

# MARAUDEURS GOBELINS

## Bienvenue parmi les maraudeurs gobelins!

Cette extension ajoute trois 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 Chevaucheurs de hyènes hobgoblines à bannière bleue.
- et deux unités de Chevaucheurs d'autruches hobgoblines à bannière verte.

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 Armes* ! Elle comprend aussi deux nouvelles aventures prêtes à jouer.

## Un mot sur les nouvelles unités

Les nouvelles unités présentées dans ce livret sont des troupes gobelinoïdes, dont les caractéristiques sont décrites aux pages 38-39 du livret de règles. Elles sont donc affectées par la *Fuite Gobelins* - les unités gobelins 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 gobelins portant la bannière



1 carte spécialiste Orchestre Gobelins



1 carte résumée Grosse Caisse

L'Orchestre Gobelins a une composition bien précise, et des capacités particulières. Au début de l'aventure, un Orchestre Gobelins se compose toujours d'une figurine de grosse caisse, portant la bannière de l'unité, et de trois figurines de tambours gobelins (décrites plus loin).

L'orchestre gobelins lance normalement deux dés de combat en Mêlée, mais il compte en outre comme une présence de soutien pour toutes les unités amies présentes dans la même section du champ de bataille. Autrement dit, toute unité amie se trouvant dans la même section que l'orchestre gobelins reçoit le soutien



L'infanterie est intrépide et soutenue, car elle reçoit le soutien de deux unités amies – la cavalerie gobelins voisine et l'orchestre gobelins, même si ce dernier est plus éloigné. L'unité de cavalerie gobelins 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 goblinéoïde, 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 goblinéoïde. Ce tambour remplace l'une des figurines normales de l'unité, il ne s'y ajoute pas.

## Chevaucheurs de hyènes hobgoblines

2 unités de 3 Chevaucheurs de hyènes chacune



1 carte spécialiste  
Maraudeurs Gobelins



1 carte résumé  
Chevaucheurs de hyène

Armés d'épées longues, comme leurs camarades à dos de lézard, les chevaucheurs de hyène sont plus féroces encore. Leurs montures ont le goût du sang, et renoncent rarement à une proie. En poursuite, ils les poussent donc deux cases au delà de la case libérée, au lieu d'une.

## Chevaucheurs d'autruches hobgoblines

2 unités de 3 Chevaucheurs d'autruches chacune



1 carte spécialiste  
Maraudeurs Gobelins



1 carte résumé  
Arc recourbé

La mobilité de ces volatiles infernaux compense largement la courte portée des arcs recourbés de leurs cavaliers. Les chevaucheurs d'autruche sont entraînés à tirer aussi bien en pleine course qu'à l'arrêt.

Dans les aventures qui suivent, un marqueur de couleur est utilisé pour dénoter les unités qui ne peuvent être distinguées des unités du jeu de base par leur seul symbole de bannière.