



## BATTLELORE: HORDE HORRIFIQUE

### Bienvenue dans l'extension de l'Armée Gobelinoïde !

Cette extension introduit deux nouveaux types de troupes pour les armées gobelinoïdes :

- Deux unités d'Ogres à **Bannière Rouge**
- Trois unités de Hallebardiers Gobelins à **Bannière Verte**

Cette extension comprend également trois types de troupes déjà sorties afin de renforcer les rangs d'une armée gobelinoïde.

- Trois unités de Fantassins Gobelins à **Bannière Bleue** (boîte de base)
- Deux unités Cavalerie Hobgobeline à **Bannière Verte** (boîte de base)
- Deux unités de Chevaucheurs de Hyènes Hobgobelins à **Bannière Bleue** (extension *Maraudeurs Gobelins*)

Cette extension propose suffisamment de bannières pour les troupes gobelinoïdes du camp fanion et suffisamment de bannières pour les unités Ogre des deux camps (fanion et étendard). Elle contient aussi des cartes Résumé Arme (dont la carte *Fronde* mise à jour à utiliser avec les unités de *Frondeur Gobelins*), de nouvelles cartes Résumé Unité, des cartes Spécialiste, des cartes Déploiement nécessaires pour déployer les

troupes gobelinoïdes pour le système de déploiement des armées personnalisées de BattleLore : *Aux Armes !*, et cinq aventures prêtes à jouer.

Les 15 nouvelles cartes de déploiement *Aux Armes !* pour les gobelins requièrent des unités de cette extension et des troupes des extensions *Harceleurs Gobelins* et *Maraudeurs Gobelins*. Les cartes peuvent être utilisées quand les joueurs souhaitent jouer une aventure existante en utilisant une armée gobelinoïde personnalisée à la place des unités (et leur placement) indiquées par l'aventure.

### Un Mot sur l'Armée Gobelinoïde

Les unités gobelinoïdes de cette extension partagent les mêmes attributs que toutes les unités gobelinoïdes, ainsi qu'indiqué aux pages 38–39 du Manuel du Joueur de BattleLore. En particulier, les unités gobelinoïdes ont les attributs *Ruée Gobeline* (l'infanterie gobelinoïde bleue peut se ruer sur deux cases pour attaquer un ennemi en mêlée) et *Fuite Gobeline* (quand elles doivent battre en retraite, toutes les unités gobelinoïdes doivent reculer de deux cases par

drapeau qu'elles ne peuvent ignorer, et font un test de panique).

### Ogres

Deux unités avec trois figurines Ogre chacune



Carte Spécialiste Ogre



Carte Résumé Ogre

Ces Ogres ne sont pas aussi grands que les Ogres Géants, mais sont plus grands et plus forts que la plupart des Hobgobelins. Ils ont appris que le nombre fait la force, et se battent donc toujours en groupe, les rencontrer est très dangereux puisqu'ils sont nombreux à chaque fois.

Contrairement aux unités *Créature*, les Ogres ne peuvent pas ignorer un drapeau sauf s'ils ont du soutien. Quand ils doivent battre en retraite, les Ogres sont furieux et **saccagent** avant de reculer. Toutes les unités (amies ou ennemies) dans des cases adjacentes aux Ogres doivent vérifier si elles prennent des coups touché du saccage. On lance deux dés pour chaque case adjacente avec une unité. Lors d'un saccage, chaque joueur lance les dés pour les coups touché des unités adverses.

Un coup touché survient quand on obtient la couleur de la bannière correspondant à l'unité. Tous les autres symboles obtenus sont ignorés. Après les jets de saccage, les Ogres font leur mouvement de retraite. Si leur chemin de retraite est bloqué, ils prennent un coup touché pour chaque case de retraite que l'unité n'a pas pu accomplir. Comme les unités d'infanterie normales, le premier résultat d'une attaque d'Ogre est ignoré. Le symbole d'unité des Ogres sur les cartes de bataille et sur les cartes Déploiement d'Aux Armes ! est une patte sur une bannière rouge.

## Hallebardiers Gobelins

Trois unités avec quatre figurines d'Hallebardier chacune



Carte Spécialiste Hallebardier



Carte Résumé Hallebarde

Les Hallebardiers Gobelins sont des unités mobiles et rapides, armés avec l'équivalent médiéval d'un ouvre-boîte géant. Quand ils sont relevés et qu'ils combattent, ils peuvent résister avec un certain succès contre la plupart des unités montées.

## Chevaucheurs de Hyènes Hobegoblins

Deux unités avec trois figurines de Chevaucheur de Hyènes chacune



Carte Résumé Chevaucheurs de Hyènes

Même s'ils sont équipés de la même Épée Longue que leurs frères chevauchant des lézards, les Chevaucheurs de Hyènes sont des chasseurs encore plus féroces ! Une fois qu'ils ont goûté le sang, ils lâchent rarement leur proie. Lors de cette poursuite, ils poussent leur monture de deux cases au-delà de la case libérée, au lieu d'une.

Les unités Fantassins Gobelins et Cavalerie Hobegobeline de cette extension sont décrites en détails dans la boîte de base de BattleLore.

## Cartes Déploiement Aux Armes !

Trois cartes déploiement sont incluses pour remplacer les cartes Fanion qui ont une créature (pour que les joueurs puissent mettre en jeu n'importe quelles créatures de n'importe quel type de bannière).

On remplace les cartes A7, B7, C7 par les nouvelles cartes ayant les mêmes chiffres. La créature à bannière verte de ces cartes est changée par une bannière grise pour indiquer que n'importe quelle créature peut être déployée.

De même, six nouvelles cartes déploiement Fanion de Aux Armes ! sont incluses dans cette boîte (A8, A9, B8, B9, C8, C9), elles représentent des unités de cette extension. Ces cartes ont un symbole gobelinoïde en haut de la carte et peuvent être ajoutées à vos cartes déploiement Fanion de Aux Armes !.

Six nouvelles cartes déploiement Fanion de Aux Armes ! sont incluses dans cette boîte (A10, A11, B10, B11, C10, C11) qui présentent des unités des extensions Harceleurs Gobelins et Maraudeurs Gobelins. Ces cartes ont un symbole gobelinoïde en haut de la carte et peuvent être ajoutées à vos cartes déploiement Fanion de Aux Armes ! (uniquement si les joueurs possèdent ces deux extensions).

Ces nouvelles cartes, ajoutées aux cartes Déploiement Aux Armes ! qui déploient déjà des unités gobelinoïdes, forment des sets de cartes de déploiement d'armée gobelinoïde qui permettent aux joueurs de garnir les forces gobelinoïdes dans les deux modes de déploiement.

Pour vos références, les cartes Déploiement de Aux Armes ! avec des unités gobelinoïdes sont :

A5, A6, A7

B1, B2, B5

C1, C3, C4, C5

## Troupes de Combat Roublardes

Les scénarios de cette extension utilisent les règles des troupes de combat roublardes représentant des techniques de combat avancées. Les unités roublardes de combat utilisent les règles suivantes :

- Une unité de combat roublarde attaquée en Mêlée qui n'est pas éliminée ou obligée à battre en retraite peut riposter.
- Une unité roublarde de combat qui bat en retraite ne peut pas riposter même si la retraite place l'unité dans un hexagone adjacent à l'unité attaquante.
- Quand une unité de combat roublarde en Mêlée n'est pas capable de remplir les conditions requises pour battre en retraite, cette unité peut riposter (après avoir pris des pertes et si elle est toujours dans son hexagone d'origine).
- Les unités roublardes de combat avec des armes à distance ne récupèrent pas de pions Arcane au combat à distance.
- Les unités roublardes de combat avec des armes à distance récupèrent de l'Arcane en Mêlée.

## Crédits

Création du jeu et développement : Richard Borg

Développement additionnel : Robert A. Kouba

Maquette et relecture : Mark O'Connor

Création graphique : Brian Schomburg

Illustrations : Anderson Gaston et Mio del Rosario

Testeurs : George Carson, Roy Grider, Pat Kurivial, Steve May, Steve Malecek, Grant Malecek, Paul Miller, Steve Niedergeses, Stan Oien, Bob Santiago, Ken Sommerfield et Dan Van Horn

Coordination des illustrations : Zoë Robinson

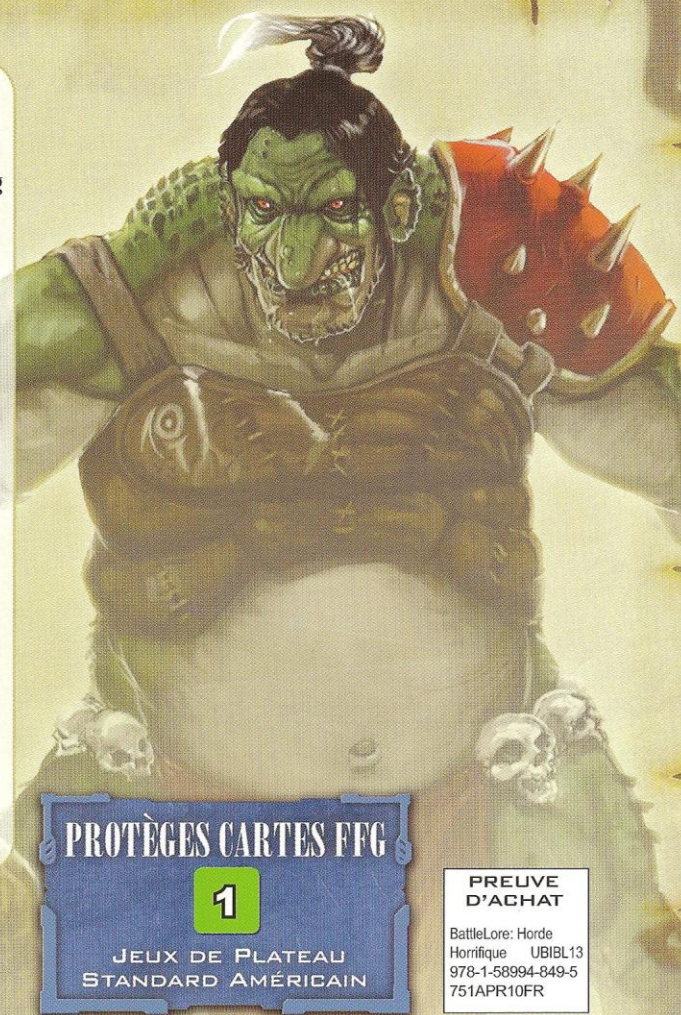
Responsable de production : Gabe Laulunen

Développeur exécutif : Corey Konieczka

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction : Frédéric Bizet

Relecture : Marc Taillefer



© 2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. BattleLore, BattleLore : Horde Horrificque, BattleLore : Aux Armes !, BattleLore : Marauders Gobelins, et BattleLore : Harceleurs Gobelins, Fantasy Flight Games, et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française : Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 saint Jean, France. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives.