

HARCELEURS GOBELINS

Bienvenue chez les harceleurs gobelins!

Cette extension ajoute trois nouveaux types d'unités à vos armées gobelinoïdes :

- Un Orchestre Gobelins complet, avec un chef d'orchestre (la grosse caisse à bannière verte) et trois tambours gobelins.
- deux unités de piquiers hobgobelins à bannière rouge
- et deux unités de frondeurs gobelins

Cette extension comprend suffisamment de bannières pour pouvoir placer toutes ces unités dans l'un ou l'autre camp – fanions ou étendards -, ainsi que les cartes spécialistes permettant de déployer ces unités dans le cadre du système de déploiement de *Aux Armées !*. Elle comprend aussi deux nouvelles aventures prêtes à jouer.

Un mot sur les nouvelles unités

Les nouvelles unités présentées dans ce livret ont toutes les caractéristiques communes des troupes gobelinoïdes, décrites aux pages 38-39 du Manuel du Joueur, et en particulier la *Ruée gobeline* (les unités d'infanterie gobelinoïdes à bannière bleue ou rouge peuvent se ruer sur deux cases pour attaquer un ennemi en Mêlée) et la *Fuite Gobeline* (les unités gobelines battent en retraite de deux cases pour chaque drapeau obtenu contre elles et qu'elle ne peuvent ignorer, et font un test de panique pour chaque case de retraite).

Orchestre Gobelins

1 Grosse Caisse gobeline portant la bannière



1 carte spécialiste Orchestre Gobelins



1 carte résumé Grosse Caisse



L'infanterie est *intrépide* et soutenue, car elle reçoit le soutien de deux unités amies – la cavalerie gobeline voisine et l'orchestre gobelins, même si ce dernier est plus éloigné. L'unité de cavalerie gobeline n'est en revanche pas soutenue, car elle ne reçoit le soutien que de l'infanterie voisine, et non de l'orchestre qui se trouve dans une autre section du champ de bataille.

de l'orchestre *comme si l'orchestre se trouvait sur une case voisine de l'unité concernée*, et ce quelle que soit la distance réelle entre l'orchestre gobelins et l'unité ainsi soutenue.

Il n'est pas nécessaire qu'une unité soit dans la ligne de mire de l'orchestre pour être soutenue. L'orchestre continue à jouer et apporter son soutien même s'il est lui-même au contact d'une unité ennemie. Bref, il suffit que l'orchestre soit dans la même section que l'unité amie soutenue. Comme tous les porteurs de bannière, la Grosse Caisse est la dernière figurine de l'unité à être éliminée au combat.

Si l'orchestre gobelins se trouve sur une case commune à deux sections, les unités amies présentes dans *les deux* sections bénéficient toutes de sa présence de soutien. Si deux orchestres gobelins sont présents

dans la même section, toutes les unités amies dans cette section sont soutenues, puisque deux présences de soutien apportent un soutien complet, et *intrépides*. Dans une partie épique utilisant la règle des *Alliances Fragiles*, les unités des deux joueurs alliés bénéficient toutes de la présence de soutien d'un orchestre goblin contrôlé par l'un ou l'autre d'entre eux.

L'orchestre goblin lui-même est *intrépide* et peut ignorer un drapeau de retraite obtenu contre lui en combat, du moins tant qu'il a encore dans ses rangs au moins un Tambour goblin. (voir plus loin). Si l'orchestre perd ses trois tambours, et est donc réduit à la Grosse Caisse, il ne reçoit plus de soutien, ni même de présence de soutien, de lui-même – le joueur de grosse caisse n'y croit plus assez pour entretenir son propre moral.

Tambours Gobelins

3 figurines de Tambours Gobelins



1 carte spécialiste
Tambour Gobelins



1 carte résumé
Tambour Gobelins

Les Tambours Gobelins sont des figurines assez particulières. Ils peuvent être déployés dans un orchestre goblin, comme indiqué plus haut, mais un tambour solitaire peut aussi être intégré à n'importe quelle unité

d'infanterie goblinoise, en lieu et place d'une figurine du type normal de l'unité.

Un Tambour Gobelins a pour effet de rendre *intrépide* l'unité à laquelle il est intégré, et de lui permettre d'ignorer un drapeau supplémentaire. Cet effet dure tant que la figurine du Tambour est en vie et présente dans l'unité.

Au combat, c'est le joueur qui contrôle l'unité qui, en cas de perte, choisit la figurine à retirer. Le porte bannière doit toujours être la dernière figurine retirée d'une unité. Il s'en suit que le Tambour Gobelins sera généralement l'avant-dernière figurine retirée d'une unité. Lorsque le tambour est retiré, l'unité ne bénéficie plus de son effet sur le moral de l'unité.

Sauf indication contraire dans la description de l'unité (ex : Orchestre Gobelins) ou dans les règles de l'aventure, il ne peut y avoir qu'un seul tambour dans chaque unité d'infanterie goblinoise. Ce tambour remplace l'une des figurines normales de l'unité, il ne s'y ajoute pas.

Frondeurs Gobelins

2 unités de 4 frondeurs gobelins chacune



1 carte spécialiste
Frondeurs Gobelins



1 carte résumé
Fronde

Plus agiles que leurs cousins archers, les frondeurs gobelins tirent avec précision, même en pleine course. Cette agilité, combinée à leur extrême mobilité, en fait des troupes très efficaces pour lancer des escarmouches contre un ennemi lourd et lent, ou pour aller liquider quelques figurines ennemies isolées.

Piquiers Hobgoblins

2 unités de 4 piquiers hobgoblins chacune



1 carte spécialiste
Piquiers Hobgoblins



1 carte résumé
Pique

Mieux vaut ne pas serrer de trop près ces unités de fantassins aux épaules larges, élite de l'élite des troupes gobelinoïdes. Leurs adversaires ne devraient jamais oublier que l'intrépidité les fait riposter à +1, et que leur lourd équipement ne les empêche nullement de se ruer sur deux cases pour attaquer un ennemi en Mêlée.