

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# HOBGOBELINS



# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Hobgobelins

Livre d'armée supplément aux Nains infernaux  
2<sup>e</sup> édition, version 2024 MAJ 1 – 30 mai 2024

|                                 |    |                        |    |
|---------------------------------|----|------------------------|----|
| Règles spécifiques de l'armée   | 2  | Personnages            | 5  |
| Règles des figurines de l'armée | 2  | Montures de personnage | 8  |
| Sort héréditaire                | 4  | Base                   | 11 |
| Objets spéciaux                 | 4  | Spécial                | 14 |
| Organisation de l'armée         | 4  | Voiler le soleil       | 17 |
| Feuille de référence            | 19 |                        |    |
| Journal des modifications       | 21 |                        |    |

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

Ce livre est un supplément officiel aux règles de base du 9<sup>e</sup> Âge. Il est produit par nos équipes et peut être utilisé pour toutes parties. Il est toutefois recommandé de demander la permission à votre adversaire ou aux organisateurs de tournois pour l'utiliser car il augmente la complexité du jeu.

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.

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

Ce document a été édité avec  $\LaTeX$ .



À l'attention de notre puissant Despote de Karutab, maître incontesté de ces terres, le Shah de Papak envoie ses humbles salutations. Conformément à ses sages demandes, voici l'état des lieux de nos forces armées. Comme vous le constaterez, le Shah prend soin de rester dans les limites prescrites avec justesse aux vassaux de la citadelle de Karutab. Les rapports qui auraient pu être rédigés par des perturbateurs d'autres villes sont donc tout à fait caduques.

Par la présente, le Shah souhaite aussi assurer à notre généreux Despote, à qui il doit la vie, que la loyauté des hobgobelins de Papak lui est totalement dévouée. Être hobgobelin, c'est être loyal. Nous avons abandonné la traîtrise et la fourberie de nos cousins inférieurs pour adopter la noblesse et l'esprit guerrier du puissant peuple infernal. Bien que nous ne puissions jamais en être qu'une pâle imitation.

## Règles spécifiques de l'armée

### Hobastooooon!!!

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 : toutes les unités alliées gagnent +1" en valeur de Mouvement simple, +2" en valeur de Marche forcée et **Tenez bon!**.

### Vassaux combattants

Le bonus de Résultat de combat obtenu par chaque joueur dans le cadre d'un Duel (en raison de « Points de vie perdus par les unités ennemies » et de « Carnage ») est réduit de 1, jusqu'à un minimum de 0.

## Règles des figurines de l'armée

### Règles universelles

#### Hobéissance

La figurine compte comme étant plus proche de 6" des figurines avec **Présence impérieuse** et/ou **Ralliement au drapeau** pour ce qui est de l'application de ces règles.

#### Attributs d'attaque

##### Averse d'acier – Tir

Si au moins l'une des conditions suivantes est respectée, l'Attaque de tir gagne +1 pour toucher et a **toujours** une Pénétration d'armure d'au moins 1 :

- L'attaquant est localisé dans l'arc latéral ou l'arc arrière de sa cible.
- La cible a subi au moins une touche avec une Fronde plus tôt dans la même Phase de tir, et aucune autre Attaque de tir n'a touché l'unité depuis lors.

#### Armurerie

##### Armure infernale – Armure

Armure de plates. Le porteur gagne **Ægide (5+, contre Attaque enflammée)**.

**Hache-mousquet** – Arme de tir

Portée 18", Tir 1, Fo 4, PA 2, Shoot in Extra Rank. Compte comme une Hallebarde au corps à corps.

**Tromblon** – Arme de tir

Portée 12", Tir 1, Fo 5, PA 3, **Steady Aim, Tir en marche forcée, Tir précis, Tir rapide.**

# Sort héréditaire

| Lancement                        | Portée | Type                                      | Durée   | Effet  |
|----------------------------------|--------|---|---------|--|
| <b>H Chaînes de l'orgueil</b>    |        |   |         |  |
| <b>&lt;5+&gt;</b><br><b>{8+}</b> | 24"    | <b>&lt;Amélio.&gt;</b><br><b>{Maléd.}</b> | Un tour | La cible gagne <b>Instable</b> et <b>Sans peur</b> . <b>{Une cible ayant Surnaturel n'effectue plus de Test de moral.}</b> |

## Objets spéciaux

### Enchantements d'arme

**Flèches explosives** 60 pts  
 Enchantement : Arc.  
 Tir 1, Fo 3 [6], PA 2 [10], **Attaque de zone (1×5)**, **[Blessures multiples (2)]**, **Rechargez!**

**Dentelures malicieuses** 50 pts

Satrape avec Shah uniquement.  
 Enchantement : Arme lourde.  
 Le porteur de cette arme enchantée gagne **Réflexes foudroyants** et +1 en valeur d'Attaque lorsqu'il l'utilise. De plus, une unité de figurine seule qui a subi au moins une touche à cause d'une attaque portée par cette arme subit -1 en Résistance et en valeur d'Attaque jusqu'à la fin de la Phase de combat.

### Enchantements d'étendard

**Fanion prédateur** 45 pts  
 Ne peut pas être pris par une unité comptant dans la catégorie « Base ».  
 L'unité du porteur gagne **Charge dévastatrice (Perturbant)**.

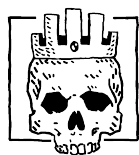
**Bannière de l'appât** 35 pts  
 Figurine de taille Standard uniquement.  
 Les éléments de figurine avec **Harnaché** dans l'unité du porteur gagnent **Haine**.

### Artéfacts

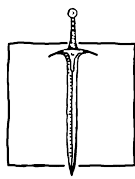
**Souffle du Taureau d'airain** 75 pts  
 Ne peut pas être pris par une figurine avec la règle **Présence imposante**.  
 La figurine du porteur gagne +1 Point de vie et le porteur gagne **Attaque de souffle (Attaque toxique)**.

**Chaînes de Zartosht** 50 pts  
 Les unités ennemies en contact avec la figurine du porteur subissent un malus de -2 en Capacité défensive. De plus, les jets de Distance de fuite effectués par les unités ennemies en contact avec la figurine du porteur suivent la règle **Jet minimisé**.

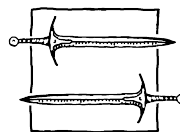
## Organisation de l'armée



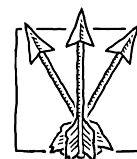
**Personnages**  
 max. 40%



**Base**  
 min. 25%



**Spécial**  
 pas de limite



**Voiler le soleil**  
 max. 35%

# Personnages (max. 40%)

Le Shah de Papak est indéfectiblement loyal à notre glorieux Despote. Nos dirigeants mènent notre peuple et expédieront volontiers, lorsque cela est prescrit, les troupes requises au service de Karutab, la plus magnifique des citadelles. Naturellement, leur présence au combat n'est pas essentielle : ils serviront mieux votre grandeur en restant en leur palais, afin de se consacrer corps et âme à la collecte des taxes.



## Satrape 125 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

| Global  | MS        | MF        | Dis         | Règles de figurine  |                  |                                |
|---|-----------|-----------|-------------|---|------------------|--------------------------------|
|   | <b>4"</b> | <b>8"</b> | <b>8</b>    | Hobéissance   |                  |                                |
| Défensif  | PV        | Déf       | Rés         | Arm   |                  |                                |
|   | <b>3</b>  | <b>5</b>  | <b>4</b>    | <b>0</b>  | Armure infernale |                                |
| Offensif  | Att       | Off       | Fo          | PA  | Agi              |                                |
| Satrape   | <b>3</b>  | <b>5</b>  | <b>4</b>    | <b>1</b>  | <b>5</b>         | Averse d'acier, Maître d'armes |
| — Options —   |           |           | pts-        | — Options de monture —  |                  | pts-                           |
| <b>Doit prendre (un seul choix) :</b>                       |           |           |             | Camélidé géant  | 40               |                                |
| <b>Cavalier en chef</b>                                     |           |           | gratuit     | Loup des montagnes  | 50               |                                |
| <b>Archer en chef</b>                                       |           |           | 20          | Chien-ours  | 70               |                                |
| <b>Shah*</b>  |           |           | 25          | Gogyag royal  | 155              |                                |
| *Ne peut pas être pris par le Porteur de la grande bannière |           |           |             | Lonchodonte des plaines   | 180              |                                |
| Grande bannière   |           |           | 50          | — Règles de figurine optionnelles —   |                  |                                |
| Objets spéciaux   |           |           | jusqu'à 100 | <b>Archer en chef :</b> Règle universelle.  |                  |                                |
| Bouclier  |           |           | 5           | L'unité de la figurine gagne <b>Tir rapide</b> .  |                  |                                |
| Paire d'armes   |           |           | 5           | <b>Cavalier en chef :</b> Règle universelle.  |                  |                                |
| Lance de cavalerie  |           |           | 10          | La figurine <b>doit</b> prendre une monture. L'unité de la figurine <b>doit</b> relancer les '1' naturels sur ses jets de portée de charge durant la Phase de charge. |                  |                                |
| Arme lourde   |           |           | 10          | <b>Shah :</b> Règle universelle.  |                  |                                |
| Hache-mousquet (3+)   |           |           | 15          | L'élément de figurine gagne <b>Haine</b> , sa limite d'Objets spéciaux passe à 200 pts et sa Discipline <b>passe</b> à 9.   |                  |                                |
| Un seul choix :   |           |           |             |   |                  |                                |
| Arc (2+)  |           |           | 5           |   |                  |                                |
| Tromblon (5+)   |           |           | 10          |   |                  |                                |

C'est un fait avéré que les arts mystiques sont essentiels pour assurer la victoire sur le champ de bataille. Nous sommes bénis en cela par la présence de conjurateurs formés spécialement par nos maîtres les nains, et leur loyauté vous est naturellement acquise. Si vous avez besoin de leur aide au combat, ils seront disponibles sans délai. Vous trouverez ci-joint leurs références et accréditations détaillées.



## Conjuteur hobgobelin

115 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

| Global               | MS        | MF        | Dis      | Règles de figurine |          |
|----------------------|-----------|-----------|----------|--------------------|----------|
|                      | <b>4"</b> | <b>8"</b> | <b>8</b> | Apprenti magicien  |          |
| Défensif             | PV        | Déf       | Rés      | Arm                |          |
|                      | <b>3</b>  | <b>3</b>  | <b>3</b> | <b>0</b>           |          |
| Offensif             | Att       | Off       | Fo       | PA                 | Agi      |
| Conjuteur hobgobelin | <b>1</b>  | <b>3</b>  | <b>3</b> | <b>0</b>           | <b>3</b> |

### Options magiques

Un seul choix :

Adepté magicien

Maître magicien



Chamanisme



Pyromancie



Sorcellerie

pts-

95

265

### Options

Objets spéciaux

jusqu'à 100

si Maître magicien

jusqu'à 200

Un seul choix :

Armure légère

5

Armure infernale (Maître magicien uniquement)

25

### Options de monture

pts-

Si Adepté magicien ou Maître magicien :

Camélidé géant

40

Loup des montagnes

40

Lonchodonte des plaines

110

Les hobgobelins ont juré de servir, aussi avons-nous besoin d'un commandement fort et d'une hiérarchie qui s'étend sous le Shah et les Satrapes. Les Savarans dirigent notre peuple au combat, dans le commerce et à l'entraînement. Si jamais vous souhaitez mettre en œuvre de nouvelles doctrines, envoyez simplement un message à un Savaran; ce sera pour lui un honneur de suivre vos ordres.



## Savaran hobgobelin

40 pts

Figurine seule

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

| Global             | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine                             |                            |  |
|--------------------|-----|-----|-----|--|----------------------------|--|
|                    | 4"  | 8"  | 7   | Attached, Hobéissance, <b>Lieutenant loyal</b> |                            |  |
| Défensif           | PV  | Déf | Rés | Arm  |                            |  |
|                    | 2   | 4   | 4   | 0  | Armure infernale, Bouclier |  |
| Offensif           | Att | Off | Fo  | PA   | Agi                        |  |
| Savaran hobgobelin | 3   | 4   | 4   | 1  | 3                          | Arc (4+), Averse d'acier, Maître d'armes |

### Règles de figurine

#### Lieutenant loyal : Règle universelle.

La figurine ne peut rejoindre qu'une unité qui contient au moins une figurine ordinaire de même Taille et de même Type qu'elle, et qui ne contient aucune autre figurine avec Lieutenant loyal.

### Options

|                     |    |
|---------------------|----|
| Paire d'armes       | 5  |
| Lance de cavalerie  | 10 |
| Arme lourde         | 10 |
| Hache-mousquet (3+) | 15 |
| Un seul choix :     |    |
| Arc (2+)            | 5  |
| Tromblon (5+)       | 5  |

### Options de monture

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Loup des montagnes      | 10  |
| Camélidé géant          | 20  |
| Chien-ours              | 25  |
| Lonchodonte des plaines | 105 |

# Montures de personnage

Les loups des Pitons célestes sont suffisamment forts et rapides pour porter les hobgobelins, vu notre légèreté. Nous trouvons qu'ils sont plus faciles à nourrir que les chevaux, et moins susceptibles de mourir sottement.



## Loup des montagnes

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

| Global             | MS        | MF         | Dis      | Règles de figurine                              |          |          |
|--------------------|-----------|------------|----------|---|----------|----------|
|                    | <b>8"</b> | <b>16"</b> | <b>P</b> | Avant-garde (6"), Repli tactique, Troupe légère |          |          |
| Défensif           | PV        | Déf        | Rés      | Arm   |          |          |
|                    | <b>P</b>  | <b>P</b>   | <b>P</b> | <b>P+1</b>                                      |          |          |
| Offensif           | Att       | Off        | Fo       | PA  | Agi      |          |
| Loup des montagnes | <b>2</b>  | <b>3</b>   | <b>3</b> | <b>1</b>  | <b>3</b> | Harnaché |

Aussi loyal qu'un chien, aussi sauvage qu'un ours et aussi vif qu'un taureau, le chien-ours est une monture parfaite. Les hobgobelins ont domestiqué ces bêtes depuis des temps ancestraux. Si nos maîtres le désirent, nous serons heureux de former d'autres hobgobelins à leur usage. Nous devons cependant vous prévenir qu'il leur arrive parfois de manger les cavaliers qui leur déplaisent.



## Chien-ours

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

| Global     | MS        | MF         | Dis      | Règles de figurine |          |                                      |
|------------|-----------|------------|----------|--------------------|----------|--------------------------------------|
|            | <b>7"</b> | <b>14"</b> | <b>P</b> |                    |          |                                      |
| Défensif   | PV        | Déf        | Rés      | Arm                |          |                                      |
|            | <b>P</b>  | <b>P</b>   | <b>P</b> | <b>P+2</b>         |          |                                      |
| Offensif   | Att       | Off        | Fo       | PA                 | Agi      |                                      |
| Chien-ours | <b>2</b>  | <b>3</b>   | <b>4</b> | <b>1</b>           | <b>2</b> | Attaque de piétinement (1), Harnaché |

Les féroces lonchodontes des steppes augéennes font de magnifiques animaux apprivoisés, et le Shah en garde constamment plusieurs dans l'enceinte de son palais. Certains sont sacrés ; d'autres sont traités en bêtes amies. Ils ne supportent guère d'être séparés de leur maître.



## Lonchodonte des plaines

Taille Grande  
Type Cavalerie  
Socle 50×100 mm

0-2 montures/armée

| Global                  | MS        | MF         | Dis      | Règles de figurine |          |                                  |
|-------------------------|-----------|------------|----------|--------------------|----------|----------------------------------|
|                         | <b>8"</b> | <b>14"</b> | <b>P</b> | <b>Peur</b>        |          |                                  |
| Défensif                | PV        | Déf        | Rés      | Arm                |          |                                  |
|                         | <b>3</b>  | <b>P</b>   | <b>5</b> | <b>P+2</b>         |          |                                  |
| Offensif                | Att       | Off        | Fo       | PA                 | Agi      |                                  |
| Lonchodonte des plaines | <b>4</b>  | <b>3</b>   | <b>5</b> | <b>2</b>           | <b>2</b> | Harnaché, Touches d'impact (1D3) |

« Gogyag » est le terme bwabatok employé pour toute grosse et inspirante créature apprivoisée par les gobelins, bien que nous les traitions avec moins de révérence que ces simples. À ce titre, nous listons méthodiquement les montures et compagnons personnels de certains de nos chefs de guerre : bien que les Gogyags ne soient pas des armes de guerre, mais de simples animaux de compagnie, nous les recensons, en espérant que cette attention scrupuleuse au détail montre notre attachement à la réglementation.



## Gogyag royal

Taille Gigantesque  
Type Bête  
Socle 60×100 mm

0-3 montures/armée

La figurine compte également dans le nombre maximum de Gogyags régimentaires autorisés dans la catégorie « Base ».

| Global      | MS        | MF         | Dis      | Règles de figurine  |                              |                                      |
|-------------|-----------|------------|----------|---|------------------------------|--------------------------------------|
|             | <b>6"</b> | <b>10"</b> | <b>7</b> | <b>Attached, Exclusive (Hob Levies), Plateforme de guerre</b> |                              |                                      |
| Défensif    | PV        | Déf        | Rés      | Arm   |                              |                                      |
|             | <b>5</b>  | <b>3</b>   | <b>6</b> | <b>3</b>  | <b>Barde de gogyag royal</b> |                                      |
| Offensif    | Att       | Off        | Fo       | PA  | Agi                          |                                      |
| Batteur (4) | <b>1</b>  | <b>3</b>   | <b>3</b> | <b>0</b>  | <b>3</b>                     | Arc (4+), Averse d'acier, Hallebarde |
| Gogyag      | <b>4</b>  | <b>3</b>   | <b>5</b> | <b>2</b>  | <b>2</b>                     | Harnaché                             |

— Règles de figurine —

**Barde de gogyag royal** : Protection individuelle.

Si la figurine subit une blessure assujettie à la règle **Blessures multiples (X)**, divisez X par deux (arrondi au supérieur).

À la lisière des Désolations, une race de chameau a atteint une taille surprenante. « Dociles » comme n'importe quel autre chameau mais moins agiles que les plus petits, ils sont plus utiles à la Citadelle en tant que bête de somme que cavalerie. Assurément, l'honorable maître qui lira la présente aura aussi vu lesdits chameaux entreprendre le périple vers les Pitons célestes, chargés de marchandises que le maître aura jugé bon de faire parvenir aux khanats.



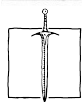
## Camélidé géant

Taille Grande  
Type Cavalerie  
Socle 40×60 mm

| Global         | MS        | MF         | Dis      | Règles de figurine |          |          |
|----------------|-----------|------------|----------|--------------------|----------|----------|
|                | <b>7"</b> | <b>14"</b> | P        |                    |          |          |
| Défensif       | PV        | Déf        | Rés      | Arm                |          |          |
|                | P         | P          | P        | <b>P+1</b>         |          |          |
| Offensif       | Att       | Off        | Fo       | PA                 | Agi      |          |
| Camélidé géant | <b>2</b>  | <b>3</b>   | <b>4</b> | <b>1</b>           | <b>2</b> | Harnaché |

# Base (min. 25%)

Ô grand Despote, sachez que nos soldats sont entraînés conformément aux critères édictés par les Maîtres. Les conscrits forment le cœur de nos forces et valent au combat les ennemis que vous nous désignerez. Quelques-uns ne suivent pas exactement le protocole établi, mais ces petits manquements ne valent pas que vous gâchiez votre temps inestimable pour eux.



## Conscrits hobgobelins

110 pts + 4 pts/fig. suppl.

20-40 figs.



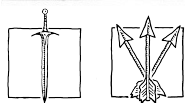
Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [VS] comptent aussi dans la catégorie « Voiler le soleil ».

| Global                                | MS        | MF        | Dis      | Règles de figurine |                          |             |      |  |
|---------------------------------------|-----------|-----------|----------|--------------------|--------------------------|-------------|------|--|
|                                       | <b>4"</b> | <b>8"</b> | <b>7</b> | Capture            |                          |             |      |  |
| Défensif                              | PV        | Déf       | Rés      | Arm                |                          |             |      |  |
|                                       | <b>1</b>  | <b>3</b>  | <b>3</b> | <b>0</b>           | Armure légère            |             |      |  |
| Offensif                              | Att       | Off       | Fo       | PA                 | Agi                      |             |      |  |
| Conscrit hobgobelin                   | <b>1</b>  | <b>3</b>  | <b>3</b> | <b>0</b>           | <b>3</b> Averse d'acier  |             |      |  |
| — Options —                           |           |           | pts—     |                    | — Options d'État-major — |             | pts— |  |
| Arc (4+) [VS]                         |           |           | 2/fig.   |                    | Champion                 | 10          |      |  |
| <b>Doit prendre (un seul choix) :</b> |           |           |          |                    | Musicien                 | 10          |      |  |
| Paire d'armes                         |           |           | gratuit  |                    | Porte-étendard           | 10          |      |  |
| Bouclier                              |           |           | 1/fig.   |                    | Enchantement d'étendard  | sans limite |      |  |
| Hallebarde et Armure lourde           |           |           | 1/fig.   |                    |                          |             |      |  |
| Lance et Bouclier                     |           |           | 1/fig.   |                    |                          |             |      |  |

Livrés à nous-mêmes, il est notable et dommageable que nous, hobgobelins, soyons forcés d'adopter une approche moins efficace du combat. Nos propres conscrits sont des bergers usant de frondes. Ces troupes ne valent pas nos guerriers entraînés, qui eux même ne valent pas ceux des Maîtres. Naturellement, ces forces sont catégorisées comme auxiliaires à nos troupes régulières.



## Auxiliaires hobgobelins

115 pts + 4 pts/fig. suppl. 10-20 figs.

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Cette unité compte à la fois dans les catégories « Base » et « Voiler le soleil ».

| Global                | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine              |     |                               |
|-----------------------|-----|-----|-----|---------------------------------|-----|-------------------------------|
|                       | 4"  | 8"  | 7   | Avant-garde (6"), Troupe légère |     |                               |
| Défensif              | PV  | Déf | Rés | Arm                             |     |                               |
|                       | 1   | 3   | 3   | 0                               |     |                               |
| Offensif              | Att | Off | Fo  | PA                              | Agi |                               |
| Auxiliaire hobgobelin | 1   | 3   | 3   | 0                               | 3   | Averse d'acier, Paire d'armes |

Options

Doit prendre (un seul choix) :

**Disciples (0-2 unités/armée)**

**Frondeurs (0-2 unités/armée)**

gratuit

2/fig.

Options d'État-major

Champion

Musicien

pts-

10

10

Règles de figurine optionnelles

**Disciples** : Règle universelle.

La figurine gagne **Course rapide**. De plus, les Attaques de corps à corps d'une figurine ayant cette règle gagnent +1 pour toucher et +3 en Pénétration d'armure tant que son unité est engagée sur le flanc ou le dos d'une unité ennemie.

**Fronde** : Arme de tir.

Portée 18", Tir 1, Fo 3, PA 0. À Courte portée, les attaques portées avec cette arme gagnent +1 en Force.

**Frondeurs** : Règle universelle.

La figurine gagne une **Fronde (3+)**, ainsi que les règles **Cible difficile (1)**, **Insignifiant** et **Tirailleur**.

Les Gogyags sont les mascottes de nos régiments. Avec un peu d'entraînement et de conditionnement, ces créatures peuvent porter les grands tambours de guerre hobgobelins. Certaines peuvent même en jouer par elles-mêmes. Conformément à la rubrique 647D, les mascottes des unités ne sont, bien entendu, pas comptabilisées dans les effectifs d'infanterie ou de cavalerie. La tendance récente à adopter comme mascotte les bêtes les plus grosses et plus féroces de la Plaine foudroyée a été initiée par nos soldats, qui mettent un point d'honneur à trouver la mascotte la plus majestueuse. Tout cela pour honorer leurs Maîtres, soyez-en certain.



## Gogyag régimentaire

190 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Bête

Socle 60×100 mm

| Global      | MS        | MF         | Dis      | Règles de figurine   |          |                                      |
|-------------|-----------|------------|----------|--|----------|--------------------------------------|
|             | <b>6"</b> | <b>10"</b> | <b>7</b> | Attached, Deafening Clamour, Exclusive (Hob Levies), Musicien, Pas un meneur, Plateforme de guerre |          |                                      |
| Défensif    | PV        | Déf        | Rés      | Arm  |          |                                      |
|             | <b>5</b>  | <b>3</b>   | <b>6</b> | <b>3</b>   |          |                                      |
| Offensif    | Att       | Off        | Fo       | PA   | Agi      |                                      |
| Batteur (4) | <b>1</b>  | <b>3</b>   | <b>3</b> | <b>0</b>   | <b>3</b> | Arc (4+), Averse d'acier, Hallebarde |
| Gogyag      | <b>4</b>  | <b>3</b>   | <b>5</b> | <b>2</b>   | <b>2</b> | Harnaché                             |

— Règles de figurine —

∴

# Spécial (pas de limite)

*Fine fleur de notre jeunesse, experte au dressage du loup, nos cavaliers doivent vous être familiers, ô glorieux Maîtres. Exercés à l'arc et à la lance, leur force vient de leur atout le plus précieux : la vitesse des loups des montagnes. Ce sont d'excellents guerriers, et nous comprenons bien les demandes régulières du commandement pour intensifier la levée de ces troupes. C'est pourquoi, conformément à l'article 287, nous aimerions demander une extension du programme d'élevage de loups, afin de mieux approvisionner les maîtres en cavaliers bien entraînés.*



## Chevaucheurs de loup des montagnes

170 pts + 10 pts/fig. suppl.

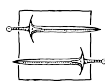
5-15 figs.

0-2 unités/armée

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25x50 mm

| Global               | MS        | MF         | Dis      | Règles de figurine                              |                         |  |             |
|----------------------|-----------|------------|----------|---|-------------------------|--|-------------|
|                      | <b>8"</b> | <b>16"</b> | <b>7</b> | Avant-garde (6"), Repli tactique, Troupe légère |                         |  |             |
| Défensif             | PV        | Déf        | Rés      | Arm   |                         |  |             |
|                      | <b>1</b>  | <b>4</b>   | <b>3</b> | <b>1</b>  | Armure légère, Bouclier |  |             |
| Offensif             | Att       | Off        | Fo       | PA  | Agi                     |  |             |
| Cavalier hobgobelin  | <b>1</b>  | <b>4</b>   | <b>3</b> | <b>0</b>  | <b>3</b>                | Averse d'acier, Arc (4+), Lance de cavalerie |             |
| Loup des montagnes   | <b>2</b>  | <b>3</b>   | <b>3</b> | <b>1</b>  | <b>3</b>                | Harnaché                                     |             |
| Options d'État-major |           |            |          | pts-  | Options d'État-major    |  | pts-        |
| Champion             |           |            |          | 10  | Porte-étendard          |  | 10          |
| Musicien             |           |            |          | 10  | Enchantement d'étendard |  | sans limite |

Parmi nos troupes spécialisées, il faut citer les cataphractaires sur chien-ours. Parfaitement compétents avec un arc et une lance, ce sont principalement des vétérans ayant acquis leur expérience au glorieux service des Maîtres. Pour peu que les Maîtres veuillent faire appel à une cavalerie plus lente de vieux hobgobelins afin de compléter leurs forces, les cataphractaires seront prompts à répondre à cet appel.



## Cataphractaires hobgobelins

275 pts + 21 pts/fig. suppl.

10-20 figs.

0-3 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                |                         |  |
|            | 1   | 4   | 3   | 2                  | Armure lourde, Bouclier |  |
| Offensif   | Att | Off | Fo  | PA                 | Agi                     |  |
| Vétérant   | 1   | 4   | 3   | 0                  | 3                       | Averse d'acier, Arc (4+), Lance, Paired Weapons, Weapon Master |
| Chien-ours | 2   | 3   | 4   | 1                  | 2                       | Attaque de piétinement (1), Harnaché                           |

Options

Doit prendre (un seul choix) :

pts-

Règles de figurine optionnelles

: .

: .

Options d'État-major

pts-

Champion

10

Musicien

10

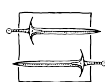
Porte-étendard

10

Enchantement d'étendard

sans limite

En honneur à nos Maîtres, nos meilleurs nobles guerriers de Papak ont adopté le port du masque d'acier, à l'instar des légendaires Immortels. Ces hobgobelins respectables sont toutefois uniquement des chasseurs, pas des guerriers. Leurs couteaux sont conçus pour tuer les animaux de la plaine, pas les ennemis de la Citadelle. La présence d'une équipe de chasseurs près d'un champ de bataille est forcément involontaire, car la défense de ses Maîtres est la seule priorité valable pour un hobgobelin. Les allégations tenues sur l'hypothétique planification de telles rencontres sont donc à écarter.



## Éternels

270 pts + 22 pts/fig. suppl.

10-20 figs.

0-3 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                |                  |  |
|            | 1   | 4   | 3   | 2                  | Armure infernale |  |
| Offensif   | Att | Off | Fo  | PA                 | Agi              |  |
| Éternel    | 1   | 4   | 3   | 0                  | 3                | Averse d'acier, Cavalry), Hatred (against Beast, Arc (4+), Arme lourde |
| Chien-ours | 2   | 3   | 4   | 1                  | 2                | Attaque de piétinement (1), Harnaché                                   |

Options d'État-major

Champion

10

Porte-étendard

10

Musicien

10

Enchantement d'étendard

sans limite

La force des lonchodontes apprivoisés est toujours très utile à nos grands projets de construction. Ces bêtes sont pour nous un atout indispensable pour l'agriculture, l'exploitation forestière et le transport. Leur présence occasionnelle auprès des armées s'explique par leur fonction de bête de somme dans notre chaîne de ravitaillement. Toutes les observations qui auraient pu être rapportées de lonchodontes particulièrement grands, issus des élevages des ogres et équipés de plateformes de guerre sont à imputer à des erreurs d'appréciation : nous n'emploierons pas militairement de telles créatures au-delà des réglementations des forces armées standards (article 322D).



## Cornacs hobgobelins

**370 pts + 105 pts/fig. suppl.**

**3-5 figs.**



**0-3 unités/armée**

Taille Grande  
Type Cavalerie  
Socle 50×100 mm

| Global                  | MS        | MF         | Dis                     | Règles de figurine   |               |                                  |
|-------------------------|-----------|------------|-------------------------|----------------------|---------------|----------------------------------|
|                         | <b>8"</b> | <b>14"</b> | <b>8</b>                | Capture, Peur        |               |                                  |
| Défensif                | PV        | Déf        | Rés                     | Arm                  |               |                                  |
|                         | <b>3</b>  | <b>4</b>   | <b>5</b>                | <b>2</b>             | Armure lourde |                                  |
| Offensif                | Att       | Off        | Fo                      | PA                   | Agi           |                                  |
| Cornac hobgobelin (3)   | <b>1</b>  | <b>4</b>   | <b>3</b>                | <b>0</b>             | <b>3</b>      | Hallebarde                       |
| Lonchodonte des plaines | <b>4</b>  | <b>3</b>   | <b>5</b>                | <b>2</b>             | <b>2</b>      | Harnaché, Touches d'impact (1D3) |
| Options d'État-major    |           | pts-       |                         | Options d'État-major |               | pts-                             |
| Champion                | 10        |            | Porte-étendard          | 10                   |               |                                  |
| Musicien                | 10        |            | Enchantement d'étendard | sans limite          |               |                                  |

# Voiler le soleil (max. 35%)

Les meilleurs d'entre nous sont, bien sûr, ceux qui ont eu l'honneur de visiter les grandes citadelles. Ces hobgobelins sont admirés par tous et reviennent toujours grandis de la compagnie et de la générosité des Maîtres. À nos yeux, ils ont gagné une part de la discipline et de la vigueur propres aux nains, de même que de belles armes et armures. Mais l'équipement seul ne fait pas le guerrier, il nous semble donc clair que l'accord concernant le double décompte des troupes entraînées par les nains dans nos effectifs autorisés devrait être révoqué.



## Émissaires de la Plaine foudroyée

220 pts + 13 pts/fig. suppl.

15-30 figs.



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20x20 mm

| Global                                | MS  | MF  | Dis     | Règles de figurine   |                            |                          |
|---------------------------------------|-----|-----|---------|----------------------|----------------------------|--------------------------|
|                                       | 4"  | 8"  | 8       | Capture              |                            |                          |
| Défensif                              | PV  | Déf | Rés     | Arm                  |                            |                          |
|                                       | 1   | 3   | 3       | 0                    | Armure infernale, Bouclier |                          |
| Offensif                              | Att | Off | Fo      | PA                   | Agi                        |                          |
| Émissaire                             | 1   | 3   | 3       | 0                    | 3                          | Arc (3+), Averse d'acier |
| Options                               |     |     | pts-    | Options d'État-major |                            | pts-                     |
| <b>Doit prendre (un seul choix) :</b> |     |     |         | Champion             |                            | 10                       |
| Tromblon (5+)                         |     |     | gratuit | Musicien             |                            | 10                       |
| Hache-mousquet (4+)                   |     |     | 1/fig.  | Porte-étendard       |                            | 10                       |

Des rapports ont pu circuler quant à l'inclusion d'escadrons de chameliers équipés d'armes à feu importées qui feraient dépasser notre quota de poudre et de munitions. Ces informations sont totalement infondées : l'incident en question s'est produit lorsque les envoyés du Consortium de la Cime rouge ont été malencontreusement entraînés dans un conflit sur la route de l'Acier. Ils se sont battus courageusement pour protéger l'investissement de leur Maître nain, et non pour le Shah.



## Émissaires des Pitons célestes

210 pts + 70 pts/fig. suppl.

3-8 figs.

0-3 unités/armée



Taille Grande  
Type Cavalerie  
Socle 40x60 mm

| Global   | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine   |                            |                                     |
|--|-----|-----|-----|----------------------|----------------------------|-------------------------------------|
|  | 7"  | 14" | 8   | Capture              |                            |                                     |
| Défensif   | PV  | Déf | Rés | Arm                  |                            |                                     |
|  | 2   | 3   | 4   | 1                    | Armure infernale, Bouclier |                                     |
| Offensif   | Att | Off | Fo  | PA                   | Agi                        |                                     |
| Émissaire  | 1   | 3   | 3   | 0                    | 3                          | Averse d'acier, Canon de selle (4+) |
| Camélidé géant                                       | 2   | 3   | 4   | 1                    | 2                          | Harnaché                            |
| Règles de figurine                                   |     |     |     | Options d'État-major |                            | pts-                                |
| <b>Canon de selle : Arme de tir.</b>                 |     |     |     | Champion             |                            | 10                                  |
| Portée 24", Tirs 1D6, Fo 4, PA 2, <b>Tir rapide.</b> |     |     |     | Musicien             |                            | 10                                  |
|  |     |     |     | Porte-étendard       |                            | 10                                  |

En vertu de l'article 743B, la maintenance d'artillerie à torsion d'appoint est toujours d'actualité. Comme stipulé, leur manipulation est réservée aux ingénieurs qui ont servi comme apprentis au Temple de Nezibkesh.



## Baliste hobgobeline

95 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Standard  
Type Assemblage  
Socle 60 mm Rond

| Global   | MS  | MF  | Dis | Règles de figurine |               |   |
|----------|-----|-----|-----|--------------------|---------------|---|
|          | 4"  | 4"  | 7   | Machine de guerre  |               |   |
| Défensif | PV  | Déf | Rés | Arm                |               |   |
|          | 5   | 1   | 4   | 0                  | Armure légère |   |
| Offensif | Att | Off | Fo  | PA                 | Agi           |   |
| Équipage | 3   | 3   | 3   | 0                  | 3             | Averse d'acier, Mouvement ou tir, <b>Baliste</b> (4+) |

— Règles de figurine —

**Baliste** : Arme d'artillerie.

Portée 48", Tir 1, Fo 3 [6], PA 10, **Attaque de zone (1×5)**, [**Blessures multiples (1D3)**].

Ceci conclut ce rapport des forces militaires à disposition de Papak, à la fois des forces réellement en présence et de celles imaginées par nos rivaux jaloux. Nous espérons que notre glorieux Despote trouvera ce rapport utile. Puisse votre tyrannie se répandre sur nous pour dix mille ans.

Votre serviteur, Kleptiko, comptable auprès du Shah de Papak, grave ici ces mots.

—Tablette trouvée dans les ruines de Manash, ancienne cité de la Plaine foudroyée.

# Feuille de référence


## Personnages

|                               |     |    |     |    |     |   |     |   |     |   |  |  |
|-------------------------------|-----|----|-----|----|-----|---|-----|---|-----|---|--|--|
| <b>Satrape</b>                | MS  | 4" | MF  | 8" | Dis | 8 |     |   |     |   |  | Hobéissance                                    |
| Standard, Infanterie          | PV  | 3  | Déf | 5  | Rés | 4 | Arm | 0 |     |   |  | Armure infernale                               |
| Satrape                       | Att | 3  | Off | 5  | Fo  | 4 | PA  | 1 | Agi | 5 |  | Averse d'acier, Maître d'armes                 |
| <b>Conjurateur hobgobelin</b> | MS  | 4" | MF  | 8" | Dis | 8 |     |   |     |   |  | Apprenti magicien                              |
| Standard, Infanterie          | PV  | 3  | Déf | 3  | Rés | 3 | Arm | 0 |     |   |  |  |
| Conjurateur hobgobelin        | Att | 1  | Off | 3  | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 3 |  |  |
| <b>Savaran hobgobelin</b>     | MS  | 4" | MF  | 8" | Dis | 7 |     |   |     |   |  | Attached, Hobéissance, <b>Lieutenant loyal</b> |
| Standard, Infanterie          | PV  | 2  | Déf | 4  | Rés | 4 | Arm | 0 |     |   |  | Armure infernale, Bouclier                     |
| Savaran hobgobelin            | Att | 3  | Off | 4  | Fo  | 4 | PA  | 1 | Agi | 3 |  | Arc (4+), Averse d'acier, Maître d'armes       |


## Montures de personnage

|                                |     |    |     |     |     |   |     |     |     |   |  |  |
|--------------------------------|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|-----|-----|---|--|--|
| <b>Loup des montagnes</b>      | MS  | 8" | MF  | 16" | Dis | P |     |     |     |   |  | Avant-garde (6"), Repli tactique, Troupe légère        |
| Standard, Cavalerie            | PV  | P  | Déf | P   | Rés | P | Arm | P+1 |     |   |  |  |
| Loup des montagnes             | Att | 2  | Off | 3   | Fo  | 3 | PA  | 1   | Agi | 3 |  | Harnaché   |
| <b>Chien-ours</b>              | MS  | 7" | MF  | 14" | Dis | P |     |     |     |   |  |  |
| Standard, Cavalerie            | PV  | P  | Déf | P   | Rés | P | Arm | P+2 |     |   |  |  |
| Chien-ours                     | Att | 2  | Off | 3   | Fo  | 4 | PA  | 1   | Agi | 2 |  | Attaque de piétinement (1), Harnaché                   |
| <b>Lonchodonte des plaines</b> | MS  | 8" | MF  | 14" | Dis | P |     |     |     |   |  | Peur   |
| Grande, Cavalerie              | PV  | 3  | Déf | P   | Rés | 5 | Arm | P+2 |     |   |  |  |
| Lonchodonte des plaines        | Att | 4  | Off | 3   | Fo  | 5 | PA  | 2   | Agi | 2 |  | Harnaché, Touches d'impact (1D3)                       |
| <b>Gogyag royal</b>            | MS  | 6" | MF  | 10" | Dis | 7 |     |     |     |   |  | Attached, Exclusive (Hob Levies), Plateforme de guerre |
| Gigantesque, Bête              | PV  | 5  | Déf | 3   | Rés | 6 | Arm | 3   |     |   |  | <b>Barde de gogyag royal</b>                           |
| Batteur (4)                    | Att | 1  | Off | 3   | Fo  | 3 | PA  | 0   | Agi | 3 |  | Arc (4+), Averse d'acier, Hallebarde                   |
| Gogyag                         | Att | 4  | Off | 3   | Fo  | 5 | PA  | 2   | Agi | 2 |  | Harnaché   |
| <b>Camélidé géant</b>          | MS  | 7" | MF  | 14" | Dis | P |     |     |     |   |  |  |
| Grande, Cavalerie              | PV  | P  | Déf | P   | Rés | P | Arm | P+1 |     |   |  |  |
| Camélidé géant                 | Att | 2  | Off | 3   | Fo  | 4 | PA  | 1   | Agi | 2 |  | Harnaché   |

## Base

|                                |     |    |     |     |     |   |     |   |     |   |  |  |
|--------------------------------|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|---|-----|---|--|--|
| <b>Conscrits hobgobelins</b>   | MS  | 4" | MF  | 8"  | Dis | 7 |     |   |     |   |  |  Capture        |
| Standard, Infanterie           | PV  | 1  | Déf | 3   | Rés | 3 | Arm | 0 |     |   |  | Armure légère  |
| Conscrit hobgobelin            | Att | 1  | Off | 3   | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 3 |  | Averse d'acier   |
| <b>Auxiliaires hobgobelins</b> | MS  | 4" | MF  | 8"  | Dis | 7 |     |   |     |   |  | Avant-garde (6"), Troupe légère  |
| Standard, Infanterie           | PV  | 1  | Déf | 3   | Rés | 3 | Arm | 0 |     |   |  |  |
| Auxiliaire hobgobelin          | Att | 1  | Off | 3   | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 3 |  | Averse d'acier, Paire d'armes  |
| <b>Gogyag régimentaire</b>     | MS  | 6" | MF  | 10" | Dis | 7 |     |   |     |   |  | Attached, Deafening Clamour, Exclusive (Hob Levies), Musicien, Pas un meneur, Plateforme de guerre |
| Gigantesque, Bête              | PV  | 5  | Déf | 3   | Rés | 6 | Arm | 3 |     |   |  |  |
| Batteur (4)                    | Att | 1  | Off | 3   | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 3 |  | Arc (4+), Averse d'acier, Hallebarde   |
| Gogyag                         | Att | 4  | Off | 3   | Fo  | 5 | PA  | 2 | Agi | 2 |  | Harnaché   |

## Spécial

|   |     |    |     |     |     |   |     |   |     |   |  |   |
|---|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|---|-----|---|--|---|
| <b>Chevaucheurs de loup des montagnes</b> | MS  | 8" | MF  | 16" | Dis | 7 |     |   |     |   |  | Avant-garde (6"), Repli tactique, Troupe légère   |
| Standard, Cavalerie                       | PV  | 1  | Déf | 4   | Rés | 3 | Arm | 1 |     |   |  | Armure légère, Bouclier   |
| Cavalier hobgobelin                       | Att | 1  | Off | 4   | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 3 |  | Averse d'acier, Arc (4+), Lance de cavalerie  |
| Loup des montagnes                        | Att | 2  | Off | 3   | Fo  | 3 | PA  | 1 | Agi | 3 |  | Harnaché  |
| <b>Cataphractaires hobgobelins</b>        | MS  | 7" | MF  | 14" | Dis | 8 |     |   |     |   |  |  Capture |
| Standard, Cavalerie                       | PV  | 1  | Déf | 4   | Rés | 3 | Arm | 2 |     |   |  | Armure lourde, Bouclier   |
| Vétéran                                   | Att | 1  | Off | 4   | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 3 |  | Averse d'acier, Arc (4+), Lance, Paired Weapons, Weapon Master                              |
| Chien-ours                                | Att | 2  | Off | 3   | Fo  | 4 | PA  | 1 | Agi | 2 |  | Attaque de piétinement (1), Harnaché  |

|                            |     |    |     |     |     |   |     |   |     |                  |  |
|----------------------------|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|---|-----|------------------|--|
| <b>Éternels</b>            | MS  | 7" | MF  | 14" | Dis | 8 |     |   |     | Capture          |  |
| Standard, Cavalerie        | PV  | 1  | Déf | 4   | Rés | 3 | Arm | 2 |     | Armure infernale |  |
| Éternel                    | Att | 1  | Off | 4   | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 3                | Averse d'acier, Cavalry), Hatred (against Beast, Arc (4+), Arme lourde |
| Chien-ours                 | Att | 2  | Off | 3   | Fo  | 4 | PA  | 1 | Agi | 2                | Attaque de piétinement (1), Harnaché                                   |
| <b>Cornacs hobgobelins</b> | MS  | 8" | MF  | 14" | Dis | 8 |     |   |     |                  | Capture, Peur  |
| Grande, Cavalerie          | PV  | 3  | Déf | 4   | Rés | 5 | Arm | 2 |     |                  | Armure lourde  |
| Cornac hobgobelin (3)      | Att | 1  | Off | 4   | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 3                | Hallebarde   |
| Lonchodonte des plaines    | Att | 4  | Off | 3   | Fo  | 5 | PA  | 2 | Agi | 2                | Harnaché, Touches d'impact (1D3)                                       |

## Voiler le soleil

|                                |     |    |     |     |     |   |     |   |     |   |  |
|--------------------------------|-----|----|-----|-----|-----|---|-----|---|-----|---|--|
| <b>Émissaires de la Plaine</b> | MS  | 4" | MF  | 8"  | Dis | 8 |     |   |     |   | Capture  |
| Standard, Infanterie           | PV  | 1  | Déf | 3   | Rés | 3 | Arm | 0 |     |   | Armure infernale, Bouclier                     |
| Émissaire                      | Att | 1  | Off | 3   | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 3 | Arc (3+), Averse d'acier                       |
| <b>Émissaires des Pitons</b>   | MS  | 7" | MF  | 14" | Dis | 8 |     |   |     |   | Capture  |
| Grande, Cavalerie              | PV  | 2  | Déf | 3   | Rés | 4 | Arm | 1 |     |   | Armure infernale, Bouclier                     |
| Émissaire                      | Att | 1  | Off | 3   | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 3 | Averse d'acier, Canon de selle (4+)            |
| Camélidé géant                 | Att | 2  | Off | 3   | Fo  | 4 | PA  | 1 | Agi | 2 | Harnaché                                       |
| <b>Baliste hobgobeline</b>     | MS  | 4" | MF  | 4"  | Dis | 7 |     |   |     |   | Machine de guerre                              |
| Standard, Assemblage           | PV  | 5  | Déf | 1   | Rés | 4 | Arm | 0 |     |   | Armure légère                                  |
| Équipage                       | Att | 3  | Off | 3   | Fo  | 3 | PA  | 0 | Agi | 3 | Averse d'acier, Mouvement ou tir, Baliste (4+) |

## Armes de tir

| Nom                 | Artillerie | Portée | Fo    | PA | Tirs | Règles  |
|---------------------|------------|--------|-------|----|------|---|
| Tromblon            | -          | 12"    | 5     | 3  | 1    | Tir en marche forcée<br>Tir précis<br>Tir rapide<br>Pas de -1 pour « Tenir la position et tirer » |
| Hache-mousquet      | -          | 18"    | 4     | 2  | 1    | Tir sur trois rangs   |
| Fronde              | -          | 18"    | 3     | 0  | 1    | Fo 4 à Courte portée  |
| Canon de selle      | -          | 24"    | 4     | 2  | 1D6  | Tir rapide  |
| Baliste hobgobeline | -          | 48"    | 3 [6] | 10 | 1    | Attaque de zone (1x5)<br>[Blessures multiples (1D3)]  |

## Tableau de Précision

| Nom            | Précision | Figurine  |
|----------------|-----------|---|
| Arc            | 2+        | Satrape   |
|                | 3+        | Émissaire   |
|                | 4+        | Conscrit hobgobelin, Cavalier hobgobelin, Vétéran |
| Fronde         | 4+        | Frondeurs   |
| Hache-mousquet | 3+        | Shah, Conjurateur hobgobelin                      |
|                | 4+        | Émissaire   |
| Canon de selle | 4+        | Émissaire   |
| Tromblon       | 5+        | Émissaire   |

# Journal des modifications

## 2024 MàJ 1

- Sort héréditaire : Valeur de lancement (boostée) 9+ ↘ 8+
- Bannière de l'appât : Coût de départ 45 ↘ 35
- Souffle du Taureau d'airain : Coût de départ 90 ↘ 75
- Chaînes de Zartosht : Coût de départ 55 ↘ 50
- Satrape Camélidé géant : 60 ↘ 40
- Satrape Lonchodonte des plaines : 200 ↘ 180
- Satrape Gogyag royal : 175 ↘ 155
- Conjurateur hobgobelin Lonchodonte des plaines : 125 ↘ 110
- Savaran hobgobelin Loup des montagnes : 15 ↘ 10
- Savaran hobgobelin Camélidé géant : 30 ↘ 20
- Savaran hobgobelin Lonchodonte des plaines : 120 ↘ 105
- Conscrits hobgobelins Hallebarde and Armure lourde : 2 ↘ 1
- Auxiliaires hobgobelins : Coût de départ 125 ↘ 115
- Auxiliaires hobgobelins : Figurines additionnelles 5 ↘ 4
- Auxiliaires hobgobelins Frondeurs : 1 ↗ 2
- Cornacs hobgobelins : Coût de départ 385 ↘ 370
- Éternels : Coût de départ 295 ↘ 270
- Éternels : Figurines additionnelles 24 ↘ 22
- Émissaires de la Plaine foudroyée : Coût de départ 230 ↘ 220
- Émissaires de la Plaine foudroyée : Figurines additionnelles 14 ↘ 13
- Émissaires des Pitons célestes : Coût de départ 220 ↘ 210
- Émissaires des Pitons célestes : Figurines additionnelles 71 ↘ 70