Gobelins de la Nuit

CHOIX DES GUERRIERS..

Une bande de Gobelin doit être composée de minimum 3 figurines. Vous disposez de 500 couronnes d'or pour recruter et équiper votre bande. Le nombre maximum de guerrier de votre bande ne peut dépasser 20 figurines.

Big Boss: Chaque Bande de gobelins de la nuit DOIT avoir un Big Boss, pas moins, pas plus…
Shaman: Votre bande peut inclure au maximum 1 shaman.
Boss: Votre bande peut inclure au maximum 4 Boss
Gobelins de la nuit: Votre bande peut inclure autant de gobelins de la nuit que vous le souhaitez.
Fanatiques: Votre bande peut inclure au maximum 2 fanatiques.
Squigs des cavernes: Votre bande peut inclure au maximum 5 Squigs des cavernes. Vous devez cependant plus de gobelin que de squigs dans votre bande.
Troll: Votre bande peut avoir au maximum un seul Troll.
Snotlings: Votre bande peut inclure au maximum 5 snotlings.

REGLES SPECIALES:

Animosité: Voir règles de la bande Orcs et Gobelins pour de plus amples informations.
Haine des nains: Les gobelins de la nuit sont sujets à la haine envers tous les nains du vieux monde. Cela n'affect que les gobelins et pas les squigs, le troll ou les snotlings Les fanatiques étant complètement shooté aux champipis, il n'est pas affecté non plus.

EXPERIENCE DE DEPART:

Le Big Boss commence avec 17 points d'expérience.
Le Sahman commence avec 10 points d'expérience.
Les Boss commence avec 6 points d'expérience.
Les hommes demains commencent avec 0 points d'expérience.

Tableau de Competences

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse	Spéciale
Big Boss	X	X			X	X
Shaman		X	X		X	X
Boss	X	X			X	X

LISTE D'EQUIPEMENT DES GOBELINS DE LA NUIT:

Liste des Gobelins de la Nuits

Arme de Corps à Corps:
Dague……1ére Gratuite/ 2Co
Masse ..……3Co
Epée……10Co
Lance……..10Co
Aiguillon à Squigs……..15Co

Armes de tir:
Arc court ……5Co

Armure:
Armure Légère……...20Co
Bouclier ……...5Co
Casque……10Co

Liste des Fanatiques

Armes de Corps à Corps:
Dagues empoisonnées ……25Co (la paire)
Arme à deux mains ……15Co
Boulet et Chaîne……15Co

Autre Equipement:
Champignons Bonnet de fou ……25Co

Heros

1 Big Boss 45Co

M	Cc	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Arme/Armures: Un Big Boss peut s'équiper dans la liste d'équipement des Guerriers Gobelins de la nuit.

Règles Spéciales:
Chef: Toute figurine de la bande situer à moins de 6 pas du chef peut utiliser son Cd à la palce du sien.

0-1 Shaman 50Co

M	Cc	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
4	2	3	3	3	1	3	1	6

Arme/Armures: Un Shaman peut s'équiper dans la liste d'équipement des Guerriers Gobelins de la nuit.

Règles Spéciales:
Sorcier: Un Shaman gobelin est un sorcier et peut choisir ses sorts dans la magie Waaagh! des Orcs et Gobelins.

0-4 Boss 25Co

M	Cc	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	6

Arme/Armures: Les Boss peuvent s'équiper dans la liste d'équipement des Guerriers Gobelins de la nuit.

Hommes de Main (Pris en groupes de 1 à 5)

0+ Gobelin de la Nuit 15Co

M	Cc	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
4	2	3	3	3	1	3	1	5

Arme/Armures: Les Gobelin de la Nuit peuvent s'équiper dans la liste d'équipement des Guerriers Gobelins de la nuit.

0-2 Fanatiques 20Co

M	Cc	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
4	2	3	3	3	1	3	1	5

Armes/Armures: Les fanatiques peuvent choisir leur équipement dans la liste d'équipement de fanatiques.

Règles Spéciales:

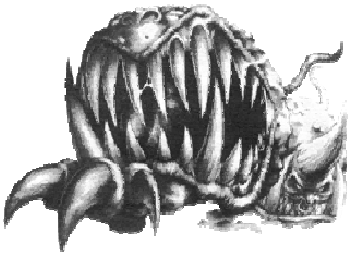
Accro: Les Fanatiques sont des consommateurs drogués de Champignons Bonnet de fou. Si au début de la partie, ils ne peuvent en consommer une ration, ils restent dans leurs caves à baver en manque de drogue et ne participent donc pas à la bataille. Sinon ils en consomment au début de la partie.
Folie: À cause des effets des Champignons, les Fanatiques sont frénétiques. Néanmoins, ils doivent tester sur le tableau des blessures après chaque bataille comme expliqué dans le livre de règles.
Barjo: Les fanatiques sont complètement hystérique et frappent toujours en premier en ignorant les pénalités ou le bonus des armes et de l'initiative.

0-5 Squigs des cavernes 15Co

M	Cc	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
2D6	4	0	4	3	1	4	1	5

Armes/Armures: Dent et crocs… Les squigs n'ont besoins de rien d'autre pour se battre….

Règles Spéciales:



Mouvement: Les squigs n'ont pas de caractéristiques de mouvement mais se dépassent aléatoirement. Pour représenter cela, lancer 2D6 à chaque tour pour connaître la distance dont va se déplacer un squigs. Les squigs ne courent pas et ne déclarent pas de charges. A la place, ils entrent en contact avec une figurine ennemie en utilisant leur 2D6 pas de mouvement. Ils sont alors considérés comme chargeant.
Au pied! : Chaque squigs doit rester à moins de 6 pas d'une figurine de gobelin. Si un squigs se retrouve à plus de 6 pas d'un gobelins, en début de phase de mouvement, il devient fou. A partir de ce moment et à chaque phase de mouvement suivante, il se déplace dans une direction aléatoire. Si ce mouvement l'amène en contact avec une figurine (amis ou ennemis) il compte comme ayant chargé et engage le combat avec la figurine. Le squigs n'est plus contrôlé jusqu'à la fin de la partie. Pas moyen de le calmer.
Animal: Le squigs est un animal (enfin…) et donc ne gagne jamais d'expérience..

0-1 Troll 200Co

M	Cc	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
6	3	1	5	4	3	1	3	4

Armes/Armures: Les trolls n'ont besoins de rien pour faire passer vers l'autre monde une créature vivante bien que certains portent des massues. En terme de jeu, ils ne peuvent recevoir aucune arme ou armure.

Règles Spéciales:

Peur: Le troll est provoque la peur.
Stupidité: Le troll est sujet à la stupidité.
Régénération: Lorsqu'un troll subit une blessure, quelle qu'elle soit, jeter 1D6. Sur un 4+ la blessure est tout simplement ignoré. Ne peuvent régénéré, les blessures causée par le feu ou les sorts basés sur le feu. Ils ne font pas de jets des blessures graves en fin de parties.
Zéro de QI: Les trolls ne sont pas très intelligent et ne gagne donc jamais d'expérience.
Toujours faim: Après chaque bataille, la bande doit dépenser 15Co pour nourrir le troll. Si le chef n'en à pas les moyens, il peut sacrifier deux gobelins ou squigs ou 3 snotlings en guise de nourriture. Si le troll ne mange pas à sa faim, il quitte la bande.
Vomi: Au lieu de porter les attaques de son profil, le troll peut porter une unique attaque de vomi. Cette attaque touche automatiquement et possède une force de 5. De plus elle ignore les svg d'armure.

0-1 Nuée de snotlings 50Co (10Co pour en remplacer un)

M	Cc	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
4	2	2	2	2	1	3	1	4

Armes/Armures: Les Snotlings utilisent toutes sortes d'objet pointues pour se battre. En terme de jeu, ils comptent comme utilisant des dagues et donnent donc un bonus de +1 à la svg d'armure de l'ennemis.

Règles Spéciales:

Nuée: Les snotlings se battent en jouant le poids du nombre. Ils sont initialement achetés par 5. Vous devez remplacer la moindre perte et toujours maintenir la nuée à 5 snots. Ils se déplacent et se battent toujours en nuée. Chaque membre doit rester à 1 pas l'un de l'autre et ils doivent tous rejoindre le même combat si possible.
Frêle: Les snots ne sont las plus robuste de créatures. Ils seront donc comptés Hors de combat sur 4-6, Sonnés sur 2-3 et A terre sur 1.
Rapide: Les snots sont rapides et ils esquivent facilement les coups. Ils ont donc une svg invulnérable de 6+ face aux tirs.
Insignifiant: Les snots sont d'insignifiantes petites créatures. Personnes ne fait attention à eux. La nuée entière compte comme une seule figurine en ce qui concerne le test de déroute, la taille max de la bande, ou le calcul de la valeur de bande. Un héros ne gagnera 1 point d'expérience que s'il met hors de combat l'ensemble de la nuée.

EQUIPEMENT SPECIALE DES GOBELINS DE LA NUIT :

Aiguillons à squigs, Boulet et chaîne: Voir Liste Orcs et Gobelins dispo gratuitement sur le site de GW.
Champignons bonnet de fou: Voir livre de règle pour plus d'infos.
Dagues empoisonnées: 25Co (Achetées par paire)
C'est dagues sont enduites de jus de champignons. En termes de jeu elles comptent comme étant enduites de lotus noir.

COMPETENCES SPECIALES DES GOBELINS DE LA NUITS :

"Tireurs d'élite": Ce Gobs a vraiment une très bonne vue…. Il ajoute +6 pas à touts ses armes de tirs qu'il utilise (mais pas des filets).
"Sale Mouchard": Ce peau verte joue l'espion. Il peut déplacer de 1D3 pas les membres de sa bande après que tout les joueurs se soient déployés (Big Boss seulement).
Infiltration: Comme les skavens.
Rétiaire: Le gobelin est un adepte du combat avec un filet…. Cette capacité est à utiliser lors d'une charge. Le Gobelins doit déclarer qu'il charge avec sont filet. Il le lance exactement comme décrit dans le livre de Mordheim. Si il touche et que sa cible rate son esquive, elle compte comme étant "A terre", et le gobelin termine normalement sa charge. Si il rate son tir ou que sa cible réussie à s'échapper alors le gobelin rate sa charge et s'arrête à 1 pas de sa cible. Un ennemi pris dans un filet sera automatiquement touché au corps à corps. Le gobelin aura juste à jeter pour blesser comme contre un ennemi "A terre". Lors des phases suivantes, le piégé, si il n'est pas "sonné" ou mis "hors de combat", découpera le filet mais ne pourra rien faire d'autre. Il contera comme venant de se relever comme après un résultat "Sonné".

Pour la magie, utiliser la liste de sort paru avec la liste Orc et Gobelin !!!