

# Le KoS c tro forre

Par Portal

**Portal20@hotmail.com**

Si vous avez bien lu le zouli tactica "spécial peaux vertes" de tonton, vous aurez compris que l'ork piéton est un ork mort... Non seulement l'écrantage est généralement un gaspillage pur de points (Oué, Kwiel, mes 100 grots ont tué un GI), mais en plus il ralentit généralement le gros des troupes qui se trouve derrière. Quiconque aura joué avec plus d'une cinquantaine de gretchins connaît le problème : lorsque les premières figs avancent de 6 pas, celles du fond n'avancent que de 5. C'est la dure loi de la régression linéaire, telle que démontrée par Bachibouzouk 1er dans son ouvrage "Nous, les zorks, on est pas aimé!".

Force étant de constater que les zorks sont devenus en V3 de profonds débiles (je rappelle qu'ils n'étaient qu'un petit peu bornés et frustrés dans les versions précédentes), la plupart des joueurs pensent qu'il est hyper fluff de poser un tas de figs en tas dans un coin, de se ruier de l'autre côté de la table le plus rapidement possible (c'est-à-dire un peu plus vite qu'un escargot mais à peine... seulement que les petits, les gros de bourgogne à cornes vont plus vite). Après s'être fait charcutés ignoblement (si, si!), alors que les p'tits verts vont enfin pouvoir rendre la monnaie de sa pièce au gusses d'en face, celui-ci rembarque dans ses transports, vous submerge avec des pitites troupes easily sacrificables ou vous matraque à grands coups de méchants überoptimisdonf. Crac, vous venez de vous faire éclater la rondelle.

Je n'ignore pas que certains joueurs parviennent tout de même à gagner de temps en temps, en réussissant 89 jets à 6 sur 93 jets (les 4 jets à 1 complémentaires étant pour les tests de waagh de la grosse bande de 30 pistolboyz, arrivée intacte au close parce par énorme tromperie scandaleuse, le joueur en question lui avait affirmé que c'était du count as de grot), et même comme cela, c'est encore délicat.

Voici ma solution perso, développée lors de mon passage V2->V3 : le KoS tro forre.

Avantages tellement immédiats que même un snot aveugle déchiffre le codex pas écrit en braille les trouve tout de suite .....	2
Les trucs kwiel qui font que les faiblesses sont de plus en plus fortes .....	3
Parlons maintenant cuisine.....	4
Hé, m'sieur, c koi un KoS-like?.....	7
Et si on les entubait un peu à notre tour ? .....	8

# Avantages tellement immédiats que même un snot aveugle déchiffrant le codex pas écrit en braille les trouve tout de suite

## **La vitesse**

WAOUH... 24 pas les véhicules rapides. Tous les joueurs qui ont lu le groboukin (ils sont moins nombreux que ce que l'on espère) ont immédiatement tilté un gros coup sur ces véhicules kivonvite même s'ils ne sont pas peints en rouge (Hérésie!).

Ben voui, quand même, si au lieu d'être en position de gros massacre de partout seulement au 4e tour, si votre adversaire est sympa et qu'il ne recule pas, ça ne vous dirait rien d'y arriver au 2e quoi qu'il puisse faire ? Si ? Et tout ça pour la modique somme de 3 à 4 orks ?  
Vendu !

## **La polyvalence**

Et oui, le KoS, de par la grande présence de nombreux truks, "oblige" le joueur ork à faire de petites bandes... Youpi, voilà qui va enfin obliger les petits newbies à comprendre que la force des zorks est la même que celle des Eldars (Non ! Je ne parle pas du seigneur fantôme, arrêtez !) à savoir : la bonne troupe au bon endroit au bon moment.

Ils sont pas mignons mes zorks à avoir tant de bandes avec des noms différents alors qu'ils ont tous les mêmes caractéristiques ? Tiens, si ça se trouve c'est qu'ils ne sont pas exactement tous pareils...

## **La grosse pointe fourrée tu sais où**

Conséquence de la vitesse et de la mobilité généralement accrue d'un KoS, il est enfin donné au joueur ork la possibilité d'effectuer des attaques éclairs qui font mal, comme le font ces salauds d'eldars ou de marounes. Enfin, on peut balancer 2000 pts d'armée sur le petit contingent de 500 pts que l'adversaire avait bêtement séparé du reste de son armée par un joli décor. En tout cas, vos adversaires vont devoir progresser très rapidement en déploiement.

# Les trucs kwiel qui font que les faiblesses sont de plus en plus fortes

## **Les véhicules légers n'encaissent pas...**

COMMENT ? Bon évidemment les véhicules rapides orks sont généralement découverts, mais il y a un petit équipement sympa pour 8 petits pts qui permet de pallier à ce défaut : "Toit blindé". Par l'addition obligatoire du snot bidouilleur, vos p'tits truks commencent déjà à avoir une jolie espérance de vie.

## **Et c'est compter sans l'arme absolue (The Absolute Weapon)...**

Cette arme terrible qui est tellement tro forrte qu'elle est sûrement issue d'un conseil gavinien est évidemment le champ de force kustom'.

La sauvegarde à 5+ offerte à vos habituels piétons était déjà sympa non ? Et bien imaginez maintenant tous les piétons bien à l'abri dans leurs véhicules découverts non découverts (suivez, hein !), eux-mêmes à l'abri du champ de force d'un mekano QUI NE SE TROUVE PEUT ETRE MEME PAS DANS LEUR VEHICULE. GW nous fait des maquettes trop petites pour contenir plus de 3 orks? Merci mon dieu ! Essayez voir combien vous pouvez caser de truks dans un rayon de 6 pas d'un autre... La réponse est "beaucoup", sans oublier que le véhicule ne doit être que partiellement dans les 6 pas (et hop, nous aussi on détourne les zolies règles pour gagner un peu).

Alors voilà, quelle que soit l'arme terrible qui vous tire sur le coin de la tronche, le monsieur, après pénétration nécessaire (et hop, élimination quasi totale du petit monde armé de base), devra tout de même obtenir un 6 pour abîmer votre machin qui roule, et qui, même s'il se retrouve immobilisé, aura toujours un squig bidouilleur pour le remettre en route (en appliquant à la lettre les règles qui disent qu'on peut tester même le tour suivant immédiatement l'immobilisation - sauf si Q&A correctrice ignorée de moi).

Voilà pourquoi un KoS doit compter le maximum de mékano porteurs du saint équipement (au moins 1 pour 2 véhicules en gros, afin de pouvoir faire des patrouilles séparées). En cas de grosse attaque tous ensemble, on peut réduire ce nombre (il a beau être saint l'équipement, il n'est pas donné).

# Parlons maintenant cuisine

Voyons en détail la liste d'armée du KoS.

## QG

Le Gros Mek s'imposait naturellement comme le choix QG intéressant, mais il paraît qu'un gerbé de la tronche de Lenton a obligé toutes les waagh à prendre un big boss (c'est assez nul dans le sens où un mékano a plus sa place à la tête d'un tel rassemblement de véhicules).

On n'a donc plus le choix. Allons y pour le big boss !

1 Big Boss : équipé léger, genre automatik et kikoup pour optimiser sa toute puissance au close "j'tape premier". En effet, la taille réduite des bandes oblige à saisir toutes les opportunités de réduire un peu l'effectif adverse avant qu'il ne réplique. Éventuellement armurable à coup de cyberkorps voire abaisser sa sauvegarde à 4+ avec l'équipement idoine.

La méga-armure peut être intéressante car le mouvement se faisant en truk, le malus de déplacement est amoindri. Ceci est valable pour les nobz. Perso, je trouve l'option un peu cher, mais bon...

La suite du big boss : en fonction des points. Pour les petites parties, le BB aura avantage à rejoindre une escouade, soit un peu faible pour la rendre plus forte, soit un peu forte pour la rendre trop terrifiante. Sinon, la suite embarquée dans le truk est une bonne idée, avec 5 ou 6 nobz (pas plus, sinon risque d'overkill) et le complément en mékano (avec le fameux champ et une éventuelle supergrenade) et médikos. Ces deux derniers pourront porter des armes idoines, telles que LR, GF ou même krameur (mais là c'est un peu abusé pour le close, vaut mieux laisser ça au kramboyz). Tout ce beau monde au fling et kikoup avec éventuellement une pince pour faire mal. Pas de bannière whaagh, la bande comptera normalement encore ses 10 piétons lorsqu'elle chargera (entendez cependant les cris d'agonie des kulteux qui font 11 ou 12). Le but premier d'une telle unité sont les fantassins d'élites adverses, voire ceux qui sont trop forts au close si appuyée d'une autre escouade. Ne pas hésiter à jouer la franche supériorité numérique, on est quand même des orks bordel !

0-1 Gros Mek : du coup le gros mek devient moins intéressant, on pourra préférer des kopters mékano pour les champs. Cependant, si les points le permettent, il fait un bon BB secondaire à inclure dans une escouade, voire même une escouade shooty avec sa suite de mékano. À réserver AMHA aux parties à gros budget.

Nobz à motos : Ouhé ! Une unité de daube ajoutée dans le dex' gueddon. À oublier de toute urgence.

## ÉLITE

Chokboyz : à éviter pour conserver la tactique du "tout caché dans les véhicules". Si présents, vont prendre tous les parpaings indirects de l'armée shooty (basilisk ou WW). À réserver à une utilisation que j'ignore.

Blind'Boyz : pas terrib'. Survivront un peu mieux à l'éventuelle perte du véhicule, mais mieux vaut un autre kamion de trukboyz. Non plus!

Balaizboyz : l'élite qui sauve. Franchement, tous les orks devraient avoir 4 en force, c'est honteux. À prendre en grandes quantités (remplir tous les slots possibles), ils pourront être accompagnés du BB ou du gros mek pour les petites parties, mais se débrouilleront très bien seuls pour des parties plus importantes. Ici aussi, nob s'il y a lieu, équipé light pour frapper prems. Pas vraiment justifié AMHA. Armes spéciales de prédilection : le krameur en énergétique au CC.

## TROUPES

Escadron de motos : indispensable, mais cher. Pratique pour écranter les véhicules, mais généralement plus destructibles que ce qu'ils écrantent. La meilleure utilisation est peut-être de foncer sur les troupes de base de l'adversaire et de les embourber en CC. Les cibles

préférées doivent être les dev et les dragons squad. Sert à bloquer les petites unités placées sur les flancs.

Buggies/Trakk : l'élément shooty de l'armée. J'en prends généralement 2 slots de 2 ou 3. Ils sont indispensables. Le seul élément capable de rivaliser avec eux est le wagon de kasseur de tanks lance rokettisé. Tueurs de chars et de tout ce qui est blindé, le toit blindé n'est pas pour eux une nécessité car ils ne transportent pas de précieuse troupe à préserver. Le snot reste obligatoire. Ah, j'oubliais... Équipés de lance roquette, bien sûr. Toujours des lance roquettes. Rien que des lance roquettes. La bonne utilisation est de les laisser derrière au premier tour, gaz sur tout ce qui bouge au second, tout ce qui n'est pas mort ensuite harcèlera les unités isolées, et capturera les quarts en fin de partie.

Trukboyzs : l'écranage du KoS. À pas cher. Mais à pas fort. Un nob équipé de la pince énergétique remontera un peu le niveau du close. Cette unité sert à être devant et à se faire descendre son véhicule avant celui des copains. La capacité à survivre à la chute permettra d'emprunter le taxi suivant (un truk acheté avec un QG embarqué avec une autre bande, laissé vacant par les occupants d'un chariot de guerre, ou même celui d'une autre unité occupée en close qui fait l'aller-retour. Attention à ne pas être démoralisé dans ce cas). Ils devront profiter des champs des autres véhicules.

Kasseurs de tanks : utiles si blindés de LR. Peu faire mal a plein de choses. Le nob ne devrait cependant pas être équipé de même car trop cher. Cette escouade peut être préférée aux buggys car elle reste encore un peu opérationnelle si le transport est détruit. Je ne l'utilise jamais en chariot de guerre, je trouve pas que les gros flings soient une bonne arme entre leurs mains. Perso, je ne les utilise que pour les parties un peu grosses.

Kramboyz : l'unité terrible. Je la prends toujours, elle est rejointe par un QG sans suite s'il y a lieu et comporte le maximum de krameur en énergétique au close, en tir sur les antigravs rapides voire même en destruction de véhicule (faich', on ne peut pas consolider dans le truk après l'avoir déboulonner au close, il ne s'agit pas d'un corps à corps standard). Bref, unité utile, capable de bien des choses, qui ne m'a jamais déçu.

### **3.4. ATTAQUE RAPIDE**

Kopters : à prendre uniquement par 1 avec options mékano et champ de force. Utile car indépendant des truks, et donc à même de changer de lieu lorsque les unités protégées sont en close et que le véhicule ne risque plus rien. Il ne doit cependant jamais montrer le bout de son nez. Il reste un peu cher pour ce que c'est et se déplace plus lentement que les truks. S'il manque des champs kustom' quoi !

Chassa Bomba : Bof ! Pas terrible. Utile si on connaît son adversaire (à faible moral), à jeter pour les tournois.

Zeklaireurs : le mouvement supplémentaire est sympa si scénario avec déploiement à 18 pas et si joue en premier. Trop de si à mon goût pour un coût exagéré.

### **SOUTIEN**

Chariot de guerre : pas terrible puisque la plupart des troupes dispo ne peuvent être pris en grande quantité. Utile pour un gros QG mais le coût monte encore (Oh, le beau panier plein d'oeufs). Si utilisé, penser à acheter tout de même le truk de l'unité utilisatrice qui sera toujours utile (pas de toit blindé pour celui-là qui sortira lorsque la pluie aura cessé).

Véhicule volé : choix classique, le Basilisk vous vaudra un œil noir de quelques membres de la FW, qui considèrent à juste titre que ce véhicule existe en plus grand nombre chez les orks que chez les GI (ou presque, parce que les GI, chez eux, comme c'est fluff, ils ne se gênent pas). Ça reste un bon choix pour gagner. Les autres gros tanks n'ont pas trop d'intérêts, à utiliser si grosse envie pressante de jouer le tout dernier achat pour son armée de GI. Ce choix peut également être 3 rhinos, pour solidifier un peu le kult, mais bon, perdre la capacité "Rapide" pour gagner la capacité moisie "Char", je ne trouve pas ça terrible. Peut faire envie à certains, ou encore si l'armée maroune du joueur est plus étoffée que son armée ork.

Truk-kanon : n'étant pas rapide, laissez immédiatement tomber les armes en options. L'arme principale peut être un zap sur un truk isolé, qui aidera les buggy/traks en shootant avec sa

tro grande force les blindés de type Dreadnought. Les lobbas par trois coûtent un peu cher pour valoir le coup. Le kanon est sympa pour sa pénétration à 2D6 et sa PA de 3, mais, CT de 2 oblige, il en faut un grand nombre pour valoir le coup. À réserver aux grosses parties.

\*

Parlons équipement: pour les véhicules, on a vu que le grot bidouilleur était obligatoire, et qu'il fallait utiliser les toits blindés avec parcimonie sur les trucks de première ligne. Les plaques de blindage peuvent être intéressantes si on pense bien à les jouer au bon moment. Le turbobooster n'est pas très utile car vos guerriers ont trop de chance de ne pas pouvoir débarquer. La peinture rouge est jouable mais bon... Le reste ne doit pas être joué.

Et reparlons équipement : l'objet définitivement balaiz est le champ de force kustom. Le krane bionik vaut le coup avec un cybork. Le krameur est l'arme de prédilection du KoS (orientée close, mais capable de tir sympa si besoin). Les outils de mekano et la super grenade peuvent rendre service en temps utiles, le gros kikoup peut équiper un nob pour pas cher. Le reste est à jeter.

En résumé, pour une partie de 1500 pts, on se retrouve en gros avec une bonne unité QG+suite, deux slots de balaizboyz dont 1 épaulé du gros mek (dont le truck sera tout de même acheté comme transport de secours), 1 unité de krameurs et 1 de trukboyz ainsi que 2 slots de buggys et 1 ou 2 de motos. Pas de soutien ni d'attaque rapide...

En 2000pts, on peut rajouter 1 ou 2 kamions de gus ainsi qu'un mekano sur kopter, voir le fameux truk-kanon-zap dont on rêve.

En 750 pts, le boss QG sera seul et rejoindra les trukboyz pour plus de patate, ou les balaizboyz pour grosse unité qui tue. Les krameurs seront toujours là. On tachera de conserver 1 slot de buggy, et l'on taillera dans les motos. En fonction du nombre de choses à protéger, le gros mek en second QG amènera le champ kustom' qu'il manque.

# Hé, m'sieur, c koi un KoS-like?

Alors tu vois petit, un KoS-like c'est un joueur qui voudrait le beurre, l'argent du beurre et la crème. Étant entendu que les ajouts du dex' gueddon sont nazes, pourquoi ne pas combiner les avantages susmentionnés du KoS au choix global du dex ork?

Ce type d'armée se monte autour de QG prenant autant de trucks que possible, de trukboyz pour la masse destructible et de bandes très forte montée en Rhino (3 max.) voire en chariot.

Soyons clairs, le seul avantage de cette méthode est de vous permettre d'utiliser dread et boitkitu. En effet, comme expliqué plus haut, le rhino est un véhicule trop naze, même la nouvelle maquette n'est pas super et il faut bien être un space marine pour oser monter là-dedans.

Le choix QG Toubib peut être sympa avec sa bande de balaizboyz boostés en endurance et en save. L'élite ajoute un choix intéressant : les frimeurs, qui en battlewagon peuvent faire mal, mais coûtent assez cher. Les troupes permettent de doubler le nombre de kasseurs et de kramboyz (bon pour les grosses parties), alors que les buggys, motos et truckboyz seront très limités par le nombre de slots. Enfin, on pourra se payer une artillerie pas chère.

Le KoS-like complet ne vaut pas une roupie de sansonnet comparé à son grand et beau-frère. Il ne peut être utile que combiné au reste d'une waagh classique (à savoir des boyz à pieds des dread et... c'est tout). La partie KoS-like se charge alors de bloquer en close les troupes heavy-shooty de l'adversaire et est aidée par le tas qui traverse la table. Gros problème : vous jouez en fait deux armées l'une après l'autre et l'adversaire pourrait bien vous rétamé deux fois à deux contre un.

# Et si on les entubait un peu à notre tour ?

Les règles sont faites pour être contournées. Sauf Q&A ignorée, vous pouvez abuser des techniques suivantes :

·L'exemple classique est le snot bidouilleur remettant le truk en marche le tour même de son immobilisation.

·On a aussi le déploiement à 18 pas. Vous placez un transport à pile 18 pas de sa jolie escouade dévastator (possible car vous n'avez pas de soutien), et lors du premier tour, vous avancez de 12 pas, débarquez de 2 et avez encore 6 gros pas pour leur tomber dessus. Eh oui, 20 pas au premier tour... Pour limiter la mauvaise humeur adverse, vous pouvez même acheter de la peinture rouge au truk, limitant l'arnaque.

·La nature même du KoS fait que vous arrivez au close en bandes quasi-intactes, que vous lui mettez donc une rouste au tir pré-close, que vous réussissez votre test de waagh, que vous lui mettez donc une bonne branlée au close, et que même s'il fuit trop loin, vous consolidez dans votre truk, prêt à subir un tour de tir sous la protection d'un champ... Ce n'est absolument pas illégal, et ça énerve fort.

·De même, si par hasard vous étiez démoralisé, vous arriverez forcément jusqu'à votre truk garé tout prêt, seriez ralliés, et donc prêts à retomber sur l'ennemi au tour suivant avec un nouveau test de waagh.

·Quand vous arrivez à pied depuis l'autre bord de table, vous étiez généralement obligé de charger dans l'axe. Tadaaam ! Le KoS permet de faire tout le tour de l'escouade chargée en kamion, de débarquer, de les poutrer en close et de les prendre en tir croisé en fin de combat.

·Le truk est un élément formidable pour prendre ou contester les quarts de table en fin de partie. En tant que rapide, ils peuvent aller partout, et permettent de tenir deux quarts différents : un pour le truk, un pour l'unité.

Voilà, en conclusion, le Kult of Speed est une armée ork qui appuie fort là où ça fait mal, qui optimise le côté "close" des orks pour délaisser un peu la partie "shooty" (heu ! Ca tombe bien, c'est là qu'ils sont forts). Vous devez vous concentrer à diviser l'ennemi, et à faire taire les menaces closiennes adverses avec vos armes de tir. Les troupes adverses peuvent être engluées avec des motos de guerre, et vos unités puissantes peuvent s'en prendre à 3 contre 1 pour défaire l'adversaire en un seul tour et regagner la sécurité légendaire des trucks.

© Portal - 2002