

► *Les actions d'une figurine sont : mouvement, tir, mêlée, ramassage.*

Le joueur dont c'est le tour va activer toutes ses figurines une par une. Lorsqu'une figurine est activée la précédente est considérée comme ayant effectué toutes ses actions.

► *Mouvement : Aucun mouvement n'est possible en diagonale*

Une figurine peut se déplacer d'autant de cases que sa caractéristique MVT l'indique.

► *Tir*

Une figurine qui n'est pas en contact direct avec une autre peut tirer sur toute autre figurine étant à la fois dans sa ligne de vue et dans la distance autorisée par la POR.

► *Mêlée : En contact direct et orienté dans la direction de la victime*

Une figurine peut effectuer une attaque de mêlée en lançant un dé et si elle obtient un résultat supérieur ou égal à son CAC alors la figurine adverse est tuée.

► *Ramassage : Bonus et Malus s'appliquent à la fin du mouvement*

Une figurine peut ramasser un pion contenant un objectif ou un bonus en passant dessus.

Certains mods se jouent en équipe. Une équipe doit forcément appartenir à un klan et sa composition variera en fonction du klan. Pour monter son klan un budget doit avoir été fixé au préalable (par exemple 10 points) et peut incorporer autant de figurines que le souhaite le joueur tant que la somme en PTS de ses figurines ne dépasse pas le budget autorisé. Un klan peut incorporer autant de figurines de base qu'il le souhaite et une figurine spéciale par tranche de 5 points. Les figurines spéciales ne peuvent être en doublon dans le klan (par exemple on ne peut pas avoir 2 bomberboyz dans un klan).

Dé	Effet
1	Malus : relancez 1d6 : 1 : la figurine reçoit la compétence Rikiki 2 : -1 en MVT 3 : -1 en POR 4 : +1 en TIR 5 : +1 en CAC 6 : Si la figurine possédait une valeur d'ARM elle la perd immédiatement.
2	Choc bonus : Lorsque la figurine rate une attaque de CàC l'adversaire recule d'une case. Si cela pousse la figurine adverse dans une case dans laquelle il lui est normalement impossible de rentrer, ou qui nécessite plus d'un point de mouvement, alors la figurine poussée s'encoule et en décède.
3	Spide bonus : +1 en MVT
4	Fling bonus : relancez 1d6 : 1 - 3 : -1 en TIR 4 - 5 : -2 en TIR 6 : TIR 2 pendant 6 tours
5	Baston bonus : relancez 1d6 : 1-3 : -1 en CAC 4-5 : -2 en CAC 6 : CAC 2 pendant 6 tours
6	Armor bonus : relancez 1d6 : 1-3 : +1 en armure. Si la figurine n'avait pas d'armure alors elle a ARM 6 4-5 : +2 en armure. Si la figurine n'avait pas d'armure alors elle a ARM 5 6 : ARM 2 pendant 6 tours. Cela ne peut pas être annulé d'aucune manière.

Déroulement d'un tour

Les Klans

Les Bonus

Fi che de référence

MVT : *Le mouvement*. Le mouvement que peut effectuer une figurine. La plupart des orks ont une valeur de mouvement de 4.

POR : *La portée de tir*. La distance jusqu'à laquelle un ork peut utiliser son arme de tir.

TIR : *Valeur offensive de tir*. C'est le résultat minimum que doit faire un ork pour en blesser un autre avec son arme de tir.

CAC : *Valeur offensive de corps à corps*. C'est le résultat minimum que doit faire un ork pour en blesser un autre qui se trouve sur une case adjacente.

ARM : *Armure*. Le résultat minimum que doit faire un ork pour éviter d'être blessé. La plupart des orks n'ont pas d'armure.

PTS : *Points*. La valeur de la figurine en points.

		MVT	POR	TIR	CAC	ARM	PTS	Compétences
Base	Grot	4	10	6	6	-	1	Rikiki - Sournois
	Flingboy	4	15	5	5	-	2	
	Pistolboy	4	10	6	4	-	2	
Special	Bizarboy	5	10	5	4	-	3	
	Blindboy	4	10	6	4	4	3	
	Bomberboy	4	10	6	6	-	3	Grenade
	Primeur	4	15	5*2	5	-	3	Pas d'armure
	Kommando	4	10	6	4	-	3	Furtif
	Kosto	4	10	6	3	6	3	
	KramBoy	4	4	3	5	-	3	Pas de couvert - Énergétik - Attak de Zone
	Mitrailleur	4	20	5*3	5	-	4	
	Roketboy	4	20	5	5	-	3	Pas d'armure - Attak de Zone
	Sauvage	4	10	-	3	-	2	
Skateboy	4	10	6	4	-	3	Skateboard	
Snipeure	4	15	5	5	-	3	Snipeure	

Les figurines

Les compétences

Énergétik : Les adversaires touchés au corps à corps par cette figurine ne bénéficient pas de leur sauvegarde d'armure.

Furtif : Une figurine ayant cette compétence ne peut pas se faire tirer dessus lorsqu'elle est à couvert. Les compétences « Grenade » et « Pas de couvert » ne fonctionnent pas contre cette figurine.

Grenade : La figurine peut effectuer un tir de grenade à la place de son tir ordinaire : la portée est de 6 mais ignore toutes obstructions aux LDV. Lorsqu'elle utilise une grenade, une figurine gagne la compétence attaque de zone.

Pas d'armure : Les adversaires touchés par un tir de cette figurine n'ont pas droit à l'armure. Les adversaires touchés par un tir de cette figurine n'ont pas droit à l'armure, sauf dans le cas d'une touche effectuée par une attaque de zone.

Pas de couvert : Les adversaires touchés par ce tir ne peuvent pas bénéficier de couvert.

Rikiki : Les adversaires de cette figurine bénéficient d'un bonus de +1 au CàC.

Skateboard : Courir n'empêche pas cette figurine de tirer.

Snipeure : Si la figurine n'a pas effectué de mouvement, sa POR devient 30 et son TIR devient 4.

Attaque de zone : Lors d'un tir réussi sur une figurine ayant une ou plusieurs autres figurines sur les cases adjacentes (même en diagonale) on ne procède pas à une répartition des touches. À la place lancez un dé pour chaque figurine adjacente, elle est également blessée sur un 4 ou plus.

Sournois : Lorsqu'une figurine dotée de cette compétence effectue une attaque de corps à corps sur une autre figurine tout en ayant passé tout son tour en dehors de sa ligne de vue, elle gagne un bonus de -1 au CAC pour effectuer son attaque.