



GRAKOR URG MARGOR

NILCEN



LE BIG BOSS À NETEPIC



Voici les cartes, statistiques et règles vous permettant de déployer le terrible seigneur de guerre Grakor Urg Margor dans vos hordes d'Orks à NetEpic.

GRAKOR URG MARGOR

CARTE SPECIALE UNIQUE

Un socle de Grakor Urg Margor
Cinq socles de Nobz
Deux Chariots de Guerre

Coût : 400 points
Points de Victoire : 4
Moral : -

Point de Rupture : socle de Grakor Urg Margor

Unité	Mvt	Sauvegarde	FA
Grakor Urg Margor	10cm	3+ fixe	+8

Armes	Portée	Dés	Touche	MdS
Bolters Lourds	50cm	2	5+	-2

Notes

Elite, Unité de Commandement, QG, Sauvegarde Psychique 4+, pouvoirs spéciaux

GRAKOR URG MARGOR

Grakor Urg Margor est un big boss Deathskull réputé pour son sens stratégique et pour ses plans audacieux (c'est-à-dire qui ne se limitent pas seulement à « tapé ! »). S'il possède dans son entourage nombre de conseillers, de suivants et d'esclaves de diverses espèces, sa particularité est d'emmener toujours avec lui une femme humaine et sa petite fille qui adore d'ailleurs monter sur son dos y compris au beau milieu de la bataille. La femme, vêtue d'une simple nuisette parce que les orks n'ont toujours pas compris en quoi cela pouvait être gênant, a pour rôle la préparation du thé (que les orks appellent « té »), boisson que Grakor adore et donc que ses nobz, boyz et autres gretchins aussi. Le thé est devenu chez les troupes de Grakor presque aussi sacré que Gork ou Mork et malheur à l'imprudent qui en renverserait ou pire le détruirait.

Les orks n'hésitent d'ailleurs pas à consommer du thé en plein cœur de la bataille pour se renforcer et se remotiver. Grakor a en fait trouvé la femme et sa jeune fille lors d'une de ses campagnes de pillages sur Noctis Prime et alors qu'il lui demandait de la bière aux champignons celle-ci lui proposa du thé. Grakor adora et décida d'emmener l'humaine et son enfant avec lui pour qu'elle lui prépare le thé régulièrement.

Depuis, Grakor a fait remplacer de nombreux champs de récolte diverse par des plantations de thé afin de fournir son armée. Il n'est cependant pas rare que Grakor mène une Whaaaaggg ! juste pour récupérer du thé (et éventuellement des petits biscuits).

POUVOIRS SPECIAUX

« **Boss éclairé** » : tant que Grakor est en vie, le joueur ork peut relancer un dé d'initiative par partie. Il peut toujours utiliser un des deux autres pouvoirs dans le même tour.

« **Cé l'eur du té !** » : utilisable une fois par partie. Le joueur ork choisit une mêlée de corps à corps incluant des troupes orks. Les orks partent prendre le thé et invitent même leurs adversaires à faire de même. Les adversaires sont si surpris que le combat n'a pas lieu et la mêlée est annulée pour ce tour. Les troupes restent engagées et éventuellement bloquées au corps à corps. De plus, le joueur ork ne peut pas prendre cette mêlée pour cible ce tour-ci (il risquerait de détruire le thé et c'est sacré). Ce pouvoir ne peut pas être utilisé le même tour que « Les effé du té ! ».

« **Les effé du té !** » : utilisable une fois par partie, au début de la phase de combat. Les orks d'une bande viennent tous de prendre une tasse de thé spéciale qui les excite totalement. Toutes les figurines de la bande tireront normalement mais obtiendront un dé de relance par figurine (un peu comme la capacité Elite mais ne s'appliquant qu'au tir et seulement ce tour-ci). Ce pouvoir n'affecte au maximum que l'équivalent de deux cartes de support (et qui sont dans la même bande) ou les boyz de la carte de clan.

Ce pouvoir ne peut pas être lancé le même tour que « Cé l'eur du té ! ». Ah oui, le joueur ork doit également dire "Mé tu va krevé !" quand il utilise une relance (mais ça c'est optionnel).



REGLES OPTIONNELLES

FA : le FA du Big Boss est variable. Il est déterminé par le jet d'un d6 effectué avant chaque mêlée (le jet est valable pour tous les adversaires de Grakor sur un tour).

- Sur un 1, le FA est de 7 et Grakor ne lance d'un d6 au corps à corps (le thé était mauvais).
- Sur un 2, son FA est de 7 et Grakor lance 2d6,
- sur un 3, un 4 ou un 5, son FA est de 8 et Grakor lance 2d6, sur un 6, son FA est de 8 et Grakor lance 3d6 au corps à corps (le thé était super bon)

Nombre de dés d'attaque : le nombre de dés d'attaque dépend lui aussi d'un jet de d6 (effectué juste avant que Grakor ne tire, une fois ses cibles déterminées).

- Sur un 1, Grakor ne tire qu'une fois (le thé était froid).
- Sur un 2 à 5, Grakor tire 2 fois
- et sur un 6, Grakor tire 3 fois (le thé était trop bon).

REPRÉSENTER GRAKOR

Pour représenter le Big Boss sur nos tables de jeu, il convient de déployer un socle d'infanterie particulier. Il comporte en effet, un big boss ork modifié (Grakor), un porte étendard reprenant le symbole Deathskull et celui de Grakor (une tasse). Il doit inclure également une humaine devant une table avec une théière. On peut également rajouter un nob ou un boy avec un bolter lourd.

La figurine de Grakor est modifiée puisqu'elle transporte une petite fille avec un bolter sur le dos.

LE BIG BOSS À EPIC ARMAGEDDON



Voici les règles proposées par **François Bruntz** pour vous permettre de déployer le terrible seigneur de guerre Grakor Urg Margor dans vos hordes d'Orks à Epic Armageddon.

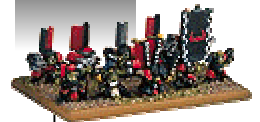
Un joueur Ork peut améliorer son Big Boss du clan Deathskull en Grakor Urg Margor pour 125 points.

« **Boss éclairé** » : Grakor Urg Margor est une erreur de la nature ork : il pense. De fait il lui arrive souvent de surprendre ses ennemis par des taktiks ingénieuses.

Une fois par bataille, Grakor Urg Margor peut relancer son jet de stratégie.

« **Cé l'eur du té !** » : Les orks partent prendre le thé et invitent même leurs adversaires à faire de même. Une fois par bataille, lors de la résolution d'un assaut, le joueur Ork peut annuler le jet des 2d6 de chacun des belligérants : les dés sont relancés et le nouveau résultat est définitif.

« **Les effé du té !** » : Les orks de la formation du Big Boss viennent tous de prendre une tasse de thé spéciale qui les excite totalement. Une fois par bataille, lors d'un tir, le joueur ork peut relancer une fois les échecs de la formation.



La Tribune de Laitus Prime