

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Orques et Gobelins

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2023 bêta 2 VF 2 – 5 mars 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Montures des orques	14
Règles des figurines de l'armée	2	Montures des gobelins	15
Sort héréditaire	5	Base	17
Objets spéciaux	6	Spécial	21
Organisation de l'armée	7	Pluie mortelle	26
Personnages orques	8	Gros et méchants	27
Personnages gobelins	11	Feuille de référence	29
		Journal des modifications	33



Le 9^e Âge : Batailles Fantastiques est un jeu créé et entretenu par la communauté mettant en scène des affrontements de figurines.

Ce livre fait partie des règles de base du 9^e Âge et peut être utilisé pour toutes parties.

Règles disponibles gratuitement sur : <https://www.the-ninth-age.com>

Se référer au livre de règles pour comprendre les entrées d'unités.

Les changements récents sont notés en **bleu** et résumés à la fin de ce document. Les gobelins n'ont pas été blessés durant la création de ce livre (enfin, pas trop).

Copyright Creative Commons license : <https://www.the-ninth-age.com/license.html>

Ce document a été édité avec **ŒF**.

Règles spécifiques de l'armée

Cri de guerre!

Une fois par partie, un Général d'une armée d'orques et gobelins sur le champ de bataille peut pousser un **Cri de guerre!** au début de n'importe quel Tour de joueur. Toutes les unités alliées gagnent +1" en valeur de Mouvement simple, +2" en valeur de Marche forcée et **Course rapide** jusqu'à la fin du Tour de joueur.

Règles des figurines de l'armée

Races de peaux-vertes

Certaines unités de ce livre d'armée appartiennent ou doivent choisir une **Race de peaux-vertes**. Une figurine avec une **Race de peaux-vertes** gagne les règles détaillées ci-dessous. De plus, une unité qui choisit une **Race de peaux-vertes** doit utiliser les Caractéristiques Offensives et Défensives correspondant à la **Race de peaux-vertes** choisie (le cas échéant) et gagne accès à des options spécifiques.



Orque commun

L'élément de figurine gagne **Né pour la baston**.



Orque sauvage

L'élément de figurine gagne **Ardeur guerrière** et **Né pour la baston**.
La figurine gagne **Ægide (6+)**, **Frénésie** et **Sans peur**.



Orque en fer

L'élément de figurine gagne **Maître d'armes** et **Né pour la baston**.
La figurine gagne **Sans peur**.



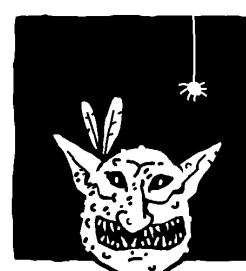
Gobelin commun

La figurine gagne **Insignifiant**.



Gobelin des cavernes

La figurine gagne **Insignifiant**.



Gobelin des forêts

La figurine gagne **Guide (Forêt)** et **Insignifiant**.

Règles universelles

Attention, gniark méchant

Aucun Personnage ne peut rejoindre une unité avec des figurines ayant **Attention, gniark méchant**.

Déchaîné

Aucun Personnage ne peut rejoindre une unité avec des figurines ayant **Déchaîné**. Si l'unité obtient le même résultat sur tous les dés de son jet de **Mouvement aléatoire**, elle perd 1D3 Points de vie (sans sauvegarde d'aucune sorte), puis se déplace de la distance obtenue dans une direction aléatoire à la place de la direction choisie. Si une unité avec **Déchaîné** arrive au contact ou se déplace à l'intérieur d'un Décor autre qu'un Terrain découvert ou une Colline, si elle arrive au contact d'un bord de table ou si elle s'arrête à 1" d'un Terrain infranchissable, toutes les figurines de l'unité doivent effectuer un Test de terrain dangereux (2).

Filets

Au début de chaque Manche de combat, chaque unité ayant au moins une figurine équipée de Filets doit choisir une unité ennemie en contact. Jetez 1D6. Sur 2+, la cible est *Empêtrée*. Sur un résultat de '1', c'est l'unité qui a utilisé les Filets qui est *Empêtrée*. Toute unité qui a été *Empêtrée* au moins une fois subit -1 en Force et -1 en Pénétration d'armure jusqu'à la fin de la Manche de combat.

Nawak!

Une unité avec **Nawak!** ne peut pas choisir sa direction lorsqu'elle se déplace en utilisant **Mouvement aléatoire**, mais doit se déplacer dans une direction aléatoire.

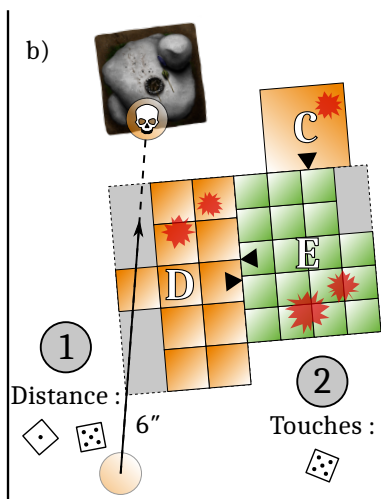
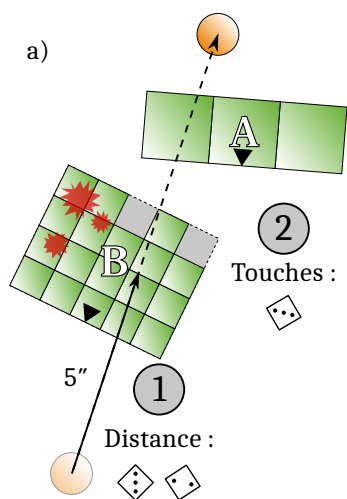
Ricochet [X]

Une figurine avec **Ricochet** ne peut pas charger d'unité ennemie. Elle peut se déplacer à travers des unités (alliées ou ennemies) comme si ces dernières étaient des Terrains découverts. Si son mouvement la fait terminer au contact d'une autre unité ou à moins d'1" d'une unité qu'elle a traversée, sa distance de mouvement est prolongée : continuez de faire avancer la figurine dans la même direction (toujours en se déplaçant à travers toute unité sur sa trajectoire) jusqu'à ce qu'elle puisse être placée à 1" de toute unité. Si, après ce mouvement prolongé, la figurine se trouve à 1" ou moins d'un Terrain infranchissable ou en contact d'un bord de table, retirez-la immédiatement comme perte. Si la figurine ne peut être placée dans une position autorisée par la Règle du pouce d'écart après un éventuel retour en arrière (en suivant les règles de Mouvement aléatoire), retirez immédiatement la figurine comme perte.

Si, lors de son mouvement initial (en excluant la distance supplémentaire accordée pour obtenir une position légale), une figurine avec **Ricochet** touche le Rectangle limite d'une unité, cette unité subit X touches, X étant la valeur entre parenthèses (après le déplacement). Les unités engagées dans un même combat ne comptent que comme une seule unité pour la détermination des touches. Le joueur possédant la figurine avec **Ricochet** répartit les touches infligées entre les unités en combat aussi équitablement que possible (au choix du joueur en cas de partage inéquitable), puis applique les règles normales de répartition des touches au sein de chaque unité.

Il n'est pas possible de charger une figurine avec **Ricochet**. Les unités (alliées ou ennemies) ignorent les figurines avec **Ricochet** pour tous leurs mouvements (y compris **Embuscade**) et peuvent se déplacer sur et à travers elles. Dès qu'une unité arrive en contact avec la figurine (avant de terminer son mouvement), elle subit alors X+1D6 touches, puis la figurine avec **Ricochet** est retirée du champ de bataille en tant que perte. Cet effet n'est pas déclenché par des unités dont le mouvement leur permettrait de passer normalement à travers elle (Mouvement de vol, par exemple), sauf si l'unité termine son mouvement au contact de la figurine (notez qu'une unité peut arriver simultanément au contact de plusieurs figurines ayant **Ricochet**).

Toutes les touches sont résolues avec la Force et la Pénétration d'armure de la figurine avec **Ricochet**.



a) La figurine avec **Ricochet** ne peut pas être placée à 1" derrière l'unité B car l'unité A est trop proche. Elle est donc déplacée à travers les deux unités en suivant la direction initiale. Seule l'unité B subit les touches de **Ricochet** car l'unité A se situe au delà de la distance de mouvement obtenue aux dés.

b) Après avoir été déplacée à travers les unités, la figurine avec la règle Ricochet arrive à moins d'1" d'un Terrain infranchissable et est donc retirée comme perte. Elle a traversé au moins une unité engagée au combat, infligeant donc 5 touches en tout, qui doivent être distribuées équitablement entre toutes les unités dans ce combat (les unités C, D et E).

Attributs d'attaque

Crochets venimeux – Corps à corps

Désignez une des Attaques de corps à corps de l'élément de figurine avec **Crochets venimeux** avant de lancer les dés pour toucher. Cette attaque gagne **Blessures multiples (1D3+1)**.

Si cette attaque permet d'obtenir plus d'une touche (avec **Ardeur guerrière** par exemple), seule une touche gagne cet effet, au choix de son propriétaire.

Né pour la baston – Corps à corps

Les Attaques de corps à corps de l'élément de figurine avec **Né pour la baston** gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure durant une Manche de combat,

- si c'est la première Manche d'un combat; ou
- si l'unité de la figurine est **Indomptable** et n'est pas **Désorganisée** au début de la Manche de combat.

Attaques spéciales

Crève-mammouths

Si l'unité charge et possède au moins un Rang complet, désignez une figurine ordinaire de cette unité au Palier d'initiative 10. Cette figurine gagne **Touches d'impact (1D3)** jusqu'à la fin de la Manche de combat. Ces **Touches d'impact** sont résolues avec Force 5, Pénétration d'armure 2 et **Blessures multiples (1D3+1, contre Présence imposante)**.

Sort héréditaire

<i>Lancement</i>	<i>Portée</i>	<i>Type</i>	<i>Durée</i>	<i>Effet</i>
H Éclatez-les ! 8+	18"	Malédiction	Un tour	Les jets pour toucher ratés des Attaques de corps à corps contre la cible doivent être relancés.

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Présage de l'apocalypse 125 pts

Enchantement : Arme de base.

Lancez 1D3 au Palier d'initiative auquel le porteur attaque. Durant ce Palier d'initiative, s'il attaque avec cette arme, le porteur gagne un bonus équivalent au résultat de ce dé en valeur d'Attaque, en Force et en Pénétration d'armure.

Poinçon vicieux 50 pts

Enchantement : Arme de base ou Paire d'armes.

Les attaques portées avec cette arme gagnent **Coup fatal** et **Réflexes foudroyants**. Quand le porteur combat dans un Duel, les jets pour blesser ratés des attaques portées avec cette arme doivent être relancés.

Zap de Maza 45 pts

Enchantement : Arc.

L'unité du porteur gagne **Tir rapide**. Cet Arc gagne Précision (2+) et son profil est modifié comme suit : Portée 24", Tirs 3, Force de l'utilisateur et Pénétration d'armure de l'utilisateur.

Enchantements d'armure

Protection de Tuktek 55 pts

Figurine de taille Standard ou Grande uniquement.

Enchantement : Armure portée.

La figurine du porteur gagne +1 en Résistance et **Immunité (Coup fatal)**.

Enchantements d'étendard

Totem de Mikinok 95 pts

Ne peut pas être pris par les unités comptant dans la catégorie « Base ».

Au début de chaque Manche de combat, désignez (un seul choix) :

- un unique Objet spécial* sur un Personnage ou un Champion dans une unité ennemie en contact avec l'unité du porteur.
- un unique Objet spécial* sur une figurine seule en contact avec l'unité du porteur.
- un unique Enchantement d'étendard porté par un Porte-étendard dans une unité ennemie en contact avec l'unité du porteur.

Cet Objet spécial* est ignoré durant cette Manche de combat.

*ou, lors d'un combat contre une armée des Fortresses naines, une combinaison d'Enchantements d'arme runique, d'Enchantements d'armure runique ou d'Artéfacts runiques.

Marée verte 50 pts

0-3 par armée.

L'unité du porteur gagne **Combat sur un rang supplémentaire**.

Artéfacts

Couronne du roi des cavernes

90 pts

Ne peut pas être prise par une figurine avec **Présence imposante**.

Toutes les figurines de l'unité du porteur qui ont au moins un élément de figurine de la Race de peaux-vertes – Gobelin commun, Gobelin des cavernes ou Gobelin des forêts gagnent **Avant-garde** et **Repli tactique**.

Si le porteur est un Gobelin commun, un Gobelin des cavernes ou un Gobelin des forêts, il gagne **Présence impérieuse (+6")** et **Ralliement au drapeau (+6")**.

Crâne fétiche

70 pts

Dominant. Magicien uniquement.

Au début de n'importe quelle Phase de magie alliée, ajoutez X marqueurs « Voile » à votre réserve, X étant égal au nombre d'unités alliées engagées au combat auquel il faut soustraire le nombre d'unités alliées en fuite. Vous ne pouvez pas gagner plus de 3 marqueurs « Voile » de cette façon. Ceux-ci s'ajoutent aux marqueurs « Voile » gagnés par d'autres sources. Le Crâne fétiche ne peut jamais faire perdre de marqueur « Voile ».

Chapardeur de défense

40 pts

Quand le porteur subit une blessure, il peut utiliser l'Armure et/ou la Sauvegarde spéciale de la figurine lui ayant infligé cette blessure :

- Utilisez la valeur d'Armure que l'attaquant aurait contre l'attaque qui a infligé la blessure (en prenant en compte tout modificateur). Dans ce cas, le porteur ne peut pas utiliser sa propre armure (ni aucun de ses modificateurs).
- Utilisez la Sauvegarde spéciale que l'attaquant aurait contre l'attaque qui a infligé la blessure (en prenant en compte tout modificateur). Dans ce cas, le porteur ne peut pas utiliser sa propre Sauvegarde spéciale (ni aucun de ses modificateurs).

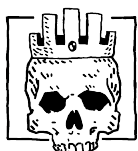
De plus, quand l'unité du porteur est la cible d'un sort, celui-ci gagne la même **Résistance à la magie** que le Lanceur du sort.

Picole de troll

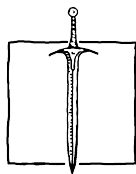
30 pts

Le porteur peut effectuer une Attaque spéciale à sa propre Agilité. Choisissez une unité ennemie que le porteur serait capable de cibler avec des Attaques de corps à corps. Cette unité subit une touche, résolue à Force 5, Pénétration d'armure 10.

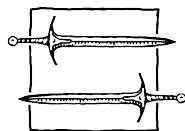
Organisation de l'armée



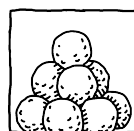
Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite



Pluie mortelle
max. 15%



Gros et méchants
max. 30%

Personnages (max. 40%)

Personnages orques



Seigneur de guerre orque

200 pts

Figurine seule

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 25×25 mm



Une monture avec la mention (GM) compte dans la catégorie « Gros et méchants ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
--------	----	----	-----	--------------------	--

4" 8" 9

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
----------	----	-----	-----	-----	--

Orque commun 3 6 5 0 Armure lourde

Orque sauvage 3 5 5 0 Ægide (5+)

Orque en fer 3 7 5 0 Armure de plates

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
----------	-----	-----	----	----	-----

Orque commun 4 6 5 2 4

Orque sauvage 4 6 5 2 4

Orque en fer 4 7 5 2 4

Options

pts-

L'élément de figurine **doit** choisir (un seul choix) :

Orque commun gratuit

Orque sauvage 60

Orque en fer 85

Objets spéciaux jusqu'à 200

Bouclier 5

Paire d'armes 10

Arme lourde 20

Lance de cavalerie 20

Race de peaux-vertes

Orque commun

Options additionnelles pts-

Arc (4+) 5

Options de monture pts-

Sanglier 40

Char à sangliers orque 75

Vouivre (GM) 150

Orque sauvage

Options additionnelles pts-

Armure légère 10

Arc (4+) 5

Options de monture pts-

Sanglier 30

Vouivre (GM) 160

Orque en fer

Options de monture pts-

Sanglier 55

Char à sangliers orque 105

Vouivre (GM) 180



Caïd orque

115 pts

Figurine seule

Taille **Standard**
Type **Infanterie**
Socle **25×25 mm**



Une monture avec la mention (GM) compte dans la catégorie « Gros et méchants ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
Orque commun	3	5	5	0	Armure lourde
Orque sauvage	3	4	5	0	Ægide (5+)
Orque en fer	3	6	5	0	Armure de plates
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Orque commun	3	5	4	1	3
Orque sauvage	3	5	4	1	3
Orque en fer	3	6	4	1	3

Options

L'élément de figurine **doit** choisir (un seul choix) :

Orque commun	gratuit
Orque sauvage	30
Orque en fer	50
Grande bannière	50
Objets spéciaux	jusqu'à 100
Bouclier	5
Paire d'armes	5
Arme lourde	10
Lance de cavalerie	10

Race de peaux-vertes

Orque commun

Options additionnelles	pts-
Arc (4+)	5

Options de monture	pts-
Sanglier	40
Char à sangliers orque	80
Vouivre (GM)	150

Orque sauvage

Options additionnelles	pts-
Armure légère	5
Arc (4+)	5

Options de monture	pts-
Sanglier	30
Vouivre (GM)	160

Orque en fer

Options de monture	pts-
Sanglier	40
Vouivre (GM)	160



Chamane orque



130 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm



Une monture avec la mention (GM) compte dans la catégorie « Gros et méchants ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Apprenti magicien	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
Orque commun	3	3	4	0	Armure légère
Orque sauvage	3	2	4	0	Ægide (5+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chamane orque	2	3	4	1	2
Options magiques					
Adeptes magiciens	95				
Maître magicien	265				
					
Chamanisme	Pyromancie	Thaumaturgie			
Options					
L'élément de figurine doit choisir (un seul choix) :					
Orque commun	gratuit				
Orque sauvage	20				
Objets spéciaux	jusqu'à 100				
si Maître magicien	jusqu'à 200				
Paire d'armes	5				

Race de peaux-vertes	
Orque commun	
Options de monture	
Sanglier	30
Char à sangliers orque	60
Vouivre (Maître magicien uniquement) (GM)	75
Orque sauvage	
Options de monture	
Sanglier	30
Vouivre (Maître magicien uniquement) (GM)	75

Personnages gobelins



Monarque goblin

120 pts

Figurine seule

Taille **Standard**
Type **Infanterie**
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (GM) compte dans la catégorie « Gros et méchants ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	5	4	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Monarque goblin	4	5	4	1	5
Options			pts-		
+1 Discipline (Général uniquement)*			gratuit		
L'élément de figurine doit choisir (un seul choix) :					
Goblin commun			gratuit		
Goblin des cavernes			gratuit		
Goblin des forêts et Attaque empoisonnée			35		
Objets spéciaux			jusqu'à 200		
Bouclier			5		
Armure lourde			10		
Arc (3+)			5		
Un seul choix :					
Lance légère			5		
Paire d'armes			5		
Arme lourde			10		
Lance de cavalerie			10		
Race de peaux-vertes			pts-		
Goblin commun					
Options de monture			pts-		
Loup			35		
Char à loups goblin			50		
Goblin des cavernes					
Options de monture			pts-		
Gniark des cavernes			65		
Goblin des forêts					
Options de monture			pts-		
Araignée			30		
Araignée chasseuse			40		
Gargantula (GM)			440		

*Seulement si l'armée ne contient aucune figurine ayant la Race de peaux verte Orque, Orque sauvage ou Orque en fer.



Caïd goblin

75 pts

Figurine seule 0-6 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	4	4	0	Armure légère, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Caïd goblin	3	4	4	1	4

Options	pts-	Race de peaux-vertes	
L'élément de figurine doit choisir (un seul choix) :		Gobelin commun	
Gobelin commun	gratuit	Options de monture	pts-
Gobelin des cavernes	gratuit	Loup	50
Gobelin des forêts et Attaque empoisonnée	10	Char à loups goblin	60
Grande bannière	50	Gobelin des cavernes	
Objets spéciaux	jusqu'à 100	Options de monture	pts-
Arc (3+)	5	Gniark des cavernes	65
Un seul choix :		Gobelin des forêts	
Lance légère	5	Options de monture	pts-
Paire d'armes	5	Araignée	25
Arme lourde	10	Araignée chasseuse	40
Lance de cavalerie	10		



Féticheur goblin


105 pts

Figurine seule

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm



Une monture avec la mention (GM) compte dans la catégorie « Gros et méchants ». De plus, la monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	6	Apprenti magicien	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	2	2	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Féticheur goblin	1	2	3	0	3
Options magiques			pts-		
Adepté magicien			95		
Maître magicien et +1 Point de vie			275		
					
Pyromancie	Sorcellerie	Thaumaturgie			
Options			pts-		
L'élément de figurine doit choisir (un seul choix) :					
Gobelin commun et Armure légère			gratuit		
Gobelin des cavernes et 2 × Champix de pouvoir			30		
Gobelin des forêts			gratuit		
Objets spéciaux			jusqu'à 100		
si Maître magicien			jusqu'à 200		

Race de peaux-vertes		pts-	
Gobelin commun			
Options de monture		pts-	
Loup		20	
Char à loups goblin		35	
Gobelin des cavernes			
Options additionnelles		pts-	
Armure légère		5	
Gobelin des forêts			
Options de monture		pts-	
Araignée		20	
Gargantula (Maître magicien uniquement)		460	
(GM)			

Règles de figurine optionnelles

Champix de pouvoir : Règle universelle.

Chaque occurrence de **Champix de pouvoir** est à Usage unique. Avant que la figurine n'effectue une Tentative de lancement de sort non-lié, décidez d'utiliser un unique **Champix de pouvoir**. Toute Tentative de dissipation effectuée contre cette Tentative de lancement subira un modificateur de -1D3. Jetez ce dé dès que le porteur utilise un **Champix de pouvoir**. Si un '1' naturel est obtenu, la figurine utilisant le **Champix de pouvoir** subit une touche avec **Attaque toxique**. Ceci est une exception à la règle des Modificateurs magiques de lancement et de dissipation des sorts (il est donc possible de modifier le résultat du jet de dissipation au-delà de -2).

Montures de personnage

Montures des orques



Sanglier

Taille **Standard**
Type **Cavalerie**
Socle **25×50 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	P		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Sanglier	1	3	4	1	3 Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché



Char à sangliers orque

Taille **Grande**
Type **Assemblage**
Socle **50×100 mm**
0-3 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	7"	P	Course rapide	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	5	P+2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Brise-crânes	1	4	4	1	2 Orque commun, Lance de cavalerie
Sanglier (2)	1	3	4	1	3 Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)



Vouivre

Taille **Grande**
Type **Cavalerie**
Socle **50×50 mm**
0-2 montures/armée

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Gros et méchants ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol 4" Vol 8"	8" 16"	P	Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8", 16")	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	5	P	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Vouivre	3	5	6	3	3 Attaque empoisonnée, Crochets venimeux, Harnaché

Options	pts	Règles de figurine optionnelles
Grosses ailes	5	Grosses ailes : Règle universelle. La Vouivre gagne Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA) et la taille de son socle passe à 75×100 mm.

Montures des gobelins



Loup

Taille **Standard**
Type **Cavalerie**
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	18"	P	Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Loup	1	3	3	0	3 Harnaché



Char à loups gobelin

Taille **Grande**
Type **Assemblage**
Socle 50×100 mm
0-3 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	9"	9"	P	Course rapide, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	P	4	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gobelin (2)	1	2	3	0	2 Gobelin commun, Arc (4+), Lance légère
Loup (2)	1	3	3	0	3 Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)



Gniark des cavernes

Taille **Grande**
Type **Bête**
Socle 40×40 mm
0-3 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	Au sol 5" Vol 6"	10" 12"	P	Attention, gniark méchant, Bondisseur , Sans peur, Troupe légère, Vol (6", 12")	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	P	P	P+1	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gniark des cavernes	3	4	6	3	3 Harnaché, Touches d'impact (1)

Règles de figurine

Bondisseur : Règle universelle.

La figurine gagne **Exclusif (Bondisseurs gniarks, Gniark des cavernes)**. Ignorez pour cela les restrictions de la règle **Attention, gniark méchant**.



Araignée

Taille **Standard**
Type **Cavalerie**
Socle **25×50 mm**

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	P	Avant-garde, Éclaireur, Guide, Repli tactique, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Araignée	1	3	3	0	4 Attaque empoisonnée, Harnaché



Araignée chasseuse

Taille **Grande**
Type **Cavalerie**
Socle **50×50 mm**
0–4 montures/armée

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	P	Guide	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	P	4	P+2	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Araignée chasseuse	3	3	4	1	4 Attaque empoisonnée, Harnaché



Gargantula

Taille **Gigantesque**
Type **Bête**
Socle **100×150 mm**
0–1 monture/armée

La monture et son cavalier comptent dans la catégorie « Personnages ». De plus, la monture compte dans la catégorie « Gros et méchants ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	P	Guide, Sans peur, Tenace	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	8	4	6	3	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gobelin (8)	1	2	3	0	2 Gobelin des forêts, Arc (4+), Lance légère
Gargantula	8	4	5	2	4 Attaque empoisonnée, Crochets venimeux, Harnaché

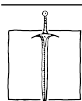
Options

Si le cavalier est un Féticheur gobelin, il **doit** prendre un **Autel de la Mère-Araignée** gratuit

Règles de figurine optionnelles

Autel de la Mère-Araignée : Règle universelle.
La figurine gagne **Ægide (5+, contre les Attaques à distance)** et connaît un Sort appris supplémentaire.

Base (min. 25%)



Orques

155 pts + 9 pts/fig. suppl.

20-50 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Capture	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
Orque commun	1	3	4	0	Armure légère
Orque sauvage	1	2	4	0	Ægide (6+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Orque	1	3	3	0	2
Options			pts -		
Doit prendre (un seul choix) :			Race de peaux-vertes		
Orque commun			Orque commun		
Orque sauvage			Options additionnelles		
Bouclier			Armure lourde et Arbalète (4+)*		
Arc (4+)			*Sauf si équipé d'Arc, de Lance et/ou de Paire		
Paire d'armes			d'armes.		
Lance			Orque sauvage		
Options d'État-major			Options additionnelles		
Champion			Crève-mammouths		
Musicien			20		
Porte-étendard					
Enchantement d'étendard			sans limite		

Race de peaux-vertes

Orque commun

Options additionnelles pts-

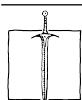
Armure lourde et Arbalète (4+)* 5/fig.

*Sauf si équipé d'Arc, de Lance et/ou de Paire d'armes.

Orque sauvage

Options additionnelles pts-

Crève-mammouths 20



Brise-crânes orques

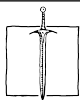
195 pts + 16 pts/fig. suppl.

15-35 figs.

0-1 unité/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Capture	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
Orque commun	1	4	4	0	Armure légère
Orque sauvage	1	3	4	0	Ægide (6+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Brise-crânes orque	1	4	4	1	2
Options			pts -		
Doit prendre (un seul choix) :			Options d'État-major		
Orque commun			Champion		
Orque sauvage			Musicien		
Bouclier			Porte-étendard		
Paire d'armes			Enchantement d'étendard		
Lance			sans limite		
			Race de peaux-vertes		
			Orque sauvage		
			Options additionnelles		
			Crève-mammouths		



Orques sur sanglier

135 pts + 18 pts/fig. suppl.

5-20 figs.



0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	7	Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
Orque commun	1	3	4	2	Armure légère	
Orque sauvage	1	2	4	2	Ægide (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Orque monté	1	3	3	0	2	Lance légère
Sanglier	1	3	4	1	3	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché

Options pts-

L'orque monté **doit** choisir (un seul choix) :

Orque commun gratuit
Orque sauvage et Charge dévastatrice (+1 Att) gratuit
Bouclier 4/fig.

Options d'État-major pts-

Champion 10
Musicien 10
Porte-étendard 10
Enchantement d'étendard sans limite

Race de peaux-vertes pts-

Orque commun

Options additionnelles pts-
Lance de cavalerie 4/fig.

Orque sauvage

Options additionnelles pts-
Paire d'armes 3/fig.



Gobelins

120 pts + 5 pts/fig. suppl.

20-60 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
Gobelin commun	4"	8"	6	Capture	
Gobelin des cavernes	4"	8"	5	Capture	
Gobelin des forêts	4"	8"	6	Capture	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gobelin commun	1	2	3	0	2
Gobelin des cavernes	1	2	3	0	3
Gobelin des forêts	1	2	3	0	2

Attaque empoisonnée*

*Attaques de corps à corps uniquement

Options

pts-

Doit prendre (un seul choix) :

Gobelin commun et Armure légère	gratuit
Gobelin des cavernes	gratuit
Gobelin des forêts	1/fig.

Un seul choix :

Bouclier	gratuit
Lance et Bouclier	gratuit
Si Gobelin des forêts	2/fig.
Arc (4+) (0-3 unités/armée)	
(0-100 figurines/armée)	1/fig.

Options d'État-major

pts-

Champion	10
Musicien	10
Porte-étendard	10
Enchantement d'étendard	sans limite

Race de peaux-vertes

Gobelin commun

Options additionnelles pts-

Bouclier (seulement si équipé d'un Arc) gratuit
Vengeur masqué (0-X figurines/unité)[†] 10/fig
[†]figurines additionnelles (profil sur la page suivante). La valeur de X dans la limitation 0-X dépend de la taille de l'unité :

Taille de l'unité	20-29	30+
X	2	3

Gobelin des cavernes

Options additionnelles pts-

Filets 50
Boulet-fou (0-X figurines/unité)[†] 65/fig
[†]figurines additionnelles (profil sur la page suivante). La valeur de X dans la limitation 0-X dépend de la taille de l'unité :

Taille de l'unité	20-29	30-44	45+
X	1	2	3

Gobelin des forêts

Options additionnelles pts-

Rampants (0-20 figurines/unité) gratuit
 Armes de jet (5+) 1/fig.

Règles de figurine optionnelles

Rampants : Règle universelle.

La figurine perd **Capture** et gagne **Cible difficile (1)**, **Tirailleur** et **Troupe légère**.

Vengeur masqué

Cette figurine est une figurine additionnelle optionnelle pour une unité de Gobelins.

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	6	Sournois	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	3	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Vengeur masqué	2	4	3	0	3 Coup fatal, Gobelins commun, Paire d'armes

— Règles de figurine —

Sournois : Règle universelle.

La figurine gagne +3 en Agilité et **Réflexes foudroyants** durant la première Manche de combat. Les Vengeurs masqués sont considérés comme des Champions et sont obligatoirement déployés dans leur unité. Les Vengeurs masqués ne bénéficient pas des règles habituelles des Champions : **Meneur de charge** et **Premier entre ses pairs**, ni d'aucune Règle de figurine dont disposent les autres figurines ordinaires de leur unité, sauf mention contraire. Les Vengeurs masqués ne sont pas forcés de choisir la même Arme de corps à corps que les autres figurines ordinaires de leur unité au combat.

Boulet-fou

Cette figurine est une figurine additionnelle optionnelle pour une unité de Gobelins.

0–8 figs./armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	2D6"		5	Déchaîné, Mouvement aléatoire (2D6"), Nawak!, Ricochet (1D6), Sans peur, Surprise!	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	0	3	0	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Boulet-fou		0	5	3	3 Gobelins des cavernes

— Règles de figurine —

Surprise! : Règle universelle.

Les Boulets-fous ne sont pas déployés normalement mais sont considérés comme étant cachés dans leur unité. Ce sont des options d'unité, ils n'apportent par conséquent aucun Point de victoire supplémentaire quand ils sont détruits, leur valeur étant déjà incluse dans le coût de l'unité de Gobelins qu'ils accompagnent. Il faut donc détruire cette dernière unité pour gagner leurs Points de victoire. Avant d'être lâchés hors de leur unité, les Boulets-fous ne peuvent pas être affectés par quoi que ce soit, ni avoir d'effet sur la partie. Les Boulets-fous détruits ne provoquent pas de Test de panique. Ils ne comptent pas dans le nombre de figurines de leur unité. Une fois *relâchés*, ils se déplacent, agissent et suivent leurs propres règles spéciales, comme toute autre unité. Ils peuvent être *relâchés* de deux façons :

- Les Boulets-fous peuvent être *relâchés* quand leur unité déclare « Tenir la position et tirer » en Réaction à une charge. Si l'unité possède des Armes de tir, elle tire normalement en plus de *relâcher* les Boulets-fous. Sinon, elle déclare « Tenir la position et tirer » avec les Boulets-fous. Dans un cas comme dans l'autre, tous les Boulets-fous de l'unité doivent être *relâchés*. Ceci n'est pas considéré comme une Attaque de tir.
- Tous les Boulets-fous **doivent** être *relâchés* si l'unité qui les cache n'est ni en fuite ni engagée au combat au début de la Phase de tir de son propriétaire et si elle se trouve à 8" ou moins d'une unité ennemie.

Résolvez les actions des Boulets-fous l'un après l'autre. Placez le premier Boulet-fou en contact avec son unité (il ne lui inflige aucune touche pour ce contact), puis choisissez une direction (ignorez la règle **Nawak!**). Cette direction ne peut pas faire passer le Boulet-fou à travers l'unité dans laquelle il se trouvait. Déplacez le Boulet-fou dans cette direction en suivant les règles **Mouvement aléatoire (2D6)** et **Déchaîné**. Durant ce mouvement, en cas de double, il ne perd pas 1D3 Points de vie et ne se déplace pas dans une direction aléatoire. Lors des tours suivants, le Boulet-fou suit ses propres règles pour son déplacement.

Spécial (pas de limite)



Brise-crânes sur sanglier

145 pts + 24 pts/fig. suppl.

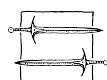
5-15 figs.



0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	8	Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
Orque commun	1	4	4	2	Armure lourde	
Orque sauvage	1	3	4	2	Ægide (6+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Brise-crânes monté	1	4	4	1	2	Lance légère
Sanglier	1	3	4	1	3	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Options pts -						
Le brise-crânes monté doit choisir (un seul choix) :						
Orque commun				4/fig.		
Orque sauvage et Charge dévastatrice (+1 Att)				gratuit		
Bouclier				3/fig.		
Options d'État-major pts -						
Champion				10		
Musicien				10		
Porte-étendard				10		
Enchantement d'étendard				sans limite		
Race de peaux-vertes pts -						
Orque commun						
Options additionnelles					pts -	
Lance de cavalerie					3/fig.	
Orque sauvage						
Options additionnelles					pts -	
Paire d'armes					3/fig.	



Char à sangliers orque

140 pts

Figurine seule

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	7"	7	Course rapide		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	4	5	2	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Brise-crânes (2)	1	4	4	1	2	Orque commun, Lance de cavalerie
Sanglier (2)	1	3	4	1	3	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)	



Orques en fer

300 pts + 24 pts/fig. suppl.

15-35 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	4"	8"	8	Capture, Garde du corps (Seigneur de guerre orque en fer, Caïd orque en fer)			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	5	4	0	Armure de plates, Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Orque en fer	1	5	4	1	2	Orque en fer, Arme lourde, Paire d'armes	
Options d'État-major				pts -	Options d'État-major		pts -
Champion				10	Porte-étendard		10
Musicien				10	Enchantement d'étendard		sans limite



Trolls

160 pts + 59 pts/fig. suppl.

3-10 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	4	Peur, Sans peur, Stupide		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	3	4	0	Fortitude (4+)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Troll	3	3	5	2	1	Vomi de troll

Règles de figurine

Stupide : Règle universelle.

Au début de chaque Tour de joueur allié, chacune de vos unités dont au moins une figurine possède **Stupide** doit passer un Test de discipline si elle n'est pas en fuite ou engagée au combat. Si le test est raté, toutes les figurines de l'unité sont **Ébranlées** jusqu'à la fin du Tour de joueur avec l'exception suivante : lors de la Phase de mouvement de ce tour, juste après l'étape du Ralliement des unités en fuite, l'unité doit effectuer un Mouvement simple tout droit de 1D6" dans la mesure du possible.

Vomi de troll : Attaque spéciale.

Cette Attaque spéciale est résolue au Palier d'initiative de la figurine. Choisissez une unité ennemie que la figurine serait capable de cibler avec des Attaques de corps à corps. Cette unité subit une touche, résolue à Force 5, Pénétration d'armure 10. Si cette Attaque spéciale est utilisée, la figurine ne peut pas effectuer d'Attaque de corps à corps.

Options

Un seul choix :

Troll de rivière

7/fig.

Troll des cavernes

13/fig.

Règles de figurine optionnelles

Troll de rivière : Règle universelle.

La figurine gagne **Guide (Terrain aquatique)** et **Perturbant**.

Troll des cavernes : Règle universelle.

La figurine gagne **Résistance à la magie (3)** et son Armure **passé** à 3.



Char à loups goblin

125 pts + 100 pts/fig. suppl.

1-4 figs.

0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	9"	9"	6	Course rapide, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	2	4	1	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage goblin (3)	1	2	3	0	2	Goblin commun, Arc (4+), Lance légère
Loup (2)	1	3	3	0	3	Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)	



Pillards gobelins

115 pts + 10 pts/fig. suppl.

5-20 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm



Les unités de 8 figurines ou plus comptent en catégorie « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
Gobelin commun	9"	18"	6	Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère	
Gobelin des forêts	7"	14"	6	Avant-garde, Éclaireur, Guide, Repli tactique, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	3	1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Pillard gobelin	1	2	3	0	2
Loup	1	3	3	0	3
Araignée	1	3	3	0	4

Options

Le pillard goblin **doit** choisir (un seul choix) :

- Goblin commun, Armure légère et Loup 2/fig.
- Goblin des forêts, Attaque empoisonnée* et Araignée gratuit

*Attaques de corps à corps uniquement

- Bouclier 1/fig.
- Arc (4+) 1/fig.
- Lance légère 1/fig.

Options d'État-major

- Champion 10
- Musicien 10
- Porte-étendard 10

Race de peaux-vertes

Goblin des forêts

Options additionnelles

- Armes de jet (5+) 1/fig.



Bondisseurs gniarks

130 pts + 18 pts/fig. suppl.

5–10 figs.

0–3 unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	Au sol	5"	10"	5	Attention, gniark méchant, Sans peur, Troupe légère, Vol (6", 12")	
	Vol	6"	12"			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	1	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Cavalier gobelin	1	2	3	0	3	Gobelin des cavernes
Bondisseur gniark	2	4	5	2	4	Harnaché, Rangées de dents

— Règles de figurine —

Rangées de dents : Attaque spéciale.

Les Gniarks peuvent faire des Attaques de soutien même s'ils ont la règle **Harnaché**. Les Cavaliers gobelins ne peuvent pas faire d'Attaque de soutien.

Les Bondisseurs gniarks infligent des **Touches d'impact** lorsqu'ils chargent. Au lieu d'infliger une touche par Bondisseur gniark en charge au contact d'un ennemi, le nombre de **Touches d'impact** dépend du nombre de figurines dans l'unité. Une unité de 1 à 5 Bondisseurs gniarks infligera 1D3 **Touches d'impact**, tandis qu'une unité de 6 à 10 Bondisseurs gniarks infligera 2D3 **Touches d'impact**. Ces **Touches d'impact** sont résolues contre une seule unité engagée sur le front de l'unité.



Meute de gniarks

135 pts + 13 pts/fig. suppl.

10–40 figs.

0–5 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	5"	10"	5	Attention, gniark méchant, Insignifiant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gniark	2	4	5	2	4	Partent en sucette

— Règles de figurine —

Partent en sucette : Attaque spéciale.

Quand une Meute de gniarks rate un Test de moral, elle est immédiatement retirée du champ de bataille comme perte à la fin de l'étape 7 de la Séquence d'une Manche de combat (après avoir passé ce Test de moral), et toutes les unités à 6" ou moins de la position finale de l'unité subissent une touche par tranche de 5 Gniarks qui restaient dans la Meute de gniarks, en arrondissant à l'inférieur (ceci est une exception à la règle des arrondis). Ces touches sont résolues avec Force 5 et Pénétration d'armure 2.



Équipe de démolition gniark

130 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 60 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3D6"		3	Déchaîné, Libéré! Délivré! , Mouvement aléatoire (3D6"), Ricochet (2D6), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	0	4	0	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Équipe gniark		0	6	4	3

Règles de figurine

Libéré! Délivré! : Règle universelle.

La figurine gagne **Nawak!** jusqu'à la fin de la partie quand elle touche une unité pour la première fois de la partie.



Carriole de morveux

80 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3D6"		4	Appuie sur le champignon , Déchaîné, Insignifiant, Instable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	2	4	1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Morveux	5	2	2	0	2
Châssis			4	3	
					Armes de jet (5+)
					Harnaché, Touches d'impact (2D6)

Règles de figurine

Appuie sur le champignon : Règle universelle.

Durant la Phase de mouvement, **la figurine gagne Maximisé (Mouvement aléatoire)** (prenez en compte uniquement les 3 dés conservés pour la règle **Déchaîné**).



Morveux

90 pts + 14 pts/fig. suppl.

3-6 figs. 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 40×40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	4	Avant-garde, Éclaireur, Insignifiant, Instable, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	2	2	0	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Morveux	5	2	2	0	2
					Attaque de soutien (3), Armes de jet (5+)

Pluie mortelle (max. 15%)



Catapulte des peaux-vertes

150 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 75 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	4"	6	Machine de guerre		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage goblin	3	2	3	0	2	Goblin commun, Mouvement ou tir

Options pts -

Hortatorque 20

L'Équipage goblin **doit** choisir (un seul choix) :

Écrabouilleur (4+) gratuit

Lance-kamikaze (4+) (0-2 unités/armée) 40

Règles de figurine optionnelles

Hortatorque : Règle universelle.

La figurine perd **Insignifiant**, gagne + 1 Point de vie, sa Discipline **passse** à 7 et sa taille devient Grande. Lorsqu'elle effectue un jet sur la Table des incidents de tir, la figurine peut choisir de perdre 1 Point de vie pour relancer le dé.

La figurine gagne un élément de figurine additionnel :

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Règles de figurine
Hortatorque	1	3	3	0	2	Orque commun

Écrabouilleur : Arme d'artillerie.

Catapulte (4x4), Portée 12-60", Tir 1, Fo 3 [7], PA 0 [4], [Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)].

Lance-kamikaze : Arme d'artillerie.

Catapulte, Portée 12-60", Tir 1, Fo 5, PA 4.

Cette arme suit les règles des Armes d'artillerie de type Catapulte avec les exceptions suivantes : si elle touche (y compris avec des touches partielles), au lieu d'effectuer une **Attaque de zone**, l'attaque inflige 1D3+1 touches de Force 5 et Pénétration d'armure 4 (qui ne sont pas réduites en cas de touches partielles).



Embrocheur

90 pts

Figurine seule 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 60 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	4"	6	Machine de guerre		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	1	4	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Équipage goblin	3	2	3	0	2	Goblin commun, Mouvement ou tir, Baliste (4+)

Règles de figurine

Baliste : Arme d'artillerie.

Portée 48", Tir 1, Fo 3 [6], PA 10, **Attaque de zone (1x5)**, [Blessures multiples (1D3)].

Gros et méchants (max. 30%)



Idole des dieux verts

375 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 100×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	6"	12"	8	Sans peur, Surnaturel, Vert de rage	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	6	2	8	3	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Idole des dieux verts	3	2	6	3	2

Attaque écrasante, Touches d'impact (1D3)

Règles de figurine

Vert de rage : Règle universelle.

Les unités alliées à 6" ou moins d'une Idole des dieux verts alliée doivent relancer les jets naturels de '1' pour blesser de leurs Attaques de mêlée.

Tant qu'elles sont à 6" ou moins d'au moins une Idole des dieux verts alliée engagée au corps à corps, les unités gagnent **Minimisé (Test de moral)**.

Options

Grande bannière

pts

80



Géant

255 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	8	Géant voit, géant fait	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	7	3	5	1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Géant	5	3	5	2	3

Rage

Règles de figurine

Géant voit, géant fait : Règle universelle.

La figurine gagne **Né pour la baston**.

Options

Grand frère

pts

25

Doit prendre (un seul choix) :

Boule de démolition

gratuit

Massue géante

55

Filets

60

Règles de figurine optionnelles

Boule de démolition : Arme de corps à corps.

Le porteur gagne **Attaque de broyage (1D6+X)**, **Déchaîné**, **Mouvement aléatoire (3D6)** et **Sans peur** où X est égal au modificateur de la valeur d'Attaque gagné par la règle **Rage**.

Le porteur ne peut pas effectuer d'Attaque de corps à corps.

Grand frère : Règle universelle.

Les Points de vie de la figurine **passent** à 8 et la taille de son socle passe à 75×100 mm. La figurine gagne **Maximisé (Attaques de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques effectuées avec la Massue géante gagnent +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.



Gargantula

500 pts

Figurine seule 0-2* unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 100×150 mm

*0-1 unité/armée si l'armée inclut un Personnage sur Gargantula.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	6	Guide, Sans peur, Tenace		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	8	4	6	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gobelin (8)	1	2	3	0	2	Gobelin des forêts, Arc (4+), Lance légère
Gargantula	8	4	5	2	4	Attaque empoisonnée, Crochets venimeux, Harnaché
Options				pts -		
Lance-toile (4+) sur l'élément de figurine						
Gargantula (0-1 unité/armée)				15		

Règles de figurine optionnelles

Lance-toile : Arme d'artillerie.

Catapulte (4×4), Portée 6-36", Tir 1, Fo 3, PA 0.

Toutes les figurines d'une unité touchée par au moins un Lance-toile sont considérées comme étant *Engluées*. Une figurine *Engluée* subit -1D3 en Agilité[†]. Les Terrains dangereux (1) comptent pour elle comme des Terrains dangereux (2), et tous les autres Décors, Terrain découvert compris, comptent pour elle comme des Terrains dangereux (1). Ces effets durent jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur.

[†]Lancez 1D3 au moment où vous touchez avec le Lance-toile et appliquez le résultat à toutes les figurines de l'unité.

Feuille de référence

Personnages

Seigneur de guerre orque	MS	4"	MF	8"	Dis	9													
Orque commun	PV	3	Déf	6	Rés	5	Arm	0										Armure lourde	
Orque sauvage	PV	3	Déf	5	Rés	5	Arm	0										Ægide (5+)	
Orque en fer	PV	3	Déf	7	Rés	5	Arm	0										Armure de plates	
Orque commun	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4									
Orque sauvage	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4									
Orque en fer	Att	4	Off	7	Fo	5	PA	2	Agi	4									
Caïd orque	MS	4"	MF	8"	Dis	8													
Orque commun	PV	3	Déf	5	Rés	5	Arm	0										Armure lourde	
Orque sauvage	PV	3	Déf	4	Rés	5	Arm	0										Ægide (5+)	
Orque en fer	PV	3	Déf	6	Rés	5	Arm	0										Armure de plates	
Orque commun	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	3									
Orque sauvage	Att	3	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	3									
Orque en fer	Att	3	Off	6	Fo	4	PA	1	Agi	3									
Chamane orque	MS	4"	MF	8"	Dis	8												Apprenti magicien	
Orque commun	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	0										Armure légère	
Orque sauvage	PV	3	Déf	2	Rés	4	Arm	0										Ægide (5+)	
Chamane orque	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2									
Monarque goblin	MS	4"	MF	8"	Dis	8													
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	5	Rés	4	Arm	0										Armure légère	
Monarque goblin	Att	4	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	5									
Caïd goblin	MS	4"	MF	8"	Dis	7													
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	4	Rés	4	Arm	0										Armure légère, Bouclier	
Caïd goblin	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	4									
Féticheur goblin	MS	4"	MF	8"	Dis	6												Apprenti magicien	
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	2	Rés	3	Arm	0											
Féticheur goblin	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3									

Montures de personnage

Sanglier	MS	7"	MF	14"	Dis	P													
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2											
Sanglier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3								Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché	
Char à sangliers orque	MS	7"	MF	7"	Dis	P												Course rapide	
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2											
Brise-crânes	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2								Orque commun, Lance de cavalerie	
Sanglier (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3								Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché	
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi									Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)	
Vouivre	MS	4"	MF	8"	Dis	P												Peur, Présence imposante, Troupe légère, Vol (8", 16")	
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P											
Vouivre	Att	3	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	3								Attaque empoisonnée, Crochets venimeux, Harnaché	
Loup	MS	9"	MF	18"	Dis	P												Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère	
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1											
Loup	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3								Harnaché	
Char à loups goblin	MS	9"	MF	9"	Dis	P												Course rapide, Troupe légère	
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1											
Goblin (2)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2								Goblin commun, Arc (4+), Lance légère	
Loup (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3								Harnaché	
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi									Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)	
Gniark des cavernes	MS	5"	MF	10"	Dis	P												Attention, gniark méchant, Bondisseur, Sans peur, Troupe légère, Vol (6", 12")	
Grande, Bête	PV	3	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1										Cible difficile (1)	
Gniark des cavernes	Att	3	Off	4	Fo	6	PA	3	Agi	3								Harnaché, Touches d'impact (1)	

Araignée	MS	7"	MF	14"	Dis	P								Avant-garde, Éclaireur, Guide, Repli tactique, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1						
Araignée	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4				Attaque empoisonnée, Harnaché
Araignée chasseuse	MS	7"	MF	14"	Dis	P								Guide
Grande, Cavalerie	PV	3	Déf	P	Rés	4	Arm	P+2						
Araignée chasseuse	Att	3	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	4				Attaque empoisonnée, Harnaché
Gargantula	MS	7"	MF	14"	Dis	P								Guide, Sans peur, Tenace
Gigantesque, Bête	PV	8	Déf	4	Rés	6	Arm	3						
Gobelin (8)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2				Gobelin des forêts, Arc (4+), Lance légère
Gargantula	Att	8	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4				Attaque empoisonnée, Crochets venimeux, Harnaché

Base

Orques	MS	4"	MF	8"	Dis	7								Capture
Orque commun	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	0						Armure légère
Orque sauvage	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	0						Ægide (6+)
Orque	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2				
Brise-crânes orques	MS	4"	MF	8"	Dis	7								Capture
Orque commun	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0						Armure légère
Orque sauvage	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	0						Ægide (6+)
Brise-crânes orque	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2				
Orques sur sanglier	MS	7"	MF	14"	Dis	7								Capture
Orque commun	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	2						Armure légère
Orque sauvage	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	2						Ægide (6+)
Orque monté	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	2				Lance légère
Sanglier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3				Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Gobelins	MS	4"	MF	8"	Dis	6								Capture
Gobelin des cavernes	MS	4"	MF	8"	Dis	5								Capture
Gobelin des forêts	MS	4"	MF	8"	Dis	6								Capture
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0						
Gobelin commun	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2				
Gobelin des cavernes	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3				
Gobelin des forêts	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2				Attaque empoisonnée* *Attaques de corps à corps uniquement
Vengeur masqué	MS	4"	MF	8"	Dis	6								Sournois
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0						Armure légère
Vengeur masqué	Att	2	Off	4	Fo	3	PA	0	Agi	3				Coup fatal, Gobelin commun, Paire d'armes
Boulet-fou	MS	2D6"	MF	-	Dis	5								Déchainé, Mouvement aléatoire (2D6"), Nawak!, Ricochet (1D6), Sans peur, Surprise!
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	0	Rés	3	Arm	0						Cible difficile (1)
Boulet-fou	Att	-	Off	0	Fo	5	PA	3	Agi	3				Gobelin des cavernes

Spécial

Brise-crânes sur sanglier	MS	7"	MF	14"	Dis	8								Capture
Orque commun	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	2						Armure lourde
Orque sauvage	PV	1	Déf	3	Rés	4	Arm	2						Ægide (6+)
Brise-crânes monté	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2				Lance légère
Sanglier	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3				Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Char à sangliers orque	MS	7"	MF	7"	Dis	7								Course rapide
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	4	Rés	5	Arm	2						Armure légère
Brise-crânes (2)	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2				Orque commun, Lance de cavalerie
Sanglier (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3				Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi					Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Orques en fer	MS	4"	MF	8"	Dis	8								Capture, Garde du corps (Seigneur de guerre orque en fer, Caïd orque en fer)
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	0						Armure de plates, Bouclier
Orque en fer	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	1	Agi	2				Orque en fer, Arme lourde, Paire d'armes

Trolls	MS	6"	MF	12"	Dis	4									Peur, Sans peur, Stupide
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	4	Arm	0							Fortitude (4+)
Troll	Att	3	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	1					Vomi de troll
Char à loups goblin	MS	9"	MF	9"	Dis	6									Course rapide, Troupe légère
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	2	Rés	4	Arm	1							Armure légère
Équipage goblin (3)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2					Goblin commun, Arc (4+), Lance légère
Loup (2)	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3					Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi						Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Pillards gobelins	MS	9"	MF	18"	Dis	6									Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère
Goblin des forêts	MS	7"	MF	14"	Dis	6									Avant-garde, Éclaireur, Guide, Repli tactique, Troupe légère
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	1							
Pillard goblin	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2					
Loup	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	3					Harnaché
Araignée	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	0	Agi	4					Attaque empoisonnée, Harnaché
Bondisseurs gniarks	MS	5"	MF	10"	Dis	5									Attention, gniark méchant, Sans peur, Troupe légère, Vol (6", 12")
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	1							Armure légère
Cavalier goblin	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	3					Goblin des cavernes
Bondisseur gniark	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4					Harnaché, Rangées de dents
Meute de gniarks	MS	5"	MF	10"	Dis	5									Attention, gniark méchant, Insignifiant, Sans peur
Standard, Bête	PV	1	Déf	4	Rés	3	Arm	0							
Gniark	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4					Partent en sucette
Équipe de démolition gniark	MS	3D6"	MF	-	Dis	3									Déchainé, Libéré! Délivré!, Mouvement aléatoire (3D6"), Ricochet (2D6), Sans peur
Grande, Bête	PV	3	Déf	0	Rés	4	Arm	0							Cible difficile (1)
Équipe gniark	Att	-	Off	0	Fo	6	PA	4	Agi	3					
Carriole de morveux	MS	3D6"	MF	-	Dis	4									Appuie sur le champignon, Déchainé, Insignifiant, Instable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	2	Rés	4	Arm	1							
Morveux	Att	5	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	2					Armes de jet (5+)
Châssis	Att	-	Off	-	Fo	4	PA	3	Agi	-					Harnaché, Touches d'impact (2D6)
Morveux	MS	4"	MF	8"	Dis	4									Avant-garde, Éclaireur, Insignifiant, Instable, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	5	Déf	2	Rés	2	Arm	0							Cible difficile (1)
Morveux	Att	5	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	2					Attaque de soutien (3), Armes de jet (5+)

Pluie mortelle

Catapulte des peaux-vertes	MS	4"	MF	4"	Dis	6									Machine de guerre
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0							Armure légère
Équipage goblin	Att	3	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2					Goblin commun, Mouvement ou tir
Embrocheur	MS	4"	MF	4"	Dis	6									Machine de guerre
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0							Armure légère
Équipage goblin	Att	3	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2					Goblin commun, Mouvement ou tir, Baliste (4+)

Gros et méchants

Idole des dieux verts	MS	6"	MF	12"	Dis	8									Sans peur, Surnaturel, Vert de rage
Gigantesque, Infanterie	PV	6	Déf	2	Rés	8	Arm	3							
Idole des dieux verts	Att	3	Off	2	Fo	6	PA	3	Agi	2					Attaque écrasante, Touches d'impact (1D3)
Géant	MS	7"	MF	14"	Dis	8									Géant voit, géant fait
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	3	Rés	5	Arm	1							
Géant	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3					Rage
Gargantula	MS	7"	MF	14"	Dis	6									Guide, Sans peur, Tenace
Gigantesque, Bête	PV	8	Déf	4	Rés	6	Arm	3							
Goblin (8)	Att	1	Off	2	Fo	3	PA	0	Agi	2					Goblin des forêts, Arc (4+), Lance légère
Gargantula	Att	8	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4					Attaque empoisonnée, Crochets venimeux, Harnaché

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Zap de Maza	-	24"	Util.	Util.	3	Précision (2+) Attaque magique Tir rapide
Baliste (Embrocheur)	-	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3)]
Écrabouilleur (Catapulte des peaux-vertes)	Catapulte (4×4)	12–60"	3 [7]	0 [4]	1	Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)
Lance-kamikaze (Catapulte des peaux-vertes)	Catapulte	12–60"	5	4	1	1D3+1 touches Les touches partielles ne subissent pas d'effet négatif
Lance-toile (Gargantula)	Catapulte (4×4)	6–36"	3	0	1	Englué : – 1D3 Agilité et TD+1

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Zap de Maza	2+	Personnage
Arc	3+	Monarque goblin, Caïd goblin
	4+	Toutes les autres unités
Arbalète	4+	Orque
Baliste	4+	Embrocheur
Écrabouilleur	4+	Catapulte des peaux-vertes
Lance-kamikaze	4+	Catapulte des peaux-vertes
Lance-toile	4+	Gargantula
Armes de jet	5+	Chaque unité

Journal des modifications

2023 bêta 2

- Reformulations diverses utilisant les nouveaux termes du livre de règles