

ARMÉES GOBELINES

Liste d'armée de découverte

Règles spéciales des armées gobelines

Alignement : Mauvais

Complètement dégonflés

Toutes les unités de cette liste possèdent la règle spéciale Trouillard, sauf mention contraire.

Bâtons-pointus

Infanterie

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Régiment (20)	5	5+	-	4+	15	12/14	95
Horde (40)	5	5+	-	4+	30	19/21	155
Légion (60)	5	5+	-	4+	35	25/27	230

Spécial

Phalange

Les meilleurs guerriers gobelins (c'est-à-dire ceux qui tiennent leur position au moins une fois face à l'ennemi) sont armés de longs bâtons pointus, plus adaptés à leur style de combat essentiellement défensif.

Racaille

Infanterie

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Régiment (20)	5	5+	-	4+	12	12/14	75
Horde (40)	5	5+	-	4+	25	19/21	125
Légion (60)	5	5+	-	4+	30	25/27	180

Équipée de morceaux d'armures et de boucliers de toutes les formes et tailles, ramassés dans les débris des champs de bataille, et armée de lames rouillées et émoussées, la racaille gobeline n'est pas vraiment une troupe d'élite.

Cracheurs

Infanterie

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Régiment (20)	5	6+	5+	3+	10	12/14	85
Horde (40)	5	6+	5+	3+	20	19/21	140

Spécial

Arcs

Les Gobelins préfèrent naturellement rester à distance de l'ennemi et le canarder avec des armes de tir, si bien que ces petits archers sont les soldats les plus précieux de leur race.

Chevaucheurs de sacs à puces

Cavalerie

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Troupe (5)	10	4+	-	4+	7	9/11	95
Régiment (10)	10	4+	-	4+	14	12/14	145
Horde (20)	10	4+	-	4+	28	17/19	255

Spécial

Agile, Charge fracassante (1)

Les Gobelins appellent « sac à puces » toutes les bêtes qu'ils parviennent à suffisamment domestiquer pour les chevaucher : des rongeurs géants, des loups féroces, des chiens sauvages voire même de répugnants insectes géants.

Chars à sac à puces *Cavalerie de grande taille*

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Régiment (3)	9	4+	5+	4+	8	10/12	110
Horde (6)	9	4+	5+	4+	16	13/15	170

Spécial

Arcs, Taille de socle : 50x100 mm, Charge fracassante (2)

Les chars gobelins ont des arcs, mais étonnamment pour des Gobelins, ils semblent également aimer percuter à toute vitesse les régiments ennemis.

Fouineurs sur sacs à puces *Cavalerie*

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Troupe (5)	10	5+	5+	3+	7	9/11	95
Régiment (10)	10	5+	5+	3+	14	12/14	145

Spécial

Arcs, Agile

Ces archers montés gobelins excellent dans les attaques éclair.

Trolls *Infanterie de grande taille*

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
Régiment (3)	6	4+	-	5+	9	11/14	125
Horde (6)	6	4+	-	5+	18	14/17	190

Spécial

Force dévastatrice (2), Régénération (5+)

Les Trolls ne possèdent pas la règle spéciale Trouillard (ils ne sont pas assez intelligents pour ça).

Les Trolls sont de grands humanoïdes brutaux dont l'apparence varie considérablement selon leur environnement. Cependant, tous les Trolls ont un intellect limité et un appétit insatiable.

Trombone de guerre *Machine de guerre*

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	5	-	-	4+	12	8/10	65

Spécial

Attaque de souffle (Att), Perforant (1)

Certainement moins rassurant qu'un lance-bâtons-pointus du fait de sa portée nettement plus limitée, le trombone de guerre n'en est pas moins populaire car cet énorme tromblon sur roues fait des ravages impressionnants chez l'ennemi.

Lance-grosses-pierres *Machine de guerre*

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	5	-	5+	4+	1	8/10	80

Spécial

Explosion (D6+2), Perforant (3), Rechargez !, Tir indirect

Actionner l'une de ces catapultes est le comble de l'amusement pour un Gobelins, comme en témoignent les grands cris de joie qui accompagnent chaque tir.

Hachoir *Monstre*

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	5	4+	-	4+(D6+6)*9/11			80

Spécial

Taille de socle : 50x100 mm, Taille 3, Brutal, Charge fracassante (3), Pavois

* Faites un jet pour déterminer le nombre d'Attaques à chaque corps-à-corps.

Fondamentalement, le hachoir est un chariot propulsé par les efforts frénétiques de Gobelins ou par un petit moteur à vapeur. À l'arrière se trouve un énorme contrepoids, nécessaire pour contrebalancer l'immense poids du hachoir lui-même, un grand cône constitué de segments tournant en opposition les uns aux autres.

Le cône de broyage du hachoir est adapté d'une foreuse. Des lames sont montées dessus, et sa fonction initiale est d'être lancé à grande vitesse dans un tunnel rempli de Nains. Le cône du hachoir est assez épais pour dévier un boulet de canon, il parvient donc souvent à atteindre les lignes naines, où il se montre digne de son nom...

Roi

Héros (Inf)

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	5	4+	4+	4+	5	11/13	90

Spécial

Arc, Indépendant, Motivant

Options

- Peut chevaucher un sac à puces pour +20 points. Sa Vitesse passe à 10 et son type devient Héros (Cav).

De temps à autre, un crâneur dont les ambitions dépassent les membres de sa tribu sort du lot. Ces personnages, touchés par les dieux ou par la folie (ou probablement les deux), ont une vision, celle de la race gobeline écrasant toutes les autres pour régner sans partage. Ils s'auto-proclament Roi des Gobelins et exigent la fidélité de tous les autres Gobelins, en tant que chef suprême et légitime de leur race. Évidemment, il y a des millions de Gobelins à travers le monde, et il existe en permanence au moins une demi-douzaine de ces crâneurs, ce qui amplifie encore les combats entre tribus. C'est probablement l'une des raisons pour lesquelles les Gobelins sont à la fois aussi dangereux et aussi incapables de réaliser leur potentiel.

Drapeur

Héros (Inf)

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	5	6+	-	4+	1	8/10	40

Spécial

Indépendant, Motivant

Options

- Peut chevaucher un sac à puces pour +15 points. Sa Vitesse passe à 10 et son type devient Héros (Cav).

La tâche qui consiste à porter l'une des maj-bannières ensorcelées est très recherchée, puisqu'elle implique de rester à bonne distance de l'ennemi.

Crâneur

Héros (Inf)

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	5	4+	4+	4+	3	9/11	60

Spécial

Arc, Indépendant, Motivant

Options

- Peut chevaucher un sac à puces pour +15 points. Sa Vitesse passe à 10 et son type devient Héros (Cav).

Les plus grands gobelins donnent des ordres à leurs petits camarades d'une façon qui rappelle les Orques qu'ils veulent imiter.

Maj

Héros (Inf)

Effectif	Vit	Me	Tir	De	Att	Mo	Pts
1	5	5+	-	4+	1	9/11	45

Spécial

Éclair (3), Indépendant

Options

- Rafales de vent (5) pour +15 points
- Mélopée du fléau (2) pour +15 points
- Boule de feu (6) pour +15 points
- Peut chevaucher un sac à puces pour +15 points. Sa Vitesse passe à 10 et son type devient Héros (Cav).

Les sorciers gobelins sont appelés Maj. Tous sont minuscules mais dangereux.

Listes d'armée de découverte

Ceci n'est qu'une sélection des profils disponibles dans l'armée. Pour la liste d'armée complète, procurez vous un exemplaire du livre des règles de Kings of War. Vous y trouverez les profils supplémentaires suivants:

Meute de gosiers, géant, roi sur char, lance-grosses-pierres, lance-bâtons-pointus, troll cogneur, éventeur, Magwa & Joós

www.manticgames.fr

Version du 30 octobre 2015

Mantic, Kings of War, et tous les personnages, noms, lieux et objets associés sont TM et © Mantic Entertainment Ltd 2015. Tous les droits sur la conception, le texte, le graphisme et les autres contenus de cette publication ainsi que sur sa sélection ou son arrangement appartiennent à Mantic Entertainment Ltd., ou l'autorisation de les utiliser a été accordée par des tiers. Sont notamment concernés le texte, les images, le graphisme, les logos d'entreprise et les emblèmes. La création de reproductions de ce document est autorisée pour usage strictement personnel et non commercial.