

# LE IX<sup>e</sup> ÂGE

## BATAILLES FANTASTIQUES



# Orques et Gobelins

Livre d'armée (Règles de base)

2<sup>e</sup> édition, version 2023 alpha 1 VF 3 – 11 mai 2023

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

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 fait partie des règles de base du 9<sup>e</sup> Âge et peut être utilisé pour toutes parties.

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

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

Les gobelins n'ont pas été blessés durant la création de ce livre (enfin, pas trop).



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

Ce document a été édité avec .

# Règles spécifiques de l'armée

## Bastooooon!!!

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

- Toutes les unités alliées gagnent +1" en valeur de Mouvement simple et +2" en valeur de Marche forcée.
- Si le Général est un Démagogue goblin ou un Féticheur goblin, toutes les unités alliées constituées entièrement de figurines avec **Ça fzé partie du plan!** et qui ne sont pas engagées au combat gagnent **Troupe légère** et perdent **Capture**.
- Si le Général est un Seigneur de guerre orque ou un Chamane orque toutes les unités alliées constituées entièrement de figurines avec **Cé nous qu'on tape lé plu fort** gagnent **Maximisé (Portée de charge)**.

# Règles des figurines de l'armée

## Règles universelles

### Alpha de la portée

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

Un Champion avec **Alpha de la portée** gagne +1 Point de vie et +1 en valeur d'Attaque, sa Discipline **passse** à 7, et il gagne une Arme lourde. Un Champion avec **Alpha de la portée** peut choisir une Arme de corps à corps autre que celle des autres figurines ordinaires de l'unité.

### Ça fzé partie du plan !

Appliquer les règles suivantes à toute unité constituée entièrement de figurines avec **Ça fzé partie du plan !** :

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

### Cé nous qu'on tape lé plu fort

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

- L'unité de la figurine contient au moins une figurine ordinaire.
- Une figurine avec **Cé nous qu'on tape lé plu fort** dans une autre unité alliée est engagée au combat sur le même champ de bataille (peu importe où).

### 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 **Ça fzé partie du plan !**.
- La limite du nombre d'unités de type « **0-X** unités/armée », « **0-X** figs./armée » et « **0-X** par armée » dans les profils de certaines unités avec **Cé nous qu'on tape lé plu fort** est remplacée par la limite « CdT **0-X** ». Par exemple, une limite de « **0-1 (CdT 0-2)** unités/armée » signifie que si le Général est un **Chef de tribu**, le nombre maximal d'unités de ce type devient « **0-2** unités/armée ».

## Crapahuteur flippant

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

## Darrmü

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

- Max. 10 % des points d'armée peuvent être consacrés à des unités avec **Cé nous qu'on tape lé plu fort**.
- La limite du nombre d'unités de type « **0-X** unités/armée », « **0-X** figs./armée » et « 0-X par armée » dans les profils de certaines unités avec **Ça fzé partie du plan!** est remplacée par la limite « D 0-X ». Par exemple, une limite de « **0-1 (D 0-2)** unités/armée » signifie que si le Général est un **Darrmü**, le nombre maximal d'unités de ce type devient « **0-2** unités/armée ».

## Mascotte adorée

Les figurines sans **Mascotte adorée** mais avec **Ça fzé partie du plan!** ou **Cé nous qu'on tape lé plu fort** gagnent **Haine** contre toute unité ennemie en contact d'une ou plusieurs figurines avec **Mascotte adorée**.

## Attributs d'attaque

### Armes grossières

Appliquez les règles suivantes après la première Manche de combat et jusqu'à ce que la figurine ne soit plus engagée au combat :

- La figurine ne peut bénéficier de **Parade**.
- Toutes ses armes comptent comme autant d'Armes de base à tous points de vue.

## Attaques spéciales

### Force de destruction [X]

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

# Sort héréditaire

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

Type	Durée	Lancement	Portée
<b>H Ruse et fureur</b>	Un tour	8+	18"
Amélioration	Ne peut être lancé que par un <b>Chamane orque</b> . La cible gagne <b>+1</b> pour toucher, et sa Portée de charge, sa Distance de charge, sa Distance de poursuite et sa Distance de charge irrésistible <b>augmentent</b> d'1".		
Malédiction	Ne peut être lancé que par un <b>Féticheur goblin</b> . La cible subit une pénalité de <b>-1</b> pour toucher, et sa Portée de charge, sa Distance de charge, sa Distance de poursuite et sa Distance de charge irrésistible <b>diminuent</b> d'1".		

# Objets spéciaux

## Enchantements d'arme

**Présage de l'Aporcalypse** 110 pts  
Enchantement : Arme de base.  
Lorsqu'il utilise cette arme, le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque, en Force et en Pénétration d'armure pour chaque unité alliée autre que la sienne contenant au moins une figurine avec **Cé nous qu'on tape lé plu fort** engagée au combat où que ce soit sur le champ de bataille, jusqu'à un maximum de +3.

**Animal becteur** 50 pts  
Enchantement : Arme de corps à corps.  
Lorsqu'il effectue des Attaques de corps à corps (autres qu'**Attaque écrasante**), le porteur **doit** porter 3 Attaques de corps à corps supplémentaires avec Force 5 et Pénétration d'armure 2 au même Palier d'initiative.

## Enchantements d'étendard

**Bannière de noire-vigne** 65 pts  
Figurines avec **Ça fzé partie du plan!** uniquement.  
Les figurines avec **Ça fzé partie du plan!** dans l'unité du porteur gagnent **Guide (Forêt)**. De plus, les Attaques de corps à corps effectuées par les éléments de figurine ordinaire sans **Harnaché** et avec **Ça fzé partie du plan!** dans l'unité du porteur gagnent **Attaque empoisonnée**.

**Trophée des Brise-crânes** 50 pts  
Unité qui compte comme Unité spéciale uniquement. Ne peut être pris par des Orques en fer.  
Lancez 1D3 au début de chaque Manche de combat à laquelle participe l'unité. Les éléments de figurine ordinaire sans **Harnaché** dans l'unité du porteur gagnent l'un des effets suivants jusqu'à la fin de la Manche de combat, en fonction du résultat du dé :

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

**Totem du Seul Roi** 40 pts  
Figurines avec **Cé nous qu'on tape lé plu fort** uniquement.  
Aux fins de la règle **Cé nous qu'on tape lé plu fort**, l'unité du porteur se comporte toujours comme s'il y avait une autre unité alliée avec **Cé nous qu'on tape lé plu fort** engagée au combat sur le champ de bataille.

## Enchantements d'armure

**Protection de Tazrek** 75 pts  
Figurine de taille Standard uniquement.  
Enchantement : Armure portée.  
La figurine du porteur gagne +1 Point de vie et sa Résistance **passe** à 6.

## Artéfacts

**Crâne fétiche** 65 pts  
Dominant. Magicien uniquement.  
Ajoutez un marqueur « Voile » à votre réserve lorsque :

- Une unité alliée contenant au moins une figurine avec **Ça fzé partie du plan!** réussit un Test de ralliement.
- Une unité alliée contenant au moins une figurine avec **Cé nous qu'on tape lé plu fort** réussit un Mouvement de charge.

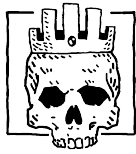
**Croq'monstre** 60 pts  
Dominant. Féticheur goblin Maître magicien uniquement.  
Le porteur peut lancer *Invocation totémique* (Chamanisme) en tant que Sort lié de Niveau de puissance (4/8).

**Chapardeur de défense** 40 pts  
S'il subit une blessure, le porteur peut choisir de la sauvegarder en utilisant la valeur d'Armure et la Sauvegarde spéciale de l'attaquant :

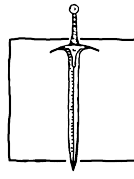
- Utiliser la valeur d'Armure que la figurine attaquante aurait contre l'attaque qui a infligé la blessure (en tenant des éventuels modificateurs, conditions d'application, etc.). Dans ce cas, le porteur ne peut utiliser sa propre Armure (y compris modificateurs) s'il en a une.
- Utiliser la Sauvegarde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

**Potion goga** 20 pts  
Dominant. 0-3 par armée. Féticheur goblin et Démagogue goblin uniquement.  
Usage unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Phase de mêlée. Jusqu'à la fin du Tour de joueur, l'unité du porteur gagne **Instable** et **Sans peur**.

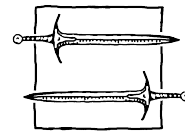
# Organisation de l'armée



**Personnages**  
max. 40%



**Base**  
min. 25%



**Spécial**  
pas de limite

## Personnages (max. 40%)

### Personnages orques



**Seigneur de guerre orque**  
**180 pts**

Figurine seule

**0-2 (CdT 0-3)**  
unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>	Cé nous qu'on tape lé plu fort, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>0</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Seigneur de guerre orque	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
Options		pts		Options de monture		pts
Chef de tribu (Général uniquement)		10		Grognar		65
<b>Doit prendre (un seul choix) :</b>				Char à grognars (Orque en fer ou Orque en fer solitaire uniquement)		90
Orque vétéran (Général uniquement)		gratuit		Vouivre		160
Orque sauvage (Général uniquement)		5				
Orque en fer (Général uniquement)		30				
Orque en fer solitaire (0-1 (CdT 0-2) par armée)		95				
Objets spéciaux		jusqu'à 200				
Bouclier		5				
Paire d'armes		10				
Lance de cavalerie		15				
Arme lourde		20				

#### Règles de figurine optionnelles

#### Orque en fer : Règle universelle.

L'élément de figurine gagne **Exclusif (Char orque en fer, Orques en fer), Maître d'armes** et une Armure de plates.

#### Orque en fer solitaire : Règle universelle.

L'élément de figurine gagne **Exclusif, Maître d'armes, Pas un meneur, Tenace** et une Armure de plates.

#### Orque sauvage : Règle universelle.

L'élément de figurine gagne **Ardeur guerrière, Exclusif (Orques sauvages, Maraudeurs orques sauvages), Frénésie** et une Armure légère.

#### Orque vétéran : Règle universelle.

L'élément de figurine gagne **Exclusif (Orques vétérans, Maraudeurs orques vétérans)** et une Armure lourde.



## Chamane orque

130 pts

Figurine seule

0-3 (CdT 0-4)  
unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	7	Apprenti magicien, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Exclusif (Cé nous qu'on tape lé plu fort, Trolls), Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm
	3	3	5	0

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

Options magiques pts - Options pts -

Adepte magicien  
Maître magicien

95  
265

Chef de tribu (Général uniquement) gratuit  
Objets spéciaux jusqu'à 100  
si Maître magicien jusqu'à 200  
Paire d'armes 5  
Armure légère 5



Chamanisme



Pyromancie



Thaumaturgie

Options de monture pts -

Grognar 30  
Char à grognars 60  
Vouivre (Adepte magicien ou Maître magicien uniquement) 115

## Personnages gobelins



### Démagogue gobelin 90 pts

Figurine seule

0-3 (D 0-6)  
unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Ça fzé partie du plan!, Exclusif (Ça fzé partie du plan!, Trolls)	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	4	4	0	Armure lourde

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Démagogue gobelin	3	4	4	1	5

Options

pts -

#### Darrmü et Jardins gobelins

(Général uniquement)

gratuit

Grande bannière

50

Objets spéciaux

jusqu'à 100

Si Général

jusqu'à 200

Bouclier

5

Un seul choix :

Paire d'armes

5

Arme lourde

10

Lance de cavalerie

10

Options de monture

pts -

Bestiole

35

Char à bestioles

50

Monstre de poche

55

Gargantula (Général uniquement)

380

Règles de figurine optionnelles

#### Jardins gobelins : Règle universelle.

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



### Féticheur gobelin 115 pts

Figurine seule

0-3 (D 0-4)  
unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	4"	8"	8	Apprenti magicien, Ça fzé partie du plan!, Exclusif (Ça fzé partie du plan!, Trolls)	

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	3	2	3	0	

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Féticheur gobelin	1	2	2	0	3

Options magiques

pts -

Adepté magicien

95

Maître magicien

265



Pyromancie



Sorcellerie



Thaumaturgie

Options

pts -

Darrmü (Général uniquement)

10

Armure légère

5

Objets spéciaux  
si Maître magicien

jusqu'à 100

jusqu'à 200

Options de monture

pts -

Bestiole

25

Char à bestioles

40

Monstre de poche

40

Gargantula (Adepté magicien ou

Maître magicien uniquement)

380





## Séide gogtuk

40 pts

Figurine seule

0-4 (D 0-8)  
unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

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

— Règles de figurine —

### Par ici l'bestiau! : Règle universelle.

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

— Options —

pts -

### Doit prendre (un seul choix) :

<b>Sadique</b> (0-3 (D 0-6) par armée)	gratuit
<b>Boulet-fou</b> (0-3 (D 0-6) par armée)	10
<b>Chasseur de têtes</b> (0-3 (D 0-6) par armée)	10
<b>Rétiaire</b> (0-3 (D 0-6) par armée)	10

— Règles de figurine optionnelles —

### Boulet-fou : Règle universelle.

La figurine perd toutes ses Règles de figurine et gagne à la place **Force de destruction (2D6)**, **Insignifiant**, **Mouvement aléatoire (2D6")**, **Personnage** et **Sans peur**. Son socle est remplacé par un disque de 25 mm de diamètre. Elle **doit** être déployée au moyen des règles de Déploiement spécial. Au début de n'importe quel Tour de joueur, le propriétaire peut choisir une unité de Gobelins ou de Néophytes gogtuk alliée non en fuite. Déployez la figurine de Boulet-fou à 6" de l'unité choisie, et à plus d'1" de tout Terrain infranchissable et de toute autre unité. Si, à la fin du 4<sup>e</sup> Tour de jeu, la figurine n'a pas été déployée, elle compte comme perte et ne peut plus être déployée jusqu'à la fin de la partie.

### Chasseur de têtes : Règle universelle.

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

### Rétiaire : Règle universelle.

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

### Sadique : Règle universelle.

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

# Montures de personnage

## Montures orques



### Grognar

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 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+2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Grognar	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché



### Char à grognars

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>	<b>7"</b>	P	Course rapide		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>4</b>	P	<b>5</b>	<b>P+2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Grognar (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis			<b>5</b>	<b>2</b>		Inanimé, Touches d'impact (1D6)



### Vouivre

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

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

Options

**Ailes immenses** (0-1 par armée)

pts -  
gratuit

Règles de figurine optionnelles

**Ailes immenses** : Règle universelle.

La Vouivre gagne **Attaque de piétinement (1D3)**, **Présence imposante** et la taille de son socle passe à 75×100 mm.

## Montures gobelines



### Bestiole

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

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



### Char à bestioles

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

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



### Monstre de poche

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

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>P</b>		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>3</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+1</b>	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Monstre de poche	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b> Harnaché
Options					pts -
<b>Araignée chasseuse</b>					10

Règles de figurine optionnelles  
**Araignée chasseuse** : Règle universelle.  
La figurine gagne **Crapahuteur flippant** et la taille de son socle passe à 50×50 mm.



# Gargantula

Taille Gigantesque

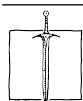
Type Bête

0-1 monture/armée Socle 100×150 mm

0-3 figurines de taille Gigantesque par armée.

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

# Base (min. 25%)



## Gobelins

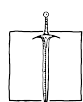
120 pts + 4 pts /fig. suppl.

20-60 figs.



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 20×20 mm

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



## Saccageurs gobelins

170 pts + 10 pts /fig. suppl.

8-25 figs.



0-3 (D 0-4)  
unités/armée

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	8"	16"	6	Ça fzé partie du plan!, Capture		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	2	3	1	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Gobelin	1	2	2	0	3	
Bestiole	2	3	3	1	3	
Options			pts -	Options d'État-major		pts -
<b>Doit prendre (un seul choix) :</b>				Champion	10	
Arc (4+) et <b>Espions</b>				Musicien	10	
(0-2 (D 0-3) par armée)			gratuit	Porte-étendard*	10	
Lance de cavalerie et Bouclier			gratuit	Enchantement d'étendard	sans limite	
Crapahuteur flipant			3/fig.	*Ne peut être pris par une unité avec <b>Espions</b> .		

Règles de figurine optionnelles

**Espions** : Règle universelle.

La figurine gagne **Avant-garde**, **Repli tactique**, **Troupe légère** et perd **Capture**.



## Orques sauvages

235 pts + 8 pts /fig. suppl.

25-50 figs.



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 25×25 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Sp] comptent dans la catégorie « Spécial » à la place de « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>6</b>	Alpha de la portée, Capture, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Frénésie, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Orque sauvage	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Ardeur guerrière, Armes grossières, Lance, Paire d'armes
Options			pts -	Options d'État-major		pts -
Bouclier				1/fig.	Champion	gratuit
Arc (4+) (0-100 figurines ordinaires d'Infanterie avec un Arc ou une Arbalète par armée)				1/fig.	Musicien	10
					Porte-étendard	10
					Enchantement d'étendard	sans limite
					Grande bannière [Sp]	gratuit
					Enchantement d'étendard	sans limite



## Maraudeurs orques sauvages

230 pts + 16 pts /fig. suppl.

10-25 figs.



0-3 (CdT 0-4)  
unités/armée

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Sp] comptent dans la catégorie « Spécial » à la place de « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>6</b>	Alpha de la portée, Capture, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Frénésie, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Orque sauvage	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Ardeur guerrière, Armes grossières, Lance légère, Paire d'armes
Grogner	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Options			pts -	Options d'État-major		pts -
Bouclier				2/fig.	Champion	gratuit
					Musicien	10
					Porte-étendard	10
					Enchantement d'étendard	sans limite
					Grande bannière [Sp]	gratuit
					Enchantement d'étendard	sans limite



## Orques vétérans

240 pts + 11 pts /fig. suppl.

20-40 figs.



Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 25×25 mm



Les unités sélectionnant une option avec la mention [Sp] comptent dans la catégorie « Spécial » à la place de « Base ».

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>6</b>	Alpha de la portée, Capture, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)

Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Armure légère

Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Orque vétéran	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

Options	pts	Options d'État-major	pts
Bouclier	1/fig.	Champion	gratuit
Arc (4+) (0-100 figurines ordinaires d'Infanterie avec un Arc ou une Arbalète par armée)	1/fig.	Musicien	10
Un seul choix :		Porte-étendard	10
Paire d'armes	2/fig.	Enchantement d'étendard	sans limite
Lance	2/fig.	Grande bannière [Sp]	gratuit
		Enchantement d'étendard	sans limite

# Spécial (pas de limite)



## Maraudeurs orques vétérans

200 pts + 23 pts /fig. suppl.

5-15 figs.



0-2 (CdT 0-3)  
unités/armée

Taille Standard  
Type Cavalerie  
Socle 25×50 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	14"	6	Alpha de la portée, Capture, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	4	4	2	Armure légère, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Orque vétéran	1	4	4	1	2	Lance de cavalerie
Grognar	1	3	4	1	3	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
— Options d'État-major — pts —						
Champion	gratuit					
Musicien	10					
Porte-étendard	10					
Enchantement d'étendard	sans limite					
Grande bannière	50					
Enchantement d'étendard	sans limite					



## Orques en fer

350 pts + 22 pts /fig. suppl.

15-30 figs.



0-2 (CdT 0-3)  
unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 25×25 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Alpha de la portée, Capture, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur), Tenace		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	5	4	0	Armure lourde, Bouclier	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Orque en fer	1	5	4	2	2	Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes
— Options — pts —						
Arbalète (4+) (0-20 (CdT 0-40) figs./armée) (0-100 figurines ordinaires d'Infanterie avec un Arc ou une Arbalète par armée)	1/fig.					
— Options d'État-major — pts —						
Champion	gratuit					
Musicien	10					
Porte-étendard	10					
Enchantement d'étendard	sans limite					
Grande bannière	80					
Enchantement d'étendard	sans limite					





## Char orque en fer

210 pts + 205 pts /fig. suppl.

1-2 figs.

0-2 (CdT 0-3)

unités/armée

0-2 (CdT 0-4)

figs./armée

Taille Grande

Type Assemblage

Socle 50×100 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	7"	7"	7	Alpha de la portée, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Course rapide, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	4	5	5	2	Armure lourde	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Orque en fer (2)	1	5	4	2	2	Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes
Grogner (2)	1	3	4	1	3	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis			5	2		Inanimé, Touches d'impact (1D6)

Options d'État-major pts -

Unités de 2 figurines uniquement :

**Doit** prendre un Champion

gratuit

**Peut** prendre un Porte-étendard

10



## Néophytes gogtuk

170 pts + 10 pts /fig. suppl.

10-20 figs.



0-1 (D 0-2)

unités/armée

Taille Standard

Type Infanterie

Socle 20×20 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	4"	8"	7	Ça fzé partie du plan!, Capture, Embuscade		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	1	3	3	0	Armure légère	
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Néophyte gogtuk	1	3	3	1	3	Attaque empoisonnée, Armes de jet (5+), Paire d'armes

Options pts -

**Infiltrés** (0-15 figurines/unité)

2/fig.

Règles de figurine optionnelles

**Infiltrés** : Règle universelle.

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

Options d'État-major pts -

Champion

10

Musicien

10



## Char gobelin

120 pts + 100 pts /fig. suppl.

1-3 figs.

0-2 (D 0-3)

unités/armée

Taille Grande

Type Assemblage

Socle 50×100 mm

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



## Morveux

90 pts + 15 pts /fig. suppl.

3-6 figs.

0-3 unités/armée

Taille Standard  
Type Infanterie  
Socle 40×40 mm

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



## Carriole de morveux

110 pts

Figurine seule

0-3 unités/armée

Taille Grande  
Type Assemblage  
Socle 50×100 mm

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



## Gniarks

125 pts + 12 pts /fig. suppl.

10-40 figs.

0-4 unités/armée

Taille Standard  
Type Bête  
Socle 20×20 mm

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

Options

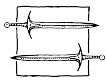
**Bondisseurs gniarks** (0-10 figurines/unité  
0-2 par armée)

pts -

2/fig.

Règles de figurine optionnelles

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



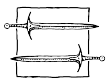
## Équipe de démolition

90 pts

Figurine seule 0-2 unités/armée

Taille Grande  
Type Bête  
Socle 60 mm Rond

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



## Trolls

165 pts + 55 pts /fig. suppl.

3-10 figs. 0-3 unités/armée

Taille Grande  
Type Infanterie  
Socle 40x40 mm

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine	
	<b>4"</b>	<b>12"</b>	<b>6</b>	Sans peur	
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm	
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Fortitude (4+)
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi
Troll	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

Options

Un seul choix :

- Troll des bois**
- Troll des cavernes**
- Troll des marais**

Options d'État-major

Champion

pts -

gratuit  
4/fig.  
5/fig.

pts -

10

Règles de figurine optionnelles

**Troll des bois** : Règle universelle.

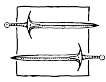
La figurine gagne **Guide (Forêt)** et **Résistance à la magie (3)**.

**Troll des cavernes** : Règle universelle.

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

**Troll des marais** : Règle universelle.

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



## Artillerie gobeline

90 pts

Figurine seule

0-3 (D 0-6)  
unités/armée

Taille Standard  
Type Assemblage  
Socle 75 mm Rond

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

Options ————— pts -

Un seul choix :

**Embrocheur (4+)**

(0-2 (D 0-4) unités/armée) gratuit

**Écrabouilleur (4+)**

(0-2 (D 0-3) unités/armée)\* 60

**Lance-gobz (4+)**

(0-1 (D 0-2) unités/armée) 85

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

Règles de figurine optionnelles

**Écrabouilleur** : Arme d'artillerie.

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

**Embrocheur** : Arme d'artillerie.

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

**Lance-gobz** : Arme d'artillerie.

**Catapulte**, Portée 12-48", Tir 1.

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

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



## Géant

310 pts

Figurine seule 0-3 unités/armée

Taille Gigantesque

Type Infanterie

Socle 50×75 mm

0-3 figurines de taille Gigantesque par armée.

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

### Règles de figurine

**Géant voit, géant fait** : Règle universelle.

La figurine gagne **Cé nous qu'on tape lé plu fort** et **Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)**.

### Options

**Grand frère**

pts -

25

**Doit** prendre (un seul choix) :

Mascotte adorée

gratuit

**Massue géante**

gratuit

**Armés jusqu'aux dents**

25

### Règles de figurine optionnelles

**Armés jusqu'aux dents** : Arme de corps à corps.

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

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

**Grand frère** : Règle universelle.

Les Points de vie de la figurine **passent** à 8 et la taille de son socle passe à 75×100 mm.

La figurine gagne **Maximisé (Attaque de piétinement)**.

**Massue géante** : Arme de corps à corps.

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



## Monstre gardien

285 pts

Figurine seule

0-1 (D 0-2)  
unités/armée

Taille Gigantesque  
Type Bête  
Socle 50×100 mm

0-3 figurines de taille Gigantesque par armée.

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

Options

Jusqu'à 2 choix :

**Ondulant**

**Cornes acérées**

**Carapace balafnée**

**Crapahuteur flippant**

**Mastoc**

pts -

Règles de figurine optionnelles

**Carapace balafnée** : Règle universelle.

La figurine gagne +2 en Armure.

**Cornes acérées** : Règle universelle.

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

**Mastoc** : Règle universelle.

La taille du socle de la figurine passe à 100×150 mm.

La figurine +2 Points de vie et 4 éléments de figurine

« Gobelin » supplémentaires.

**Ondulant** : Règle universelle.

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



## Idole des dieux verts

400 pts

Figurine seule

0-2 (D 0-1)  
(CdT 0-1)  
unités/armée

Taille Gigantesque  
Type Infanterie  
Socle 100×100 mm

0-3 figurines de taille Gigantesque par armée.

Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine		
	6"	12"	8	<b> Icône des Guerriers nés</b> , Indémoralisable, <b>Marée verte</b> , Sans peur		
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm		
	6	2	8	3		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	
Idole des dieux verts	3	2	6	3	2	Attaque écrasante

Règles de figurine

**Icône des Guerriers nés** : Règle universelle.

La figurine peut lancer *Ruse et fureur* (Sort héréditaire) comme un Sort lié avec un Niveau de puissance (4/8).

Lorsqu'il tente de lancer ce Sort lié, le propriétaire peut choisir quelle version du sort lancer.

**Marée verte** : Règle universelle.

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

# Feuille de référence

## Personnages

<b>Seigneur de guerre orque</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	8							Cé nous qu'on tape lé plu fort, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	6	Rés	5	Arm	0					
Seigneur de guerre orque	Att	4	Off	6	Fo	5	PA	2	Agi	4			
<b>Chamane orque</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	7							Apprenti magicien, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Exclusif (Cé nous qu'on tape lé plu fort, Trolls), Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	5	Arm	0					
Chamane orque	Att	2	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	2			
<b>Démagogue goblin</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	8							Ça fzé partie du plan!, Exclusif (Ça fzé partie du plan!, Trolls)
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	4	Rés	4	Arm	0					Armure lourde
Démagogue goblin	Att	3	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	5			
<b>Féticheur goblin</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	8							Apprenti magicien, Ça fzé partie du plan!, Exclusif (Ça fzé partie du plan!, Trolls)
Standard, Infanterie	PV	3	Déf	2	Rés	3	Arm	0					
Féticheur goblin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3			
<b>Séide gogtuk</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	7							Ça fzé partie du plan!, Dissimulé, Exclusif (Ça fzé partie du plan!), <b>Par ici l'bestiau!</b> , Pas un meneur, Rattaché, Repli tactique, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	2	Déf	4	Rés	3	Arm	0					Perturbant, Armure légère
Séide gogtuk	Att	2	Off	4	Fo	4	PA	2	Agi	4			Paire d'armes

## Montures de personnage

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

## Base

<b>Gobelins</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	6							Ça fzé partie du plan!, Capture
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0					Armure légère
Gobelin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3			

<b>Saccageurs gobelins</b>	MS	8"	MF	16"	Dis	6						Ça fze partie du plan!, Capture
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	1				Armure légère
Gobelin	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3		
Bestiole	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3		Harnaché
<b>Orques sauvages</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	6						Alpha de la portée, Capture, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Frénésie, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	0				
Orque sauvage	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	2		Ardeur guerrière, Armes grossières, Lance, Paire d'armes
<b>Maraudeurs orques sauvages</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	6						Alpha de la portée, Capture, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Frénésie, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	2	Rés	4	Arm	2				
Orque sauvage	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	0	Agi	2		Ardeur guerrière, Armes grossières, Lance légère, Paire d'armes
Grogнар	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
<b>Orques vétérans</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	6						Alpha de la portée, Capture, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	0				Armure légère
Orque vétéran	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2		
<b>Spécial</b>												
<b>Maraudeurs orques vétérans</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	6						Alpha de la portée, Capture, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)
Standard, Cavalerie	PV	1	Déf	4	Rés	4	Arm	2				Armure légère, Bouclier
Orque vétéran	Att	1	Off	4	Fo	4	PA	1	Agi	2		Lance de cavalerie
Grogнар	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
<b>Orques en fer</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	7						Alpha de la portée, Capture, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur), Tenace
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	5	Rés	4	Arm	0				Armure lourde, Bouclier
Orque en fer	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	2	Agi	2		Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes
<b>Char orque en fer</b>	MS	7"	MF	7"	Dis	7						Alpha de la portée, Cé nous qu'on tape lé plu fort, Course rapide, Minimisé (Tests de moral, Tests de panique, Tests de peur)
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	5	Rés	5	Arm	2				Armure lourde
Orque en fer (2)	Att	1	Off	5	Fo	4	PA	2	Agi	2		Maître d'armes, Arme lourde, Paire d'armes
Grogнар (2)	Att	1	Off	3	Fo	4	PA	1	Agi	3		Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA), Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi			Inanimé, Touches d'impact (1D6)
<b>Néophytes gogtuk</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	7						Ça fze partie du plan!, Capture, Embuscade
Standard, Infanterie	PV	1	Déf	3	Rés	3	Arm	0				Armure légère
Néophyte gogtuk	Att	1	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3		Attaque empoisonnée, Armes de jet (5+), Paire d'armes
<b>Char gobelin</b>	MS	8"	MF	8"	Dis	6						Ça fze partie du plan!, Course rapide, Troupe légère
Grande, Assemblage	PV	4	Déf	2	Rés	4	Arm	1				Armure légère
Gobelin (3)	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3		Arc (4+), Lance de cavalerie
Bestiole (2)	Att	2	Off	3	Fo	3	PA	1	Agi	3		Harnaché
Châssis					Fo	5	PA	2	Agi			Inanimé, Touches d'impact (1D6+1)
<b>Morveux</b>	MS	4"	MF	8"	Dis	4						Éclaireur, Insignifiant, Instable, Mascotte adorée, Sans peur, Tirailleur, Troupe légère
Standard, Infanterie	PV	5	Déf	2	Rés	2	Arm	0				Cible difficile (1)
Morveux	Att	5	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3		Attaque de soutien (3)
<b>Carriole de morveux</b>	MS	3D6"	MF	-	Dis	4						Insignifiant, Instable, Mascotte adorée, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur
Grande, Assemblage	PV	5	Déf	2	Rés	4	Arm	1				
Morveux	Att	5	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3		
Châssis	Att	-	Off	-	Fo	4	PA	3	Agi	3		Attaque de broyage (2D6), Harnaché, Touches d'impact (2D6)
<b>Gniarks</b>	MS	5"	MF	10"	Dis	5						Insignifiant, Sans peur
Standard, Bête	PV	1	Déf	2	Rés	3	Arm	0				
Gniark	Att	2	Off	4	Fo	5	PA	2	Agi	4		
<b>Équipe de démolition</b>	MS	3D6"	MF	-	Dis	5						Insignifiant, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur
Grande, Bête	PV	3	Déf	0	Rés	4	Arm	0				Cible difficile (1)
Équipe de démolition	Att	-	Off	0	Fo	6	PA	3	Agi	3		Force de destruction (2D6)



<b>Trolls</b>	MS	4"	MF	12"	Dis	6					Sans peur
Grande, Infanterie	PV	3	Déf	3	Rés	5	Arm	0			Fortitude (4+)
Troll	Att	2	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	1	
<b>Artillerie goblin</b>	MS	4"	MF	4"	Dis	6					Machine de guerre
Standard, Assemblage	PV	5	Déf	1	Rés	4	Arm	0			Armure légère
Équipage goblin	Att	3	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	Mouvement ou tir
<b>Géant</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	8					Géant voit, géant fait
Gigantesque, Infanterie	PV	7	Déf	3	Rés	5	Arm	1			
Géant	Att	5	Off	3	Fo	5	PA	2	Agi	3	Rage
<b>Monstre gardien</b>	MS	7"	MF	14"	Dis	6					Ça fzé partie du plan!, Sans peur
Gigantesque, Bête	PV	5	Déf	3	Rés	6	Arm	1			
Gobelin (4)	Att	1	Off	2	Fo	2	PA	0	Agi	3	Arc (4+), Lance de cavalerie
Béhémot gogyag	Att	6	Off	3	Fo	6	PA	3	Agi	4	Harnaché
<b>Idole des dieux verts</b>	MS	6"	MF	12"	Dis	8					Icône des Guerriers nés, Indémoralisable, Marée verte, Sans peur
Gigantesque, Infanterie	PV	6	Déf	2	Rés	8	Arm	3			
Idole des dieux verts	Att	3	Off	2	Fo	6	PA	3	Agi	2	Attaque écrasante

## Armes de tir

Nom	Artillerie	Portée	Fo	PA	Tirs	Règles
Embrocheur (Artillerie goblin)	-	48"	3 [6]	10	1	Attaque de zone (1x5) [Blessures multiples (1D3)]
Écrabouilleur (Artillerie goblin)	Catapulte (4x4)	12-60"	3 [7]	0 [4]	1	Blessures multiples (1D3, Ailes mutilées)
Lance-gobz (Artillerie goblin)	Catapulte	12-48"	4	2	1	2D6 touches Une touche partielle invoque un Boulet-fou à 3" de la cible

## Tableau de Précision

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