

" FUKU Ze Impérium "

ou

comment jouer avec les orks

Par Tonton
tonton_78@caramail.com

Vous en avez marre de voir que 80/100 de vos parties se passent avec ou contre des Space marines ?

Vous aimez la logique du kikoup et trouvez qu'il est logique d'être le chef quand on est le plus grand et le plus fort ?

Vous aimerez les orks

Apprendre à mourir	2
Apprendre à survivre	2
Les unités.....	6

Apprendre à mourir

Il faut vous y faire, les premières parties seront une succession d'immondes boucheries de sang Ork. Il faut si entraîner et commencer par une waaagh à pied pour bien appréhender la suite en se prenant le plus possible de branlées formatrices.

Séduit par les règles du kikoup, la possibilité de se remettre en bande, celle de "se compter", vous avez fait de grosses unités de brutes qui tapent.

Vous découvrirez que non seulement le schtroumphe en armure bleu vous allume pendant la longue, très longue traversée de la table que vous avait effectuée pour lui expliquer la vision ork du monde, mais qu'au moment où enfin il va être à portée de charge, il se dérobe pour gagner un tour ou pire vous charge vous privant de vos seuls atouts...

Les armées de tir d'en face vont vous sembler monstrueusement bon marché lorsque vous compterez les coups que vous allez prendre pendant la traversée du désert.

Apprendre à survivre

1) La Waaagh à pied écrantée

Les défaites successives vous apprendront vite que des Orks à pied sont vulnérables à tout ce qui existe sur le champ de bataille. Une seule solution pour vos boyz : L'écrantage ou comment économiser le sang ork jusqu'à l'assaut final

a) L'écran gretchin

C'est le plus évident car dès l'ouverture du codex, les règles spéciales mettent le doigt dessus

- Étant plus grand que la moitié de la taille d'un Ork il permet de le dissimuler aux yeux du tireur adverse (règles normales) pour 3pts seulement : c'est très bon marché pour une figue capable quand même de faire un petit tir F3

- Il donne de plus une sauvegarde invulnérable aux cibles visibles du tireur adverse et qui traverse la ligne formée par 2 gretchins de la même unité : ça c'est irremplaçable tant sont fréquentes les armes PA4 qui traverseraient l'unique armure disponible aux boyz

Le chasseur est l'élément indispensable de la bande avec comme équipement minimum son squig de garde

b) L'écran de squig

Même principe que précédemment. L'écran de squig se fait (se faisait) en achetant avec chaque personnage de la bande du big boss 3 squigs/grots. Les pertes au tir étaient prélevées sur les squigs et les Nobz massacraient dès qu'ils arrivaient au corps à corps.

Cette technique est devenue obsolète avec les Q&R qui interdisent de retirer les pertes parmi l'équipement...

c) L'écran de boyz bon marché

Apparue dès les règles de course pour tous du WD.

Cette technique est basée sur le fait qu'en courant pendant 2 tours, on avance statistiquement aussi vite qu'en 3 tours de marche normale. Elle constate qu'aucun écran n'est vraiment efficace contre les tirs indirects.

Une bande d'ork bon marché (fling-boyz) est mise sur pied avec comme seul impératif de ne pas louper son comptage puisqu'une seule perte provoque la fuite de l'unité qui court (mais que les orks peuvent toujours se compter...). Cette technique n'est valable que si les règles de course (devenue optionnelles) sont utilisées et si le terrain le permet (pas plus de 3 phases de mouvements avant impact)

d) L'écran de Blindboyz

Même idée que précédemment avec en plus l'espoir de voir l'adversaire se servir d'un grand nombre d'armes de base (arrêtées par l'armure). Malheureusement, le monde est cruel et peut d'adversaires vont vous offrir cette politesse. Du coup les pertes seront excessivement coûteuses, le contraire de l'effet recherché par un écrantage

e) L'écran de nobz en méga-armure

Même logique que précédemment, cette "combo" est apparue au moment de la sortie de la méga-armure. Elle est basée sur un QG cher et réputé invincible pour protéger la horde.

Il faut :

- Au moins 5 Nobz + le Big Boss en Méga armure pour faire l'écran
- 2 mékanos avec champs de force pour avoir en plus une sauvegarde invulnérable
- 2 Médikos avec gros infirmiers pour réparer les coûteuses pertes potentielles

Cette technique souffre des armées optimisées contre les spaces marines qui avec moult fusil à plasma ou canons stellaires traverseront sans problèmes vos protections. Sans compter les canons lasers, lances de lumière qui en plus feront des morts instantanés (et donc rendront inutiles les infirmiers) sur vos Nobz à 2 PV et 50 pts et +. De plus même avec le méga-turbo, la méga armure est lente, très lente et les indirects décimeront vos troupes peureusement planquées derrière vos Nobz tout en étant ralenti par eux.

f) L'écran de Dread ou de boitkitu

Même principe que précédemment mais avec des véhicules.

Il est plus rapide mais tout aussi vulnérable aux antichars.

Il offre l'avantage de laisser des couverts (Les boitkitus détruites ou immobilisés) quel que soit le résultat de la phase de tir.

Il est cher car le lot de 3 BKT ou le dread sont à plus de 100 pts équipés.

Il gagne lui aussi à posséder des champs de force qui limiteront les dégâts aux dégâts légers

g) Les champs de force

C'est LA protection absolue. Toutes les armures sont hideusement chères pour les orks et sont peu justifiables. Seul le "consommable" paie. Le mouvement s'exprime en pertes/pouce de progression. Dans cette optique seul l'équipement collectif est vraiment rentable. Le champ de force qui protège l'arrière de la horde des indirects et les gros des directs est irremplaçable. Voir ces tirs de canon lasers ou stellaires rebondir sur des gros à 3 pts est un plaisir rare qui s'enrichit de la frustration de vos adversaires

h) Les motos de guerre

Autre option intéressante, la moto de guerre en escadron important.

Elle se désignera d'elle même comme cible en avançant vite tout en tirant de façon puissante. Le but est bien sur d'aller au close dès le deuxième tour tout en ayant effectué deux phases de tirs non négligeables. Immobilisant de façon définitive au corps à corps les adversaires les plus dangereux pour les piétons qui avancent derrière elles, les motos fourniront aussi à ces derniers une sauvegarde invulnérable.

Le problème est dans le gain du premier tour qui peut coûter très cher aux motards, les rendant inutiles si trop peu nombreux pour garantir un deuxième tour

2) Le Kos

Puisque la traversée est longue et coûteuse, autant se ruer dès le premier tour sur l'adversaire : c'est le credo du KOS.

3 variantes sont crédibles :

a) Full assaut sur torpilles consommables :

C'est la version Truk-boys. Là encore le champ de force est indispensable car il réduit les dégâts subis des véhicules à des dégâts légers. Sur un véhicule découvert comme le truk c'est encore une chance sur 3 de voir son véhicule détruit, mais les troupes capables de survivre à l'explosion du truk (truk'boyz) seront devant, leurs véhicules écrantant les autres. Les kasseurs de tank embarqués seront là pour ouvrir les véhicules adverses, les kram'boyz fourniront un des champs de force via le mékano et des antichars de contact (krameurs), voir du Pa2 d'assaut. Le reste sera composé de troupes qui tapent (Balaizboyz, Gros-Mek et sa suite en méga armure (30 pts le terminator !), Big boss et sa suite...).

Le véhicule volé pourra être le basilisk, le Lemman-russ qui sévira contre les grosses unités anti-personnel ou les blindés adverses. L'arme privilégiée sera le krameur pour les bandes embarquées. Pour la doctrine de combat, pas d'état d'âme :

1er tour : démarrer planqué pour éviter le maximum de tir direct, puis mouvement de 24 vers l'adversaire sauf les kasseurs et quelques buggy rokket qui ouvriront les véhicules adverses.

Phase adverse : serrer les fesses en comptant les coups pris par les véhicules écrans

2e tour : Waaagh ! ! ! Une unité sur chaque unité de piéton adverse, les autres finissant d'ouvrir les véhicules adverses au tir de toutes leurs armes.

C'est une belle doctrine très " Orky " mais une arme à un coup... Cela marche parfois (rarement en fait).

b) Full Rapide

C'est une version qui utilise à fond les slots de troupe en les remplissant de buggy-rokket, buggy karbo. Les champs de force seront pris là où c'est possible, en attaque rapide ou QG :

2 choix de Kopter seul comprenant à chaque fois le mécano avec champs de force

1 choix de Chassa bomba

Le choix de véhicule volé sera encore le basilisk, Le Lemman-russ ou rien...

Les QG peuvent prendre la méga-armure puisqu'il loucheront toujours le test de waaagh étant pris sans suites (on fait difficilement 1 avec 2 dés)

Pour le reste chariot de guerre, Trukk-kanon avec zap

Là nous avons une armée indémodable puisque sans troupes... Le chassa bomba est donc une option sans risques. Il faut tourner sans arrêt sans se rapprocher de l'adversaire et concentrer son feu sur une ou deux cibles par tour. Idéal dans les scénarios de prise de quart de table, plus faible dans les boucheries...

c) Full Chariot de guerre

Le Kos permet d'aligner 6 chariots :

2 QG, 3 Elites, 1 Soutien

C'est le choix d'un tir d'assaut en véhicule lourd toujours armés de l'excellent zap pour shooter tout ce qui se présente.

En élite, on privilégiera les blind boyz pour leur capacité à survivre à l'explosion des machins. Le seul choix est véhicules fermés ou pas, il conditionne la suite.

En véhicule ouvert, on privilégiera la puissance de feux des bandes embarquées qui outre leurs 3 ou 4 armes d'appuis personnelles pourront faire agir les 5 gros flings achetés en option.

En version fermée, seul le wysiwyg garantira la capacité de tir, qui de toute façon selon les règles sera limitée à la moitié des figures embarquées.

Les unités obligatoires sont :

- L'unique bande de kasseurs de tank qui fournira, outre ses rokkettes force 9 (Ou plutôt force 8 + 1 sur le dé de pénétration de blindage) des tirs de gros flings force 5 (+1 contre les véhicules) avec les gros flings sur pivot.

- L'unique bande de krameur dont le mécano apportera un champ de force. Les 2 devant acheter un truk mais pouvant embarquer avec un des 2 QG ou dans le chariot acheté en soutien. Les truk seront planqués et serviront de point de ralliement (pour le kos un véhicule planqué est indispensable car une bande démoralisée est détruite) voir de buggy "light" en leur achetant gros fling ou rokkettes

- Le gros Mek dont on peut acheter la suite, qui fournira éventuellement un 2e champ de force.

- Le Big Boss

- Des Elites capables d'acheter un chariot (Blind boyz)

d) Le Kos équilibré

Il est constitué d'éléments empruntés aux précédents types. Il devra de toute façon faire un choix entre le tir et l'assaut. Sa doctrine de combat en découlera donc

3) Le Kos like

C'est une armée faite en utilisant le codex Ork standard mais fonctionnant comme un Kos. Sa raison d'être par rapport à un Kos classique est le maintien des règles de remises en bande indispensable dans la durée à la survie des orks.

L'élément indispensable est le choix de véhicule volé qui dans ce cas sera composé de 3 rhinos.

Le chariot de guerre complétera les possibilités d'embarquement et de tir.

Les seules bandes rentables pour lui sont les gretchins ou les kasseurs de tank (Pour 30 pts de gretchin et 50 pts de gros fling, l'ensemble constitue une plate-forme de tir respectable) dans une optique Shooty OU une bande de balaizboyz avec krameurs fonçant vers les cibles.

Les unités

1) Les QG

Le Big Boss (1 – 1)

Contrairement à ce qu'indique le codex, les Q&R confirme que celui-ci est unique et obligatoire dans la liste de base (comme dans le bouquin de règles). C'est le seul capable de frapper à Init 8 quand il charge accompagné d'une bande conséquente. Le gros kikoup aurait été l'arme absolue pour lui, mais des ennemis revanchards ont réclamé une modification des règles et il frappe désormais en dernier : On ignorera donc complètement cette arme pour lui préférer le kikoup standard voir la pince (Force 10 ! ! !)... Voire les deux pour lui laisser le choix selon les cibles. Un corps cyborg voire un crâne ne sont pas à négliger pour lui donner une sauvegarde invulnérable de 4+

Les Unités possibles

a) Le boss seul

Idéal pour les petites parties, le Boss se met alors avant la charge dans une unité vouée au corps à corps pour fournir de l'impact et bénéficie en retour du nombre de figurines de base bon marché pour le test de waaagh très rentable pour lui

b) La petite suite

5 Nobz seuls est inutile... Car elle ne réussira jamais ses tests waaagh indispensable pour faire taper les nobz à init 6. Il faudra toujours lui rajouter les 2 mécanos et les 2 médikos qui n'auront d'autre rôle que de gonfler les effectifs à moindre coût pour les jets de comptages et de waaagh indispensable aux Orks. Les Mékanos fourniront une protection générale à la waaagh grace aux champs de force voir la complémentarité de leurs krameurs aux Nobzs. Les médikos auront éventuellement de quoi tirer.

c) La mégasuite

C'est une bande de nobz en méga-armure. Puisque son usage en écran est une mauvaise idée, reste son usage comme force de choc. La lenteur de la méga armure pousse à investir dans un truk pour amener la bande dès le premier tour dans le camps adverse. On peut tenter de renforcer la durée de vie de celui-ci en prenant un mékano avec champ de force qui limitera les dégâts subis par le truk aux dégâts superficiels. Une fois le truk détruit, la bande utilisera la carcasse comme couvert pour avoir une sauvegarde invulnérable.

Quoi qu'il en soit la bande doit être utilisée sur ce qui est le plus résistant ou ce qui est le plus dangereux chez l'adversaire.

C'est la seule bande pour laquelle l'usage des 3 kustoms d'armes se justifie. On obtient ainsi pour 9 points par Nobz une arme Assaut 2 , force 5 , pa3/pa2 selon la portée. On peut ainsi attendrir une unité adverse avant d'en charger une autre voire tenter quelque chose sur les blindages latéraux ou arrière des blindés adverses.

d) La suite maximum

10 Nobz, 2 Mek, 2 Med. Une telle unité, outre quelle est très coûteuse peut être extrêmement polyvalente (tir et corps à corps). Elle sera surtout à envisager à pied. En effet le seul véhicule pouvant l'accueillir est le Chariot de guerre. L'utiliser pour transporter la bande revient à choisir la politique du "tous les œufs dans le même panier" pour une waaagh traditionnelle.

À pied on privilégiera les champs de force pour les mékano comme équipement prioritaire. Tous les Nobz et le boss devront avoir le kikoup ou la Pince.

En version " shooty ", ils auront tous (Nobz + mediko) le gros fling Ou le lance rokettes .Si cette dernière arme est prise un grot bastos par personnage est une bonne option. On obtient dans l'absolu jusqu'à 15 tirs relançables soit 8/9 touches F8 par phase (De quoi calmer même un seigneur fantôme).

Quoi qu'il en soit il faut réserver cette option pour les grosses parties.

Le gros mek (0 – 1)

3 usages uniquement :

a- Accompagner une bande en lui offrant le seul Nob-like équipé d'une arme énergétique qui est aussi un lance flamme voire une arme AC comme le krameur (Par exemple dans une bande de Balaiz, le nob étant équipé de la pince).

b- Peut toujours être pris isolément car il est à peine plus cher qu'un Nob pour obtenir le krameur ou le champ de force qui manque.

c- Dans sa bande de mekanos si on est sur d'avoir à affronter de la sauvegarde à 2+ (terminator, gros tyranides). Dans ce cas l'arme indispensable est le méga-blasta qui est un lance-plasma lourd et qui contrairement à celui des elfes noirs chauffe... Quand on a 2 en CT, cela fait 2 touches chez ceux d'en face pour un mort chez nous : peu rentable sans armure lourde ou champs de force sur un des 5 mek. Les inconvénients à prendre 6 méga plasma sont mineurs (pas la même combinaison d'équipement disent les règles)

On peut avoir :

un MB sec

un MB + grenades

un MB + kikoup

un MB + automatik

un MB + grenade AC bref un surcoût de 1 à 2 pts par gus

Hors de cet usage "tir", cette unité peut produire mais à un coût exorbitant :

une 3e bande de kramboyz : 6 krameurs + gadgets

une 3e bande de kasseurs de tanks (sans le +1 à la pénétration de blindage mais avec la super grenade et en armure...) dans une optique plus corps à corps du Crac (Combat rapproché Antichar)

Elle peut générer également :

Une bande de Terminator à 40 pts la bête plus les options de différenciation. Dans ce cas comme pour la Méga suite du bigBoss, il lui faut un truk. Bien sur ils ne sont "que" force 6 avec leur pince (sauf que gros mek) mais cela cause quand même de sérieux désagréments à tous ce qui n'est pas une unité de banshees, créatures monstrueuses et à toutes les unités de base sans distinction. À réserver aux grosses parties donc

Le Toubib (0 – 1)

C'est un nob dont l'équipement particulier ne justifie pas la préférence par rapport au GroMek. Sa Bande par contre a un rôle dans plusieurs cas.

Dans un KOS-like ou elle offrira les services d'une bande de balaizboyz avec truck.

Dans une waaagh à pied comme intercepteur de certaines menaces.

C'est la seule bande qui peut rire d'un raid de banshees, de terminators du chaos, de carnifex avec son endurance de 5, sa sauvegarde invulnérable, sa force de 4. Cependant là aussi les grosses parties seront son domaine d'emploi tant l'on peut avoir de choses meilleur marché dans les troupes de base ou d'élite.

2) Les élites

Les Chokboyz (5-20)

Comme chez les autres Orks, une petite bande ne sera qu'un faire valoir pour le Nob. Son seul usage sera en progressant de couvert en couvert d'aller chercher les soutiens adverses s'ils le veulent bien. Sinon pour peu que l'on soit en rencontre avec des troupes à pieds, les contourner pour se mettre dans leur chemin de repli est plus rentable pour cette coûteuse bande que de chercher le close.

L'autre possibilité est de faire une bande de 20 et charger derrière des motos de guerres : Grosses parties ou armées à thème only.

Les Kommandos(5-10)

Les infiltrateurs Orks sont faibles pour de l'Elite. Un seul slot d'arme spéciale, faible nombre : juste bon dans certaines parties avec des captures d'objectifs ou le fait d'être le premier sur place peut offrir des avantages.

Sinon il y a bien mieux chez les orks. Cette bande ne sera donc presque jamais utilisée.

Les BlindBoyz(5-20)

Très utile dans les combats entre Ork, sinon comment dire regardez la PA des armes Eldars ou impériales et abstenez vous.

Dans un Kulte de la vitesse néanmoins, ils seront d'excellents équipages de chariots de guerre puisqu'ils auront la meilleure sauvegarde de toutes les unités susceptibles d'en acheter un au moindre coût (Et donc de survivre à sa destruction...).

Leurs rendements est également bon dans une shooty Ork puisqu'avec leur effectif minimum de 5 (pour 60 pts) on obtient les 3 slots d'arme qui coûterait 80 pts en troupe (mais avec 10 point de vie). Néanmoins, ils ne supportent pas la concurrence avec les balaiz'boyz dans ces usages...

Les Balaizboyz (5-20)

LA Bande indispensable chez les Orks. La seule qui justifie la réputation des Orks et qui possède les caractéristiques qu'ils devraient tous avoir.

La petite bande (5) avec Nobz ne sert que dans des Shooty Ork où elle apporte 4 slots d'armes spéciales qui seront des Gros Fling ou des Rokettes.

La Grosse bande (12 à 20) est une machine à tuer tout ce qui s'en approche au corps à corps sauf les dreads et autres seigneurs fantômes. Les armes de prédilections seront les krameurs pour cette unité qui l'utilisera au mieux au corps à corps ou au tir.

Bref ils sont aptes à tout, et ont le meilleur rendement quel que soit l'usage.

Les Frimeurs (5-20)

Le problème de cette bande est qu'elle sera unique. Elle donne du shooty ork au meilleur prix.

En petite bande(5) où les slots d'armes sont nombreux (4) et finalement peu chers. 4 armes pour 5 orks et pour 45 pts...5 armes pour les mêmes plus un Nobz pour 54 pts.

En grosse bande ou LE kustom à prendre est toujours "bastos supplémentaire" (il donne assaut2 à vos flings qui ont une portée de 24). Le problème est que contrairement à la tendance naturelle, il ne faut pas tenter de cumuler les deux avantages (Les 4/5 slots d'arme ET les multiples kustoms). En effet vous obtenez sinon des gros-flings ou des rokettes hors de prix (12 et 9 pts soit les prix de ces armes pour des personnages...)

Le krameur n'est pas une très bonne option pour cette bande qui sera spécialisée dans le tir et gagnera à poursuivre son action toute la partie. À ce titre, dans une waaagh à pied, elle sera une bonne bande de fond de court, pour récupérer les fuyards dans une "remise en bande".

3) Les troupes dans l'ordre de leur intérêt...

Les Kasseurs de tanks (0 – 2)

Ils ne sont pas les premiers dans l'ordre du codex, mais ils sont les seuls à prendre quand on ne connaît pas l'adversaire ou lorsqu'on sait qu'il possède des véhicules. L'escouade minimum fait 5 et doit comprendre les 3 lance-rokettes pour 76 pts (soit 25,3 pts par tir "Force 9").

Le Nob est la première option à prendre (11 pts) avec son LR (8pts : à peine plus cher que ceux de ces gars). Pour 19 pts on obtient donc un tir supplémentaire, faisant passer le coût de la bande à 95 (soit 23,75 pts le tir). On peut également acheter un grot bastos au Nob. L'efficacité au tir AC de cette bande justifie qu'on lui attribue ces précieuses relances qui augmentent les chances de faire une touche (Ct2 c'est dur).

Ensuite selon l'option et les moyens, on peut choisir de la monter à effectif 10 en lui confiant, une fois l'élimination des véhicules adverse assurée, le rôle de nettoyeur des unités secondaires adverses en particulier celles retranchées (ils ont des grenades de base et c'est presque les seuls). C'est une option rarement rentable tant leur armement les destine au tir une fois acheté.

Cette bande coûteuse doit de toute façon être derrière les autres boys pour éviter l'essentiel des tirs directs. Elle doit être prise en 2 exemplaires si le budget le permet et l'adversaire le justifie, et n'est superflue que contre les Eldars noirs (véhicules fragiles) ou les tyranides.

Les Kramboyz (0 – 2)

Cette bande à deux raisons d'être :

Le Mek :personnage pris en plus des effectifs de la bande (5-10), il permet d'avoir des champs de force aux extrémités de la waaagh en mouvement, loin de la bande du big boss.

Un 5e krameur est une autre option possible pour lui mais c'est cher et il faut une grosse densité d'adversaires fragiles pour poser autant de gabarits et les rentabiliser. (Contre les tyranides seulement).

Les boyz : seule bande à pouvoir prendre en troupe 4 krameurs.

Ce choix est souvent peu rentable en lui-même, mais reste très dissuasif contre certaines armées (mécanisées, tyranides...). Néanmoins, ayant accès aux grenades, c'est une excellente unité dans des scénarios de prise de bunker, contre des unités infiltrés en terrain difficile.

Contre les tytys, ne pas oublier de donner à votre mek un squig car depuis le codex catachan, ceux-ci comptent comme auspex et permettent de débusquer les Lictors de leurs positions toujours prévisibles. En tant que choix de troupe cela est cohérents avec les waaagh à pied "Full champs de force" et permet d'aligner une unité qui cogne même les termis grâce aux krameurs et gère les véhicules.

Les Gretchins (0-n)

Si vous choisissez au moins une partie de votre waaagh en piétons, ils sont indispensables. Leur sang est bon marché (3 pts la fig). Outre la sauvegarde invulnérable qu'ils offrent aux troupes en arrière de leur ligne de front, ils accélèrent le mouvement en terrain difficile et constitue à courte portée une petite force de tir contre les troupes "molles".

Le chasseur est indispensable avec son squig. Il ne devra JAMAIS être au premier rang mais enchâssé dans le reste de la waaagh à pied. En effet il faut éviter une consolidation sur le chasseur après une charge des adversaires et la perte au corps à corps inévitable des gretchins. Les gretchins ne fuyant pas mais disparaissant, l'ennemi ne peut que consolider vers le chasseur puisqu'il constitue la seule fig debout de cette bande techniquement toujours au corps à corps...

Envoyer des Gretchins au corps à corps peut sembler étrange, mais en le faisant de concert avec une bande d'ork, l'intérêt n'est pas nul. En leur faisant rejoindre celui-ci APRÈS une bande d'ork et en ayant au préalable mis vos gretchin à la limite de la portée de charge, nous obtenons en effet un rendement très bon. Ils fourniront de fait moult attaques de soutiens bon marché (à l'exception de ceux en contact qui donneront le prétexte du corps à corps et qui auront eux DEUX vrais attaques... !). Cela peut sembler dérisoire, mais c'est parfois utile. De plus en cas de victoire du close, ils compteront dans le rapport de force final et seront la première bande à lâcher en poursuite, surtout contre des marines. Bien sûr, ils se feront tirer dessus à bout portant, mais ils sont là pour ça et éviteront une perte de sang ork précieux. Contre d'autres adversaires, ils réussiront parfois même à détruire ainsi les fuyards.

Les pistolboyz (10-30)

La petite bande (10) permet d'avoir une bande médiocrement polyvalente avec ses 3 slots d'armes et un nobz qui fera l'essentiel du travail en close. On peut néanmoins bâtir des waaagh avec un grand nombre de bandes de ce type. Il s'agira souvent d'un deuxième schéma d'armée dans des grosses parties... La grosse bande (30) est un truc qui ne démoralisera jamais mais qui est difficile (impossible ?) à manœuvrer.

Les flingboyz (10-30)

Techniquement, on gagne 12-13/100 de point de vie pour le même budget que les pistolboyz. Leur sang est donc meilleur marché. Contre des tyranides ou les eldars, ils sont finalement assez efficaces car leurs tirs gèreront mieux les adversaires que des pistolboyz sans que l'absence de kikoup soit un handicap. En nombre ils offriront une unité sacrificable utile pour embourber une unité adverse majeure.

Les bomberboyz(10-20)

La dernière des bandes présentées : c'est tout dire. Elle a des grenades AC voir des grenades kasstank : elle peut servir d'ersatz aux kasseurs de tanks sur votre deuxième schéma d'armée... Elle ne possède pas le kikoup : ce n'est pas une troupe d'assaut !

Elle a des grenades : c'est une troupe d'assaut !

Bref, bonne à rien mauvaise (ou plutôt moins bonnes que ces concurrentes) en tout. On préférera dans tous les cas ou c'est possible gonfler les effectifs des kasseurs de tank ou d'autres bandes plutôt que les acheter.

Les attaques rapides

Les Truk'boyz

Il n'y a pas vraiment de choix : La bande minimum n'offre que l'intérêt d'un (2 avec le Nob) slot d'arme "mécanisé" (plus celui du truck), lui-même 2 tirs pour 85 pts (3 pour 104 avec le Nob) : Ce n'est pas vraiment concurrentiel avec le buggy-rokit vendu en escadron pour ce prix dans une optique "shooty".

L'intérêt est donc dans la bande maximum (10) voire max-1 (9) pour rajouter un QG solitaire. La seule arme vraiment utile pour cette bande qui sera vite à pied d'œuvre est le krameur apte à tout. Le véhicule lui, s'il a survécu gagnera à foncer se mettre en position de tir croisé pour faire du score ou à se planquer jusqu'au dernier tour ou il prendra des quarts de tables. De plus armé, il constitue un buggy certes moins performant (pas de relance) mais apte au harcèlement.

Les buggy/trakk et plus si affinité

GrosFling jumelés, Rokettes jumelées, Karbonizator sont des montages intéressants qui dépendra des types de combat que vous voudrez pratiquer.

Par contre les règles du méga-blasta ont "ça chauffe" dans leurs règles spécifiques codex qui indique clairement que le véhicule reçoit une touche profil bas si cela se fait. Cela est ennuyeux car les règles et Q & R et les règles normales de véhicules indiquent que ceux-ci ne subissent pas cette règle ordinairement. On s'abstiendra donc d'utiliser cette version qui risque de se neutraliser elle même.

Pour le reste des choix tout dépend du nombre de slots attaque rapide que vous souhaitez voir occuper par des buggys. Si vous avez d'autres choix rapides, un escadron de 3 véhicules ayant le même armement est logique, sinon il faut privilégier les multiples slots d'un unique véhicule. Malgré tout dans le cadre d'un escadron, l'un d'entre eux peut néanmoins porté le karbonizator si les autres sont rokett ou gros fling : cela peut en environnement fermé (tournoi) permettre de reporter les pertes de l'escadron sur le véhicule le moins "utile" pour l'adversaire en cours. On éliminera par exemple le karbonizator contre du marine ou les rokettes contre du tyranide nombreux.

Les motos de guerre

On a une unité qui a une bonne vitesse pour aller chercher vite le corps à corps qui immobilisera les adversaires organisé pour le tir. De plus cette unité fournira une sauvegarde invulnérable aux unités situées derrière elle. Elle subira donc très vite le feu de l'adversaire et même si son endurance est bonne (4 +1) et sa sauvegarde appréciable (5+ invulnérable), c'est une unité chère pour éponger le feu adverse.

Un motard coûte 3 Orks à pied ou 8 grots, avec les gros fling, 4 orks ou 12 grots. Cette équation est importante pour vérifier la rentabilité d'un tel écran. Néanmoins si cette unité a un effectif suffisant pour arriver vivante au contact et neutraliser ainsi une unité de tireurs ennemis puissante (devastator...), elle sera "payée". Elle est en effet indémoralisable et donc apte à bloquer jusqu'à la mort les fâcheux.

Deux options possible pour cette bande :

Avec les gros flings jumelés : il faut un effectif important (10), voir deux bandes pour avoir une chance d'en voir arriver quelques uns au corps à corps.

Sans Armes, ils constituent du coup des troupes d'assaut rapide mais sans Kikoup.

Très cher pour ce qu'ils peuvent faire (20 pts/tête), on leur préférera la version armée ou les truck-boys.

Les Soutiens

Le véhicule Volé (0-1)

Le meilleur des soutiens Ork et sûrement le plus connu.

Plusieurs choix sont possibles et devront être en phase avec la doctrine de votre Waaagh.

- Le basilisk : est un des meilleurs car il fournit plusieurs capacités normalement inaccessibles aux orks : Artillerie gros gabarit en tir indirect, longue portée. C'est un bon complément aux armes de tir tendu des orks. On prendra bien sur toujours l'amélioration "tir indirect".

- Le Leman Russ : autre bon choix mais en tir tendu, il offre la possibilité d'être un paratonnerre contre les armes à gabarit qui pourrait menacer la waaagh en marche (Missiles, whirlwind, basilisk adverse...). Dans ce rôle, le démolisseur est pas mal non plus
- Le lot de 3 Rhinos : C'est le choix nécessaire pour un kos-like
- Le Griffon ou le whirlwind : Bon choix en cas de moyens limités (petites parties)
- Le Land raider : c'est un choix pour rire si vous savez que votre adversaire a fait sa liste en fonction de votre waaagh habituelle de piétons. Moins rentable que le reste. Néanmoins dans de grosses parties ou vous êtes attaquant, le LR matchera bien avec un Kos lourd (5/6 Chariots de guerre).
- Encore moins rentable : la chimère qui garde comme avantage de pouvoir transporter un joe de plus que votre rhino volé et qui aura quand même une arme de force 6 (Multi-laser)

Le chariot de guerre (0-1)

C'est un choix puissant qui implique que vous produisiez vous-même la maquette indispensable. Les armes les plus efficaces sont :

- Le zap issu d'une transformation à 15 pts d'une paire de gros fling
- Le kanon plus polyvalent mais qui n'est guère mieux qu'une roquette en anti-char
- Les gros fling pour les passagers, qui rajoutés au matériel de la bande embarquée, permet de délivrer une quantité ignoble de tir. 4 types de bandes s'y exprime au mieux pour un usage shooty du chariot :
- La bande de grots sans options : Pour 40 pts, vous avez 10 grots (et un chasseur) qui utiliserons les 5 gros flings achetés en option (50 pts) avec votre chariot. La destruction de celui-ci entraînera probablement la perte de l'unité de grot mais leur sang n'est pas cher.
- La bande de kasseurs de tank : Là, vous avez intérêt à prendre au moins 8 boyz plus le chef + un grot bastos. Cela fera zap + 2 roquettes jumelées sur chariot, 4 roquettes (dont 1 relance) pénétration à +1, 5 gros flings pénétration à +1. De quoi calmer n'importe quel rassemblement de véhicules en face.
- La bande de frimeurs : Pour encore plus de tirs anti-personnels
- La bande de blingboyz : Pour espérer survivre à la destruction du chariot.

Pour un usage transport d'assaut, la seule bande en phase avec cela est la bande de balaizboyz qui pourra être de 20 boyz. Là, pas d'hésitation un karbonisateur au moins est utile mais il ne tirera au plus que pendant l'assaut.

Le chariot de par son coût doit toujours être accompagné d'un champs de force kustom. Dans un Kos on privilégiera le toit blindé

Les Pillards

L'unité la plus nulle du codex, pourtant l'idée était bonne. Mais affubler tous les tirs d'armes volés d'une copie de "sa chauffe" rend l'unité injouable. Du fait de sa CT, elle touchera en effet 2 fois l'adversaire pour une touche qu'elle subira elle-même. L'adversaire étant souvent plus blindé que l'ork qui tire, l'échange n'est évidemment pas rentable. Si la bande avait le kikoup, les options de véhicules des unités impériales répliquées seraient éventuellement intéressantes pour faire du KOS-like, mais ce n'est même pas le cas : à éviter absolument sauf scénario particulier.

Le Dreadnought

Classique, robuste, polyvalent, il a de bons atouts. Néanmoins dans la hiérarchie des supers prédateurs, il est bon dernier du fait de son initiative (à l'exception des joueurs tyranides qui ne prennent pas l'option INI sur leurs carnifex self-made). Néanmoins il attirera nombre de pains, ce qui n'est déjà pas si mal.

L'escadron de Boitkitu

Quitte à être les moins raides, autant être les plus nombreux. C'est le credo des boitkitu qui sont livrées en escadron de 3, et là elles deviennent rentables. Comme leur grand frère, elles gagneront à être dans la zone d'influence d'un champ de force. Chacune coûte à peu près le coût d'un NOB équipé d'une pince. À cette échelle elles sont bon marché. On peut même envisager d'en faire l'écrantage standard de la waaagh si les champs de force sont assez nombreux. On obtient alors un écran particulièrement réactif. Un escadron de 3 gagnera à être équipé du même type d'armement auxiliaire. Soit Gros Fling, soit Rokettes. Toutefois, étant donné leurs caractéristiques, on peut mettre un karbonizator par escadron.

Les Gros kalibre

Comme la saint trinité d'assaut(rokkit, GroFling, krameur), l'artillerie est disponible en 3 versions dissemblables :

-Le zap : L'arme antichar absolue des orks qui pénétrera quasiment à chaque coup. Bien sûr les eldars auront des véhicules qui nous interdiront de lancer deux dés de pénétrations de blindage, mais dans l'ensemble, peu de choses résisteront. C'est également une arme anti gros Monstre(Carnifex, démon majeur)

- Le kanon : C'est en fait un lance-missiles impérial au niveau de son usage polyvalent. Il possède quelques caractéristiques d'artillerie en anti-personnel ou anti-char en plus. Une bonne arme polyvalente.

- Le lobbas : C'est l'arme la plus controversée. Elle a la portée, la force d'un whirlwind mais le gabarit d'un mortier. Par contre la batterie peut compter 3 armes qui, ensemble, réussiront à couvrir une surface équivalente au gros gabarit. C'est très efficace contre de la garde ou de l'eldar, assez inutile contre du marine.

Dans tous les cas ces batteries offrent un choix de personnel supplémentaire. On peut prendre l'effectif minimum (3 armes pour 90 pts). On peut y rajouter mékano (avec champs de force), chasseur (avec squig de garde), grot supplémentaires. C'est cher en point, mais cela permet de détacher le reste de la waaagh de ces appuis.

© Tonton - 2002