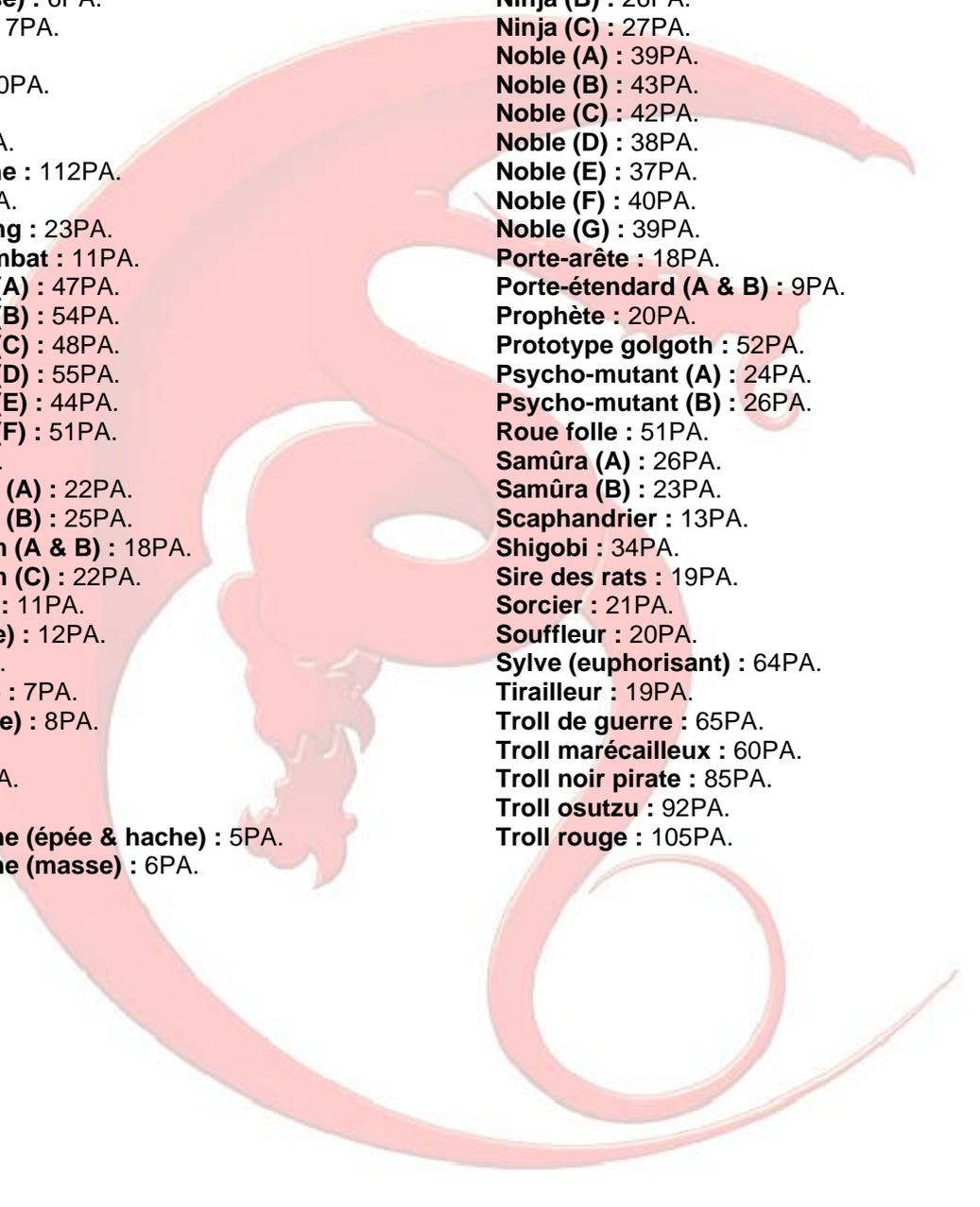


## Sommaire.

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. ....	20
Profils détaillés des Seigneurs de guerre. ....	22
Liste des artefacts réservés aux combattants Gobelins. ....	24
Liste des miracles réservés aux combattants Gobelins. ....	25
Liste des miracles du culte de Rat. ....	26
Liste des sortilèges de la voie des Mutations.....	27
Liste des sortilèges de la voie de la Sorcellerie.....	30
Faction : Le Marais chaussé. ....	33
Faction : Clan X. ....	35
Faction : Cloches tonnantes. ....	37
Faction : Fouisseurs. ....	39
Faction : Les écumeurs des océans. ....	41
Faction : Plongegouffre. ....	43
Faction : Rats noirs. ....	45
Faction : Sonnantes de bronze. ....	47
Faction : Terriers de la motte. ....	49
Faction : Urâken. ....	51
Faction : Yakûsa. ....	53
Suivi des modifications. ....	55

© 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.



<b>Abordeur</b> : 13PA.	<b>Musicien</b> : 9PA.
<b>Archer</b> : 8PA.	<b>Musicien et gniards</b> : 8PA.
<b>L'argument</b> : 31 PA.	<b>Mutant (A)</b> : 16PA.
<b>Artificier</b> : 11PA.	<b>Mutant (B)</b> : 14PA.
<b>Ashigarû (épée)</b> : 5PA.	<b>Ninja (A)</b> : 24PA.
<b>Ashigarû (masse)</b> : 6PA.	<b>Ninja (B)</b> : 26PA.
<b>Baron Samedi</b> : 7PA.	<b>Ninja (C)</b> : 27PA.
<b>Boulet</b> : 8PA.	<b>Noble (A)</b> : 39PA.
<b>Brise-étrave</b> : 50PA.	<b>Noble (B)</b> : 43PA.
<b>Bûshi</b> : 15PA.	<b>Noble (C)</b> : 42PA.
<b>Canonnière</b> : 7PA.	<b>Noble (D)</b> : 38PA.
<b>Casse-montagne</b> : 112PA.	<b>Noble (E)</b> : 37PA.
<b>Chevalier</b> : 37PA.	<b>Noble (F)</b> : 40PA.
<b>Cogneur de gong</b> : 23PA.	<b>Noble (G)</b> : 39PA.
<b>Crapaud de combat</b> : 11PA.	<b>Porte-arête</b> : 18PA.
<b>Daï-bakemono (A)</b> : 47PA.	<b>Porte-étendard (A &amp; B)</b> : 9PA.
<b>Daï-bakemono (B)</b> : 54PA.	<b>Prophète</b> : 20PA.
<b>Daï-bakemono (C)</b> : 48PA.	<b>Prototype golgoth</b> : 52PA.
<b>Daï-bakemono (D)</b> : 55PA.	<b>Psycho-mutant (A)</b> : 24PA.
<b>Daï-bakemono (E)</b> : 44PA.	<b>Psycho-mutant (B)</b> : 26PA.
<b>Daï-bakemono (F)</b> : 51PA.	<b>Roue folle</b> : 51PA.
<b>Flibustier</b> : 6PA.	<b>Samûra (A)</b> : 26PA.
<b>Garde du corps (A)</b> : 22PA.	<b>Samûra (B)</b> : 23PA.
<b>Garde du corps (B)</b> : 25PA.	<b>Scaphandrier</b> : 13PA.
<b>Guerrier Ströhm (A &amp; B)</b> : 18PA.	<b>Shigobi</b> : 34PA.
<b>Guerrier Ströhm (C)</b> : 22PA.	<b>Sire des rats</b> : 19PA.
<b>Hoheitai (épée)</b> : 11PA.	<b>Sorcier</b> : 21PA.
<b>Hoheitai (masse)</b> : 12PA.	<b>Souffleur</b> : 20PA.
<b>Javelinier</b> : 6PA.	<b>Sylve (euphorisant)</b> : 64PA.
<b>Keihoheï (épée)</b> : 7PA.	<b>Tirailleur</b> : 19PA.
<b>Keihoheï (masse)</b> : 8PA.	<b>Troll de guerre</b> : 65PA.
<b>Lancier</b> : 6PA.	<b>Troll marécailleux</b> : 60PA.
<b>Maraudeur</b> : 4PA.	<b>Troll noir pirate</b> : 85PA.
<b>Matelot</b> : 5PA.	<b>Troll osutzu</b> : 92PA.
<b>Milicien de Klûne (épée &amp; hache)</b> : 5PA.	<b>Troll rouge</b> : 105PA.
<b>Milicien de Klûne (masse)</b> : 6PA.	

## Liste des coûts des Champions.

**Anikisama** : 78PA.  
**Anthracite** : 78PA.  
**Azsoth** : 34PA.  
**La Babayagob** : 89PA.  
**Bazûka** : 85PA.  
**Becbunzen (I)** : 69PA.  
**Becbunzen (II)** : 88PA.  
**Briolin** : 68PA.  
**Cancérob** : 36PA.  
**Carbone** : 32PA.  
**Cyanhur** : 77PA.  
**Deuterium** : 35PA.  
**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.  
**Kyokudo** : 76PA.  
**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, Daïkinees.
- Gorsnä, 105PA, Cadwallon.



## Profils détaillés des combattants individuels.

### **Abordeur.**

10 - 3 - 3/4 - 3/3 - 2/2  
 TIR=2 ; Pisto-harpon : FOR2+1d6, 10/15/20.  
 Carburateur.  
 Renfort, Alliance/Nochers, Tir d'assaut.  
 Vétéran/3 Gobelin. Petite taille.  
 13 PA

### **Archer.**

10 - 3 - 2/2 - 2/2 - 1/1  
 TIR=3 ; Arc court : FOR2, 15/30/45.  
 Renfort.  
 Régulier/3 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, Alliance/Nochers.  
 Machine de guerre/2 Gobelin. Petite taille.

### **Canon tracté.**

31 PA

### **Canon tracté.**

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/3 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/3 Gobelin. Petite taille.  
 5 PA

### **Ashigarû (masse).**

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

### **Baron Samedi.**

12,5 - 5 - 1/1 - 1/1 - 0/0  
 TIR=2 ; Mousquet : FOR6, 10/15/20.  
 Alliance/Nochers, Bond, Vivacité.  
 Irrégulier/1 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/3 Gobelin. Petite taille.  
 8 PA

### **Brise-étrave.**

12,5 - 1 - 5/11 - 3/10 - -6/1  
 Alliance/Nochers, Brute épaisse, Fanatisme, Furie guerrière.  
 Créature/2 Gobelin. Grande taille.  
 50 PA

### **Bûshi.**

10 - 3 - 3/5 - 3/5 - 3/2  
 Renfort, Feinte.  
 Spécial/3 Gobelin. Petite taille.  
**Discipline de fer. (page 6)**  
 15 PA

### **Discipline de fer.**

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, Alliance/Nochers.

Régulier/3 Gobelins. 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/1 Gobelins. 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/2 Gobelins. 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/3 Gobelins. Petite taille.

23 PA

### **Crapaud de combat.**

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

Asservi/Babayagob, Dur à cuire.

Irrégulier/1 Gobelins. 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/2 Gobelins. 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/1 Gobelins. Grande taille.  
 54 PA.

**Daï-bakemono (C).**

12,5 - 2 - 5/9 - 3/10 - -6/2  
 Brute épaisse, Charge bestiale, Implacable/1.  
 Créature/2 Gobelins. Grande taille.  
 48 PA.

**Daï-bakemono (D).**

12,5 - 3 - 5/9 - 3/10 - -6/2  
 Brute épaisse, Charge bestiale, Conscience, Implacable/1.  
 Créature/1 Gobelins. Grande taille.  
 55 PA.

**Daï-bakemono (E).**

12,5 - 2 - 5/9 - 3/10 - -6/2  
 Brute épaisse, Charge bestiale, Implacable/1.  
 Créature/2 Gobelins. Grande taille.  
 44 PA.

**Daï-bakemono (F).**

12,5 - 3 - 5/9 - 3/10 - -6/2  
 Brute épaisse, Charge bestiale, Conscience, Vivacité.  
 Créature/1 Gobelins. Grande taille.  
 51 PA.

**Flibustier.**

10 - 3 - 3/2 - 2/3 - 1/1  
 Renfort, Alliance/Nochers.  
 Régulier/3 Gobelins. Petite taille.  
 6 PA

**Garde du corps (A), ströhm.**

10 - 3 - 4/6 - 4/7 - 4/4  
 Renfort, Fanatisme.  
 Élite/3 Gobelins. Petite taille.  
 22 PA

**Garde du corps (B), ströhm.**

10 - 3 - 4/6 - 4/7 - 4/4  
 Renfort, Fanatisme.  
 Élite/3 Gobelins. 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/3 Gobelins. Petite taille.  
 18 PA

**Guerrier Ströhm (B), ströhm.**

10 - 3 - 4/5 - 3/7 - 3/3  
 Renfort, Fanatisme.  
 Élite/3 Gobelins. Petite taille.  
 18 PA

**Guerrier Ströhm (C), ströhm.**

10 - 3 - 4/6 - 3/7 - 3/3  
 Renfort, Brutal, Fanatisme.  
 Élite/3 Gobelins. Petite taille.  
 22 PA

**Hoheitai (épée).**

10 - 3 - 3/3 - 3/3 - 2/2  
 Renfort, Coup de maître/0.  
 Vétéran/3 Gobelins. Petite taille.  
 11 PA

**Hoheitai (masse).**

10 - 3 - 3/5 - 2/3 - 2/2  
 Renfort, Coup de maître/0.  
 Vétéran/3 Gobelins. Petite taille.  
 12 PA

**Javelinier.**

10 - 3 - 1/1 - 2/3 - 0/1  
 TIR=2 ; Javelots : FOR2, 10/20/30.  
 Renfort.  
 Régulier/3 Gobelins. Petite taille.  
 6 PA

**Keihohei (épée).**

10 - 3 - 3/2 - 3/3 - 1/1  
 Renfort.  
 Régulier/3 Gobelins. Petite taille.  
 7 PA

**Keihohei (pic).**

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

**Lancier.**

10 - 3 - 2/2 - 2/4 - 0/1  
 Renfort.  
 Régulier/3 Gobelins. Petite taille.  
 6 PA

**Maraudeur.**

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

**Matelot.**

10 - 3 - 2/3 - 2/1 - 0/1  
 Renfort, Alliance/Nochers.  
 Régulier/3 Gobelins. Petite taille.  
 5 PA

**Milicien de Klûne (épée).**

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

**Milicien de Klûne (hache).**

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

**Milicien de Klûne (masse).**

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

**Musicien, ashigarû.**

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

**Musicien et gniards.**

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

**Mutant (A).**

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

**Mutant (B).**

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

**Ninja (A).**

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

**Ninja (B).**

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

**Ninja (C).**

10 - 4 - 5/6 - 4/3 - 3/2  
 Renfort, Assassin, Toxique/1, Vivacité.  
 Spécial/3 Gobelins. 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/2 Gobelins. Grande taille.  
 39 PA

**Noble (B), chevalier, ströhm.**

20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3  
 Renfort, Acharné, Destrier, Fanatisme.  
 Élite/2 Gobelins. Grande taille.  
 43 PA

**Noble (C)**, chevalier, ströhm.  
20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3  
Renfort, Acharné, Fanatisme, Force en charge/5.  
Élite/2 Gobelin. Grande taille.  
42 PA

**Noble (D)**, chevalier, ströhm.  
20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3  
Renfort, Bond, Destrier, Fanatisme.  
Élite/2 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/2 Gobelin. Grande taille.  
37 PA

**Noble (F)**, chevalier, ströhm.  
20 - 3 - 4/5 - 4/8 - 4/3  
Renfort, Destrier, Éclaireur, Fanatisme.  
Élite/2 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/2 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/3 Gobelin. Petite taille.  
**Arête de piranha géant.**  
18 PA

**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/3 Gobelin. Petite taille.  
**Étendard vivant.**  
9 PA

**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/3 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/1 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/1 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/3 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/3 Gobelin. Petite taille.  
23 PA

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

**Shigobi.**  
10 - 6 - 6/7 - 4/3 - 4/3  
Assassin, Rapidité.  
Spécial/2 Gobelin. Petite taille.  
**Ninja ultime.**  
34 PA

**Ninja ultime.**

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/3 Gobelins. 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/1 Gobelins. 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/3 Gobelins. 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/1 Gobelins. Grande taille.

**Amphore à vigile.**

65 PA

**Amphore à vigile.**

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

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

Le troll ne peut être surpris et 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 rouge, troll.**

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

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

Créature/1 Gobelin. Grande taille.

105 PA

**Troll marécailleux, troll.**

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

Bond, Régénération/5.

Créature/1 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

Alliance/Nochers, Régénération/5.

Créature/1 Gobelin. Grande taille.

**Arracheur de bras.**

85 PA

**Arracheur de bras.**

Quand un troll noir blesse un combattant ennemi au bras, la Blessure est appliquée normalement. En sus, le combattant ennemi perd un dé de combat (à choisir par la victime pour le combat en cours) jusqu'à la fin de la partie.

Un combattant qui subi un seconde fois ce résultat est immédiatement Tué net.

Un troll noir ne peut jamais arracher les bras d'un combattant de Très grande taille.

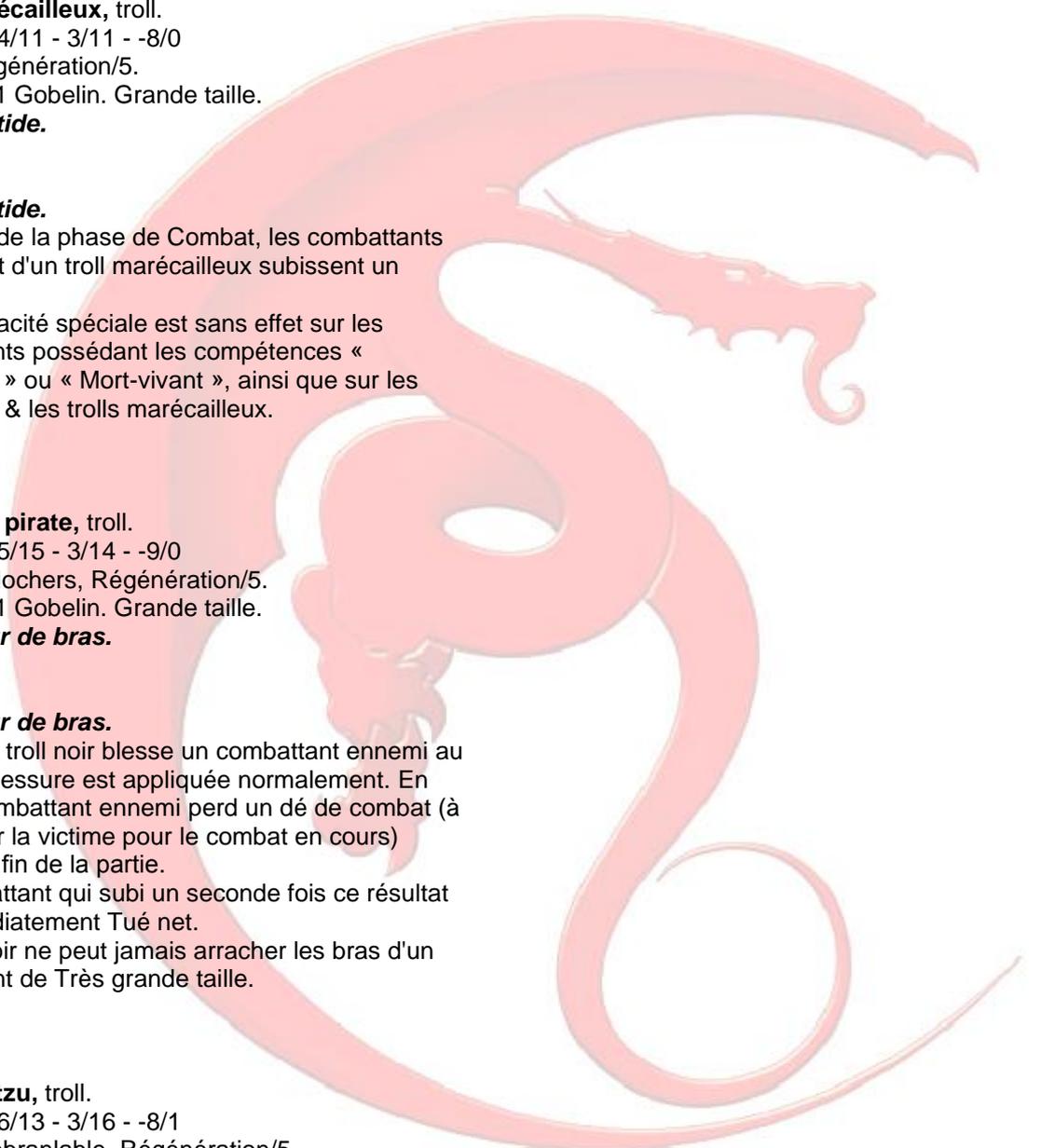
**Troll osutzu, troll.**

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

Brutal, Inébranlable, Régénération/5.

Créature/1 Gobelin. Grande taille.

92 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 Gobelins. 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 Gobelins. 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 Gobelins. Petite taille.  
**Discipline de fer.** (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 Gobelins. 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 Gobelins. 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 Becebunzen (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 Gobelins/Cadwallon. 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)

Champion irrégulier Gobelins/Cadwallon. 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 Gobelins/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 Gobelins. 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 Gobelins. Petite taille.

35 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 Gobelins/Cadwallon. 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 Gobelins. Grande taille.

**Maître des mutants.** (page 14)

79 PA

**Maître des mutants.**

Goreth emporte 3 champignons au combat. Au tout début de la phase d'Activation, 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/Cadwallon. 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.**

**Napoléonium, 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 Gobelins/Cadwallon. 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 Gobelins. 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 Gobelins. 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 Gobelins. 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 Gobelins. 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 Gobelins. 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 Gobelins. 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 Gobelins. Grande taille.  
80 PA

**Sûmotoro (I), la brute**, daï-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**, daï-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.  
**Discipline de fer.** (page 5)  
 84 PA

**Yue-Feï.**

10 - 7 - 6/5 - 6/4 - 6/6  
 Instinct de survie/6, Contre-attaque, Coup de  
 maître/3, Feinte, Parade.  
 (Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2)  
 Champion élite Gobelins. Petite taille.  
 65 PA

**Rakuraï (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-Feï.**

**Talisman de Qi (5).**

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

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

Une seule utilisation par partie.

**Réservé à Yue-Feï.**

## 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/3 Gobelins. Petite taille.

#### **Mutant goblin.**

24 PA

#### **Mutant goblin.**

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/3 Gobelins. Petite taille.

#### **Mutant goblin.**

26 PA

### **Sorcier.**

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

POU=4

Renfort.

Initié de l'Air/Sorcellerie.

Initié/3 Gobelins. Petite taille.

21 PA

### **Anikisama, docteur.**

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

POU=6

Instinct de survie/6, Commandant/15, Stratège.

Adeptes de l'Air & des Ténèbres/Mutations,

Sorcellerie.

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

Champion adepte Gobelins. Petite taille.

#### **Colère réfrénée.**

70 PA

### **Amasikina, mister.**

12,5 - 4 - 6/13 - 4/9 - -7/0

Instinct de survie/6, Brutal, Furie guerrière.

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

Enchaînement/2)

Champion spécial Gobelins. Grande taille.

#### **Colère réfrénée.**

(78 PA)

#### **Colère réfrénée.**

Chaque fois qu'un des événements de la liste ci-dessous advient à Docteur A/Mister A, il reçoit un pion 'Colère' :

- Subir un jet de Blessures.
- Rater un test d'Incantation.
- Se faire contrer ou absorber lors de l'incantation d'un sortilège.
- Subir un assaut (y compris lors d'un mouvement de poursuite).
- Perdre un jet de Tactique.

Lors de la phase d'Entretien, si Docteur A/Mister A porte au moins un pion 'Colère', il en défausse un.

Au début de son activation, avant toute chose, Docteur A/Mister A doit effectuer un test de transformation : il lance 1d6 et ajoute le résultat au nombre de pions 'Colère' qu'il porte :

- Sous sa forme de Docteur A : si le résultat obtenu est 6 ou plus : il devient Mister A ; sinon il reste sous la forme de Docteur A & reçoit un pion 'Colère'.
- Sous sa forme de Mister A : si le résultat obtenu est 5 ou moins : il devient Docteur A ; sinon il reste sous la forme de Mister A.

Docteur A ne devient pas Mister A si le remplacement de figurine doit entraîner la manipulation d'une autre figurine.

Quand Docteur A devient Mister A, il doit rester en contact avec un maximum de combattants ennemis qui étaient en contact avec lui au moment de la transformation.

Mister A n'a pas de score de Pouvoir, mais il conserve toutes les gemmes de Mana que possédait le docteur A au moment de la transformation. Sans pouvoir ni les utiliser, ni en gagner, ni en perdre, quel que soit l'effet de jeu, tant qu'il n'est pas redevenu le docteur A.

### **Illusion du dieu Rat.**

Air=2, Ténèbres=X (maximum X = 5)

Voie : Réservé à Anikisama

Fréquence=Unique

Difficulté=5+X

Portée : Personnel

Aire d'effet : 25cm

Durée : Instantané.

*Tout combattant ennemi dans l'aire d'effet du sortilège doit effectuer un test de COU (difficulté = 5+X).*

*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.*

### **Collier de zénitude (15).**

Avant son test de transformation, le porteur peut choisir de gagner ou de défausser jusqu'à 2 pions 'Colère'.

**Réservé à Anikisama.**

### **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 Gobelins. 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 porteur doit désigner un combattant ennemi. Le porteur choisit une compétence, une capacité spéciale, un solo, un sort, un miracle ou un artefact (y compris les poupées, traitements, vertus & autres...) : le combattant désigné ne peut plus l'utiliser jusqu'à la fin du tour.

**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 Gobelins. 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 Gobelins. 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 Gobelins/Cadwallon. 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: Réserve 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: Réserve à Wong

Fréquence: 1

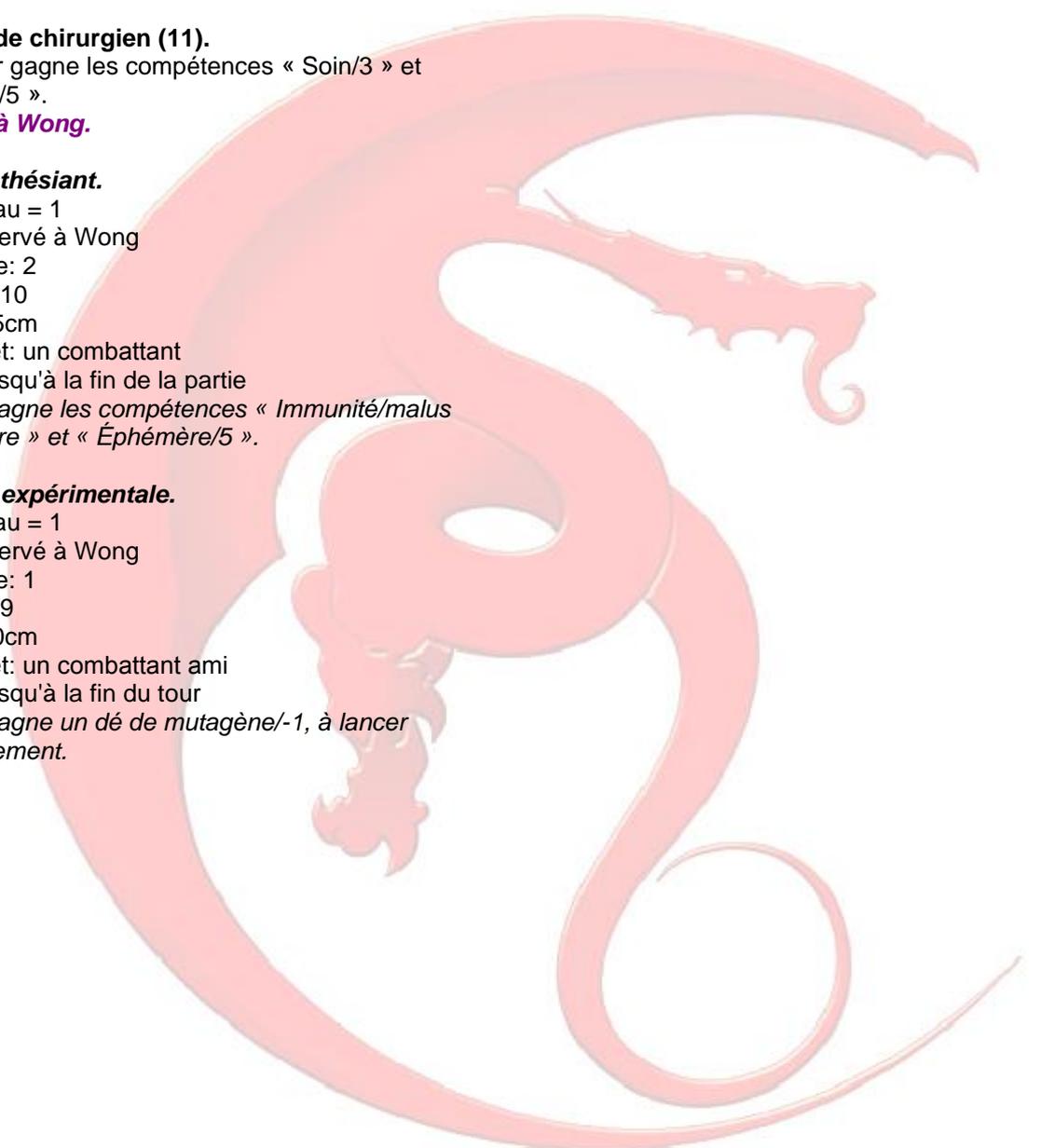
Difficulté=9

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/3 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/3 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.

### Kyokudo.

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

FOI=2/1/1

Instinct de survie/6, Assassin, Fidèle de Rat/12,5,  
Moine-guerrier, Rapidité.

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

Champion zélote Gobelins. Petite taille.

76 PA

**Invocation de Shenron.**

0/0/0

Culte : réservé à Kyokudo

Ferveur=4

Difficulté=8

Portée : 15cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Spécial

*Un Shenron est invoqué.*

*Tant qu'il est présent sur le champ de bataille, chaque fois qu'il regagne de la FT, le lanceur perd ensuite 3FT.*

*Ce miracle ne peut être appelé avec succès qu'une fois par partie.*

**Shenron.**

0 - 3 - 5/5 - 5/8 - -7/4

Commandement/15, Cri de ralliement, Éthéré, Immortel/Destin, Immunité/Peur.

(Conscience, Immunité/Sonné, Immunité/Toxique, Inébranlable)

**Shenron aux sept ruses.**

Créature/0 Gobelins. Grande taille. (65 PA)

**Shenron aux sept ruses.**

Aucun effet de jeu ne peut permettre au Shenron d'être déplacé, volontairement ou non.

Chaque fois que le Shenron réussit un jet de Défense, le combattant ennemi dont l'attaque vient d'être défendue subit immédiatement un Sonné.

Tout combattant goblin ami qui revient en renfort peut être déployé à 10 cm ou moins du Shenron.

**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 dévot 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 d6 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 d6 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 Gobelin. 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 Gobelin. 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 Gobelin. 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 Gobelin. 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 Gobelin. 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 Gobelin. 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 Gobelin. 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'Ūraken (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'Ūraken, à Bazûka, Hoosû Ūzo, Kûmité, Sûmотор 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 ennemi 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.
- **Xhéru**, dévot (7,5), FOI=1/2/0, piété/2.
- **Wazabi**, zélote (10), FOI=1/2/0, moine-guerrier.
  
- **L'élû (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 goblin 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 combattants. 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 de la voie des Mutations

Combattants ayant accès à la voie des Mutations :

- **Psycho-mutant (A & B)**, initié/Air, guerrier-mage, POU=3.
- **Anikisama**, adepte/Air, Ténèbres (Sorcellerie), maîtrise des arcanes, POU=6.
- **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 : 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.

### Appendice juteux.

Air=2

Voie : Mutations

Fréquence=1

Difficulté=2X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mutant

Durée : Instantané

La cible subit une blessure Légère.

Tous les combattants à 5cm de la cible (à l'exception de la cible) subissent immédiatement un jet de Blessures (FOR=X, minimum = 1).

### 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 critique devient grave, un Tué net devient critique).

### Attaque psychique.

Neutre=2

Voie : Mutations

Fréquence=1

Difficulté=X+DIS de la cible (minimum X = 1)

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

Déposez X pions 'Attaque psychique' sur la cible.

Lors de chaque phase d'Entretien, la cible subit un jet de blessure (FOR=3) puis défausse un pion 'Attaque psychique'. Le sortilège est immédiatement dissipé lorsque le dernier pion 'Attaque psychique' est défaussé.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

### Emphysème.

Air=3

Voie : Mutations, Supplices

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Instantané

La cible subit un jet de Blessure (FOR=10).

Le lanceur subit une blessure Légère.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Immortel/X » ou « Mort-Vivant ».

### Envolée hystérique.

*Air=2*

*Voie : Mutations*

*Fréquence=2*

*Difficulté=5*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Vol »*

*Durée : Instantané*

La cible passe au palier 2 sans subir la moindre pénalité de mouvement, cela ne compte pas comme l'unique changement de palier autorisé lors du tour.

Ce sortilège permet à la cible de se désengager même s'il n'en a pas le droit.

### Évolution empirique.

*Air=1*

*Voie : Mutations*

*Fréquence=2*

*Difficulté=6*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un mutant ami*

*Durée : Entretien/1*

Lancez un 1d6 à l'incantation puis lors de chaque phase Stratégique, les bonus sont gagnés jusqu'à la fin du tour en cours :

- **1 : Spongiforme.** La cible gagne MOU=1, INI=1, ATT=1, FOR=1, DEF=1, RES=1, COU=1 & DIS=1.
- **2 - 3 : Érudition.** La cible gagne INI+1, COU+1 & DIS+1.
- **4 - 5 : Prédateur.** La cible gagne FOR+2, RES+2 & DIS-2.
- **6 : Apothéose.** La cible gagne immédiatement un dé de « Mutagène/2 ».

### Flux de la nullité absolue.

*Air=2*

*Voie : Mutations*

*Fréquence=2*

*Difficulté=X*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ennemi*

*Durée : Spécial*

Ce sortilège peut être lancé avant n'importe quel jet de d6 de la cible.

La caractéristique concernée (X = valeur de cette caractéristique) par le jet de la cible est alors considérée comme étant égale à 0 pour le jet de d6 qui s'ensuit, et uniquement pour celui-ci.

Ce sortilège est sans effet sur les Champions & les combattants possédant la compétence « Construct » ou « Mort-vivant ».

### Imprécation de l'aphone.

*Air=2*

*Voie : Mutations*

*Fréquence=2*

*Difficulté=DIS de la cible*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un combattant ennemi*

*Durée : Jusqu'à la fin du tour*

Ce sortilège peut être incanté avant le jet de Tactique.

Si la cible possède la compétence « Commandement/X », « Étendard/X » ou « Musicien/X », alors X=5 & ne peut pas être modifié. Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant », ainsi que sur les combattants de rang 3 ou 4.

### L'art étrange.

*Air=3*

*Voie : Mutations*

*Fréquence=2*

*Difficulté=2+RES de la cible/2*

*Portée : Contact*

*Aire d'effet : Un combattant ennemi*

*Durée : Instantané*

La cible subit un jet de Blessures (FOR=RES de la cible).

### Lèpre monstrueuse.

*Neutre=2*

*Voie : Mutations*

*Fréquence=2*

*Difficulté=7*

*Portée : 20cm*

*Aire d'effet : Un mutant ami*

*Durée : Entretien/1*

La cible gagne PEUR=8 & la compétence « Paria ».

**Mutation instantanée.**

Air=1

Voie : Mutations

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami de petite taille

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible gagne la classe 'Mutant'.

Lancez 1d6.

- **'1' : Dégénérescence.** La cible gagne le profil suivant.  
5 - 1 - 1/1 - 1/5 - 1/1  
Immunité/Sortilèges,  
Régénération/4.  
Irrégulier Gobelins. Petite taille.
- **'2' ou '3' : Gonflement.** Rien ne se passe.
- **'4' ou '5' : Transformation.** La cible gagne la compétence « Mutagène/0 ».
- **'6' : Mutation.** La cible gagne les compétences « Membre supplémentaire » et « Mutagène/2 ».

**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 ».

**Psaume des dolents.**

Air=2

Voie : Mutations, Supplices

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Entretien/1

La cible subit un Sonné, qui n'est pas retiré lors de la phase d'Entretien.

La cible ne peut pas récupérer de niveaux de blessures.

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

**Sifflement strident.**

Air=2

Voie : Mutations

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : Personnel

Aire d'effet : 20cm

Durée : Instantané

Tous les combattants ennemis doivent effectuer un test de Discipline (difficulté = X). En cas d'échec, un combattant est Sonné.

Ce sortilège est sans effet sur un combattant

maîtrisant l'Air ou doté de la compétence

« Construct », « Élémentaire/Air », « Mort-vivant » ou « Possédé ».

## Liste des sortilèges de la voie de la Sorcellerie.

Combattants ayant accès à la voie de la Sorcellerie :

- **Sorcier**, initié/Air, POU=4.
- **Anikisama**, adepte/Air, Ténèbres (Mutations), maîtrise des arcanes, POU=6.
- **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).**

Abordeur.	Anikisama & Amasikina.
L'argument.	Anthracite.
Ashigarû (épée & masse).	Bazûka, <i>bûshi</i> .
Baron Samedi.	Becbunzen (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.
Dai-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.
Hoheitaï (épée & masse).	Juhzurp.
Keihoheï (épée & masse).	Kérozen.
Matelot.	Krill.
Musicien & Porte-étendard (B), <i>ashigarû</i> .	Kûmité, <i>ashigarû</i> .
Mutant (A & B).	Kyokudo.
Ninja (A, B & C).	Micoz, <i>javelinier</i> .
Noble (A, B, C, D, E, F & G), <i>chevalier, ströhm</i> .	Napoléonium.
Prototype golgoth.	Nythro, <i>canonnier</i> .
Psycho-mutant (A & B), <i>mutant</i> .	Ozöhn (I, II, III, IV, V, VI & VII), <i>chevalier, ströhm, tirailleur</i> .
Samûra (A & B).	Shûb, <i>prophète</i> .
Scaphandrier.	Sûmоторо (I & II), <i>dai-bakemono</i> .
Shigobi.	Surimi, <i>ninja</i> .
Souffleur.	Wazabi.
Sylve (euphorisant).	Wong.
Tirailleur.	Yakûsa, <i>bûshi</i> .
Troll marécailleux, <i>troll</i> .	Yue-Feï.
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).

Anikisama & Amasikina.  
Becbunzen (I), *ströhm*.  
Cyanhur.  
Ozöhn (I), *chevalier, ströhm*.  
Xhérous.

**Combattants interdits.**

Abordeur.  
 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*.  
 Kyokudo.  
 Napoléonium.  
 Nythro, *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.	Azzoth.
Artificier.	Cyanhur.
Boulet.	Hoosû Ūzo.
Casse-montagne.	Kobalt (I).
Javelinier.	Micoz, <i>javelinier</i> .
Lancier.	Shûb, <i>prophète</i> .
Maraudeur.	Wazabi.
Musicien et gniards & Porte-étendard (A).	Xhérus.
Prophète.	
Sire des rats.	
Souffleur.	
Sylve (euphorisant).	
Troll de guerre, <i>troll</i> .	
Troll noir pirate, <i>troll</i> .	
Troll rouge, <i>troll</i> .	

**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.**

Abordeur.	Anikisama & Amasikina.
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).	Kyokudo.
Noble (A, B, C, D, E, F & G), <i>chevalier, ströhm</i> .	Nythro, <i>canonnier</i> .
Prototype golgoth.	Ozöhn (II, III, IV, V, VI & VII), <i>chevalier, ströhm, tirailleur</i> .
Samûra (A & B).	Sûmotoro (I & II), <i>daï-bakemono</i> .
Scaphandrier.	Surimi, <i>ninja</i> .
Shigobi.	Yakûsa, <i>bûshi</i> .
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 Gobelins, Mercenaire ou Paria).

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

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

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

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

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

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

### Combattants affiliés.

Boulet.  
Javelinier.  
Lancier.  
Maraudeur.  
Musicien et gniards & 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*.

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

**Combattants interdits.**

Abordeur.  
 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.  
 Kyokudo.  
 Napoléonium.  
 Nythro, *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 Cadwès (uniquement les troupiers affiliés de la guilde des Nochers, pas de Champions).

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

Abordeur.	Cancérob.
Archer.	Dhypter.
L'argument.	Kérozen.
Baron Samedi.	Krill.
Brise-étrave.	Nythro, <i>canonnier</i> .
Canonnier.	Ozöhn (I), <i>chevalier, ströhm</i> .
Chevalier, <i>ströhm</i> .	Xhéru.
Flibustier.	
Matelot.	
Musicien et gniards & Porte-étendard (A).	
Prophète.	
Psycho-mutant (A & B), <i>mutant</i> .	
Scaphandrier.	
Sire des rats.	
Souffleur.	
Troll noir pirate, <i>troll</i> .	

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

Artificier.  
 Boulet.  
 Casse-montagne.  
 Guerrier Ströhm (A, B & C), *ströhm*.  
 Javelinier.  
 Lancier.  
 Maraudeur.  
 Sorcier.  
 Tirailleur.  
 Troll de guerre, *troll*.  
 Troll marécailleux, *troll*.  
 Troll rouge, *troll*.

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

**Combattants interdits.**

Ashigarû (épée & masse).  
 Bûshi.  
 Cogneur de gong & Porte-arête, *mutant*.  
 Dai-bakemono (A, B, C, D, E & F).  
 Garde du corps (A & B), *ströhm*.  
 Hoheitaï (épée & masse).  
 Keihoheï (épée & masse).  
 Milicien de Klûne (épée, hache & masse).  
 Musicien & Porte-étendard (B), *ashigarû*.  
 Mutant (A & B).  
 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 osutzu, *troll*.

Anikisama & Amasikina.  
 Anthracite.  
 Bazûka, *bûshi*.  
 Becbunzen (II), *ströhm*.  
 Carbone.  
 Deutérium, *mutant*.  
 Gidzzit (II), *mutant*.  
 Golborak, *prototype golgoth*.  
 Goreth, *mutant*.  
 Hoosû Ūzo.  
 Juhzurp.  
 Kobalt (II).  
 Kûmité, *ashigarû*.  
 Kyokudo.  
 Micoz, *javelinier*.  
 Napoléonium.  
 Ozöhn (II, III, IV, V, VI & VII), *chevalier, ströhm, tirailleur*.  
 Shûb, *prophète*.  
 Sûmotoro (I & II), *dai-bakemono*.  
 Surimi, *ninja*.  
 Wazabi.  
 Wong.  
 Yakûsa, *bûshi*.  
 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.	Anthracite.
Ashigarû (épée & masse).	Azzoth.
Boulet.	La Babayagob & Crapaud de combat.
Canonnier.	Cyanhur.
Flibustier.	Deutérium, <i>mutant</i> .
Hoheitai (épée & masse).	Gidzzit (I).
Javelinier.	Hoosû Úzo.
Keihoheï (épée & masse).	Kérozen.
Lancier.	Kobalt (I).
Maraudeur.	Kûmité, <i>ashigarû</i> .
Matelot.	Shûb, <i>prophète</i> .
Milicien de Klûne (épée, hache & masse).	Sulfur (I, II, III, IV, V, VI, VII & VIII), <i>troll</i> .
Musicien et gniards & Porte-étendard (A).	Xhérus.
Mutant (A & B).	
Prophète.	
Psycho-mutant (A & B), <i>mutant</i> .	
Sire des rats.	
Sorcier.	

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

Brise-étrave.

Bûshi.

Daï-bakemono (A, B, C, D, E &amp; F).

Scaphandrier.

Souffleur.

Tirailleur.

Troll de guerre, *troll*.Troll noir pirate, *troll*.Troll rouge, *troll*.

Anikisama &amp; Amasikina.

Becbunzen (I), *ströhm*.

Dhypter.

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

Abordeur.

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 &amp; C).

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

Prototype golgoth.

Roue folle.

Samûra (A &amp; 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.

Kyokudo.

Micoz, *javelinier*.

Napoléonium.

Nythro, *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/MOUPEUR ».

### 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, *canonnier*.

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

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

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

**Combattants interdits.**

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

Xhérus.

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

Abordeur.  
 Archer.  
 Boulet.  
 Brise-étrave.  
 Garde du corps (A & B), *ströhm*.  
 Javelinier.  
 Lancier.  
 Maraudeur.  
 Mutant (A & B).  
 Ninja (A, B & C).  
 Noble (A, B, C, D, E, F & G), *chevalier, ströhm*.  
 Scaphandrier.

Azzoth.  
 Becbunzen (I), *ströhm*.  
 Carbone.  
 Cyanhur.  
 Deutérium, *mutant*.  
 Kobalt (I).  
 Kyokudo.  
 Micoz, *javelinier*.  
 Ozöhn (V, VI & VII), *chevalier, ströhm, tirailleur*.  
 Surimi, *ninja*.  
 Yue-Feï.

**Combattants interdits.**

L'argument.  
 Ashigarû (épée & masse).  
 Baron Samedi.  
 Canonnier.  
 Cogneur de gong & Porte-arête, *mutant*.  
 Dai-bakemono (A, B, C, D, E & F).  
 Flibustier.  
 Hoheitai (épée & masse).  
 Keihohei (épée & masse).  
 Matelot.  
 Milicien de Klûne (épée, hache & masse).  
 Musicien & Porte-étendard (B), *ashigarû*.  
 Prototype golgoth.  
 Troll de guerre, *troll*.  
 Troll marécailleux, *troll*.  
 Troll noir pirate, *troll*.  
 Troll osutzu, *troll*.  
 Troll rouge, *troll*.

Anikisama & Amasikina.  
 Anthracite.  
 Bazûka, *bûshi*.  
 Becbunzen (II), *ströhm*.  
 Briolin.  
 Cancérob.  
 Dhypter.  
 Gidzzit (II), *mutant*.  
 Golborak, *prototype golgoth*.  
 Goreth, *mutant*.  
 Hoosû Ūzo.  
 Kérozen.  
 Kobalt (II).  
 Krill.  
 Kûmité, *ashigarû*.  
 Nythro, *canonnier*.  
 Sulfur (V, VI, VII & VIII), *troll*.  
 Sûmоторо (I & II), *dai-bakemono*.  
 Wazabi.  
 Yakûsa, *bûshi*.

## 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.**

Abordeur.  
 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*.

Anikisama & Amasikina.  
 Anthracite.  
 Bazûka, *bûshi*.  
 Cancérob.  
 Deutérium, *mutant*.  
 Dhypter.  
 Gidzzit (II), *mutant*.  
 Golborak, *prototype golgoth*.  
 Goreth, *mutant*.  
 Hoosû Ūzo.  
 Juhzurp.  
 Kérozen.  
 Kobalt (II).  
 Krill.  
 Kûmité, *ashigarû*.  
 Kyokudo.  
 Nythro, *canonnier*.  
 Shûb, *prophète*.  
 Sûmоторо (I & II), *dai-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 ennemi 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) : Strôhm (5PA) :** le combattant gagne COU+2 et la compétence « Contre-attaque ».

### Combattants affiliés.

Artificier.

Ashigarû (épée & masse).

Bûshi.

Casse-montagne.

Chevalier, *strôhm*.

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

Guerrier Strôhm (A, B & C), *strôhm*.

Hoheitaï (épée & masse).

Keihoheï (épée & masse).

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

Ninja (A, B & C).

Roue folle.

Samûra (A & B).

Shigobi.

Troll osutzu, *troll*.

Anikisama & Amasikina.

Bazûka, *bûshi*.

Hoosû Ūzo.

Kûmité, *ashigarû*.

Ozôhn (I), *chevalier, strôhm*.

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.**

Abordeur.  
 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.  
 Kyokudo.  
 Micoz, *javelinier*.  
 Napoléonium.  
 Nythro, *canonnier*.  
 Ozöhn (II, III, IV, V, VI & VII), *chevalier, ströhm, tirailleur*.  
 Shûb, *prophète*.  
 Sûmоторо (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).

Hoheitai (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*.

Kyokudo.

Sûmotoro (I & II), *dai-bakemono*.

Surimi, *ninja*.

Wazabi.

Wong.

Xhérus.

Yakûsa, *bûshi*.

Yue-Feï.

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

Abordeur.  
 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*.

Azsoth.  
 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.

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

## Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas).

Attention, ce travail n'ayant été entamé qu'en avril 2020, les modifications plus anciennes ne seront pas répertoriées dans ce suivi.

Léger détail : au fur & à mesure que ce livre d'armée est modifié, la pagination évolue de temps à autre. Nous ne prendrons pas le temps de corriger la pagination dans ce listing de suivi, donc il sera tout à fait possible qu'une modification listée en page 13 lorsqu'elle a eût lieu, par exemple en juillet 2020, se retrouve quelques trimestres plus tard en page 14, par exemple à partir de novembre 2023, voire même qu'elle arrive en page 15 d'ici 2029. Cela ne devrait pas trop vous affecter, je l'espère.

2021/01/20 ; page 14 : correction d'une coquille dans la capacité **Maître des mutants**.

2021/01/04 ; page 20 : création des profils **Kyokudo & Shenron**, ainsi que de son miracle réservé (**Invocation de Shenron**).

2020/12/08 ; page 17 : création des profils **Anikisama & Amasikina**, ainsi que de leur capacité spéciale (**Colère réfrénée**) & de leur artefact (Collier de zénitude).

2020/12/08 ; page 18 : modification du sortilège **Illusion du dieu Rat** : réservé à Anikisama, réécriture complète.

2020/09/20 ; page 27 : correction d'une coquille sur la durée du sortilège **Appendice juteux** : Jusqu'à la fin du tour → Instantané.

2020/04/22 ; page 8 : modification du profil **Mutant (A)** : 17 → 16PA.

2020/04/22 ; page 8 : modification du profil **Mutant (B)** : 16 → 14PA.

2020/04/22 ; page 17 : modification du profil **Psycho-mutant (A)** : 28 → 24PA.

2020/04/22 ; page 17 : modification du profil **Psycho-mutant (B)** : 24 → 26PA.

2020/04/22 ; page 13 : modification du profil **Deuterium** : 38 → 35PA.

2020/04/04 ; page 55 : création de la section '**Suivi des modifications**'.

2020/03/27 ; page 5 : modification du profil **Abordeur** : gagne la compétence « Alliance/Nochers ».

2020/03/27 ; page 5 : modification du profil **L'argument** : gagne la compétence « Alliance/Nochers ».

2020/03/27 ; page 5 : modification du profil **Baron Samedi** : gagne la compétence « Alliance/Nochers ».

2020/03/27 ; page 5 : modification du profil **Brise-étrave** : gagne la compétence « Alliance/Nochers ».

2020/03/27 ; page 6 : modification du profil **Canonier** : gagne la compétence « Alliance/Nochers ».

2020/03/27 ; page 7 : modification du profil **Flibustier** : gagne la compétence « Alliance/Nochers ».

2020/03/27 ; page 8 : modification du profil **Matelot** : gagne la compétence « Alliance/Nochers ».

2020/03/27 ; page 9 : modification du profil **Scaphandrier** : gagne la compétence « Alliance/Nochers ».

2020/03/27 ; page 11 : modification du profil **Troll noir pirate** : gagne la compétence « Alliance/Nochers ».

2020/03/27 ; page 13 : modification du profil **Cancérob** : gagne le peuple Gobelins/Cadwallon.

2020/03/27 ; page 13 : modification du profil **Dhypter** : gagne le peuple Gobelins/Cadwallon.

2020/03/27 ; page 14 : modification du profil **Krill** : gagne le peuple Gobelins/Cadwallon.

2020/03/27 ; page 15 : modification du profil **Nythro** : gagne le peuple Gobelins/Cadwallon.

2020/03/27 ; page 18 : modification du profil **Kérozen** : gagne le peuple Gobelins/Cadwallon.