

Liste d'armée Orks

Compétences raciales : Frénétique(2), Sadique(2)

Profil :

Nom	PA	PV	CC	CT	R	EC	Compétence(s)	Equipement	Coût
Gretchin	4	1	0	0	0	0	Court sur pattes, Passe-partout, Chétif	Kikoup	6
Boyz	5	2	1	0	1	1	-	Kikoup	8
Nobz	5	2	2	0	2	1	Lanceur(Gretchin)	Kikoup	15
Gros Mek	6	3	3	1	2	2	Mâton(1)	Kikoup	29
Big Boss	6	3	4	1	3	2	Mâton(2), Stable	Kikoup	43

Armures (Une seule armure par unité) :

Nom	R	EC	Compétence(s)	Coût
Plakes de Proteksion	+1	+1		3
Méga armur'	+4	+2	Lourd	14

Armes de tir :

Nom	Min	Max	Att	Dé(s)	EC	2M	Coût
Pétoire grot	1	4	-	1D	-	Non	3
Automatik	1	4	-	2D	-	Non	6
Fling'	2	8	-	2D	-	Oui	8
Grenade fumigène	0	5	N/A	N/A	-	Non	3
Grenade, Munitions(1). Dure cette phase et la suivante. La case ciblée bloque la ligne de vue et tout mouvement à travers elle coûte le double de PA.							
Bâton Kiboum	0	4	+1	3D	-	Non	8
Grenade, Large zone, Munitions(1)							
Lance-Roket'	3	12	+2	2D	+1	Non	17
Petite zone, Munitions(10) Le lance-roket' touche également les unités situées sur les deux cases situées directement derrière (D) le tireur (T).							
Gros Fling'	2	6	+1	5D	+2	Oui	20
Munitions(20)							
Krameur	2	3	+1	2D	+2	Oui	21
Munitions(6) Lance-Flamme, Large zone, Ligne droite(6). Si l'unité meurt, elle inflige automatiquement une touche de niveau moyen aux unités sur les cases adjacentes (seul la résistance est prise en compte).							
Shokk Attack Gun	3	8	+4	3D	+3	Oui	24
Munitions(6), Large zone, Arme lourde							

Armes de corps-à-corps :

Nom	Att	Déf	Dé(s)	EC	2M	Coût
Kikoup	-	-	2D	-	N/A	N/A
Elektrifieur	+3	-	2D	-	Non	5
Si la cible est blessée par un électrifieur, toutes les unités sur les cases adjacentes subissent une touche de niveau difficile sans modificateur. Il en va de même pour les unités sur les cases adjacentes à cette unité, et ainsi de suite. Une unité ne pourra être touché qu'une fois par phase de cette façon. Le porteur de l'arme est immunisé.						
Bazooka	+3	+1	3D	+2	Oui	7
Quand le bazooka est utilisé par l'unité (U) sur l'unité adverse (C), les unités situées derrière (D) subissent une touche de niveau moyen.						
Gros Kikoup	+4	+2	3D	+1	Oui	14
Pinces énergétik'	+5	+1	3D	+2	Oui	15
L'adversaire ne peut pas fuir.						

Schéma d'attaque du Bazooka

D	D	D
	C	
	U	

Schéma d'attaque du Lance-Roket'

					A	
D	D	T		A	C	A
					A	

Equipements (au plus 3 par unités) :

Nom	Description	Coût
Récup'	L'unité gagne 2 en sauvegarde et 1 en encombrement. Dure 2 phases.	4
Télékomande magik	Permet d'ouvrir une porte non-bloquée à 6 cases. Utilisation illimitée.	8
Téla-tépula **	A l'activation, l'unité ennemie située sur une case adjacente disparaît et réapparaît à au plus 3 cases. Utilisation illimitée.	12
Lunet' de Krameur	L'unité n'est pas bloquée par le feu	4

*Ne peuvent être utilisé que par les Nobz, les Gros Mek et les Big Boss

**Un seul par bande

Ecrit par Raphaël Burgener (<http://blog.divina-sion.ch>).

Space Hulk le jeu de société d'origine est une création de Games Workshop.