

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Orques et Gobelins

Livre d'armée (Règles de base)

2^e édition, version 2023 alpha 4 – 14 septembre 2023

Règles spécifiques de l'armée	2	Personnages orques	6
Règles des figurines de l'armée	2	Personnages gobelins	8
Sort héréditaire	4	Montures orques	10
Objets spéciaux	4	Montures gobelins	11
Organisation de l'armée	5	Base	13
Feuille de référence	23	Spécial	16
Journal des modifications	26		



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 **TeX**.

Règles spécifiques de l'armée

Bastooooon!!!

Usage unique. Peut être activé au début de chaque Tour de joueur allié, à condition que le Général soit sur le champ de bataille et non en fuite. Appliquez les effets suivants jusqu'au début du prochain Tour de joueur allié :

- Les unités alliées gagnent +1" en valeur de Mouvement simple et +2" en valeur de Marche forcée.
- Si le Général est un Démagogue goblin ou un Féticheur goblin, toutes les unités alliées constituées entièrement de figurines avec **Fourberie goblin** et qui ne sont pas engagées au combat gagnent **Troupe légère** et perdent **Capture**.
- Si le Général est un Seigneur de guerre orque ou un Chamane orque, toutes les unités alliées constituées entièrement de figurines avec **Frères rivaux** gagnent **Maximisé (Portée de charge)**.

Règles des figurines de l'armée

Règles universelles

Brise-crânes

Unique.

La figurine gagne **Garde du corps (Général)**. De plus, un Porte-étendard avec cette règle devient le **Porteur de la grande bannière** et peut prendre jusqu'à deux Enchantements d'étendard, sans limite de coût. Si l'unité de la figurine comptait normalement dans la catégorie des Unités de base, elle compte désormais comme Unité spéciale à la place.

Chef de tribu

Si le Général est un **Chef de tribu**, appliquez les modifications suivantes à la création de Liste d'armée :

- Max. 10 % des points d'armée peuvent être consacrés à des unités avec **Fourberie goblin**.
- La limite du nombre d'unités de type « **0-X** unités/armée », « **0-X** figs./armée » et « **0-X** par armée » dans les profils de certaines unités avec **Frères rivaux** est remplacée par la limite « CdT 0-X ». Par exemple, une limite de « **0-1 (CdT 0-2)** unités/armée » signifie que si le Général est un **Chef de tribu**, le nombre maximal d'unités de ce type devient « **0-2** unités/armée ».

Crapahuteur flippant

La figurine gagne **Mouvement spectral** et les éléments de figurine avec **Harnaché** gagnent **Attaque empoisonnée**.

Darrmü

Si le Général est un Darrmü, appliquez les modifications suivantes à la création de Liste d'armée :

- Max. 10 % des points d'armée peuvent être consacrés à des unités avec **Frères rivaux**.
- La limite du nombre d'unités de type « **0-X** unités/armée », « **0-X** figs./armée » et « **0-X** par armée » dans les profils de certaines unités avec **Fourberie goblin** est remplacée par la limite « D 0-X ». Par exemple, une limite de « **0-1 (D 0-2)** unités/armée » signifie que si le Général est un **Darrmü**, le nombre maximal d'unités de ce type devient « **0-2** unités/armée ».

Fourberie gobeline

Appliquer les règles suivantes à toute unité constituée entièrement de figurines avec **Fourberie gobeline** :

- Elle gagne **Maximisé (Distance de fuite)**.
- Avant de lancer le moindre dé pour le test correspondant, elle peut choisir de rater ses Tests de moral et (sauf si plus de la moitié de ses figurines a **Sans peur**) ses Tests de panique.
- Si elle fuit volontairement face à une charge ou après avoir choisi de rater un Test de moral ou un Test de panique, elle réussit automatiquement le Test de ralliement suivant. Ce point ne s'applique pas si l'unité est Décimée ou fuit de façon involontaire.

Frères rivaux

Les éléments de figurine sans **Harnaché** gagnent +1 en valeur d'Attaque tant que les conditions suivantes sont remplies :

- L'unité de la figurine contient au moins une figurine ordinaire.
- Une figurine avec **Frères rivaux** dans une autre unité alliée est engagée au combat sur le même champ de bataille (peu importe où).

Mascotte adorée

Les figurines sans **Mascotte adorée** gagnent **Haine** contre toute unité ennemie au contact d'au moins une figurine avec **Mascotte adorée**.

Orque alpha

Toute unité avec cette règle **doit** acheter un Champion si cette option est disponible.

Un Champion avec **Orque alpha** gagne +1 Point de vie jusqu'à un maximum de 4, +1 en valeur d'Attaque, sa Discipline **pass**e à 7 et il gagne une Arme lourde. Dans le cas d'une figurine multi-éléments, le modificateur de valeur d'Attaque n'affecte qu'un seul élément de figurine sans **Harnaché** ni **Inanimé**. Un Champion avec **Orque alpha** peut choisir une Arme de corps à corps autre que celle des autres figurines ordinaires de l'unité.

Attributs d'attaque

Armes grossières

La figurine ne peut bénéficier de **Parade**. Après la première Manche de combat et jusqu'à ce que la figurine ne soit plus engagée au combat, toutes ses armes comptent comme autant d'Armes de base à tous points de vue.

Attaques spéciales

Force de destruction [X]

La figurine ne peut pas déclarer de charge et les autres unités ne peuvent pas déclarer de charge contre cette figurine. La figurine et les autres unités s'ignorent en ce qui concerne la règle du pouce d'écart pour tous les mouvements et peuvent entrer en contact et se traverser pendant n'importe quel mouvement (notez que cela inclut aussi les **Embuscades**). Lorsque cette figurine entre en contact avec une autre unité, elle est immédiatement retirée comme perte, et l'autre unité subit immédiatement X touches dont la Force et la Pénétration d'armure sont égales à celles de la figurine. Si la figurine entre simultanément en contact avec plusieurs unités, le Joueur actif choisit laquelle subit les touches. Si la figurine est retirée parce qu'une autre unité s'est déplacée de sorte à entrer en contact avec elle, cette unité subit 1D6 touches supplémentaires.

Armurerie

Lance empoisonnée – Arme de corps à corps

0-70 (D 0-100) figs./armée.

Lance. Les attaques portées avec cette arme gagnent **Attaque empoisonnée**.

Sort héréditaire

Le Sort héréditaire des Orques et Gobelins existe en deux versions distinctes, pouvant chacune être lancée uniquement par un certain type de Magicien, comme défini dans la description du sort.

Type	Durée	Lancement	Portée
H Ruse et fureur	Un tour	7+	1824"
Amélioration	Ne peut pas être lancé par un Féticheur goblin . La cible gagne +1 pour toucher, et sa Portée de charge, sa Distance de charge, sa Distance de poursuite et sa Distance de charge irrésistible augmentent de 2" (jusqu'à un maximum de +2" au total).		
Malédiction	Ne peut pas être lancé par un Chamane orque . La cible subit une pénalité de -1 pour toucher, et sa Portée de charge, sa Distance de charge, sa Distance de poursuite et sa Distance de charge irrésistible diminuent de 2" (jusqu'à un maximum de -2" au total).		

Objets spéciaux

Enchantements d'arme

Présage de l'Aporcalypse 110 pts

Enchantement : Arme de base.

Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque, en Force et en Pénétration d'armure pour chaque unité alliée contenant au moins une figurine avec **Frères rivaux** engagée au combat, où que ce soit sur le champ de bataille, jusqu'à un maximum de +3.

Animal becteur 50 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

Lorsqu'il effectue des Attaques de corps à corps (autres qu'**Attaque écrasante**), le porteur **doit** porter 3 Attaques de corps à corps supplémentaires ayant **toujours** Force 5 et Pénétration d'armure 2 au même Palier d'initiative.

Enchantements d'armure

Protection de Tazrek 75 pts

Figurine de taille Standard uniquement.

Enchantement : Armure portée.

La figurine du porteur gagne +1 Point de vie et sa Résistance **pass**e à 6.

Enchantements d'étendard

Bannière de noire-vigne 95 pts

Figurines avec **Fourberie goblin**e uniquement.

Les figurines avec **Fourberie goblin**e dans l'unité du porteur gagnent **Guide (Forêt)**...

Perche du grand chef 50 pts

Le porteur gagne **Ralliement au drapeau (3", max. 3")**. S'il a déjà une autre instance de cette règle, il gagne à la place **Ralliement au drapeau (+3", max. 18")**.

Trophée des Brise-crânes 50 pts

Figurines avec **Brise-crânes** uniquement. Ne peut être pris par des Orques en fer.

Lancez 1D3 au début de chaque Manche de combat à laquelle participe l'unité. Les éléments de figurine ordinaire sans **Harnaché** dans l'unité du porteur gagnent l'un des effets suivants jusqu'à la fin de la Manche de combat, en fonction du résultat du dé :

1. **Perturbant**
2. **Coup fatal**
3. **Réflexes foudroyants**

Totem du Seul Roi 40 pts

Figurines avec **Frères rivaux** uniquement.

Aux fins de la règle **Frères rivaux**...

Potion goga 20 pts

0-3 par armée. Figurines avec **Fourberie goblin**e uniquement.

Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quel Tour de joueur. Jusqu'à la fin du Tour de joueur, l'unité du porteur gagne **Instable** et **Sans peur**.

Artéfacts

Crâne fétiche

65 pts

Dominant. Magicien uniquement.

Ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve lorsque :

- Une unité alliée contenant au moins une figurine avec **Fourberie gobeline** réussit un Test de ralliement.
- Une unité alliée contenant au moins une figurine avec **Frères rivaux** réussit un Mouvement de charge.

Croq'monstre

60 pts

Dominant. Féticheur gobelin Maître magicien uniquement.

Le porteur peut lancer *Invocation totémique* (Chamanisme) en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

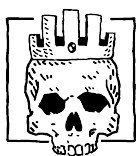
Chapardeur de défense

40 pts

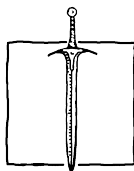
S'il subit une blessure, le porteur peut choisir de la sauvegarder en utilisant la valeur d'Armure et la Sauvegarde spéciale de l'attaquant :

- Utiliser la valeur d'Armure que la figurine attaquante aurait contre l'attaque qui a infligé la blessure (en tenant des éventuels modificateurs, conditions d'application, etc.). Dans ce cas, le porteur ne peut utiliser sa propre Armure (y compris modificateurs) s'il en a une.
- Utiliser la Sauvegarde spéciale que la figurine attaquante aurait contre l'attaque qui a infligé la blessure (en tenant des éventuels modificateurs, conditions d'application, etc.). Dans ce cas, le porteur ne peut utiliser sa propre Sauvegarde spéciale (y compris modificateurs) s'il en a une.

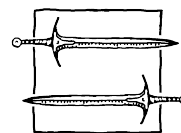
Organisation de l'armée



Personnages
max. 40%



Base
min. 25%



Spécial
pas de limite

Personnages (max. 40%)

Personnages orques



Seigneur de guerre orque

220 pts

Figurine seule

Unique

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	C'est moi l'chef , Exclusif (Frères rivaux, Trolls), Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	6	5	0	Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Seigneur de guerre orque	4	6	5	2	4 Ardeur guerrière

Règles de figurine			Options de monture			pts
C'est moi l'chef : Règle universelle. La figurine doit être le Général.			Grognar			65
			Char à grognars			90
			Vouivre			160
Options			Règles de figurine optionnelles			pts
Chef de tribu et Horde orque			Horde orque : Règle universelle.			
Doit prendre (un seul choix) :			L'unité de la figurine gagne Peur et Sans peur .			
Orque-vétéran			Orque en fer : Règle universelle.			
			La figurine doit être le général...			
Orque-sauvage			Orque-sauvage : Règle universelle.			
			La figurine doit être le général...			
Orque-en-fer			Orque-vétéran : Règle universelle.			
			La figurine doit être le général...			
Objets spéciaux			jusqu'à 200			
Bouclier			5			
Armure de plates			30			
Paire d'armes			10			
Lance de cavalerie			15			
Arme lourde			20			



Orque en fer solitaire

175 pts

Figurine seule

0-1 (CdT 0-2)
unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	4"	8"	8	Exclusif, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique), Pas un meneur, Sans peur, Tenace			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	3	6	5	0	Armure de plates		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Orque en fer solitaire	4	6	5	2	4	Maître d'armes, Arme lourde, Bouclier, Lance de cavalerie, Paire d'armes	
Options			pts		Options de monture		pts
Objets spéciaux			jusqu'à 200		Grognar		175
					Char à grognars		200
					Vouivre		260



Chamane orque

130 pts

Figurine seule




0-2 (CdT 0-4)
unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine
	4"	8"	7	Apprenti magicien, Exclusif (Frères rivaux, Trolls), Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique, Test de peur)

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm
	3	3	5	0

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Chamane orque	2	3	4	1	2

Options magiques	pts	Options	pts
Adeptes magiciens	95	Chef de tribu (Général uniquement)	gratuit
Maître magicien	265	Objets spéciaux	jusqu'à 100
		si Maître magicien	jusqu'à 200
		Armure légère	5
Chamanisme		Paire d'armes	5
			
Pyromancie			
			
Thaumaturgie			
		Options de monture	pts
		Grogner	30
		Char à grognars	60
		Vouivre (Adeptes magiciens ou Maître magicien uniquement)	115

Personnages gobelins



Démagogue goblin 90 pts

Figurine seule

0-3 (D 0-6)
unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Exclusif (Fourberie goblin, Trolls), Fourberie goblin	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	4	0	Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Démagogue goblin	3	4	4	2	5

Options

pts-

Darmmü et Jardins gobelins (Général unique- ment)	gratuit
Grande bannière	50
Objets spéciaux	jusqu'à 100
Si Général	jusqu'à 200
Bouclier	5
Arc (4+)	5
Un seul choix :	
Paire d'armes	5
Arme lourde	10
Lance de cavalerie	10

Options de monture

pts-

Bestiole	35
Char à bestioles	50
Monstre de poche	55
Gargantula (Général uniquement)	380

Règles de figurine optionnelles

Jardins gobelins : Règle universelle.

Après avoir déterminé les Zones de déploiement (à la fin de l'étape 6 de la Séquence pré-partie), vous pouvez choisir un type de terrain : Champ, Forêt, Ruines ou Terrain aquatique. Toutes les figurines (alliées comme ennemies) considèrent les Décors de ce type comme Terrain dangereux (1). Les figurines qui considéraient déjà ce type de terrain comme Terrain dangereux (1) le considèrent désormais à la place comme Terrain dangereux (2). De plus, toutes les figurines alliées avec la règle **Fourberie goblin** gagnent **Guide (X)**, où « X » est le type de terrain choisi.



Féticheur goblin 115 pts

Figurine seule

0-3 (D 0-4)
unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Apprenti magicien, Exclusif (Fourberie goblin, Trolls), Fourberie goblin	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	2	3	0	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Féticheur goblin	1	2	2	0	3

Options magiques

pts-

Adepté magicien	95
Maître magicien	265



Pyromancie



Sorcellerie



Thaumaturgie

Options

pts-

Darmmü (Général uniquement)	30
Armure légère	5
Objets spéciaux	jusqu'à 100
si Maître magicien	jusqu'à 200

Options de monture

pts-

Bestiole	25
Char à bestioles	40
Monstre de poche	40
Gargantula (Adepté magicien ou Maître magicien uniquement)	380



Séide gogtuk

50 pts

Figurine seule

0-4 (D 0-8)*
unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

* Pour chaque Boulet-fou dans l'armée, le nombre maximum est réduit de 1.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Dissimulé, Exclusif (Fourberie gobeline), Fourberie gobeline, Par ici l'bestiau! , Pas un meneur, Rattaché, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	4	3	0	Perturbant, Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Séide gogtuk	2	4	4	2	4	Paire d'armes

Règles de figurine

Par ici l'bestiau! : Règle universelle.

Immédiatement avant de choisir une unité à rejoindre au moyen de la règle **Dissimulé**, la figurine peut gagner gratuitement une monture « Bestiole » sans la moindre amélioration. Si la figurine rejoint une unité contenant au moins une figurine de base avec **Crapahuteur flippant**, sa monture peut gagner cette règle également.

Options

pts

Doit prendre (un seul choix) :

Chasseur de têtes (0-3 (D 0-6) par armée) [gratuit](#)
Rétiaire (0-3 (D 0-6) par armée) [gratuit](#)
Sadique (0-3 (D 0-6) par armée) [5](#)

Règles de figurine optionnelles

Chasseur de têtes : Règle universelle.

Les éléments de figurine sans la règle **Harnaché** gagnent **Attaque empoisonnée**, **Tir en marche forcée** et des Armes de jet (4+) avec Tirs 3.

Rétiaire : Règle universelle.

Pour chaque Rétiaire à leur contact, les unités ennemies subissent une pénalité de -1 en Agilité et -1 en Pénétration d'armure, jusqu'à une pénalité maximale de -2 chacune.

Sadique : Règle universelle.

Les éléments de figurine sans la règle **Harnaché** gagnent **Ardeur guerrière**, **Haine** et une Arme lourde.



Boulet-fou

55 pts

Figurine seule

0-3 (D 0-6)
unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	2D6"		7	Fourberie gobeline, Insignifiant, Mouvement aléatoire (2D6"), Pas un meneur, Sans peur, Surprise		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	2	4	3	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Boulet-fou		4	4	2	4	Force de destruction (2D6)

Règles de figurine

Surprise : Règle universelle.

La figurine **doit** être déployée au moyen des règles de Déploiement spécial. Au début de n'importe quel Tour de joueur, le propriétaire peut choisir une unité de Gobelins ou de Néophytes gogtuk alliée non en fuite et non engagée au combat. Une unité peut être choisie jusqu'à 3 fois par Tour de joueur. Déployez la figurine de Boulet-fou à 3" de l'unité choisie, et à plus d'1" de tout Terrain infranchissable et de toute autre unité. Si, à la fin du 4^e Tour de jeu, la figurine n'a pas été déployée, elle compte comme perte et ne peut plus être déployée jusqu'à la fin de la partie.

Montures de personnage

Montures orques



Grogmar

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
Grogmar	1	3	4	1	3 Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché



Char à grognars

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
Grogmar (2)	1	3	4	1	3 Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6)



Vouivre

Taille **Grande**
Type **Cavalerie**
Socle **50×50 mm**
0-1 (CdT 0-2) montures/armée

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

Options — pts —
Ailes immenses (0-1 par armée) **20**

Règles de figurine optionnelles —
Ailes immenses : Règle universelle.
La Vouivre gagne **Attaque de piétinement (1D3)**,
Présence imposante, ses Points de vie **passent** à 5
et la taille de son socle passe à 75×100 mm.

Montures gobelines



Bestiole

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	P			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Bestiole	2	3	3	1	3	Harnaché
Options				pts-		
Crapahuteur flippant				10		



Char à bestioles

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	8"	P	Course rapide, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	P	4	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Bestiole (2)	2	3	3	1	3	Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)	



Monstre de poche

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	3	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Monstre de poche	4	4	5	2	5	Harnaché
Options				pts-	Règles de figurine optionnelles	
Araignée chasseuse				10	Araignée chasseuse : Règle universelle. La figurine gagne Crapahuteur flippant et la taille de son socle passe à 50×50 mm.	



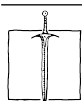
Gargantula

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

0-3 figurines de taille Gigantesque par armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	P	Crapahuteur flippant, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	7	3	6	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gobelin (8)	1	2	2	0	3	Arc (4+), Lance de cavalerie
Gargantula	6	3	6	3	4	Harnaché

Base (min. 25%)



Gobelins

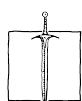
145 pts + 3 pts/fig. suppl.

25-60 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	6	Capture, Fourberie gobeline	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	3	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gobelin	1	2	2	0	3
Options					
Arc (4+) (0-100 figurines ordinaires d'Infanterie avec un Arc ou une Arbalète par armée)			1/fig.	Options d'État-major	
Doit prendre (un seul choix) :				Champion	10
Bouclier			gratuit	Musicien	10
Lance et Bouclier			gratuit	Porte-étendard	10
Lance empoisonnée et Bouclier			2/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite



Saccageurs gobelins

160 pts + 8 pts/fig. suppl.

8-25 figs.



0-3 (D 0-4)
unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	16"	6	Capture, Fourberie gobeline	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	2	3	1	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gobelin	1	2	2	0	3
Bestiole	2	3	3	1	3
Options					
Doit prendre (un seul choix) :				Options d'État-major	
Lance de cavalerie et Bouclier			gratuit	Champion	10
Arc (4+) et Espions				Musicien	10
(0-2 (D 0-3) par armée)			2/fig.	Porte-étendard*	10
Crapahuteur flippant			3/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite
				*Ne peut être pris par une unité avec Espions.	
Règles de figurine optionnelles					
Espions : Règle universelle.					
La figurine gagne Avant-garde, Repli tactique, Troupe légère et perd Capture.					



Orques sauvages

235 pts + 8 pts/fig. suppl.

25-50 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine					
	4"	8"	6	Capture, Frénésie, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique, Test de peur), Orque alpha					
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm					
	1	2	4	0	Bouclier				
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi				
Orque sauvage	1	3	4	0	2	Ardeur guerrière, Armes grossières, Lance, Paire d'armes			
Options			pts-		Options d'État-major		pts-		
Brise-crânes			gratuit		Champion			gratuit	
Arc (4+) (0-100 figurines ordinaires d'Infanterie					Musicien			10	
avec un Arc ou une Arbalète par armée)			1/fig.		Porte-étendard			10	
					Enchantement d'étendard			sans limite	



Maraudeurs orques sauvages

240 pts + 16 pts/fig. suppl.

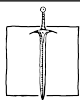
10-25 figs.



0-2 (CdT 0-4)
unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	7"	14"	6	Capture, Frénésie, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique, Test de peur), Orque alpha			
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	1	2	4	2	Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
Orque sauvage	1	3	4	0	2	Ardeur guerrière, Armes grossières, Lance légère, Paire d'armes	
Grognar	1	3	4	1	3	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché	
Options			pts-		Options d'État-major		pts-
Brise-crânes			gratuit		Champion		gratuit
					Musicien		10
					Porte-étendard		10
					Enchantement d'étendard		sans limite



Orques vétérans

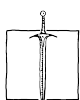
240 pts + 11 pts/fig. suppl.

20-40 figs.



Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	6	Capture, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique, Test de peur), Orque alpha	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Orque vétéran	1	4	4	1	2
Options			pts-	Options d'État-major	
Brise-crânes			gratuit	Champion	gratuit
Bouclier			1/fig.	Musicien	10
Arc (4+) (0-100 figurines ordinaires d'Infanterie avec un Arc ou une Arbalète par armée)			1/fig.	Porte-étendard	10
Un seul choix :				Enchantement d'étendard	sans limite
Paire d'armes			2/fig.		
Lance			2/fig.		



Maraudeurs orques vétérans

200 pts + 23 pts/fig. suppl.

5-15 figs.



0-1 (CdT 0-3)
unités/armée

Taille Standard
Type Cavalerie
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	14"	6	Capture, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique, Test de peur), Orque alpha	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	4	4	2	Armure légère, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Orque vétéran	1	4	4	1	2
Grogner	1	3	4	1	3
Options			pts-	Options d'État-major	
Brise-crânes			gratuit	Champion	gratuit
				Musicien	10
				Porte-étendard	10
				Enchantement d'étendard	sans limite

Spécial (pas de limite)



Orques en fer

315 pts + 20 pts/fig. suppl.

15-30 figs.



0-1 (CdT 0-3)
unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Capture, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique), Orque alpha, Sans peur , Tenace	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	5	4	0	Armure lourde, Bouclier
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Orque en fer	1	5	4	2	2 Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes
Options			pts-	Options d'État-major	
Brise-crânes			90	Champion	
Arbalète (4+)				Musicien	
(0-1 (CdT 0-2) par armée)				Porte-étendard	
(0-100 figurines ordinaires d'Infanterie avec un Arc ou une Arbalète par armée)			2/fig.	Enchantement d'étendard	
				sans limite	



Char orque en fer

210 pts + 190 pts/fig. suppl.

1-2 figs.

0-2 (CdT 0-3)
unités/armée
0-2 (CdT 0-4)
figs./armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	7"	7"	7	Course rapide, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique), Orque alpha, Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	5	5	2	Armure lourde
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Orque en fer (2)	1	5	4	2	2 Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes
Grogner (2)	1	3	4	1	3 Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (1D6)
Options			pts-	Options d'État-major	
Brise-crânes			90	Unités de 2 figurines uniquement :	
				Doit prendre un Champion	
				Peut prendre un Porte-étendard	
				gratuit	
				10	



Néophytes gogtuk

160 pts + 9 pts/fig. suppl.

10-20 figs.



0-1 (D 0-2)
unités/armée

Taille Standard
Type Infanterie
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Capture, Embuscade, Fourberie gobeline	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	1	3	3	0	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Néophyte gogtuk	2	3	3	1	3
*——affecte uniquement les Attaques de corps à corps, Armes de jet (5+), Lance empoisonnée, Paire d'armes					
Options			pts-	Règles de figurine optionnelles	
Infiltrés (0-15 figurines/unité)			1/fig.	Infiltrés : Règle universelle.	
Options d'État-major			pts-	La figurine gagne Cible difficile (1) , Éclaireur , Guide , Tirailleur , Troupe légère et perd Capture .	
Champion			10		
Musicien			10		
Porte-étendard			10		



Char gobelin

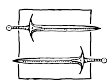
120 pts + 100 pts/fig. suppl.

1-3 figs.

0-2 (D 0-3)
unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	8"	8"	6	Course rapide, Fourberie gobeline, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	4	2	4	1	Armure légère
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Gobelin (3)	1	2	2	0	3
Bestiole (2)	2	3	3	1	3
Châssis			5	2	
Arc (4+), Lance de cavalerie					
Harnaché					
Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)					



Morveux

90 pts + 15 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	Éclaireur, Insignifiant, Instable, Mascotte adorée, 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	3
Attaque de soutien (3)					



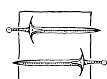
Carriole de morveux

120 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Grande
Type Assemblage
Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3D6"		4	Insignifiant, Instable, Mascotte adorée, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	5	2	4	1	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Morveux	5	2	2	0	3
Châssis			4	3	3
Attaque de broyage (2D6), Harnaché, Touches d'impact (2D6)					



Gniarks

125 pts + 12 pts/fig. suppl.

10-40 figs. 0-4 unités/armée

Taille Standard
Type Bête
Socle 20×20 mm

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

Options

Bondisseurs gniarks (0-10 figurines/unité 0-2 par armée)

pts -

2/fig.

Règles de figurine optionnelles

Bondisseurs gniarks : Règle universelle.
La figurine gagne **Cible difficile (1)**, **Tirailleur**, **Troupe légère** et **Vol (6", 12")**.



Équipe de démolition

100 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande
Type Bête
Socle 60 mm Rond

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	3D6"		5	Insignifiant, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	0	4	0	Cible difficile (1)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Équipe de démolition		0	6	3	3
Force de destruction (2D6)					



Trolls

180 pts + **60** 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	
	4"	12"	6	Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	3	5	0	Fortitude (4+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Troll	2	3	5	2	1

Dent pour dent

— Règles de figurine —

Dent pour dent : Attribut d'attaque - Corps à corps.

Pour chaque sauvegarde de **Fortitude** ratée qui a été causée par une Attaque de mêlée ennemie, la figurine doit porter une Attaque de corps à corps lors du même Palier d'initiative si elle le peut (avant de retirer la moindre perte).

— Options —

Doit prendre (un seul choix) :

Troll des cavernes

4/fig.

Troll des marais

5/fig.

Troll des bois

gratuit

— Options d'État-major —

Champion

pts

10

— Règles de figurine optionnelles —

Troll des bois : Règle universelle.

La figurine gagne **Guide (Forêt)** et **Résistance à la magie (3)**.

Troll des cavernes : Règle universelle.

La figurine gagne +3 en Armure et **Guide (Ruines)**.

Troll des marais : Règle universelle.

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



Artillerie gobeline

90 pts

Figurine seule

0-3 (D 0-6)
unités/armée

Taille Standard
Type Assemblage
Socle 75 mm Rond

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

Options pts-

Un seul choix :

Embroyeur (4+) (0-2 (D 0-4) unités/armée) gratuit

Écrabouilleur (4+) (0-2 (D 0-3) unités/armée)* 60

Lance-gobz (4+) (0-1 (D 0-2) unités/armée) 150

*Pour chaque Lance-gobz dans l'armée, ce nombre est réduit de 1.

Règles de figurine optionnelles

Écrabouilleur : Arme d'artillerie.

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

Embroyeur : Arme d'artillerie.

Portée 48", Tir 1, Fo 3 [6], PA 10, **Attaque de zone (1x5)**, [Blessures multiples (1D3)]. Le socle de la figurine devient un disque de 60 mm de diamètre.

Lance-gobz : Arme d'artillerie.

Catapulte, Portée 12-48", Tir 1.

Cette arme suit les règles des Armes d'artillerie de type « Catapulte », avec les exceptions suivantes :

- **Touche** : la cible subit 2D6 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 2.
- **Touche partielle** : placez un [Séide gogtuk avec l'amélioration](#) « Boulet-fou » à 3" de la cible, en suivant les règles des Unités invoquées.



Géant

310 pts

Figurine seule

0-2 (CdT 0-3)
unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 50×75 mm

0-3 figurines de taille Gigantesque par armée.

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 **Frères rivaux** et **Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)**.

— Options —

Grand frère

pts

Doit prendre (un seul choix) :

Mascotte adorée

gratuit

Massue géante

gratuit

Armé jusqu'aux dents

25

— Règles de figurine optionnelles —

Armé jusqu'aux dents : Arme de corps à corps.

La figurine gagne **Maître d'armes** et une Armure légère.

Au début de chaque Manche de combat pendant laquelle la figurine est au combat, si elle est à 12" d'au moins une figurine alliée équipée d'une Arme lourde, d'une Paire d'armes ou d'un Bouclier, la figurine gagne l'équipement correspondant jusqu'à la fin de la Manche de combat.

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 (Attaque de piétinement)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

Les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force et en Pénétration d'armure.



Monstre gardien

300 pts

Figurine seule

0-1 (D 0-2)
unités/armée

Taille Gigantesque
Type Bête
Socle 50×100 mm

0-3 figurines de taille Gigantesque par armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	6	Fourberie gobeline, Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	5	3	6	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gobelin (4)	1	2	2	0	3	Arc (4+), Lance de cavalerie
Béhémoth gogyag	6	3	6	3	4	Harnaché

Options

Jusqu'à 2 choix différents :

Ondulant

Crapahuteur flippant

Mastoc

Cornes acérées

Carapace balafrée

pts -

10

30

30

35

40

Règles de figurine optionnelles

Carapace balafrée : Règle universelle.

La figurine gagne +2 en Armure.

Cornes acérées : Règle universelle.

La figurine gagne **Frénésie** et **Touches d'impact (1D6)**.

Mastoc : Règle universelle.

La taille du socle de la figurine passe à 100×150 mm.
La figurine gagne +2 Points de vie et 4 éléments de figurine « Gobelin » supplémentaires.

Ondulant : Règle universelle.

La figurine gagne **Fortitude (6+)** et **Mouvement aléatoire (3D6")**.



Idole des dieux verts

400 pts

Figurine seule

0-2 (D 0-1)
(CdT 0-1)
unités/armée

Taille Gigantesque
Type Infanterie
Socle 100×100 mm

0-3 figurines de taille Gigantesque par armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	8	Icône des Guerriers nés, Indémoralisable, Marée verte, Sans peur		
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

Règles de figurine

Icône des Guerriers nés : Règle universelle.

La figurine peut lancer *Ruse et fureur* (Sort héréditaire) comme un Sort lié avec un Niveau de puissance (4/8).
Lorsqu'il tente de lancer ce Sort lié, le propriétaire peut choisir quelle version du sort lancer.

Marée verte : Règle universelle.

Les unités alliées à 6" ne perdent pas leur Bonus de rang lorsqu'elles sont en Formation étendue.

Feuille de référence







Personnages

Seigneur de guerre orque	MS	4"	MF	8"	Dis	8											C'est moi l'chef, Exclusif (Frères rivaux, Trolls), Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique), Sans peur
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	5	Arm	0									Armure lourde
Seigneur de guerre orque	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4							Ardeur guerrière
Orque en fer solitaire	MS	4"	MF	8"	Dis	8											Exclusif, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique), Pas un meneur, Sans peur, Tenace
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	5	Arm	0									Armure de plates
	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4							Maître d'armes, Arme lourde, Bouclier, Lance de cavalerie, Paire d'armes
Chamane orque	MS	4"	MF	8"	Dis	7											Apprenti magicien, Exclusif (Frères rivaux, Trolls), Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique, Test de peur)
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	5	Arm	0									
Chamane orque	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2							
Démagogue goblin	MS	4"	MF	8"	Dis	8											Exclusif (Fourberie goblin, Trolls), Fourberie goblin
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0									Armure lourde
Démagogue goblin	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	5							
Féticheur goblin	MS	4"	MF	8"	Dis	8											Apprenti magicien, Exclusif (Fourberie goblin, Trolls), Fourberie goblin
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	2	Rés	3	Arm	0									
Féticheur goblin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3							
Séide gogtuk	MS	4"	MF	8"	Dis	7											Dissimulé, Exclusif (Fourberie goblin), Fourberie goblin, Par ici l'bestiau!, Pas un meneur, Rattaché, Repli tactique, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	4	Rés	3	Arm	0									Perturbant, Armure légère
Séide gogtuk	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	4							Paire d'armes
Boulet-fou	MS	2D6"	MF	-	Dis	7											Fourberie goblin, Insignifiant, Mouvement aléatoire (2D6"), Pas un meneur, Sans peur, Surprise
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	4	Rés	3	Arm	0									Armure légère
			Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	4							Force de destruction (2D6)








Montures de personnage

Grognar	MS	7"	MF	14"	Dis	P											
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+2									
Grognar	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3							Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Char à grognars	MS	7"	MF	7"	Dis	P											Course rapide
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P+2									
Grognar (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3							Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2									Inanimé, Touches d'impact (1D6)
Vouivre	MS	4"	MF	8"	Dis	P											Exclusif, Peur, Troupe légère, Vol (8", 16")
Grande, Cavalerie	PV	4	Déf	P	Rés	5	Arm	P									
Vouivre	Att	4	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	4							Attaque empoisonnée, Harnaché
Bestiole	MS	8"	MF	16"	Dis	P											
Standard, Cavalerie	PV	P	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1									
Bestiole	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3							Harnaché
Char à bestioles	MS	8"	MF	8"	Dis	P											Course rapide, Troupe légère
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	P	Rés	4	Arm	P+1									
Bestiole (2)	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3							Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2									Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Monstre de poche	MS	7"	MF	14"	Dis	P											
Grande, Bête	PV	3	Déf	P	Rés	P	Arm	P+1									
Monstre de poche	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	5							Harnaché
Gargantula	MS	7"	MF	14"	Dis	P											Crapahuteur flippant, Sans peur
Gigantesque, Bête	PV	7	Déf	3	Rés	6	Arm	3									
Goblin (8)	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3							Arc (4+), Lance de cavalerie
Gargantula	Att	6	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	4							Harnaché

Base

Gobelins	MS	4"	MF	8"	Dis	6					Capture, Fourberie gobeline
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0			Armure légère
Gobelin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	
Saccageurs gobelins	MS	8"	MF	16"	Dis	6					Capture, Fourberie gobeline
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	1			Armure légère
Gobelin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	
Bestiole	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3	Harnaché
Orques sauvages	MS	4"	MF	8"	Dis	6					Capture, Frénésie, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique, Test de peur), Orque alpha
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	0			Bouclier
Orque sauvage	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	2	Ardeur guerrière, Armes grossières, Lance, Paire d'armes
Maraudeurs orques sauvages	MS	7"	MF	14"	Dis	6					Capture, Frénésie, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique, Test de peur), Orque alpha
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	2			Bouclier
Orque sauvage	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	2	Ardeur guerrière, Armes grossières, Lance légère, Paire d'armes
Grognar	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Orques vétérans	MS	4"	MF	8"	Dis	6					Capture, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique, Test de peur), Orque alpha
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0			Armure légère
Orque vétéran	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2	
Maraudeurs orques vétérans	MS	7"	MF	14"	Dis	6					Capture, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique, Test de peur), Orque alpha
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	2			Armure légère, Bouclier
Orque vétéran	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2	Lance de cavalerie
Grognar	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché

Spécial

Orques en fer	MS	4"	MF	8"	Dis	7						Capture, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique), Orque alpha, Sans peur , Tenace	
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	0				Armure lourde, Bouclier	
Orque en fer	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	2	Agi	2	Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes		
Char orque en fer	MS	7"	MF	7"	Dis	7						Course rapide, Frères rivaux, Minimisé (Test de moral, Test de panique), Orque alpha, Sans peur	
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	2				Armure lourde	
Orque en fer (2)	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	2	Agi	2	Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes		
Grognar (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché		
Châssis						Fo	5	PA	2				Inanimé, Touches d'impact (1D6)
Néophytes gogtuk	MS	4"	MF	8"	Dis	7						Capture, Embuscade, Fourberie gobeline	
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0				Armure légère	
Néophyte gogtuk	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3	Attaque empoisonnée* , *affecte uniquement les Attaques de corps à corps , Armes de jet (5+), Lance empoisonnée , Paire d'armes		
Char gobelin	MS	8"	MF	8"	Dis	6						Course rapide, Fourberie gobeline, Troupe légère	
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	2	Rés	4	Arm	1				Armure légère	
Gobelin (3)	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	Arc (4+), Lance de cavalerie		
Bestiole (2)	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3	Harnaché		
Châssis						Fo	5	PA	2				Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
Morveux	MS	4"	MF	8"	Dis	4						Éclaireur, Insignifiant, Instable, Mascotte adorée, 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	3	Attaque de soutien (3)		
Carriole de morveux	MS	3D6"	MF	-	Dis	4						Insignifiant, Instable, Mascotte adorée, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur	
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	2	Rés	4	Arm	1					
Morveux	Att	5	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3			
Châssis						Fo	4	PA	3	Agi	3	Attaque de broyage (2D6), Harnaché, Touches d'impact (2D6)	
Gniarks	MS	5"	MF	10"	Dis	5						Insignifiant, Sans peur	
Standard, Bête	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0					
Gniark	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4			

Équipe de démolition	MS	3D6"	MF	-	Dis	5										Insignifiant, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur
Grande, Bête	PV	3	Déf	0	Rés	4	Arm	0								Cible difficile (1)
Équipe de démolition			Off	0	Fo	6	PA	3	Agi	3						Force de destruction (2D6)
Trolls	MS	4"	MF	12"	Dis	6										Sans peur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	5	Arm	0								Fortitude (4+)
Troll	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	1						Dent pour dent
Artillerie gobeline	MS	4"	MF	4"	Dis	6										Fourberie gobeline, Machine de guerre
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0								Armure légère
Équipage gobelin	Att	3	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3						Mouvement ou tir
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
Monstre gardien	MS	7"	MF	14"	Dis	6										Fourberie gobeline, Sans peur
Gigantesque, Bête	PV	5	Déf	3	Rés	6	Arm	1								
Gobelin (4)	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3						Arc (4+), Lance de cavalerie
Béhémoth gogyag	Att	6	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	4						Harnaché
Idole des dieux verts	MS	6"	MF	12"	Dis	8										Icône des Guerriers nés, Indémoralisable, Marée verte, Sans peur
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

Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Embrocheur (Artillerie gobeline)	-	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1×5) [Blessures multiples (1D3)]
Écrabouilleur (Artillerie gobeline)	Catapulte (4×4)	12–60"	3 [7]	0 [4]	1	Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)
Lance-gobz (Artillerie gobeline)	Catapulte	12–48"	4	2	1	2D6 touches Une touche partielle invoque un Boulet-fou à 3" de la cible

Tableau de Précision

Nom	Précision	Figurine
Arc	4+	Toutes les unités
Arbalète	4+	Orques en fer
Armes de jet	5+	Néophytes gogtuk
Armes de jet	4+	Chasseur de têtes
Embrocheur	4+	Artillerie gobeline
Écrabouilleur	4+	Artillerie gobeline
Lance-gobz	4+	Artillerie gobeline

Journal des modifications

2023 Alpha 4

- Bastooooon!!! clarification
- Toute unité alliée compte pour la règle Frères rivaux
- Les unités GB deviennent des Brise-crânes et gagnent Garde du corps (Général)
- Nouvelle arme : lance empoisonnée
- Ruse et fureur portée et modificateur de mouvement augmentée
- **Bannière de noire-vigne** et **Totem du Seul-Roi** supprimés
- Nouvel objet spécial **Perche du grand chef**
- Seigneur de guerre orque retravaillé. Option pour acheter une Armure de plates
- Seigneur de guerre orque Coût de départ 180 pts ↗ 220 pts
- Orque en fer solitaire Coût de départ 275 pts ↘ 175 pts
- Orque en fer solitaire Grognar 65 pts ↗ 175 pts
- Orque en fer solitaire Char à grognars 90 pts ↗ 200 pts
- Orque en fer solitaire Vouivre 160 pts ↗ 260 pts
- Séide gogtuk ne partage plus la limitation avec Boulet-fou
- Sadique Coût de départ 40 pts ↗ 55 pts
- Boulet-fou Coût de départ 50 pts ↗ 55 pts
- Vouivre limité à 0-1 dans les armées mixtes
- Gobelins Bouclier 1 pts ↘ gratuit
- Gobelins **Lance empoisonnée** pour 2 pts
- Orques en fer perdent Tenace et gagnent Sans peur
- Orques en fer Arbalète 1 pts ↗ 2 pts
- Orques en fer Coût de départ 350 pts ↘ 315 pts
- Orques en fer Figurines additionnelles 22 pts ↘ 20 pts
- Orques en fer **Brise-crânes** 80 pts ↗ 90 pts
- Char orque en fer gain de Sans peur
- Char orque en fer **Brise-crânes** 90 pts
- Néophytes gogtuk armées de **Lance empoisonnée** à la place de Paire d'armes
- Néophytes gogtuk passent à 2 attaques
- Néophytes gogtuk Coût de départ 150 pts ↗ 160 pts
- Néophytes gogtuk Figurines additionnelles 8 pts ↗ 9 pts
- Néophytes gogtuk Infiltrés 2 pts ↘ 1 pts
- Carriole de morveux Coût de départ 110 ↗ 120 pts
- Équipe de démolition Coût de départ 90 ↗ 100 pts
- Trolls nouvelle règle spéciale **Dent pour dent**
- Trolls Coût de départ 165 ↗ 180 pts
- Trolls Figurines additionnelles 55 ↗ 60 pts
- Artillerie gobeline Lance-gobz 100 ↗ 150 pts
- Monstre gardien Coût de départ 285 pts ↗ 300 pts
- Monstre gardien Cornes acérées 30 pts ↗ 35 pts