

**MyNickname : [Gobelins] Anti-Jarekson 3000**

Infanterie								
[5X] <b>BÂTONS-POINTUS</b> : Horde (40) - Taille 2								140
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Phalange	
5	5+	-	4+	30	19/21	3	<b>Mots clés</b> : Cage à p'tit-gosier, Chair à canon, Gobelin	
RACAILLE : Régiment (20) - Taille 2								80
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Arc de guerre de Kaba	
5	5+	-	4+	12	12/14	2	<b>Mots clés</b> : Cage à p'tit-gosier, Chair à canon, Gobelin	
RACAILLE : Régiment (20) - Taille 2								75
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	<b>Mots clés</b> : Cage à p'tit-gosier, Chair à canon, Gobelin	
5	5+	-	4+	12	12/14	2		
Monstres								
[2X] <b>BOUTEFEU GOBELIN</b> : Taille 3 - Chariots								65
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Boum !, Brutal, Explosion (D6), Force dévastatrice (3), Grenades de fortune : <i>Portée 12", Explosion (D3), Perforant (1), Dispersion</i>	
5	3+	5+	5+	3	-/10	1	<b>Mots clés</b> : Bidule, Gobelin	
[3X] <b>FLAPPEUR</b> : Taille 3								120
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Agile, Vol, Lance bombes !	
10	5+	4+	4+	1	11/13	1	<b>Mots clés</b> : Bidule, Gobelin	
Machines de Guerre								
[2X] <b>LANCE-BÂTONS-POINTUS</b> : Taille 2								60
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Lance-bâtons-pointus : <i>Portée 48", Explosion (D3), Perforant (2), Rechargement</i>	
5	-	4+	4+	2	9/11	0	<b>Mots clés</b> : Bidule, Gobelin, Lanceur	
[2X] <b>LANCE-GROSSES-PIERRES</b> : Taille 2								90
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Ignore Obscured, Lance-grosses-pierres : <i>Portée 48", Explosion (D3+1), Perforant (3), Rechargement, Tir indirect</i>	
5	-	5+	4+	2	9/11	0	<b>Mots clés</b> : Bidule, Gobelin, Lanceur	
[3X] <b>TROMBONE DE GUERRE</b> : Taille 2								70
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Trombone de guerre : <i>Portée 12", Perforant(1), Tir stable</i>	
5	-	4+	4+	10	8/10	0	<b>Mots clés</b> : Bidule, Gobelin	
Héros								
DRAPEUR : Taille 2 - Infanterie								65
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Aura (tout terrain - infanterie), Indépendant, Très motivant, Le Bâton-tonnerre	
5	5+	-	4+	1	8/10	0	<b>Mots clés</b> : Gobelin	
DRAPEUR : Taille 2 - Infanterie								55
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Aura (tout terrain - infanterie), Indépendant, Très motivant, Talisman de Silence	
5	5+	-	4+	1	8/10	0	<b>Mots clés</b> : Gobelin	
MAGWA & JO'OS : Taille 2 - Cavalerie de grande taille								150
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Charge féroce (D3), Duelliste, Force dévastatrice (2), Indépendant, Motivant, Puissant, Rang d'incantation (2), Vieux (Mêlée)	
6	3+	-	5+	7	12/14	0	Éclair (4)	
<b>Mots clés</b> : Bête, Gobelin								
MAJ : Taille 2 - Infanterie								110
Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Indépendant, Rang d'incantation (1), Érudit, Bénédiction des dieux	
5	5+	-	4+	1	9/11	0	Éclair (3), Malédiction de l'alchimiste (2)	
<b>Mots clés</b> : Gobelin								

Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	PU	Indépendant, Rang d'incantation (1), Bâton d'invocateur
5	5+	-	4+	1	9/11	0	Éclair (3), Maléice (2)
							Mots clés : Gobelins

Total : 2300 points | PU : 24 | 24 unités

## Mémo

<b>Agile</b>	Donne un pivot à 90° supplémentaire lors d'un mouvement. Perdu si Désorganisé en mêlée par un ennemi possédant Entraves ou Phalanges.
<b>Arc de guerre de Kaba</b>	Portée 24", 1 Att à 4+, Perforant (1), Tir stable
<b>Bâton d'invocateur</b>	[Héros] Peut relancer un dé d'attaque de sort non-unique manqué.
<b>Bénédictio des dieux</b>	Donne Élite.
<b>Boum !</b>	À la fin d'un tour où l'unité a réussi au moins une touche en mêlée, elle est immédiatement mise en Déroute et retirée du jeu.
<b>Brutal</b>	+1 sur le jet de Moral après une mêlée. Non cumulatif, on prend la valeur la plus élevée. Si Brutal + Terreur, l'attaquant choisit la règle appliquée.
<b>Charge féroce (D3)</b>	Distance de Charge = (Vitesse x 2) + D3. Le dé est lancé avant de donner l'ordre.
<b>Duelliste</b>	Triple ses attaques contre un ennemi Indépendant.
<b>Éclair (3)</b>	24"/Ennemis. Perforant (1). Tir à 5+ contre une cible à couvert.
<b>Éclair (4)</b>	24"/Ennemis. Perforant (1). Tir à 5+ contre une cible à couvert.
<b>Érudit</b>	+n rang d'incantation
<b>Explosion (D6)</b>	Chaque réussite du jet d'attaque inflige D6 touches.
<b>Force dévastatrice (2)</b>	+2 sur le jet de blessure en mêlée.
<b>Force dévastatrice (3)</b>	+3 sur le jet de blessure en mêlée.
<b>Grenades de fortune</b>	Portée 12", Explosion (D3), Perforant (1), Dispersion
<b>Ignore Obscured</b>	cette unité ignore les couverts offert à ça cible par les obstacles, colline, autres unités qui occulteraient une partie ou intégralement la face avant du socle de la cible
<b>Indépendant</b>	Donne Agile, Furtif et Tir stable. Ne multiplie pas ses attaques (sauf sur MdG). Si détruit et que l'attaquant avance d'1d6, mêlée immédiate si contact avec un nouvel ennemi.
<b>Lance-bâtons-pointus</b>	Portée 48", Explosion (D3), Perforant (2), Rechargement
<b>Lance bombes !</b>	Bombe incendiaire: portée 12", att:3, Explosion(D3), perforant(1), visée stable Observateur Gobelins:début phase tir, marque un ennemi à 24" sans LdV. lanceurs=élite vs marqué
<b>Lance-grosses-pierres</b>	Portée 48", Explosion (D3+1), Perforant (3), Rechargement, Tir indirect
<b>Le Bâton-tonnerre</b>	[Héros] Donne Éclair (3) ou (+2) si déjà possédé.
<b>Malédiction de l'alchimiste (2)</b>	12"/Ennemis. Perforant (4), touche à 5+ à couvert. Ajouter la valeur de Déf de la cible au total de dés (n) du sort.
<b>Motivant</b>	Permet à une unité amie dans les 6" (ou soi-même) de faire relancer le jet de Moral si elle est mise en Déroute.
<b>Phalange</b>	Annule la Charge fracassante des ennemis dans son arc avant. -1 au jet d'attaque d'une charge non gênée d'un ennemi [Cav/Cav GT] ou ayant Vol.
<b>Puissant</b>	Le personnage indépendant ne Cède plus la place.
<b>Talisman de Silence</b>	[Héros] Donne Brouillard Mental (2)
<b>Très motivant</b>	Permet à une unité amie dans les 9" (ou soi-même) de faire relancer le jet de Moral si elle est mise en Déroute.
<b>Trombone de guerre</b>	Portée 12", Perforant(1), Tir stable
<b>Vicieux (Mêlée)</b>	Relance les 1 naturels lors d'un jet de blessure de mêlée.
<b>Vol</b>	Passe au-dessus des terrains difficiles, infranchissables, etc. Doit atterrir en position dégagée à la fin du mouvement. Vol perdu si l'unité est Désorganisée.