

Le tosmas d'la Waaagh

Par Vrakarmos
vrakarmos@ifrance.com

Les orks possèdent un arsenal assez important, mais dont l'utilisation est parfois subtile. En effet tous les équipements n'auront pas la même valeur selon ceux qui les portent et les utilisent. Dans une optique d'armée efficace (pour ne pas dire optimisée) toutes les options dont on ne garantit pas avec certitude l'utilité sont à proscrire. Ce listing est un complément de "Fuk ze imperium" écrit par Tonton.

Je remercie pour ce travail tous ceux qui m'ont aidé de leurs commentaires souvent brillants et parfois contradictoires : Tonton, HAL, Le Gob, Totoff et les autres membres de la French Waaagh.

Ekipement ork	2
Améliorations de véhicules orks	6
Codex Armageddon.....	7

Ekipement ork

Grot Bastos

Une relance de tir pour 4 pts, c'est plutôt intéressant, mais il faut évidemment la donner aux porteurs d'armes susceptibles de faire du dégât. Soit le lance-rokettes (surtout contre les véhicules ou autres Seigneurs fantômes), ou sur le méga-blasta (contre les gros tyranides entre autres). Sur les autres armes, cette option est inutile.

Squig d'attack

Pour 6 pts, une CC de 3 avec une force de 3 et 2 attaques, pourquoi pas s'il peut occuper un adversaire coriace et l'empêcher de dépenser toutes ses attaques sur le big-boss grâce au placement écran, mais sur un chasseur préférez le squig de garde qui permet de relancer les jets de moral. Me paraît cher pour un nob, à réserver au chef du QG. Il est à noter que pour 2 ou 3 pts de plus vous avez un ork qui lui sera plus utile et plus costaud.

Kikoup'

2 pts c'est donné. Rien à dire de nouveau, à prendre absolument en lieu et place du gros kikoup' trop "lent". Un bon ork a un kikoup', voilà. Faites attention, tous les orks ne l'ont pas de base donc pensez à le rajouter.

Grosses Cornes/Mâchoires d'Acier

Pour 6 pts, une petite aide bienvenue pour le commandement à donner à vos nobz quand ils dirigent des bandes de petites tailles (moins de douze) car pour les grosses bandes, le comptage suffit. On peut en mettre au Big Boss ce qui le rend quasi indémodalisable mais pas la peine d'en coller à sa suite. Ce serait une dépense inutile.

Bras bionik

Cet équipement valant 10 pts il est à utiliser de manière correcte. Ne pouvant se cumuler avec la méga-armure ni avec un gros kikoup ou une pince énergétique (car ces armes ne donnent pas droit à une arme de CàC supplémentaire), on évitera de le donner à un big boss ou équivalent. Toute fois la grande utilité de cette option est de pouvoir donner à un nob la possibilité d'avoir deux armes de corps à corps (un kikoup et le bras bionik) et donc les bonus qui en découlent ET une arme à deux mains, donc une arme type lance-rokettes, gros fling ou krameur (selon la bande dirigée par le nob). Ce nob pourra alors tirer et ne sera pas sous-équipé pour le CàC.

Krane Bionik

10 pts pour remonter la sauvegarde d'armure c'est trop cher, on oublie.

Emblèmes

Permet de relancer ses jets de r'mise en bandes, mais ceux-ci arrivant très rarement, inutile de gâcher 3 pts.

Krameur

Un double emploi, soit en arme énergétique soit en "lance flammes"

- En "lance-flammes", il est efficace sur les troupes légères (G.I, tyranides etc...), et tout ce qui est sans grosses armures.

- En arme énergétique, c'est très efficace sur tout ce qui a une sauvegarde plus conséquente. Avec le doublage du jet de pénétration de blindage, inutile de dire que c'est très bon contre du véhicule de tout genre.

Mieux vaut en équiper les troupes qui n'écrantent pas, car pour une utilisation optimale il faudra approcher au plus près. Pour les personnages, seul le mékano peut en posséder, donner le lui quand vous êtes sûr de l'emmener au CàC (avec la suite du Big Boss, avec les krameurs...). Il vaut 10 pts, il faut les rentabiliser.

Corps Cybork

Pour 10 pts, c'est-à-dire 2 pts de plus que l'armure lourde, une sauvegarde invulnérable, sans problèmes de déplacement. Équipés de la sorte vos nobz ne craindront plus que les armes énergétiques donc n'hésitez pas pour vos chefs de bandes. Vous pouvez en mettre

aux nobz de votre suite, mais l'addition risque d'être élevée, donc seulement pour les grosses armées. WYSIWYG de rigueur.

Outils de médiko

Pour 1 pt, une bonne idée si l'on a un médiko dans la suite du Big Boss (qui apparaît seulement dans les suites conséquentes).

Armure lourde

Avec toutes les armes PA4 possédées par votre adversaire, une Svg à 4+ qui coûte 8 pts c'est de l'escroquerie. Au placard !

Alpageur

Réminiscence de la figurine de Zogrod, totalement inutile car il aide le chasseur au CàC alors que celui-ci se trouve avec les grots. Et les grots au corps à corps... En plus pour 5 pts il y a toujours mieux à acheter.

Grot infirmier

Pour 6 pts, aide pour les jets des outils de médiko, mais est-ce vraiment un bon investissement ? Oui si cela rentabilise vos outils de médiko (on peut même en prendre trois). Alourdit quand même le coût de la suite, donc toujours dans de grosses armées.

Grot graisseur

Pour 6 pts également mais plus utile, notamment pour un QG monté dans un véhicule genre KoS. Peut aussi être utile avec une batterie de Gros Kalibres.

Les grots (infirmiers et graisseurs) sont indispensables pour rentabiliser les outils (de médiko ou de mékano)

Kanon

Le Kanon dont le coût varie entre 30 pts pièce dans une batterie de gros kalibr et 15 pts monté sur un chariot de guerre est une arme intéressante mais avec une portée de 36 pas veillez à bien le déployer quand il est en batterie. L'accès à deux types de projectiles (antichars et personnels) et ses règles d'artillerie en font le gros kalibr le plus intéressant. Monté sur un chariot de guerre, il donnera sa pleine puissance en ayant plus de facilité pour éliminer ses cibles de prédilections (gros véhicules, seigneur fantôme, etc...).

Armes Kombinées

Au choix pour 5 pts, un Lance-rokettes/fling ou pour 8 pts un Karbo/fling. Permet dans une bande d'avoir une arme lourde en plus du nombre légal. Mais ces armes sont à usage unique ce qui explique leur coût. Cet usage unique rend leur achat difficile à rentabiliser car on les utilise souvent trop tôt ou trop tard. Quand les nobz de bandes en sont équipés, ils n'ont plus qu'une arme de corps à corps et perdent leur bonus et donc leur fort avantage en CàC. Au vue de la CT ork, le combi rokettes/fling ne sera que rarement utilisé, quitte à faire perdre son avantage de CàC au nob, mieux vaut l'équiper d'un karbo dont l'efficacité sera plus probante, mais sur les troupes faiblement protégé (PA 4 F 5 pour le karbo).

Mega-blasta

Pour 15 pts, l'équivalent d'un lance-plasma lourd (mais qui chauffe). Une telle arme ne se justifie que contre les grosses bêtes (terminators et gros tyty). Son profil semble en faire une arme absolue, mais la faible CT des orks fait la rend difficile à rentabiliser. Pourquoi pas sur un dreadnought, ou sur un buggy pour en faire des chasseurs soit de terminators ou de gros tyranides. Cette arme reste un luxe (à cause de la CT ork et du faite qu'elle chauffe) mais est l'unique arme PA2 du codex.

Champ de force kustom

20 pts et prend la place d'une arme à deux mains mais extrêmement intéressant, certains diront même essentiel. En effet, une sauvegarde invulnérable de 5+ (contre les tirs) dans un rayon 6ps, quand on a beaucoup d'orks à amener en close sous le feu de l'ennemi, comment s'en passer ? Il est aussi très apprécié des bigs boss de KoS grâce au profil bas qu'il donne sur tous les véhicules. Bref difficile de sortir sans.

Kustom d'arme : Bastos supplémentaires

Pour 4 pts, le fling devient Assaut 2 (au lieu du tir rapide). C'est cher et peu utile si on le donne à une seule personne (genre nob). Toutefois si on multiplie les possibilités de tirs, comme dans une bande de frimeurs, cela devient carrément intéressant. À prendre.

Kustom d'arme : Plus fort

Ce kustom peut aussi se justifier car il permet de tuer plus facilement (sur du marine par exemple, on passe à un jet de 3+ au lieu de 4+) mais comme toujours le problème vient de la possibilité de tirer avec ces bandes. Tous ces kustoms se justifient mal sur des nobz qui n'auront l'occasion de tirer qu'une seule fois. L'utilité pourrait en revenir sur des frimeurs, mais le coût (3 pts par arme) engendré par ce kustom (qu'il faudrait ajouter aux bastos supplémentaires) est trop important.

Kustom d'arme : Plus mieux

Ce kustom d'arme réduit trop la portée d'armes déjà "juste" parfois pour être intéressant. Surtout pour 3 pts. À jeter.

Lobba

Vestige de la katapulte à squigs qui amusa beaucoup les joueurs (orks et non orks) en V2, cette arme est obsolète en V3. Une portée importante mais un projectile trop faible. Au prix de 30 pts en batterie ou même de 15 pts sur un chariot, le rapport qualité/prix est proprement scandaleux. À oublier.

Méga-armure

Une sauvegarde de 2+, un fling et une pince énergétique intégrés, le tout pour 30 pts, sachant que la pince énergétique est à 25 pts c'est tentant. Mais la méga-armure pose des problèmes. Le déplacement ralenti en fait l'ennemie des troupes à pieds, le coût global d'une suite équipée de la sorte en fait la cible favorite de vos ennemis et l'obligation de la pince qui fait frapper en dernier réduit l'efficacité en CàC. La rentabilisation d'un tel équipement ne peut s'effectuer que si la suite n'est pas très imposante et/ou montée dans un chariot qui sera lui-même renforcé (champ de force kustom, toit...) et l'obligation de prendre les méga boosters. Cela reste un pari risqué comme souvent avec les orks, mais qui peut s'avérer dévastateur quand elle est bien utilisée (au CàC le plus vite possible.)

Méga-boosters

Essentiels si vous prenez des méga-armures, vous aurez pour 40 pts (limite légale) un nob tout équipé (arme de CàC, arme de tir et armure) et qui pourra se déplacer sans être ridicule.

Outils d'Mékanos

Comme les outils de médiko mais pour les véhicules et les gros kalibrs (ils valent 2 pts). Rendent pleinement service associés à 3 gros graisseurs et sur un mékano seul qui ira de véhicules en gros kalibr à réparer.

Karbonizator

Valant soit 5 pts sur un dreadnought, soit 8 pts sur un trak/buggy. Assez efficace sur tous les fantassins car pas besoin de jet pour toucher. Le monter sur un buggy/trak permet de compenser la faible portée due au gabarit, il sera plus difficile à utiliser sur un dreadnought car quand il sera à portée, on préférera charger.

Squig de garde

Comme tout ce qui peut faire relancer les jets de moral des orks, cette bestiole se révèle indispensable, quand notamment vous avez des grosses bandes de grots qui écrantent vos fabuleux guerriers. Cela les empêchera de s'évaporer au moindre tir ennemi. Pour 5 pts, on "achète" sans hésiter !

Super grenades

Des grenades antichars plus "viriles", spéciales pour mékano. C'est vrai que 5 pts c'est pas cher mais en donner au mékano qui accompagne le big boss me paraît inutile puisqu'il se retrouvera rarement à attaquer un véhicule. En revanche si vous vous faites une bande de kramboyz qui chassera le véhicule (même s'il vaut mieux prendre des kasseur de tanks pour ça), pourquoi pas. Toutefois on donnera en priorité au mékano un champ de force kustom ou des outils de mékano.

Lance-grenades

Cet équipement permet pour 1 pt qu'un nob en méga-armure frappe simultanément mais avec sa force lors du CàC. De toutes façons, si vous prenez une méga armure et des méga boosters vous ne pourrez pas prendre cet article (40 pts max, sauf pour le big boss et sa suite). Et puis qu'ilte à avoir acheté une pince énergétique autant s'en servir. Donc inutile.

Grenades kass'tank

Grenades très performantes mais comme les super grenades, doivent être sur des troupes qui iront "chercher et détruire" le char. Or elles sont de base sur les kasseur de tanks, je ne vois donc pas l'intérêt d'en équiper un nob alors que sa bande n'en aurait pas. Aucune raison d'en acheter. Mais par contre prenez des kasseur de tanks et n'oubliez pas d'utiliser cette grenade pour détruire les gros véhicules préférés de vos adversaires.

Gros kikoup'

Depuis sa modification (frappe en dernier) est devenu inefficace, car on lui préférera la pince énergétique qui elle aussi frappe en dernier mais a une force nettement supérieure. Donc, kikoup' mais pas gros kikoup'.

Gross'pikouse

Pour 5 pts, blesser sur 4+ pourrait avoir un intérêt pour tuer un gros patron à endurance élevée mais le médiko ne sera que très rarement en position de faire des blessures aux gros patrons adverses. Si c'est pour tuer des marines, des gardes impériaux ou des gardiens, le kikoup suffira. On oublie !

Bannière Waaagh

20 pts, c'est beaucoup mais cela s'avérera rentable car lorsque vous arriverez au CàC votre effectif aura certainement baissé. Cette bannière est aussi utile lorsque qu'elle accompagne le big boss et une petite suite qui aura plus de chance de rater son test. Un investissement souvent rentabilisé à ne pas négliger.

Zap

Cette pièce d'artillerie au profil plus que prometteur est fortement handicapée par une faible portée. La seule solution est de la monter sur un véhicule (à savoir un chariot de guerre) et de ne jamais la prendre en batterie. Particulièrement efficace sur les gros machins belliqueux d'en face (gros tyranides, land raider, wave serpent, etc...)

Améliorations de véhicules orks

Plaques de blindage en rab

Sur un 6, cela permet d'ignorer une touche (sauf celle d'artillerie). Valant 5 ou 10 pts selon les coûts du véhicule, cette option est intéressante mais surtout sur les gros véhicules comme précaution supplémentaire, encore qu'avec un champ de force kustom cela ne se justifie plus réellement. Trop cher pour les "petits véhicules" genre buggys et traks. À utiliser avec parcimonie, le WYSIWIG étant bien sûr de mise.

Gross'pince/Boule Kass'krane/Eperon/Planche d'abordage

Franchement, une option qui permet d'attaquer au CàC un autre véhicule sachant l'utilisation du véhicule cela ne servira jamais, ou pas assez vu le prix qui est de 5 pts l'option (car en plus il faut en prendre plusieurs pour avoir plusieurs attaques). Je ne vois pas l'intérêt parce qu'il n'y en a pas.

Gros fling' sur pivots

10 pts pour un gros fling (pas jumelé) sur un truk, cela est difficile à justifier vu que ce véhicule sert surtout à amener des troupes au CàC, donc il roulera toujours trop vite pour tirer. De plus il est manié par un membre d'équipage qui descendra une fois à l'arrêt. Cette option trouve une rentabilisation sur un chariot de guerre dont on fait une plate-forme d'artillerie mobile ou pour les kasseurs de tanks qui eux resteront dans leur truk pour tirer sur les véhicules adverses. Hors de ces deux conditions, cela ne sert à rien.

Grots Bidouilleur

Bonne idée de donner pour 2 pts un jet à 4+ qui empêche l'immobilisation assez problématique vu l'emploi des véhicules orks. 2 pts c'est pas beaucoup alors on peut en prendre plein !

Projeteur

Normalement, on fait sa liste d'armée sans connaître le scénario, donc pour 1 pt, ça vaut le coup car si "Assaut à l'aube" ou "Combat nocturne" sort, mieux vaut l'avoir. Mais il faudra le placer sur le bon véhicule pour correctement l'exploiter. Rappelez vous que cela attire les tirs ennemis.

Lames & pointes (saufs truks)

Option seulement disponible pour le chariot de guerre ou pour les véhicules volés. Elle permet de blesser les fantassins qui voudraient éventrer votre véhicule. Le problème c'est que l'attaque est de force 3, autant dire qu'il y a peu de chance que cela inquiète réellement les troupes (quelle que soit la race) habituellement désignées pour ce genre de tâche.

Lance-grenades

Cet équipement qui permet de faire des attaques de chars (dont l'intérêt reste "flou") même si l'on n'en est pas un, pourrait avoir son utilité contre des armées riches en troupilles (G.I piétonnes, orks,...) mais il faut avoir une tactique où vous êtes sûr d'amener vos véhicules vraiment "dans le tas". Contre des marines ou du blindé, on oublie, même pour 3 pts.

Turbo Boosters

Pour 5 pts, une option qui améliore de manière intéressante la vitesse de vos véhicules. Mais son utilisation est trop aléatoire et peut gêner vos tactiques considérablement, en empêchant vos troupes de débarquer ou vos armes de tirer. Finalement un investissement trop peu sûr pour être rentable.

Peintur'rouge

Héritière du fluff, cette option permet sans aucun malus (car non comptabilisée dans vos déplacements) de faire un ps de plus de déplacement. Même si elle peut paraître chère cela se justifie très souvent. À peindre... pardon à prendre !

Codex Armageddon

Grots Bidouilleurs

De toutes façons, ils sont obligatoires...

Krabouilleur

Cette option est utile lorsque l'on fait des attaques de chars, mais comme l'efficacité de ces attaques est sujet à caution (elles ne fonctionnent que contre des troupes au Commandement faible), cela reste un investissement (10 pts) difficile à rentabiliser à moins d'une tactique totalement adaptée (genre rouleau compresseur). Une option rarement utile.

Toit blindé

Pour 8 pts, supprime les faiblesses des véhicules découverts (+1 aux jets de dommage) sans les ralentir. Très utile surtout sur le chariot de guerre. N'oubliez que seule la moitié des troupes embarquées pourront tirer donc n'hésitez pas à en prendre plus pour compenser. Cette option reste indispensable et à prendre absolument.

Champ de force

Supprime comme le toit blindé le +1 aux jets de dommage mais supprime aussi la capacité rapide du véhicule (et en plus continu de compter comme découvert vis-à-vis des gabarits). Mieux vaut utiliser un toit blindé et si l'on peut un mékano (et son champ de force kustom) monté dans le véhicule.

© *Vrakarmos* - 07/2002