

MÉKANO ORK

«L'milleur fling' k' j'ai jamais fait, j't'assure. Boku eud'canon, pour qu'y fling' plein. Sauf pour çui-là, qu'c'est un krameur, donc y kram'. Ouais, bien et prop'. Et qu' les balles sont z'eskplosives. Font boum dans les truks sur euk tu tires. Et c'te bouton là c'est encore mieux. C'que ça fait, t'vois, c'est... c'est... Non, c'est ren boss. Non, pas la peine d'essayer c'te bouton... c'est qu'eud. Pas appuyer!»

— Dernières paroles du fameux mékano ork Nazdakka Boomsnik

Sans mékanos, les orks seraient incapables de voyager de monde en monde. Ils n'auraient pas d'autres armes à feu que celles qu'ils volent à leurs ennemis, pas de véhicules, pas d'améliorations *bionik* pour devenir plus forts ou plus rapides ou capables de respirer sous l'eau. En résumé, c'est à cause des mékanos que les orks sont une telle menace. De leurs esprits et de leurs instincts génétiques provient toute la technologie ork.

Comme la majeure partie de la connaissance ork, les compétences techniques possédées par les mékanos sont innées, venant de leurs gènes, plus instinctives qu'acquises. Malgré cela, ou plutôt à cause de cela, la technologie ork à son meilleur, c'est-à-dire quand les mékanos sont imaginatifs et erratiques, peut accomplir des choses que la science humaine peine à réussir. L'aspect délabré et les mécanismes instables des engins orks les plus sophistiquées ne semblent pas avoir d'impact négatif sur leur fonctionnement. Ils sont plutôt utilisés par les mékanos, les autres orks ayant la patience ou le penchant pour apprendre à s'en servir. Pourtant, quand les technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus les examinent, ils découvrent que, même si la science à la base de leur création est valide, ces machines ne devraient pas fonctionner en raison de toutes sortes de défauts cruciaux.

Les mékanos sont considérés comme une partie étrange et vitale de la société ork, leur préoccupation pour les machineries les éloignant des autres orks. L'utilité indéniable de leurs créations fait qu'elles sont estimées par les autres orks, qui leur cèdent de vastes quantités de krô pour obtenir les dernières inventions, plus grandes, plus bruyantes et plus destructrices que les précédentes, que ce soient des armes, des bombes ou des véhicules, voire, pour les cas

les plus impressionnants, des gargants (une imposante machine de guerre dont la taille et le pouvoir de destruction sont comparables à ceux d'un titan) ou un vaisseau spatial. Étant donné la nature peu fiable et instable de tels engins, les mékanos reçoivent peu après des paiements supplémentaires une fois que leurs créations sont tombées en panne ou ont explosé et doivent être réparées ou remplacées.

Certains des mékanos les plus prospères travaillent pour (et sous la protection douteuse) d'un puissant boss ork. Ils emploient leur art à s'assurer que leur boss ait les plus gros fling', les véhicules les plus rapides et les meilleures armures. D'autres parviennent à jouer des rivalités entre bandes de guerre, s'assurant qu'aucune n'ait d'avantage sur les autres. Ils produisent alors énormément de machines dangereuses pour conserver l'équilibre et être libres de travailler à leur guise. Quelques rares mékanos développent le genre de puissance et d'ambition que l'on ne voit normalement que chez les nobz et boss orks. Ils deviennent ce que l'on appelle des gros méks, rassemblent autour d'eux d'autres mékanos et se lancent dans la création d'armes et de véhicules et de vaisseaux à la puissance démente, sans autre raison que la simple volonté de créer.

DEVENIR UN MÉKANO ORK

On naît mékano, on ne le devient pas. On peut dire qu'un ork est un mékano dès qu'il émerge du sol, qu'il le réalise ou pas. Leur compréhension instinctive des machines, réussissant à faire

fonctionner des armes alors que les autres orks n'y arrivent pas, parvenant à réparer des motos,

des truks ou toutes sortes d'autres choses font que le jeune ork finit par réaliser son destin. Il prend alors sa clé et son squig à huile et devient un mékano, perfectionnant ses compétences à force d'essais et d'erreurs. Souvent beaucoup d'erreurs, mais les orks sont assez résistants pour ne pas s'en soucier. Et le résultat des expériences ratées peut toujours être vendu à des orks crédules.

Carrière requise: Korsaire ork

Promotion remplacée: 4 (13 000 xp) ou plus

Autres conditions: vous devez avoir une Intelligence de 30 ou plus, être formé en Technomaîtrise et avoir au moins deux talents de Formation aux armes exotiques.



AMÉLIORATIONS MÉKANO ORK

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Connaissances générales (guerre) +20	200	Compétence	Connaissances générales (guerre) +10
Connaissances générales (orks) +20	200	Compétence	Connaissances générales (orks) +10
Démolition	200	Compétence	—
Démolition +10	200	Compétence	Démolition
Démolition +20	200	Compétence	Démolition +10
Langue (ork) +20	200	Compétence	Langue (ork) +10
Marchandage +10	200	Compétence	Marchandage
Métier (armurier)	200	Compétence	—
Métier (armurier) +10	200	Compétence	Métier (armurier)
Métier (armurier) +20	200	Compétence	Métier (armurier) +10
Métier (constructeur naval)	200	Compétence	—
Métier (constructeur naval) +10	200	Compétence	Métier (constructeur naval)
Métier (constructeur naval) +20	200	Compétence	Métier (constructeur naval) +10
Technomaîtrise +10	200	Compétence	Technomaîtrise
Technomaîtrise +20	200	Compétence	Technomaîtrise +10
Connaissances interdites (xenos) +10	300	Compétence	Connaissances interdites (xenos)
Pilotage (véhicules volants)	300	Compétence	—
Constitution solide [x2]	200	Talent	—
Sommeil léger	200	Talent	Per 30
Technoharmonisation	200	Talent	Int 30
Avortons [x2]	300	Talent	Ork
Formation aux armes lourdes (une au choix) [x2]	300	Talent	—
Bonne brik'ole	500	Talent	Ork, Technomaîtrise +10, FM 30
Combat à deux armes (tir)	500	Talent	CT 35, Ag 35
Formation aux armes exotiques (une au choix) [x2]	500	Talent	—
Talentueux (Technomaîtrise)	500	Talent	—
Vréman Kosto	500	Talent	Ork, Kosto, E 50

BONNE BRIK'OLE (TALENT)

Conditions: Ork, Technomaîtrise +10, Force Mentale 30

Vous avez un talent inné et instinctif pour tout ce qui touche aux machines. Cela vous permet de réaliser des exploits d'ingénierie défiant toute logique en assemblant des rebuts technologiques et des bouts de ferraille pour obtenir un résultat aussi bizarre qu'efficace. Ce talent vous confère les avantages suivants :

- Entre vos mains, toutes les armes de fabrication ork sont considérées comme fiables. Votre meilleure compréhension vous permet d'utiliser les armes plus efficacement que les autres orks.
- Vous pouvez tenter de *kustomiser* rapidement un engin quelconque, qu'il en ait besoin ou pas, en réussissant un test de Technomaîtrise. Avec une arme à feu, cela prend un nombre de minutes égal au nombre de demi-actions nécessaires pour la recharger. Si le test réussit, alors la qualité de l'arme augmente d'une catégorie jusqu'à ce qu'elle doive être rechargée. Elle tombe alors en panne et doit être réparée. Si vous *kustomisez* un autre engin que l'on tient dans la main ou que l'on porte sur soi, tous les tests liés à son utilisation bénéficient d'un bonus de +5 pendant un nombre d'heures égal à votre bonus de Force Mentale. Il cesse ensuite de fonctionner. Le MJ peut concevoir des effets alternatifs pour les *kustomisations* du mékano. Dans tous les cas, si le test échoue, alors l'engin se casse et cesse de fonctionner jusqu'à ce qu'il soit réparé.

