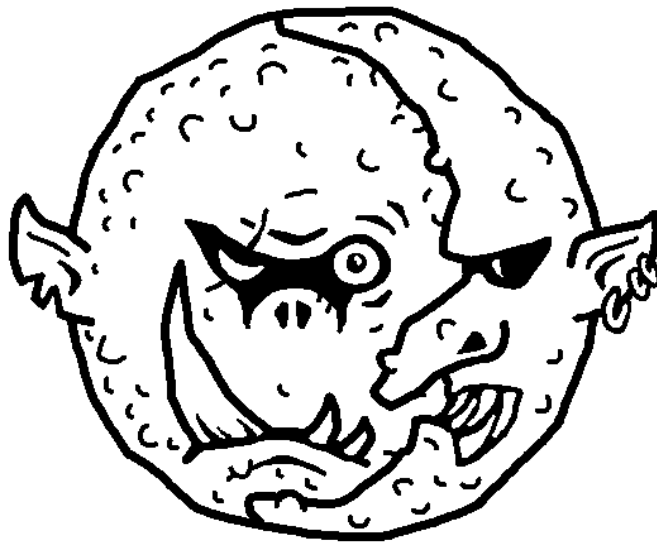


Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Orques et Gobelins

Règles de l'Armée
Beta v0.99.9 - 20 juillet 2016
VF 2.3



Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge est un jeu créé et entretenu par la communauté qui met en scène des affrontements de figurines.
Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant. Vos retours et suggestions sont les bienvenus : <http://www.the-ninth-age.com/>
Les Gobelins n'ont pas été maltraités lors de la création de cet ouvrage.

Copyright Creative Commons license : the-ninth-age.com/license.html

Sommaire

Règles spéciales de l'armée	1	Seigneurs	4
Armurerie	3	Héros	6
Objets magiques	3	Unités de base	11
Liste des troupes	4	Unités spéciales	15
Fiche de référence	22	Unités rares	20

Note des traducteurs

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9^e Âge pour leur motivation et leur travail continu pour faire vivre notre passion. Nous espérons que ce jeu saura développer les qualités pour plaire au plus grand nombre et réunir les joueurs, amateurs comme habitués des tournois, autour de règles amusantes et équilibrées, pour finalement s'imposer comme un standard du jeu de figurines. Une grande ambition qui ne pourra s'accomplir que **grâce à vous**, la communauté, via des retours constructifs, afin de modeler le jeu selon nos désirs. N'étant **en aucun cas à but lucratif**, le 9^e Âge part avec un avantage considérable. Les règles des éventuelles nouvelles sorties ne sont pas dictées par le besoin de vendre ces nouveautés. Vous pouvez choisir et acheter vos figurines où bon vous semble, il n'y a pas un unique revendeur toléré. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que le 9^e Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

Concernant la traduction en elle-même, nous avons fait de notre mieux pour vous offrir une version de qualité, dont nous espérons qu'elle surpasse celle de la version originale ! Si vous constatez des coquilles, des erreurs, merci de nous les signaler en nous contactant sur le forum du 9^e Âge, dans le **sous-forum français** (<http://www.the-ninth-age.com/index.php?board/117-french/>). Vous y trouverez aussi les dernières mises à jour. **En cas de conflit d'interprétation avec la version originale, la version originale fait référence.**

Que ce jeu vous apporte d'innombrables heures de plaisir partagé !

- | | | |
|-----------------|-----------------|----------------------------|
| • « AEnoriel » | • « Bigfish » | • « Iluvatar » |
| • « Anglachel » | • « Eru » | • « Mammstein » |
| • « Astadriel » | • « Gandarin » | • « Shlagrabak » |
| • « Batcat » | • « Groumbahk » | • et beaucoup d'autres ... |

RÈGLES SPÉCIALES DE L'ARMÉE

Races de Peaux Vertes

Certaines figurines de l'armée disposent de règles spéciales qui correspondent à leur race.



Orque Commun

Indiscipliné, Né pour la Baston



Orque en Fer

Immunisé à la Psychologie,
Maître d'Armes, Né pour la
Baston



Orque Primitif

Frénésie, Indiscipliné, Né pour la
Baston, Sauvegarde Invulnérable
(6+)



Gobelin Commun

Indiscipliné, Insignifiant



Gobelin des Cavernes

Haine (Livre d'Armée :
Forteresses Naines), Indiscipliné,
Insignifiant



Gobelin des Forêts

Guide (Forêt), Indiscipliné,
Insignifiant

Indiscipliné

Les figurines avec cette règle subissent un malus de -1 en Commandement pour les tests de Frénésie et pour se réfréner de poursuivre. Si une unité en formation de Horde avec une majorité de figurines avec cette règle doit faire un test de Panique, jetez trois dés et ignorez le dé ayant donné le plus grand résultat.

Né pour la Baston

L'élément de figurine gagne +1 en Force lors de la première Manche de Corps à Corps.

Waaargh !

Une fois par partie, le Général peut déclarer une Waaargh ! au début du tour de n'importe quel joueur. Toutes les figurines ayant des éléments appartenant à une Race de Peaux Vertes gagnent +1 en Mouvement et la règle Rapide jusqu'à la fin du Tour de Joueur.

Marée Verte

Une fois par partie, le Général peut déclarer une Marée Verte au début du tour de n'importe quel joueur. Tous les éléments de figurine appartenant à une Race Peau Verte de Gobelins gagnent la règle Combat avec un Rang Supplémentaire jusqu'à la fin du Tour de Joueur suivant.

Dard Venimeux

Désignez une des attaques de Corps à Corps de l'élément de figurine avant de lancer les dés pour toucher. Cette attaque gagne la règle Blessures Multiples (Artillerie).

Déchaîné (X)

L'unité gagne les règles Mouvement Aléatoire (X) et Immunisé à la Psychologie, et ne peut pas être rejointe par des Personnages. Si elle obtient le même résultat sur tous les dés de son jet de Mouvement Aléatoire, elle subit 1D3 blessures sans sauvegarde d'aucune sorte, puis se déplace de la distance obtenue dans une direction aléatoire.

Si elle arrive au contact d'un élément de 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, elle doit faire un test de Terrain Dangereux (2).

Nawak !

Une unité avec les règles Déchaîné et Nawak ! se déplace toujours dans une direction aléatoire lors de son Mouvement Aléatoire.

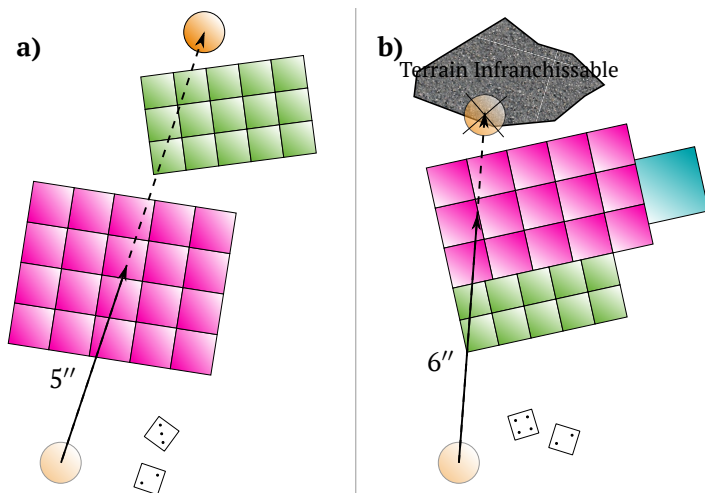
Ricochet (X)

La figurine ignore l'écart d'1" avec les autres unités. Si elle touche une autre unité, amie ou ennemie, au lieu de charger, elle continue son mouvement dans la même direction jusqu'à respecter la règle des 1" d'écart entre unités et avoir parcouru au moins sa distance de mouvement. Si cela devait l'amener au contact ou à moins d'1" d'une autre unité, elle continue à se déplacer dans la même direction jusqu'à se trouver à plus d'1" de toute autre unité et avoir parcouru au moins sa distance de mouvement. Si elle se retrouve alors à moins d'1" d'un Terrain Infranchissable ou en dehors du champ de bataille, retirez-la comme perte.

Toute unité traversée durant le déplacement jusqu'à la distance obtenue sur les dés pour le Mouvement Aléatoire est touchée par une Attaque Spéciale à Distance. Les unités touchées subissent X touches, X étant la valeur entre les parenthèses. Les unités engagées dans un même Corps à Corps ne comptent que comme une seule unité pour la détermination des touches. Le joueur possédant la figurine avec la règle Ricochet répartit les touches infligées entre les unités en combat aussi équitablement que possible, puis applique les règles normales de distribution des touches dans chaque unité.

Il n'est pas possible de charger la figurine, mais une unité peut charger, fuir, poursuivre ou se déplacer à travers elle. L'unité subit alors X+1D6 touches, puis la figurine est retirée du champ de bataille en tant que perte.

Toutes les touches sont infligées avec la Force non modifiée de la figurine avec la règle Perforant (1).



a) La figurine avec la règle Ricochet ne peut pas être placée à plus d'1" derrière l'unité rose car l'unité verte est trop proche. Elle est donc déplacée à travers les deux unités en suivant la direction initiale. Seule l'unité rose subit les touches de Ricochet car l'unité verte 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 Corps à Corps, infligeant donc X touches en tout, qui doivent être distribuées équitablement entre toutes les unités en combat.

ARMURERIE

Champix de Pouvoir :

Une seule utilisation. Avant de jeter les dés pour lancer un sort non lié à un Objet de Sort, le porteur peut décider d'utiliser un unique Champix de Pouvoir. Toute tentative de dissipation de ce sort subit un malus de 1D3. Si un '1' naturel est obtenu, le Sorcier utilisant le Champix de Pouvoir subit une touche avec la règle Attaques Toxiques.

Crève-Mammouth :

Si l'unité possède au moins un Rang Complet, elle gagne 1D3 Touches d'Impact de Force 5 avec la règle Blessures Multiples (Artillerie, Grande Cible).

OBJETS MAGIQUES

Armes magiques

Hache de l'Aporcalypse 65/45 pts
Type : Arme de Base. Le porteur gagne +1D3 en Force et +1D3 Attaques. Ces bonus sont déterminés et prennent effet au palier d'Initiative auquel le porteur attaque avec cette arme.

Arc Zap de Maza 30 pts
Gobelin uniquement.

Type : Arc. Portée 24'', Force 3, Attaques Foudroyantes, Tirs Multiples (3). L'unité du porteur gagne la règle Tir Rapide.

Poignard Sournois 15 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont la règle Perforant (1). Si le porteur attaque une unité ennemie de flanc ou de dos, ses attaques avec cette arme gagnent +2 en Force.

Armures magiques

Couronne du Roi des Cavernes 40 pts
Gobelin uniquement. Ne peut pas être pris par une Grande Cible.

Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur ne peut rejoindre ou être rejoint que par une unité dont toutes les figurines ont au moins un élément qui partage la même Race de Peaux Vertes que lui. L'unité du porteur gagne alors la règle Avant-Garde et peut se déplacer après un ralliement, mais elle ne peut alors ni tirer, ni faire de Marche Forcée. De plus, la portée des règles Présence Charismatique et Tenez les Rangs du porteur est augmentée de 6''.

Plaques de Tuktek 35 pts
Type : Armure Lourde. Le porteur gagne +1 en Endurance et la figurine du porteur gagne la règle Touches d'Impact (1D3).

Talismans

Chapardeur de Défense 15 pts
Gobelin uniquement.

Si le porteur subit une blessure, il peut utiliser la Sauvegarde d'Armure, la Sauvegarde Invulnérable, la Régénération et la Résistance à la Magie de la figurine lui ayant infligé cette blessure.

Objets enchantés

Sabot Porte-Bonheur 20 pts
Figurine montée uniquement.

Toutes les figurines alliées de type Cavalerie à moins de 18'' du porteur peuvent relancer leurs tests de Terrain Dangereux.

Peintures Waaargh ! 15 pts
Orque Primitif uniquement.

Le porteur gagne la règle Frénésie et ne peut jamais la perdre. De plus, tous les Orques Primitifs de l'unité du porteur gagnent aussi cette règle tant que ce dernier est dans l'unité. Enfin, l'unité gagne la règle Rapide pour les mouvements de Poursuite et de Charge Irrésistible.

Bannières magiques

Totem de Mikinok 40 pts
Les autres Objets Magiques dans l'unité du porteur ainsi que dans les unités amies ou ennemies en contact avec l'unité du porteur n'ont plus d'effet et redeviennent des objets ordinaires. Cet effet dure tant que les unités restent en contact.

Îcône de Peau de Fer 25 pts
L'unité du porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les Attaques de Tir.

SEIGNEURS

SEIGNEUR DE GUERRE ORQUE



Coût min. : **120 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	6	3	5	5	3	4	4	9

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Options

Objets Magiques jusqu'à 100 pts
Waaargh! (Général uniquement) 20 pts
Bouclier 5 pts
Paire d'Armes 5 pts
Arme Lourde 15 pts
Lance de Cavalerie 15 pts

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Orque Commun (gratuit)

Armure :
Armure Légère.

Options

Armure Lourde 12 pts

Montures

Sanglier 20 pts
Char à Sangliers 30 pts
Vouivre 105 pts



Orque en Fer (20 pts)

+1 CC sur le profil

Armure :
Armure Lourde.

Options

Armure de Plates 20 pts

Montures

Sanglier 20 pts
Char à Sangliers 30 pts
Vouivre 105 pts



Orque Primitif (15 pts)

Montures

Sanglier 10 pts
Vouivre 90 pts

GRAND CHAMANE ORQUE



Coût min. : **175 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	4	5	3	2	1	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Magie :

Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline des Grands Dieux Verts ou de la Sauvagerie Bestiale.

Options

Objets Magiques jusqu'à 100 pts
Maître Sorcier Niveau 4 30 pts

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Orque Commun (gratuit)

Montures

Char à Sangliers 10 pts
Sanglier 20 pts
Vouivre 80 pts



Orque Primitif (5 pts)

Montures

Sanglier 20 pts
Vouivre 80 pts

MONARQUE GOBELIN



Coût min. : **60 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	4	4	4	3	4	4	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Armure Légère.

Options

Objets Magiques jusqu'à 100 pts
 Marée Verte (Général uniquement) gratuit
 Bouclier 5 pts
 Armure Lourde 8 pts
 Arc Court 2 pts
 Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
 Paire d'Armes 5 pts
 Arme Lourde 15 pts
 Lance de Cavalerie 15 pts

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Gobelin Commun (gratuit)

Montures

Loup 15 pts
 Char à Loups 25 pts



Gobelin des Cavernes (5 pts)

+1 Init. sur le profil

Montures

Gniark des Cavernes 20 pts



Gobelin des Forêts (gratuit)

Options

Attaques Empoisonnées 10 pts

Montures

Araignée 20 pts
 Araignée de Chasse 20 pts
 Gargantula 250 pts

GRAND CHAMANE GOBELIN



Coût min. : **170 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	3	3	4	3	2	1	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Magie :
Maître Sorcier Niveau 3. Génère ses sorts dans la Discipline des Petits Dieux Verts ou des Ombres.

Options

Objets Magiques jusqu'à 100 pts
 Maître Sorcier Niveau 4 30 pts

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Gobelin Commun (gratuit)

Montures

Loup 15 pts
 Char à Loups 20 pts



Gobelin des Cavernes (gratuit)

+1 Init. et -1 Cd sur le profil

Options

2 Champix de Pouvoir 20 pts



Gobelin des Forêts (gratuit)

Montures

Araignée 15 pts
 Gargantula 225 pts

HÉROS

CAÏD ORQUE

Figurine **seule**



Coût min. : **50 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	3	4	5	2	3	3	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Options

Porteur de la Grande Bannière 25 pts
Objets Magiques jusqu'à 50 pts
Waaargh! (Général uniquement) 10 pts
Bouclier 5 pts
Paire d'Armes 5 pts
Arme Lourde 10 pts
Lance de Cavalerie 10 pts

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Orque Commun (gratuit)

Armure :
Armure Légère.

Options

Armure Lourde 5 pts

Montures

Sanglier 15 pts
Char à Sangliers 60 pts
Vouivre (Unique)* 135 pts



Orque en Fer (10 pts)

+1 CC sur le profil

Armure :
Armure Lourde.

Options

Armure de Plates 15 pts

Montures

Sanglier 15 pts
Vouivre (Unique)* 140 pts



Orque Primitif (5 pts)

Montures

Sanglier 15 pts
Vouivre (Unique)* 125 pts

* Les Vouivres montées par des Caïds Orques ont la règle Unique. Cela n'a aucune incidence sur le nombre de Vouivres qui peuvent être montées par des Seigneurs de Guerre Orques.

CHAMANE ORQUE

Figurine **seule**



Coût min. : **65 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	2	2	1	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm

Magie :

Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline des Grands Dieux Verts ou de la Sauvagerie Bestiale.

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2 25 pts

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Orque Commun (gratuit)

Montures

Sanglier 15 pts
Char à Sangliers 50 pts



Orque Primitif (5 pts)

Montures

Sanglier 15 pts

PATRON GOBELIN



Coût min. : **35 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	4	4	4	2	3	3	7

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Armure :
Armure Légère, Bouclier.

Options

Porteur de la Grande Bannière 25 pts
Objets Magiques jusqu'à 50 pts
Marée Verte (Général uniquement) gratuit
Arc Court 2 pts
Arme de Corps à Corps (un seul choix) :
Paire d'Armes 3 pts
Lance Légère 3 pts
Arme Lourde 6 pts
Lance de Cavalerie 6 pts

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Gobelin Commun (gratuit)

Options

Armure Lourde 5 pts

Montures

Loup 20 pts
Char à Loups 45 pts



Gobelin des Cavernes (gratuit)

+1 Init. et -1 Cd sur le profil

Montures

Gniark des Cavernes 35 pts



Gobelin des Forêts (gratuit)

Options

Attaques Empoisonnées 5 pts

Montures

Araignée 15 pts
Araignée de Chasse 25 pts

CHAMANE GOBELIN



Coût min. : **60 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	3	3	3	2	2	1	6

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Magie :
Sorcier Apprenti Niveau 1. Génère ses sorts dans la Discipline des Petits Dieux Verts.

Options

Objets Magiques jusqu'à 50 pts
Sorcier Apprenti Niveau 2 25 pts

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Gobelin Commun (gratuit)

Montures

Loup 15 pts
Char à Loups 40 pts



Gobelin des Cavernes (gratuit)

+1 Init. et -1 Cd sur le profil

Options

2 Champix de Pouvoir 20 pts



Gobelin des Forêts (gratuit)

Montures

Araignée 15 pts

MONTURES DE PERSONNAGES

LOUP



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
9	3	-	3	3	1	3	1	3

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Cavalerie Légère.

ARAIGNÉE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	3	-	3	3	1	4	1	2

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées, Cavalerie Légère, Éclaireur, Guide.

SANGLIER



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	3	-	3	3	1	3	1	3

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
25x50 mm

Armure :
Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales :
Charge Tonitruante.

CHAR À LOUPS



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Gobelin (2)	-	2	3	3	-	-	2	1	6
Loup (2)	9	3	-	3	-	-	3	1	3

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm



Race de Peaux Vertes :
Gobelin Commun (Gobelin uniquement).

Armes :
Arc Court, Lance Légère.

Armure :
Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Insignifiant, Touches d'Impact (+1), Troupes Légères.

CHAR À SANGLIERS



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Brise-Crâne (1)	-	4	3	4	-	-	2	1	7
Sanglier (2)	7	3	-	3	-	-	3	1	3

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm



Race de Peaux Vertes :

Orque Commun (Brise-Crâne uniquement).

Armes :

Lance de Cavalerie.

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales :

Charge Tonitruante (Sanglier uniquement), Touches d'Impact (+1).

GNIARK DES CAVERNES



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	-	6	4	3	3	3	3

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Armure :

Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :

Attention, Gniark Méchant, Bondisseur, Camouflé, Immunisé à la Psychologie, Touches d'Impact (1), Vol (6).

Règles Spéciales

Attention, Gniark Méchant : Aucun Personnage ne peut rejoindre cette unité.

Bondisseur : Ne peut rejoindre que des unités de Gniarks des Cavernes et de Bondisseurs Gniarks. Ignorez pour cela les restrictions des règles Tirailleurs et Attention, Gniark Méchant.

ARAINÉE DE CHASSE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	3	-	4	4	3	4	3	7

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Armure :

Protection de Monture (5+).

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées, Guide.

VOUIVRE



M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	-	6	5	4	3	3	6

Type de troupe
Bête Monstrueuse

Socle
50x50 mm

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées, Dard Venimeux, Grande Cible, Peur, Vol (8).

GARGANTULA

(Unique)



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Araignée	7	4	-	5	6	8	4	8	-
Gobelin des Forêts (8)	-	2	3	3	-	-	2	1	6

Type de troupe

Monstre Monté

Socle

100x150 mm



Race de Peaux Vertes :

Gobelin des Forêts (Gobelins uniquement).

Armure :

Protection Innée (4+).

Armes :

Arc Court, Lance Légère (Gobelins uniquement).

Options

Si le Cavalier est un Sorcier, Autel de la Mère-Araignée... 40 pts

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées (Araignée uniquement), Dard Venimeux, Guide, Immunisé à la Psychologie, Rapide, Tenace.

Règles Spéciales

Autel de la Mère-Araignée : Le Sorcier gagne la règle Maître de la Discipline. Toutes les figurines amies avec la capacité de Canalisation à moins de 12" ajoutent +2 au lieu de +1 à la tentative de Canalisation.

UNITÉS DE BASE

ORQUES



Coût min. : **90 pts**

Coût min. pour **20** figurines. Taille max. : **50** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **6 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	1	2	1	7

Type de troupe
Infanterie

Soche
25x25 mm

Options

Bouclier 1 pt/fig.
Arc 1 pt/fig.
Lance 1 pt/fig.
Paire d'Armes 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Orque Commun (gratuit)

Armure :
Armure Légère.

Options

Échanger tout l'équipement contre une Arbalète et une Armure Lourde 4 pts/fig.



Orque Primitif (1 pt/fig.)

Options

Crève-Mammouth 15 pts

BRISES-CRÂNES ORQUES



Coût min. : **70 pts**

(Unique)

Coût min. pour **10** figurines. Taille max. : **40** figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **9 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	4	4	1	2	1	7

Type de troupe
Infanterie

Soche
25x25 mm

Options

Bouclier 1 pt/fig.
Lance 1 pt/fig.
Paire d'Armes 1 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Orque Commun (gratuit)

Armure :
Armure Légère.



Orque Primitif (1 pt/fig.)

Options

Crève-Mammouth 15 pts

GOBELINS



Coût min. : **60 pts**

Coût min. pour 20 figurines. Taille max. : 60 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 3 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	3	3	3	1	2	1	6

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm

Options

Un seul choix :

Arc Court gratuit
Bouclier 0,5 pt/fig.
Lance & Bouclier 0,5 pt/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes :



Gobelin Commun (gratuit)

Armure :

Armure Légère.

Options

Échanger les armes contre un Arc Court et un Bouclier 0,5 pt/fig.
Vengeurs Masqués 10 pts/Vengeur
Maximum 1 Vengeur Masqué par tranche de 10 Gobelins Communs dans l'unité.



Gobelin des Cavernes (gratuit)

+1 Init. et -1 Cd sur le profil

Options

Filets 1 pt/fig.
Boulets-Fous 20 pts/Fou
Maximum 1 Boulet-Fou par tranche de 15 Gobelins des Cavernes dans l'unité.



Gobelin des Forêts (gratuit)

Options

Armes de Jet 0,5 pt/fig.
Baiser de la Mère-Araignée 1,5 pt/fig.
Tirailleurs (20 figurines max.) 1 pt/fig.

Règles Spéciales

Filets : Au début de chaque Manche de Corps à Corps, choisissez une unité en contact socle à socle avec l'unité possédant des Filets. Jetez 1D6.
Sur 2+, la cible subit un malus de -1 en Force, jusqu'à un minimum de 1, jusqu'à la fin du tour de joueur.
Sur un résultat de '1', l'unité qui a utilisé les Filets subit le malus à sa place. Une unité ne peut être affectée par des Filets qu'une seule fois par Phase.

Baiser de la Mère-Araignée : Au début de chaque Manche de Corps à Corps, jetez 1D6.
Sur 2+, l'unité gagne la règle Attaques Empoisonnées jusqu'à la fin de la Manche de Corps à Corps.
Sur un résultat de '1', déterminer aléatoirement une unité ennemie en contact socle à socle avec l'unité. Elle gagne la règle Attaques Empoisonnées contre l'unité ayant la règle Baiser de la Mère-Araignée jusqu'à la fin de la Manche de Corps à Corps.

VENGEUR MASQUÉ



Coût min. : **10 pts**

Option pour les unités de Gobelins

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	4	3	3	3	1	3	2	6

Type de troupe
Infanterie

Socle
20x20 mm



Race de Peaux Vertes :
Gobelin Commun.

Armure :

Armure Légère.

Armes :

Paire d'Armes.

Règles Spéciales :

Coup Fatal, Soursnois.

Règles Spéciales

Soursnois : Les Vengeurs Masqués comptent comme des Champions et sont obligatoirement déployés Cachés dans leur unité. Les Vengeurs Masqués sont automatiquement révélés à la première Manche de Corps à Corps auquel leur unité prend part. Ils ne peuvent pas être révélés plus tôt. Lorsqu'ils sont révélés, les Vengeurs Masqués gagnent +3 en Initiative et la règle Réflexes Foudroyants jusqu'à la fin du tour. Les Vengeurs Masqués ne bénéficient ni de Premier entre ses Pairs ni de Meneur de Charge (règles habituelles des Champions).

BOULET-FOU



Coût min. : **20 pts**

Option pour les unités de Gobelins

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
*	-	-	5	3	1	3	1	5

Type de troupe
Infanterie

Socle
25 mm rond



Race de Peaux Vertes :
Gobelin des Cavernes.

Règles Spéciales :
Camouflé, Déchainé (2D6), Nawak!, Ricochet (1D6), Surprise!.

Règles Spéciales

Surprise ! : Les Boulets-Fous ne sont pas déployés normalement mais cachés dans leur unité. Ce sont des options d'unité, donc ils sont ignorés quand ils sont détruits pour le calcul des Points de Victoire, leur valeur étant déjà incluse dans l'unité de Gobelins les cachant. 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 tests de Panique. Ils ne comptent pas dans le nombre de figurines de leur unité. Une fois relâchés, ils bougent, agissent et suivent leurs règles spéciales indépendamment comme toute autre unité individuelle.

Ils peuvent être relâchés de deux façons :

- N'importe quel nombre de Boulets-Fous peut être relâché quand leur unité déclare comme réaction à une charge Tenir la Position ou Tenir la Position et Tirer.
- Tous les Boulets-Fous doivent être relâchés si l'unité les cachant n'est ni en fuite ni engagée au Corps à Corps au début de la Phase de Tir du propriétaire et qu'elle est à moins de 8" d'une unité ennemie.

Occupez-vous des Boulets-Fous l'un après l'autre. Placez le Boulet-Fou en contact socle à socle avec son unité (il ne lui inflige aucune touche pour ce contact), et choisissez une direction. Déplacez-le de 2D6" dans cette direction. Le Boulet-Fou suit ensuite ses propres règles pour son déplacement lors des tours suivants.

PILLARDS GOBELINS



Coût min. : **60 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 20 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **8 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	2	3	3	3	1	2	1	6
[Loup]	9	3	-	3	3	1	3	1	3
[Araignée]	7	3	-	3	3	1	4	1	2

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Règles Spéciales :
Cavalerie Légère.

Options

Doit prendre au moins un choix :

- Bouclier 1 pt/fig.
- Lance Légère 1 pt/fig.
- Arc Court 1 pt/fig.
- Armes de Jet (Gobelin des Forêts uniquement) 1 pt/fig.

État-Major

- Champion 10 pts
- Musicien 10 pts
- Porte-étendard 10 pts

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes (seul le Cavalier gagne les règles de Race) :



Gobelin Commun (gratuit)

Armure :
Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Monture :
Loup.



Gobelin des Forêts (gratuit)

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Attaques Empoisonnées (Araignée uniquement), Éclaireur, Guide.

Monture :
Araignée.

ORQUES SUR SANGLIER



Coût min. : **70 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 15 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **13 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Sanglier	7	3	-	3	3	1	3	1	3

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :
Lance Légère.

Règles Spéciales :
Charge Tonitruante (Sanglier uniquement).

Options

Bouclier 3 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Peut devenir Porte-étendard Vétéran

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes (seul le Cavalier gagne les règles de Race) :



Orque Commun (gratuit)

Armure :
Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Options

Lance de Cavalerie 2 pts/fig.



Orque Primitif (1 pt/fig.)

Armure :
Protection de Monture (5+).

Options

Paire d'Armes 2 pts/fig.

UNITÉS SPÉCIALES

ORQUES EN FER



Coût min. : **90 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 35 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **12 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	5	3	4	4	1	2	1	8

Type de troupe
Infanterie

Socle
25x25 mm



Race de Peaux Vertes :
Orque en Fer.

Armes :

Arme Lourde, Paire d'Armes.

Armure :

Armure Lourde, Bouclier.

Règles Spéciales :

Garde du Corps (Seigneur de Guerre Orque en Fer, Caïd Orque en Fer).

Options

Armure de Plates 2 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 50 pts

BRISES-CRÂNES SUR SANGLIER



Coût min. : **80 pts**

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 15 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **15 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	4	4	3	4	4	1	2	1	8
Sanglier	7	3	-	3	3	1	3	1	3

Type de troupe
Cavalerie

Socle
25x50 mm

Armes :

Lance Légère.

Règles Spéciales :

Charge Tonitruante (Sanglier uniquement).

Options

Bouclier 3 pts/fig.

État-Major

Champion 10 pts
Musicien 10 pts
Porte-étendard 10 pts
- Bannière Magique jusqu'à 50 pts

Doit appartenir à l'une des Races de Peaux Vertes suivantes (seul le Cavalier gagne les règles de Race) :



Orque Commun (gratuit)

Armure :

Armure Légère, Protection de Monture (5+).

Options

Lance de Cavalerie 3 pts/fig.
Armure Lourde 3 pts/fig.



Orque Primitif (1 pt/fig.)

Armure :

Protection de Monture (5+).

Options

Paire d'Armes 3 pts/fig.

CHAR À SANGLIERS

Figurine **seule**



Coût min. : **80 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Brise-Crâne (2)	-	4	3	4	-	-	2	1	7
Sanglier (2)	7	3	-	3	-	-	3	1	3

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm



Race de Peaux Vertes :
Orque Commun (Brise-Crâne uniquement).

Règles Spéciales :
Charge Tonitruante (Sanglier uniquement), Touches d'Impact (+1).

Armes :
Lance de Cavalerie.

Options

Armure Lourde 15 pts

Armure :
Armure Légère, Protection de Monture (5+).

CHAR À LOUPS

Coût min. pour 1 figurine. Taille max. : 4 figurines.



Coût min. : **60 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **60 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Gobelin (3)	-	2	3	3	-	-	2	1	6
Loup (2)	9	3	-	3	-	-	3	1	3

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm



Race de Peaux Vertes :
Gobelin Commun (Gobelin uniquement).

Armure :
Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Armes :
Arc Court, Lance Légère.

Règles Spéciales :
Insignifiant, Touches d'Impact (+1), Troupes Légères.

BONDISSEURS GNIARKS

Coût min. pour 5 figurines. Taille max. : 10 figurines.



Coût min. : **60 pts**

Les figurines additionnelles coûtent **10 pts/fig.**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Cavalier	-	2	3	3	3	1	3	1	5
Gniark	5	4	-	5	3	1	4	2	5

Type de troupe
Cavalerie

Socle
20x20 mm



Race de Peaux Vertes :
Gobelin des Cavernes (Cavalier uniquement).

Armure :
Armure Légère, Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Attention, Gniark Méchant, Immunisé à la Psychologie, Rangées de Dents, Tirailleurs, Vol (6).

Règles Spéciales

Attention, Gniark Méchant : Aucun Personnage ne peut rejoindre cette unité.

Rangées de Dents : Les Gniarks peuvent faire les Attaques de Soutien à la place de leurs Cavaliers.

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. L'unité inflige 1D3 Touches d'Impact par tranche de 5 Bondisseurs Gniarks, en arrondissant au supérieur, à une unique unité ennemie en contact.

MEUTE DE GNIARKS



Coût min. : **80 pts**

Coût min. pour 10 figurines. Taille max. : 40 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent 8 pts/fig.

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	-	5	3	1	4	2	5

Type de troupe
Bête de Guerre

Socle
20x20 mm

Règles Spéciales :

Attention, Gniark Méchant, Immunisé à la Psychologie, Insignifiant, Partent en Sucette !.

Règles Spéciales

Attention, Gniark Méchant : Aucun Personnage ne peut rejoindre cette unité.

Partent en Sucette ! : Quand une Meute de Gniarks est démoralisée au Corps à Corps, elle est immédiatement retirée du champ de bataille comme perte, et toutes les unités à moins de 6" subissent une touche de Force 5 par tranche de 5 Gniarks qui restaient dans la Meute de Gniarks.

CATAPULTES DES PEAUX VERTES



Coût min. : **90 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Gobelin Commun (3)	4	2	3	3	3	-	2	1	6
[Orque Commun (1)]	4	3	3	3	4	+1	2	1	7

Type de troupe
Machine de Guerre

Socle
75 mm rond

Règles Spéciales :

Insignifiant.

Options

Hortatorque 10 pts

Règles Spéciales

Hortatorque : La Machine de Guerre gagne un servent supplémentaire, de Race Orque Commun. Elle gagne 1 PV et perd la règle Insignifiant.

La Machine de Guerre peut choisir de perdre 1 PV pour relancer un jet sur la Table des Incidents de Tir.

Doit choisir entre :

Écrabouilleur

0-2 Choix

Arme d'Artillerie de type **Catapulte** (3").

Portée 12 – 60", Force 3 [9], [Blessures Multiples (Artillerie)].

Lance-Kamikaze

0-2 Choix

Arme d'Artillerie de type **Catapulte** (1").

Portée 12 – 60", Force 5, Perforant (2).

Après avoir fait dévier le gabarit, vous pouvez le déplacer dans la direction de votre choix sur une distance de 1D6". Vous ne pouvez cependant pas le déplacer délibérément sur des unités au Corps à Corps ou des unités amies, si cela peut être évité. Une fois la position finale obtenue, au lieu de suivre les règles habituelles des gabarits, toute unité sous le gabarit subit 1D3+1 touches.

MORVEUX



Coût min. : **40 pts**

Coût min. pour 2 figurines. Taille max. : 6 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **10 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	2	3	2	2	5	2	5	4

Type de troupe
Nuée

Socle
40x40 mm

Armes :
Armes de Jet.

Règles Spéciales :
Avant-Garde, Éclaireurs, Insignifiant.

CARRIOLE DE MORVEUX



Coût min. : **45 pts**

Figurine **seule**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Carriole	*	-	-	4	4	4	-	-	-
Morveux	-	2	3	2	-	-	2	5	4

Type de troupe
Char

Socle
50x100 mm

Armes :
Armes de Jet.

Armure :
Protection de Monture (6+).

Règles Spéciales :
Appuie sur le Champignon, Déchainé (3D6), Insignifiant, Instable, Touches d'Impact (2D6).

Options

Bouts Pointus.....	10 pts
Dès que le Vert Soufflera.....	10 pts
Fracasseur.....	15 pts

Règles Spéciales

Appuie sur le Champignon : Lancez un dé supplémentaire et ignorez le dé ayant donné le résultat le plus bas pour le Mouvement Aléatoire pendant la Phase de Mouvement.

Bouts Pointus : Les Touches d'Impact de la Carriole de Morveux bénéficient de la règle Perforant (2).

Dès que le Vert Soufflera : La Carriole de Morveux gagne les règles Distrayant et Camouflé.

Fracasseur : La Carriole de Morveux obtient Force 5.

TROLLS



Coût min. : **55 pts**

Coût min. pour 1 figurine. Taille max. : 10 figurines.

Les figurines additionnelles coûtent **37 pts/fig.**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	2	5	4	3	1	3	4

Type de troupe
Infanterie Monstrueuse

Socle
40x40 mm

Règles Spéciales :
Bile de Troll, Peur, Régénération (4+), Stupidité.

Doit choisir entre :

Trolls Communs (gratuit)

-

Trolls des Cavernes (8 pts/fig.)

Armure :
Protection Innée (4+).

Règles Spéciales :
Résistance à la Magie (3).

Trolls de Rivière (8 pts/fig.)

Règles Spéciales :
Distrayant, Guide (Eaux Peu Profondes).

Règles Spéciales

Bile de Troll : Au lieu d'attaquer normalement au Corps à Corps, un Troll peut choisir de faire une unique Attaque Spéciale de Corps à Corps qui touche automatiquement avec Force 5 et la règle Perforant (6).

GÉANT

Figurine **seule**



Coût min. : **135 pts**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	3	-	6	5	6	3	*	10

Type de troupe
Monstre

Socle
50x75 mm

Règles Spéciales :

Attaques de Géant, Immunisé à la Psychologie, Tenace.

Options

Sauvegarde Invulnérable (6+) 20 pts

Règles Spéciales

Attaques de Géant : Quand un Géant attaque au Corps à Corps, au lieu d'attaquer normalement, choisissez une unité en contact socle à socle à attaquer et lancez 1D6. Déterminez ci-dessous la table à utiliser selon le Type de Troupe de l'unité visée, et trouvez l'attaque correspondant au résultat du dé. Il est important de noter que les Attaques de Géant comptent comme des attaques de Corps à Corps et suivent ainsi normalement les règles affectant ces attaques. Le Géant peut également faire son Piétinement.

Hurle : Ni le Géant, ni l'unité sélectionnée ne peuvent faire d'attaques de Corps à Corps pendant cette phase. Les attaques déjà réalisées, incluant celles réalisées simultanément avec cette attaque, ne sont pas concernées. Le camp du Géant gagne automatiquement le combat de 2. Si deux Géants opposés, ou plus, utilisent l'attaque Hurle, le combat est un match nul.

Saute : L'unité sélectionnée subit 1D6 touches de la Force du Géant. Le Géant doit faire un test de Terrain Dangereux (1).

Ramasse : Choisissez une figurine dans l'unité sélectionnée et en contact socle à socle avec le Géant. Cette figurine doit faire un test de Force et un test de Capacité de Combat. Pour chaque test raté, la figurine subit une touche de la Force du Géant avec la règle Blessures Multiples (1D3).

Frappe : Le Géant fait 2D6 attaques sur l'unité choisie.

Tape comme un Sourd : Choisissez une figurine en contact socle à socle avec le Géant dans l'unité sélectionnée. Cette figurine doit faire un test d'Initiative. Si elle échoue, la figurine subit 2D6 blessures avec la règle Perforant (6).

Fracasse : Choisissez une figurine en contact socle à socle avec le Géant dans l'unité sélectionnée. Cette figurine subit une blessure avec la règle Perforant (6). Si la figurine n'a pas encore attaqué, elle ne peut plus le faire au cours de cette manche. Si la figurine a déjà réalisé ses attaques, elle ne pourra pas attaquer au cours du tour de joueur à venir.

Si l'unité est de type Infanterie, Bête de Guerre, Cavalerie, Nuée ou Machine de Guerre :

1	Hurle
2	Saute
3	Ramasse
4-6	Frappe

Si l'unité est de type Infanterie Monstrueuse, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Char, Monstre ou Monstre Monté :

1	Hurle
2-3	Tape comme un Sourd
4-6	Fracasse

UNITÉS RARES

EMBROCHEUR

(0-3 Choix) Figurine **seule**



Coût min. : **45 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Gobelin Commun (3)	4	2	3	3	3	-	2	1	6

Type de troupe

Machine de Guerre

Socle

60 mm rond

Armes :
Embrocheur.

Règles Spéciales :
Insignifiant.

Équipement Spécial

Embrocheur : Arme d'Artillerie de type **Baliste**.
Portée 48'', Force 6, Blessures Multiples (1D3), Perforant (6).

ÉQUIPE DE DÉMOLITION GNIARK

Figurine **seule**



Coût min. : **65 pts**

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
★	-	-	-	6	4	3	3	2	3

Type de troupe

Bête Monstrueuse

Socle

60 mm rond

Règles Spéciales :
Camouflé, Déchaîné (3D6), Libéré ! Délivré !, Ricochet (2D6).

Règles Spéciales

Libéré ! Délivré ! : L'Équipe de Démolition Gniark gagne la règle Nawak ! quand il touche une unité pour la première fois de la partie.

IDOLE DES DIEUX VERTS



Coût min. : **215 pts**

(Unique) Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
6	2	-	6	8	6	2	3	8

Type de troupe
Monstre

Socle
100x100 mm

Armure :
Protection Innée (5+).

Options

Porteur de la Grande Bannière 50 pts
Protection Innée (4+) 25 pts

Règles Spéciales :

Attaque Écrasante, Attaques Magiques, Immunisé à la Psychologie, Incarnation de la Waaaargh !, Touches d'Impact (1D3), Vert de Rage.

Règles Spéciales

Incarnation de la Waaaargh ! : Une Idole des Dieux Verts bénéficie des avantages de la Waaaargh ! comme si elle appartenait à une Race de Peaux Vertes.

Vert de Rage : Si l'Idole des Dieux Verts est engagée au Corps à Corps, toutes les unités amies à moins de 8'' peuvent gagner la règle Charge Dévastatrice ou un bonus de +1 pour blesser. Chaque unité choisit quel bonus utiliser au début de chaque Round de Corps à Corps.

GARGANTULA



Coût min. : **225 pts**

Figurine **seule**

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
7	4	-	5	6	8	4	8	-
-	2	3	3	-	-	2	1	6

Araignée

Type de troupe
Monstre Monté

Socle
100x150 mm

Gobelin des Forêts (8)



Race de Peaux Vertes :

Gobelin des Forêts (Gobelins uniquement).

Armure :

Protection Innée (4+).

Armes :

Arc Court, Lance Légère (Gobelins uniquement).

Options

Lance-Toile 30 pts

Règles Spéciales :

Attaques Empoisonnées (Araignée uniquement), Dard Venimeux, Guide, Immunisé à la Psychologie, Rapide, Tenace.

Équipement Spécial

Lance-Toile (Araignée uniquement) : Arme d'Artillerie de type Catapulte (3'').

Portée 6 – 36'', Force 3.

Les unités touchées souffrent d'un malus de -1D3 à l'Initiative. Les Terrains Dangereux (1) comptent pour eux comme des Terrains Dangereux (2), et tous les autres éléments de décor, Terrain Découvert compris, comptent pour eux comme des Terrains Dangereux (1). Ces effets durent jusqu'à la fin du prochain Tour de Joueur. Les effets de différents Lance-Toiles ne s'additionnent pas.

FICHE DE RÉFÉRENCE

S : Seigneurs - H : Héros - B : Unités de base - S : Unités spéciales - R : Unités rares - M : Montures de Personnages uniquement

Personnages	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Seigneur Orque ¹	4	6	3	5	5	3	4	4	9
S Grand Chamane Orque	4	3	3	4	5	3	2	1	8
S Monarque Gobelin ²	4	5	4	4	4	3	4	4	8
S Grand Chamane Gobelin ³	4	2	3	3	4	3	2	1	7
H Caïd Orque ¹	4	5	3	4	5	2	3	3	8
H Chamane Orque	4	3	3	3	4	2	2	1	7
H Patron Gobelin ³	4	4	4	4	4	2	3	3	7
H Chamane Gobelin ³	4	2	3	3	3	2	2	1	6

Infanterie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7
B Brises-Crânes Orques	4	4	3	4	4	1	2	1	7
B Gobelin ³	4	2	3	3	3	1	2	1	6
B Vengeur Masqué	4	4	3	3	3	1	3	2	6
B Boulet-Fou	★	-	-	5	3	1	3	1	5
S Orque en Fer	4	5	3	4	4	1	2	1	8

Infanterie Monstrueuse	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Troll	6	3	2	5	4	3	1	3	4

Bêtes de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Loup	9	3	-	3	3	1	3	1	3
M Araignée	7	3	-	3	3	1	4	1	2
M Sanglier	7	3	-	3	3	1	3	1	3
S Gniark	5	4	-	5	3	1	4	2	5

Bêtes Monstrueuses	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
M Gniark des Cavernes	5	4	-	6	4	3	3	3	3
M Araignée de Chasse	7	3	-	4	4	3	4	3	7
M Vouivre	4	5	-	6	5	4	3	3	6
R Équipe de Dém. Gniark	★	-	-	6	4	3	3	2	3

Cavalerie	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
B Pillard Gobelin									
- Cavalier	4	2	3	3	3	1	2	1	6
- [Loup]	9	3	-	3	3	1	3	1	3
- [Araignée]	7	3	-	3	3	1	4	1	2
B Orque sur Sanglier									
- Cavalier	4	3	3	3	4	1	2	1	7
- Sanglier	7	3	-	3	3	1	3	1	3
S Brise-Crâne sur Sanglier									
- Cavalier	4	4	3	4	4	1	2	1	8
- Sanglier	7	3	-	3	3	1	3	1	3
S Bondisseur Gniark									
- Cavalier	-	2	3	3	3	1	3	1	5
- Gniark	5	4	-	5	3	1	4	2	5

Chars	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Char à Sangliers ⁴									
- Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-
- Brise-Crâne (2)	-	4	3	4	-	-	2	1	7
- Sanglier (2)	7	3	-	3	-	-	3	1	3
S Char à Loups ⁴									
- Char	-	-	-	5	4	4	-	-	-
- Gobelin (3)	-	2	3	3	-	-	2	1	6
- Loup (2)	9	3	-	3	-	-	3	1	3

S Carriole de Morveux	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
- Carriole	★	-	-	4	4	4	-	-	-
- Morveux	-	2	3	2	-	-	2	5	4

Machines de Guerre	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Catapulte									
- Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
- Gobelin Commun (3)	4	2	3	3	3	-	2	1	6
- [Orque Commun (1)]	4	3	3	3	4	+1	2	1	7
R Embrocheur									
- Machine	-	-	-	-	7	3	-	-	-
- Gobelin Commun (3)	4	2	3	3	3	-	2	1	6

Monstres	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Géant	6	3	-	6	5	6	3	★	10
R Idole des Dieux Verts	6	2	-	6	8	6	2	3	8

Monstres Montés	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
R Gargantula									
- Araignée	7	4	-	5	6	8	4	8	-
- Gobelin des Forêts (8)	-	2	3	3	-	-	2	1	6

Nuées	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
S Morveux	4	2	3	2	2	5	2	5	4

¹ Un Orque en Fer gagne +1 CC.

² Un Gobelin des Cavernes gagne +1 I.

³ Un Gobelin des Cavernes gagne +1 I et -1 Cd.

⁴ Un membre d'équipage de moins quand il sert de monture.

Armes de Tir des Peaux Vertes

Nom	Artillerie	Portée	F	Tirs Multiples	Blessures Multiples	Perforant
Embrocheur	Baliste	48''	6	-	1D3	6
Écrabouilleur	Catapulte (3'')	12 – 60''	3 [9]	-	[Artillerie]	-
Lance-Kamikaze	Catapulte (1'')	12 – 60''	5	1D3+1 touches	-	2
Lance-Toile	Catapulte (3'')	6 – 36''	3	-	-	-