

Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur les gobelins de No-Dan-Kar.....	4
Profils détaillés des combattants individuels.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	12
Profils détaillés des Magiciens.....	17
Profils détaillés des Fidèles.....	19
Profils détaillés des Seigneurs de guerre.....	21
Liste des artefacts réservés aux combattants Gobelins.....	23
Liste des miracles réservés aux combattants Gobelins.....	24
Liste des miracles du culte de Rat.....	25
Liste des sortilèges réservés aux combattants Gobelins.....	26
Liste des sortilèges de la voie des Mutations.....	27
Liste des sortilèges de la voie de la Sorcellerie.....	29
Faction : Le Marais chaussé.....	32
Faction : Clan X.....	34
Faction : Cloches tonnantes.....	36
Faction : Fouisseurs.....	38
Faction : Les écumeurs des océans.....	40
Faction : Plongegouffre.....	42
Faction : Rats noirs.....	44
Faction : Sonnantes de bronze.....	46
Faction : Terriers de la motte.....	48
Faction : Urâken.....	50
Faction : Yakûsa.....	52

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licencing & Consulting Limited. Tous droits réservés

Liste des coûts des combattants individuels.

Archer : 8PA.	Musicien : 9PA.
L'argument : 31 PA.	Musicien et gniards : 8PA.
Artificier : 11PA.	Mutant (A) : 17PA.
Ashigarû (épée) : 5PA.	Mutant (B) : 16PA.
Ashigarû (masse) : 6PA.	Ninja (A) : 24PA.
Baron Samedi : 7PA.	Ninja (B) : 26PA.
Boulet : 8PA.	Ninja (C) : 27PA.
Brise-étrave : 50PA.	Noble (A) : 39PA.
Bûshi : 15PA.	Noble (B) : 43PA.
Canonnier : 7PA.	Noble (C) : 42PA.
Casse-montagne : 112PA.	Noble (D) : 38PA.
Chevalier : 37PA.	Noble (E) : 37PA.
Cogneur de gong : 23PA.	Noble (F) : 40PA.
Crapaud de combat : 11PA.	Noble (G) : 39PA.
Daï-bakemono (A) : 47PA.	Porte-arête : 18PA.
Daï-bakemono (B) : 54PA.	Porte-étendard (A & B) : 9PA.
Daï-bakemono (C) : 48PA.	Prophète : 20PA.
Daï-bakemono (D) : 55PA.	Prototype golgoth : 52PA.
Daï-bakemono (E) : 44PA.	Psycho-mutant (A) : 28PA.
Daï-bakemono (F) : 51PA.	Psycho-mutant (B) : 24PA.
Flibustier : 6PA.	Roue folle : 51PA.
Garde du corps (A) : 22PA.	Samûra (A) : 26PA.
Garde du corps (B) : 25PA.	Samûra (B) : 23PA.
Guerrier Ströhm (A & B) : 18PA.	Scaphandrier : 13PA.
Guerrier Ströhm (C) : 22PA.	Shigobi : 34PA.
Hoheitai (épée) : 11PA.	Sire des rats : 19PA.
Hoheitai (masse) : 12PA.	Sorcier : 21PA.
Javelinier : 6PA.	Souffleur : 20PA.
Keihoheï (épée) : 7PA.	Sylve (euphorisant) : 64PA.
Keihoheï (masse) : 8PA.	Tirailleur : 19PA.
Lancier : 6PA.	Troll de guerre : 65PA.
Maraudeur : 4PA.	Troll marécailleux : 60PA.
Matelot : 5PA.	Troll noir pirate : 85PA.
Milicien de Klûne (épée & hache) : 5PA.	Troll osutzu : 92PA.
Milicien de Klûne (masse) : 6PA.	Troll rouge : 105PA.

Liste des coûts des Champions.

Anthracite : 78PA.
Azoth : 34PA.
La Babayagob : 89PA.
Bazûka : 85PA.
Becbunzen (I) : 69PA.
Becbunzen (II) : 88PA.
Briolin : 68PA.
Cancérob : 36PA.
Carbone : 32PA.
Cyanhur : 77PA.
Deutérium : 38PA.
Dhypter : 34PA.
Gidzzit (I) : 23PA.
Gidzzit (II) : 46PA.
Golborak : 203PA.
Goreth : 79PA.
Hoosû Ūzo : 54PA.
Juhzurp : 62PA.
Kérozen : 32PA.
Kobalt (I) : 41PA.
Kobalt (II) : 51PA.
Krill : 63PA.
Kûmité : 37PA.
Micoz : 34PA.
Napoléonium : 57PA.
Nythro : 44PA.
Ozöhn (I) : 90PA.
Ozöhn (II) : 111PA.
Ozöhn (III) : 87PA.
Ozöhn (IV) : 109PA.
Ozöhn (V) : 69PA.
Ozöhn (VI) : 85PA.
Ozöhn (VII) : 80PA.
Shûb : 36PA.
Sulfur (I, II, III & IV) : 131PA.
Sulfur (V, VI, VII & VIII) : 263PA.
Sûmotoro (I) : 81PA.
Sûmotoro (II) : 92PA.
Surimi : 66PA.
Wazabi : 66PA.
Wong : 64PA.
Xhérus : 21PA.
Yakûsa : 84PA.
Yue-Feï : 65PA.



Informations sur les gobelins de No-Dan-Kar.

L'Élément de prédilection des gobelins de No-Dan-Kar est l'**Air**.

Aucun Élément n'est interdit aux magiciens gobelins de No-Dan-Kar.

Les gobelins de No-Dan-Kar (**Rat**) appartiennent aux chemins du Destin et sont alliés aux peuples suivants :

- Concorde de l'Aigle.
- Orques du Bran-Ô-Kor.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Chemins du Destin » :

- Erhÿl, 63PA & scarabée-Genèse, 8PA, Daïkinees.
- Gorsnä, 105PA, Cadwallon.



Profils détaillés des combattants individuels.

Archer.

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

L'argument.

7,5 - 3 - 1/2 - 2/5 - 0/3
 TIR=2 ; Boulet : FOR10, 20/35/50. Artillerie légère perforante.
 Renfort.
 Machine de guerre Gobelin. Petite taille.

L'argument

31 PA

L'argument

L'argument dispose d'une seconde arme de tir ;
 Mousquet improvisé : FOR5, 10/15/20.
 Si l'argument se déplace ou est déplacé, il perd l'usage de son Boulet jusqu'à la fin du tour.
 Si l'argument utilise son Boulet, il gagne MOU=0 jusqu'à la fin du tour.

Artificier.

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

Sémaphore.

11 PA

Sémaphore.

Un casse-montagne peut utiliser la ligne de vue de n'importe quel Artificier de son camp s'il a une ligne de vue sur celui-ci. Lorsqu'il désigne une cible, l'Artificier agite des fanions, il peut donc être vu par les servants comme s'il était de Grande taille. Lors d'un tir d'après les signaux d'un sémaphore, il gagne TIR-1 à la place du malus normal de TIR-3 d'un Tir en cloche.

Un Artificier ne peut pas transmettre sa ligne de vue s'il se trouve au contact d'un combattant ennemi.

Ashigarû (épée).

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

Ashigarû (masse).

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

Baron Samedi.

12,5 - 5 - 1/1 - 1/1 - 0/0
 TIR=2 ; Mousquet : 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 doté de cette capacité s'y trouve également.
 Plusieurs combattants dotés de cette capacité peuvent être placés sur la même carte d'activation, lors de la constitution de l'armée, à condition que la carte ne dépasse pas 3 combattants.

Boulet.

10 - 3 - 2/5 - 2/1 - 0/1
 Renfort, Cri de guerre/3, Furie guerrière.
 Spécial Gobelin. Petite taille.
 8 PA

Brise-étrave.

12,5 - 1 - 5/11 - 3/10 - -6/1
 Brute épaisse, Fanatisme, Furie guerrière.
 Créature Gobelin. Grande taille.
 50 PA

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 (maximum X=4), où X est le nombre de bûshis amis sur le champ de bataille.

Canonnier.

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

Casse-montagne.

7,5 - 3 - 2/2 - 2/10 - 3/3

TIR=3 ; Munitions du casse-montagne : FOR spéciale, -/80/120. Artillerie spéciale.

Instinct de survie/6, Artificier/2, Immobile/4, Inaltérable, Mécanicien/5, Rempart/15, Structure/10, Tueur né.

(Immunité/Sonné, Inébranlable)

Machine de guerre Gobelin. Très grande taille.

Munitions du casse-montagne.

112PA

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 a 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.

Chevalier, ströhm.

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

Renfort, Charge bestiale, Fanatisme, Force en charge/6.

Élite Gobelin. Grande taille.

37 PA

Cogneur de gong, mutant.

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

Renfort, Cri de ralliement, Musicien/10,

Régénération/5.

Spécial Gobelin. Petite taille.

23 PA

Crapaud de combat.

7,5 - 7 - 0/0 - 0/7 - -0/0

Asservi/Babayagob, Dur à cuire.

Irrégulier Gobelin. Petite taille.

Prince charmant.

11 PA

Prince charmant.

Le crapaud de combat est unique, il n'est pas possible d'en posséder plusieurs dans la même armée.

Au début de la partie, choisissez 3 gemmes de Mana que vous désirez placer dans le crapaud. Tout mage à 10cm ou moins du crapaud peut utiliser ces gemmes pour lancer un sort.

Daï-bakemono (A).

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

Brute épaisse, Charge bestiale, Coup de maître/2.

Créature Gobelin. Grande taille.

47 PA.

Daï-bakemono (B).

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

Brute épaisse, Charge bestiale, Conscience, Coup de maître/2.

Créature Gobelin. Grande taille.

54 PA.

Daï-bakemono (C).

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

Brute épaisse, Charge bestiale, Implacable/1.

Créature Gobelin. Grande taille.

48 PA.

Daï-bakemono (D).

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

Brute épaisse, Charge bestiale, Conscience, Implacable/1.

Créature Gobelin. Grande taille.

55 PA.

Daï-bakemono (E).

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

Brute épaisse, Charge bestiale, Implacable/1.

Créature Gobelin. Grande taille.

44 PA.

Daï-bakemono (F).

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

Brute épaisse, Charge bestiale, Conscience, Vivacité.

Créature Gobelin. Grande taille.

51 PA.

Flibustier.

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

Renfort.

Régulier Gobelin. Petite taille.

6 PA

Garde du corps (A), ströhm.

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

Renfort, Fanatisme.

Élite Gobelin. Petite taille.

22 PA

Garde du corps (B), ströhm.

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

Renfort, Fanatisme.

Élite Gobelin. Petite taille.

Milices privées de No-Dan-Kar.

25 PA

Milices privées de No-Dan-Kar.

Tout garde du corps (B) doit être assigné à la protection d'un Champion gobelin ami. 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 corps 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.

Guerrier Ströhm (A), ströhm.

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

Renfort, Fanatisme.

Élite Gobelin. Petite taille.

18 PA

Guerrier Ströhm (B), ströhm.

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

Renfort, Fanatisme.

Élite Gobelin. Petite taille.

18 PA

Guerrier Ströhm (C), ströhm.

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

Renfort, Brutal, Fanatisme.

Élite Gobelin. Petite taille.

22 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

TIR=2 ; Javelots : 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 (pic).

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.
 4 PA

Matelot.

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

Milicien de Klûne (épée).

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

Milicien de Klûne (hache).

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

Milicien de Klûne (masse).

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

Musicien, ashigarû.

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

Musicien et gniards.

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

Mutant (A).

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

Mutant (B).

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

Ninja (A).

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

Ninja (B).

10 - 4 - 5/6 - 4/3 - 3/2
 Renfort, Assassin, Bond, Vivacité.
 Spécial Gobelin. Petite taille.
 26 PA

Ninja (C).

10 - 4 - 5/6 - 4/3 - 3/2
 Renfort, Assassin, Toxique/1, Vivacité.
 Spécial Gobelin. Petite taille.
 27 PA

Noble (A), chevalier, ströhm.

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

Noble (B), chevalier, ströhm.

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

Noble (C), chevalier, ströhm.

20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3
 Renfort, Acharné, Fanatisme, Force en charge/5.
 Élite Gobelin. Grande taille.
 42 PA

Noble (D), chevalier, ströhm.

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

Noble (E), chevalier, ströhm.

20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3
 Renfort, Bond, Fanatisme, Force en charge/5.
 Élite Gobelin. Grande taille.
 37 PA

Noble (F), chevalier, ströhm.

20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3
 Renfort, Destrier, Éclaireur, Fanatisme.
 Élite Gobelin. Grande taille.
 40 PA

Noble (G), chevalier, ströhm.

20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3
 Renfort, Éclaireur, Fanatisme, Force en charge/5.
 Élite Gobelin. Grande taille.
 39 PA

Porte-arête, mutant.

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

TIR=2 ; Fioles explosives : FOR3, 5/10/15.

Renfort, Conscience, Étendard/10, Membre supplémentaire.

Spécial Gobelin. Petite taille.

L'arête de piranha géant.

18 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 (A).

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

Renfort, Bravoure, Étendard/10.

Régulier Gobelin. Petite taille.

L'étendard vivant.

9 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 (B), ashigarû.

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

Renfort, Étendard/10.

Régulier Gobelin. Petite taille.

9 PA

Prototype golgoth.

12,5 - 3 - 6/7 - 5/8 - 4/2

TIR=3; Arsenal : FOR7, 15/30/45.

Carburateur, Bidouilles à naphte/INI, FOR.

Charge bestiale, Implacable/1, Tir d'assaut.

Élite Gobelin. Taille moyenne.

52 PA

Roue folle.

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

Carburateur, Roue folle à naphte/MOU, FOR.

Instinct de survie/6, Impact/3, Irrépressible, Poids/5,

Structure/5.

Machine de guerre Gobelin. Grande taille.

51 PA

Samûra (A).

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

Instinct de survie/6, Ambidextre, Coup de maître/0.

Élite Gobelin. Petite taille.

26 PA

Samûra (B).

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

Instinct de survie/6, Coup de maître/0, Fine lame.

Élite 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.

Nettoyeur de No-Dan-Kar.

20 PA

Nettoyeur 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.

Sylve (euphorisant).

10 - 1 - 3/8 - 5/12 - -7/2

Instinct de survie/6, Acharné, Immortel/Destin, Inébranlable, Membre supplémentaire.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Enracinement euphorisant.

Spécial Gobelin. Grande taille.

64 PA

Enracinement euphorisant.

Au début de son activation, le Sylve peut choisir de s'enraciner dans le sol. Il ne peut plus se déplacer ni être déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit, jusqu'à la fin du tour.

Jusqu'à la fin du tour, les combattants amis à 15cm du Sylve bénéficient de COU=7.

Tirailleur.

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

TIR=3 ; Fusil expérimental : 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 tirailleur 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 tirailleur 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 Gobelin. 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 Gobelin, elle n'est cependant pas représentée par une figurine.

Le troll ne peut être surpris et gagne 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 Gobelin.

(5 PA)

Troll marécailleux, troll.

12,5 - 1 - 4/11 - 3/11 - -8/0

Bond, Régénération/5.

Créature Gobelin. Grande taille.

Relent fétide.

60 PA

Relent fétide.

Au début de la phase de Combat, les combattants au contact d'un troll marécailleux subissent un Sonné.

Cette capacité spéciale est sans effet sur les combattants possédant les compétences « Construct » ou « Mort-vivant », ainsi que sur les souffleurs & les trolls marécailleux.

Troll noir pirate, troll.

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

Régénération/5.

Créature Gobelin. 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 osutzu, troll.

12,5 - 1 - 6/13 - 3/16 - -8/1

Brutal, Inébranlable, Régénération/5.

Créature Gobelin. Grande taille.

92 PA

Troll rouge, troll.

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

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

Créature Gobelin. Grande taille.

105 PA

Profils détaillés des Champions guerriers.

Anthracite, le cupide.

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

Instinct de survie/6, Alliance/Achéron, Artefact/4, Chance, Commandement/10.

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

Champion élite Gobelin. Petite taille.
78 PA

Couronne obscure (9).

Le porteur gagne les compétences « Autorité » et « Commandement/20 ».

Réservé à Anthracite.

Lame Égère (15).

Le porteur gagne les compétences « Féroce », « Force en charge/4 » et « Possédé ».

Réservé à Anthracite.

Sceptre d'Yssémie (15).

Chaque fois qu'un combattant (sauf s'il est doté de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ») meurt à 10cm ou moins du porteur, une gemme de Ténèbres est ajoutée dans le sceptre (maximum = 6).

Tout magicien ami maîtrisant les Ténèbres peut puiser dans ces gemmes lors de son activation s'il est à 10cm ou moins du porteur.

Lorsque le sceptre possède 6 gemmes, le porteur peut décider de le décharger, durant son activation ou à la fin d'une phase. Toutes les gemmes sont défaussées et chaque combattant à 10cm ou moins (à l'exception du porteur) subit un jet de Blessure (FOR=6) bénéficiant de l'effet « Toxique/0 ».

Au début de la phase d'Entretien, si le sceptre possède 6 gemmes, le porteur subit une blessure Légère, qui ne peut être ni réduite ni évitée.

Réservé à Anthracite.

Cape d'Yvithée (25).

Le porteur gagne la compétence « Éthéré ».

Réservé à Anthracite.

Azzoth, 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 Gobelin. Petite taille.
34 PA

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 Gobelin. Petite taille.
Les bûshis Gobelins. (page 5)

85 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 Gobelin. Petite taille.
69 PA

Masse folle.

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

Réservé à Becbunzen.

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 Gobelin. Petite taille.
88 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 à naphte (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

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

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

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

Champion spécial de Cadwallon/Gobelin. Petite taille.

68 PA

Cancérob, le teigneux.

12,5 - 2 - 4/7 - 3/6 - 4/2

Instinct de survie/6, Charge bestiale, Dur à cuire.

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

Champions irrégulier Gobelin. Taille moyenne.

Familier de la Dent noire. (page 5)

36 PA

Carbone.

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

TIR=3 ; FROUF : FOR5+1d6, 15/30/45, artillerie légère à effet de zone.

Carburateur.

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.

F.R.O.U.F.

32 PA

F.R.O.U.F.

Avant de tirer, le joueur peut choisir de remplacer l'intégralité de ses tirs du tour par une unique utilisation de la Fonction dragon. La fonction dragon est considérée comme un tir d'artillerie lourde mais ne peut bénéficier d'aucune compétence liée au tir (« Harcèlement », « Rechargement rapide/X », « Tir d'assaut », etc). Le joueur effectue un jet d'injection qui détermine la Force de l'arme (un '1' cause un incident de carburateur).

Aucun autre jet n'est à effectuer, tout combattant (ami comme ennemi) situé à 10cm ou moins de Carbone (ainsi que tout combattant en contact avec un combattant touché) 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

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

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial Gobelin. Petite taille.

77 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 TIR=3, une Bombe à fragmentation : FOR10, 15/-/-, Artillerie légère à effet de zone et les compétences « Rechargement rapide/1 » et « Tir d'assaut ».

Réservé à Cyanhur.

Masque de Strycnus (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.

38 PA

Dhypter, monsieur.

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

TIR=3 ; Harpon : 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. (page 5)

34 PA

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 Gobelin. Grande taille.

Maître des mutants. (page 14)

79 PA

Maître des mutants.

Goreth emporte 3 champignons au combat. Au tout début de la phase de Mouvement, le joueur Gobelin 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 d'Activation. Malgré un appétit vorace, Goreth ne peut absorber qu'un seul champignon par tour.

Juhzurp, son Altesse.

10 - 5 - 6/7 - 5/8 - 5/4
 Instinct de survie/6, Commandement/12.5,
 Réorientation, Résolution/1.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion spécial gobelin. Taille moyenne.
 62 PA

Bouclier d'altessitude (10 PA).

Le porteur gagne MOU-2,5 et les compétences « Destrier », « Inébranlable » et « Parade ».

Réservé à Juhzurp.

Brèche (8 PA).

Le porteur gagne la compétence « Fléau/Dur à cuire ».

Les combattants amis à 12,5cm du porteur bénéficient de la compétence « Fléau/X », X étant un combattant choisit dans les conditions suivantes :

- lors de l'activation du porteur, X peut donc changer lors de chaque activation.
- à 12,5cm ou moins du porteur, sur lequel il possède une ligne de vue.
- s'il existe plusieurs combattants identiques à X, seul celui désigné par le porteur est ciblé par le « Fléau/X ».

Réservé à Juhzurp.

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 Gobelin. 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 « Éclaireur ».

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 Gobelin. Petite taille.
 51 PA

Krill, capitaine.

10 - 6 - 5/5 - 5/4 - 6/4
 Instinct de survie/6, Bravoure, Commandement/10,
 Cri de guerre/6, Tueur né.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion spécial Gobelin. Petite taille.
Familier de la Dent noire. (page 5)
 63 PA

Fauchard du crâne (6).

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

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 Gobelin. Petite taille.
 37 PA

Micoz, javelinier.

10 - 4 - 3/5 - 3/4 - 2/3
 TIR=3, Javelot : FOR5, 10/20/30.
 Instinct de survie/6, Toxique/1.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir
 d'assaut, Visée)
 Champion régulier gobelin. Petite taille.
 34 PA

Morille géante (5).

Le porteur gagne RES+4 contre les tirs et la compétence « Infiltration/15 ».

Réservé à Micoz.

Napoléonion, 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 gobelin. Petite taille.
 57 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 Napoléonium.

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 Napoléonium.

Nythro, quartier-maître, canonnier.

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

TIR=3, Pétoire améliorée : FOR6, 15/25/35. Instinct de survie/5, Dur à cuire, Tir instinctif. (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion régulier gobelin. Petite taille.

Familier de la Dent noire. (page 5)

44 PA

Squaly (6).

Le porteur gagne les compétences « Chance » et « Cri de guerre/7 ».

Réservé à Nythro.

Ozöhn (I), baron, chevalier, ströhm.

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

TIR=4 ; Tromblon : 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)

Champion élite Gobelin. Grande taille.

90 PA

Ozöhn (II), baron, chevalier, ströhm.

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

TIR=4 ; Carburateur, Tromblon à naphte : FOR7+1d6, 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 Gobelin. Grande taille.

111 PA

Ozöhn (III), baron, ströhm, tirailleur.

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

TIR=4 ; Fusil expérimental : 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)

Champion élite Gobelin. Petite taille.

Fusils expérimentaux. (page 10)

87 PA

Ozöhn (IV), baron, chevalier, ströhm, tirailleur.

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

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

Instinct de survie/6, Bond, Commandement/15, Ennemi personnel/Kaël, Fanatisme, Harcèlement. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut)

Champion élite Gobelin. Grande taille.

Fusils expérimentaux. (page 10)

109 PA

Ozöhn (V), baron, 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 Gobelin. Petite taille.

69 PA

Ozöhn (VI), baron, chevalier, ströhm.

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

Instinct de survie/6, Bond, Commandement/15, Destrier, Ennemi personnel/Kaël, Fanatisme. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion élite Gobelin. Grande taille.

85 PA

Ozöhn (VII), baron, chevalier, ströhm.

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

Instinct de survie/6, Bond, Commandement/15, Ennemi personnel/Kaël, Fanatisme, Force en charge/4.

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

Champion élite Gobelin. Grande taille.

80 PA

Sûmotoro (I), 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/1, Contre-attaque, Enchaînement/2).
 Champion créature Gobelins. Grande taille.
 81 PA

Sûmotoro (II), la brute, dai-bakemono.

12,5 - 4 - 5/11 - 5/10 - -6/4
 Instinct de survie/6, Brute épaisse, Charge bestiale,
 Conscience, Coup de maître/4, Fanatisme.
 (Artefact/1, Contre-attaque, Enchaînement/2).
 Champion créature Gobelins. Grande taille.
 90 PA

Surimi, ninja.

10 - 5 - 6/7 - 5/6 - 5/4
 Instinct de survie/6, Assassin, Bond, Toxique/3,
 Vivacité.
 (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
 Enchaînement/2)
 Champion spécial Gobelins. Petite taille.
 66 PA

Carte de la destinée (4).

Le porteur gagne les compétences « Ennemi
 personnel/Wazabi » et « Feinte ».
Réservé à Surimi.

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. (page 5)
 84 PA

Yue-Fei.

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)
 Champion élite Gobelins. Petite taille.
 65 PA

Rakurai (12).

Le porteur gagne les compétences « Bond » &
 « Inébranlable ».
 Le porteur peut utiliser la compétence 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 Yue-Fei.

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 ».
- 5/6. Le porteur gagne les compétences « Fine
 lame », « Instinct de survie/4 » et « Vivacité ».

Une seule utilisation par partie.

Réservé à Yue-Fei.

Profils détaillés des Magiciens.

Psycho-mutant (A), 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.

Mutant gobelin.

28 PA

Mutant gobelin.

Pour chaque mutant en contact socle à socle avec lui, un psycho-mutant bénéficie de 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 (B), 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.

Mutant gobelin.

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

La Babayagob.

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

POU=6

TIR=3 ; Lance-fusées : FOR10, 10/20/80.

Instinct de survie/6, Harcèlement.

Adeptes de l'Air et du Feu/Sorcellerie, Typhonisme.

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

Champion adepte Gobelin. Petite taille.

89 PA

Baiser volé.

Air=1

Voie : Réservé à la Babayagob

Fréquence=1

Difficulté=7

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 les combattants dotés de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Balai de Zoukhoi (10).

Le porteur gagne les compétences

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

- Le porteur ne peut pas atteindre le palier 2.
- En vol, le porteur gagne MOU=5x1d6 ; 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.

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.

Gidzzit (I), le sonneur, sorcier.

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, sorcier.

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

POU=5

Instinct de survie/6, Ennemi personnel/Pillgrim, Mutagène/0.

Adeptes de l'Air et de la Terre/Mutations, Sorcellerie.

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

Champion adepte Gobelin. Petite taille.

46 PA

Parchemin de foudre.

Air=2

Voie : Réservé à Gidzzit

Fréquence=2

Difficulté=X

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessures (FOR=X-2).

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 Gobelin. Petite taille.

Familier de la Dent noire. (page 5)

32 PA

Tentacules du kraken.

Eau=2

Voie : Réservé à Kérozen

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Les combattants ennemis bénéficient de INI-2.

Wong, médecin.

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

POU=6

Instinct de survie/6, Soins/5, Toxique/4.

Adeptes de l'Air & de l'Eau/ Mutations, Sorcellerie.

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

Champion adepte gobelin. Petite taille.

64 PA

Trousse de chirurgien (11).

Le porteur gagne les compétences « Soins/3 » et

« Toxique/5 ».

Réservé à Wong.

Gaz anesthésiant.

Air = 1, Eau = 1

Voie: Réservé à Wong

Fréquence: 2

Difficulté=10

Portée: 25cm

Aire d'effet: un combattant

Durée: Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne les compétences « Immunité/malus de blessure » et « Éphémère/5 ».

Mutation expérimentale.

Air = 1, Eau = 1

Voie: Réservé à Wong

Fréquence: 1

Difficulté=9

Portée: 20cm

Aire d'effet: un combattant ami

Durée: Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne un dé de mutagène/-1, à lancer immédiatement.

Profils détaillés des Fidèles.

Prophète.

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

FOI=1/1/0

Renfort, Bravoure, Fidèle de Rat/7,5, Moine-guerrier.
(Contre-attaque)

Dévoit Gobelins. Petite taille.

Enfant de Rat.

20 PA

Enfant 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

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 zélote 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 combattant ennemi 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.

Shûb, 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 dévoit Gobelins. Petite taille.

Enfant de Rat.

36 PA

Xhérus, le visionnaire, sire des rats.

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

FOI=1/2/0

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

(Artefact/1, Enchaînement/1, Piété/2)

Champion dévot Gobelins. Petite taille.

21 PA

Sceptre de communion (3).

Le porteur gagne DIS+2 et la compétence

« Autorité ».

Réservé à Xhérus.

Wazabi.

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

FOI=1/2/0

Instinct de survie/6, Bond, Éclaireur, Coup de

maître/2, Moine-guerrier, Fidèle de Rat/10.

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

Champion zélateur Gobelins. 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 « Éclaireur ».

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 « Assassin » et « Inébranlable ».

Réservé à Wazabi.

Profils détaillés des Seigneurs de guerre.

Golborak, prototype golgoth.

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

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)

Champion légende vivante Gobelins. Taille moyenne.

Armure golgoth.

203 PA

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 il bénéficie de RES=0. Tous les combattants situés à 5cm ou moins de Golborak subissent un jet de Blessures (FOR=5).
- **'2', '3' ou '4' : Ça 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 TIR=3, les compétences

« Rechargement rapide/1 » & « Tir d'assaut » et un 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.

Sulfur (I).

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 de l'Eau/Shamanisme,

Sorcellerie, Théurgie.

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

Champion maître Gobelins. Petite taille.

131 PA

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 Éléments 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 « Éphémère/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.

Effet troll.

Neutre=1

Voie : Réservé à Sulfur

Fréquence=3

Difficulté=10

Portée : 25cm

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

Sulfur (II).

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 de la Terre/Shamanisme, Sorcellerie, Théurgie.

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

Champion maître Gobelins. Petite taille.

131 PA

Sulfur (III).

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 de la

Lumière/Shamanisme, Sorcellerie, Théurgie.

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

Champion maître Gobelins. Petite taille.

131 PA

Sulfur (IV).

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 des

Ténèbres/Shamanisme, Sorcellerie, Théurgie.

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

Champion maître Gobelins. Petite taille.

131 PA

Sulfur (V), 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 de l'Eau/Shamanisme,

Sorcellerie, 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.

Sulfur (VI), 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 de la Terre/Shamanisme,

Sorcellerie, Théurgie.

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

Champion maître Gobelins. Grande taille.

Maître Sulfur.

263 PA

Sulfur (VII), 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 de la

Lumière/Shamanisme, Sorcellerie, Théurgie.

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

Champion maître Gobelins. Grande taille.

Maître Sulfur.

263 PA

Sulfur (VIII), 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 des

Ténèbres/Shamanisme, Sorcellerie, Théurgie.

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

Champion maître Gobelins. Grande taille.

Maître Sulfur.

263 PA

Liste des artefacts réservés aux combattants Gobelins.

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 « Éclaireur ».

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.

Clochette du dieu Rat (4).

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

Réservé aux Mystiques.

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 (s'il en a un) gagnent la compétence « Instinct de survie/5 »

Réservé aux Champions d'Ûraken, à Bazûka, Hoosû Ûzo, Kûmité, Sûmоторo et Wazabi.

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 Écumeurs 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.

Liste des miracles du culte de Rat.

Combattants ayant accès au culte de Rat :

- **Prophète**, dévot (7,5), FOI=1/1/0, moine-guerrier.
- **Sire des rats**, dévot (7,5), FOI=1/2/0.

- **Hoosû Ūzo**, zélote (15), FOI=2/1/2, piété/2.
- **Shûb**, dévot (7,5), FOI=1/1/0, moine-guerrier, Piété/1.
- **Xhérus**, dévot (7,5), FOI=1/2/0, piété/2.
- **Wazabi**, zélote (10), FOI=1/2/0, moine-guerrier.

- **L'Élu (Solo - Cloches tonnantes) : Fidèle** : 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 gobelin ami le plus proche, dans son aura de foi.
- **Expérience mystique (Solo - Sonnantes de bronze) : Mystique** : le combattant gagne la compétence « Piété/3 ».
- **Porteur de cloche (Solo - Cloches tonnantes) : Champion** : le combattant gagne les compétences « Chance » et « Charge bestiale ».
- **Prédicateur (Solo - Marais chaussé) : Fidèle** : l'aura de foi du combattant est augmentée de 2,5cm.
- **Rat des Ténèbres (Solo - Plongegouffre) : Fidèle** : le combattant gagne la compétence « Iconoclaste » et +5cm à son aura de foi.

Marée du dieu Rat.

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

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

Une Marée de rats est invoquée.

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 de rats.

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

Immunité/Commandement, Vivacité.

Petite taille. Irrégulier Gobelin.

(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.

Liste des sortilèges de la voie des Mutations

Combattants ayant accès à la voie des Mutations :

- **Psycho-mutant (A & B)**, initié/Air, guerrier-mage, POU=3.
- **Gidzzit (II)**, adepte/Air, Terre (Sorcellerie), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Wong**, adepte/Air, Eau (Sorcellerie), maîtrise des arcanes, POU=6.

- **Contre-sort (Solo - Fousseurs) : Mystique** : le combattant gagne la compétence « Négation ».
- **Des yeux derrière la tête (Solo - Clan X) : Champion** : le combattant gagne la compétence « Conscience ».
- **Expérience mystique (Solo - Sonnantes de bronze) : Mystique** : le combattant gagne la compétence « Esprit de l'Air ».
- **Hydrophile (Solo - Écumeurs des océans) : Mage** : 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.
- **Magie mutante (Solo - Clan X) : Mage** : le combattant gagne la voie des Mutations.
Un combattant qui maîtrise déjà les Mutations gagne POU+1.
- **Sorcier du néant (Solo - Plongegouffre) : Mage** : le combattant échange l'Air contre les Ténèbres.

Apathie fatale.

Air=2 ; Voie : Mutations, Sorcellerie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.
 Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.
*La cible gagne Puissance-1.
 Si la cible doit subir des pénalités de charge, celles-ci sont doublées.*

Appendice juteux.

Air=2 ; Voie : Mutations ; Puissance=3 ; Fréquence=1.
 Difficulté=Libre ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un mutant ; Durée : Instantané.
La cible et tous les combattants à 5cm d'elle subissent un jet de Blessures (FOR=Difficulté/2)

Atrophie musculaire.

Air=2 ; Voie : Mutations, Sorcellerie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.
 Difficulté=FOR de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.
*Toutes les Blessures infligées par la cible en Corps à corps sont réduites d'un cran (une Blessure légère devient un Sonné, une Blessure grave devient légère, une Blessure critique devient grave).
 Rappel : "Sonné" et "Tué net" ne sont pas des Blessures.*

Attaque psychique.

Air=2 ; Voie : Mutations ; Puissance=2 ; Fréquence=1.
 Difficulté=6 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.
*Lors de chaque phase d'Entretien, la cible doit effectuer un test de DIS (difficulté=8).
 En cas de succès, le sortilège est automatiquement dissipé.
 En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessures (FOR=3) et le sortilège reste actif.
 Ce sortilège est sans effet sur les Morts-vivants et les Constructs.*

Mutation instantanée.

Air=2 ; Voie : Mutations ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un mutant ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Lancez 1d6.

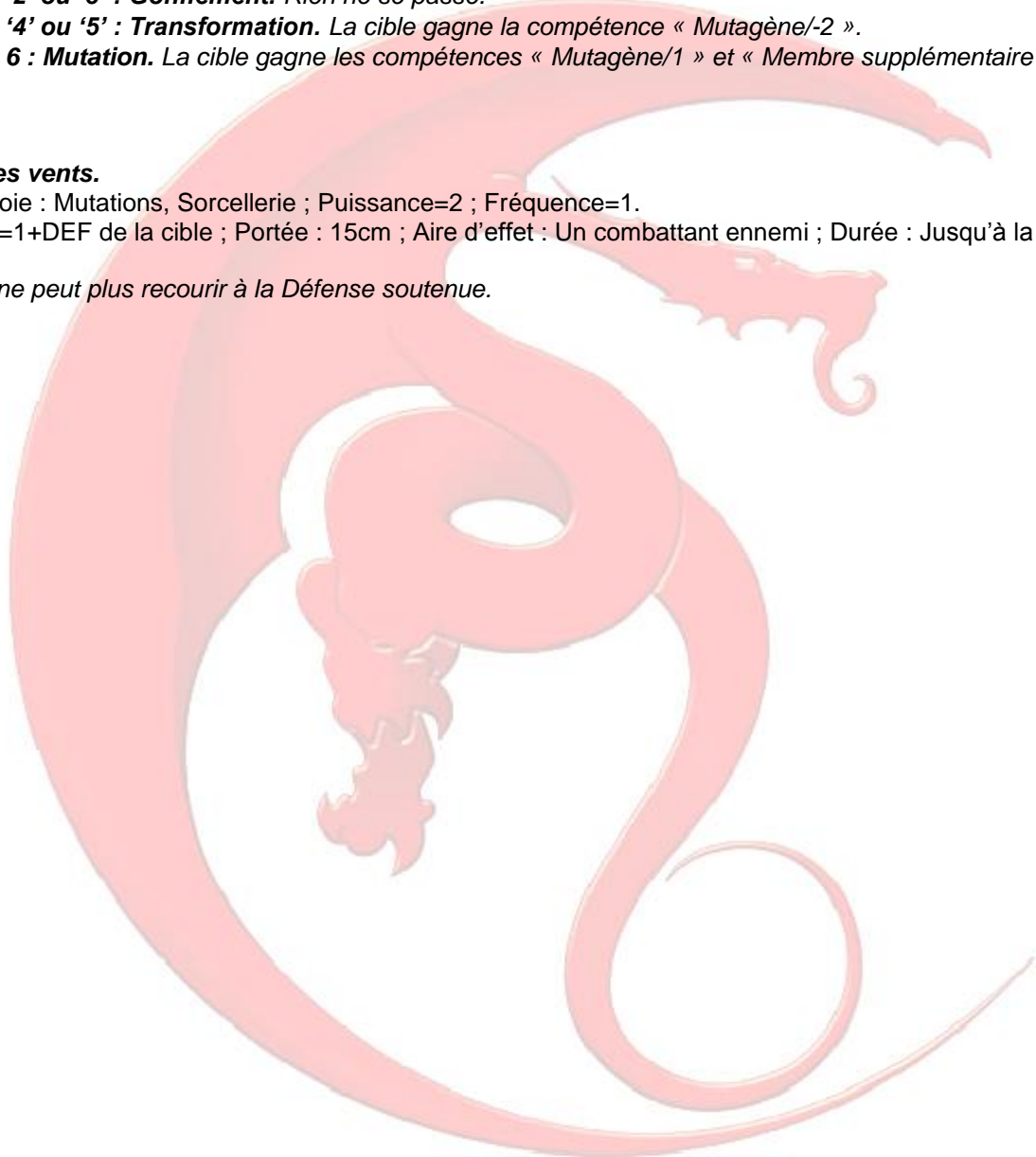
- **1 : Dégénérescence.** La cible gagne le profil suivant.
5 - 1 - 1/1 - 1/5 - 1/1
Immunité/Sortilèges, Régénération/4.
Irrégulier Gobelin. Taille moyenne.
- **'2' ou '3' : Gonflement.** Rien ne se passe.
- **'4' ou '5' : Transformation.** La cible gagne la compétence « Mutagène/-2 ».
- **6 : Mutation.** La cible gagne les compétences « Mutagène/1 » et « Membre supplémentaire ».

Piège des vents.

Air=2 ; Voie : Mutations, Sorcellerie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=1+DEF de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible ne peut plus recourir à la Défense soutenue.



Liste des sortilèges de la voie de la Sorcellerie.

Combattants ayant accès à la voie de la Sorcellerie :

- **Sorcier**, initié/Air, POU=4.
- **La Babayagob**, adepte/Air, Feu (Typhonisme), maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Gidzzit (I)**, initié/Air, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Gidzzit (II)**, adepte/Air, Terre (Mutations), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Kérozen**, initié/Air, Eau, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Wong**, adepte/Air, Eau (Mutations), maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Sulfur (I & V)**, maître/Air, Eau, Feu (Shamanisme, Théurgie), maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=8.
- **Sulfur (II & VI)**, maître/Air, Feu, Terre (Shamanisme, Théurgie), maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=8.
- **Sulfur (III & VII)**, maître/Air, Feu, Lumière (Shamanisme, Théurgie), maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=8.
- **Sulfur (IV & VIII)**, maître/Air, Feu, Ténèbres (Shamanisme, Théurgie), maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=8.
- **Contre-sort (Solo - Fousseurs) : Mystique** : le combattant gagne la compétence « Négation ».
- **Des yeux derrière la tête (Solo - Clan X) : Champion** : le combattant gagne la compétence « Conscience ».
- **Expérience mystique (Solo - Sonnantes de bronze) : Mystique** : le combattant gagne la compétence « Esprit de l'Air ».
- **Hydrophile (Solo - Écumeurs des océans) : Mage** : 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.
- **Magie mutante (Solo - Clan X) : Mage** : le combattant gagne la voie des Mutations.
Un combattant qui maîtrise déjà les Mutations gagne POU+1.
- **Sorcier du néant (Solo - Plongegouffre) : Mage** : le combattant échange l'Air contre les Ténèbres.

Alanguissement.

Air=3

Voie : Sorcellerie

Fréquence=1

Difficulté= ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/2

La cible gagne FOR-1 et RES-1 et ne peut plus effectuer de mouvement de poursuite.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

Atrophie musculaire.

Neutre=3

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=1

Difficulté=3+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Toutes les Blessures infligées par la cible en Corps à corps sont réduites d'un cran (un Sonné devient Rien, une Blessure légère devient un Sonné, une Blessure grave devient légère, une Blessure citrique devient grave, un Tué net devient critique).

Apathie fatale.

Air=2

Voie : Sorcellerie, Mutations

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne Puissance-1.

Si la cible doit subir des pénalités de charge, celles-ci sont doublées. Cet effet ne fonctionne pas sur les éventuelles charges subies avant l'incantation de ce sortilège.

Élixir de sauvagerie.

Voie : Chtonienne, Sorcellerie, Tellurique

Neutre=2

Fréquence=2

Difficulté=1+MOU de la cible/2,5

Portée : 5cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne les compétences « Charge bestiale » et « Cri de guerre/7 ».

Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Étreinte de l'éthéré.

Air=2
 Voie : Sorcellerie
 Fréquence=2
 Difficulté= X+DIS de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*X est le nombre de combattants ennemis (cible comprise) à 5cm ou moins de la cible.
 La cible gagne MOU=5.*

Exposition de l'âme.

Air=X (minimum = 0)
 Voie : Sorcellerie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami non-Champion
 Durée : Entretien/1
La cible devient un Champion et gagne la compétence « Juste » ainsi que les compétences correspondant à son type : « Enchaînement/X », « Contre-attaque », « Coup de maître/0 », « Maîtrise des arcanes », « Piété/2 », « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et/ou « Visée ».
 Lancez 1d6, ajoutez X au résultat :

- '1' : la cible est Tuée net.
- '2' : la cible encaisse une blessure Critique.
- '3' : la cible encaisse une blessure Grave.
- '4' : la cible encaisse une blessure Légère.
- '5' : la cible subit un Sonné.
- '6' ou plus : rien de particulier.

Fatalité.

Neutre=2
 Voie : Sorcellerie
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Spécial
*Le lanceur choisit une caractéristique de la cible.
 Le prochain jet de d6 de la cible relatif à cette caractéristique sera automatiquement un résultat naturel de '1', quel que soit le nombre de d6 lancés lors de ce jet.*

Frappe impulsive.

Air=3
 Voie : Sorcellerie
 Fréquence=2
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un troll ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Chaque fois que la cible subit un jet de Blessures lors d'un combat, elle gagne immédiatement un dé d'attaque.

Force des 4 vents.

Air=X
 Voie : Sorcellerie, Cabale
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour

- X=1 : la cible gagne FOR+1.
- X=2 : la cible gagne FOR+3.
- X=3 : la cible gagne FOR+5.

Piège des vents.

Air=3
 Voie : Sorcellerie, Mutations
 Fréquence=2
 Difficulté=2+DEF de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible ne peut plus recourir à la Défense soutenue et perd l'usage des compétences « Ambidextre » et « Contre-attaque ».

Présence.

Neutre=2
 Voie : Sorcellerie
 Fréquence=1
 Difficulté=2+POU de la cible
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Entretien/1
Le lanceur gagne PEUR=POU+3.

Rafale de corail.

Neutre=2
 Voie : Sorcellerie
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible et tous les combattants en contact avec elle gagnent RES-2 (minimum : RES=1).

Séduction voluptueuse.

Neutre=5

Voie : Sorcellerie, Noire

Fréquence=1

Difficulté=4+DIS de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour suivant

La cible doit effectuer immédiatement une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible) et même si elle a été activée ce tour.

Lors de son éventuelle activation, la cible doit effectuer une Marche vers le lanceur, même si elle doit tenter de se désengager (le désengagement est réussi automatiquement à condition qu'il soit possible), et ne peut effectuer aucune autre action.

Lorsque la cible arrive au contact du lanceur, elle ne peut placer ses dés de combat qu'en défense et aucun effet de jeu ne peut lui permettre d'acquérir des dés d'attaque.

Ce sortilège prend immédiatement fin à la mort du lanceur ou de la cible.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Juste » ou « Mort-vivant ».

Souffle puissant.

Air=1

Voie : Sorcellerie

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Coup de maître/2 ».

Volonté du stratège.

Air=3

Voie : Sorcellerie

Fréquence=1

Difficulté=9

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le lanceur choisit une carte de sa propre séquence d'activation qui est immédiatement activée, puis retirée de la séquence d'activation.

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 avec la Valeur stratégique la plus élevée (et non la plus basse) qui revient en renfort.

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 bénéficie de 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 de Klûne (épée, hache & masse).
Musicien et gniards & Porte-étendard (A).
Prophète.
Roue folle.
Sire des rats.
Sorcier.
Troll de guerre, *troll*.
Troll noir pirate, *troll*.
Troll rouge, *troll*.

Azzoth.
La Babayagob & Crapaud de combat.
Cyanhur.
Gidzzit (I).
Kobalt (I & II).
Sulfur (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), *troll*.
Xhérus.

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

L'argument.	Anthracite.
Ashigarû (épée & masse).	Bazûka, <i>bûshi</i> .
Baron Samedi.	Bebunzen (I & II), <i>ströhm</i> .
Brise-étrave.	Briolin.
Bûshi.	Cancérob.
Canonnier.	Carbone.
Chevalier, <i>ströhm</i> .	Deutérium, <i>mutant</i> .
Cogneur de gong & Porte-arête, <i>mutant</i> .	Dhypter.
Daï-bakemono (A, B, C, D, E & F).	Gidzzit (II), <i>mutant</i> .
Flibustier.	Golborak, <i>prototype golgoth</i> .
Garde du corps (A & B), <i>ströhm</i> .	Goreth, <i>mutant</i> .
Guerrier Ströhm (A, B & C), <i>ströhm</i> .	Hoosû Ūzo.
Hoheitai (épée & masse).	Juhzurp.
Keihohei (épée & masse).	Kérozen.
Matelot.	Krill.
Musicien & Porte-étendard (B), <i>ashigarû</i> .	Kûmité, <i>ashigarû</i> .
Mutant (A & B).	Micoz, <i>javelinier</i> .
Ninja (A, B & C).	Napoléonium.
Noble (A, B, C, D, E, F & G), <i>chevalier, ströhm</i> .	Nythro, quartier-maître, <i>canonnier</i> .
Prototype golgoth.	Ozöhn (I, II, III, IV, V, VI & VII), <i>chevalier, ströhm, tirailleur</i> .
Psycho-mutant (A & B), <i>mutant</i> .	Shûb, <i>prophète</i> .
Samûra (A & B).	Sûmotoro (I & II), <i>dai-bakemono</i> .
Scaphandrier.	Surimi, <i>ninja</i> .
Shigobi.	Wazabi.
Souffleur.	Wong.
Sylve (euphorisant).	Yakûsa, <i>bûshi</i> .
Tirailleur.	Yue-Feï.
Troll marécailleux, <i>troll</i> .	
Troll osutzu, <i>troll</i> .	

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 « Cri de guerre/5 » et « Toxique/0 ».

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) : État-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 *Nettoyeur 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 « Coup de maître/2 » et « Membre supplémentaire ».

Combattants affiliés.

Archer.
Boulet.
Cogneur de gong & Porte-arête, *mutant*.
Javelinier.
Lancier.
Maraudeur.
Mutant (A & B).
Psycho-mutant (A & B), *mutant*.
Sorcier.
Souffleur.
Troll de guerre, *troll*.
Troll marécailleux, *troll*.
Troll noir pirate, *troll*.
Troll rouge, *troll*.

Azsoth.
La Babayagob & Crapaud de combat.
Deutérium, *mutant*.
Gidzzit (I & II), *mutant*.
Goreth, *mutant*.
Kobalt (I).
Micoz, *javelinier*.
Sulfur (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), *troll*.
Wong.

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

Brise-étrave.
Chevalier, *ströhm*.
Flibustier.
Guerrier Ströhm (A, B & C), *ströhm*.
Matelot.
Milicien de Klûne (épée, hache & masse).
Musicien et gniards & Porte-étendard (A).
Prophète.
Sire des rats.
Sylve (euphorisant).

Becbunzen (I), *ströhm*.
Cyanhur.
Ozöhn (I), *chevalier, ströhm*.
Xhérus.

Combattants interdits.

L'argument.

Artificier.

Ashigarû (épée & masse).

Baron Samedi.

Bûshi.

Canonnier.

Casse-montagne.

Daï-bakemono (A, B, C, D, E & F).

Garde du corps (A & B), *ströhm*.

Hoheitaï (épée & masse).

Keihoheï (épée & masse).

Musicien & Porte-étendard (B), *ashigarû*.

Ninja (A, B & C).

Noble (A, B, C, D, E, F & G), *chevalier, ströhm*.

Prototype golgoth.

Roue folle.

Samûra (A & B).

Scaphandrier.

Shigobi.

Tirailleur.

Troll osutzu, *troll*.

Anthracite.

Bazûka, *bûshi*.Becbunzen (II), *ströhm*.

Briolin.

Cancérob.

Carbone.

Dhypter.

Golborak, *prototype golgoth*.

Hoosû Ūzo.

Juhzurp.

Kérozen.

Kobalt (II).

Krill.

Kûmité, *ashigarû*.

Napoléonium.

Nythro, quartier-maître, *canonnier*.Ozöhn (II, III, IV, V, VI & VII), *chevalier, ströhm, tirailleur*.Shûb, *prophète*.Sûmotoro (I & II), *daï-bakemono*.Surimi, *ninja*.

Wazabi.

Yakûsa, *bûshi*.

Yue-Feï.

Faction : Cloches tonnantes.

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

Égalité 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) : Archer, Javelinier (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 & Porte-étendard (A).
Prophète.
Sire des rats.
Souffleur.
Sylve (euphorisant).
Troll de guerre, *troll*.
Troll noir pirate, *troll*.
Troll rouge, *troll*.

Azzoth.
Cyanhur.
Hoosû Ūzo.
Kobalt (I).
Micoz, *javelinier*.
Shûb, *prophète*.
Wazabi.
Xhérus.

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

Ashigarû (épée & masse).	La Babayagob & Crapaud de combat.
Chevalier, <i>ströhm</i> .	Becbunzen (I), <i>ströhm</i> .
Flibustier.	Carbone.
Guerrier Ströhm (A, B & C), <i>ströhm</i> .	Deutérium, <i>mutant</i> .
Matelot.	Dhypter.
Milicien de Klûne (épée, hache & masse).	Gidzzit (I).
Mutant (A & B).	Juhzurp.
Psycho-mutant (A & B), <i>mutant</i> .	Kûmité, <i>ashigarû</i> .
Roue folle.	Napoléonium.
Sorcier.	Ozöhn (I), <i>chevalier, ströhm</i> .
Tirailleur.	Sulfur (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), <i>troll</i> .
Troll osutzu, <i>troll</i> .	Wong.
	Yue-Feï.

Combattants interdits.

L'argument.	Anthracite.
Baron Samedi.	Bazûka, <i>bûshi</i> .
Brise-étrave.	Becbunzen (II), <i>ströhm</i> .
Bûshi.	Briolin.
Canonnier.	Cancérob.
Cogneur de gong & Porte-arête, <i>mutant</i> .	Gidzzit (II), <i>mutant</i> .
Daï-bakemono (A, B, C, D, E & F).	Golborak, <i>prototype golgoth</i> .
Garde du corps (A & B), <i>ströhm</i> .	Goreth, <i>mutant</i> .
Hoheitaï (épée & masse).	Kérozen.
Keihoheï (épée & masse).	Kobalt (II).
Musicien & Porte-étendard (B), <i>ashigarû</i> .	Krill.
Ninja (A, B & C).	Nythro, quartier-maître, <i>canonnier</i> .
Noble (A, B, C, D, E, F & G), <i>chevalier, ströhm</i> .	Ozöhn (II, III, IV, V, VI & VII), <i>chevalier, ströhm, tirailleur</i> .
Prototype golgoth.	Sûmotoro (I & II), <i>dai-bakemono</i> .
Samûra (A & B).	Surimi, <i>ninja</i> .
Scaphandrier.	Yakûsa, <i>bûshi</i> .
Shigobi.	
Troll marécailleux, <i>troll</i> .	

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 Gobelin, 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 & Porte-étendard (A).
Mutant (A & B).
Prophète.
Psycho-mutant (A & B), *mutant*.
Sire des rats.
Sorcier.
Souffleur.
Troll de guerre, *troll*.
Troll noir pirate, *troll*.
Troll rouge, *troll*.

Azzoth.
La Babayagob & Crapaud de combat.
Deutérium, *mutant*.
Gidzzit (I & II), *mutant*.
Kobalt (I).
Micoz, *javelinier*.
Sulfur (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), *troll*.
Xhérus.

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

Archer.
Ashigarû (épée & masse).
Daï-bakemono (A, B, C, D, E & F).
Flibustier.
Matelot.
Milicien de Klûne (épée, hache & masse).
Ninja (A, B & C).
Sylve (euphorisant).
Troll osutzu, *troll*.

Cyanhur.
Dhypter.
Hoosû Ūzo.
Juhzurp.
Kérozen.
Kûmité, *ashigarû*.
Sûmotoro (I & II), *daï-bakemono*.
Surimi, *ninja*.
Wong.

Combattants interdits.

L'argument.
 Artificier.
 Baron Samedi.
 Brise-étrave.
 Bûshi.
 Canonnier.
 Casse-montagne.
 Chevalier, *ströhm*.
 Cogneur de gong & Porte-arête, *mutant*.
 Garde du corps (A & B), *ströhm*.
 Guerrier Ströhm (A, B & C), *ströhm*.
 Hoheitai (épée & masse).
 Keihohei (épée & masse).
 Musicien & Porte-étendard (B), *ashigarû*.
 Noble (A, B, C, D, E, F & G), *chevalier, ströhm*.
 Prototype golgoth.
 Roue folle.
 Samûra (A & B).
 Scaphandrier.
 Shigobi.
 Tirailleur.
 Troll marécailleux, *troll*.

Anthracite.
 Bazûka, *bûshi*.
 Becbunzen (I & II), *ströhm*.
 Briolin.
 Cancérob.
 Carbone.
 Golborak, *prototype golgoth*.
 Goreth, *mutant*.
 Kobalt (II).
 Krill.
 Napoléonium.
 Nythro, quartier-maître, *canonnier*.
 Ozöhn (I, II, III, IV, V, VI & VII), *chevalier, ströhm, tirailleur*.
 Shûb, *prophète*.
 Wazabi.
 Yakûsa, *bûshi*.
 Yue-Feï.

Faction : Les écumeurs des océans.

Équipage 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 Cadwës (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 Cadwë).

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 ».

À 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.

L'argument.

Baron Samedi.

Brise-étrave.

Canonnier.

Chevalier, *ströhm*.

Flibustier.

Matelot.

Musicien et gniards & Porte-étendard (A).

Prophète.

Psycho-mutant (A & B), *mutant*.

Scaphandrier.

Sire des rats.

Souffleur.

Troll noir pirate, *troll*.

Cancérob.

Dhypter.

Kérozen.

Krill.

Nythro, quartier-maître, *canonnier*.

Ozöhn (I), *chevalier, ströhm*.

Xhérous.

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

Artificier.	Azzoth.
Boulet.	La Babayagob & Crapaud de combat.
Casse-montagne.	Becbunzen (I), <i>ströhm</i> .
Guerrier Ströhm (A, B & C), <i>ströhm</i> .	Briolin.
Javelinier.	Cyanhur.
Lancier.	Gidzzit (I).
Maraudeur.	Kobalt (I).
Sorcier.	Sulfur (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), <i>troll</i> .
Tirailleur.	
Troll de guerre, <i>troll</i> .	
Troll marécailleux, <i>troll</i> .	
Troll rouge, <i>troll</i> .	

Combattants interdits.

Ashigarû (épée & masse).	Anthracite.
Bûshi.	Bazûka, <i>bûshi</i> .
Cogneur de gong & Porte-arête, <i>mutant</i> .	Becbunzen (II), <i>ströhm</i> .
Dai-bakemono (A, B, C, D, E & F).	Carbone.
Garde du corps (A & B), <i>ströhm</i> .	Deutérium, <i>mutant</i> .
Hoheitaï (épée & masse).	Gidzzit (II), <i>mutant</i> .
Keihoheï (épée & masse).	Golborak, <i>prototype golgoth</i> .
Milicien de Klûne (épée, hache & masse).	Goreth, <i>mutant</i> .
Musicien & Porte-étendard (B), <i>ashigarû</i> .	Hoosû Ūzo.
Mutant (A & B).	Juhzurp.
Ninja (A, B & C).	Kobalt (II).
Noble (A, B, C, D, E, F & G), <i>chevalier, ströhm</i> .	Kûmité, <i>ashigarû</i> .
Prototype golgoth.	Micoz, <i>javelinier</i> .
Roue folle.	Napoléonium.
Samûra (A & B).	Ozöhn (II, III, IV, V, VI & VII), <i>chevalier, ströhm, tirailleur</i> .
Shigobi.	Shûb, <i>prophète</i> .
Sylve (euphorisant).	Sûmotoro (I & II), <i>dai-bakemono</i> .
Troll osutzu, <i>troll</i> .	Surimi, <i>ninja</i> .
	Wazabi.
	Wong.
	Yakûsa, <i>bûshi</i> .
	Yue-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 Gobelin 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, État-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 (épée & masse).
Boulet.
Canonnier.
Flibustier.
Hoheitai (épée & masse).
Javelinier.
Keihohei (épée & masse).
Lancier.
Maraudeur.
Matelot.
Milicien de Klûne (épée, hache & masse).
Musicien et gniards & Porte-étendard (A).
Mutant (A & B).
Prophète.
Psycho-mutant (A & B), *mutant*.
Sire des rats.
Sorcier.

Anthracite.
Azzoth.
La Babayagob & Crapaud de combat.
Cyanhur.
Deutérium, *mutant*.
Gidzzit (I).
Hoosû Úzo.
Kérozen.
Kobalt (I).
Kûmité, *ashigarû*.
Shûb, *prophète*.
Sulfur (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), *troll*.
Xhérus.

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

Brise-étrave.

Bûshi.

Daï-bakemono (A, B, C, D, E & F).

Scaphandrier.

Souffleur.

Tirailleur.

Troll de guerre, *troll*.Troll noir pirate, *troll*.Troll rouge, *troll*.Becbunzen (I), *ströhm*.

Dhypter.

Ozöhn (III), *ströhm*, *tirailleur*.Sûmоторо (I & II), *daï-bakemono*.**Combattants interdits.**

L'argument.

Artificier.

Baron Samedi.

Casse-montagne.

Chevalier, *ströhm*.Cogneur de gong & Porte-arête, *mutant*.Garde du corps (A & B), *ströhm*.Guerrier Ströhm (A, B & C), *ströhm*.Musicien & Porte-étendard (B), *ashigarû*.

Ninja (A, B & C).

Noble (A, B, C, D, E, F & G), *chevalier*, *ströhm*.

Prototype golgoth.

Roue folle.

Samûra (A & B).

Shigobi.

Sylve (euphorisant).

Troll marécailleux, *troll*.Troll osutzu, *troll*.Bazûka, *bûshi*.Becbunzen (II), *ströhm*.

Briolin.

Cancérob.

Carbone.

Gidzzit (II), *mutant*.Golborak, *prototype golgoth*.Goreth, *mutant*.

Juhzurp.

Kobalt (II).

Krill.

Micoz, *javelinier*.

Napoléonium.

Nythro, quartier-maître, *canonnier*.Ozöhn (I, II, IV, V, VI & VII), *chevalier*, *ströhm*, *tirailleur*.Surimi, *ninja*.

Wazabi.

Wong.

Yakûsa, *bûshi*.

Yue-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 Gobelin, ou Orque).

Desperado (Solo) : Tous (2/5PA) : le combattant gagne TIR=3 et un pistolet gobelin : 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/MOUEUR ».

Combattants affiliés.

Archer.

Artificier.

Canonnier.

Casse-montagne.

Chevalier, *ströhm*.

Guerrier Ströhm (A, B & C), *ströhm*.

Javelinier.

Lancier.

Maraudeur.

Milicien de Klûne (épée, hache & masse).

Musicien et gniards & Porte-étendard (A).

Prototype golgoth.

Roue folle.

Souffleur.

Tirailleur.

Azzoth.

Becbunzen (I), *ströhm*.

Carbone.

Cyanhur.

Dhypter.

Golborak, *prototype golgoth*.

Kobalt (I).

Micoz, *javelinier*.

Napoléonium.

Nythro, quartier-maître, *canonnier*.

Ozöhn (I, II, III, IV), *chevalier, ströhm, tirailleur*.

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

Boulet.	La Babayagob & Crapaud de combat.
Noble (A, B, C, D, E, F & G), <i>chevalier, ströhm</i> .	Becbunzen (II), <i>ströhm</i> .
Prophète.	Gidzzit (I).
Psycho-mutant (A & B), <i>mutant</i> .	Ozöhn (V, VI & VII), <i>chevalier, ströhm, tirailleur</i> .
Sire des rats.	Sulfur (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), <i>troll</i> .
Sorcier.	Xhérus.

Combattants interdits.

L'argument.	Anthracite.
Ashigarû (épée & masse).	Bazûka, <i>bûshi</i> .
Baron Samedi.	Briolin.
Brise-étrave.	Cancérob.
Bûshi.	Deutérium, <i>mutant</i> .
Cogneur de gong & Porte-arête, <i>mutant</i> .	Gidzzit (II), <i>mutant</i> .
Daï-bakemono (A, B, C, D, E & F).	Goreth, <i>mutant</i> .
Flibustier.	Hoosû Ūzo.
Garde du corps (A & B), <i>ströhm</i> .	Juhzurp.
Hoheitaï (épée & masse).	Kérozen.
Keihoheï (épée & masse).	Kobalt (II).
Matelot.	Krill.
Musicien & Porte-étendard (B), <i>ashigarû</i> .	Kûmité, <i>ashigarû</i> .
Mutant (A & B).	Shûb, <i>prophète</i> .
Ninja (A, B & C).	Sûmоторо (I & II), <i>daï-bakemono</i> .
Samûra (A & B).	Surimi, <i>ninja</i> .
Scaphandrier.	Wazabi.
Shigobi.	Wong.
Sylve (euphorisant).	Yakûsa, <i>bûshi</i> .
Troll de guerre, <i>troll</i> .	Yue-Feï.
Troll marécailleux, <i>troll</i> .	
Troll noir pirate, <i>troll</i> .	
Troll osutzu, <i>troll</i> .	
Troll rouge, <i>troll</i> .	

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 « Éclaireur ».

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+2,5 à sa valeur de « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X ».

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

Combattants affiliés.

Artificier.

Bûshi.

Casse-montagne.

Chevalier, *ströhm*.

Guerrier Ströhm (A, B & C), *ströhm*.

Musicien et gniards & Porte-étendard (A).

Prophète.

Psycho-mutant (A & B), *mutant*.

Roue folle.

Samûra (A & B).

Shigobi.

Sire des rats.

Sorcier.

Souffleur.

Sylve (euphorisant).

Tirailleur.

La Babayagob & Crapaud de combat.

Gidzzit (I).

Juhzurp.

Napoléonium.

Ozöhn (I, II, III, IV), *chevalier, ströhm, tirailleur*.

Shûb, *prophète*.

Sulfur (I, II, III & IV).

Wong.

Xhéru.

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

Archer.	Azzoth.
Boulet.	Becbunzen (I), <i>ströhm</i> .
Brise-étrave.	Carbone.
Garde du corps (A & B), <i>ströhm</i> .	Cyanhur.
Javelinier.	Deutérium, <i>mutant</i> .
Lancier.	Kobalt (I).
Maraudeur.	Micoz, <i>javelinier</i> .
Mutant (A & B).	Ozöhn (V, VI & VII), <i>chevalier, ströhm, tirailleur</i> .
Ninja (A, B & C).	Surimi, <i>ninja</i> .
Noble (A, B, C, D, E, F & G), <i>chevalier, ströhm</i> .	Yue-Feï.
Scaphandrier.	

Combattants interdits.

L'argument.	Anthracite.
Ashigarû (épée & masse).	Bazûka, <i>bûshi</i> .
Baron Samedi.	Becbunzen (II), <i>ströhm</i> .
Canonnier.	Briolin.
Cogneur de gong & Porte-arête, <i>mutant</i> .	Cancérob.
Daï-bakemono (A, B, C, D, E & F).	Dhypter.
Flibustier.	Gidzzit (II), <i>mutant</i> .
Hoheitai (épée & masse).	Golborak, <i>prototype golgoth</i> .
Keihoheï (épée & masse).	Goreth, <i>mutant</i> .
Matelot.	Hoosû Ūzo.
Milicien de Klûne (épée, hache & masse).	Kérozen.
Musicien & Porte-étendard (B), <i>ashigarû</i> .	Kobalt (II).
Prototype golgoth.	Krill.
Troll de guerre, <i>troll</i> .	Kûmité, <i>ashigarû</i> .
Troll marécailleux, <i>troll</i> .	Nythro, quartier-maître, <i>canonnier</i> .
Troll noir pirate, <i>troll</i> .	Sulfur (V, VI, VII & VIII), <i>troll</i> .
Troll osutzu, <i>troll</i> .	Sûmotoro (I & II), <i>dai-bakemono</i> .
Troll rouge, <i>troll</i> .	Wazabi.
	Yakûsa, <i>bûshi</i> .

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'État-major compris), quelle que soit sa localisation sur le champ de bataille.

Marmaille nobiliaire (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 (A & B), *ströhm*.

Guerrier Ströhm (A, B & C), *ströhm*.

Milicien de Klûne (épée, hache & masse).

Musicien et gniards & Porte-étendard (A).

Noble (A, B, C, D, E, F & G), *chevalier, ströhm*.

Roue folle.

Tirailleur.

Becbunzen (I & II), *ströhm*.

Briolin.

Kobalt (I).

Napoléonium.

Ozöhn (I, II, III, IV, V, VI & VII), *chevalier, ströhm, tirailleur*.

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

Boulet.

Daï-bakemono (A, B, C, D, E & F).

Javelinier.

Lancier.

Maraudeur.

Prophète.

Sire des rats.

Sorcier.

Souffleur.

Troll de guerre, *troll*.

Troll noir pirate, *troll*.

Troll rouge, *troll*.

Azsoth.

La Babayagob & Crapaud de combat.

Carbone.

Cyanhur.

Gidzzit (I).

Micoz, *javelinier*.

Sulfur (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), *troll*.

Xhérus.

Combattants interdits.

L'argument.

Ashigarû (épée & masse).

Baron Samedi.

Brise-étrave.

Bûshi.

Canonnier.

Cogneur de gong & Porte-arête, *mutant*.

Flibustier.

Hoheitaï (épée & masse).

Keihoheï (épée & masse).

Matelot.

Musicien & Porte-étendard (B), *ashigarû*.

Mutant (A & B).

Ninja (A, B & C).

Prototype golgoth.

Psycho-mutant (A & B), *mutant*.

Samûra (A & B).

Scaphandrier.

Shigobi.

Sylve (euphorisant).

Troll marécailleux, *troll*.Troll osutzu, *troll*.

Anthracite.

Bazûka, *bûshi*.

Cancérob.

Deutérium, *mutant*.

Dhypter.

Gidzzit (II), *mutant*.Golborak, *prototype golgoth*.Goreth, *mutant*.

Hoosû Ūzo.

Juhzurp.

Kérozen.

Kobalt (II).

Krill.

Kûmité, *ashigarû*.Nythro, quartier-maître, *canonnier*.Shûb, *prophète*.Sûmotoro (I & II), *daï-bakemono*.Surimi, *ninja*.

Wazabi.

Wong.

Yakûsa, *bûshi*.

Yue-Feï.



Faction : Urâken.

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

Le combattant bénéficie de la compétence « Désespéré » s'il n'est pas dans une aura de commandement amie (Champion ou État-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 » jusqu'à la fin de la partie.

Démon du combat (Solo) : Dai-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) : Ströhm (5PA) : le combattant gagne COU+2 et la compétence « Contre-attaque ».

Combattants affiliés.

Artificier.

Ashigarû (épée & masse).

Bûshi.

Casse-montagne.

Chevalier, *ströhm*.

Dai-bakemono (A, B, C, D, E & F).

Guerrier Ströhm (A, B & C), *ströhm*.

Hoheitaï (épée & masse).

Keihoheï (épée & masse).

Musicien & Porte-étendard (B), *ashigarû*.

Ninja (A, B & C).

Roue folle.

Samûra (A & B).

Shigobi.

Troll osutzu, *troll*.

Bazûka, *bûshi*.

Hoosû Ūzo.

Kûmité, *ashigarû*.

Ozöhn (I), *chevalier, ströhm*.

Surimi, *ninja*.

Wazabi.

Wong.

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

Archer.
 Boulet.
 Javelinier.
 Lancier.
 Maraudeur.
 Musicien et gniards & Porte-étendard (A).
 Prophète.
 Psycho-mutant (A & B), *mutant*.
 Sire des rats.
 Sorcier.
 Souffleur.
 Troll de guerre, *troll*.
 Troll noir pirate, *troll*.
 Troll rouge, *troll*.

Azzoth.
 La Babayagob & Crapaud de combat.
 Becbunzen (I), *ströhm*.
 Gidzzit (I).
 Kobalt (I).
 Sulfur (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), *troll*.
 Xhérus.

Combattants interdits.

L'argument.
 Baron Samedi.
 Brise-étrave.
 Canonnier.
 Cogneur de gong & Porte-arête, *mutant*.
 Flibustier.
 Garde du corps (A & B), *ströhm*.
 Matelot.
 Milicien de Klûne (épée, hache & masse).
 Mutant (A & B).
 Noble (A, B, C, D, E, F & G), *chevalier, ströhm*.
 Prototype golgoth.
 Scaphandrier.
 Sylve (euphorisant).
 Tirailleur.
 Troll marécailleux, *troll*.

Anthracite.
 Becbunzen (II), *ströhm*.
 Briolin.
 Cancérob.
 Carbone.
 Cyanhur.
 Deutérium, *mutant*.
 Dhypter.
 Gidzzit (II), *mutant*.
 Golborak, *prototype golgoth*.
 Goreth, *mutant*.
 Juhzurp.
 Kérozen.
 Kobalt (II).
 Krill.
 Micoz, *javelinier*.
 Napoléonium.
 Nythro, quartier-maître, *canonnier*.
 Ozöhn (II, III, IV, V, VI & VII), *chevalier, ströhm, tirailleur*.
 Shûb, *prophète*.
 Sûmotoro (I & II), *daï-bakemono*.
 Yakûsa, *bûshi*.
 Yue-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 troupiers 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.

Guérillero (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 (3PA) : le combattant perd son arc ou la compétence « Force en charge/6 ».

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 les compétences « Conscience » et « Immunité/Peur ».

Combattants affiliés.

Archer.

Ashigarû (épée & masse).

Bûshi.

Chevalier, *strôhm*.

Dai-bakemono (A, B, C, D, E & F).

Hoheitaï (épée & masse).

Javelinier.

Keihoheï (épée & masse).

Musicien & Porte-étendard (B), *ashigarû*.

Ninja (A, B & C).

Prophète.

Samûra (A & B).

Shigobi.

Sire des rats.

Troll osutzu, *troll*.

Cyanhur.

Hoosû Ūzo.

Kûmité, *ashigarû*.

Sûmоторо (I & II), *dai-bakemono*.

Surimi, *ninja*.

Wazabi.

Wong.

Xhérus.

Yakûsa, *bûshi*.

Yue-Feï.

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

Boulet.
 Guerrier Ströhm (A, B & C), *ströhm*.
 Lancier.
 Maraudeur.
 Musicien et gniards & Porte-étendard (A).
 Noble (A, B, C, D, E, F & G), *chevalier, ströhm*.
 Troll de guerre, *troll*.
 Troll marécailleux, *troll*.
 Troll noir pirate, *troll*.
 Troll rouge, *troll*.

Azzoth.
 Becbunzen (I), *ströhm*.
 Briolin.
 Kobalt (I).
 Ozöhn (I), *chevalier, ströhm*.
 Shûb, *prophète*.

Combattants interdits.

L'argument.
 Artificier.
 Baron Samedi.
 Brise-étrave.
 Canonnier.
 Casse-montagne.
 Cogneur de gong & Porte-arête, *mutant*.
 Flibustier.
 Garde du corps (A & B), *ströhm*.
 Matelot.
 Milicien de Klûne (épée, hache & masse).
 Mutant (A & B).
 Prototype golgoth.
 Psycho-mutant (A & B), *mutant*.
 Roue folle.
 Scaphandrier.
 Sorcier.
 Souffleur.
 Sylve (euphorisant).
 Tirailleur.

Anthracite.
 La Babayagob & Crapaud de combat.
 Bazûka, *bûshi*.
 Becbunzen (II), *ströhm*.
 Cancérob.
 Carbone.
 Deutérium, *mutant*.
 Dhypster.
 Gidzzit (I & II), *mutant*.
 Golborak, *prototype golgoth*.
 Goreth, *mutant*.
 Juhzurp.
 Kérozen.
 Kobalt (II).
 Krill.
 Micoz, *javelinier*.
 Napoléonium.
 Nythro, quartier-maître, *canonnier*.
 Ozöhn (II, III, IV, V, VI & VII), *chevalier, ströhm, tirailleur*.
 Sulfur (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), *troll*.