

Orques & Gobelins

Introduction	1	Hoerk (R6 / A+D).....	3
Les Gobelins	1	Hoerkhaï (R8 / A+2D).....	3
Troupes	1	Spadassins Orques (D4 / A).....	3
Archers Gobelins (I4 / 2A+D).....	1	Lanciers Orques (R4 / A).....	4
Guerriers Gobelins (R4 / A).....	2	Wargs (A+D).....	4
Gobelins Communs (I4 / D).....	2	Personnalités	4
Hobgobelins (R6 / A).....	2	Blackfox (G10 / 4A+2D).....	4
Monteurs d’Araignées (I4 / 2A+D+).....	2	Brolag (L8 / 3A+D).....	4
Monteur de Loups (I6 / D+var).....	2	Crazy Ork (L8 / 2A+D).....	4
Morbelins (D6 / A+D).....	2	Grom (L8 / A+D + Warg).....	4
Renifleurs (I4 / 2A+2D).....	2	Thrugg (R6 / A+2D).....	4
Etat-major	2	Zed ½ Orque (R8 / 2A+2D).....	4
Chef Gobelin (C8 / 2A+D).....	2	Technique	4
Roi Gobelin (G10 / 3A+D).....	2	Profils	4
Porte-étendard Gobelin (R6 / A+D).....	2	Drartul (=L+2 / A+D).....	4
Personnalités	2	Gothai (=C+2 / 2A).....	4
Hulak (D8 / 3A+2D).....	2	Snaga (I4 / D).....	4
Kadak (G10-3A).....	3	Objets Culturels	4
Orgabur (L8-A+D).....	3	Bouclier de Cuir Noir (+10).....	4
Shgrek (L6-A+D).....	3	Lame Dentelée (+10).....	4
Urmek (C8-2A).....	3	Règles Spéciales	5
Orques	3	Acrobate.....	5
Troupes	3	Don d’Orques / Gobelins.....	5
Arbalétriers Orques (I4 / 3A+D).....	3	Shaman Orque.....	5
Archers Orques (I4 / 2A+D).....	3	Les Armées	5
Archer sur Loups (I4 / 2A+D+).....	3	Détachements Orques.....	5
Chevaucheur de Warg (D6 / A+).....	3	Détachements Gobelins.....	5
Guerrier Orque (D6 / A).....	3	Classes & Valeurs	5

Introduction

Cette Extension est destinée à jouer à Cry Havoc dans les Terres du Milieu. La série nécessite des corrections et des adaptations afin de répondre aux caractéristiques particulières du Monde de Tolkien.

L’ensemble est une interprétation personnelle, utilisable avec les Pions des jeux de la série, aussi bien qu’avec les Planches sur lesquelles je travaille. Pour ce chapitre, il vous faut les Planches **Orques&Uruks.PDF**.

Outre les Livres de JRR Tolkien parus en Français, je puise aussi mes sources dans les jeux suivants :

- JRTM (Hexagonal) et MERP (ICE)
- JCSA / MECG
- Tiers Age (<http://couroberon.free.fr>)
- Wargames Games Workshop : la Communauté de l’Anneau et Les Deux Tours.

Les Gobelins

Les Traditions ont du mal à établir une nette différence entre les différentes espèces d’orques. Parfois

appelés Gobelins, ces créatures dépravées dont l’origine reste à jamais perdue dans les brumes du Premier Age constituent l’ossature des armées des Ténèbres.

Pour ma part, les Gobelins sont des créatures de type Goblinoïde qui vivent essentiellement dans les Montagnes, au sein de profondes cavernes. Couards et fragiles, les Gobelins compensent par leur nombre et leur faculté à obtenir des renforts.

Les Gobelins craignent (et haïssent) les Orques et les Uruk-hai, et ne peuvent pas prendre leur direction. Ils peuvent en revanche être dirigés par un Orque ou un Uruk-hai.

Troupes

Tuoutes les troupes de Gobelins présentées ci-dessous peuvent utiliser la **Règles Spéciale Jet de Pierres**.

Archers Gobelins (I4 / 2A+D)

Les Gobelins utilisent un petit Arc d’Os équivalent aux Arc Courts des autres cultures. Ils sont les seuls à pouvoir le manier, et ne sont pas limité par les conditions Nocturnes ou souterraines pour ce qui est de la portée.

Règles Spéciales : *Arc Court, Acrobate.*

Pions : *Grunek, Grekk, Ariek, Grumbek, Daruk.*

Guerriers Gobelins (R4 / A)

Les Guerriers Gobelins forment l'Elite des troupes de Gobelins en campagnes. Même si leur force prête à sourire, leur disponibilité en grand nombre peut néanmoins causer pas mal de problèmes à une petite troupe.

Règles Spéciales : *Athlétisme.*

Pions : *Lurd, Utsar, Rekka, Narga, Nurfa, Nurl, Unk.*

Gobelins Communs (I4 / D)

Les Gobelins Communs n'ont qu'un avantage : leur nombre. Peureux, physiquement faible, ils ne peuvent pas faire grand chose à moins de ralentir votre adversaire. Par contre, ils peuvent faire merveille contre des personnages déjà blessés.

Règles Spéciales : *Acrobate, Discrétion.*

Pions : *Krek, Garek, Arek, Zrodek + Lurd, Utsar, Rekka, Narga, Nurfa, Nurl, Unk.*

Hobgobelins (R6 / A)

Les Hobgobelins sont de grands Gobelins, élevés pour servir en tant que guerrier loyal. Ils sont toujours affecté à un Leader afin de le protéger et de lui servir de bouclier, ce qui implique qu'ils ne peuvent être présent que si un Leader Gobelins est lui aussi présent sur carte.

Règles Spéciales : *Athlétisme.*

Pions : *Lurd, Utsar, Rekka, Narga, Nurfa, Nurl, Unk.*

Monteurs d'Araignées (I4 / 2A+D+)

Les Monteurs d'Araignée sont des Gobelins qui chevauchent une espèce d'Araignée que l'on ne rencontre que dans les Cavernes. Ces Araignées sont identiques aux Araignées Chasseuses du jeu Dragon Noir, avec la **Règle Spéciale Acrobate** à la place de *Athlétisme*.

Règles Spéciales : *Arc Court, Acrobate, Chevaucheur (Araignées)*

Pions : *Grunek, Grekk, Ariek, Grumbek, Daruk.*

Monteur de Loups (I6 / D+var)

Les Monteurs de Loups élèvent de jeunes loups pour en faire de véritable montures. Ces Gobelins sont les seuls à s'aventurer régulièrement à l'extérieur, et constituent la cavalerie. Les Montures sont les Wardogs des Jeux Dragon Noir.

Règles Spéciales : *Athlétisme, Chevaucheur (Loups)*

Pions : *Lurd, Utsar, Rekka, Narga, Nurfa, Nurl, Unk.*

Morbelins (D6 / A+D)

Les Morbelins sont des Gobelins qui vont au combat en état d'ivresse. Ils ingèrent en général des champignons en grandes quantités accompagnées d'alcool en abondance puis se lancent à l'assaut dans la foulée.

Les Morbelins ne peuvent être présents que si un Etat-major est aussi sur carte.

Règles Spéciales : *Athlétisme, Fanatique.*

Pions : *Lurd, Utsar, Rekka, Narga, Nurfa, Nurl, Unk.*

Renifleurs (I4 / 2A+2D)

Les Reniflures Gobelins sont réputés parmi les Goblinoïdes pour être les meilleurs chasseurs qui soit grâce à leur odorat particulièrement développé. Ils sont aussi spécialement entraînés pour pratiquer la guérilla et les embuscades.

Règles Spéciales : *Discrétion, Arc Court, Athlétisme.*

Pions : *Krek, Garek, Arek, Zrodek*

Etat-major

La présence d'un Etat-major Gobelins - outre les avantages liés au Moral – procure à ce peuple un autre argument de poids à son intégration : la possibilité de recruter des troupes provenant d'autres races associées aux Goblinoïdes : **Trolls des Collines**, des **Trolls des Cavernes**, **Crazy Ork**, **Zed** et **Thrugg**.

Mais pour cela, il faut que l'Etat-major soit au complet.

Chef Gobelins (C8 / 2A+D)

Malgré leur dénomination, les Chefs Gobelins sont avant tout des Champions dont les prouesses physiques impressionnent suffisamment les autres Gobelins pour exercer une certaine forme d'autorité.

Règles Spéciales : *Athlétisme, Cotte de Mailles.*

Pions : *Urmek, Kadak, Krobek.*

Roi Gobelins (G10 / 3A+D)

Le Roi Gobelins est un titre pompeux que s'attribue tout Chef de tribu de Gobelins. Même s'il prête à rire, sa présence signifie souvent que des alliés sont présents dans le coin, et pas des moindres.

On peut trouver un Roi Gobelins au Mont Gram, à la Porte de Gobelins ainsi que dans la Moria. Leur nombre présent dans le Mordor reste encore inconnu à ce jour.

Règles Spéciales : *Athlétisme, Armes à 2M, Cotte de Mailles*

Pions : *Gromaz*

Porte-étendard Gobelins (R6 / A+D)

Le Porte-étendard Gobelins porte avec lui un Etendard Tribal, qui est bien souvent un sorte de Totem tribal. Au regard de ses capacités, un Porte-étendard à tout intérêt à se trouver prêt de son Leader et solidement encadré par des troupes.

Règles Spéciales : *Athlétisme, Porte-étendard*

Pions : *Zabek.*

Personnalités**Hulak (D8 / 3A+2D)**

Hulak est un Semi-orque proscrit chez les hommes et respecté chez les goblinoïdes tant qu'il leur inspire la peur et la méfiance. Son intelligence supérieure lui a permis de développer certains talents spirituels.

Règles Spéciales : *Foi + Haine*

Kadak (G10-3A)

Règles Spéciales : *Athlétisme, Cotte de Mailles, Armes d'Hast*

Orgabur (L8-A+D)

Règles Spéciales : *Athlétisme, Armes d'Hast*

Shgrek (L6-A+D)

Règles Spéciales : *Athlétisme, Cotte de Mailles*

Urmek (C8-2A)

Règles Spéciales : *Athlétisme, Broigne*

Orques

Les Orques appartiennent au même fond racial que les Gobelins et les Uruk-haï postérieurs. Ce sont des créatures totalement liées aux Ténèbres, dont les origines restent cachées aux Sages. Certains récits laissent entendre qu'il s'agirait d'Elfes profondément corrompus et torturés par Morgoth, alors que d'autres légendes présentes les Druedains et les Orques comme étant des rênégats respectifs.

Comme les Gobelins, les Orques peuvent être dirigés par des Leaders Uruk-haï, mais ne peuvent pas eux-mêmes prendre leur direction. Les Orques peuvent aussi commander des gobelins, mais l'inverse n'est pas vrai.

Troupes

Arbalétriers Orques (I4 / 3A+D)

Les Arbalétriers orques ont été formé lors des nombreuses confrontations avec les Nains, de qui les arbalètes proviennent. Les Arbalétriers Orques sont peu nombreux, mais leur présence peut parfois faire la différence dans les cavernes. Au sein de celles-ci, ils ne souffrent d'aucune limitation de Portée.

Règles Spéciales : *Arbalète.*

Pions : *Graz, Attrak.*

Archers Orques (I4 / 2A+D)

Les Archers Orques utilisent le même genre d'Arc que les Gobelins, bien qu'il soit un peu plus grand afin de s'adapter à leur stature. Ils sont en tout point équivalents à des Arc Courts des autres cultures.

Règles Spéciales : *Arc Court.*

Pions : *Fnarad, Gattog, Kommog + Ungoz, Arog, Grumbog, Darog.*

Archer sur Loups (I4 / 2A+D+)

Il n'est pas avéré que les orques montés sur Wargs utilisent des armes de jet, dans la mesure où ces animaux réclament toute l'attention du chevaucheur. Les Archers Orques sur Loups utilisent comme Monture de gigantesques loups de guerre élevés par leurs soins. Les

Archers Orques constituent ainsi une excellente troupe de harcèlement et de reconnaissance.

Règles Spéciales : *Arc Court, Chevaucheur (Loup).*

Pions : *Fnarad, Gattog, Kommog*

Chevaucheur de Warg (D6 / A+)

Les Chevaucheurs de Wargs forment la seule troupe de cavalerie orque. Rapide et puissante, elle ne peut pas tout à fait rivaliser avec une vraie cavalerie lourde, mais sa puissance en fait une force de frappe redoutable.

Règles Spéciales : *Chevaucheur (Warg).*

Pions : *Grob, Gorth, Garog + Grom.*

Guerrier Orque (D6 / A)

Les Guerriers Orques forment les troupes de choc d'un clan, composés essentiellement des individus les plus forts et les plus résistants, en tout cas suffisamment pour survivre aux combats et à la compétition au sein de la tribu. Ce sont les Orques de type [12-8-6], [14-9-6] et [16-10-6], bien que ces derniers (*Gromrak*) soient souvent des Drartul (**L8 / A+D**), voir des Gothaï (**C8 / 2A**).

Règles Spéciales : *Broigne.*

Pions : *Zugun, Zarad, Gromrak, Shraggag et Grumuz.*

Hoerk (R6 / A+D)

L'Hoerk est la garde d'Elite affectée à une Personnalité Orque, qui doit être au moins un Gothaï au moins. Ce sont de Grands Orques, qui ressemblent un peu à des Uruk-Haï mais sans posséder leurs atouts.

Des Hoerks ne peuvent être présents que si un personnage Orque ou Uruk-Haï ayant le Statut de Capitaine (ou plus) est présent.

Règles Spéciales : *Cotte de Mailles, (Armes d'Hast ou Armes à 2M)*

Pions : *Ashrak, Ugluk, Grishnak, Kuruz, Radak + Rog, Ogrog, Orog, Grog + Azorag, Trom, Trozag, Rozag + Zorag, Orazun, Ograg, Orzam, Orgoil, Raguld, Farag, Grond, Gorth, Agrag.*

Hoerkhaï (R8 / A+2D)

L'Hoerkhaï (Garde Royale) ne sort qu'avec un général ou tout autre personnage Orque, Uruk-Haï ou Gobelin possédant un statut équivalent. Elle agit comme un Etat-Major pour les orques.

Règles Spéciales : *Cotte de Mailles, (Musicien) ou (Porte-étendard)*

Pions : *Zorak, Guruk, Morok.*

Spadassins Orques (D4 / A)

Les Spadassins Orques forment le plus bas niveau des Orques, à peine des individus à part entière, juste au-dessus des Esclaves (Snaga). Ce sont des Orques de Type [8-4-8], [8-5-6] et [10-6-6]

Pions : *Krular, Aruk + Grob, Gorth, Garog + Narga, Norg, Luzog, Ogrod, Bralob, Zarbag, Bralg, Hurog, Zalg + Lurd, Utsar, Rekka, Narga, Urfa, Nurl, Unk.*

Lanciers Orques (R4 / A)

Les lanciers Orques sont utilisés comme escorte des lanceurs de traits. Ce sont des combattants accomplis, mais les armes d'ast restent une catégorie d'armes peu usitées apr les goblinoides qui préfèrent de loin ce qui coupe, tranche et broie.

Règles Spéciales : *Armes d'Hast, Broigne.*

Pions : *Zorag, Orazun, Ograg, Orzam, Orgoil, Raguld, Farag, Grond, Gorth, Agrag + Gorfag, Orgaf + Orog, Grog, Ogrog, Rog.*

Wargs (A+D)

Les Wargs sont de gigantesques loups à tête de hyène. Elevés par les Orques puis plus tard par les Uruk-hai, ces créatures vivent comme des loups avec un caractère foncièrement mauvais. Les wargs peuvent être utilisés comme créature ou bien comme monture.

Règles Spéciales : *Athlétisme.*

Pions : *Wargs*

Personnalités

Vous sont présentés ici quelques Leaders et Personnalités appartenant aux Mondes des Goblinoides : Planche Orques&Uruks.PDF et Planches de base de Dragon Noir 2.

Blackfox (G10 / 4A+2D)

Black Fox est le Chef de Guerre incontesté des Orques. Bien qu'il ne soit pas surpuissant physiquement, il n'en est pas moins un adversaire redoutable et surtout un très bon commandant, qui en impose avec son charisme.

Règles Spéciales : *Armes à 2M, Joute, Cuirasse.*

Brolag (L8 / 3A+D)

Brolag est un spécialiste des techniques d'archerie chez les orques.

Règles Spéciales : *Arc Court, Cotte de Mailles.*

Crazy Ork (L8 / 2A+D)

Crazy Ork est un Orque sauvage un peu fou, qui devient Frénétique dès qu'il subi un résultat « BLESSE » ou « STUN » lors d'un combat ou d'un tir.

Il peut aussi servir chez les Uruk-Hai Berseker.

Règles Spéciales : *Frénésie, Athlétisme.*

Grom (L8 / A+D + Warg)

Grom est le leader incontesté des chevaucheurs de Wargs.

Règles Spéciales : *Chevaucheur (Wargs), Broigne, Armes d'Hast.*

Thrugg (R6 / A+2D)

Thrugg est Orque par sa mère, et ½ Troll par son père. Il jouit d'une aura formidable auprès des Gobelins qui le prennent sovent comme Leader.

Règles Spéciales : *Dur à Cuir, Cavalier.*

Zed ½ Orque (R8 / 2A+2D)

Zed est un Assassin ½ Orque. Il est un spécialiste des armes d'estoc, et enduit toutes ses armes de Poisons divers et mortels.

Règles Spéciales : *Poisons, Cavalier, Cotte de Mailles.*

Technique

Profils**Drartul (=L+2 / A+D)**

Les Drartul (« Sergent ») forment le plus bas échelon de la chaîne de commandement Goblinoides. Leur but est de maintenir la cohésion parmi leur troupe souvent indiscipliné. Ils prennent la tête d'un Lurg, soit 10 à 15 Orques, et doivent être de Force (ATT & DEF) supérieur à leur troupe.

Statut : L

Règles Spéciales : + *Broigne.*

Pions : *Grumuz + Zugun.*

Gothai (=C+2 / 2A)

Les Gothai (Haut-maître) sont les capitaines des Goblinoides. Ils peuvent mener jusqu'à un Zhari, soit une dizaine de Lurg. Ces Orques doivent être de Force (ATT & DEF) supérieur à leur troupe.

Statut : Capitaine

Règles Spéciales : + *Broigne.*

Pions : *Gromrak.*

Snaga (I4 / D)

Les Snaga sont les esclaves des Goblinoides, contraint de se battre pour eux en général en première ligne de façon à servir de boucliers. Ce ne sont pas forcément des prisonniers, mais plutôt les enfants de ceux-ci devenus adultes et ne connaissant pas d'autres lois que celles de la tribu à laquelle ils appartiennent.

Règles Spéciales : *Jet de Pierre, (Armes d'Hast)*

Pions : *Paysans, Gobelins + Tromek, Fralin, Mialek, Kalem, Horg, Tamera, Hariek.*

Objets Culturels**Bouclier de Cuir Noir (+10)**

Ce Bouclier rond ou parfois ovale est une spécificité des Gobelinoïdes. Lorsqu'il est activé, il annule un coup reçu par son porteur mais il a 3 chances sur 6 d'être détruit durant la parade.

Lame Dentelée (+10)

Les Lames Dentelées sont des armes typiquement orques, appelées ainsi à cause des barbelures ou des dents qu'elles possèdent. Leur maniement spécifique en fait des armes exclusivement Gobelinoïdes, et leur apporte un bonus de +1C en Attaque.

Règles Spéciales

Acrobate

Les Personnages Acrobates bénéficient d'une mobilité redoutable. Ils peuvent franchir un Niveau sans avoir à sauter ou à utiliser de moyen d'escalade. Ils doivent simplement dépenser la totalité de leur MVT pour être considérés comme ayant franchi l'obstacle au début de leur Phase de MVT suivante.

Don d'Orques / Gobelins

Seuls les Aventuriers issus de personnages Gobelins, Orques, Uruk-hai et Demi-orques peuvent posséder ces Dons.

Deux ou trois Tribus : l'aventurier peut appeler à lui des Orques ou des Gobelins, à raison de 5% de sa force d'origine par Point de Destin. Ils apparaissent au début du tour suivant, par le bord de déploiement de l'aventurier.

Etendard Tribal : tous les personnages alliés appartenant à la même ethnie que l'Aventurier et présents dans le RCD reçoivent un bonus de +1C en Attaque et +2 en Moral jusqu'à la fin du tour.

Fouets : l'aventurier obtient un RCD doublé jusqu'à la fin du tour pour ce qui est de conférer son propre moral à des Orques, Gobelins.

Funèbres Trophées : provoque un Test de Moral sur les ennemis présents dans le RCD de l'aventurier.

Tambours de Peaux : tous les personnages alliés Orques, Gobelins et Trolls ou Uruk-hai présents dans le RCD ignorent les Tests de Moral jusqu'à la fin du tour.

Shaman Orque

Les Shamans Orques font office de Leader Spirituel pour les Clans et tribus de leur race. Ce sont aussi des Sages, mais dont le savoir est tout entier tourné vers le Noir Ennemi.

Breuvage Orque : Le Breuvage Orque confère à un Gobelinoïde qui le boit une étonnante vitalité. Il doit dépenser 2 PM pour le boire, mais il ignore jusqu'à la fin de la partie les Résultats de combat Recul et Stun.

Force Redoublée : le shaman procure un bonus de +3C en Attaque et +2C en défense jusqu'à la fin du tour aux Orques ou Gobelins ou Trolls présents dans son RCD.

Mixture de Champignon : ce don permet au Shaman de soigner un Personnage adjacent. Celui-ci récupère un Niveau de Santé.

Nuées de Chauve-souris : le Shaman Orque appelle une nuée de chauve-souris qui apparaît dans son RCD et reste en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que le shaman subisse un Stun, une Panique ou une Déroute. Cette nuée inflige un malus de -1 à tous les jets des adversaires présents dans la zone, et assure une Couverture de +2 au shaman seul.

Principes Vénéneux : l'Aventurier a préparé des potions mêlant des poisons et des venins. Le personnage choisit un des Poisons de la règle Spéciale *Poisons* jusqu'à la fin de la partie.

Trophées Macabres : l'Aventurier provoque un Test de Moral sur les adversaires présents dans son Champ de vision, avec un malus de 1 par Point de Destin dépensés en plus.

Les Armées

Détachements Orques

Les détachements Orques utilisent le Lurg, un groupe de 10 à 15 individus mâles, qui vivent et combattent ensemble, sous l'autorité d'un Drartul. Un ensemble d'au moins 5 Lurgs constitue un Zhari, mené par un Gothaï ou Capitaine. Les Snaga sont aussi intégrés sous forme de Lurgs.

Lurg de Chasse : 6 Archers Orques + 8 Lanciers Orques + Drartul

Lurg de Patrouille : 3 Archers Orques + 7 Guerriers Orques + 4 Spadassins Orques + 1 Drartul

Lurg de Ligne : 8 Spadassins Orques + 1 Drartul + 5 Lanciers Orques + 1 Drartul.

Lurg de Wargs : 7 Chevaucheurs de Wargs + 1 Drartul monté sur Warg + 3 Loups.

Lurg de Snaga : 12 Snaga + 2 Drartul

Lurg de Bataille : 8 Guerriers Orques + 5 Spadassins Orques + 1 Drartul

Etat-major : 1 Musicien (Hoerkaï) + 1 Porte-étendard (Hoerkaï ou Orque) + 1 Shaman Orque + 1 Gothaï.

Lurg Hoerk : 1 Musicien ou Porte-étendard + 1 Gothaï + 8 Hoerk.

Détachements Gobelins

Comme pour les Orques, les Gobelins utilisent le Lurg comme plus petite unité ou cellule. Un tel lurg se compose d'environ 15 individus, mené par un Dratul.

Le composition exacte de chaque Lurg est très variable, et peut même parfois ne se composer qu'untype d'armes.

Classes & Valeurs

Orques	Moral	Règles Spéciales	Coût
Arbalétrier	I4	<i>Arbalète</i>	3A+D
Archer	I4	<i>Arc Court</i>	2A+D
Archer sur Loup	I6	<i>Chevaucheur (Warg), Arc Court</i>	2A+D+
Chevaucheur de Warg	D6	<i>Chevaucheur (Warg)</i>	A+
Hoerk	R6	<i>Cotte de Mailles, (Armes d'hast), (Armes à 2M)</i>	A+D
Hoerkhai	R8	<i>Cotte de Mailles, (Musicien), (Porte-étendard)</i>	A+2D
Orques Communs	D4	-	A
Spadassins Orques	D6	<i>Broigne</i>	A
Lanciers Orques	R4	<i>Armes d'Hast, Broigne</i>	A
Warg	xx	<i>Dur à Cuir, Athlétisme</i>	A+D
Snaga	I4	<i>Jet de Pierre</i>	D

Dagorlad – Orques & Gobelins

Shaman Orque	D8	<i>Foi + Haine</i>	3A+2D
Gobelin	Moral	Règles Spéciales	Coût
Archer	I4	<i>Arc court, Acrobate</i>	2A+D
Guerrier	R4	<i>Athlétisme,</i>	A
Gobelin Commun	I4	<i>Acrobate,</i>	D
Hobgobelin	R6	<i>Athlétisme</i>	A
Monteur d'Araignée	I4	<i>Arc Court, Acrobate, Chevaucheur (Araignée)</i>	2A+D+
Monteur de Loup	I6	<i>Athlétisme, Chevaucheur (Loups)</i>	D+
Morbelin	D6	<i>Athlétisme, Fanatique</i>	A+D
Reniflures	I4	<i>Discrétion, Arc Court, Manoeuvres</i>	2A+2D
Chef Gobelin	C8	<i>Athlétisme, Cotte de Mailles</i>	2A+D
Roi Gobelin	G10	<i>Athlétisme, Arme à 2M</i>	3A+D
Porte-étendard	R6	<i>Athlétisme, Porte-étendard</i>	A+D
Créatures & Profils	Moral	Règles Spéciales	Coût
Loup de Guerre	-	<i>Vivacité</i>	A+D
Araignée Chasseuse	-	<i>Acrobate, Vivacité</i>	+D
Drartul	L+2	<i>Broigne</i>	+A
Gothāi	C+2	<i>Broigne</i>	+2A
Snaga	I4	<i>Jet de Pierre</i>	D

V 1.9 - 10/01/2004 11:00