

Gobelins de la Nuit - Mordheim

Par Trollpuant

Ces règles vous permettront de mettre sur pieds une bande de gobelins de la nuit, accompagnés de sales bêtes comme il se doit, pour envahir la ville de Mordheim. Je me suis (beaucoup) inspiré de la liste de bande Orques & Gobs parue dans le White Dwarf N°71, mais je ne pouvais pas résister au plaisir de voir une bande composée entièrement de ces ridicules créatures. Que la chance vous accompagne ! Vous en aurez besoin...

Les gobelins sont très répandus dans tout le Vieux Monde. Ils infestent les plaines, les forêts et les montagnes. Dans ces dernières se trouve une race particulière de gobelins : les gobelins de la Nuit. Ils sont vêtus de longues robes noires, vivent reclus dans les montagnes, et détestent la lumière du jour. Au fond de leurs sombres cavernes, ils dressent du mieux qu'ils peuvent les prédateurs des entrailles de la terre.

Ainsi, lorsqu'ils partent au combat, d'immenses hordes encapuchonnées apparaissent dans les plaines, accompagnées de bestiaux tous plus étranges les uns que les autres. Trolls, squigs, scorpions, chauves-souris, sont autant d'êtres parmi les plus courants que l'on rencontre dans ces armées.

L'originalité de la société gobeline est que les plus faibles des peaux-vertes sont traités aussi mal que les animaux sauvages des cavernes. En effet, la loi du plus fort, ou plutôt du moins faible, impose une hiérarchie primaire mais efficace, qui correspond à ce que l'on peut imaginer avec de tels principes. On distingue alors des Grands Chefs, commandants d'armées, des Chefs, à la tête d'une vingtaine de peaux-vertes, et des esclaves, à la botte du peuple. La seule exception à cette règle concerne les chamanes, experts en brassage de bière de champignon et détenteurs des secrets d'invocation de leurs dieux. Ils bénéficient d'un statut particulier dans la société, dû à la peur qu'ils inspirent aux autres.

Alors, il peut arriver qu'un chef, escorté de quelques-uns de ses sous-fifres et de quelques bêtes, arrive dans la Cité des Damnés. Ils exploreront les ruines dans un but de loisir, pour répandre la mort, puis dans un but monétaire, ayant pris conscience de la valeur de la Pierre Magique. A partir de cet instant, leur destin ne dépend plus que de vous ...

Animosité :

Au début du tour, lancer 1D6 pour chaque gobelin de main. Si le résultat est un 1, la figurine a été agacée par quelque chose et sème la zizanie. Lancez 1D6 :

1 : Le gobelin charge immédiatement le gobelin de main le plus proche. A la fin du tour, les figurines sont déplacées d'1ps l'une de l'autre et ne sont plus considérées comme au corps à corps. Si personne n'est à portée de charge, la figurine utilise son arme de tir. Si personne n'est à portée de tir, le résultat compte comme un 2-5.

2-5 : Le gobelin ne fait rien pendant ce tour.

6 : La figurine doit avancer vers l'ennemi le plus proche et le charger si possible.

Tableau de compétence des gobelins :

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spécial
Chef	X	X		X	X	X
Chamane						X
Kosto	X	X		X		X

Choix des guerriers :

Au moins 5 figurines.

500 couronnes disponibles.

Jamais plus de 25 membres.
 Chef : 1.
 Chamane : 0-1.
 Kosto : 0-2.
 Gobelins : N'importe quel nombre.
 Squigs : Pas plus que de gobelins, quels qu'ils soient.
 Troll : 0-1.

Expérience de départ :

Chef : 20 pts.
 Chamane : 10 pts.
 Kosto : 15 pts.
 Autres : 0 pts.

Augmentation des caractéristiques :

Les caractéristiques des gobelins ne peuvent pas dépasser celles données ci-dessous. Si une caractéristique est déjà au maximum, choisissez une autre option ou relancez si vous n'aviez pas le choix. Si les deux caractéristiques sont déjà au maximum, augmentez n'importe quelle autre de +1 à la place. Les gobelins de mains ne peuvent pas dépasser +1 par caractéristique.

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Points
Héros boosté	5	6	6	4	4	2	5	4	8	-	-

Equipement :

Dague	1 ^{ère} gratuite/2 CO
Epée	10 CO
Lance	10 CO
Arc court	5 CO
Armure légère	20 CO
Bouclier	5 CO
Heaume	10 CO

Equipement spécial :

Aiguillon à squigs : 15 CO. Disponibilité : Commune. Considéré comme lance. De plus, le goblin peut contrôler les squigs jusqu'à 12 ps au lieu de 6.

Bonnets de fou : 25 CO. Disponibilité : Commune. Indispensable pour utiliser le boulet de fanatique.

Boulet : 15 CO. Disponibilité : Commune. F+2. Pas de sauvegarde d'armure. Enlève 1D3 PV pour chaque blessure infligée. Le goblin déclare lorsqu'il utilise le boulet. A partir de ce tour, il se déplace de 2D6 ps. A partir du 2nd tour d'utilisation, lancer 1D6 au début de chaque tour :

1 : Le goblin est hors de combat. Après la partie, le goblin mourra sur 1-3 au lieu du 1-2 habituel.

2-5 : La figurine est déplacée de 2D6 ps dans la direction choisie par le joueur.

6 : La figurine est déplacée de 2D6 ps dans une direction aléatoire.

Si la figurine rencontre un obstacle quelconque, elle est mise hors de combat. Si le goblin arrive au contact d'une autre figurine, il est considéré comme avoir chargé et restera engagé jusqu'à sa phase de mouvement suivante. Les figurines en corps à corps contre le goblin subissent un malus de -1 pour toucher. Le goblin est immunisé aux test d'animosité. Il est nécessaire à un goblin d'être sous l'influence du champignon Bonnet de Fou pour utiliser le boulet. Le goblin ne peut être équipé que d'un boulet. A cause des effets secondaires du boulet, la figurine est toujours considérée avoir été mis hors de combat.

Compétences spéciales des gobelins de la nuit :

Larvovor, attaque ! : Cette compétence ne peut être choisie que par le chef de bande. Il sait utiliser la menace pour obliger ses troupes à le suivre. La bande peut relancer tout test de déroute raté tant que le chef n'a pas été mis hors de combat.

Planqué : Le goblin sait toujours se cacher. Tant qu'il est à longue portée de l'arme de tir de l'adversaire, celui-ci subit un malus de -1 pour toucher, en plus des modificateurs habituels.

Attaques vicieuses : Pour chaque attaque portée par le goblin, l'ennemi doit reculer de 1 ps ou être touché automatiquement. Evidemment, les deux figurines restent en contact.

Champignon chamane : Cette capacité ne peut être choisie que par un chamane. Il gagne la capacité de dénicher les champignons chamane, et en aura un disponible au début de chaque combat. Il peut décider de manger son champignon pour pouvoir relancer un sort ayant échoué.

Fuyard émérite : le goblin lance 3D6 pour déterminer ses distances de fuite et choisi les plus hauts résultats.

Chance notable : Le goblin bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 6+.

Magie Waaagh !

1 : Appel Divin : (9) Tout goblin dans un rayon de 4 ps frappera en premier au corps à corps.

2 : Main fantomatique : (7) Portée 8 ps. Déplacez une figurine ennemie d'1D6 ps dans la direction opposée du chamane. Si la figurine rencontre quelque chose, les deux choses en questions subissent 1 touche F3.

3 : Eclair de Mork : (9) Portée 12 ps. Inflige 1D3 touches F4 à la figurine ennemie la plus proche, sans sauvegardes.

4 : Cape d'ombre : (6) Personne ne peut charger le chamane durant le prochain tour. S'il était engagé, il peut immédiatement être déplacé de 4 ps.

5 : Gourdin des dieux : (7) Une massue fantomatique (gourdin, F+2, +1 attaque) apparaît dans la main du chamane. Dure jusqu'à ce que le chamane subisse une blessure.

6 : Feu de Gork : (8) Portée 12 ps. 2 éclairs (1D3 touches F3) qui frappent soit tous les 2 la figurine ennemie la plus proche, soit un la plus proche et l'autre la suivante.

Liste de bande :

Héros :

1 Chef goblin de la nuit :

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Points
Chef	4	3	4	3	3	1	3	1	6	-	25

Règles spéciales :

Tout membre de la bande situé à 6 ps du chef peut utiliser son Cd pour ses tests.

0-1 Chamane goblin de la nuit :

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Points
Chamane	4	2	3	3	3	1	3	1	5	-	30

Règles spéciales :

Magie Waagh !

Jamais d'armure.

Gobelins de main :

Guerriers gobelins :

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Points
Goblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5	-	10

Règles spéciales :
Animosité.

Squigs :

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Points
Squig	2D6	4	0	4	3	1	4	1	5	-	14

Règles spéciales :

Les squigs doivent rester à 6 ps d'une figurine de goblin ou devenir fous pour le restant de la partie et se déplacer dans une direction aléatoire.

Les squigs ne gagnent jamais d'expérience.

Chevaucheurs de squigs :

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Points
Chevaucheur de squig	2D6	4	0	4	3	1	4	1	5	6+	18

Règles spéciales :

Ils ne gagnent jamais d'expérience.

Les gobelins ne peuvent jamais descendre des squigs.

0-1 Troll :

Nom	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Points
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	-	200

Règles spéciales :

Causent la peur.

Stupidité.

Ils ne gagnent jamais d'expérience.

Vomi : 1 touche automatique, F5, pas de sauvegarde.

Régénération : Sur 4+, la blessure est ignorée. Ne fonctionne pas sur les dégâts causés par le feu. Les Trolls ne font pas de jet de Blessure Grave à la fin de la partie.

Toujours faim : vous devez payer 15 CO (ou l'équivalent en squigs ou gobelins) pour nourrir le troll après chaque partie.

Trollpuant