



GORET BOYZ

55 pts

À cause de leur mode de reproduction, il arrive souvent qu'un monde dévasté par les orks puis abandonné voit de petites tribus émerger dans des zones reculés ou hostiles. Privées des bienfaits "Kulturel" de leurs cousins, ces orks ont un mode de vie plus primitif, même selon les standards orks. Vivant de chasse et de récupération, ils compensent leurs faibles ressources technologiques en capturant et en dressant les créatures locales, de préférence féroces et caractérielles. Les sangliers ont traditionnellement la faveur des orks car ils sont têtus et hargneux, et même dans les tribus orks moins arriérées, il n'est pas rare d'en apercevoir dans les ménageries des tribus Snakebite.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'unité	Composition d'Unité
Goret Boy	4	2	3	4	1	2	2	7	5+	Cavalerie	5 Goret Boyz
Goret Boss Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	5+	Cavalerie (Personnage)	
Cybergoret Boy	4	2	3	4	1	2	2	7	4+	Cavalerie	
Cybergoret Boss Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	4+	Cavalerie (Personnage)	

EQUIPEMENT :

- Kalibr'
- Kikoup'
- Frags à manche
- Goret

REGLES SPECIALES :

- Charge Féroce
- Loi d'la Bande
- On y Va !

- **Phacocharge** : une figurine de cavalerie avec cette règle a deux attaques de Marteau de Fureur lorsqu'elle charge.

OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 15 Goret Boyz.....11 pts/figurine
- Tout Goret boy peut prendre une Lance kipet'5 pts/figurine
- Toute la bande peut remplacer son Goret par un Cybergoret5 pts/figurine
- 1 figurine peut être promue en Boss Nob10 pts
- Le Boss Nob peut prendre des objets de la liste **Armes de Mêlées**.
- Le Boss Nob peut avoir une ikon' de boss5 pts

Add-on aux Bidules Orks

Goret : Aussi loin que les orks puissent se souvenir, le sanglier a toujours été leur monture favorite. C'est un animal têtu et féroce, aux défenses acérées, au crâne épais et qui dégage une odeur abominable.

Une figurine équipée d'un goret devient de type Cavalerie, comme décrit dans *Warhammer 40000 : Les Règles*. De plus, elle a une Sauvegarde d'Armure de 5+ et la règle Phacocharge.

Cybergoret : Les meilleurs sangliers sont sélectionnés par les Meks et les Médikos pour les améliorer en cybergoret. Leurs pattes sont remplacées par des membres bioniques ou des roues, leurs défenses par des lames en métal et des protections sont rivetées à leur épiderme. Cependant, l'ajout le plus important est un injecteur de stimulants chimique qui ont des effets spectaculaires sur la vitesse et la férocité de la monture.

Une figurine équipée d'un cybergoret devient de type Cavalerie, comme décrit dans *Warhammer 40000 : Les Règles*. De plus, elle a une Sauvegarde d'Armure de 4+, les règles Lacération et Phacocharge. En outre, une fois par partie, une figurine sur cybergoret peut effectuer un mouvement de Sprint spécial de 12 pas au lieu de lancer 1D6 mais doit passer un test de Terrain Dangereux.

Lance Kipet' : Utilisé exclusivement à dos de sanglier, tel une lance de cavalerie, cette longue perche est munie d'explosifs à son extrémité. L'amorce se déclenche lorsque la pointe de la lance entre en contact avec une cible, provoquant une explosion meurtrière.

Une des deux attaques de Marteau de Fureur de la figurine est résolue avec Force 6. Contre un véhicule ou un bâtiment, lancer deux dés au lieu d'un pour le jet de pénétration de blindage et gardez le meilleur résultat. Une lance kipet' ne compte pas comme arme de corps à corps supplémentaire et n'est utilisée que lors des attaques de Marteau de Fureur.

Goret.....10 pts¹

Cybergoret.....17 pts¹

¹ Ne peut pas être pris par une figurine avec méga-armure.

Une figurine sur Goret ou Cybergoret ne peut pas prendre une Békan'.