2 de grots	200	350	500	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25 points chaque : 0-2 Boyz (plus 1 unité de grots gratuite), Chokboyz, Buggies, Motos, Karbonisator, Grokalibr', Boît' Kitu, Chariot de guerre, Kommandos N'importe quel nombre d'unités de la liste suivante pour +35 points chaque : Kopter, Dreadnought, Chariots Flak, Chariots Kanons 0-2 Unités de Nobz pour +35 pts chacune 0-1 Brikolo pour +50 pts N'importe quel nombre de Krabouillator pour + 65 pts chacun N'importe quel nombre de Forteresses de Bataille pour + 125 pts chacune N'importe quel nombre de Forteresses à Kanons pour + 135 pts chacune
Kulte d'la Vitesse	8 unités de la liste suivante : Buggies, Motos, Karbonisators	200	350	500	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25 points chacune : Buggies, Motos, Karbonisator N'importe quel nombre d'unités dans la liste pour + 35pts chacune : Kopter, Chariots Kanons, Chariots Flak 0-1 Brikolo pour +50 pts
Brigade Blitz	4 unités de la liste suivante : Chariots Kanons, Chariots Flak, Kopters	150	250	350	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25 pts chacune : Buggies, Motos, Karbonisators N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +35 pts chacune : Chariot Kanons, Kopter, Chariot Flak 0-1 Brikolo pour +50 pts chacun 0-1 Forteresse à Kanons + 135 pts chacune
Batterie de Grokalibr'	5 Grokalibr'	125	225	325	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25 pts chacune : Grokalibr', Chariots de guerre N'importe quel nombre de Chariots Flak pour +35 pts chacun 0-1 Nobz pour +35 pts 0-1 Brikolo pour +50 pts
Bande de Chokboyz	6 unités de Chokboyz	150	-	-	N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +25 pts chacune : Chokboyz, Kommandos, Buggies, Motos, Karbonisators N'importe quel nombre de Kopters pour +35pts chacun
Bande de Kommandos	6 unités de Kommandos	150	-	-	N'importe quel nombre de Kommandos pour +25 pts chacun
Bande de Krabouillators	3 unités de Krabouillators	225	400	575	N'importe quel nombre de Krabouillators pour +65 pts chacun N'importe quel nombre de Boît'Kitu pour +25 pts chacun N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +35 pts chacune: Dreadnought, Chariots Flak
Bande du Super-Krabouillator	1 Superkrabouillator, 3 Krabouillators	500	-	-	N'importe quel nombre de Krabouillators pour +65 pts chacun N'importe quel nombre de Boît'Kitu pour +25 pts chacun N'importe quel nombre d'unités dans la liste suivante pour +35 pts chacune: Dreadnought, Chariots Flak
Gargant	1 Gargant	650	-	-	Aucun
Grand Gargant	1 Grand Gargant	850	-	-	Aucun
Chassa-Bomba	4 Chassa-Bomba	200	-	-	Jusqu'à +5 Chassa-Bomba pour +50 pts chacun
Vesso de Debark'ment	1 Vesso de Debark'ment	250	-	-	Aucun
Kroiseur Kitu	1 Kroiseur Kitu	200	-	-	Peut devenir un Kroiseur d'la Mort pour +50 pts

## 1.2 Unités

### SEIGNEUR DE GUERRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Big Gros Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1), Macro arme	



**Notes :** Commandant Suprême. Une Waaagh Ork comporte toujours un Seigneur de guerre ayant la capacité commandant suprême. Ce personnage est gratuit. Le Seigneur de guerre doit obligatoirement rejoindre un grand gargant. S'il n'y en a pas, le Seigneur de guerre rejoindra un gargant ou un socle de Nobz .

### NOBZ

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Gros Fling'	30cm	AP6+ / AC6+	-	
Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	-	
Gros Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1)	



**Notes :** Meneur.

### BOYZ

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Gros Fling'	30cm	AP6+ / AC6+	-	
Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	-	
Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	-	



**Notes :** Aucune.

### GROTS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	-	6+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	-	



**Notes :** Les formations incluant au moins 1 unité d'Ork ne reçoivent pas de pion d'impact pour les unités de Grots détruite, et ces dernières ne comptent pas pour déterminer le vainqueur d'un assaut.

### CHOKBOYZ

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	-	
Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	-	



**Notes :** Eclaireurs, Réacteurs dorsaux.

### KOMMANDOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	6+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Gros Fling'	30cm	AP6+ / AC6+	-	
Ch'ti Fling'	(15cm)	Armes légères	-	
Kikoup	(contact)	Armes d'assaut	-	



**Notes :** Eclaireurs, Infiltrateurs.

## BRIKOLO

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Personnage	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Super Zap ou Superkanon	60cm	MA3+	Tueur de titan (1D3)	
	60cm	2PB	Macro arme	



**Notes :** Le Brikolo peut être ajouté à une forteresse à kanons ou un chariot kanon et transforme l'un de ses gros kanons en super zap ou superkanon. S'il est ajouté à un grokalibr' il peut le transformer en superkanon ou super zap.

## GROKALIBR'

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	10cm	-	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Grokalibr'	45cm	AP5+ / AC5+	-	



**Notes :** Aucune.

## MOTOS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	5+	4+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Fling' jumelés	15cm	AP5+ / AC5+	-	



**Notes :** Montés.

## BUGGY / TRAK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Gros Fling' jumelés	30cm	AP5+ / AC5+	-	



**Notes :** Aucune.

## KARBONISATOR

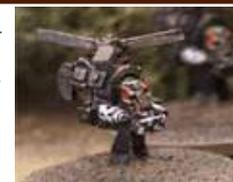
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Karbonisator	15cm	AP4+	Ignore les couverts	



**Notes :** Aucune.

## KOPTER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Ch'ti Kanon	30cm	AP5+ / AC6+	-	



**Notes :** Antigrav.

## CHARIOT DE GUERRE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Ch'ti Kanon	30cm	AP5+ / AC6+	-	



**Notes :** Transport, embarque 2 boyz, kommandos, nobz, seigneur de guerre. A la place de l'une des deux unités il peut embarquer un grokalibr'. Peut embarquer 1 grots en plus des autres unités.

### CHARIOT KANON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	4+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Gros Kanon	45cm	AP5+ / AC5+	-	

Notes :Aucune.



### CHARIOT FLAK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	5+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Kanon flak	30cm	AP5+ / AC6+ / AA5+	-	

Notes : Transport, peut embarquer 1 boyz, kommandos, grots, nobz, grokalibr'.



### FORTERESSE DE BATAILLE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
4 x Ch'ti Kanons	30cm	AP5+ / AC6+	-	
Gros Kanon	45cm	AP5+ / AC5+	-	

Capacité de dommage : 3 Touche critique : La forteresse se retourne et atterit à 1D6cm dans une direction aléatoire. Toutes les unités se trouvant dessous subissent une touche. La forteresse est détruite, les unités à l'intérieur survivent que sur un jet de 6 sur 1D6.

Notes : Transport, peut embarquer 8 des unités suivante : boyz, kommandos, nobz. Il peut embarquer 1 grokalibr' à la place de l'une des unités. Peut embarquer 4 grots en plus des autres.



### FORTERESSE A KANONS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	30cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
5 x Ch'ti Kanons	30cm	AP5+ / AC6+	-	
3 x Gros Kanons	45cm	AP5+ / AC5+	-	

Capacité de dommage : 3 Touche critique : La forteresse se retourne et atterit à 1D6cm dans une direction aléatoire. Toutes les unités se trouvant dessous subissent une touche. La forteresse est détruite, les unités à l'intérieur survivent que sur un jet de 6 sur 1D6.

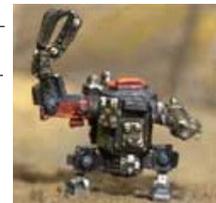
Notes : Transport, peut embarquer 4 des unités suivante : boyz, kommandos, nobz. Il peut embarquer 1 grokalibr' à la place de l'une des unités. Peut embarquer 4 grots en plus des autres.



### BOIT'KITU

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	5+	5+	6+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Gros Fling'	30cm	AP6+ / AC6+	-	
Pince de kombat	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1), Macro arme	

Notes : Marcheur.



### DREADNOUGHT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	4+	5+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2 x Gros Fling'	30cm	AP6+ / AC6+	-	
Pince de kombat	(contact)	Armes d'assaut	Attaque Supplémentaire (+1), Macro arme	

Notes : Marcheur.



## KRABOUILLATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	3+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
2-3 x Gros kanons	45cm	AP5+ / AT5+	-	
0-1 Marto de kombat et	30cm (contact)	AP5+ / AT6+ Armes d'assaut	- Attaque Supplémentaire (+1), Macro arme	



**Notes :** Blindage renforcé, Marcheur. Peut être équipé de 3 Gros kanons ou de 2 Gros kanons et 1 Marto de kombat.

## SUPER KRABOUILLATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	4+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Regard de Mork	30cm	MA4+	Tueur de Titan (1)	
2-3 x Superkanons	60cm	2PB	Macro arme, Arc de tir frontal fixe	
0-1 Méga kikoup' et	45cm (contact)	AP5+ / AC5+ Armes d'assaut	Arc de tir frontal fixe Tueur de Titan (1D3), Attaque supp. (+1)	



1D3 champs énergétique. Capacité de dommage 4 Touche critique : La tête du Super Krabouillator explose tuant le Kapitaine. Il subit une pénalité de -1 pour toucher sur ses tirs. Les touches critiques suivantes causeront 1 point de dommage supplémentaire.

**Notes :** Blindage renforcé, Marcheur. Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et 1 Méga kikoup'.

## 1.3 Gargants

### GARGANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Regard de Mork	30cm	MA4+	Tueur de Titan (1)	
2-3 x Superkanons	60cm	2PB	Macro arme, Arc de tir frontal fixe	
0-1 Super Zap	60cm	MA3+	Tueur de Titan (1D3), Frontal fixe	
0-1 Méga kikoup' et	45cm (contact)	AP5+ / AC5+ Armes d'assaut	Arc de tir frontal fixe Tueur de Titan (1D3), Att. supp. (+1)	



1D3+3 Champs énergétiques. Capacité de Dommage : 8 Touche critique : Le Gargant subit un incendie. Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la phase finale. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5 / 6, le feu s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire.

**Notes :** Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur. Peut être équipé de 3 Superkanons ou 2 Superkanons et soit 1 Méga kikoup', soit 1 Super zap.

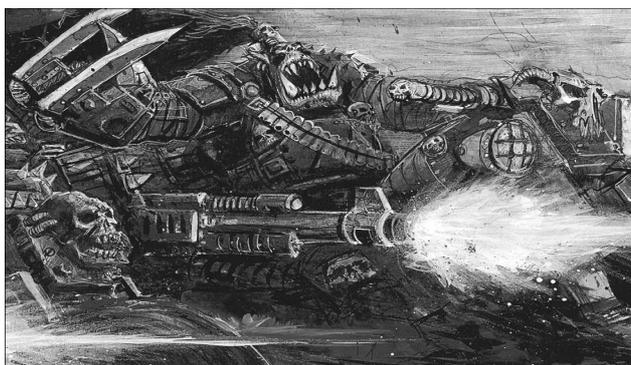
### GRAND GARGANT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	15cm	4+	3+	3+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Regard de Mork	30cm	MA4+	Tueur de Titan (1)	
2 x Gros kanons	45cm	AP5+ / AT5+	-	
1 Super kanon	60cm	2PB	Macro arme, Arc de tir frontal fixe	
1-2 Superkanons Jumelés	60cm	3PB	Macro arme, Arc de tir frontal fixe	
0-1 Leva lacha et	60cm (contact)	MA3+ Arme d'assaut	Tueur de Titan (1D3) Tir frontal fixe Attaque supplémentaire (+1)	



1D6+6 Champs énergétiques. Capacité de Dommage : 12 Touche critique : Le Gargant subit un incendie. Jetez 1D6 pour chaque incendie lors de la phase finale. Sur un résultat de 1, un nouvel incendie se déclare, sur un résultat de 5 / 6, le feu s'éteint. Tout incendie non éteint cause 1 point de dommage supplémentaire.

**Notes :** Blindage renforcé, Sans peur, Marcheur. Peut être équipé de 2 Superkanons jumelés ou 1 Superkanons jumelés et 1 Leva lacha.



## 1.4 Soutien aérien

### CHASSA-BOMBA

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Aéronef	Chasseur Bombardier	6+	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Aero Fling'	15cm	AP5+ / AA5+	Arc de tir avant fixe	
Rokette kass'tank	30cm	AC4+	Arc de tir avant fixe	



Notes : Aucune.

### VESSO DE DEBARK'MENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	5+	6+	4+
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Tourelles	15cm	D6+3 x AP5+ / AA6+	-	
2 x Rokettes kass'tanks	30cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	



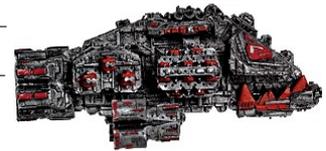
Capacité de dommage 3 Touche critique : Le Vesso de debark'ment s'écrase.

Notes : Blindage renforcé, Transport, Assaut planétaire. Peut embarquer dix des unités suivantes : Boyz, Kommandos, Chokboyz, Nobz, Motos de guerre, Moto Nobz, Buggy, Karbonisators, Kopters, Boit'kitu, Dreadnoughts. Les véhicules légers et les Dreadnoughts (mais pas les Boit'kitu) occupent 2 emplacements. Quatre unités de Grots peuvent embarquer en plus du reste.

## 1.5 Croiseurs

### KROISEUR KITU

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau spatial	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement orbital	-	D6+1PB	Macro arme	



Notes : Aucune

### KROISEUR D'LA MORT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Vaisseau spatial	-	-	-	-
Arme	Portée	Puissance de feu	Notes	
Bombardement orbital	-	D6+3PB	Macro arme	



Notes : Transport : Peut transporter 12 Vesso de débark'ment plus les troupes qu'ils transportent. Lent, ne peut être utilisé lors du premier ou deuxième tour de la partie à moins que les règles du scénario ne précisent le contraire;

