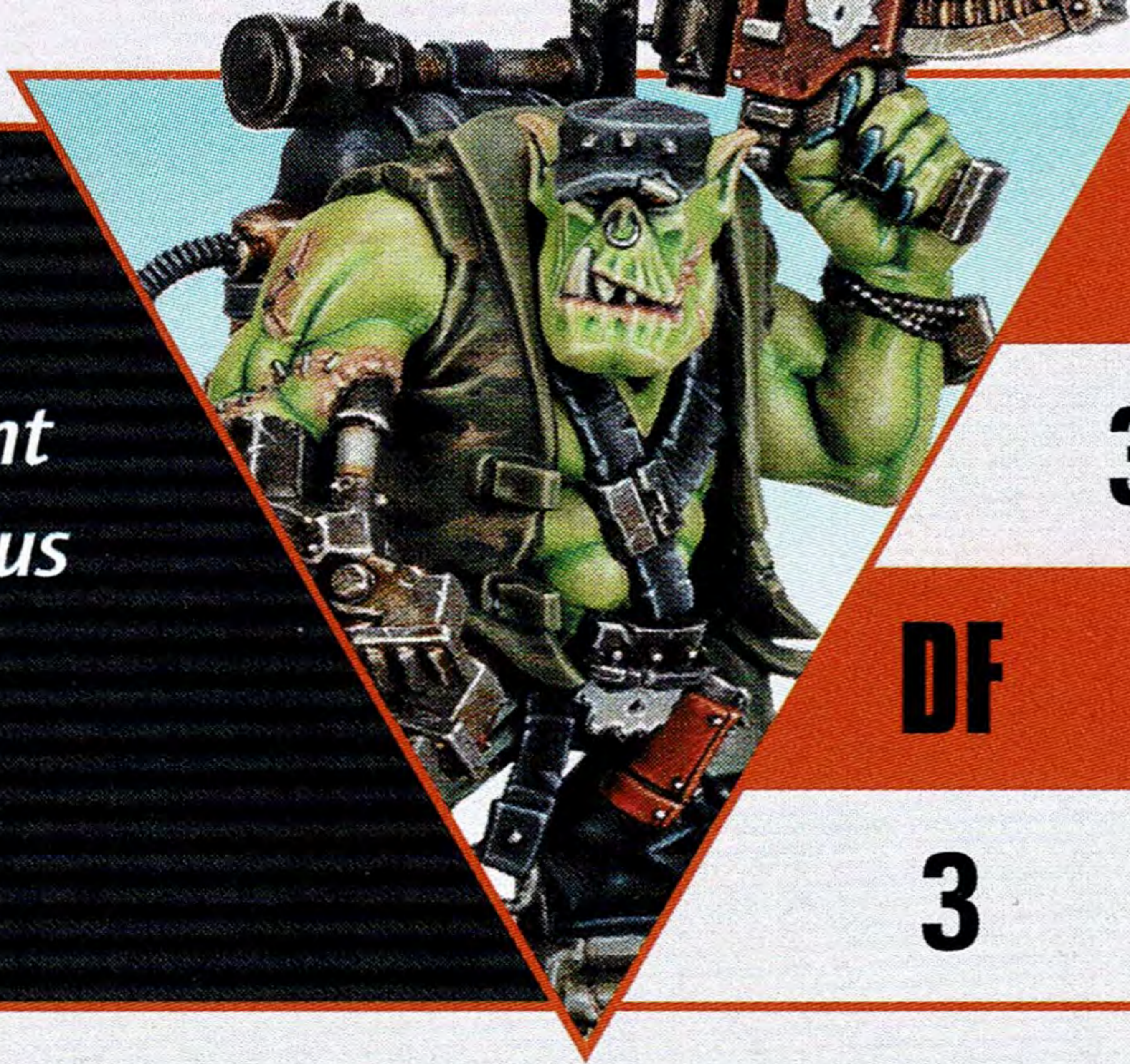


NOB KOMMANDO

Sournois parmi les sournois, les Nobs Kommandos sont assez brutaux et ruzés pour diriger les membres les plus fourbes de leur espèce.



M	LPA	AG
3 ○	2	1
DF	SV	PV
3	4+	13

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
🔁 Kalibr'	4	4+	3/4	Por	-
✂ Gros kikoup'	4	2+	5/6	-	-
✂ Pince énergétique'	4	3+	5/7	Brutal	-

APTITUDES

Egzékution !: Chaque fois que cet agent est activé, vous pouvez choisir 1 agent **KOMMANDO** ami à et Visible de cet agent. Ajoutez 1 à la LPA de l'agent choisi.

ACTIONS UNIQUES

KOMMANDO , **ORK**, **<CLAN>**, **NOB KOMMANDO**



Brutal : Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée avec cette arme, à l'étape Résoudre les Touches Réussies du combat concerné, votre adversaire peut parer uniquement avec des touches critiques.

Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.

BOY KOMMANDO

Les Kommandos incarnent la vertu ork de la fourberie. Peu de choses les rendent plus heureux que de surprendre l'ennemi et de le tailler en pièces ou le cribler de balles avant qu'il puisse réagir.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

10

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
🎯 Kalibr'	4	4+	3/4	Por	-
✂ Kikoup'	4	3+	4/5	-	-

APTITUDES

ACTIONS UNIQUES

KOMMANDO , **ORK**, <CLAN>, **BOY KOMMANDO**



Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.

BRÈCH'BOY KOMMANDO

Les Brech'boyz ont pour tâche de se jeter sur les fortifications et l'ennemi et de les fracasser avec leur Bélier. Cela les ravit au plus haut point, et ceux qui les voient en action et s'en sortent apprennent vite à les craindre.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

10

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

☉ Kalibr'

4

4+

3/4

Por

-

✘ Bélier

3

3+

5/5

-

Brutal

APTITUDES

Charge de Taureau : Chaque fois que cet agent combat en mêlée, s'il a effectué un mouvement de charge au cours de l'activation concernée, son bélier gagne la règle de touche critique Étourdissant pour le combat concerné.

Brèche : Chaque fois que cet agent accomplit une action de **Mouvement Normal** ou **Charger**, il peut se déplacer à travers des parties d'éléments de terrain qui ne font pas plus de ▲ d'épaisseur comme s'ils n'étaient pas là.

ACTIONS UNIQUES

-

KOMMANDO , **ORK**, <CLAN>, **BRÈCH'BOY**



Brutal : Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée avec cette arme, à l'étape Résoudre les Touches Réussies du combat concerné, votre adversaire peut parer uniquement avec des touches critiques.

Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.

DAKKA BOY KOMMANDO

Le rugissement des dakka est une douce musique pour de nombreux Orks, et notamment pour les Dakka Boyz Kommandos. Ils adorent faire pleuvoir des grêles de balles sur l'ennemi, détruire les couverts légers, mettre l'ennemi en fuite et contribuer à la confusion générale.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

10

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

☉ Dakka fling'

5

4+

3/4

Canarder*

-

✂ Poings

3

3+

3/4

-

-

APTITUDES

***Canarder**: Chaque fois que cet agent effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, si la cible est à  de lui, vous pouvez relancer tous ou certains de vos dés d'attaque.

ACTIONS UNIQUES

Dakka Sprint (1PA): Accomplissez une action **Tirer** gratuite et une action **Sprinter** gratuite avec cet agent, dans n'importe quel ordre.

KOMMANDO , **ORK**, <CLAN>, **DAKKA BOY**



KRAM'BOY KOMMANDO

Les Kram'boyz sont tous des pyromanes obsédés par les incendies: plus ils sont gros, mieux c'est. Ceux qui font partie des Kommandos ont une patience remarquable, car ils savent qu'attendre le bon moment rend les dégâts que causent leurs krameurs plus délectables encore.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

10

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

🎯 Krameur

5

2+

2/2

Por 🔴, Torrent ○

-

✂️ Poings

3

3+

3/4

-

-

APTITUDES

ACTIONS UNIQUES

KOMMANDO 🧠, **ORK**, <CLAN>, **KRAM'BOY**



Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.

Torrent x : Chaque fois qu'un agent ami fait une action Tirer ou d'État l'Alerte et choisit cette arme, après avoir effectué l'attaque de tir contre la cible, il peut faire une attaque de tir avec cette arme contre chaque autre cible valide à x de la cible originale et les unes des autres. Le x est la distance après le Torrent de l'arme

RADIO BOY KOMMANDO

Il n'y a aucune excuse pour ne pas suivre le plan du boss, même s'il relève de la folie furieuse.

Les Radio Boyz ont pour fonction de s'assurer qu'aucun Ork "n'oublie" ses ordres en relayant les instructions du boss.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

10

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

☉ Pistolet Chokk

6

4+

1/1

Por

Étourdissant, BM2

✂ Poings

3

3+

3/4

-

-

APTITUDES

J'ai un plan, lé gars : Une fois par bataille, au cours de l'activation de cet agent, il peut accomplir une action de mission ou une action **Ramasser** pour 1PA de moins (jusqu'à un minimum de 0PA).

ACTIONS UNIQUES

Sur Écoute (1PA) : Choisissez 1 agent **KOMMANDO** ami à et Visible de cet agent. Ajoutez 1 à sa LPA. Cet agent ne peut pas accomplir cette action s'il est à Portée d'Engagement d'un agent ennemi.

KOMMANDO , **ORK**, <CLAN>, **RADIO BOY**



BMx : Blessures mortelles. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, pour chaque touche critique retenue, infligez x blessures mortelles à la cible, où x est le nombre après le BM de l'arme.

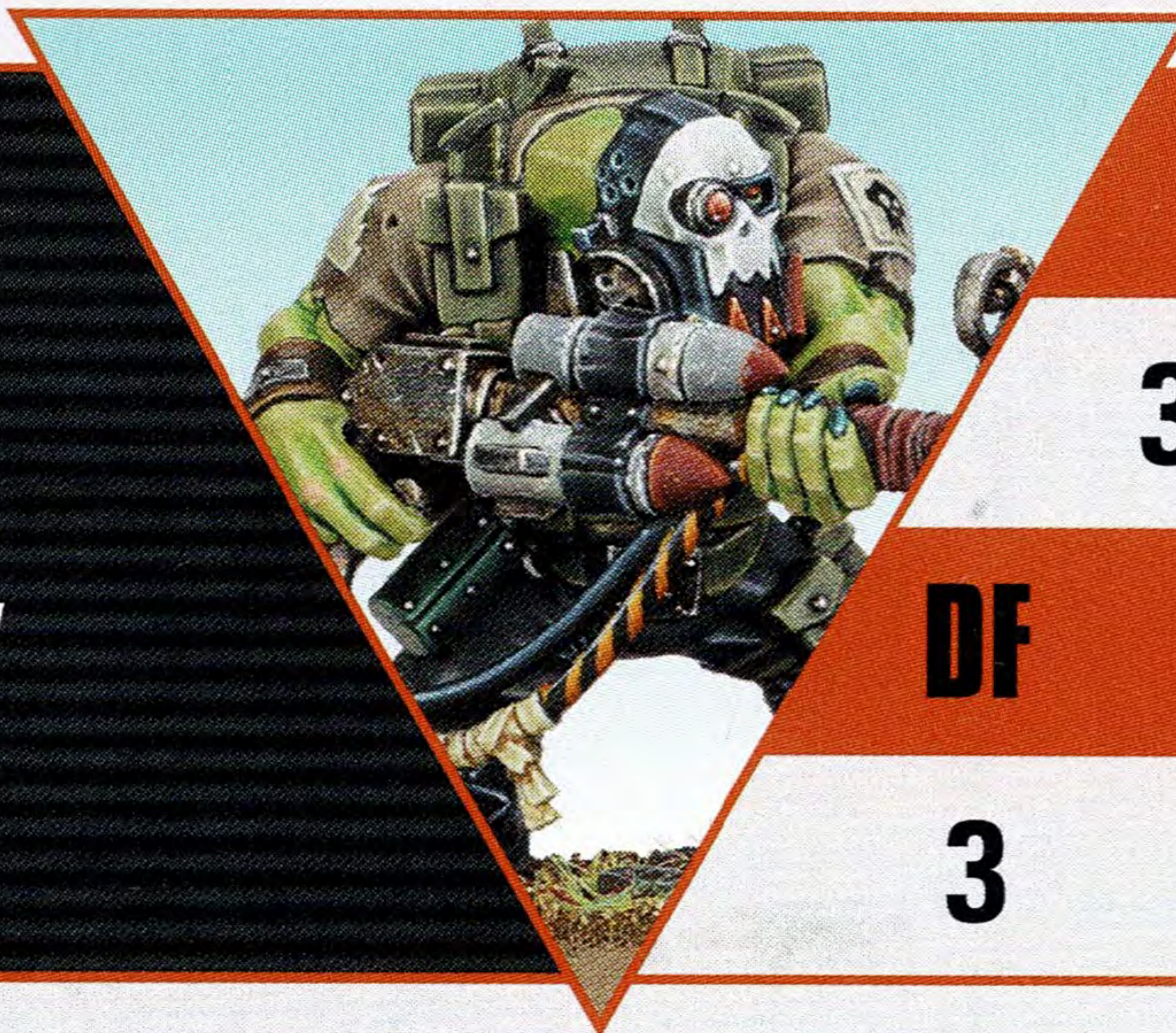
Étourdissant : Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape de Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir, si vous retenez une ou plusieurs touches critiques, soustrayez 1 à la LPA de la cible. Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée avec cette arme, à l'étape Résoudre les Touches Réussies du combat :

- La première fois que vous frappez avec une touche critique, choisissez 1 des touches normales de votre adversaire pour le combat concerné et défaussez-la.
- La deuxième fois que vous frappez avec une touche critique, soustrayez 1 à la LPA de la cible.

Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.

ROKKET'BOY KOMMANDO

Jaillissant de leurs cachettes, les Rokket'Boyz tirent des missiles sur les bunkers, les citernes de carburant, les réserves de munitions, ou même un ennemi pris au dépourvu, en se délectant du carnage qu'ils causent.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

10

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

☉ Lance-roquettes

5

4+

4/5

PA1

Projections 1

✕ Poings

3

3+

3/4

-


-

APTITUDES

Boum Boy: Chaque fois que cet agent accomplit une action **Tirer** au cours de son activation, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir de l'action concernée, s'il ne s'est pas déplacé au cours de l'activation concernée, vous pouvez relancer certains ou tous vos dés d'attaque.

ACTIONS UNIQUES

-

KOMMANDO , **ORK**, <CLAN>, **ROKKET'BOY**



PAx : Pénétration d'Armure. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, soustrayez x à la Défense de la cible de cette attaque de tir, où x est le nombre après la PA de l'arme. Ex : PA1. Si deux règles spéciales PAx différentes sont censées prendre effet pour une attaque de tir, elles ne sont pas cumulatives : l'attaquant choisit celle qu'il utilise.

Projections x : Chaque fois qu'un agent ami fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, pour chaque touche critique retenue, infligez x blessures mortelles à la cible et à chaque autre agent Visible et à ○ de la cible. Le x est le nombre après les Projections de l'arme.

SNIP'BOY KOMMANDO

Bien que peu d'orks aient suffisamment de patience pour devenir des Snip'boyz Kommandos, ceux qui remplissent ce rôle sont passés maître dans l'art de trouver le meilleur emplacement pour tirer sur l'ennemi, abattre une cible et rire sous cape en voyant l'ennemi soudain pris de panique.



M

LPA

AG

3 ○

2

1

DF

SV

PV

3

5+

10

NOM

A

CT/CC

D

RS

!

🎯 Gros fling' à viseur

6

3+

2/2

-

BM2

✂ Poing

3

3+

3/4

-

-

APTITUDES

-

ACTIONS UNIQUES

Prends ça ! (2PA): Accomplissez une action **Tirer** gratuite avec cet agent à l'aide du gros fling' à viseur. Après avoir effectué l'attaque de tir contre la cible, cet agent peut effectuer une attaque de tir contre chaque autre cible valide à ○ de la cible d'origine. Chaque fois que cet agent effectue une attaque de tir pour cette action, soustrayez 2 à la caractéristique d'Attaques de son gros fling' à viseur pour l'attaque de tir concernée.

L'meilleur Coin (2PA): Accomplissez une action **Tirer** gratuite avec cet agent à l'aide de son gros fling' à viseur, même s'il a un ordre Dissimulation.

KOMMANDO👁, ORK, <CLAN>, SNIP'BOY




BMx : Blessures mortelles. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir concernée, pour chaque touche critique retenue, infligez x blessures mortelles à la cible, où x est le nombre après le BM de l'arme.

TRANCH'BOY KOMMANDO

Même pour des Orks, les Tranch'Boyz adorent se jeter au cœur de la mêlée. Équipés de toutes sortes de poignards, ils se fraient un chemin vers l'objectif en taillant en pièces leurs ennemis.



M	LPA	AG
3 ○	2	1
DF	SV	PV
3	5+	10

NOM	A	CT/CC	D	RS	!
🎯 Couteaux de lancer	4	3+	2/5	Por  , Silencieux	-
✂ Double kikoup'	4	3+	4/5	Implacable	-

APTITUDES

S'tout S'ke T'as ? : Chaque fois que cet agent a combattu en mêlée, s'il a perdu un ou plusieurs Points de Vie durant le combat mais n'a pas été neutralisé, vous pouvez jeter un D6 : sur 4+, l'agent ennemi qui était impliqué dans le combat subit 2 blessures mortelles.

ACTIONS UNIQUES

-

KOMMANDO , **ORK**, <CLAN>, **TRANCH'BOY**



Implacable : Chaque fois qu'un agent ami combat en mêlée ou fait une attaque de tir avec cette arme, à l'étape Jeter les Dés d'Attaque de l'attaque de tir ou de mêlée, vous pouvez relancer certains ou tous vos dés d'attaque.

Por x : Portée. Chaque fois qu'un agent ami effectue une attaque de tir avec cette arme, seuls les agents à x sont des cibles valides, où x est la distance après la Portée de l'arme.

Silencieux : Tant qu'un agent a un ordre Dissimulation, il peut faire des actions Tirer si c'est cette arme de tir (ou ce profil d'arme) qui est choisie pour la ou les attaques de tir.