

Sommaire.

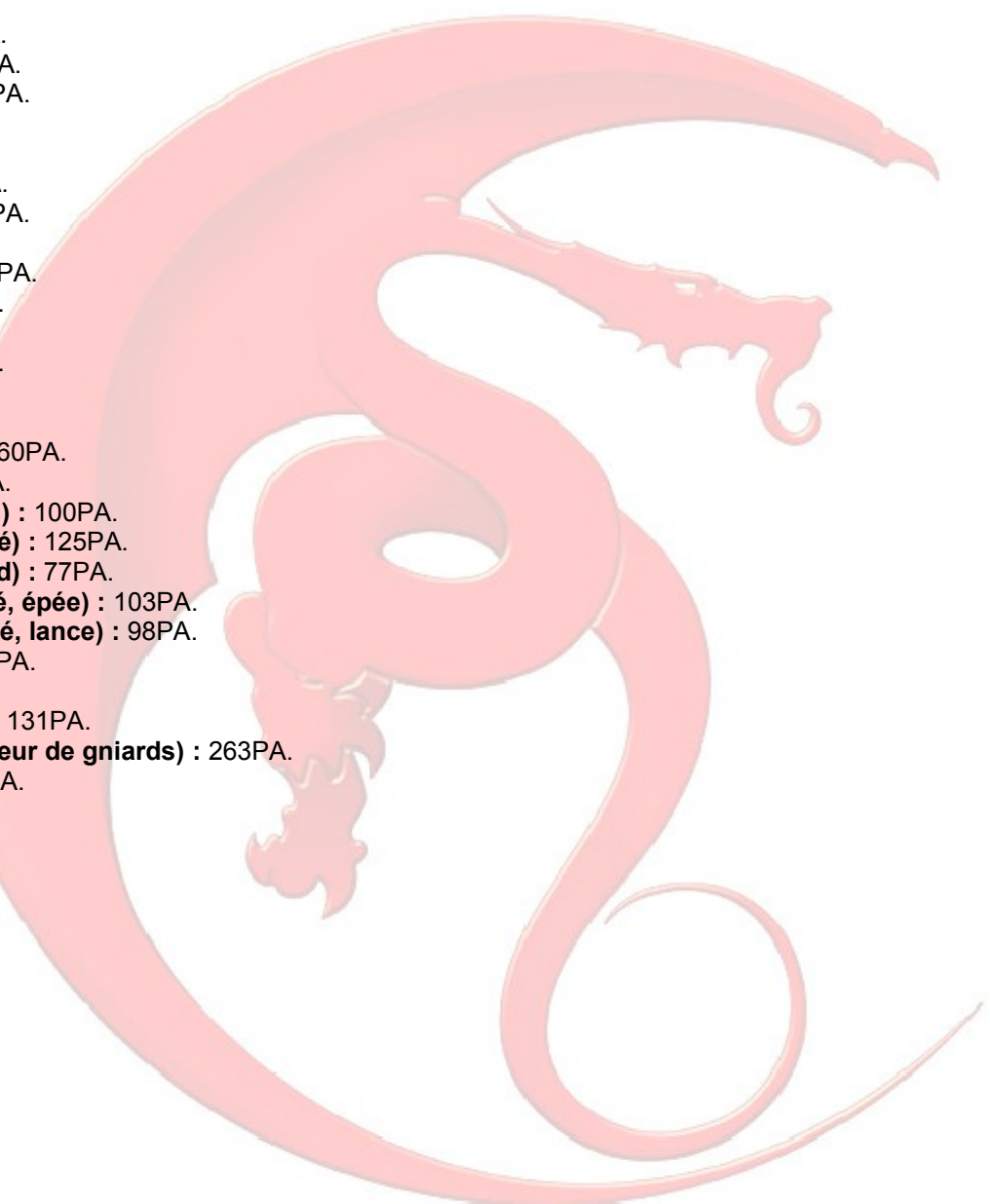
Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Profils détaillés des combattants individuels.....	4
Profils détaillés des Machines de guerre.....	9
Profils détaillés des combattants Magiciens.....	11
Profils détaillés des combattants Fidèles.....	12
Profils détaillés des Champions.....	13
Liste des artefacts réservés aux combattants Gobelins.....	20
Liste des miracles réservés aux combattants Gobelins.....	21
Liste des sortilèges réservés aux combattants Gobelins.....	22
Faction : Le Marais chaussé.....	23
Faction : Clan X.....	25
Faction : Cloches tonnantes.....	27
Faction : Fouisseurs.....	29
Faction : Les écumeurs des océans.....	31
Faction : Plongegouffre.....	33
Faction : Rats noirs.....	35
Faction : Sonnantes de bronze.....	37
Faction : Terriers de la motte.....	39
Faction : Urâken.....	41
Faction : Yakûsa.....	43

Liste des coûts des combattants individuels.

Archer : 8PA.	Maraudeur : 2PA.
L'Argument : 20PA.	Matelot : 3PA.
Artificier : 11PA.	Milicien de Klûne (épée / hache) : 4PA.
Uniquement si un (ou +) casse-montagne est présent dans l'armée.	Milicien de Klûne (masse) : 5PA.
Ashigarû (épée) : 4PA.	Musicien : 9PA.
Ashigarû (masse) : 5PA.	Musicien et gniards : 8PA.
Baron Samedi : 7PA.	Mutant (1) : 17PA.
Uniquement si un (ou +) Champion pirate (Kérozen, Dhypter ou Krill) est présent dans l'armée.	Mutant (2) : 16PA.
Bûshi : 15PA.	Ninja : 24PA.
Canonnier : 7PA.	Noble (1) : 39PA.
Casse-montagne : 112PA.	Noble (2, épée / lance) : 41PA.
Chevalier : 37PA.	Noble (3, épée / lance) : 37PA.
Cogneur de gong cyclope : 28PA.	Noble (4, épée / lance) : 39PA.
Crapaud de combat : 11PA.	Porte-arête de No-Dan-Kar : 33PA.
Uniquement si la Babayagob est présente dans l'armée.	Porte-étendard (1) : 18PA.
Daï-bakemono (1) : 47PA.	Porte-étendard (2) : 9PA.
Daï-bakemono (2) : 48PA.	Prophète : 20PA.
Daï-bakemono (3) : 44PA.	Prototype golgoth : 52PA.
Flibustier : 6PA.	Psycho-mutant (1) : 28PA.
Garde du corps : 23PA.	Psycho-mutant (2) : 24PA.
Gobelin avec boulets : 8PA.	Roue folle : 51PA.
Guerrier Ströhm (1) et (2) : 18PA.	Samûra (1) : 26PA.
Guerrier Ströhm (3) : 21PA.	Samûra (2) : 23PA.
Hoheitai (épée) : 11PA.	Scaphandrier : 13PA.
Hoheitai (masse) : 12PA.	Shigobi : 34PA.
Javelinier : 6PA.	Sire des rats : 19PA.
Keihoheï (épée) : 7PA.	Sorcier : 21PA.
Keihoheï (masse) : 8PA.	Souffleur : 20PA.
Lancier : 6PA.	Tirailleur : 19PA.
	Troll de guerre : 65PA.
	Troll noir : 85PA.
	Troll rouge : 105PA.

Liste des coûts des Champions.

Azsoth : 34PA.
La Babayagob : 89PA.
Bazûka : 98PA.
Bebunzen I : 78PA.
Bebunzen II : 101PA.
Briolin : 68PA.
Carbone : 32PA.
Cyanhur : 101PA.
Deutérium : 36PA.
Dhypter : 33PA.
Gidzzit I : 23PA.
Gidzzit II : 46PA.
Golborak : 203PA.
Goreth : 90PA.
Hoosû Úzo : 54PA.
Kérozen : 31PA.
Kobalt I : 41PA.
Kobalt II : 51PA.
Krill : 80PA.
Kûmité : 37PA.
Napoléonium : 60PA.
Ozöhn I : 102PA.
Ozöhn II (à pied) : 100PA.
Ozöhn III (monté) : 125PA.
Ozöhn IV (à pied) : 77PA.
Ozöhn V (monté, épée) : 103PA.
Ozöhn VI (monté, lance) : 98PA.
Ozöhn VII : 133PA.
Shûb : 36PA.
Sulfur (à pied) : 131PA.
Sulfur (le mangeur de gniards) : 263PA.
Sûmotoro : 92PA.
Wazabi : 66PA.
Xhérus : 21PA.
Yakûsa : 93PA.
Yu-Feï : 65PA.



Profils détaillés des combattants individuels.

Archer.

10 - 3 - 2/2 - 2/2 - 1/1
Arc court : TIR=3 FOR2, 15/30/45.
Renfort.
Régulier Gobelin. Petite taille.
8 PA

Artificier.

10 - 3 - 2/2 - 2/2 - 1/3
TIR=3.
Instinct de survie/6, Artificier/1, Mécanicien/5.
Spécial Gobelin. Petite taille.
11 PA

Ashigarû (épée).

10 - 3 - 2/2 - 3/1 - 1/1
Renfort.
Régulier Gobelin. Petite taille.
4 PA

Ashigarû (masse).

10 - 3 - 2/4 - 2/1 - 1/1
Renfort.
Régulier Gobelin. Petite taille.
5 PA

Baron Samedi.

12,5 - 5 - 1/1 - 1/1 - 0/0
Mousquet : TIR=2 FOR6, 10/15/20.
Bond, Vivacité.
Irrégulier Gobelin. Petite taille.
Familier de la Dent noire.
7 PA

Familier de la Dent noire.

Le baron Samedi est unique, il n'est pas possible d'en posséder plusieurs dans la même armée. Le baron Samedi ne peut être incorporé dans une armée que si un Champion pirate (Kérozen, Dhypter ou Krill) s'y trouve également.

Bûshi.

10 - 3 - 3/5 - 3/5 - 3/2
Renfort, Feinte.
Spécial Gobelin. Petite taille.
Les bûshis Gobelins.
15 PA

Les bûshis Gobelins.

Si la Discipline d'un bûshi est utilisée pour un jet de Tactique, il gagne DIS+X ou X (maximum 4) est le nombre de bûshis amis encore présents sur le champ de bataille. Le bûshi utilisé pour le jet est compté dans le total.

Canonnier.

10 - 3 - 1/2 - 2/1 - 0/2
Mousquet improvisé : TIR=2 FOR5, 10/15/20.
Renfort.
Régulier Gobelin. Petite taille.
7 PA

Chevalier, Ströhm.

20 - 3 - 4/4 - 4/8 - 3/3
Renfort, Charge bestiale, Fanatisme, FOR en charge/10.
Elite Gobelin. Grande taille.
37 PA

Cogneur de gong cyclope, mutant.

10 - 4 - 4/4 - 3/5 - 4/2
Renfort, Cri de ralliement, Musicien/10,
Régénération/5.
Spécial Gobelin. Petite taille.
28 PA

Crapaud de combat.

7,5 - 7 - 0/0 - 0/7 - -0/0
Dur à cuire.
Irrégulier Gobelin. Petite taille.
Le prince charmant.
11 PA

Le prince charmant.

Le crapaud de combat est unique, il n'est pas possible d'en posséder plusieurs dans la même armée. Le crapaud de combat ne peut être incorporé dans une armée que si un Babayagob s'y trouve également.

Au début de la partie, choisissez 3 gemmes de Mana que vous désirez placer « dans » le crapaud. Tout Mage, ami ou ennemi, à 10cm ou moins du crapaud peut utiliser ces gemmes pour lancer un sort, s'il maîtrise l'élément concerné.

Daï-bakemono (1).

12,5 - 2 - 5/9 - 3/10 - -6/2
Brute épaisse, Charge bestiale, Coup de maître/2.
Créature Gobelin. Grande taille.
Espion khawaiï.
47 PA.

Espion khawaiï.

Pour +7PA, le Daï-Bakemono gagne INI+1 et la compétence « Conscience ».

Daï-bakemono (2).

12,5 - 2 - 5/9 - 3/10 - -6/2

Brute épaisse, Charge bestiale, Implacable/1.

Créature Gobelin. Grande taille.

Espion khawai.

48 PA.

Daï-bakemono (3).

12,5 - 2 - 5/9 - 3/10 - -6/2

Brute épaisse, Charge bestiale, Vivacité.

Créature Gobelin. Grande taille.

Espion khawai.

44 PA.

Flibustier.

10 - 3 - 3/2 - 2/3 - 1/1

Renfort.

Régulier Gobelin. Petite taille.

6 PA

Garde du corps, Ströhm.

10 - 3 - 4/6 - 4/7 - 4/4

Renfort, Fanatisme.

Elite Gobelin. Petite taille.

Les milices privées de No-Dan-Kar.

23 PA

Les milices privées de No-Dan-Kar.

Tout garde du corps peut être assigné à la protection d'un Champion Gobelin pour +3PA. Un même garde du corps ne peut être associé qu'à un seul Champion qui devient alors son employeur. Un même employeur peut par contre s'attacher les services d'autant de gardes du corps qu'il le souhaite.

Toute garde du Corp bénéficie de la compétence « Bravoure » tant qu'il se trouve à 15cm ou moins de son employeur.

Par ailleurs, si l'employeur doit subir un jet de Blessures en corps à corps et que l'un de ses gardes du corps se trouve au contact de son socle, il peut choisir de lancer 1d6. Sur un résultat de '5' ou '6', c'est le garde du corps qui encaisse le jet de Blessures à sa place. Ce choix doit être effectué avant que l'employeur utilise la compétence « Instinct de survie/X ». Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour par un même employeur, quel que soit le nombre de gardes du corps au contact de son socle.

Gobelin avec boulets.

10 - 3 - 2/5 - 2/1 - 0/1

Renfort, Cri de guerre/3, Furie guerrière.

Spécial Gobelin. Petite taille.

8 PA

Guerrier Ströhm (1), Ströhm.

10 - 3 - 3/5 - 4/7 - 3/3

Renfort, Fanatisme.

Elite Gobelin. Petite taille.

18 PA

Guerrier Ströhm (2), Ströhm.

10 - 3 - 4/5 - 3/7 - 3/3

Renfort, Fanatisme.

Elite Gobelin. Petite taille.

18 PA

Guerrier Ströhm (3), Ströhm.

10 - 3 - 4/6 - 3/7 - 3/3

Renfort, Brutal, Fanatisme.

Elite Gobelin. Petite taille.

21 PA

Hoheitai (épée).

10 - 3 - 3/3 - 3/3 - 2/2

Renfort, Coup de maître/0.

Vétéran Gobelin. Petite taille.

11 PA

Hoheitai (masse).

10 - 3 - 3/5 - 2/3 - 2/2

Renfort, Coup de maître/0.

Vétéran Gobelin. Petite taille.

12 PA

Javelinier.

10 - 3 - 1/1 - 2/3 - 0/1

Javelots : TIR=2 FOR2, 10/20/30.

Renfort.

Régulier Gobelin. Petite taille.

6 PA

Keihohei (épée).

10 - 3 - 3/2 - 3/3 - 1/1

Renfort.

Régulier Gobelin. Petite taille.

7 PA

Keihohei (masse).

10 - 3 - 3/4 - 2/3 - 1/1

Renfort.

Régulier Gobelin. Petite taille.

8 PA

Lancier.

10 - 3 - 2/2 - 2/4 - 0/1

Renfort.

Régulier Gobelin. Petite taille.

6 PA

Maraudeur.

10 - 3 - 2/1 - 2/2 - 0/1
Renfort.
Régulier Gobelin. Petite taille.
2 PA

Matelot.

10 - 3 - 2/3 - 2/1 - 0/1
Renfort.
Régulier Gobelin. Petite taille.
3 PA

Milicien de Klûne (épée).

10 - 3 - 2/1 - 3/2 - 1/1
Renfort.
Régulier Gobelin. Petite taille.
4 PA

Milicien de Klûne (hache).

10 - 3 - 3/1 - 2/2 - 1/1
Renfort.
Régulier Gobelin. Petite taille.
4 PA

Milicien de Klûne (masse).

10 - 3 - 2/3 - 2/2 - 1/1
Renfort.
Régulier Gobelin. Petite taille.
5 PA

Musicien, ashigarû.

10 - 3 - 2/2 - 2/2 - 1/2
Renfort, Musicien/10.
Régulier Gobelin. Petite taille.
9 PA

Musicien et gniards.

10 - 3 - 2/2 - 2/3 - 0/2
Renfort, Musicien/10.
Régulier Gobelin. Petite taille.
8 PA

Mutant (1).

10 - 3 - 4/7 - 2/5 - 4/1
Renfort, Membre supplémentaire.
Spécial Gobelin. Petite taille.
17 PA

Mutant (2).

10 - 3 - 3/6 - 2/4 - 4/1
Renfort, Mutagène/0.
Spécial Gobelin. Petite taille.
16 PA

Ninja.

10 - 4 - 5/6 - 4/3 - 3/2
Renfort, Assassin, Vivacité.
Spécial Gobelin. Petite taille.
Les ninjas Gobelins.
24 PA

Les ninjas Gobelins.

Lors de la constitution des armées, chaque ninja gobelin peut être doté d'une (et d'une seule) des capacités ci-dessous :

- Corbeau macabre pour + 2 PA, il gagne la compétence « Bond ».
- Rat funeste pour + 3 PA, il gagne la compétence « Toxique/1 ».

Noble (1), Ströhm, chevalier.

20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3
Renfort, Charge bestiale, Fanatisme, FOR en charge/10.
Elite Gobelin. Grande taille.
39 PA

Noble (2, épée), Ströhm, chevalier.

20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3
Renfort, Acharné, Destrier, Fanatisme.
Elite Gobelin. Grande taille.
41 PA

Noble (2, lance), Ströhm, chevalier.

20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3
Renfort, Acharné, Fanatisme, FOR en charge/10.
Elite Gobelin. Grande taille.
41 PA

Noble (3, épée), Ströhm, chevalier.

20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3
Renfort, Bond, Destrier, Fanatisme.
Elite Gobelin. Grande taille.
37 PA

Noble (3, lance), Ströhm, chevalier.

20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3
Renfort, Bond, Fanatisme, FOR en charge/10.
Elite Gobelin. Grande taille.
37 PA

Noble (4, épée), Ströhm, chevalier.

20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3
Renfort, Eclaireur, Destrier, Fanatisme.
Elite Gobelin. Grande taille.
39 PA

Noble (4, lance), Ströhm, chevalier.
20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3
Renfort, Eclaireur, Fanatisme, FOR en charge/10.
Elite Gobelin. Grande taille.
39 PA

Porte-arête de No-Dan-Kar, mutant.
10 - 3 - 5/3 - 2/3 - 5/1
Fioles explosives : TIR=2 FOR3, 5/10/15.
Renfort, Conscience, Etendard/10, Membre supplémentaire.
Spécial Gobelin. Petite taille.
L'arête de piranha géant.
33 PA

L'arête de piranha géant.
Tous les Gobelins amis dans le rayon de la compétence « Étendard/X » du porte-arête bénéficient de la compétence « Conscience ». Cette faculté ne se propage pas grâce à un État-major.

Porte-étendard (1).
10 - 3 - 2/1 - 2/3 - 1/1
Renfort, Bravoure, Etendard/10.
Régulier Gobelin. Petite taille.
L'étendard vivant.
18 PA

L'étendard vivant.
Tous les Gobelins amis dans le rayon de la compétence « Étendard/X » du porte-étendard bénéficient de la compétence « Bravoure ». Cette faculté ne se propage pas grâce à un État-major.

Porte-étendard (2), ashigarû.
10 - 3 - 2/2 - 2/2 - 2/1
Renfort, Etendard/10.
Régulier Gobelin. Petite taille.
9 PA

Prototype golgoth.
12,5 - 3 - 6/7 - 5/8 - 4/2
Carburateur, Bidouilles à naphte/INI, FOR, Arsenal :
TIR=3 FOR7, 15/30/45.
Charge bestiale, Implacable/1, Tir d'assaut.
Elite Gobelin. Petite taille.
52 PA

Samûra (1).
10 - 3 - 4/6 - 4/6 - 4/3
Instinct de survie/6, Ambidextre, Coup de maître/0.
Elite Gobelin. Petite taille.
26 PA

Samûra (2).
10 - 3 - 4/6 - 4/6 - 4/3
Instinct de survie/6, Coup de maître/0, Fine lame.
Elite Gobelin. Petite taille.
23 PA

Scaphandrier.
10 - 2 - 3/4 - 3/7 - 2/3
Renfort.
Spécial Gobelin. Petite taille.
13 PA

Shigobi.
10 - 6 - 6/7 - 4/3 - 4/3
Assassin, Rapidité.
Spécial Gobelin. Petite taille.
Les shigobis Gobelins.
34 PA

Les shigobis Gobelins.
Un shigobi ne peut pas quitter le champ de bataille sous l'effet de la Peur. Si cela se présente, le shigobi est laissé à l'extrémité du champ de bataille par laquelle il aurait dû s'enfuir. Un shigobi ne peut jamais bénéficier de la compétence « Renfort ».

Souffleur.
10 - 3 - 2/3 - 3/4 - 4/2
Renfort.
Spécial Gobelin. Petite taille.
Les nettoyeurs de No-Dan-Kar.
20 PA

Les nettoyeurs de No-Dan-Kar.
Une fois par tour, lors de son activation (avant ou après son déplacement), un souffleur peut activer son soufflet. Tous les combattants situés à 5cm ou moins du souffleur et dans son angle de vue sont affectés par le gaz. Le joueur choisit le type de gaz utilisé parmi la liste ci-dessous. Un même combattant peut être affecté par plusieurs types de gaz en même temps s'il est dans la zone d'effet de plusieurs souffleurs.

- **Voile de suie.** Le nuage de fumée constitué coupe toutes les lignes de vue au palier 0. Le nuage se déplace avec le souffleur.
- **Nuage urticant.** Les combattants perdent un dé de corps à corps.
- **Vapeur frénétique.** Les combattants doivent placer tous leurs dés de combat en attaque, même si un autre effet de jeu les oblige à en placer en défense.

Les combattants bénéficiant des compétences « Mort-vivant » ou « Construct » sont immunisés à ces souffles, ainsi que les souffleurs Gobelins.

Tirailleur.
10 - 3 - 2/3 - 2/5 - 2/2
Fusil expérimental : TIR=3 FOR3, 10/35/50 ;
Artillerie légère perforante.
Renfort, Harcèlement.
Spécial Gobelin. Petite taille.
Fusils expérimentaux.
19 PA

Fusils expérimentaux.

Après avoir désigné un combattant comme cible de son tir, un tireur peut tenter d'augmenter l'efficacité de son arme s'il le désire. Désignez soit la Force, soit la portée du fusil expérimental puis lancez un D6. Le résultat obtenu indique le bonus de Force ou de portée, selon le choix effectué, dont le tireur bénéficiera pour son tir.

- '1' : FORTIR-2 ou -10cm à toutes les portées.
- '2' ou '3' : FORTIR+1 ou +5cm à toutes les portées.
- '4' ou '5' : FORTIR+3 ou +10cm à toutes les portées.
- '6' : FORTIR+5 ou +15cm à toutes les portées.

Le jet de réglage peut être effectué avant chaque test de Tir.

Troll de guerre, troll.

12,5 - 1 - 5/12 - 4/12 - -8/0

Instinct de survie/6, Régénération/5.

Créature Gobelins. Grande taille.

Amphore à vigile.

65 PA

Amphore à vigile.

Un troll de guerre peut acheter une amphore à vigile pour +5PA.

L'amphore à vigile possède un profil et est considérée comme un combattant irrégulier Gobelins, elle n'est cependant pas représentée par une figurine.

Le troll ne peut être surpris et bénéficie de la compétence « Immunité/Assassin ».

Le vigile participe activement aux combats menés par le troll en défendant ses arrières. C'est lui qui combat les figurines qui chargent ou engagent la créature de dos. Tant que le vigile est vivant, le troll a un champ de vision de 360 ° et ne peut combattre d'ennemi dans son dos : c'est le vigile qui s'en occupe.

Un vigile mis en fuite sous l'effet de la peur se cache à l'intérieur de l'amphore. On le considère comme Tué net. Il ne peut plus apporter son aide au troll qui perd toutes les capacités offertes par cette capacité.

Vigile.

-- 3 - 2/1 - 2/1 - 4/0

Immunité/Assassin.

Irrégulier Gobelins.

Troll noir, troll.

12,5 - 1 - 5/15 - 3/14 - -9/0

Régénération/5.

Créature Gobelins. Grande taille.

L'arracheur de bras.

85 PA

L'arracheur de bras.

Quand un troll noir blesse son adversaire au bras, la Blessure est appliquée normalement. Mais, en plus de ses effets habituels, le bras est violemment arraché par le troll. L'infortunée victime perd un dé de combat (à choisir par la victime pour le combat en cours). Si son deuxième bras vient à être arraché... la victime encaisse un Tué net. Mais en général, l'amputation d'un bras suffit largement à faire mourir l'adversaire dans une atroce agonie. Un troll noir ne peut jamais arracher les bras d'un combattant de Très grande taille.

Troll rouge, troll.

12,5 - 2 - 6/16 - 0/13 - -9/0

Implacable/1, Possédé, Régénération/5, Tueur né

Créature Gobelins. Grande taille.

105 PA

Profils détaillés des Machines de guerre.

L'argument.

RES=10 ; 5PS ; poids=3.

Equipage=1 :

- Servants : Canonnier.
- Suppléants : n'importe quel combattant avec TIR=2 (ou +) et DIS=2 (ou +). Si le Tir d'un suppléant est utilisé pour résoudre le tir de l'argument, il gagne TIR-1.

Boulet : FOR10, 20/35/50. Artillerie légère perforante.

Inaltérable.

Machine de guerre Gobelin. Petite taille.

20PA

Casse-montagne.

RES=17 ; 8PS ; poids=10.

Equipage=3 :

- Servants : Artificier.
- Suppléants : n'importe quel combattant avec TIR=3 (ou +) et DIS=3 (ou +).

Munitions du casse-montagne : FOR spéciale, -/80/120. Artillerie spéciale.

Inaltérable, Rempart/15.

Machine de guerre Gobelin. Grande taille.

Le casse-montagne.

Les munitions du casse-montagne.

Sémaphore.

Vigie.

112PA

Le casse-montagne.

Pour pouvoir déployer un ou plusieurs Artificiers dans une armée, celle-ci doit compter au moins un casse-montagne dans ses rangs.

Un casse-montagne requiert au moins 3 artilleurs (servants et/ou suppléants) pour être utilisé correctement. Les modificateurs suivants sont cumulatifs :

- Si un casse-montagne n'est manipulé que par 2 artilleurs, il gagne TIR-1.
- Si un casse-montagne n'est manipulé que par un seul artilleur, il gagne TIR-1 et ne peut tirer qu'un tour sur deux.
- Si le Tir d'un suppléant est utilisé pour résoudre un tir de casse-montagne, il gagne TIR-1.

La valeur de Tir de base utilisée pour résoudre le tir d'un casse-montagne ne peut jamais être supérieure à 4. Si celle de l'équipage est supérieure, elle est ramenée à 4.

Les casses-montagnes ne peuvent tirer qu'une fois par tour, quels que soient les effets de jeu.

Le casse-montagne ne peut pas tirer sur une cible située à moins de 10cm de lui. En outre, il ne possède pas de portée courte. Jusqu'à 80cm, tous ses tirs sont considérés comme étant effectués à portée moyenne.

Sémaphore.

N'importe quel servant peut devenir sémaphore. Il est déployé en même temps que le casse-montagne. Un casse-montagne peut utiliser la ligne de vue de n'importe quel sémaphore de son camp si l'un des servants au contact du canon - y compris la vigie - possède une ligne de vue sur celui-ci. Lorsqu'il désigne une cible, le sémaphore agite des fanions, il peut donc être vu par les servants comme s'il était de Grande taille. Le canon peut alors effectuer des tirs en cloche au-dessus des obstacles. Cependant, lors d'un tir d'après les signaux d'un sémaphore, il gagne TIR-1. Un Sémaphore ne peut pas transmettre sa ligne de vue s'il se trouve au contact d'un adversaire.

Les munitions du casse-montagne.

Avant chaque Tir, vous devez choisir avec quel type de boulet le casse-montagne va être chargé.

- **Boulet.** Le canon est chargé avec un boulet classique. FOR=16, Artillerie lourde à effet de zone.
- **Bombasse.** Il s'agit d'un boulet explosif hautement dévastateur mais également instable. Résolez le test de Tir de façon normale. Sur un résultat de '1', le boulet risque d'exploser dans le fût du canon : relancez 1d6. Sur un nouveau résultat de '1', le boulet explose. Le casse-montagne est détruit et toutes les figurines situées à 5cm ou moins de lui subissent un jet de Blessures (FOR=15).
FOR=14, Artillerie lourde à effet de zone.
En explosant, le projectile inflige non seulement des dégâts d'artillerie lourde, mais il libère également deux autres boulets. Une fois les dégâts de la première explosion résolus, effectuez deux nouveaux jets de dispersion à partir du centre du gabarit. Résolez ensuite les dégâts des deux autres boulets.
FOR=7, Artillerie légère à effet de zone.
- **Concentré de naphte.** Le canon est chargé avec un baril d'une mixture volatile et extrêmement inflammable. Si la cible est touchée, le baril lui inflige un premier Jet de blessures (FOR=6). Si le projectile dévie, le tonneau n'inflige aucun jet de Blessures, utilisez le gabarit de dispersion de façon normale.
Une fois que le point d'impact à été déterminé, retirez le gabarit. Toutes les figurines situées, à 5cm ou moins du point d'impact subissent un jet de Blessure de (FOR=4). Les combattants dotés de la compétence « Inaltérable » peuvent subir le jet de Blessures lié à l'impact du baril mais pas celui dû aux flammes. Celles-ci s'éteignent dès que tous les Jets de Blessures ont été effectués.
- **Charge cerbère.** Le fut est chargé avec trois boulets plus légers. N'effectuez pas de jet de Tir, les trois boulets dévient automatiquement. Effectuez trois jets de dispersion, un pour chaque boulet, à partir du point désigné. Pour ces jets de dispersion, la distance de déviation est doublée. Résolez ensuite les dégâts pour chacun des trois impacts de façon normale.
FOR=8, Artillerie lourde à effet de zone.

Vigie.

A son activation, un servent ou un suppléant au contact du canon peut grimper sur le fût. Il n'est plus compté dans le nombre de figurines qui manient l'engin, mais la ligne de vue est estimée comme si le tireur était de Très grande taille. Retirez la figurine de la vigie du terrain : elle ne peut plus être prise pour cible, mais elle est tuée si le canon est détruit. Replacez-là au contact du canon à la fin de la phase d'activation. Si le canon est détruit alors que la vigie se trouve dessus, celle-ci est considérée comme Tué net.

Roue folle

20 - 3 - 5/5 - 3/8 - -4/3

5 PS ; poids = 5.

Carburateur, Roue folle à naphte/MOU, FOR.

Instinct de survie/6, Impact/3, Irrépressible.

Machine de guerre Gobelins. Grande taille.

51 PA

Profils détaillés des combattants Magiciens.

Psycho-mutant (1), mutant.

10 - 4 - 5/5 - 3/3 - 6/2

POU=3

Renfort, Guerrier-mage, Mutagène/0, Initié de l'Air/Mutations.
(Contre-attaque).

Initié Gobelin. Petite taille.

Les mutants Gobelins.

28 PA

Les mutants Gobelins.

Pour chaque mutant en contact socle à socle avec lui, un psycho-mutant gagne POU+1.

Le flux d'énergie drainé par les psycho-mutants est trop instable pour générer une contremagie efficace, ils ne peuvent jamais Contrer ou Absorber de sorts.

Psycho-mutant (2), mutant.

10/15 - 3 - 4/4 - 3/3 - 5/2

POU=3

Renfort, Guerrier-mage, Vol, Initié de l'Air/Mutations.
(Contre-attaque).

Initié Gobelin. Petite taille.

Les mutants Gobelins.

24 PA

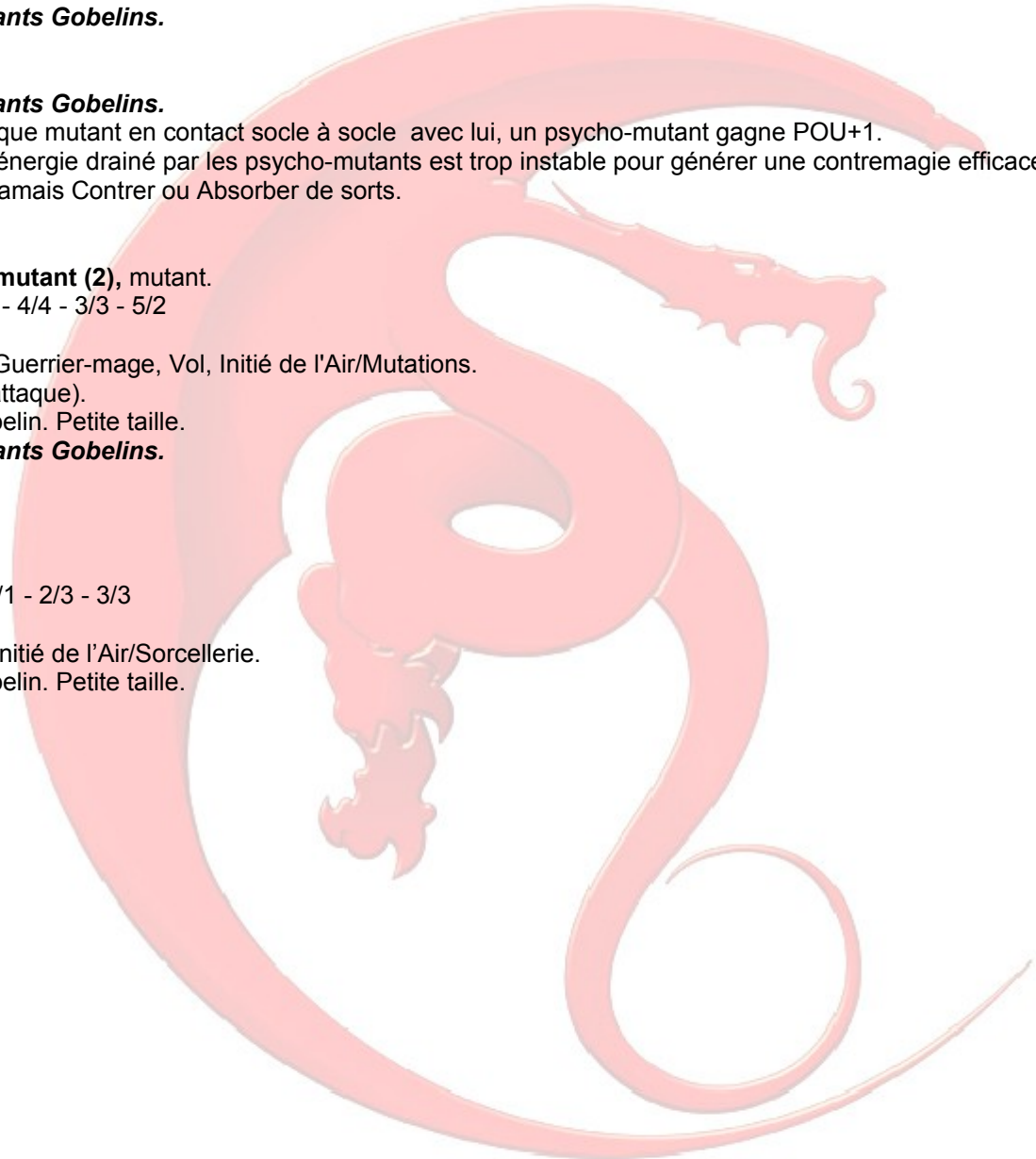
Sorcier.

10 - 4 - 2/1 - 2/3 - 3/3

POU=4

Renfort, Initié de l'Air/Sorcellerie.
Initié Gobelin. Petite taille.

21 PA



Profils détaillés des combattants Fidèles.

Prophète.

10 - 3 - 3/4 - 3/5 - 3/2

FOI=1/1/0

Renfort, Bravoure, Moine-guerrier, Fidèle de Rat/7,5.

(Contre-attaque).

Dévoit Gobelins. Petite taille.

Les enfants de Rat.

20 PA

Les enfants de Rat.

Une fois par tour, lors son activation, le Prophète peut échanger sa valeur de FT avec celle d'un Fidèle de Rat ami à 15cm ou moins de lui. Les valeurs ainsi échangées ne pourront être ensuite transmises à nouveau par quelque moyen que ce soit.

Sire des rats.

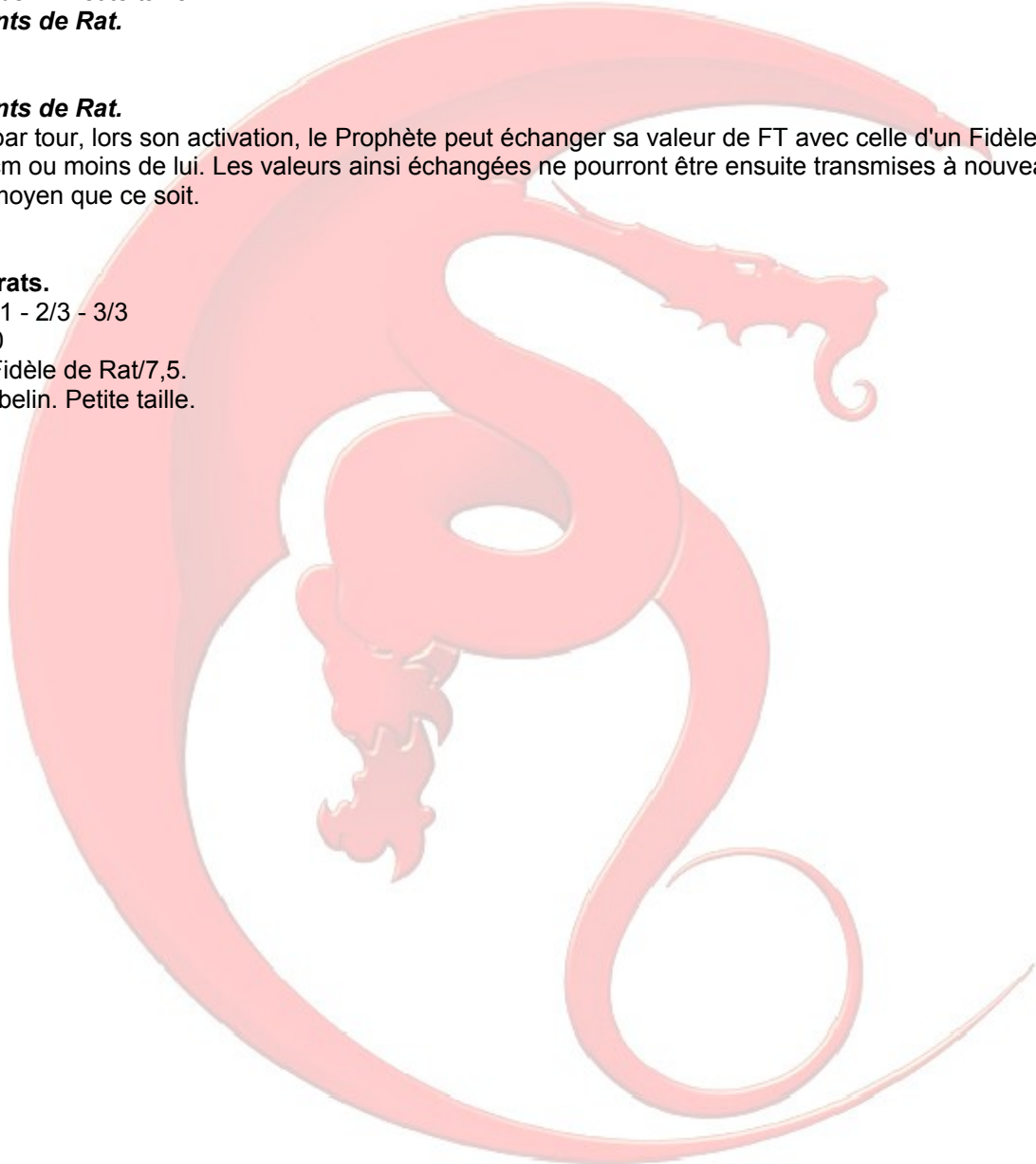
10 - 4 - 2/1 - 2/3 - 3/3

FOI=1/2/0

Renfort, Fidèle de Rat/7,5.

Dévoit Gobelins. Petite taille.

19 PA



Profils détaillés des Champions.

Azsoth, le fourbe.

10 - 5 - 4/6 - 4/5 - 2/3

Instinct de survie/6, Commandement/10, Fléau/Bravoure.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion régulier Gobelins. Petite taille.

34 PA

La Babayagob.

10 - 7 - 3/3 - 3/6 - 6/5

POU=6

Lance-fusées : TIR=3 FOR10, 10/20/80.

Instinct de survie/6, Harcèlement, Adepte de l'Air et du Feu/Sorcellerie, Typhonisme.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte Gobelins. Petite taille.

89 PA

Baiser volé.

Air=3 ; Voie : Réservé à la Babayagob ;

Fréquence=1.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Lancez 2d6. Si le résultat indique un double '4', '5' ou '6', la cible est immédiatement transformée en crapaud et retirée du champ de bataille.

Si la cible était sous l'effet du sortilège Séduction voluptueuse, elle est transformée sous n'importe quel double au résultat des dés.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions et sur les combattants n'ayant pas de score de Discipline.

Balai de Zoukhoi (10).

Le porteur gagne les compétences

« Immunité/Terrain encombré » et « Vol », avec les restrictions suivantes :

- Le porteur ne peut pas atteindre le palier 2.
- En vol, le porteur gagne MOU=5x1s6 ; ce jet doit être relancé à chaque tour. Si le résultat est '1', le porteur gagne MOU=0 et ne peut pas bouger ce tour.
- Le porteur effectue des mouvements de poursuite de 10cm.

Réservé à la Babayagob.

Mains d'Oxyde (25).

Lors de chaque phase Stratégique, le joueur adverse doit se séparer de l'une de ses cartes.

- S'il choisit une carte de références, les combattants qui lui sont associés ne pourront ni se déplacer, ni tirer, ni lancer de sort ou de miracle ; en cas de combat en Corps à corps, elles devront placer tous leurs dés en défense et aucun effet de jeu ne leur permettra de gagner des dés d'attaque.

- S'il s'agit d'une autre carte (sortilège, miracle, artefact....), celle-ci devient inutilisable.

L'effet de l'artefact s'arrête au début de la phase Mystique.

Une même carte ne peut subir les effets de l'artefact qu'une seule fois par partie.

Réservé à la Babayagob.

Bazûka, bûshi.

10 - 6 - 6/7 - 6/8 - 6/5

Instinct de survie/6, Commandement/10, Ennemi personnel/Yakûza, Feinte, Furie guerrière.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion spécial Gobelins. Petite taille.

Les bûshis Gobelins.

98 PA

Tzûnami (15).

Après le test d'Initiative, le porteur peut choisir de perdre la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour, il gagne alors le droit de replacer ses dés de combat, ainsi que ATT-1 et FOR-1.

Lorsque le porteur utilise la Furie guerrière, aucun combattant ne peut effectuer de Contre-attaque (même à l'aide de la compétence « Ambidextre ») contre le porteur.

Réservé à Bazûka.

Becbunzen I, Ströhm.

10 - 5 - 6/7 - 6/9 - 5/5

Instinct de survie/6, Commandement/15, Fanatisme.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Gobelins. Petite taille.

78 PA

Masse folle / 1 (1).

Le porteur gagne FOR=2d6, relancez les dés avant chaque jet de Blessures.

Réservé à Becbunzen I.

Becbunzen II, Ströhm.

10 - 6 - 7/7 - 6/9 - 5/5

Carburateur, Arme Ströhm à naphte/FOR.

Instinct de survie/6, Brutal, Commandement/15, Fanatisme, Implacable/2.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Gobelins. Petite taille.

101 PA

Boulon sacré (10).

Au moment d'effectuer un jet de Renfort, le joueur peut désigner le combattant qu'il veut (parmi les combattants dotés de cette compétence qui ont été éliminés), si ce combattant possède un équipement à naphte ou l'attribut 'Ströhm'. La cible revient automatiquement en jeu selon les règles de Renfort. Ensuite, le joueur procède au jet de renfort avec un autre combattant, de façon normale.

Une seule utilisation par partie.

Réservé à Becbunzen II.

Masse folle / 2 (3).

Le porteur lance 2d6 pour ses jets de Pression, seul le meilleur résultat est retenu.

Réservé à Becbunzen II.

Briolin, le coiffeur.

10 - 6 - 6/6 - 4/5 - 6/3

Ciseaux : TIR=3 FOR3, 5/10/15.

Instinct de survie/6, Assassin, Bond, Infiltration/10, Rapidité, Vivacité.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial de Cadwallon/Gobelin. Taille moyenne.

68 PA

Carbone.

10 - 3 - 2/3 - 3/5 - 4/2

TIR=3.

Carburateur, FROUF.

Instinct de survie/6, Harcèlement.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Gobelin/Orque. Petite taille.

Le F.R.O.U.F.

32 PA

Le F.R.O.U.F.

Avant chaque tir, le joueur doit choisir le mode de fonctionnement du FROUF.

- **Fonction cobra.** FOR5, 15/30/45, Artillerie légère à effet de zone.
- **Fonction dragon.** Le joueur effectue un jet d'injection qui détermine la FOR de l'arme (un '1' cause un incident de tir). Aucun autre jet n'est à effectuer, tout combattant (ami comme ennemi) situé à 10cm ou moins de Carbone dans son angle de vision sont touchés et subissent un jet de Blessures (FOR=Jet d'injection effectué).

Cyanhur, le poignard du dieu Rat.

12,5 - 8 - 8/6 - 6/7 - 8/5

TIR=3.

Instinct de survie/6, Alliance/Chemins du Destin, Ambidextre, Assassin, Bond, Vivacité.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Gobelin. Petite taille.

101 PA

Bombes à mèche (8).

Le porteur peut utiliser avec l'un des effets suivants lors de son activation.

- **Bombe fumigène.** Un point à 15cm du porteur est désigné, aucun test n'est nécessaire. Toute ligne de vue au palier 0 est bloquée à 5cm de ce point jusqu'à la fin du tour.
- **Bombe à fragmentation.** Le porteur gagne l'arme de tir suivante : FOR10, 15/-/, Artillerie légère à effet de zone.

Réservé à Cyanhur.

Masque de Strycnius (7).

Le porteur gagne la compétence « Conscience ».

Réservé à Cyanhur.

Deuterium, mutant.

10 - 4 - 4/6 - 3/4 - 5/2

Instinct de survie/6, Commandement/10, Mutagène/0.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion spécial Gobelin. Petite taille.

36 PA

Dhypter, monsieur.

10 - 5 - 3/4 - 4/3 - 4/3

Harpon : TIR=3 FOR4, 10/15/20.

Instinct de survie/6, Tireur d'élite.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Gobelin. Petite taille.

Familier de la Dent noire.

33 PA

Gidzzit I, le sonneur.

10 - 5 - 2/1 - 2/4 - 3/3

POU=4

Instinct de survie/6, Ennemi personnel/Pillgrim, Initié de l'Air/Sorcellerie.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion initié Gobelin. Petite taille.

23 PA

Gidzzit II, le sonneur, mutant.

10 - 5 - 2/1 - 2/4 - 3/3

POU=5

Instinct de survie/6, Ennemi personnel/Pillgrim, Mutagène/0, Adepté de l'Air et de la Terre/Sorcellerie, Mutations. (Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes). Champion adepte Gobelins. Petite taille. 46 PA

Parchemin de foudre.

Air=2 ; Voie : Réservé à Gidzzit ; Fréquence=2. Difficulté=Libre ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané. *La cible subit un jet de Blessures (FOR=Difficulté-2).*

Golborak, prototype golgoth.

12,5 - 5 - 9/9 - 8/10 - 8/8

TIR=3.

Carbateur, Armure golgoth/INI, FOR. Instinct de survie/6, Bravoure, Charge bestiale, Commandement/30, Implacable/2. (Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée). Champion légende vivante Gobelins. Petite taille.

L'armure golgoth.

203 PA

L'armure golgoth.

En cas d'incident sur un jet d'injection, Golborak obéit au tableau suivant, qui remplace totalement le tableau du livre de règles.

- **'1' : Oups !** Golborak subit un jet de Blessures (FOR=10) pour lequel sa RES est considérée comme étant égale à 0, quels que soient les effets de jeu dont il bénéficie. Tous les combattants situés à 5cm ou moins de Golborak subissent un jet de Blessures (FOR=5). Ce jet n'ignore pas la RES des victimes.
- **'2', '3' ou '4' : Ca clignote !** Golborak ne peut plus effectuer de jet d'injection jusqu'à la fin du tour.
- **'5' ou '6' : Métamorphose !** Golborak effectue immédiatement un jet de « Mutagène/0 ».

Arsenal de démolition (23).

Le porteur gagne une arme de tir : Arsenal de démolition - FOR3d6, 15/30/45, Artillerie légère à effet de zone.

Cette arme n'est pas une arme à naphte.

Réservé à Golborak.

Cestode et Trématode (3).

Lorsque le porteur subit un incident de Pression, lancez 1d6. Sur '5' ou '6' l'incident est ignoré.

Réservé à Golborak.

G.I.F.L.E. (16).

Le porteur choisit l'un des effets suivants lors de son activation.

- **Eau des égouts de Klûne.** Un nuage se forme autour du porteur et se déplace avec lui. Jusqu'à la fin du tour, toute ligne de vue au palier 0 est coupée dans la zone concernée. Le nuage s'étend à 10cm du porteur, dans son angle de vue.
- **Naphte de Bran-Ô-Kor.** Tous les combattants à 10cm du porteur dans son angle de vue subissent un jet de Blessures (FOR=6).
- **Carburant alternatif.** Le porteur gagne la compétence « Toxique/3 » jusqu'à la fin du tour et un dé de Toxique, mais il ne peut l'utiliser qu'au corps à corps.

Réservé à Golborak.

Goreth, le massif, mutant.

7,5 - 3 - 5/10 - 4/11 - 6/3

Instinct de survie/6, Commandement/10, Cri de guerre/8, Mutagène/1. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion spécial Gobelins. Grande taille.

Le maître des mutants.

90 PA

Le maître des mutants.

Goreth emporte 3 champignons au combat. Au tout début de la phase de Mouvement, le joueur Gobelins doit annoncer si Goreth absorbe un de ses champignons ou non. L'effet est immédiat : Goreth gagne MOU+5 jusqu'à la fin de la phase de Mouvement. Malgré un appétit vorace, Goreth ne peut absorber qu'un seul champignon par tour.

Hoosû Ūzo.

10 - 5 - 4/3 - 3/3 - 5/4

FOI=2/1/2

Instinct de survie/6, Feinte, Fidèle de Rat/12,5. (Artefact/2, Enchaînement/1, Piété/2).

Champion zélate Gobelins. Petite taille.

54 PA

Conspiration éhontée.

0/0/0 ; Culte : Réservé à Hoosû Ūzo ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 30cm.

Aire d'effet : Spécial.

Durée : Spécial.

Ce miracle doit être lancé, juste après le jet de Tactique, sur le combattant ennemi dont la DIS a été utilisée pour ce même jet.

Le fidèle peut sacrifier des points de FT supplémentaires après l'appel de ce miracle pour en améliorer l'efficacité.

- 0 FT : le résultat du jet de Tactique de la cible est diminuée de 2 points (minimum : 0).
- 1 FT : le résultat du jet de Tactique de la cible est diminuée de 3 points (minimum : 0).

- 2 FT : le résultat du jet de Tactique de la cible est diminuée de 4 points (minimum : 0).

Conseil des rats (10).

Lorsqu'un combattant ami tente un désengagement dans l'aura de foi du porteur, la difficulté est de 4 + 1 par adversaire en contact (et non 2 comme d'habitude).

Réservé à Hoosû Ūzo.

Kimono porte-bonheur (2).

Le porteur peut dépenser 1 unique FT avant chacun de ses tests d'Instinct de survie. Le test est alors effectué avec un dé supplémentaire.

Réservé à Hoosû Ūzo.

Kérozen, le tentaculaire.

10 - 4 - 4/3 - 2/3 - 4/2

POU=4

Instinct de survie/6, Membre supplémentaire, Initié de l'Air et de l'Eau/Sorcellerie. (Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes). Champion initié Gobelins. Petite taille.

Familier de la Dent noire.

31 PA

Tentacules du kraken.

Eau=2 ; Voie : Réservé à Kérozen ; Fréquence=1. Difficulté=7 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les combattants ennemis au contact du magicien gagnent INI-2 (minimum : INI=0).

Kobalt I, l'acerbe.

10 - 5 - 5/6 - 5/7 - 3/4

Instinct de survie/6, Bretteur.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion régulier Gobelins. Petite taille.

41 PA

Armure carillonnante (5).

Le porteur gagne la compétence « Cri de guerre/6 ».

Le porteur ne peut en aucun cas bénéficier de la compétence « Eclairer ».

Aucun combattant ne peut effectuer de Contre-attaque (même à l'aide de la compétence « Ambidextre ») contre le porteur.

Réservé à Kobalt.

Kobalt II, l'acerbe.

10 - 5 - 5/7 - 5/7 - 4/4

Instinct de survie/6, Bretteur, Commandement/10.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion vétéran Gobelins. Petite taille.

51 PA

Krill, capitaine.

10 - 6 - 5/5 - 5/4 - 6/4

TIR=3.

Instinct de survie/6, Bravoure, Commandement/10, Cri de guerre/6, Tueur né.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Gobelins. Petite taille.

Familier de la Dent noire.

80 PA

Fauchard du crâne (6).

Le porteur gagne les compétences « Parade » et « Fine lame ».

Réservé à Krill.

Kûmité, ashigarû.

10 - 4 - 4/6 - 5/5 - 3/3

Instinct de survie/6, Commandement/10.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion régulier Gobelins. Petite taille.

37 PA

Napoléon, général

10 - 5 - 4/4 - 4/5 - 4/6

Instinct de survie/6, Chance, Commandement/15, Cri de ralliement, Stratège.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion spécial Gobelins. Petite taille.

60 PA

Cheval enchanté (6).

S'il possède une ligne de vue, un magicien ami à 20cm ou moins peut dépenser 1 gemme d'Air.

Le porteur gagne alors MOU+5, RES+2 et les compétences « Destrier », « Implacable/1 » et « Inébranlable » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Napoléon.

Œil du gob' (15).

Une carte de l'armée peut être conservée en réserve dès la constitution de la pioche, à la place de la réserve normale.

Réservé à Napoléon.

Ozöhn I, baron, Ströhm, chevalier.

20 - 5 - 5/5 - 5/8 - 3/5

Tromblon : TIR=4 FOR8, 5/10/30, Artillerie légère à effet de zone.

Instinct de survie/6, Commandement/10, Destrier, Ennemi personnel/Kaël, Fanatisme.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion élite Gobelins. Grande taille.

102 PA

Ozöhn II, baron, à pied, tirailleur.

10 - 5 - 5/5 - 6/9 - 5/5

Fusil expérimental : TIR=4 FOR5, 10/35/50, Artillerie légère perforante.

Instinct de survie/6, Commandement/15, Ennemi personnel/Kaël, Fanatisme, Harcèlement.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Gobelins. Petite taille.

Fusils expérimentaux.

100 PA

Ozöhn III, baron, cavalier, tirailleur.

20 - 5 - 5/5 - 6/9 - 5/5

Fusil expérimental : TIR=4 FOR5, 10/35/50, Artillerie légère perforante.

Instinct de survie/6, Commandement/15, Ennemi personnel/Kaël, Fanatisme, Harcèlement.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Gobelins. Grande taille.

Fusils expérimentaux.

125 PA

Ozöhn IV, baron, à pied, Ströhm.

10 - 5 - 5/7 - 6/9 - 5/5

Instinct de survie/6, Bretteur, Commandement/15, Ennemi personnel/Kaël, Fanatisme.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Gobelins. Petite taille.

77 PA

Ozöhn V, baron, cavalier (épée), Ströhm, chevalier, noble.

20 - 5 - 5/7 - 6/9 - 5/5

Instinct de survie/6, Commandement/15, Destrier, Ennemi personnel/Kaël, Fanatisme.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Gobelins. Grande taille.

103 PA

Ozöhn VI, baron, cavalier (lance), Ströhm, chevalier, noble.

20 - 5 - 5/6 - 6/9 - 5/5

Instinct de survie/6, Commandement/15, Ennemi personnel/Kaël, Fanatisme, FOR en charge/10.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Gobelins. Grande taille.

98 PA

Ozöhn VII, baron, Ströhm, chevalier, noble.

20 - 5 - 5/6 - 6/9 - 3/5

Carburateur, Tromblon à naphte : TIR=4 FOR7, 10/20/40.

Instinct de survie/6, Commandement/15, Destrier, Ennemi personnel/Kaël, Fanatisme, Harcèlement.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion élite Gobelins. Grande taille.

133 PA

Shúb, prophète.

10 - 4 - 4/5 - 4/6 - 4/3

FOI=1/1/0

Instinct de survie/6, Bravoure, Moine-guerrier, Piété/1, Fidèle de Rat/7,5.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion dévot Gobelins. Petite taille.

Les enfants de Rat.

36 PA

Sulfur, à pied.

10 - 8 - 4/5 - 6/5 - 7/6

POU=8

Instinct de survie/6, Bravoure, Récupération/3, Réorientation, Maître de l'Air, du Feu et d'un

Élément au choix/Sorcellerie, Shamanisme, Théurgie.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion maître Gobelins. Petite taille.

131 PA

Sulfur, le mangeur de gniards, troll.

12,5 - 6 - 6/16 - 2/13 - -10/6

POU=8

Instinct de survie/6, Bravoure, Implacable/1, Possédé, Récupération/3, Régénération/5,

Réorientation, Tueur né, Maître de l'Air, du Feu et d'un

Élément au choix/Sorcellerie, Shamanisme, Théurgie.

(Artefact/3, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion maître Gobelins. Grande taille.

Maître Sulfur.

263 PA

Maître Sulfur.

Sulfur et sa monture (le troll rouge) ne forment qu'un seul combattant et sont indissociables pour la durée de la bataille. Le mangeur de gniards est de Grande taille mais est considéré comme étant de Très grande taille pour déterminer les lignes de vue. Il peut courir (mais pas charger) et lancer des sortilèges au cours du même tour. Le mangeur de gniards ne subit pas de pénalité sur ses jets d'incantation et de récupération de mana lorsqu'il est au contact d'un combattant ennemi.

Effet troll.

Neutre=1 ; Voie : Réservé à Sulfur ; Fréquence=3. Difficulté=10 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un troll ami ; Durée : Spécial.

Ce sortilège doit être lancé juste avant un jet d'incantation ou de contre.

Le joueur choisit l'un des 2 effets ci-dessous.

- La cible gagne FOR-2 et RES-2 Jusqu'à la fin du tour, le magicien gagne POU+1 pour son prochain test de Pouvoir.
- La cible gagne FOR-4 et RES-4 Jusqu'à la fin du tour, le magicien gagne POU+2 pour son prochain test de Pouvoir.

Alliance d'Asphixia (10).

Le porteur peut, au début de n'importe quelle phase de jeu, gagner immédiatement 10 gemmes de Mana issues d'un ou plusieurs Eléments qu'il maîtrise, dans la limite de sa réserve de mana.

Une seule utilisation par partie.

Réservé à Sulfur.

Chez Sulfur (30).

Le porteur peut utiliser cet artefact lors de la phase Stratégique, lancez 2d6 et appliquez les effets suivants selon les résultats des dés.

Le dé le plus faible est :

- '1' ou '2', le porteur gagne la compétence « Ephémère/5 » jusqu'à la fin du tour.
- '3' ou '4', le porteur gagne la compétence « Prévisible » jusqu'à la fin du tour.
- '5' ou '6', rien ne se passe.

Le dé le plus élevé est :

- '1' ou '2', le porteur gagne POU+1 jusqu'à la fin du tour.
- '3' ou '4', le porteur gagne la compétence « Chance » jusqu'à la fin du tour.
- '5' ou '6', le porteur gagne la compétence « Aimé des Dieux » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Sulfur.

Gemme du Mata-Kata (30).

Le porteur peut dépenser des gemmes de Feu juste avant de lancer un sortilège composé (même partiellement) de Feu. Il peut alors utiliser un ou plusieurs des effets décrits ci-dessous en sacrifiant :

- X gemmes de Feu (maximum : 3), les jets de Blessures infligés par le sortilège gagnent FOR+X.
- 3 gemmes de Feu, le sortilège ne peut être ni contré, ni absorbé.
- 2 gemmes de Feu, la Fréquence du sortilège (s'il s'agit d'une valeur chiffrée indiquée sur la carte) est augmentée de +1.

Réservé à Sulfur.

Sûmotoro, la brute, dai-bakemono.

12,5 - 3 - 5/11 - 5/10 - -6/4

Instinct de survie/6, Brute épaisse, Charge bestiale, Coup de maître/4, Fanatisme.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2).

Champion créature Gobelin. Grande taille.

Espion khawai.

92 PA

Wazabi.

10 - 4 - 5/7 - 5/5 - 4/3

FOI=1/2/0

Instinct de survie/6, Bond, Eclaireur, Coup de maître/2, Moine-guerrier, Fidèle de Rat/10.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2).

Champion zélate Gobelin. Petite taille.

66 PA

Chant du Rat.

0/0/0 ; Culte : Réservé à Wazabi.

Ferveur=3 ; Difficulté=7 ; Portée : Spécial.

Aire d'effet : Spécial.

Durée : Instantané.

Ce miracle peut être appelé à la fin de la phase stratégique du déploiement. Sa ferveur est alors retranchée à la FT avec laquelle le fidèle débute la partie. Il affecte le fidèle et autant de combattants amis que la somme de ses aspects.

Au cours de la partie, ce miracle peut être appelé normalement. Il affecte alors Wazabi ainsi qu'un nombre de combattants amis inférieur ou égal à sa FOI et situés dans son aura de foi.

Les combattants ciblés gagnent la compétence « Eclaireur ».

Au cours de la partie, ceux-ci sont considérés comme cachés à la fin de l'appel, sauf si ils sont à moins de 10cm d'un combattant ennemi (20cm si celui-ci est doté de la compétence « Conscience »).

Lames de fortune (10).

La carte du porteur peut être conservée en réserve dès la constitution de la pioche, à la place de la réserve normale.

Réservé à Wazabi.

Manuel du silence (14).

Le porteur gagne les compétences « Inébranlable » et « Assassin ».

Réservé à Wazabi.

Xhéru, le visionnaire.

10 - 4 - 2/3 - 2/3 - 4/3

FOI=2/1/0

Instinct de survie/6, Fidèle de Rat/7,5.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Piété/2).

Champion dévot Gobelin. Petite taille.

21 PA

Sceptre de communion (3).

Le porteur gagne DIS+2 et la compétence « Autorité ».

Réservé à Xherus.

Yakûza, le rebelle, bûshi.

10 - 6 - 7/8 - 6/7 - 6/5

Instinct de survie/6, Commandement/10, Enchaînement/3, Ennemi personnel/Bazûka, Fanatisme, Féal/1.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0).
Champion spécial Gobelins. Petite taille.

Les bûshis Gobelins.

93 PA

Yu-Feï.

10 - 7 - 6/5 - 6/4 - 6/6

Instinct de survie/6, Contre-attaque, Coup de maître/3, Feinte, Parade.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2).

65 PA

Rakurâi (12).

Le porteur gagne les compétences « Bond » et « Inébranlable ».

Le porteur peut utiliser le Bond comme s'il était de Grande taille.

Lors d'une charge, le porteur bénéficie des effets d'une Charge en piqué, à condition que sa cible soit de Petite taille ou de Taille moyenne.

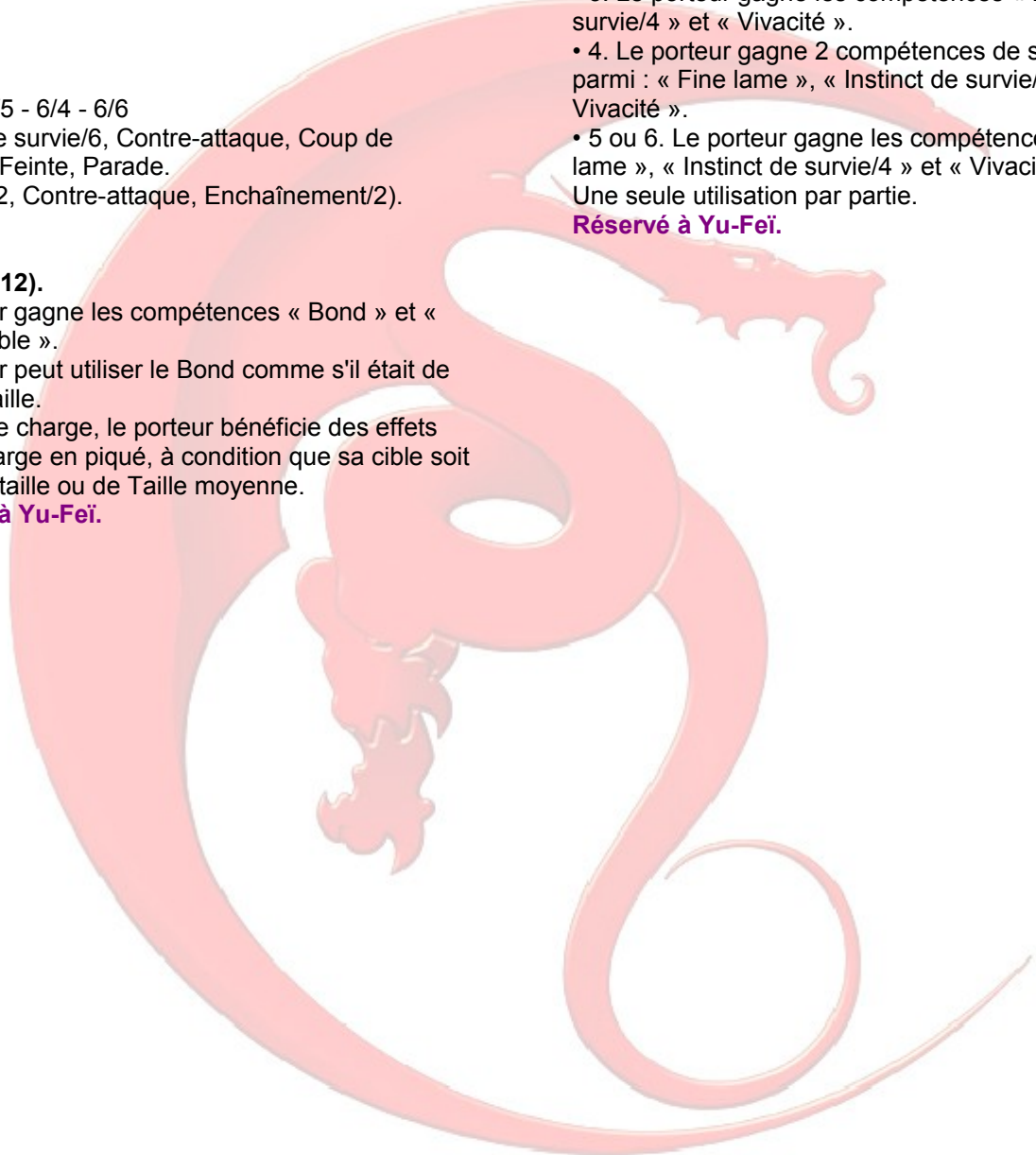
Réservé à Yu-Feï.

Talisman de Qi (5).

Au début de n'importe quelle phase de jeu, le porteur peut activer l'artefact. Les effets durent jusqu'à la fin du tour. Lancez 1D6 :

- 1. Le porteur gagne les compétences « Fine lame » et « Vivacité ».
 - 2. Le porteur gagne les compétences « Fine lame » et « Instinct de survie/4 ».
 - 3. Le porteur gagne les compétences « Instinct de survie/4 » et « Vivacité ».
 - 4. Le porteur gagne 2 compétences de son choix parmi : « Fine lame », « Instinct de survie/4 » ou « Vivacité ».
 - 5 ou 6. Le porteur gagne les compétences « Fine lame », « Instinct de survie/4 » et « Vivacité ».
- Une seule utilisation par partie.

Réservé à Yu-Feï.



Liste des artefacts réservés aux combattants Gobelins.

Clochette du dieu Rat (4).

Le porteur gagne les compétences « Autorité » et « Cri de ralliement ».

Réservé aux Mystiques.

Couronne (Y).

$Y=2x(COU+DIS)$.

Le porteur gagne COU+1 ou PEUR+1, DIS+1 et la compétence « Commandement/10 ».

Idéogramme protecteur d'Ûraken (14).

Cet artefact n'a aucun effet si le Champion ne bénéficie pas de la compétence « Commandement/X ».

Le porteur gagne RES+2 et la compétence « Instinct de survie/5 ».

Les membres de son état-major gagnent la compétence « Instinct de survie/5 »

Réservé aux Champions d'Ûrâken, à Bazûka, Hoosû Ūzo, Kûmité et Wazabi.

Neuvième pompe de Rat (30).

La Neuvième pompe de Rat est un artefact légendaire. Une armée ne peut posséder qu'un seul artefact légendaire. La Discipline du porteur doit être utilisée pour résoudre le jet d'approche et les jets de tactique tant qu'il se trouve sur le champ de bataille.

Le porteur ne peut en aucun cas bénéficier de la compétence « Eclaireur ».

Le porteur gagne PEUR=10 et la compétence « Féal/3 », il bénéficie lui-même de cette dernière.

Une fois par partie, lors de son activation, le porteur peut utiliser le pouvoir de l'artefact. Tout combattant ennemi à 20cm du porteur effectue immédiatement un test de Courage/Peur (difficulté=10) et est immédiatement mis en déroute en cas d'échec. Tout combattant ami à 20cm du porteur gagne MOU-5 jusqu'à la fin du tour.

Réservé aux Champions.

Pierre de survie (20).

L'artefact contient 2 gemmes de Mana neutre en début de partie. Lors de chaque phase Mystique, elle effectue des jets de récupération de Mana comme un Initié, POU=2, sans aucun modificateur (quel que soit l'effet de jeu).

Lors de chaque combat, au moment de répartir ses dés de combat, le porteur peut dépenser 2X gemmes de Mana pour gagner X dés de défense.

Ces dés de défenses ne permettent pas d'obtenir de dé d'attaque, ne sont pas affectés par un effet obligeant le porteur à placer tous ses dés en attaque et ne peuvent pas être annulés.

Réservé aux Champions non-montés des Ecumeurs des océans, à Dhypter, Kérozen et Krill.

Tatouage de l'inconscient (6).

Le porteur gagne COU+5 et les compétences « Artefact/1 » et « Instinct de survie/6 », mais perd la compétence « Renfort ».

Interdit aux Champions. 1/100

Liste des miracles réservés aux combattants Gobelins.

Appel des rats.

1/1/0 ; Culte : Réservé aux Prophètes ; Ferveur=1.

Difficulté=6 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

Choisissez l'un des trois effets ci-dessous.

- *Poignée de rats* : le fidèle subit une Blessure légère. La cible subit un jet de Blessure (FOR=3).
- *Meute de Rats* : le fidèle subit une Blessure grave. La cible subit un jet de Blessure (FOR=7).
- *Flot de Rats* : le fidèle subit une Blessure critique. La cible subit un jet de Blessure (FOR=11).

Les Blessures reçues par le fidèle ne peuvent être évitées d'aucune manière.

Courroux de Rat.

0/1/0 ; Culte : Réservé aux Prophètes ; Ferveur=2.

Difficulté=3+FOI du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

Ce miracle reste actif tant qu'un combattant adverse se trouve dans l'aura de foi du fidèle.

Si le fidèle subit une Blessure, lancez 1d6. Sur un résultat de '4', '5' ou '6', la transformation s'opère. Le fidèle gagne alors ATT+1, FOR+2, RES+2, COU+2 et les compétences « Furie guerrière » et « Possédé ».

Si la transformation est un échec, elle doit être tentée à nouveau lors de chaque Blessure et de chaque phase d'entretien.

Si le fidèle se transforme, lancez 1d6 lors de chaque phase d'entretien (sauf celle du tour où il s'est transformé), sur '1' ou '2', la transformation prend fin et le miracle s'achève.

Marée du dieu Rat.

1/0/0 ; Culte : Rat ; Ferveur=2.

Difficulté=5 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un Marée du dieu Rat est invoquée à 10cm du fidèle. Placez la carte du miracle pour représenter la Marée du dieu Rat. Elle est considérée comme un combattant individuel invoqué dont le socle est délimité par les rebords de la carte.

Elle peut être engagée par un maximum de 8 adversaires. Elle peut traverser les troupes alliées sans pénalité, quand bien même elle n'aurait pas été activée en même temps que celles-ci.

Marée du dieu Rat.

10 - 5 - 3/5 - 2/1 - -3/0

Immunité/Commandement, Vivacité.

Petite taille. Irrégulier Gobelins.

12 PA

Peau de Rat.

0/1/0 ; Culte : Rat ; Ferveur=1.

Difficulté=2+RES de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd les compétences « Instinct de survie/X » et « Renfort » si elle les possède. Elle gagne INI+1, ATT+1, FOR+1 et DEF+1.

Retraite stratégique.

0/1/0 ; Culte : Rat ; Ferveur=Spécial.

Difficulté=2+INI du fidèle ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le fidèle et les combattants amis dans son aura de foi bénéficient de la compétence « Désengagement/5 ».

La Ferveur est égale à la moitié du nombre de combattants ciblés.

Liste des sortilèges réservés aux combattants Gobelins.

Illusion du dieu Rat.

Air=2, Feu=1 ; Voie : Réservé aux Gobelins ; Fréquence=Unique.

Difficulté=10 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 50cm ; Durée : Instantané.

Tout combattant ennemi dans l'aire d'effet du sortilège doit effectuer un test de Courage. Le magicien peut sacrifier des gemmes de Feu après l'incantation pour modifier la difficulté de ce test.

- 0 gemme : difficulté=5.
- 1 gemme : difficulté=6.
- 2 gemmes : difficulté=7.
- 3 gemmes : difficulté=8.
- 4 gemmes : difficulté=9.
- 5 gemmes : difficulté=10.

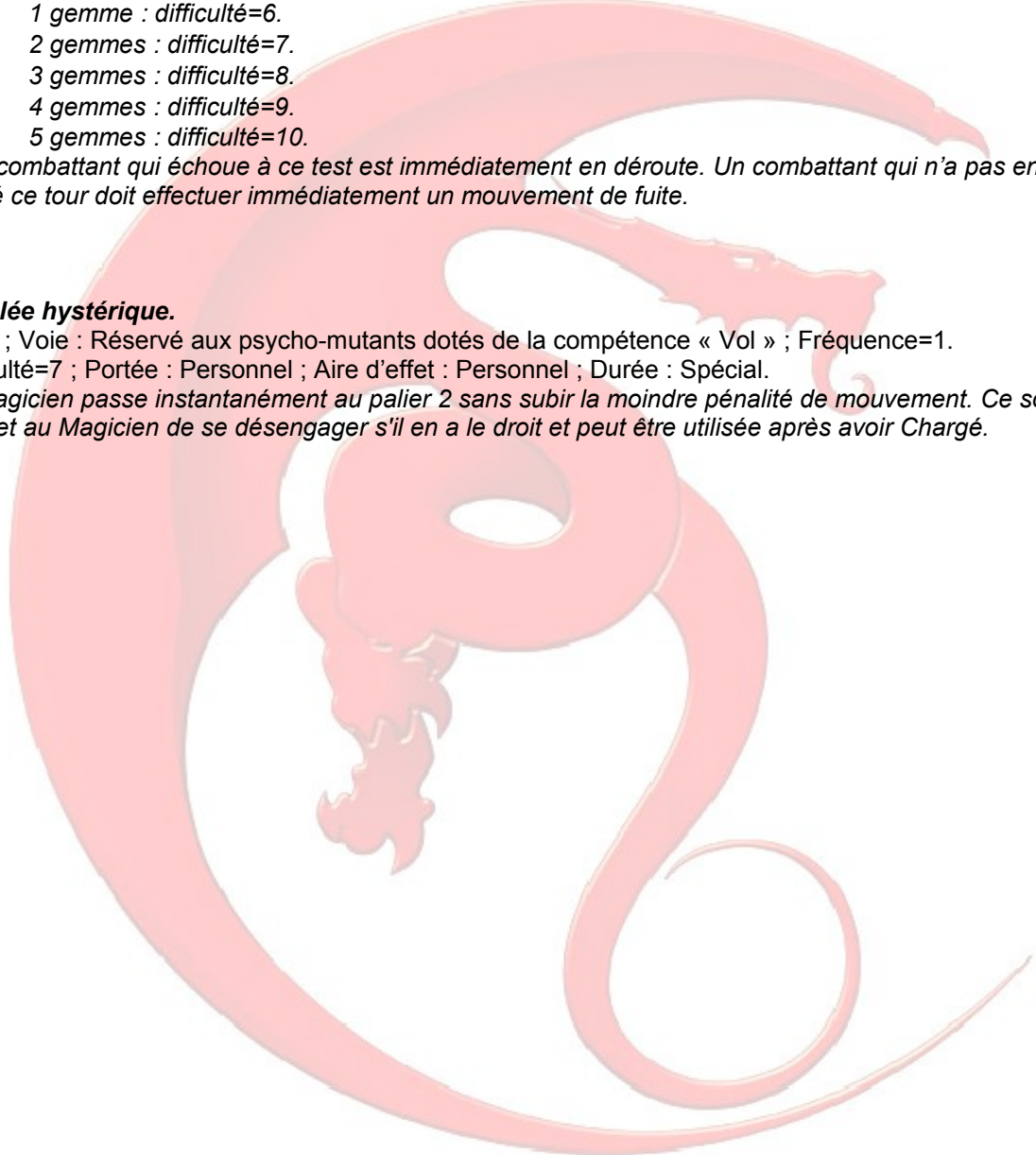
Tout combattant qui échoue à ce test est immédiatement en déroute. Un combattant qui n'a pas encore été activé ce tour doit effectuer immédiatement un mouvement de fuite.

Envolée hystérique.

Air=2 ; Voie : Réservé aux psycho-mutants dotés de la compétence « Vol » ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Spécial.

Le Magicien passe instantanément au palier 2 sans subir la moindre pénalité de mouvement. Ce sortilège permet au Magicien de se désengager s'il en a le droit et peut être utilisée après avoir Chargé.



Faction : Le Marais chaussé.

Conscription express (affiliation) : l'armée a le droit à un bonus de +1 sur ses jets de renfort
C'est le combattant la plus chère qui revient en renfort et non la moins chère.

Ouvre-boîte (Solo) : Tous (3PA) : le combattant gagne la compétence « Féroce ».

Officier du Marais chaussé (Solo) : Champion (3PA) : le combattant gagne DIS+1.
Le combattant gagne aussi DIS+1 (maximum 3) pour chaque Champion possédant ce solo sur le champ de bataille.

Bulldozer (Solo) : Troll (5/8PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Combattant du génie (Solo) : Artificier (4PA) : le combattant gagne la compétence « Sapeur/5 ».

Prédicateur (Solo) : Fidèle (2/3PA) : l'aura de foi du combattant est augmentée de 2,5cm.

Veilleur des murailles (Solo) : Tireur (1/2PA) : le combattant gagne la compétence « Rechargement rapide/1 ».

Combattants affiliés.

Archer.
Artificier.
Boulet.
Casse-montagne.
Javelinier.
Lancier.
Maraudeur.
Milicien.
Musicien et gniards et Porte-étendard.
Prophète.
Roue folle.
Troll de guerre + Amphore à vigile.
Troll noir.
Troll rouge.

Azzoth.
Babayagob + Crapaud de combat.
Briolin.
Cyanhur.
Kobalt I et II.
Gidzzit I.
Sulfur.
Xhérus.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Argument.
Ashigarû.
Bûshi.
Canonnier.
Chevalier Ströhm.
Cogneur de gong et Porte-arête.
Daï-bakemono.
Flibustier.
Garde du corps Ströhm.
Guerrier Ströhm.
Hoheitaï.
Keihoheï.
Matelot.
Musicien et Porte-étendard ashigarû.
Mutant.
Ninja.
Noble chevalier Ströhm.
Prototype golgoth.
Psycho-mutant.
Samûra.
Scaphandrier.
Shigobi.
Souffleur.
Ströhm.
Tirailleur.

+ Baron Samedi.
Bazûka.
Becbunzen I et II.
Carbone.
Deutérium.
Dhypter.
Gidzzit II.
Golborak.
Goreth.
Hoosû Ūzo.
Kérozen.
Krill.
Kûmité.
Napoléonium.
Ozöhn I et II.
Shûb.
Sûmotoro.
Wazabi.
Yakûsa.
Yu-Feï.

Combattants interdits.

Aucun.



Faction : Clan X.

Instabilité (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Mutagène/0 ».

Un combattant possédant déjà « Mutagène/X » jette 2d6 pour son jet de mutagène et conserve le meilleur résultat.

Garde du gore (Solo) : Tous (3/5PA) : le combattant gagne les compétences « Toxique/0 » et « Cri de guerre/5 ».

Des yeux derrière la tête (Solo) : Champion (5PA) : le combattant gagne la compétence « Conscience ».

Magie mutante (Solo) : Mage (2/5PA) : le combattant gagne la voie des Mutations

Un combattant qui maîtrise déjà les Mutations gagne POU+1.

Mutation de combat (Solo) : Etat-major (6/10PA) : le combattant gagne la compétence « Tueur né ».

Nettoyeur mutant (Solo) : Souffleur (2PA) : le combattant gagne un nouveau type de souffle pour sa capacité 'Les nettoyeurs de No-Dan-Kar'.

- **Voile toxique.** Tous les combattants sous le gabarit subissent un jet de Blessures (FOR=-2) ignorant la Résistance.

Troll mutant (Solo) : Troll (4/7PA) : le combattant gagne les compétences « Membre supplémentaire » et « Coup de maître/2 ».

Combattants affiliés.

Archer.
Boulet.
Cogneur de gong et Porte-arête.
Javelinier.
Lancier.
Maraudeur.
Mutant.
Psycho-mutant.
Souffleur.
Troll de guerre + Amphore à vigile.
Troll noir.
Troll rouge.

Azoth.
Babayagob + Crapaud de combat.
Deutérium.
Gidzzit I et II.
Goreth.
Kobalt I.
Sulfur.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Chevalier Ströhm.
Flibustier.
Guerrier Ströhm.
Matelot.
Milicien.
Musicien et gniards et Porte-étendard.
Prophète.
Ströhm.

Becbunzen I.
Cyanhur.
Ozöhn I.
Xhérus.

Combattants interdits.

Argument.
 Artificier.
 Ashigarû.
 Bûshi.
 Canonnier.
 Casse-montagne.
 Daï-bakemono.
 Garde du corps Ströhm.
 Hoheitaï.
 Keihoheï.
 Musicien et Porte-étendard ashigarû.
 Ninja.
 Noble chevalier Ströhm.
 Prototype golgoth.
 Roue folle.
 Samûra.
 Scaphandrier.
 Shigobi.
 Tirailleur.

+ Baron Samedi.
 Bazûka.
 Becbunzen II.
 Briolin.
 Carbone.
 Dhypier.
 Golborak.
 Hoosû Ūzo.
 Kérozen.
 Kobalt II.
 Krill.
 Kûmité.
 Napoléonium.
 Ozöhn II.
 Shûb.
 Sûmotoro.
 Wazabi.
 Yakûsa.
 Yu-Feï.



Faction : Cloches tonnantes.

Pastourats (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Fanatisme ».

Egalité de Rat (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Porteur de cloche (Solo) : Champion (15PA) : le combattant gagne les compétences « Chance » et « Charge bestiale ».

Bénédiction de Rat (Solo) : Troll (5PA) : le combattant gagne la compétence « Insensible/4 ».

Casse-briques (Solo) : Casse-montagne (10PA) : le combattant gagne la compétence « Visée ».

Flèche du Destin (Solo) : Javelinier, Archer (1PA) : le combattant gagne la compétence « Tir instinctif ».

L'élu (Solo) : Fidèle (2/5PA) : le combattant gagne la compétence « Exalté »

Le combattant peut dépenser 1 FT. au moment où il est victime d'un jet de Blessures (après un éventuel test d'Instinct de survie). 1d6 est lancé. Sur '3', '4', '5' ou '6' le jet de Blessures est reporté sur le combattant goblin ami le plus proche, dans son aura de foi.

Combattants affiliés.

Archer.
Artificier.
Boulet.
Casse-montagne.
Javelinier.
Lancier.
Maraudeur.
Musicien et gniards et Porte-étendard.
Prophète.
Souffleur.
Troll de guerre + Amphore à vigile.
Troll noir.
Troll rouge.

Azzoth.
Cyanhur.
Hoosû Úzo.
Kobalt I.
Shûb.
Wazabi.
Xhérus.

Combattants limités (+1PA pour la troupe, +2PA pour les Champions).

Ashigarû.
Chevalier Ströhm.
Flibustier.
Guerrier Ströhm.
Matelot.
Milicien.
Mutant.
Psycho-mutant.
Roue folle.
Ströhm.
Tirailleur.

Babayagob + Crapaud de combat.
Becbunzen I.
Briolin.
Carbone.
Deutérium.
Dhypter.
Gidzzit I.
Kûmité.
Napoléonium.
Ozöhn I.
Sulfur.
Yu-Feï.

Combattants interdits.

Argument.

Bûshi.

Canonnier.

Cogneur de gong et Porte-arête.

Daï-bakemono.

Garde du corps Ströhm.

Hoheitai.

Keihohei.

Musicien et Porte-étendard ashigarû.

Ninja.

Noble chevalier Ströhm.

Prototype golgoth.

Samûra.

Scaphandrier.

Shigobi.

+ Baron Samedi.

Bazûka.

Becbunzen II.

Gidzzit II.

Golborak.

Goreth.

Kérozen.

Kobalt II.

Krill.

Ozöhn II.

Sûmotoro.

Yakûsa.



Faction : Fousseurs.

Clan des steppes (affiliation) : le combattant gagne FOR+1 et RES+1, mais perd la compétence « Renfort ».

Amalgame (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Mercenaires ou Parias (uniquement les troupiers, pas de Champions).

Le commandement des Champions Gobelins peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Gobelins, Mercenaire ou Paria).

Agressivité (Solo) : Tous (2PA) : le combattant gagne la compétence « Furie guerrière ».

Ravageur (Solo) : Champion (8PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Allié isolé (Solo) : Mutant, Souffleur (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Infiltration/10 » et « Régénération/4 ».

Contre-sort (Solo) : Mystique (1/3PA) : le combattant gagne la compétence « Négation ».

Frustre (Solo) : Boulet (2PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Inconscience (Solo) : Javelinier (1PA) : le combattant gagne la compétence « Tir d'assaut ».

Combattants affiliés.

Boulet.
Javelinier.
Lancier.
Maraudeur.
Musicien et gniards et Porte-étendard.
Mutant.
Prophète.
Psycho-mutant.
Souffleur.
Troll de guerre + Amphore à vigile.
Troll noir.
Troll rouge.

Azzoth.
Babayagob + Crapaud de combat.
Deutérium.
Gidzzit I et II.
Kobalt I.
Sulfur.
Xhérus.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Archer.
Ashigarû.
Daï-bakemono.
Flibustier.
Matelot.
Milicien.
Ninja.

Cyanhur.
Dhypter.
Hoosû Ūzo.
Kérozen.
Kûmité.
Sûmotoro.

Combattants interdits.

Argument.
 Artificier.
 Bûshi.
 Canonnier.
 Casse-montagne.
 Chevalier Ströhm.
 Cogneur de gong et Porte-arête.
 Garde du corps Ströhm.
 Guerrier Ströhm.
 Hoheitaï.
 Keihoheï.
 Musicien et Porte-étendard ashigarû.
 Noble chevalier Ströhm.
 Prototype golgoth.
 Roue folle.
 Scaphandrier.
 Ströhm.
 Samûra.
 Shigobi.
 Tirailleur.

+ Baron Samedi.
 Bazûka.
 Becbunzen I et II.
 Briolin.
 Carbone.
 Golborak.
 Goreth.
 Kobalt II.
 Krill.
 Napoléonium.
 Ozöhn I et II.
 Shûb.
 Wazabi.
 Yakûsa.
 Yu-Feï.



Faction : Les écumeurs des océans.

Equipage de la Dent noire (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Furie guerrière ». Les Champions affiliés coûtent -5PA.

Le ciel et la mer (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Cadwès (uniquement les troupiers affiliés de la guilde des Nochers, pas de Champions).

Le commandement des Champions Gobelins peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Gobelins ou Cadwè).

Pied marin (Solo) : Tous (X PA) : le combattant gagne la compétence « Bond ». X=MOU/2,5.

Premier-maître (Solo) : Champion (1PA) : le combattant gagne la compétence « Cri de ralliement ».

A l'abordage (Solo) : Flibustier (1PA) : le combattant gagne la compétence « Ambidextre ».

Grand frère (Solo) : Troll noir (5PA) : le combattant gagne la compétence « Bravoure », tous les combattants Gobelins amis à 15cm bénéficient de la compétence « Bravoure ».

Hydrophile (Solo) : Mage (X PA) : le combattant gagne la compétence « Esprit de l'Eau » et échange l'Air contre l'Eau.

Un combattant qui maîtrise déjà l'Eau gagne POU+1.

X=POU.

Sous l'eau ou sur le pont (Solo) : Scaphandrier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Inébranlable ».

Combattants affiliés (-5PA pour les Champions).

Archer.

Argument.

Baron Samedi.

Canonnière.

Chevalier Ströhm.

Flibustier.

Matelot.

Musicien et gniards et Porte-étendard.

Prophète.

Psycho-mutant.

Scaphandrier.

Souffleur.

Troll noir.

Briolin.

Dhypter.

Kérozen.

Krill.

Ozöhn I.

Xhérus.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

Artificier.
 Boulet.
 Casse-montagne.
 Guerrier Ströhm.
 Javelinier.
 Lancier.
 Maraudeur.
 Roue folle.
 Ströhm avec guisarme/hallebarde.
 Troll de guerre + Amphore à vigile.
 Troll rouge.

Azzoth.
 Babayagob + Crapaud de combat.
 Becbunzen I.
 Cyanhur.
 Gidzzit I.
 Kobalt I.
 Sulfur.

Combattants interdits.

Ashigarû.
 Bûshi.
 Cogneur de gong et Porte-arête.
 Daï-bakemono.
 Garde du corps Ströhm.
 Hoheitaï.
 Keihoheï.
 Milicien.
 Musicien et Porte-étendard ashigarû.
 Mutant.
 Ninja.
 Noble chevalier Ströhm.
 Prototype golgoth.
 Samûra.
 Shigobi.
 Tirailleur.

Bazûka.
 Becbunzen II.
 Carbone.

Deutérium.
 Gidzzit II.
 Golborak.
 Goreth.
 Hoosû Ūzo.
 Kobalt II.
 Kûmité.
 Napoléonium.
 Ozöhn II.
 Shûb.
 Sûmotoro.
 Wazabi.
 Yakûsa.
 Yu-Feï.

Faction : Plongegouffre.

Cachés dans les Ténèbres (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Immunité/PEUR de 6 ou moins ».

Le combattant appartient aux méandres des Ténèbres et non plus aux chemins du Destin.

Culte du Kriss (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants d'Achéron (uniquement les troupes affiliés de Sarlath, pas de Champions).

Le commandement des Champions Gobelins peut être utilisé par tout combattant vivant de l'armée (qu'il soit Gobelins ou d'Achéron).

Antiquaire (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Artefact/1 ».

Champion occulte (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne la compétence « Concentration/X (INI/ATT/DEF) », X est égal au nombre de mystiques amis à 20cm (maximum 3).

Combattant de l'ombre (Solo) : Maraudeur, Lancier, Etat-major (5/8PA) : le combattant gagne les compétences « Assassin » et « Feinte ».

Ombre insaisissable (Solo) : Archer, Javelinier (3PA) : le combattant gagne la compétence « Harcèlement ».

Rat des Ténèbres (Solo) : Fidèle (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Iconoclaste » et +5cm à son aura de foi.

Sorcier du néant (Solo) : Mage (1PA) : le combattant échange l'Air contre les Ténèbres.

Combattants affiliés.

Archer.
Ashigarû.
Boulet.
Canonnier.
Flibustier.
Hoheitai.
Javelinier.
Keihohei.
Lancier.
Maraudeur.
Matelot.
Milicien.
Musicien et gniards et Porte-étendard.
Mutant.
Prophète.
Psycho-mutant.

Azzoth.
Babayagob + Crapaud de combat.
Cyanhur.
Deutérium.
Gidzzit I.
Hoosû Ūzo.
Kérozen.
Kobalt I.
Kûmité.
Shûb.
Sulfur.
Xhérous.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

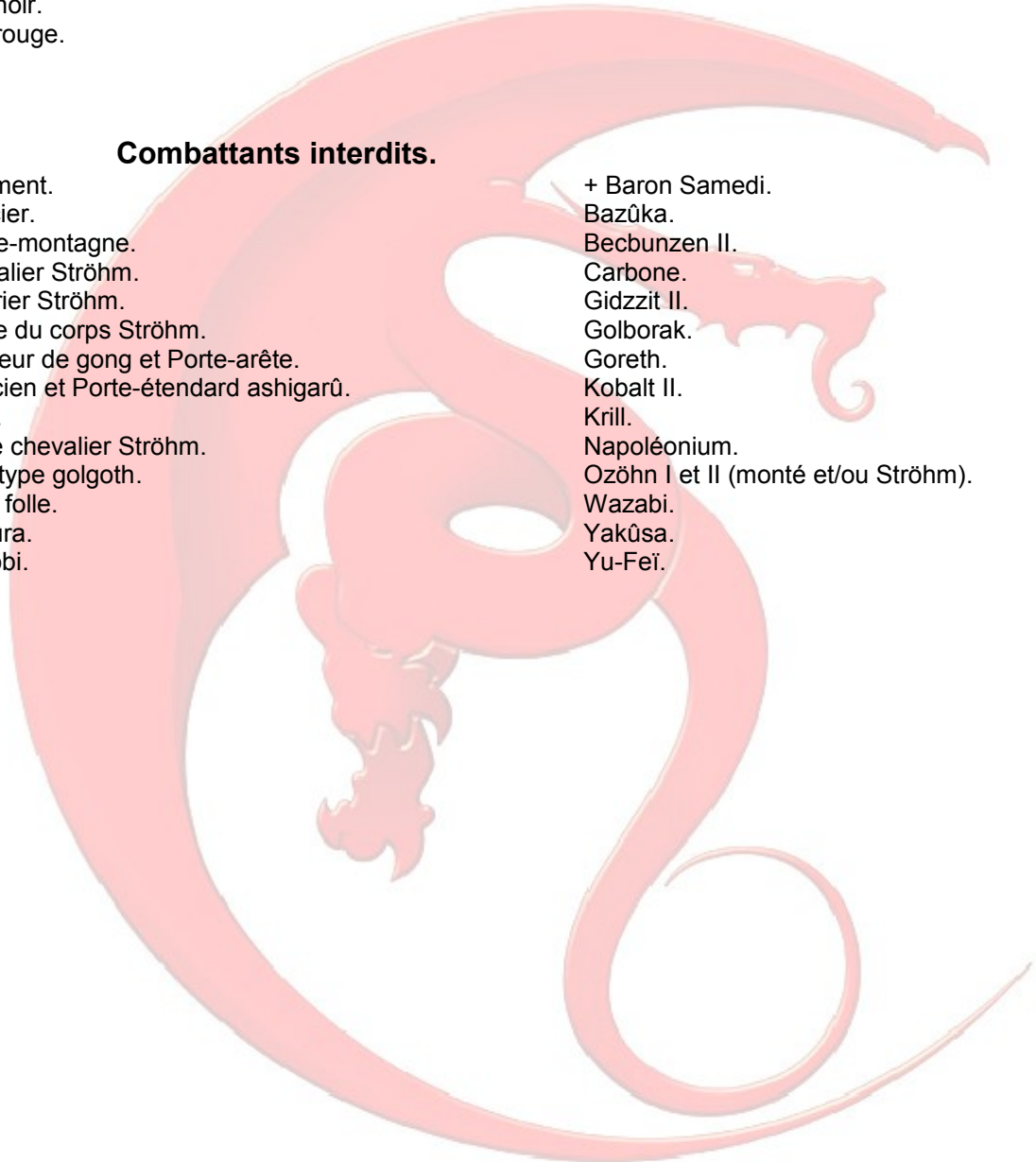
Bûshi.
 Daï-bakemono.
 Scaphandrier.
 Souffleur.
 Ströhm.
 Tirailleur.
 Troll de guerre + Amphore à vigile.
 Troll noir.
 Troll rouge.

Becbunzen I.
 Briolin.
 Dhypter.
 Ozöhn II (à pied, tirailleur).
 Sûmotoro.

Combattants interdits.

Argument.
 Artificier.
 Casse-montagne.
 Chevalier Ströhm.
 Guerrier Ströhm.
 Garde du corps Ströhm.
 Cogneur de gong et Porte-arête.
 Musicien et Porte-étendard ashigarû.
 Ninja.
 Noble chevalier Ströhm.
 Prototype golgoth.
 Roue folle.
 Samûra.
 Shigobi.

+ Baron Samedi.
 Bazûka.
 Becbunzen II.
 Carbone.
 Gidzzit II.
 Golborak.
 Goreth.
 Kobalt II.
 Krill.
 Napoléonium.
 Ozöhn I et II (monté et/ou Ströhm).
 Wazabi.
 Yakûsa.
 Yu-Feï.



Faction : Rats noirs.

Œil de Rat (affiliation) : le combattant gagne TIR+1, les portées des armes de tir sont augmentées de +5cm.

Mafieux gobelins (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Orques (uniquement les troupiers affiliés des Flambeaux de Gerikân, pas de Champions).

Le commandement des Champions Gobelins peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Gobelins, ou Orque).

Desperado (Solo) : Tous (2/5PA) : le combattant gagne TIR=3 et un pistolet goblin : FOR5, 10/15/20 (bonus d'affiliation inclus).

Un Champion gagne aussi les compétences « Tir d'assaut », « Rechargement rapide/1 » et « Visée ».

Arsenal de naphte (Solo) : Champion (6PA) : le combattant gagne « Carburateur, Naphte/FOR ».

Arme expérimentale (Solo) : Tireur (3PA) : le combattant gagne « Carburateur, Naphte/FORTIR ».

Fortification de campagne (Solo) : Casse-montagne (5PA) : le combattant gagne la compétence « Rempart/15 ».

Machine de présérie (Solo) : Golgoth (4PA) : le combattant gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Nettoyeur automatique (Solo) : Souffleur (5PA) : le combattant gagne « Carburateur, Naphte/MOUPEUR ».

Combattants affiliés.

Archer.
Artificier.
Canonnier.
Casse-montagne.
Chevalier Ströhm.
Guerrier Ströhm.
Javelinier.
Lancier.
Maraudeur.
Milicien.
Musicien et gniards et Porte-étendard.
Prototype golgoth.
Roue folle.
Souffleur.
Ströhm.
Tirailleur.

Azzoth.
Becbunzen I.
Briolin.
Carbone.
Cyanhur.
Dhypter.
Golborak.
Kobalt I.
Napoléonium.
Ozöhn I et II (tirailleur ou naphte).

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

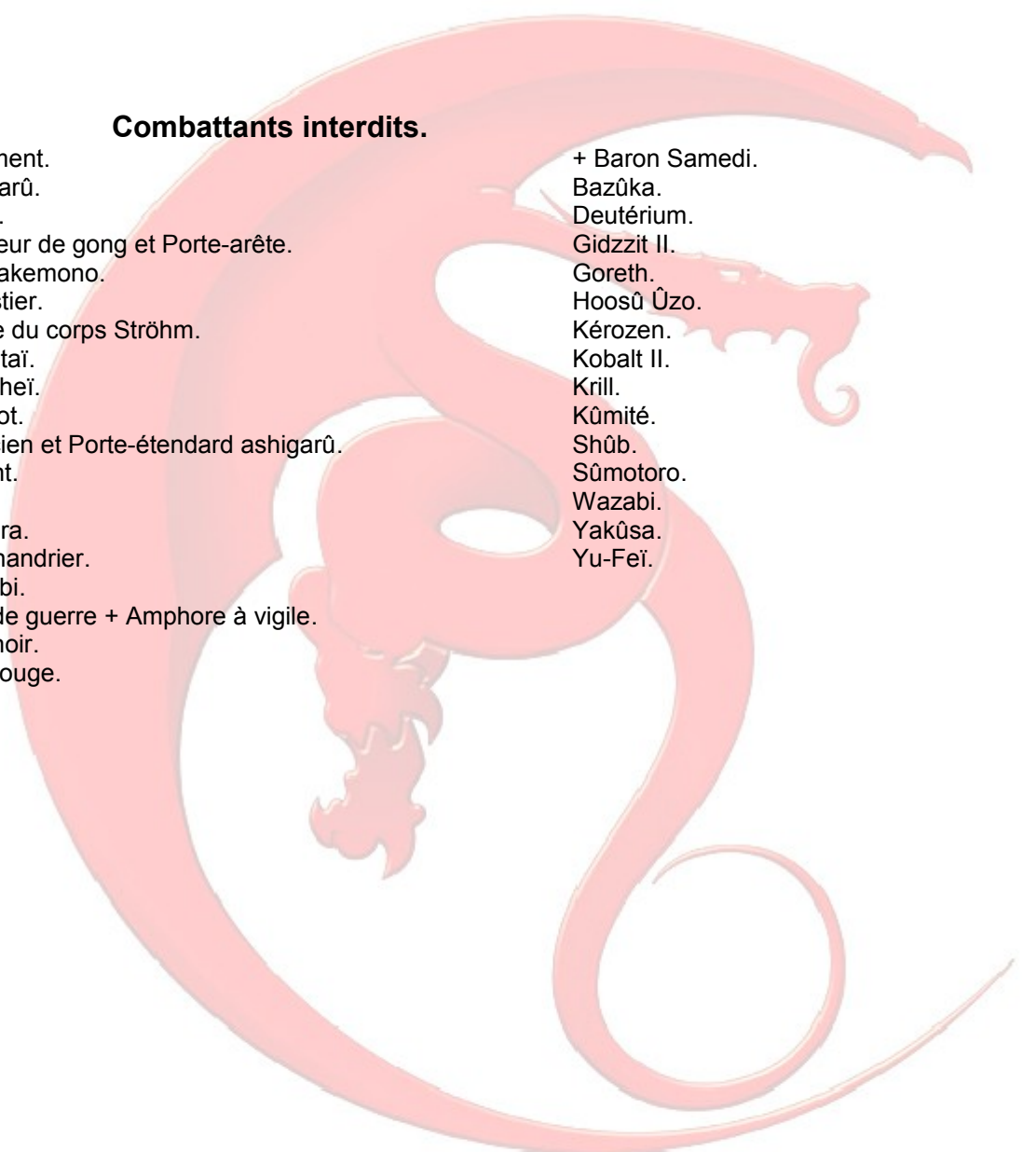
Boulet.
 Prophète.
 Psycho-mutant.
 Noble chevalier Ströhm.

Babayagob + Crapaud de combat.
 Becbunzen II.
 Gidzzit I.
 Ozöhn II (Ströhm).
 Sulfur.
 Xhérus.

Combattants interdits.

Argument.
 Ashigarû.
 Bûshi.
 Cogneur de gong et Porte-arête.
 Daï-bakemono.
 Flibustier.
 Garde du corps Ströhm.
 Hoheitaï.
 Keihoheï.
 Matelot.
 Musicien et Porte-étendard ashigarû.
 Mutant.
 Ninja.
 Samûra.
 Scaphandrier.
 Shigobi.
 Troll de guerre + Amphore à vigile.
 Troll noir.
 Troll rouge.

+ Baron Samedi.
 Bazûka.
 Deutérium.
 Gidzzit II.
 Goreth.
 Hoosû Ūzo.
 Kérozen.
 Kobalt II.
 Krill.
 Kûmité.
 Shûb.
 Sûmotoro.
 Wazabi.
 Yakûsa.
 Yu-Feï.



Faction : Sonnantes de bronze.

Diaspora (affiliation) : l'armée a le droit à X jets de renfort par tour au lieu d'un seul.
X=1 par tranche de 200PA d'armée.

Débrouillard (Solo) : Tous (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Réflexes ».

Cloche d'acier (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne la compétence « Commandement/10 ». X= COU + DIS.

Expatrié (Solo) : Shigobi (3PA) : le combattant gagne la compétence « Eclaireur ».

Expérience mystique (Solo) : Mystique (X PA) : le combattant gagne la compétence « Esprit de l'Air » ou « Piété/3 ». X= POU pour les mages et X=3 pour les Fidèles.

Orchestre expérimenté (Solo) : Etat-major (1/3PA) : gagne X+2,5à sa valeur de « Commandement/X », « Etendard/X » ou « Musicien/X ».

Rôdeur solitaire (Solo) : Ströhm (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Parade » et « Brutal ».

Combattants affiliés.

Artificier.

Bûshi.

Casse-montagne.

Chevalier Ströhm.

Guerrier Ströhm.

Musicien et gniards et Porte-étendard.

Prophète.

Psycho-mutant.

Roue folle.

Samûra.

Shigobi.

Souffleur.

Ströhm.

Tirailleur.

Babayagob + Crapaud de combat.

Briolin.

Gidzzit I.

Napoléonium.

Ozöhn II (tirailleur ou naphte).

Shûb.

Sulfur (à pied).

Xhérus.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Archer.

Boulet.

Garde du corps Ströhm.

Javelinier.

Lancier.

Maraudeur.

Mutant.

Ninja.

Noble chevalier Ströhm.

Scaphandrier.

Azzoth.

Becbunzen I.

Carbone.

Cyanhur.

Deutérium.

Kobalt I.

Ozöhn I et II (Ströhm).

Yu-Feï.

Combattants interdits.

Argument.
Ashigarû.
Canonnier.
Cogneur de gong et Porte-arête.
Daï-bakemono.
Flibustier.
Hoheitai.
Keihohei.
Matelot.
Milicien.
Musicien et Porte-étendard ashigarû.
Prototype golgoth.
Troll de guerre + Amphore à vigile.
Troll noir.
Troll rouge.

+ Baron Samedi.
Bazûka.
Becbunzen II.
Dhypter.
Gidzzit II.
Golborak.
Goreth.
Hoosû Ūzo.
Kérozen.
Kobalt II.
Krill.
Kûmité.
Sulfur (monté).
Sûmotoro.
Wazabi.
Yakûsa.



Faction : Terriers de la motte.

Ordre Ströhm (affiliation) : le combattant peut utiliser le Courage et la Discipline du Gobelin qui a fait le jet Tactique du tour (bonus d'Etat-major compris), quelle que soit sa localisation sur le champ de bataille.

Marmaille nobilière (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Fanatisme ».

Ténor de la G.A.G. (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne les compétences « Autorité » et « Stratège ».

Entraînement au tir (Solo) : Archer, Tirailleur (1PA) : le combattant gagne la compétence « Précision ».

G.A.G. explosif (Solo) : Artificier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Artificier/2 ».

Indéboulonnable (Solo) : Garde du corps (2PA) : le combattant gagne la compétence « Inébranlable ».

Parangon Ströhm (Solo) : Ströhm (3PA) : le combattant gagne la compétence « Coup de maître/2 ».

Combattants affiliés.

Archer.
Artificier.
Casse-montagne.
Chevalier Ströhm.
Garde du corps Ströhm.
Guerrier Ströhm.
Milicien.
Musicien et gniards et Porte-étendard.
Noble chevalier Ströhm.
Roue folle.
Ströhm.
Tirailleur.

Kobalt I.
Bebunzen I et II.
Napoléonium.
Ozöhn I et II.

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +6PA pour les Champions).

Boulet.
Daï-bakemono.
Javelinier.
Lancier.
Maraudeur.
Prophète.
Souffleur.
Troll de guerre + Amphore à vigile.
Troll noir.
Troll rouge.

Azoth.
Babayagob + Crapaud de combat.
Briolin.
Carbone.
Cyanhur: 101PA.
Gidzzit I.
Sulfur.
Xhérus.

Combattants interdits.

Argument.
Ashigarû.
Bûshi.
Canonnier.
Cogneur de gong et Porte-arête.
Flibustier.
Hoheitai.
Keihohei.
Matelot.
Musicien et Porte-étendard ashigarû.
Mutant.
Ninja.
Prototype golgoth.
Psycho-mutant.
Samûra.
Scaphandrier.
Shigobi.

+ Baron Samedi.
Bazûka.
Deutérium.
Dhypter.
Kérozen.
Gidzzit II.
Golborak.
Goreth.
Hoosû Ūzo.
Kobalt II.
Krill.
Kûmité.
Shûb.
Sûmotoro.
Wazabi.
Yakûsa.
Yu-Fei.



Faction : Urâken.

Code d'honneur (affiliation) : le combattant bénéficie de la compétence « Bravoure » s'il est dans une aura de commandement amie (Champion ou Etat-major).

Le combattant bénéficie de la compétence « Désespéré » s'il n'est pas dans une aura de commandement amie (Champion ou Etat-major).

Un avec la lame (Solo) : Tous (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Bretteur ».

Frappe du tonnerre (Solo) : Champion (4PA) : tout combattant adverse blessé par ce combattant en Corps-à-corps gagne la compétence « Vulnérable ».

Démon du combat (Solo) : Bakemono (1PA) : le combattant gagne la compétence « Inébranlable ».

Dévotion clanique (Solo) : Régulier, Irrégulier, Vétéran (1PA) : le combattant gagne la compétence « Fanatisme ».

Noblesse martiale (Solo) : Bûshi, Samûra (1PA) : le combattant gagne la compétence « Autorité ».

Voie du guerrier (Solo) : Guerrier Ströhm (5PA) : le combattant gagne COU+2 et la compétence « Contre-attaque ».

Combattants affiliés.

Artificier.

Ashigarû.

Bûshi.

Casse-montagne.

Chevalier Ströhm.

Daï-bakemono.

Guerrier Ströhm.

Hoheitaï.

Keihoheï.

Musicien et Porte-étendard ashigarû.

Ninja.

Roue folle.

Samûra.

Shigobi.

Ströhm avec guisarme.

Bazûka.

Hoosû Ūzo.

Kûmité.

Ozöhn I.

Wazabi.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Archer.
 Boulet.
 Javelinier.
 Lancier.
 Maraudeur.
 Musicien et gniards et Porte-étendard.
 Prophète.
 Psycho-mutant.
 Souffleur.
 Troll de guerre + Amphore à vigile.
 Troll noir.
 Troll rouge.

Azzoth.
 Babayagob + Crapaud de combat.
 Becbunzen I.
 Briolin.
 Gidzzit I.
 Kobalt I.
 Sulfur.
 Xhérus.

Combattants interdits.

Argument.
 Canonnier.
 Cogneur de gong et Porte-arête.
 Flibustier.
 Garde du corps Ströhm.
 Matelot.
 Milicien.
 Mutant.
 Noble chevalier Ströhm.
 Prototype golgoth.
 Scaphandrier.
 Tirailleur.

+ Baron Samedi.
 Becbunzen II.
 Carbone.
 Cyanhur.
 Deutérium.
 Dhypter.
 Gidzzit II.
 Golborak.
 Goreth.
 Kérozen.
 Kobalt II.
 Krill.
 Napoléonium.
 Ozöhn II.
 Shûb.
 Sûmotoro.
 Yakûsa.
 Yu-Feï.



Faction : Yakûsa.

Rebelles (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Fanatisme ».

Un combattant possédant la compétence « Instinct de survie/6 » gagne la compétence « Instinct de survie/5 ».

Un combattant possédant la compétence « Renfort » gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Insulaires (affiliation) : l'armée peut recruter jusqu'à 15% de combattants Orques (uniquement les troupes affiliés du Roc noir, pas de Champions).

Le commandement des Champions Gobelins peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Gobelins ou Orque).

Martyr de Rat (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Martyr/2 ».

Moine Yakûsa (Solo) : Champion (1PA) : le combattant gagne la compétence « Coup de maître/2 » ; ou alors il peut prendre 2 miracles de plus que le nombre maximal normalement autorisé.

Guérilleros (Solo) : Bûshi (3PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Kamiraz Yakûza (Solo) : Javelinier (9PA) : le combattant perd son javelot et gagne un lance-fusée : FOR6/20-40-60/Artillerie légère de zone.

Kyu-Taâgada (Solo) : Archer, Chevalier Ströhm (3PA) : le combattant perd son arc ou la compétence « FOR en charge/10 ».

Le combattant gagne TIR=3, la compétence « Harcèlement » et un arc Tâgada : FOR4/20-40-60.

Ronin de Zoukhoï (Solo) : Ninja, Shigobi (8/10PA) : le combattant gagne la compétence « Conscience » et « Immunité/Peur ».

Combattants affiliés.

Archer.
Ashigarû.
Bûshi.
Chevalier Ströhm.
Daï-bakemono.
Hoheitaï.
Javelinier.
Keihoheï.
Musicien et Porte-étendard ashigarû.
Ninja.
Prophète.
Samûra.
Shigobi.

Cyanhur.
Hoosû Ūzo.
Kûmité.
Sûmotoro.
Wazabi.
Xhérous.
Yakûsa.
Yu-Feï.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Boulet.
 Guerrier Ströhm.
 Lancier.
 Maraudeur.
 Musicien et gniards et Porte-étendard.
 Noble chevalier Ströhm.
 Ströhm.
 Troll de guerre + Amphore à vigile.
 Troll noir.
 Troll rouge.

Azoth.
 Becbunzen I.
 Kobalt I.
 Ozöhn I.
 Shûb.

Combattants interdits.

Argument.
 Artificier.
 Canonnier.
 Casse-montagne.
 Cogneur de gong et Porte-arête.
 Flibustier.
 Garde du corps Ströhm.
 Matelot.
 Milicien.
 Mutant.
 Prototype golgoth.
 Psycho-mutant.
 Roue folle.
 Scaphandrier.
 Souffleur.
 Tirailleur.

+ Baron Samedi.
 Babayagob + Crapaud de combat.
 Bazûka.
 Becbunzen II.
 Briolin.
 Carbone.
 Deutérium.
 Dhypster.
 Gidzzit I et II.
 Golborak.
 Goreth.
 Kérozen.
 Kobalt II.
 Krill.
 Napoléonium.
 Ozöhn II.
 Sulfur.

