



MISE À JOUR POUR WARHAMMER 40,000 V4.0 CODEX ORKS

Les règles de Warhammer 40,000 ont évolué depuis la sortie du Codex Orks. Ce document explique comment adapter les règles des orks à cette nouvelle édition.

Arsenal (page 7)

- Les limitations d'équipement des gardes du corps Mékanos d'un Gros Mek' ne s'appliquent pas à ceux de la suite du Big Boss, ni à ceux qui commandent des unités de Kramboyz.
- Vous ne pouvez avoir qu'un seul Big Boss. Vous ne pouvez pas avoir plusieurs Big Boss que si vous avez plusieurs bandes distinctes, c'est-à-dire plusieurs détachements différents.
- Le Bras Bionik n'est pas pris en compte dans la limitation de deux armes à une main ou une arme à deux mains + une arme à une main.
- Dans les règles d'équipement concernant les *Emblèmes*, il est écrit que ceux-ci peuvent être portés par un gretchin. Malheureusement, on ne peut pas acheter ce gretchin... Voici la solution :

Gretchin Porte-bannière : 3 points

Profil de Grot ordinaire. Peut porter un *Emblème* ou la *Bannière Waaagh!* Il ne peut pas être choisi comme perte suite à des tirs, à moins qu'aucune figurine ne puisse être retirée à sa place : seuls les grots chanceux sont choisis pour ce travail et ils ont une aptitude à se planquer derrière le premier couvert (ou ork) venu. Les gabarits l'affectent normalement. Une fois que le Grot a été tué, les bénéfices des *Emblèmes* ou de sa *Bannière Waaagh!* sont perdus. Le porte-bannière est armé d'une pétoire Grot.

- Lorsqu'un personnage ayant des Squigs (d'Attak ou de Garde) ou des Grots comme équipement meurt, ces figurines sont également retirées du jeu.
- Le champ de force kustom du mékano confère un couvert aux figurines et met les véhicules en *profil bas*.

Liste d'Armée (pages 8 à 16)

- La règle *Bouclier Vivant* des bandes de gretchins dit que les grots peuvent servir de couvert aux figurines situées derrière eux lorsqu'on tire "à travers". Cette règle ne s'applique qu'aux tirs dont la ligne de vue passe au milieu d'une unité de grot, ou entre deux figurines de l'unité.
- Des Frimeurs qui font kustomiser leurs armes doivent tous prendre le même kustom.
- Les Pillards peuvent utiliser les options de transport du type d'unité auquel ils ont volé des armes.
- Un Basilisk volé peut disposer du *Tir Indirect*, car il s'agit d'une option, pas d'une amélioration de véhicule.
- Les Boit'kitu sont traitées comme des Dreadnought pour ce qui est du choix des améliorations de véhicule.
- Les Grokalibr' suivent désormais les règles des *pièces d'appui* du livre de Warhammer 40,000.

Divers

- Quand un zap est monté sur un Chariot de Guerre et que le jet pour déterminer la Force donne 11 ou 12,



Copyright © Games Workshop 2004. les textes, règles et tout autre matériel contenu dans ce document pdf sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited. Une seule copie de ce fichier peut-être téléchargée et enregistrée sur un ordinateur donné pour un usage personnel, non-commercial, éducatif, ou de recherche ou en tant que référence, ce seulement pour le hobby Warhammer 40,000. Tous autres droits réservés.

Games Workshop, L'Aigle à Deux Têtes/Logo Aigle Impérial, le Logo Games Workshop, Chapter Approved, Œil de la Terreur, Citadel, Le Logo Citadel, Chaos, Les Factions du Chaos, Les Logos des Factions du Chaos, Space Marine, Les Chapitres Space Marine, Les Logos des Chapitres Space Marines, Codex, Eldar, Les Logos Eldar, Ork, Les Logos Ork, Tau, Les Désignations des Castes Tau, Kroot, Nécron, Tyranid, le Sous-Titre "Dans les ténèbres d'un lointain futur", Bataille pour Macragge, Cityfight, Warhammer, Le Logo Warhammer 40,000 et tous les marques, logos, noms, races et insignes, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images de l'univers de Warhammer 40,000 sont soit ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2004, déposé au Royaume-Uni et dans d'autres pays dans le monde. Tous droits réservés.

“Chui la main de Gork et Mork, y mon envoyé pour k’emmène les boyz détruire é tuer, a kauz ky zont oublié ksai pourssa ki sont là. J’étais just un boy jusko jour ouk lé dieu y môn frappé dans la têt ék jme sui raplé klé zorks y sont fait pour konkérir et réduire les zaut en esklavaj.

Chui l’serviteur d’la Waaagh! et des mondes entiers brûlent dans mon sillaj’. Sur Armour Geddem, j’ai entraîné lé ga à traver les déserts de feu é réduit les cités de fer des zumains en bouilli. J’ai kombattu l’vieux Yarrick n’a kin œil sur Tartarus; y s’est bien batu, mais on a ékrazé sa cité kan même.

Chui la mort pour tout ski ramp’ ou ki marche, où ke j’vé, rien m’résiste. On a ékrazé les nabots sur Golgotha et on a choppé l’vieux Yarrick, kan les Fondus d’la Vitess’ ont fait sauté en morceaux lé tanks dé zumains. J’ai laissé partir a kauz k’lé bon zennemis, cé dur à trouver et klé zorks y zont bzoïn d’ennemis à kombattre, d’viande à manger et d’bière de squig à boire.

Chui plus malin qu’un gretchin et plus mortel kin Dreadnought, lé ga ki m’suivent y peuv’ pas perd’. Sur Pissenah on est tombé sur lé marineboyz et komça on eu plein d’emblèmes pour nos bannières avek les kask des morts. On a brûlé leur baze, tué leurs chefs et laissé rien kdé ruines.

Chui l’tout puissant seigneur Ghazghkull Mag Uruk Thraka, et ch’parle avek la voix dé dieux. On va ékrabouiller l’univers et tuer tous ceux ki s’rebifron. Et on l’fra a kauz kon é dé zorks et kon é fé pour s’batt’ et gagner.”

Graffiti trouvé par des Dark Angels sur les débris d’un Titan Warlord à Westerisle, sur Piscina IV

Le zap ne tire pas lors de ce tour, mais aucun dommage n’est infligé au Chariot de Guerre.

- Les règles spéciales des Trukboyz stipulent qu’ils ne sont blessés que sur 6+ lorsque leur véhicule est détruit. Cela s’applique aussi lors des *débarquements d’urgence* à grande vitesse dus à des *dégâts importants*.
- Les règles du Zap disent que vous pouvez désigner votre cible. Cela ne signifie pas que l’arme peut forcer une figurine spécifique à être retirée comme perte. L’utilisation du mot “cible” désigne un véhicule, victime habituelle d’un Zap. Pour les escouades, l’adversaire a le droit de choisir quelle figurine est retirée comme tout type de tir normal.
- Le modificateur de sauvegarde du kikoup’ n’affecte que les Sauvegardes d’Armures.
- Les orks en méga-armure comptent toujours comme se déplaçant en *terrain difficile*, sauf quand ils *battent en retraite* (ils se déplacent alors comme de l’infanterie).
- Les unités d’orks qui se trouvent derrière des motards orks bénéficient d’une Sauvegarde de Couvert contre toute tentative de tir au travers des motards, que ce soit au-dessus, en dessous ou à travers. Cela s’applique aussi aux écrans de gretchins.
- La présence de Squigs ralentit l’unité de Motos orks ou de Chokboyz à laquelle ils sont rattachés.
- Les Grots Bastos n’affectent pas les Sauvegardes d’Armures d’une unité. Ils ne peuvent être retirés comme pertes et ne peuvent avoir de sauvegarde à effectuer.
- Bien qu’étant désignées comme étant une *bande*, les Boit’kitu ne peuvent pas faire de test *Waaagh*.
- Si un Mékano avec champ de force est embarqué, l’aire d’effet du champ est mesurée depuis sa figurine.
- Au moins la moitié de la surface d’un véhicule doit se trouver dans un rayon de 6ps autour d’un champ de force Kustom pour pouvoir bénéficier de ses effets.

Récapitulatif des Armes

Arme	Portée	Force	PA	Type
Pétoir’ Grot	12ps	3	-	Assaut 1
Automatik	12ps	4	6	Pistolet
Fling’	24ps	4	6	Tir rapide
Gros Fling’	36ps	5	5	Assaut 3
Lance-rokettes	24ps	8	3	Assaut 1
Krameur	Souffle	4	5	Assaut 1
Kanon* (Frag)	36ps	5	5	Lourde 1, petit gabarit d’explosion
Kanon (Antichar)	36ps	8	3	Lourde 1
Mega-blasta	24ps	7	2	Lourde 1, surchauffe, petit gabarit d’explosion
Lobba	E48ps	5	5	Lourde 1, surchauffe, petit gabarit d’explosion
Karbonizator	Souffle	5	4	Assaut 1
Zap	24ps	2D6	2	Lourde 1
Kustom				
Mega-blasta	24ps	7	2	Lourde 1, surchauffe, petit gabarit d’explosion

*Les Kanons peuvent tirer soit des projectiles à fragmentation, soit antichar.

Voir le livre de règles de Warhammer 40,000 pour une explication des différents types d’armes.

Personnages Spéciaux

- Ghazghkull ne peut utiliser son crâne en adamantium que contre les figurines en contact socle à socle avec lui.
- Le Blasta de Nazdreg possède le profil suivant:
Portée 36ps Force 7 PA2 Assaut 1, Surchauffe
- Lorsque les boyz de Zagstruk effectuent un *turbo piké*, ils doivent réussir un test de *terrain dangereux*.
- Wazdakka Gutzmek: Le grot de Wazdakka lui permet de relancer ses tests de *terrain dangereux*.

Copyright © Games Workshop 2004. les textes, règles et tout autre matériel contenu dans ce document pdf sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited. Une seule copie de ce fichier peut-être téléchargée et enregistrée sur un ordinateur donné pour un usage personnel, non-commercial, éducatif, ou de recherche

ou en tant que référence, ce seulement pour le hobby Warhammer 40,000. Tous autres droits réservés.

Games Workshop, L’Aigle à Deux Têtes/Logo Aigle Impérial, le Logo Games Workshop, Chapter Approved, Œil de la Terreur, Citadel, Le Logo Citadel, Chaos, Les Factions du Chaos, Les Logos des Factions du Chaos, Space Marine, Les Chapitres Space Marine, Les Logos des Chapitres Space Marines, Codex, Eldar, Les Logos Eldar, Ork, Les Logos Ork, Tau, Les Désignations des Castes Tau, Kroot, Nécron, Tyranid, le Sous-Titre “Dans les ténèbres d’un lointain futur”, Bataille pour Macragge, Cityfight, Warhammer, Le Logo Warhammer 40,000 et tous les marques, logos, noms, races et insignes, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images de l’univers

de Warhammer 40,000 sont soit ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2004, déposé au Royaume-Uni et dans d’autres pays dans le monde. Tous droits réservés.