

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Orques et Gobelins

Livre d'armée (Règles de base)

3^e édition, version Publiée imprimable – 1.0.3 – juin 2025

Introduction	2	Structure de l'armée	9
Règles propres à l'armée	5	Personnages orques	10
Règles des figurines de l'armée	5	Personnages gobelins	13
Objets magiques	7	Montures orques	17
Objets magiques partagés	8	Montures gobelins	19
Sort héréditaire	8	Base	21
Feuille de référence	34	Spécial	25

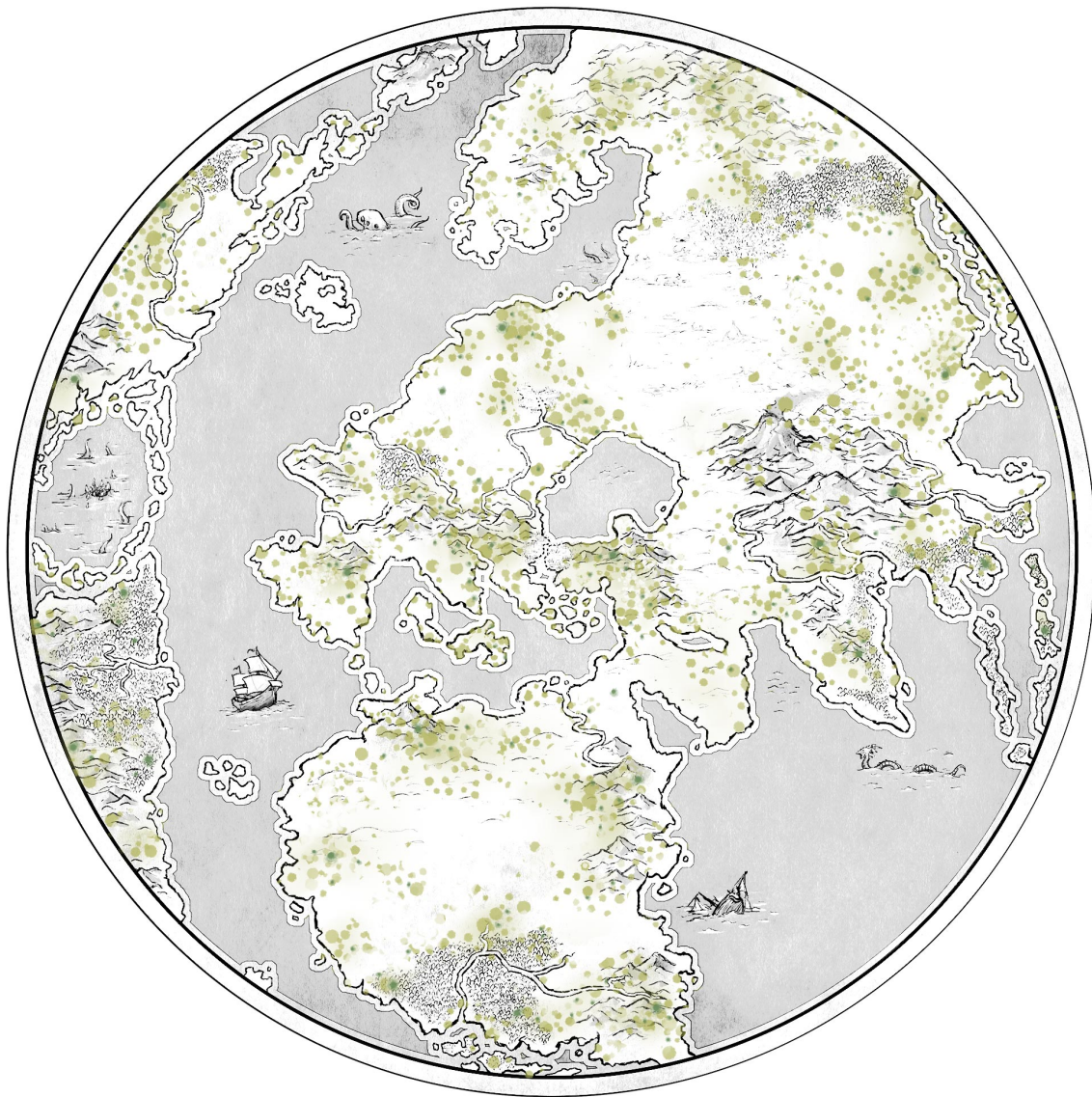


Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu de batailles fantastiques mettant en scène des figurines, fruit d'un projet communautaire. Toutes les règles figurant dans le présent ouvrage sont considérées comme faisant partie des Règles de base du jeu, et sont censées être appliquées lors de n'importe quelle partie. Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur : the-ninth-age.com. Référez-vous au Livre de règles de base pour comprendre les entrées d'unité. Aucun goblin n'a été blessé durant la confection de ce livre (enfin, pas trop).

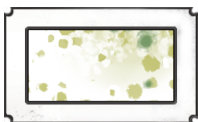
Licence : [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Mis en page grâce à [L^AT_EX](https://www.latexstudio.net/).

Orques et Gobelins

Les orques et les gobelins sont deux espèces très différentes mais étroitement apparentées. Ces créatures sont très en phase avec le monde naturel, ainsi qu'avec leurs propres instincts turbulents et leurs émotions débridées. Partageant un même amour du désordre, orques et gobelins sont connus sous le nom de « Races combattantes » ou « Fils de la guerre ». Se lançant au combat avec joie, leur vie est souvent aussi violente que brève, ce qui n'empêche pas leur culture, leurs coutumes et leurs croyances religieuses d'être très riches. Se reproduisant rapidement, ils peuvent surgir soudainement en grand nombre sur n'importe quel continent, ce qui en fait une force d'invasion très redoutée, prête à combattre tout adversaire qui se dressera sur leur route. De plus, ils attirent une foule de créatures étranges et puissantes qui leur servent de bêtes de compagnie, de sorte que leurs armées ont toujours un aspect quelque peu carnavalesque, tout en représentant une force redoutable.



Les grandes nations s'efforcent de réduire la population des Races combattantes au sein de leurs frontières, sans toutefois réussir à éliminer cette menace constante. Les plus grandes hordes d'orques se trouvent dans les endroits sauvages et reculés. Menant une existence nomade, elles sont constamment à la recherche de la prochaine grande « baston ». Les gobelins, quant à eux, vivent dans des villes ou des camps connus sous le nom de « Jardins », souvent tenus secrets et cachés, allant parfois jusqu'à déménager complètement.



Nomades et habitants des Jardins

Les orques nomades, grands et forts, sont perpétuellement à la recherche du prochain combat, ne demeurant jamais longtemps au même endroit. Ayant un goût inné pour la « baston », ils se déplacent constamment en tribus plus ou moins nombreuses, chassant et pillant, épuisant rapidement les sources de nourriture à proximité. Les gobelins, petits et nerveux, se sentent quant à eux moins en sécurité au grand air, et créent des « Jardins » pour se protéger. Il s'agit de communautés secrètes où pousse une grande variété de plantes, dont bon nombre ont des propriétés médicinales, psychotropes ou vénéneuses.

Partageant un même héritage biologique, culturel et instinctif, ces deux espèces forment naturellement une symbiose étroite partout dans le monde. Les orques apportent généralement force et protection, tandis que les gobelins s'occupent de tout ce qui a trait à la ruse, la logistique et la stratégie, faisant usage de leurs vastes réseaux d'espionnage pour orienter les armées des Fils de la guerre dans la direction qui sera la plus productive. Les Jardins gobelins, sédentaires, s'appuient sur les tribus orques de passage pour former un périmètre mobile complexe, tout en assurant un certain degré de défense pour les fosses de reproduction des orques se trouvant sur leur territoire. S'ils forment souvent des groupes de guerre fortement intégrés, ils sont tout aussi heureux de se battre séparément lorsque c'est nécessaire.

Religion

Les Races combattantes vénèrent chacune un principe naturel unique, appelé « *wapaka* » par les orques, et « *goga* » par les gobelins. Cette force est ressentie à l'intérieur ou symbolisée par la fosse de reproduction, par certains animaux et par la lune : la pleine lune ricanante pour les orques, le croissant de lune souriant pour les gobelins. *Wapaka* est compris comme un esprit de violence naturelle, essence même de l'orquitude. *Goga* est le principe goblin de la vérité, de la ruse, de la survie, et des drogues entièrement naturelles (« substances divines ») qui incarnent ces qualités.

Wapaka et *goga* sont tous deux incarnés par des panthéons de dieux distincts, tels que Taz'rek, dieu orque de l'autorité, ou Karuka, divinité principale des gobelins, dieu jumeau de la tromperie et de la mort. Malgré la multiplicité des dieux, il n'y a pas de « culte » au sens habituel du terme, bien que les chamanes orques et les sectes gobelines jouent à leur façon un rôle spirituel.

Portées orques

Les orques et les gobelins se reproduisent en pondant leurs œufs dans de répugnantes fosses à viande, souvent remplies d'ennemis tués – trait qui pourrait être à l'origine de leur surnom de « Fils de la guerre ». Ces fosses sont des éléments symboliques et émotionnels

essentiels de leur culture commune. Ceux qui éclosent d'une même fosse forment des « portées » très soudées, bien qu'à l'occasion, des individus rabougris, appelés « morveux », se rassemblent pour former un groupe à part. Les portées sont particulièrement importantes pour les orques, qui quittent rarement leur groupe de naissance tout au long de leur vie.

Lorsqu'ils émergent de la fosse, souvent en pleine nature, les orques nouvellement éclos se battent immédiatement pour établir qui sera l'« alpha » de la portée. Ils partent ensuite à la recherche de leur tribu d'origine, en suivant de longues pistes olfactives. Dans cet état immature, « sauvage », ils sont encore dépourvus de développement culturel et technique, vivant uniquement de leurs instincts et de leur grand amour du combat. Une fois qu'elles sont parvenues à s'intégrer à une tribu plus importante et qu'elles ont participé à un plus grand nombre de batailles, les portées commencent à mûrir et à employer des armes et des techniques plus perfectionnées. Les plus matures d'entre elles, constituées de vétérans d'innombrables combats, acquièrent souvent un talent impressionnant en matière d'artisanat, créant des armes et des armures qui proclament leur statut d'« orques en fer ».

Sectes gobelines

Les cités-Jardins des gobelins présentent des formes relativement complexes d'institutions politiques et religieuses. Les tribus s'organisent autour des différents types de plantes qui composent le Jardin, chacune dirigée par un démagogue théoriquement choisi par acclamation populaire. Le pouvoir repose sur la tromperie éhontée, le mensonge fait loi.

Les sectes forment une structure sociale parallèle qui s'appuie sur des rites d'initiation aux secrets de la flore et du goga. Les initiés de la secte, ou « gogtuks », sont vénérés pour leurs étranges pouvoirs. Ces botanistes mystiques sont encore plus obsédés que les autres gobelins par les formes les plus spectaculaires du secret et de la ruse, avec pour objectif ultime de tromper la mort elle-même. Les gobelins les plus révéérés sont ceux qui parviennent à défier la mort en survivant à de grands dangers grâce à un arsenal d'astuces, de ruses et de « médicaments ». Les plus grands d'entre eux deviennent chef de secte, ou « darrmu » : figure prophétique, qui est aussi l'individu le plus puissant de tout le Jardin.

Affinité naturelle

Tant les orques que les gobelins sont instinctivement capables de nouer des relations étroites avec les animaux sauvages : plus ils sont sauvages, mieux c'est ! Ils se lient souvent d'amitié avec un large éventail d'espèces inhabituelles présentes dans leur écosystème local. Les plus grandes créatures sont parfois utilisées comme montures pour voyager ou se battre, tandis que les plus agressives sont rassemblées en masse vers le champ de bataille le plus proche.

Grâce à leurs formules spéciales inspirées par le goga, les gobelins sont même capables de dompter des bêtes véritablement monstrueuses et gigantesques, appelées « *gogyags* ». Ces mastodontes sont gardés dans les profondeurs de leurs Jardins comme de puissants gardiens, vénérés comme des avatars divins.

Règles propres à l'armée

Les Fils de la guerre vivant uniquement pour se battre, l'instant où ils s'engagent dans la bataille est pour eux un moment d'euphorie. Dans un tel état, ils se surpassent pour atteindre leurs ennemis le plus vite possible avant de leur administrer une bonne raclée (en beuglant tout le long du chemin, bien entendu).

Bastooooon !!!

Usage unique. Cette règle peut être activée au début de n'importe lequel de vos tours, à condition que le Général soit sur le champ de bataille et non **ébranlé**. Appliquez les effets suivants, avec Durée : Un tour.

- Les unités alliées gagnent +1" en Vitesse de charge et en Mobilité.
- Si le Général est un Démagogue gobelin ou un Féticheur gobelin, les unités alliées constituées entièrement de figurines avec *Gobelin* gagnent **Troupe légère** tant qu'elles ne sont pas engagées au combat.
- Si le Général est un Seigneur de guerre orque ou un Chamane orque, les unités alliées constituées entièrement de figurines avec *Orque* voient leurs jets de Portée de charge **maximisés**.

Règles des figurines de l'armée

Brise-crânes

Légendaire.

Une unité contenant cette règle gagne **Garde du corps (Général)**, et les éléments de figurine ordinaires avec *Orque* dans l'unité gagnent **Coup fatal**.

De plus, une unité avec cette règle qui comptait normalement dans la catégorie « Base », compte à la place dans la catégorie « Spécial ».

Chef de tribu

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

- Max. 10 % des points d'armée peuvent être consacrés à des unités avec *Gobelin*.
- La Rareté et les limites de duplication « Max. X objets/armée » (i.e. « max. X unités/armée », « max. X fig./armée » et « max. X par armée ») dans les profils de certaines unités avec *Orque* sont remplacées par « CdT X ». Par exemple, « Inhabituel (CdT Banal) » signifie que si le Général est un **Chef de tribu**, la Rareté devient « Banal », alors que « max. 1 (CdT 2) unités/armée » signifie que si le Général est un **Chef de tribu**, la limite de duplication devient « max. 2 unités/armée ».

Crapahuteur flippant

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

Darrmu

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

- Max. 10 % des points d'armée peuvent être consacrés à des unités avec *Orque*.
- La Rareté et les limites de duplication « Max. X objets/armée » (i.e. « max. X unités/armée », « max. X fig./armée » et « max. X par armée ») dans les profils de certaines unités avec *Gobelin* sont remplacées par « D X ». Par exemple, « Inhabituel (D Banal) » signifie que si le Général est un **Darrmu**, la Rareté devient « Banal », alors que « max. 1 (D 2) unités/armée » signifie que si le Général est un **Darrmu**, la limite de duplication devient « max. 2 unités/armée ».

Fourberie gobeline

Juste avant de passer un Test de bravoure (qui n'est pas automatiquement réussi), une unité dont toutes les figurines ont cette règle peut choisir d'échouer à ce test au lieu de lancer les dés.

Trois verts, bonjour les dégâts !

Une même unité ne peut être choisie que jusqu'à trois fois par Tour de joueur pour le déploiement de figurines avec **Dissimulé** ou **Surprise** !

Attributs d'attaque

Les orques sont d'un naturel compétitif, cherchant constamment à prouver qu'ils sont les meilleurs combattants, que ce soit au sein de leur propre portée ou en compétition avec d'autres. Ce goût pour la surenchère peut entraîner de nombreux orques à faire preuve d'une férocité toujours plus grande au combat.

Armes grossières

La figurine ne peut **jamais** bénéficier de la règle **Parade**.

Après la première Manche de combat, toutes les Armes de corps à corps de l'élément de figurine comptent comme une Arme de base à tous points de vue, avec Durée : Fin du combat.

Force de destruction (X)

Aucune unité ne peut déclarer de charge contre une figurine avec **Force de destruction**.

La figurine et les autres unités s'ignorent en ce qui concerne la règle du pouce d'écart. La figurine et les autres unités peuvent entrer en contact et se traverser pendant n'importe quel mouvement (à l'exception d'**Embuscade**).

Lorsque cette figurine entre en contact avec une autre unité, celle-ci subit immédiatement X touches dont la Force et la Pénétration d'armure sont égales à celles de la figurine, et cette dernière est retirée comme perte.

Si la figurine avec cette règle entre simultanément en contact avec plusieurs unités, choisissez laquelle subit les touches.

Si la figurine est retirée parce qu'une autre unité s'est déplacée de sorte à entrer en contact avec elle, cette unité subit 1D6 touches supplémentaires. Les Points de vie perdus à cause de **Force de destruction** durant la Phase de charge ne créent pas de Test de panique.

Frères rivaux

L'élément de figurine gagne +1 en valeur d'Attaque tant qu'une autre unité alliée est engagée au combat sur le champ de bataille (peu importe où).

Seules les figurines ordinaires peuvent bénéficier de cette règle.

Remarque : lorsqu'elle est engagée au combat, toute unité non ordinaire compte toujours comme une unité engagée au combat pour les autres unités.

Armes

Lance empoisonnée – Arme de corps à corps

Lance. **Attaque empoisonnée**.

Objets magiques

Enchantements d'arme

Présage de l'Aporcalypse 110 pts

Enchantement : Arme de base.

Le porteur gagne +X en valeur d'Attaque, Force et Pénétration d'armure, où « X » est égal au nombre d'unités alliées contenant *Orque* et qui sont engagées au corps à corps n'importe où sur le champ de bataille, jusqu'à un maximum de +3.

Monstre de poche 50 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

Le porteur gagne 3 Attaques de corps à corps standard supplémentaires, ayant **toujours** Force 5 et Pénétration d'armure 2.

Enchantements d'armure

Protection de Tazrek 75 pts

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-3.

+1 PV, l'Endurance **passé** à 6.

Enchantements d'étendard

Chaudron à goga 25 pts

Inhabituel. Ne peut être pris que par une figurine avec *Gobelin*.

Usage unique. Peut être activé au début de n'importe quelle phase ou lors du Choix des équipements et des capacités.

L'unité du porteur gagne **Frappe vengeresse**, **Instable** et **Sans peur** avec Durée : Fin du tour.

Artéfacts

Crâne fétiche 75 pts

Ne peut être pris que par un Magicien.

Pendant votre Phase de magie, au moment de Siphonner le Voile, le porteur peut gagner **Canalisation (1D3)**, avec Durée : Une phase.

Si un résultat de '3' est obtenu, toutes les unités à 6" du porteur subissent les effets du Fiasco « Feu sorcier », où « X » est égal à 5.

Croq'monstre 60 pts

Le porteur peut lancer le sort *Invocation totémique* (sort n° 6 du Chamanisme) en tant que Sort lié (6+).

Chapardeur de défense 35 pts

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.

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

- Utilisez la sauvegarde d'armure que la figurine attaquante aurait contre l'attaque qui a infligé la blessure (en tenant compte des éventuels modificateurs, conditions d'application, etc.).

Dans ce cas, le porteur ne peut utiliser sa propre Armure (y compris modificateurs) s'il en a une.

- Utilisez la sauvegarde spéciale que la figurine attaquante aurait contre l'attaque qui a infligé la blessure (en tenant compte des éventuels modificateurs, conditions d'application, etc.).

Dans ce cas, le porteur ne peut utiliser sa propre sauvegarde spéciale (y compris modificateurs) s'il en a une.

Peau de troll 20 pts

Ne peut être pris que par une figurine à pied.

Sa Mobilité **passé** à 6". La taille du socle de la figurine passe à 40×40 mm et sa Taille **passé** à 3.

(Le changement de taille du socle de la figurine ne peut être ignoré).

Potions et Parchemins

Champix lunaires 50 pts

Ne peuvent pas être activés durant le même tour que **Bastooooon !!!**.

L'unité du porteur gagne les effets de **Bastooooon !!!** comme si le Général l'avait utilisé durant ce tour.

Appeau à gniark 30 pts

Les unités alliées de Gniarks et de Bondisseurs gniarks à 18" gagnent **Frénésie**, **Fureur**, et leurs jets de Portée de charge sont **maximisés**.

Objets magiques partagés

Les règles de ces Objets magiques sont données dans le Recueil arcanique.

Enchantements d'arme

Brise-bouclier	40 pts
Inscriptions mystérieuses	25 pts

Enchantements d'armure

Trompe-la-mort	100 pts
----------------	---------

Enchantements d'étendard

Bannière de vitesse	45 pts
Emblème de distorsion	25 pts
Bannière du courage	20 pts

Artéfacts

Masque du délire de sang	25 pts
--------------------------	--------


Potions et Parchemins

Potion de guérison	40 pts
Parchemin de sort (Éveiller la bête)	30 pts
Parchemin de drain	20 pts

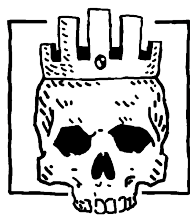
Sort héréditaire

Maîtrisant les forces fondamentales du goga et du wapaka, les magiciens orques et gobelins sont aptes à imposer leurs penchants naturels au monde qui les entoure. Les orques aspirent à accomplir d'encore plus grands exploits au combat, tandis que les gobelins, plus rusés, tentent instinctivement de tromper et de faire trébucher leurs ennemis.


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

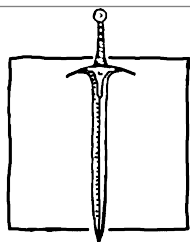
	<i>Sort héréditaire</i>	
Ruse et fureur		
<i>VL</i>	<i>Type</i>	<i>Durée</i>
8+	Portée 24"	Un tour
<i>Effet</i>		
Ce sort existe en deux versions :		
Amélioration : ne peut pas être lancée par un <i>Gobelin</i> . La cible gagne +1 pour toucher. Ses Portée de charge, Distance de fuite et Distance de poursuite augmentent d'1".		
Malédiction : ne peut pas être lancée par un <i>Orque</i> . La cible subit une pénalité de -1 pour toucher. Ses Portée de charge, Distance de fuite et Distance de poursuite diminuent d'1".		

Structure de l'armée




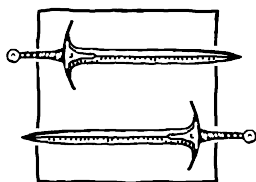
Personnages max. 40 %

Les unités marquées  « Personnages » comptent dans cette catégorie.




Base min. 25 %

Les unités marquées  « Base » comptent dans cette catégorie.

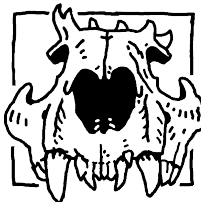



Spécial aucune limite

Les unités marquées  « Spécial » comptent dans cette catégorie.

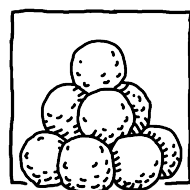
Gros et méchants

1 par tranche de 1500 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure)



Les unités avec Taille 5 ou marquées  « Gros et méchants » comptent dans cette catégorie.
Le nombre d'unités dans cette catégorie est limité à 1 par tranche de 1500 points d'armée (arrondi à l'unité supérieure).

Par exemple, dans une armée valant 4000 points, la limite est de 3 Gros et méchants.



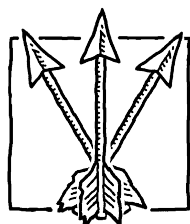
Pluie mortelle

1 par tranche de 1500 points d'armée (D : 1 par tranche de 750 points), arrondi à l'unité supérieure

Les éléments de figurine équipés des armes suivantes comptent dans cette limite :

- Écrabouilleur, Embrocheur et Lance-gobz, dans un rapport de 1 pour 1.

Par exemple, dans une armée valant 4000 points, la limite est de 3 éléments de figurine (D 6).



Frères flécheurs

10 par tranche de 500 points d'armée (D : 10 par tranche de 300 points), arrondi à l'unité supérieure

Les éléments de figurine équipés des armes et règles suivantes comptent dans cette limite :

- Arbalète, Arc ou Armes de jet, dans un rapport de 1 pour 1.
- Collecteur de têtes dans un rapport de 1 pour 2 (*un élément de figurine avec cette règle compte double au regard de cette limite*).

Par exemple, dans une armée valant 4000 points, la limite est de 80 éléments de figurine (D : 140).

Personnages (max. 40 %)

Personnages orques

Pour un orque, combattre, c'est diriger, et diriger, c'est combattre ! Les alphas des différentes portées se défient régulièrement les uns les autres afin de prouver leur suprématie ; le vainqueur mène la tribu à la bataille suivante. Affirmer sa domination sur une tribu entière de combattants-nés est une tâche qui ne peut être accomplie que par les plus grands d'entre eux, tant en ce qui concerne la force brute que l'habileté naturelle.



Seigneur de guerre orque

210 pts

Figurine seule

Légendaire

Socle 25×25 mm

Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Global	Cha / Mob		Dis		Règles de figurine										
	4"		9		Discipliné, Exclusif (<i>Orque</i>), Indiscipliné										
Défensif	PV	Déf	End	Arm											
	3	6	5	3											
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés									
Seigneur de guerre orque	4	6	5	2	4	Frères rivaux, Fureur, Armure métallique, Orque									
— Options —				pts —				— Options de monture (un choix obligatoire) —				pts —			
Chef de tribu et Horde orque				gratuit				Troupe légère				gratuit			
Objets magiques				jusqu'à 200				Grognar				65			
Bouclier				5				Char à grognars				90			
Paire d'armes				10				Vouivre†				150			
Lance de cavalerie				15				— Règles de figurine optionnelles —							
Arme lourde				20				Horde orque : la figurine gagne Sans peur.							
— Options de commandement —				pts —											
Doit prendre Général				gratuit											

Une fois né, un orque ne change jamais de portée. Le dernier survivant d'une portée est donc condamné à demeurer solitaire jusqu'à la fin de sa vie. Solitaires et sinistres, ces guerriers restent inégalés au combat, couverts de cicatrices, leur armure défoncée, hérissés de toutes sortes d'armes. Petit à petit, ils finissent par se lasser de la vie en tribu, et se lancent dans un dernier périple en solitaire à la recherche de leur ultime combat.



Orque en fer solitaire

170 pts

Figurine seule Extraordinaire (CdT Rare)

Socle 25×25 mm
Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	4"		9	Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Tenace			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	3	6	5	3	Bouclier		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Orque en fer solitaire	4	6	5	2	4	Maître d'armes, Arme lourde, Lance de cavalerie, Paire d'armes, Armure métallique, Orque	
Options			pts-	Options de monture (un choix obligatoire)			pts-
Objets magiques			jusqu'à 200	Poigne de fer, Troupe légère			gratuit
				Grogner			170
				Char à grognars			200
				Vouivre†			240

Les orques sont d'un naturel compétitif, cherchant constamment à prouver qu'ils sont les meilleurs combattants, que ce soit au sein de leur propre portée ou en compétition avec d'autres portées. Ce goût pour la surenchère peut entraîner de nombreux orques à faire preuve d'une férocité toujours plus grande au combat.



Alpha de la portée

50 pts

Figurine seule Courant (CdT Banal)

Socle 25×25 mm
Taille 1

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine			
	4"		8	Exclusif (Orque), Indiscipliné			
Défensif	PV	Déf	End	Arm			
	3	5	4	2			
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés	
Alpha de la portée	2	5	4	2	3	Frères rivaux, Fureur, Armure métallique, Orque	
Options			pts-	Options de commandement			pts-
Objets magiques			jusqu'à 50	Doit choisir (un seul choix) :			
Si Grande Bannière			jusqu'à 100	Capitaine et Attaché			gratuit
Bouclier			5	Grande Bannière			70
Paire d'armes			5	Options de monture (un choix obligatoire)			pts-
Lance de cavalerie			5	Troupe légère			gratuit
Arme lourde			10	Grogner			25
				Char à grognars			90

Il arrive qu'un orque soit marqué dès l'éclosion. Leur portée les traite instinctivement comme des êtres à part, et ils recherchent de manière innée un lien avec un ordre supérieur : qu'il s'agisse de la tribu tout entière, ou de l'ensemble du cosmos par le truchement du wapaka. Apprenant auprès d'autres chamanes à nouer un lien plus profond avec cette force primordiale, ils deviennent rapidement de féroces maîtres de la magie.



Chamane orque

270 pts

Figurine seule Rare (CdT Courant) Socle 25×25 mm
Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		8	Exclusif (Orque, Troll), Indiscipliné		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	3	5	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Chamane orque	2	3	4	1	2	Frères rivaux, Armure légère, Orque

Options magiques

Doit choisir (un seul choix) :

Adeptes magiciens

gratuit

Maîtres magiciens

150



Chamanisme



Pyromancie



Thaumaturgie

Options

Chef de tribu (Général uniquement)

gratuit

Objets magiques

jusqu'à 100

Si Maître magicien

jusqu'à 200

Paire d'armes

5

Options de commandement

Général

gratuit

Options de monture (un choix obligatoire)

Troupe légère

gratuit

Grogner

30

Char à grognars

50

Vouivre†

150

Personnages gobelins

Les gobelins vénèrent naturellement leurs meneurs, appréciant particulièrement ceux qui peuvent raconter les mensonges les plus éhontés sans se faire démasquer. Les démagogues dirigent une ou plusieurs tribus d'un Jardin, ainsi que souvent les sectes les moins secrètes, ce qui fait d'eux des agitateurs hors pair, et les seuls individus capables de diriger le chaos d'une société gobeline pour l'orienter dans une seule et même direction.



Démagogue gobelin 50 pts

Socle 20×20 mm

Figurine seule Inhabituel (D Banal) Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 700 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	4"		8	Discipliné, Exclusif (<i>Gobelin</i> , <i>Troll</i>), Fourberie gobeline, Repli tactique		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	4	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Démagogue gobelin	3	4	4	2	5	Armure métallique, Gobelin

Options		pts-	Options de monture (un choix obligatoire)		pts-
Darrmu et Jardins gobelins (Général uniquement)		gratuit	Troupe légère*		gratuit
Objets magiques		jusqu'à 100	Bestiole*		30
Si Général		jusqu'à 200	Char à bestioles		80
Bouclier		5	Animal becteur		85
Arc (4+)		5	Gargantula† (Général uniquement)		360
Un seul choix :			*Ne peut pas être pris par Solitaire		
Paire d'armes		5			
Arme lourde		10			
Lance de cavalerie		10			
Lance empoisonnée		10			
Options de commandement		pts-	Règles de figurine optionnelles		
Doit choisir (un seul choix) :			Jardins gobelins : pendant les Sélections pré-partie, vous pouvez choisir un type de terrain (« X ») : Champ, Forêt, Ruines ou Terrain aquatique.		
Capitaine et Attaché		gratuit	Tout Décor qui suit les règles de « X » devient un Terrain dangereux (6+) à la place de toute autre instance de Terrain dangereux qu'il aurait pu déjà avoir.		
Général		10	De plus, toute figurine alliée avec <i>Gobelin</i> gagne Guide (X) .		
Solitaire		10			
Grande Bannière		60			

Les membres d'une secte qui font preuve d'aptitudes magiques apprennent à affûter leurs talents au service du goga et du grand projet de tromper la mort. Adoptant un style de magie désordonné mais très puissant, ils sont appelés « sorciers » quelle que soit la Voie qu'ils suivent, cherchant à s'aligner sur la forme de magie qui encourage le plus la tromperie.



Féticheur goblin

270 pts

Socle 20×20 mm

Figurine seule Inhabituel (D Courant) Taille 1

Le coût maximal de l'unité passe à : 800 pts/unité lorsqu'une option avec la mention † est prise

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	4"	8	Exclusif (Gobelin, Troll), Fourberie goblin, Repli tactique			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	2	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Féticheur goblin	1	2	2	0	3	Armure légère, Gobelin

— Options magiques — pts —

Doit choisir (un seul choix) :

Adeptes magiciens

Maîtres magiciens

gratuit

150



Pyromancie



Sorcellerie



Thaumaturgie

— Options de commandement — pts —

Général

gratuit

— Options de monture (un choix obligatoire) — pts —

Troupe légère

gratuit

Bestiole

25

Animal becteur

40

Char à bestioles

40

Gargantula†

290

— Options — pts —

Darrmu (Général uniquement)

30

Objets magiques

jusqu'à 100

Si Maître magicien

jusqu'à 200

C'est parmi les quelques individus jugés (in)dignes d'être initiés aux sectes mystérieuses du goga (et qui y survivent) que l'on trouve les plus surnois de tous les gobelins, mais aussi ceux qui sont les plus disposés à prendre de grands risques dans l'espoir d'obtenir une grande récompense. Nombre de ces « gogtuks » maîtrisent un large éventail d'astuces, de pièges, d'automédication et de techniques de surinage qui les rendent très dangereux pour leurs ennemis... tout comme pour eux-mêmes.



Séide gogtuk

45 pts

Figurine seule Courant (D Banal)

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	4"	7	Attaché, Dissimulé, Exclusif (<i>Gobelin</i>), Fourberie gobeline, Par ici l'bestiau! , Repli tactique, Trois verts, bonjour les dégâts !, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine	
	2	4	3	1	Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Séide gogtuk	2	4	4	2	4	Paire d'armes, <i>Armure légère</i> , <i>Gobelin</i>

Règles de figurine

Par ici l'bestiau! : immédiatement avant de choisir quelle unité rejoindre au moyen de la règle **Dissimulé**, la figurine peut gagner gratuitement une monture « Bestiole », sans la moindre amélioration. Si la figurine rejoint une unité contenant au moins une figurine ordinaire avec **Crapahuteur flippant**, sa monture peut également gagner cette règle.

Options

Doit choisir (un seul choix) :

Rétiaire (max. 3 (D 6) par armée)	gratuit
Collecteur de têtes (max. 3 (D 6) par armée)	5
Sadique (max. 3 (D 6) par armée)	5

Règles de figurine optionnelles

Collecteur de têtes : l'élément de figurine avec *Gobelin* gagne **Attaque empoisonnée (Corps à corps et Tir)**, **Tir en marche forcée** et des Armes de jet (4+) avec Tirs 3.

Rétiaire : **Contact (-3 Off)**.

Sadique : l'élément de figurine avec *Gobelin* gagne **Déchaînement (Haine)**, **Fureur**, ainsi qu'une Arme lourde.

Qu'ils soient d'un naturel exalté, ou intoxiqués par un trop grand nombre de substances exotiques, les gogtuks se livrent parfois à des actes d'une audace inouïe, cherchant à tromper la mort par les actes les plus susceptibles de la provoquer. Se jetant sur les ennemis les plus dangereux à l'aide d'armes effrayantes, ils anéantissent tous ceux qui se trouvent à proximité.



Boulet-fou

55 pts

Figurine seule Inhabituel (D Banal) Socle 25×25 mm
Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	2D6"	7	Fourberie gobeline, Insignifiant, Mouvement aléatoire (2D6"), Repli tactique, Sans peur, Solitaire, Surprise ! , Trois verts, bonjour les dégâts !			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	2	4	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Boulet-fou		4	4	2	4	Force de destruction (2D6), Armure légère, Gobelin

— Règles de figurine —

Surprise ! : la figurine ne peut être déployée normalement.

Au début de n'importe quel Tour de joueur, le propriétaire peut choisir une unité de Gobelins ou de Néophytes gogtuks alliée non engagée au combat et qui n'est pas **ébranlée** :

Déployez la figurine avec cette règle à 3" de l'unité choisie, et à plus d'1" de tout Terrain infranchissable et de toute autre unité.

Si la figurine n'a pas été déployée à la fin du 4^e Tour de jeu, elle est retirée comme perte.

Montures de personnage

Montures orques

Partout dans le monde, on trouve des créatures assez robustes et agressives pour porter un orque au combat, bien qu'elles se présentent sous toutes sortes de formes et de tailles. Les plus populaires sont les porcins de toutes espèces, mais pas seulement. Toutes ces créatures ont en commun le même penchant pour la charge furieuse, si appréciée des orques.



Grognar

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		P	Course rapide		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Grognar	1	3	4	1	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Monture</i>

Bien que l'architecture de ces chars de guerre soit souvent rudimentaire, leur efficacité au combat n'est pas à démontrer. D'ailleurs, les orques ne se donneraient jamais la peine de les assembler s'ils n'en voyaient pas les résultats immédiats sur le champ de bataille.



Char à grognars

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	4"	P	Course rapide, Exclusif (Char à grognars, Char orque en fer), Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	5	P+2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Grognar (2)	1	3	4	1	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Monture</i>
Châssis			5	2		Impact (1D6 touches), <i>Assemblage</i>

Si elles ressemblent de loin aux dragons, les vouivres sont plus petites, n'ont que deux membres en plus de leurs ailes et sont dépourvues d'intelligence et de souffle enflammé. Alors que leur férocité est la raison pour laquelle aucune autre faction n'a réussi à les apprivoiser, c'est justement ce même trait qui confère à ces serpents volants venimeux une grande affinité avec les Fils de la guerre.



Vouivre

Extraordinaire
(CdT Rare)

Socle 50×50 mm
Taille 4

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	P	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Vouivre	4	5	6	3	4	Attaque empoisonnée, Piétinement (1 touche), <i>Bête, Monture</i>
Options			pts	Règles de figurine optionnelles		
Ailes immenses			0	Ailes immenses : la figurine gagne Piétinement (1D3+1 touches) , et les dimensions de son socle passent à 75×100 mm.		

Montures gobelines

N'ayant pas besoin d'une monture aussi robuste que les orques, les gobelins chevauchent une gamme d'animaux bien plus variée : loups, cerfs, hyènes, félins, gros rongeurs, mais aussi des espèces plus saugrenues telles que mangoustes géantes, bouquetins ignés, oies-vautours et mouffettes funestes, voire même des créatures franchement déconcertantes : insectes, arachnides, crustacés ou amphibiens. Moins vigoureuses que les montures orques, ces créatures sont néanmoins redoutables en grand nombre.



Bestiole

Courant

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	8"		P	Course rapide, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Bestiole	2	3	3	1	3	Monture
— Options — pts —						
Crapahuteur flipant					10	

Bien qu'ils ne soient pas les véhicules de guerre les plus grands ni les plus intimidants, la rapidité des chars gobelins les rend tout de même extrêmement menaçants. Ils constituent un moyen de transport idéal pour les chefs gobelins, sans compter qu'ils facilitent l'art de la retraite précipitée.



Char à bestioles

Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	8"	4"	P	Course rapide, Exclusif (Char à bestioles, Char goblin), Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	P	4	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Bestiole (2)	2	3	3	1	3	Monture
Châssis			5	2	Impact (1D6+1 touches), Assemblage	

C'est avec leurs montures leurs plus grosses et les plus affreuses que les gobelins forment les liens les plus étroits, bête et cavalier s'adoptant l'un l'autre comme deux frères. Mieux adaptées à la guerre que les humbles bestioles, ces créatures de combat procurent à leur cavalier à la fois compagnie et protection, et peuvent grandement rehausser la dangerosité de tout commandant goblin.



Animal becteur

Inhabituel Socle 40×40 mm
Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		P	Course rapide		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	P	P	4	P+1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Animal becteur	4	4	5	2	4	Bête, Monture

Options ————— pts ————— Règles de figurine optionnelles —————
Araignée chasseuse 10 **Araignée chasseuse** : la figurine gagne **Crapahuteur flippant** et la taille de son socle passe à 50×50 mm.

Race souterraine d'araignées titanesques, les gargantulas sont parfois apprivoisées par les gobelins, qui en font des « gogyags », véritables dieux vivants et protecteurs sacrés. Bien qu'il existe de nombreux autres types de gogyags, ces terrifiantes arachnides sont les favorites des démagogues gobelins, car les toiles qu'elles tissent sont un symbole du lien qui unit les nombreuses tribus et sectes gobelines en une même force.



Gargantula

Extraordinaire Socle 100×150 mm
Taille 5

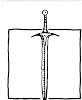


« Gros et méchants »

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		P	Course rapide, Crapahuteur flippant, Sans peur, Solitaire, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	8	3	6	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier (8)	1	2	2	0	3	Arc (4+), Lance de cavalerie, <i>Gobelin</i>
Gargantula	6	3	6	3	4	Piétinement (1D6 touches), <i>Bête, Monture</i>

Base (min. 25 %)

C'est prenant leur courage à deux mains que les gobelins attaquent en masse, sans aucun entraînement conventionnel. Ils sont équipés d'armures rapiécées et d'armes primitives, souvent fabriquées à partir de matériaux organiques, auxquelles ils appliquent fréquemment les toxines naturelles de leur Jardin afin de gagner en puissance. Les gobelins peuvent passer de la terreur à l'exaltation en quelques instants, leur fantaisie les amenant à entrer et sortir de la mêlée en un clin d'œil — parfois dans le cadre d'un plan à plus grande échelle.



Gobelins

170 pts + 5 pts/fig. suppl.

25-60 fig.

Banal

Socle 20×20 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	4"	6	Fourberie gobeline, Repli tactique			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gobelin	1	2	2	0	3	Armure légère, Gobelin

Options			pts-	Options d'état-major			pts-
Arc (4+)			1/figurine	Musicien			10
Doit choisir (un seul choix) :				Porte-étendard			10
Bouclier			gratuit	Enchantement d'étendard		aucune limite	
Lance et Bouclier			gratuit				
Lance empoisonnée et Bouclier (Extraordinaire (D Rare))			2/figurine				

Bien que sans grande puissance, les nombreuses créatures insolites utilisées par les gobelins comme montures sont appréciées pour leur polyvalence et leur rapidité, permettant à leurs cavaliers de harceler l'ennemi avant de prendre la fuite tout en restant à l'abri du danger. Couramment employés pour mener des incursions subites, ces pillards peuvent également conférer un avantage tactique lorsque le Jardin part en guerre.



Saccageurs gobelins

160 pts + 8 pts/fig. suppl.

8-25 fig.

Inhabituel (D Courant)

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	8"	6	Course rapide, Fourberie gobeline, Repli tactique			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	3	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gobelin	1	2	2	0	3	Armure légère, Gobelin
Bestiole	2	3	3	1	3	Monture

Options

Options	pts
Crapahuteur flippant	3/figurine
Doit choisir (un seul choix) :	
Lance de cavalerie et Bouclier	gratuit
Arc (4+) et Infiltrés (Rare (D Inhabituel))	2/figurine

Options d'état-major

Options d'état-major	pts
Musicien	10
Porte-étendard*	10
Enchantement d'étendard	aucune limite
*Ne peut pas être pris par une unité dont toutes les figurines ont Infiltrés .	

Règles de figurine optionnelles

Infiltrés : la figurine gagne **Avant-garde** et **Troupe légère**.

Les portées d'orques qui n'ont pas encore trouvé une tribu plus importante (ou qui n'en ont trouvé une que récemment), qu'elles soient nouvellement écloses ou déjà riches de nombreuses batailles, n'ont pas encore acquis la culture et les méthodes plus avancées des orques tribaux. Fabriquant instinctivement des armes simples à partir de matériaux récupérés, ces orques sont encore plus indisciplinés et turbulents que la plupart des Fils de la guerre, et sont enclins à foncer à la moindre occasion.



Orques sauvages

220 pts + 10 pts/fig. suppl.

25-50 fig.

Banal

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	4"	7	Frénésie, Indiscipliné			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	4	0	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Orque sauvage	1	3	4	0	2	Armes grossières, Frères rivaux, Fureur, Lance, Paire d'armes, Orque
Options	pts		Options d'état-major		pts	
Brise-crânes	1/figurine		Musicien	10		
Arc (4+)	1/figurine		Porte-étendard	10		
			Enchantement d'étendard	aucune limite		

Dans leur exubérance, certaines portées se mettent à monter les bêtes qu'elles rencontrent (souvent après les avoir combattues), déboulant d'autant plus joyeusement à travers le pays et sur le champ de bataille. Ces pillards immatures font preuve de toute la maîtrise et de toute la finesse d'une avalanche, fonçant dans les rangs ennemis avec un abandon sauvage — que leur chef le veuille ou non.



Maraudeurs orques sauvages

230 pts + 20 pts/fig. suppl.

10–25 fig.

Rare (CdT Courant)

Socle 25×50 mm

Taille 2

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	7"	7	Course rapide, Frénésie, Indiscipliné			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	4	2	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Orque sauvage	1	3	4	0	2	Armes grossières, Frères rivaux, Fureur, Lance légère, Paire d'armes, <i>Orque</i>
Grognar	1	3	4	1	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Monture</i>

Options	pts-	Options d'état-major	pts-
Brise-crânes	2/figurine	Musicien	10
		Porte-étendard	10
		Enchantement d'étendard	aucune limite

Si une portée d'orques sauvages survit assez longtemps pour atteindre une tribu plus importante, elle évolue graduellement en un groupe d'adultes un peu plus calmes. À ce stade, une pléthore de combats a affiné leurs compétences naturelles, et ils apprennent à fabriquer (ou à voler) des armes plus perfectionnées. Bien que la fougue de la jeunesse se soit quelque peu émoussée, leur amour de la guerre et de la baston reste intact, et il n'y a pas grand-chose que ces combattants chevronnés ignorent de l'art du combat.



Orques vétérans

210 pts + 12 pts/fig. suppl.

20–40 fig.

Banal

Socle 25×25 mm

Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	4"	8	Indiscipliné			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	4	4	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Orque vétéran	1	4	4	1	2	Frères rivaux, <i>Armure légère, Orque</i>

Options	pts-	Options d'état-major	pts-
Brise-crânes	1/figurine	Musicien	10
Bouclier	1/figurine	Porte-étendard	10
Arc (4+)	1/figurine	Enchantement d'étendard	aucune limite
Un seul choix :			
Paire d'armes	2/figurine		
Lance	3/figurine		

Les Races combattantes conservent leur affinité pour les bêtes sauvages tout au long de leur vie. Les orques d'âge mûr approfondissent l'art de la maraude sans jamais perdre le plaisir des charges folles. Cette mobilité et la possibilité de dominer de larges pans du champ de bataille grâce à une cavalerie redoutable renforcent considérablement la stratégie des orques (pour autant qu'elle existe).



Maraudeurs orques vétérans

190 pts + 28 pts/fig. suppl.

5-15 fig.

Extraordinaire
(CdT Inhabituel)

Socle 25×50 mm
Taille 2

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		8	Course rapide, Indiscipliné		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	4	4	3	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Orque vétéran	1	4	4	1	2	Frères rivaux, Lance de cavalerie, <i>Armure légère, Orque</i>
Grognar	1	3	4	1	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Monture</i>

Options	pts	Options d'état-major	pts
Brise-crânes	2/figurine	Musicien	10
		Porte-étendard	10
		Enchantement d'étendard	aucune limite

Spécial (aucune limite)

Peu de guerriers orques survivent à leurs années sauvages, et encore moins à l'âge adulte. Ceux qui y parviennent deviennent de véritables maîtres de la guerre. Combattants hautement qualifiés, nombre d'entre eux sont également d'impressionnants forgerons, capables de créer une multitude d'armes terriblement efficaces et d'armures en métal lourd. Vivant toujours pour le combat, ils savent désormais aussi comment survivre, ce qui fait d'eux le redoutable poing ganté de fer des Fils de guerre.



Orques en fer

270 pts + 19 pts/fig. suppl.

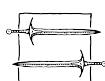
15-30 fig.

Extraordinaire
(CdT Inhabituel)

Socle 25×25 mm
Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	4"	8	Indiscipliné, Sans peur			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	5	4	2	Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Orque en fer	1	5	4	2	2	Frères rivaux, Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes, Poigne de fer, Armure métallique, Orque
Options			pts-	Options d'état-major		pts-
Brise-crânes			2/figurine	Musicien		10
Arbalète (4+) (Rare)			2/figurine	Porte-étendard		10
				Enchantement d'étendard		aucune limite

Les meilleurs artisans de la tribu apprennent souvent à construire des véhicules brutaux pour eux-mêmes ou pour leurs chefs, peut-être plus frustes que ceux des autres cultures, mais toujours puissants et dangereux. Les courses de chars sont par ailleurs très appréciées lors des jeux inter-tribaux de Zag'jan. Avec son équipage de vétérans endurcis, un tel char peut se frayer un chemin sanglant à travers presque toutes les formations ennemies.



Char orque en fer

200 pts + 160 pts/fig. suppl.

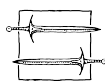
1-2 fig.

Rare (CdT Inhabituel)
max. 2 (CdT 4)
fig./armée

Socle 50×100 mm
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	7"	4"	8	Course rapide, Exclusif (Char à grognars), Indiscipliné, Sans peur, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	5	5	4		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Orque en fer (2)	1	5	4	2	2	Frères rivaux, Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes, Armure métallique, Orque
Grognar (2)	1	3	4	1	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Monture
Châssis			5	2		Impact (1D6 touches), Assemblage
Options			pts-	Options d'état-major		pts-
Brise-crânes			40	Unités de 2 figurines uniquement :		
				Peut prendre un Musicien		10
				Peut prendre un Porte-étendard		10
				Enchantement d'étendard		aucune limite

Même les plus récents initiés d'une secte de gobelins sont profondément rusés et bien au fait des mystères de la flore et du goga. Doués dans les arts du poison et de la furtivité, bien qu'ils ne soient pas encore prêts à tenter de grands actes quasi-suicidaires, ils peuvent apparaître là où on les attend le moins et semer la pagaille avec leurs armes infâmes. En surgissant au bon moment, de telles manœuvres peuvent changer le cours d'une bataille aussi sûrement que le sort des nations.



Néophytes gogtuks

150 pts + 10 pts/fig. suppl.

10-20 fig.

Extraordinaire
(D Rare)

Socle 20×20 mm
Taille 1

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	4"	7	Embuscade (Bord de table), Fourberie gobeline, Repli tactique			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	3	3	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Néophyte gogtuk	2	3	3	1	3	Armes de jet (5+), Lance empoisonnée, Armure légère, Gobelin
Options			pts-		Règles de figurine optionnelles	
Sournois (Max. 15 figurines/unité)			1/figurine		Sournois : la figurine gagne Cible difficile (1), Éclaireur, Guide, Tirailleur et Troupe légère.	
Options d'état-major			pts-			
Musicien			10			
Porte-étendard			10			

Les gobelins peuvent compter sur d'excellents conducteurs de chars. S'ils ne sont peut-être pas aussi habiles que ceux d'autres espèces, ils savent frapper fort avant de battre rapidement en retraite. Les chars légers fabriqués à partir de matériaux spéciaux récoltés dans les Jardins sont tirés au combat par des bestioles souvent détestables pour leurs ennemis, mais toujours adorées par leurs amis gobelins, qui comptent sur leur vitesse pour survivre.



Char gobelin

210 pts + 90 pts/fig. suppl.

2-3 fig.

Rare (D Inhabituel)

Socle 50×100 mm
Taille 4

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	8"	4"	6	Course rapide, Exclusif (Char à bestioles), Fourberie gobeline, Repli tactique, Troupe légère		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	2	4	2		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gobelin (3)	1	2	2	0	3	Arc (4+), Lance de cavalerie, Armure légère, Gobelin
Bestiole (2)	2	3	3	1	3	Monture
Châssis			5	2		Impact (1D6+1 touches), Assemblage

Les morveux manquent de force et de ruse, mais conservent l'enthousiasme inné des Races combattantes pour la bagarre. Avortons sortis chétifs et rabougris de leur fosse, ils ne peuvent pas rejoindre leur portée d'origine, se réunissant avec ceux d'autres portées pour former leur propre groupe à part, souvent chéris et protégés par leurs « grands frères ». Désireux de plaire, ils assaillent l'ennemi à l'aide de divers objets trouvés, fabriqués ou chapardés. Se déplaçant en joyeuses ribambelles, ils ne prêtent guère attention au danger une fois que la fièvre du combat s'est emparée d'eux.



Morveux

140 pts + 15 pts/fig. suppl.

3-6 fig.

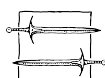
Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 0

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	6"	4	Contact (-2 Déf), Éclaireur, Indiscipliné, Insignifiant, Instable, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine	
	5	2	2	0	Cible difficile (1), Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Morveux	6	2	2	1	2	Morveux

Soucieux de s'attirer les faveurs de leurs « grands frères », les plus déséquilibrés d'entre les morveux assemblent des véhicules excentriques à bord desquels ils se précipitent au combat. Si bon nombre d'entre eux ne sont guère plus qu'un tas de ferraille agrémenté de l'une ou l'autre roue, certains s'avèrent non seulement opérationnels, mais aussi rudement efficaces. La durée de vie de leur équipage est généralement on ne peut plus brève, mais cela ne semble pas les préoccuper.



Carriole de morveux

110 pts

Figurine seule

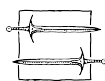
Inhabituel

Socle 50×100 mm

Taille 4

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	3D6"	4	Contact (-2 Déf), Insignifiant, Instable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Solitaire			
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Règles de figurine	
	6	2	4	1	Cible difficile (1), Perturbant (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Morveux	6	2	2	1	2	Morveux
Châssis			4	3	3	Broyage (2D6 touches), Charge dévastatrice (+10 Agi), Assemblage

Certaines des créatures les plus étranges avec lesquelles les gobelins se lient d'amitié vivent dans les profondeurs souterraines : plus longues sont leurs dents et plus insatiable est leur appétit, mieux c'est ! Il en existe de nombreuses variétés : certaines ne sont rien de plus que des gueules voraces munies d'une paire de pattes, dont le seul but dans la vie semble être de mordre autrui. Bien qu'il soit à peu près impossible de les chevaucher, certains Jardins parviennent à les guider jusque sur le champ de bataille.



Gniarks

180 pts + 12 pts/fig. suppl.

15-40 fig.

Courant

Socle 20×20 mm

Taille 1

Cette unité peut être prise dans une autre version (sauf mention contraire, tous les autres éléments de son profil restent identiques) :



Bondisseurs gniarks*

150 pts + 15 pts/fig. suppl.

10-15 fig.

L'unité gagne **Bondisseurs gniarks**

* : Rare

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	5"		5	Course rapide, Indiscipliné, Insignifiant, Sans peur, Solitaire		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	1	2	3	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Gniark	2	4	5	2	4	Bête

— Règles de figurine optionnelles —

Bondisseurs gniarks : la figurine gagne **Attaques de soutien (2)**, **Cible difficile (1)**, **Tirailleur**, **Troupe légère** et **Vol**.

Certains gogtuks très intoxiqués (ou « visionnaires ») ont mis au point leur projet peut-être le plus absurde à ce jour : attraper deux ou plusieurs très gros gniarks ou autres créatures tout aussi enragées, les enchaîner ensemble, les gaver des drogues les plus excitantes du Jardin et les lâcher sur l'ennemi. Le résultat est si violent et destructeur qu'il dure rarement plus d'un instant après le contact, sans aucun survivant de part et d'autre.



Équipe de démolition

100 pts

Figurine seule

Rare

Socle 60×60 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	3D6"		5	Insignifiant, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Solitaire		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	3	0	4	0	Cible difficile (1)	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipe de démolition		0	6	3	3	Force de destruction (2D6), Bête

Les trolls sont des êtres charognards qui forment une sorte de symbiose avec les Races combattantes en tant que protecteurs de leurs fosses de reproduction, repoussant les prédateurs, se nourrissant en échange de ce qui reste dans la fosse après éclosion. Ce sont des créatures difformes, mais robustes, dont les différentes variétés sont fort adaptées à leur environnement. Par ailleurs, beaucoup d'entre eux ont une affinité inexplicable pour les ponts. Pacifiques à moins d'être provoqués, ils défendent leur famille jusqu'à la mort et s'en prennent à tous ceux qui lui font du mal.



Trolls

170 pts + 55 pts/fig. suppl.

3-9 fig.

Inhabituel

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	4"	6"	6	Sans peur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm	Régénération (4+)	
	3	3	5	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Troll	2	3	5	2	1	Dent pour dent, Troll

Règles de figurine

Dent pour dent : Attribut d'attaque.

Pour chaque sauvegarde de Régénération ratée qui a été causée par une Attaque de mêlée ennemie, la figurine ayant cette règle peut immédiatement porter une Attaque de corps à corps standard contre l'unité qui a causé cette blessure (avant de retirer la moindre perte).

Cette attaque est allouée à la réserve de Points de vie de la figurine attaquante et n'est pas prise en compte lors de la détermination du nombre d'attaques que la figurine avec **Dent pour dent** peut effectuer en raison d'Attaques restreintes.

Options

Doit choisir (un seul choix) :

Troll des bois	gratuit
Troll des cavernes	5/figurine
Troll des marais	5/figurine

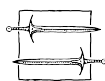
Règles de figurine optionnelles

Troll des bois : la figurine gagne **Guide (Forêt)** et **Résistance à la magie (3)**.

Troll des cavernes : la valeur d'Armure de la figurine passe à 3, et elle gagne **Guide (Ruines)**.

Troll des marais : la figurine gagne **Guide (Terrain aquatique)** et **Perturbant (1)**.

Tuer à distance est un plaisir particulier pour les gobelins, et ils y consacrent beaucoup d'efforts, s'amusant à imaginer de nouvelles façons intéressantes d'écraser ou d'embrocher leurs ennemis. Leurs armes emploient de nombreuses formes de munitions non conventionnelles, y compris des gobelins : certains gogtuks sont en effet prêts à connaître une véritable « envolée des sens » en se catapultant sur les lignes ennemies. Étonnamment, ils ne périssent pas tous à l'impact.



Artillerie gobeline

90 pts

Figurine seule Inhabituel (D Banal)

Socle 75×75 mm

Taille 2

Global	Cha	Mob	Dis	Règles de figurine		
	0"	4"	6	Solitaire, Statique		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	5	1	4	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Équipage gobelin	3	2	2	0	3	Armure légère, Assemblage, Gobelin

Options pts-

Un seul choix :

Embrocheur (4+)

(Rare (D Courant))

gratuit

Lance-gobz (4+)

(Extraordinaire (D Rare))

80

Écrabouilleur (4+)

(Rare (D Inhabituel))*

90

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

Règles de figurine optionnelles

Embrocheur : la taille du socle de la figurine passe à 60×60 mm.

Lance-gobz : une unité touchée par un Lance-gobz subit 2D6 touches de Force 4 et Pénétration d'armure 2.

Si le jet pour toucher a donné un '6', vous pouvez à la place déployer un Boulet-fou à 3" de la cible et à plus d'1" de tout Terrain infranchissable et de toute autre unité, en suivant les règles des **Unités invoquées**.

Armes de tir

Écrabouilleur : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Écrabouilleur	4+	48"	1	7	3	Artillerie, Attaque de zone (2×2), Touche directe (Blessures multiples (2))

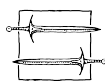
Embrocheur : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Embrocheur	4+	48"	1	3	10	Attaque de zone (1×5), Embrocheur , Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))

Lance-gobz : Arme de tir.

Nom	Précision	Portée	Nbr de tirs	Fo	PA	Attributs d'attaque
Lance-gobz	4+	48"	1	-	-	Artillerie, Lance-gobz

Les orques et gobelins adorent adopter toutes sortes de dangereuses créatures errantes; de leur côté, les jeunes géants en vadrouille sont à la recherche de communautés bienveillantes susceptibles de leur offrir l'asile. Peu de couples sont aussi bien assortis : les gobelins les vénèrent comme des quasi-gogyags, les orques sont fascinés par leur capacité de destruction, et les géants sont ravis de l'accueil chaleureux qui leur est réservé, faisant leur la passion de leurs hôtes pour le combat.



Géant

280 pts

Figurine seule Rare CdT Inhabituel

Socle 50×75 mm

Taille 5



« Gros et méchants »

Global	Cha / Mob		Dis		Règles de figurine	
	7"		8		Géant voit, géant fait , Solitaire, Terreur, Troupe légère	
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	8	3	5	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Géant	5	3	5	2	3	Piétinement (1D6 touches), Rage, <i>Géant</i>

— Règles de figurine —

Géant voit, géant fait : la figurine gagne **Frères rivaux, Indiscipliné** et *Orque*.

— Options —

Grand frère	pts	20
Doit choisir (un seul choix) :		
Mascotte adorée	gratuit	
Massue géante	gratuit	
Armé jusqu'aux dents	25	

— Règles de figurine optionnelles —

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

La figurine gagne **Maître d'armes**, et sa valeur d'Armure **pass**e à 2.

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

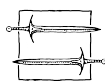
Grand frère : Le nombre de Points de vie de la figurine **pass**e à 9 et les dimensions de son socle passent à 75×100 mm. Les lancers de dés déterminant le nombre de touches de ses attaques de **Piétinement** sont **maximisés**.

Mascotte adorée : **Contact (-2 Déf)**.

Massue géante : Arme de corps à corps.

+1 Fo, +1 PA

Les gobelins recherchent assidûment les créatures les plus effrayantes, les plus insolites et les plus énormes du monde pour en faire des gogyags, êtres sacrés qu'ils vénèrent comme des divinités et qu'ils lâchent sur tous ceux qui découvrent (ou attaquent) leurs cités secrètes. Les gobelins estiment que ces protecteurs monstrueux permettent d'« égaliser les chances » en compensant leur faible taille. Considération que les ennemis apprécient certainement tandis qu'ils sont écrasés, déchiquetés et dévorés...



Gogyag protecteur

280 pts

Figurine seule

Extraordinaire
(D Rare)

Socle 50×100 mm

Taille 5



« Gros et méchants »

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	7"		6	Course rapide, Fourberie gobeline, Repli tactique, Sans peur, Solitaire, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	6	3	6	1		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Cavalier (4)	1	2	2	0	3	Arc (4+), Lance de cavalerie, <i>Gobelin</i>
Béhémoth gogyag	6	3	6	3	4	Piétinement (1D6 touches), <i>Bête, Monture</i>

Options

Mastoc

Jusqu'à deux choix différents :

Ondulant

Crapahuteur flippant

Carapace balafmée

Cornes acérées

pts

30

15

20

40

50

Règles de figurine optionnelles

Carapace balafmée : +2 Arm.

Cornes acérées : **Frénésie**, **Impact (1D6 touches)** et **Indiscipliné**.

Mastoc : le nombre de Points de vie de la figurine **pass**e à 8, la taille de son socle passe à 100×150 mm et le nombre de « Cavaliers » **pass**e à 8.

Ondulant : **Mouvement aléatoire (3D6")** et **Régénération (5+)**.

Grâce à des clés d'émeraude alimentées par les âmes trépassées au combat, de grandes statues de pierre peuvent être activées au son des tambours de guerre. Expression ultime de l'unité des Races combattantes, ces monuments sont érigés par des magiciens orques et gobelins canalisant les pouvoirs jumelés du wapaka et du goga. Implacables sur le champ de bataille, les idoles finissent par se désactiver une fois qu'il n'y a plus d'ennemis à combattre.



Idole des dieux verts

380 pts

Figurine seule

Rare (D/CdT Extraordinaire)

Socle 100×100 mm
Taille 5



« Gros et méchants »

Global	Cha / Mob		Dis	Règles de figurine		
	6"		8	Décérébré, Icône des guerriers nés, Instable, Marée verte, Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur		
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	8	2	8	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Idole des dieux verts	1	2	6	3	2	Broyage (1D3 touches), Coup écrasant, Piétinement (1D6 touches), <i>Assemblage</i>

— Règles de figurine —

Icône des guerriers nés : la figurine peut lancer *Ruse et fureur* (Sort héréditaire) en tant que Sort lié (5+).

Chaque fois que la figurine tente de lancer ce Sort lié, le propriétaire peut choisir quelle version du sort lancer.

Marée verte : les unités alliées à 8" doivent relancer les jets pour blesser de leurs Attaques de corps à corps qui ont donné un résultat de '1'.

Feuille de référence

Personnages

Seigneur de guerre orque	Cha / Mob	4"	Dis	9						Discipliné, Exclusif (<i>Orque</i>), Indiscipliné	
Taille 1	PV	3	Déf	6	End	5	Arm	3			
Seigneur de guerre orque	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4	Frères rivaux, Fureur, Armure métallique, Orque
Orque en fer solitaire	Cha / Mob	4"	Dis	9						Indiscipliné, Sans peur, Solitaire, Tenace	
Taille 1	PV	3	Déf	6	End	5	Arm	3			
	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4	Maitre d'armes, Arme lourde, Lance de cavalerie, Paire d'armes, Armure métallique, Orque
Alpha de la portée	Cha / Mob	4"	Dis	8						Exclusif (<i>Orque</i>), Indiscipliné	
Taille 1	PV	3	Déf	5	End	4	Arm	2			
	Att	2	Off	5	Fo	4	PA	2	Agi	3	Frères rivaux, Fureur, Armure métallique, Orque
Chamane orque	Cha / Mob	4"	Dis	8						Exclusif (<i>Orque, Troll</i>), Indiscipliné	
Taille 1	PV	3	Déf	3	End	5	Arm	1			
Chamane orque	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	Frères rivaux, Armure légère, Orque
Démagogue gobelin	Cha / Mob	4"	Dis	8						Discipliné, Exclusif (<i>Gobelin, Troll</i>), Fourberie gobeline, Repli tactique	
Taille 1	PV	3	Déf	4	End	4	Arm	2			
Démagogue gobelin	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	5	Armure métallique, Gobelin
Féticheur gobelin	Cha / Mob	4"	Dis	8						Exclusif (<i>Gobelin, Troll</i>), Fourberie gobeline, Repli tactique	
Taille 1	PV	3	Déf	2	End	3	Arm	1			
Féticheur gobelin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	Armure légère, Gobelin
Séide gogtuk	Cha / Mob	4"	Dis	7						Attaché, Dissimulé, Exclusif (<i>Gobelin</i>), Fourberie gobeline, Par ici l'bestiau!, Repli tactique, Trois verts, bonjour les dégâts !, Troupe légère	
Taille 1	PV	2	Déf	4	End	3	Arm	1			
Séide gogtuk	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	4	Perturbant (1) Paire d'armes, Armure légère, Gobelin
Boulet-fou	Cha / Mob	2D6"	Dis	7						Fourberie gobeline, Insignifiant, Mouvement aléatoire (2D6"), Repli tactique, Sans peur, Solitaire, Surprise !, Trois verts, bonjour les dégâts !	
Taille 1	PV	2	Déf	4	End	3	Arm	1			
	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	4			Force de destruction (2D6), Armure légère, Gobelin

Montures de personnage

Grognar	Cha / Mob	7"	Dis	P						Course rapide	
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+2			
Grognar	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Monture
Char à grognars	Cha	7"	Mob	4"	Dis	P				Course rapide, Exclusif (Char à grognars, Char orque en fer), Troupe légère	
Taille 4	PV	4	Déf	P	End	5	Arm	P+2			
Grognar (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Monture
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6 touches), Assemblage
Vouivre	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide, Solitaire, Troupe légère, Vol	
Taille 4	PV	5	Déf	P	End	5	Arm	4			
Vouivre	Att	4	Off	5	Fo	6	PA	3	Agi	4	Attaque empoisonnée, Piétinement (1 touche), Bête, Monture
Bestiole	Cha / Mob	8"	Dis	P						Course rapide, Troupe légère	
Taille 2	PV	P	Déf	P	End	P	Arm	P+1			
Bestiole	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3	Monture
Char à bestioles	Cha	8"	Mob	4"	Dis	P				Course rapide, Exclusif (Char à bestioles, Char gobelin), Troupe légère	
Taille 4	PV	4	Déf	P	End	4	Arm	P+1			
Bestiole (2)	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3	Monture
Châssis					Fo	5	PA	2			Impact (1D6+1 touches), Assemblage
Animal becteur	Cha / Mob	7"	Dis	P						Course rapide	
Taille 3	PV	P	Déf	P	End	4	Arm	P+1			
Animal becteur	Att	4	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4	Bête, Monture

Gargantula	Cha / Mob	7"	Dis	P					Course rapide, Crapahuteur flipplant, Sans peur, Solitaire, Terreur
Taille 5	PV	8	Déf	3	End	6	Arm	3	
Cavalier (8)	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi 3 Arc (4+), Lance de cavalerie, <i>Gobelin</i>
Gargantula	Att	6	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi 4 Piétinement (1D6 touches), <i>Bête, Monture</i>

Base

Gobelins	Cha / Mob	4"	Dis	6					Fourberie gobeline, Repli tactique
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	3	Arm	1	
Gobelin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi 3 <i>Armure légère, Gobelin</i>
Saccageurs gobelins	Cha / Mob	8"	Dis	6					Course rapide, Fourberie gobeline, Repli tactique
Taille 2	PV	1	Déf	2	End	3	Arm	2	
Gobelin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi 3 <i>Armure légère, Gobelin</i>
Bestiole	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi 3 <i>Monture</i>
Orques sauvages	Cha / Mob	4"	Dis	7					Frénésie, Indiscipliné
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	4	Arm	0	Bouclier
Orque sauvage	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi 2 Armes grossières, Frères rivaux, Fureur, Lance, Paire d'armes, <i>Orque</i>
Maraudeurs orques sauvages	Cha / Mob	7"	Dis	7					Course rapide, Frénésie, Indiscipliné
Taille 2	PV	1	Déf	2	End	4	Arm	2	Bouclier
Orque sauvage	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi 2 Armes grossières, Frères rivaux, Fureur, Lance légère, Paire d'armes, <i>Orque</i>
Grogнар	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 2 Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Monture</i>
Orques vétérans	Cha / Mob	4"	Dis	8					Indiscipliné
Taille 1	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	1	
Orque vétéran	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi 2 Frères rivaux, <i>Armure légère, Orque</i>
Maraudeurs orques vétérans	Cha / Mob	7"	Dis	8					Course rapide, Indiscipliné
Taille 2	PV	1	Déf	4	End	4	Arm	3	Bouclier
Orque vétéran	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi 2 Frères rivaux, Lance de cavalerie, <i>Armure légère, Orque</i>
Grogнар	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 2 Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Monture</i>

Spécial

Orques en fer	Cha / Mob	4"	Dis	8					Indiscipliné, Sans peur
Taille 1	PV	1	Déf	5	End	4	Arm	2	Bouclier
Orque en fer	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	2	Agi 2 Frères rivaux, Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes, Poigne de fer, <i>Armure métallique, Orque</i>
Char orque en fer	Cha	7"	Mob	4"	Dis	8			Course rapide, Exclusif (Char à grognars), Indiscipliné, Sans peur, Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	5	End	5	Arm	4	
Orque en fer (2)	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	2	Agi 2 Frères rivaux, Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes, <i>Armure métallique, Orque</i>
Grogнар (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi 2 Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), <i>Monture</i>
Châssis					Fo	5	PA	2	Impact (1D6 touches), <i>Assemblage</i>
Néophytes gogtuks	Cha / Mob	4"	Dis	7					Emboscade (Bord de table), Fourberie gobeline, Repli tactique
Taille 1	PV	1	Déf	3	End	3	Arm	1	
Néophyte gogtuk	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi 3 Armes de jet (5+), Lance empoisonnée, <i>Armure légère, Gobelin</i>
Char gobelin	Cha	8"	Mob	4"	Dis	6			Course rapide, Exclusif (Char à bestioles), Fourberie gobeline, Repli tactique, Troupe légère
Taille 4	PV	4	Déf	2	End	4	Arm	2	
Gobelin (3)	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi 3 Arc (4+), Lance de cavalerie, <i>Armure légère, Gobelin</i>
Bestiole (2)	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi 3 <i>Monture</i>
Châssis					Fo	5	PA	2	Impact (1D6+1 touches), <i>Assemblage</i>
Morveux	Cha / Mob	6"	Dis	4					Contact (-2 Déf), Éclaireur, Indiscipliné, Insignifiant, Instable, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère
Taille 0	PV	5	Déf	2	End	2	Arm	0	Cible difficile (1), Perturbant (1)
Morveux	Att	6	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi 2 <i>Morveux</i>

Carriole de morveux	Cha / Mob	3D6"	Dis	4						Contact (-2 Déf), Insignifiant, Instable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Solitaire			
Taille 4	PV	6	Déf	2	End	4	Arm	1					
Morveux	Att	6	Off	2	Fo	2	PA	1	Agi	2	Morveux		
Châssis					Fo	4	PA	3	Agi	3	Broyage (2D6 touches), Charge dévastatrice (+10 Agi), Assemblage		
Gniarks	Cha / Mob	5"	Dis	5						Course rapide, Indiscipliné, Insignifiant, Sans peur, Solitaire			
Taille 1	PV	1	Déf	2	End	3	Arm	0					
Gniark	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4	Bête		
Équipe de démolition	Cha / Mob	3D6"	Dis	5						Insignifiant, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Solitaire			
Taille 3	PV	3	Déf	0	End	4	Arm	0					
Équipe de démolition					Off	0	Fo	6	PA	3	Agi	3	Force de destruction (2D6), Bête
Trolls	Cha	4"	Mob	6"	Dis	6					Sans peur		
Taille 3	PV	3	Déf	3	End	5	Arm	0					
Troll	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	1	Dent pour dent, Troll		
Artillerie goblin	Cha	0"	Mob	4"	Dis	6					Solitaire, Statique		
Taille 2	PV	5	Déf	1	End	4	Arm	1					
Équipage goblin	Att	3	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	Armure légère, Assemblage, Gobelin		
Géant	Cha / Mob	7"	Dis	8						Géant voit, géant fait, Solitaire, Terreur, Troupe légère			
Taille 5	PV	8	Déf	3	End	5	Arm	1					
Géant	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Piétinement (1D6 touches), Rage, Géant		
Gogyag protecteur	Cha / Mob	7"	Dis	6						Course rapide, Fourberie goblin, Repli tactique, Sans peur, Solitaire, Terreur			
Taille 5	PV	6	Déf	3	End	6	Arm	1					
Cavalier (4)	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	Arc (4+), Lance de cavalerie, Gobelin		
Béhémot gogyag	Att	6	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	4	Piétinement (1D6 touches), Bête, Monture		
Idole des dieux verts	Cha / Mob	6"	Dis	8						Décérébré, Icône des guerriers nés, Instable, Marée verte, Sans peur, Solitaire, Tenace, Terreur			
Taille 5	PV	8	Déf	2	End	8	Arm	3					
Idole des dieux verts	Att	1	Off	2	Fo	6	PA	3	Agi	2	Broyage (1D3 touches), Coup écrasant, Piétinement (1D6 touches), Assemblage		

Armes de tir

Nom	Portée	Fo	PA	Nbr de tirs	Règles
Embrocheur (Artillerie goblin)	48"	3	10	1	Attaque de zone (1x5), Touche directe (Fo 6, Blessures multiples (1D3))
Écrabouilleur (Artillerie goblin)	48"	7	3	1	Artillerie, Attaque de zone (2x2), Touche directe (Blessures multiples (2)) 2D6 touches
Lance-gobz (Artillerie goblin)	48"	4	2	1	Si le jet pour toucher donne '6', à la place, vous pouvez invoquer un Boulet-fou à 3" de la cible

Table des précisions

Nom	Précision	Tireur
Arc	4+	Toutes les unités
Arbalète	4+	Orques en fer
Armes de jet	5+	Néophytes gogtuks
Armes de jet	4+	Collecteur de têtes
Embrocheur	4+	Artillerie goblin
Écrabouilleur	4+	Artillerie goblin
Lance-gobz	4+	Artillerie goblin