

**DEMONWORLD**

# **Simplifiez-vous la vie !**

*Version 2.3*



**Auteur : Olivier FANTON**

[fanton@insa-rouen.fr](mailto:fanton@insa-rouen.fr)

**Couverture : Thierry Masson**

*Qui nous a très aimablement confié un crayonné original du compendium.*

**Mise en forme : Raf le Gris**

**Relecture :** Mailing-list Demonworld

[groups.yahoo.com/group/demonworld](http://groups.yahoo.com/group/demonworld)

Les combats de **DEMONWORLD** mettent à rude épreuve les capacités de calcul mental et la mémoire des joueurs. La principale difficulté est le grand nombre de modificateurs intervenant dans la résolution d'une attaque. Les conseils qui suivent vont vous permettre de simplifier ces procédures sans changer les règles.

Cela devrait avoir le double effet de rendre le jeu plus rapide et mieux estimer l'issue d'un combat, rendant le choix d'une stratégie plus facile.

## CORPS A CORPS

Pour résoudre une attaque au corps à corps, l'attaquant lance un d20, ajoute sa puissance, retranche l'armure, compare les tailles, le nombre de figurines sur chaque socle, les compétences d'armes, etc. Si le total est supérieur ou égal à 20, le socle attaqué perd un PV.

Pour simplifier cela, l'idée est de calculer le score d'attaque et de défense de chaque socle avant la bataille et les utiliser pour résoudre le combat en utilisant alors seulement les facteurs éventuellement imputables aux circonstances.

Le score d'Attaque d'un socle prend en compte tous les facteurs qui ne dépendent que de l'attaquant.

**ATTAQUE (CONTACT)**

20

- puissance de l'arme utilisée
- ✕
- taille
- 2 pour un socle comprenant 5 figurines

**EXEMPLE:** les fantassins nobles ont un score d'attaque de 20 -5 (arme de base) - 2 (taille) = 13+.

Les vétérans de clan nains ont un score de 20 -7 (arme à deux mains) -1 (taille) -2 (compétence) - 2 (ordre serré) = 8+.

Le score de Défense d'un socle est la somme des facteurs ne dépendant que du défenseur.

**DEFENSE (CONTACT)**

- + taille
- + ✕
- 1 pour un socle comprenant moins de 4 figurines
- + 1 pour un socle armé de piques

**EXEMPLE:** Les fantassins nobles ont une armure de 2 et une taille 2 pour une ✕ de +4.

Les vétérans de clan ont une armure de 1, une taille de 1 et une ✕ de 2, soit une ✕ de +4.

**Le score minimal à obtenir sur un d20 pour toucher son adversaire est égal à la somme du score d'attaque de l'attaquant et du score de défense du défenseur.**

**EXEMPLE:** Dans un combat opposant des fantassins à des vétérans, les premiers réussissent leurs attaques sur un score de 13+4 = 17+ et les seconds sur un score de 8+4 = 12+.

Le résultat du dé est modifié par les modificateurs de circonstance comme d'habitude.

#### MODIFICATEURS USUELS

- +1 pour un leader ou un porte-drapeau
- +bonus de charge (🐾)
- +2 pour une attaque en piqué
- +2 pour une attaque de flanc
- +4 pour une attaque de dos
- 2 pour une attaque par-dessus un mur
- +1 (-1) par niveau si l'attaquant se trouve plus haut (bas) que son adversaire
- +3 pour chaque socle qui soutient

#### MODIFICATEURS SUPPLEMENTAIRES

- +1 pour des épieux ou piques contre la cavalerie ou un grand socle
- +taille du défenseur si l'attaque l'ignore
- +🛡 du défenseur si l'attaque l'ignore
- +🗡 du défenseur si l'attaque l'ignore (par exemple de dos)

Si un socle attaque avant ses adversaires, il a une chance de faire une deuxième attaque s'il dépasse ses chances de toucher de 5 points ou plus.

**EXEMPLE:** Si les vétérans de clan ont un ordre C et les fantassins un ordre H, leurs premières attaques réussissent sur 12 ou plus, et à partir de (12+5) 17 et plus, ils ont droit de tenter une attaque supplémentaire.



## TIR

Le principe est le même pour le tir, mais le score d'attaque est différent:

#### ATTAQUE (DISTANCE)

20

- puissance de l'arme utilisée
- 🗡, pas dans un corps à corps
- +1 pour un socle comprenant moins de 4 figurines

Le score de défense 🛡 est directement égal à la valeur de protection de l'armure.

**EXEMPLE:** Les archers orcs ont un arc court (puissance 4), pour un score d'attaque de 16+. L'armure des vétérans est de 1. Les chances de toucher finales des orcs sont donc de 16+1 = 17+, soit 1 chance sur 5.

Les modificateurs suivants sont appliqués sur le dé:

#### MODIFICATEURS USUELS

- +2 (+1) pour chaque socle (de moins de quatre figurines) qui soutient, pas dans un corps à corps
- 4 (-2) pour une cible partiellement (mais au moins à demi) visible
- 2 pour une cible sur une case de bois

#### MODIFICATEURS SUPPLEMENTAIRES

- 🗡 lors d'un tir au milieu d'un corps à corps
- +🛡 du défenseur si l'attaque l'ignore

## SYMBOLES

	: protection contre les attaques au corps à corps
	: protection contre les attaques à distance
	: bonus de charge
	: ignore l'armure.
	: ignore la taille de l'adversaire
	: ignore la compétence de corps à corps
	: attaque sans modificateurs (feu, acide, gaz, artillerie, )

## TROUPES NEUTRES

▪ <b>Génie</b>	Poing 13+  +5 +1
▪ <b>Lugiano Dorca</b>	2-Mains 4+  2 +9  +2
▪ <b>Mercenaires</b>	Base 13+  +4 Distance 16+/18+ +2
▪ <b>Monstre (taille 1)</b> (Bracelet de transformation)	2x Griffes 9+ +2  +2
▪ <b>Monstre (taille 2)</b>	2x Griffes 8+ +3  +2

## NOTES

Si vous comptez utiliser ce système, vous pouvez noter les valeurs d'attaque et de défense directement sur les cartes de recrutement. Les valeurs d'attaques peuvent se mettre entre parenthèses derrière la puissance des armes et le score de Défense en bas de la carte à côté des points de vie.

Pour information, le meilleur score d'attaque est celui du général elfe noir *Gadriel* elfemort avec 3+, et le meilleur score de Défense appartient au vieux héros elfe Tauros avec +14. A l'inverse, le pire score (pour une unité) est 16+ en attaque et +0 en Défense pour les tromblons nains.

Ainsi, un socle de tromblon doit faire 30 pour blesser Tauros au corps à corps (ou 20 de dos avec un soutien !) et *Gadriel* elfemort doit faire 3 ou plus pour blesser un tromblon, ce qui lui laisse tout de même 10% de chances d'échec.





# ARMEE IMPERIALE

- Arbalétriers  
Impro. 15+ +3  
Arbalète 14+/15+ +1
- Fantassins  
Base 13+ +4  
 +2
- Fauconniers  
Impro. 15+ +3
- Horreur de *Khybor*  
Boulet 12+ +1  
Impro. 15+ +3  
Pierre 15+ Proj.  
incendiaire 16+ +1
- La foule  
Impro. 15+ +2  
 +0
- Lanciers montés  
Lance 11+,  
Base 12+ +4  
 +2
- Levée paysanne  
Impro. 14+ +2  
 +0
- Piquiers  
Pique 9+ +4  
(flanc/dos +3) +1

- Arbalétriers nobles  
Arbalète 14+/15+  
Base 13+ +4  
 +2
- Archers nobles  
Base 13+ +4  
Arc 15+ +2
- Cavalerie légère noble  
Base 12+ +4  
 +2
- Fantassins nobles  
Base 13+ +4  
 +2
- Gardes de l'empereur montés  
Lance 9+ Base 10+  
 2 +8 +4
- Gardes de l'empereur  
Base 11+ +6  
 +2
- Lanciers nobles montés  
Lance 11+ Base 12+  
 1 +5 +3

- Sans-noms  
Base 13+ +4  
 +2
- Troupes de marine  
2-Mains 11+ +3  
 +1
- Archers montés  
Épieu 11+ +4  
Arc 17+ +2
- Arquebusiers nains  
Base 14+ +1  
Arquebuse 12+/16+ +1
- Berserkers  
2-Mains 10+ +3  
 +0
- Cercle Druidique  
Impro. 15+ +1  
 +0
- Char  
Base 12+ +3  
Javeline 17+/18+ +1 (Chevaux +3 +1)
- Chasseurs de mammouths  
Tronc 12+  
Base 13+ +2  
 +0
- Chevaucheur de dragon  
Morsure 7+  
Queue 9+  
Impro. 15+ +7  
Souffle 14+ +1
- Forteresse mobile  
 +5 Lance-lammes 17+ Arc 15+ +5 (Bœufs +3 +2)
- Piquiers nobles  
Piques 10+ +5 (flanc/dos +4) +1
- Rangers  
Base 13+ +3  
Arc 14+ +1

▪ Taureaux de combat	Cornes 10+  2 +1 (Guide +2) +0
▪ Autel de la flamme purificatrice	Base 13+  +3 Boule de feu  14+ +1
▪ Chevaliers de l'ordre montés	Lance 11+ Base 12+ 2  +7  +5
▪ Guerriers de l'ordre	2-Mains 8+  +5 +2
▪ Héros de la nuit	Epée 10+  +6 +3
▪ Maîtres de l'ordre montés	Lance 9+ Base 10+ +9  +5
▪ Novices	2-Mains 11+  +3 +1

▪ Borak Urkor	Épée 9+  +6 Arc 15+  +2
▪ Dorthiven Warden	2-Mains 5+  +9 Arc 11+  +2
▪ Furik	Base 13+  +1 +0
▪ Gadar	Impro. 15+  +1 +0
▪ Gandagor le gris	Impro. 14+  +2 +1
▪ Gordan tueur d'orcs	2-Mains 8+  +6 +2
▪ Herkyn barrach colonh	Base 11+  +6 +3
▪ Jordhan le paladin	Lance 5+ Base 6+ 2  +12  +4
▪ Khaibar Bran Sheben	Lance 8+ Base 9+ 2  +10  +5

▪ Khaibar Jason Klingor	2-Mains 7+  +8 +3
▪ Khaibar Thyron Shedrak	Base 11+  +6 +3
▪ Khelben	2-Bases 5+  +9 +2
▪ Malagor	Impro. 15+  +1 +0
▪ Pandrus Varlak	Base 11+  2  +7 +4
▪ Querin Tendris	Base 12+  +4 +2
▪ Sandor l'arrogant	Impro. 15+  +2 +1
▪ Sarador le noir	Bâton 13+  +4 +3
▪ Sheribor	Impro. 14+  +3 +1
▪ Shiron Kybhar	Base 12+  +4 +2
▪ Throwen	Base 13+  +4 +3

▪ Élémental de feu	Flamme  11+ +5  +2*
▪ Élémental de forêt	Branche 11+  +5 +2



# ARMEE ORC

▪ Archers légers	Impro. 15+  +2
	Arc 16+  +0
▪ Archers	Impro. 15+  +3
	Arc 16+  +1
▪ Catapulte	Impro. 15+  +2
	Pierre  15+  +0
▪ Grosbras de <i>Varrig</i>	Impro. 15+  +2
	Grosse pierre  15+  +0
▪ Guerriers avec épieux	Epieu 12+  +3
	+1
▪ Guerriers en armure avec épieux	Epieu 12+  +4
	+2
▪ Guerriers en armure	Base 13+  +4
	+2
▪ Guerriers	Base 13+  +3
	+1
▪ Narrateur	Impro. 15+  +1
	+0
▪ Ogres en armure	2-Mains 10+  +3
	+1
▪ Ogres	2-Mains 10+  +2
	+0
▪ Tirailleurs	Base 13+  +2
	Javeline 16+/17+  +0

▪ Arbalétriers	Impro. 15+  +3
	Arbalète 14+/15+  +1
▪ Archers chevaucheurs de loups	Impro. 13+  +2
	Arc 17+  +0
▪ Bouf'nains	2-Mains 11+  +4
	+2

▪ Char	Impro. 14+  +3
	Arc 17+  +1 (Loups
	Morsure 13+  +2
	+0)
	Morsure 9+
	Queue 10+
	2-Bases 11+  +8
	+2
▪ Chevaucheur de Wyvern	Base 11+  +4
	+2
▪ Chevaucheurs d'ours	Base 10+  +4
	+2
▪ Garde troll	Base 11+  +3
	+1
▪ Groupe d'ours	Morsure 10+  +1
	(Maître +2)  +0
▪ Harpies	Massue 13+  +1
	+0
▪ Meute de loups	Morsure 11+  +1
	(Maître +2)  +0
▪ Minotaures	2-Mains 10+  +3
	+1
▪ Ogres des neiges	2-Mains 10+  +2
	+0
▪ Throïgars	2-Mains 9+  +5
	+2

▪ Archers gobelins sur araignées géantes	Base 13+  +2
	Arc 17+  +1
▪ Furies de <i>Clanngett</i>	2-Bases 9+  +3
	+1
▪ Gardes	2-Bases 9+  +6
	+2



▪ Gobelins sur araignées géantes	Lance 12+ Base 13+ +2 +1
▪ Maraudeurs	2-Mains 11+ +3 +3
▪ Trolls	Base 12+ +2 +0
▪ <i>Arrig</i>	Base 9+, +7 +3
▪ <i>Baslian</i> le victorieux	Base 12+, +5 +3
▪ <i>Brallgut</i> tête-cailloux	2-Mains 8+ Morsure 13+ +6 +2
▪ <i>Farran</i> rouge-fourrure	Base 8+ +6 +2
▪ <i>Fherniak</i>	Lance 9+ Base 9+ +7 +3
▪ <i>Gorradz</i> le mystique	Impro. 15+ +1 +0
▪ <i>Grazhwarg</i> le borgne	Impro. 15+ +1 +0
▪ <i>Harruk</i> cul-de-fer	Base 11+ +5 Arc 15+ +2
▪ <i>Kanngrott</i> cass'crane	2-Mains 9+ +5 +2
▪ <i>Khazzar</i>	Base 11+, +5 +2
▪ <i>Khazzar</i> sur Wyvern	Morsure 9+ Queue 10+ Base 11+ +8 +2
▪ <i>Kruuk</i>	2-Bases 9+ +5 +2
▪ <i>Myrlak</i> Bonfumet	Tronc 7+, +8 +1
▪ <i>Nallian</i>	Base 12+, +3 Arc* (2 PV) 12+ +1

▪ <i>Trazzag</i>	Base 10+ +6 +3
▪ <i>Ugh al Dragwa</i>	Base 13+ +2 Arc 11+ +1
▪ <i>Wahngrok</i> l'écorcheur	2-Bases 7+ +9 +4
▪ <i>Wyrrmsch</i> et son bâton-dragon	Impro. 15+ +1 +0





# ARMEE ELFE

▪ Archers d'élite	Couteau 14+  +2
	Arc 13+  +0
▪ Archers	Couteau 14+  +2
	Arc 14+  +0
▪ Chasseurs	Epieu 12+  +2
	Arc 13+  +0
▪ Elfes avec épieux	Epieu 12+  +3
	+1
▪ Elfes en armure	Epieu 11+  +5
	Javeline 16+/17+  +2
▪ Enterrés	Couteau 14+  +3
	Javeline 16+/17+  +0
▪ Gardes du corps	Lance 10+ Base 10+  +6
	Javeline 17+/18+  +3
▪ Tirailleurs	Couteau 14+  +3
	Javeline 16+/17+  +0

▪ Archers <i>Lutharis</i>	Epée 12+  +4
	Arc 12+  +1
▪ Cavaliers <i>Bel Ludain</i>	Lance 8+ Base 9+  +6
▪ Dragon <i>Lorea</i>	Morsure 4+ Queue 6+  +10
	Souffle  14+  +2
▪ Fantassins <i>Na Aroth</i>	Pique 6+  +8 (flanc/dos +7)  +3
▪ Guerriers <i>Cailanirs</i>	Epée 10+  +6  +2

▪ <i>Avandril Bellirs</i>	Epée * 10+  +4  +1 (+5)
▪ <i>Galoreas</i>	Base* 10+  +4  +1 (+5)
▪ <i>Til dolandors</i>	2-Mains 8+  +4  +1 (+5)

▪ Cavaliers sylvains	Arc 16+ Base 11+  +4  +1
▪ Chevaucheurs de pégase	Arc 17+ Base 12+  +4  +1
▪ Chevaucheuses de licornes	Arc 17+ Base 12+ Corne 12+  +3  +1
▪ Gens du blaireau	Griffes 9+ (7+)  1  +5 (+7)  +1
▪ Maîtres de l'épée	2-Mains 8+  +6  +1
▪ Seigneurs des flèches	Couteau 14+  +3
	Arc 14+ (13+)  +1

▪ Centaures	Base 10+  +2
	Arc 16+  +0
▪ Guerriers centaures	Epieu 8+  1  +5  +2
▪ Homme-arbre géant	2x Branche 5+  +10  +2
▪ Jeunes hommes-arbres	2x Branche 9+  +6  +2

▪ <i>Alfarion Foruthir</i>	Epée 10+  +3  +0
▪ <i>Alvandriel Elforien</i>	Impro. 14+  +2
	Arc 10+  +0

▪ <i>Andor Noircrin</i>	Epieu 6+  1  +7 +3
▪ <i>Athulae la flèche</i>	Couteau 12+  +4 Arc 8+ (10+)  +1
▪ <i>Athulain Gilfar</i>	Lance 5+ Epée 5+ 2  +13  +7
▪ <i>Elandor</i>	Epée 8+ Corne 10+ +4  +0
▪ <i>Faldriel Valian</i>	Bâton 13+  +2 +0
▪ <i>Farendil le blaireau</i>	Griffes 7+ (6+)  2 +6 (+7)  +1
▪ <i>Général Caliar Ildriel</i>	Epée 9+  +6 +2
▪ <i>Guerrier Ardent</i>	Base 5+  +12 +5
▪ <i>Ilea la nymphe</i>	Faucille 13+  +2 +0
▪ <i>Kelah la licorne</i>	Lance 9+ Base 10+ Corne 10+  +7 +3
▪ <i>La véridique</i>	Base* 7+  +7 +1 (+5)
▪ <i>L'artisan</i>	2-Mains 5+  +7 +1 (+5)
▪ <i>Laurélien l'épée</i>	2-Mains 6+  +8 +1
▪ <i>Le jeune</i>	Epée 7+  +7 +1 (+5)
▪ <i>Rhanarion</i>	Base 11+  +4 +1
▪ <i>Seigneur Elvandar</i>	Epée 9+  1 +8 Javeline 16+/17+ +4

▪ <i>Seigneur Imriel le riant</i>	Epée 8+  +8 Javeline 15+/16+ +3
▪ <i>Seigneur Ulathir</i>	2-Mains 6+  +6 +1
▪ <i>Tauros</i>	Epée 5+  +14 +6
▪ <i>Terlor le pégase</i>	Lance 7+ Epée 8+ +7 Arc 15+  +2
▪ <i>Thinuviel la foudre</i>	Epée 9+  +6 Arc 14+  +2
▪ <i>Thoven Issendror</i>	Bâton 11+  +7 +3





# ARMEE NAIN

- Arbalétriers  
Impro. 16+ +2  
Arbalète 13+/14+ +1
- Arquebusiers  
Base 14+ +1  
Arquebuse 12+/16+ +0
- Bombardiers  
Base 14+ +2  
Bombe 16+ +1
- Chevaucheurs de poneys  
Base 12+ +4  
 +2
- Gardes de la porte  
2-Mains 9+ +7  
 +3
- Guerriers en armure  
Base 13+ +5  
 +3
- Guerriers  
Base 13+ +4  
 +2
- Mineurs  
Pioche 14+ +2  
 +1
- Tirailleurs  
Base 13+ +3  
Hache 14+/16+ +1
- Vétérans en armure  
2-Mains 8+ +5  
 +2
- Vétérans  
2-Mains 8+ +4  
 +1

- Enclume de *Durim*  
Impro. 16+ +1  
Pierre 15+ Proj.  
Incendiaire 16+ +1
- Géant de pierre  
Gourdin 8+ +7  
Bloc 16+ +1
- Géants des collines  
2-Mains 10+ +5  
 +1

- Marteau de *Durim*  
Impro. 16+ +2  
Pierre 15+ Proj.  
Incendiaire 16+ +1
- Observateurs d'artillerie  
Base 13+ +2  
 +1
- Tonnerre de Dragon  
Impro. 16+ +3  
Grosse pierre 13+ +2
- Tueurs d'orcs  
2-Mains 10+ +3  
 +0

- Chauve-souris  
Eperon 8+\* +1  
Tromblon 11+/17+  
Cracheur (T1) 17+ (T2) 16+ (T3) 15+ +0 (Pilote  
Impro. 16+ +0  
 +0)
- Cracheur de l'enfer  
Impro. 16+ +2  
Mitraille 5+/6+/7+/8+/9+ +1
- Cracheur de plomb  
Impro. 16+ +2  
Mitraille 5+/8+/12+ +1
- Machine à vapeur avec haches  
Hache 9+ +10  
 +5
- Machine à vapeur avec marteaux  
Marteau 7+ +10  
 +5
- Machine de Troie  
 +10 +5 (Nains cachés 2-Mains 9+ +4 +0)



▪ Nains avec tromblons  
 Impro. 16+ +0  
 (leader +1)  
 Tromblon 9+/15+  
 +0

▪ Plongeurs bombardiers  
 Base 14+ +2  
 Bombe 16+ +1

▪ Élémental de bronze  
 Saisie 8+ +6  
 +3

▪ Élémental de feu  
 Attaque 11+  
 +5 +2\*

▪ Élémental de terre  
 Enfouissement   
 8+ (2 cases) 14+  
 (4 cases) 16+ +5  
 +2

▪ Argam barbe de rouille  
 2-Mains 9+ +6  
 +3

▪ Barin le chevauteur de cochon  
 Base 9+ Verrat 11+  
 2 +8 +3

▪ Bradon la hache  
 Mordante (2 PV) 7+  
 +7 +3

▪ Dabora l'enragée  
 Marteau 8+ +7  
 +4

▪ Darach, serviteur de la terre  
 Base 13+ +3  
 +2

▪ Darin, serviteur du bronze  
 Base 13+ +5  
 +4

▪ Dungal frappedur  
 2-Mains 9+ +6  
 +3

▪ Duranbar, serviteur de la terre  
 Base 14+ +1  
 +1

▪ Duron l'assaillant  
 2-Mains 9+ +6  
 +3

▪ Furgrimm maître de la hache  
 2-Bases 8+ +7  
 +3

▪ Grimlan coup-de-marteau  
 Base 11+ +6  
 +3

▪ Gundar poing-de-feu  
 Badagor (2 PV) 10+ (12+) +4  
 +2

▪ Hugon pied d'argile  
 Sceptre (2 PV) 10+  
 +2 +1

▪ Orsax, serviteur du bronze  
 Marteau 11+ +4  
 +3

▪ Quorn d'airain  
 Marteau 9+ +5  
 +3

▪ Rador, serviteur du feu  
 Epée 13+ +3  
 +2

▪ Thorbal, serviteur du feu  
 Epée 14+ +2  
 +2

▪ Thorim le chasseur  
 Impro. 16+ +2  
 Arbalète 13+/14+  
 +1



# ARMEE ISTHAK

▪ Berserkers	Crocs 9+  +2 +0
▪ Chevaucheurs d'ours	Crocs 10+ Lance 11+ +3  +1
▪ Frères du seigneur des glaces	2-Mains 9+  +5 +2
▪ Hommes bêtes avec épieu	Epieu 11+  +2 +0
▪ Hommes bêtes en armure	2-Mains 10+  +3 +1
▪ Hommes bêtes	2-Bases 10+  +2 +0
▪ Trolls des neiges	2-Mains 10+  +2 +0

▪ Barbares des neiges	Epieu 11+  +4 Arc 15+  +1 Lance 11+ (8+)
▪ Chevaliers de l'ordre (possédés)	Base 12+ (9+)  2 +7  +2
▪ Chiourme	Impro. 14+  +2 +0
▪ Guerriers de l'ordre (possédés)	2-Mains 10+ (7+) +5  +5
▪ Suivants des chevaliers	Contact 12+  +4 Distance 18+  +2

▪ Canon à glace	Base 12+  +5 Grosse Pierre  14+ +2
▪ Chevaucheuses de gargouilles	Epieu 9+ Gargouille 12+ Base 11+  +5 +2

▪ Furies	2-Bases 11+  +2 +0
▪ Traîneau de combat	Base 11+  +5 +2 (Ours Morsure 10+  +3 +0)

▪ <i>Dai re'coons</i> (Commandant)	Griffes 8+  +5* +2
▪ <i>Dai re'coons</i>	Griffes 9+  +4* +2
▪ Démons des supplices	Griffes 16+  +2 +1
▪ Filles de Xéribulos	Griffes 11+  +2 +1
▪ Horreur abyssale	Cornes (2 cases)  1 1+  +4  +2
▪ <i>Torgogs</i>	Avaler  * (T 1) 12+ (T 2) 14+ (T 3) 16+ (T 4) 18+  +2 +0

▪ Paladins de la mort montés	Lance 11+ Base 12+ 2  +7  +5
▪ Paladins de la mort	2-Mains 10+  +5 +2
▪ Squelettes montés	Armes 13+  +3 +1

▪ Squelettes	Armes 14+  +3 +1
▪ Zombies	Armes* 14+  +2 +0



▪ Géant des neiges	Tronc 7+	
	Bouclier 10+	✠ +9
		✠ +2
▪ Amharik	Base 12+	✠ +3
	Arc 11+	✠ +1
▪ Atazzar	Crocs 10+ 2-Bases 7+	
		✠ +5 ✠ +1
▪ Barsak le fou	2-Mains 7+	✠ +5
		✠ +0
▪ Bifrons	2-Mains 8+	✠ +4
		✠ +0
▪ Daidra lèvres-de-mort	Epieu 8+	
	Gargouille 11+	
	Base 10+	✠ +6
		✠ +2
▪ Daimarra la rouge	Baguette (3 PV) 13+	
		✠ +3 ✠ +2
▪ Demar Tharuk	Portemort (2 PV) 8+	
		✠ +6 ✠ +3
▪ Drogador	Impro. 15+	✠ +1
		✠ +0
▪ Mad'agonor	Impro. 15+	✠ +1D6
		✠ +1D6-1
▪ Masdea Draizar	Impro. 15+	✠ +3
		✠ +2
▪ Niehenwe l'assoiffée	2-Bases 7+	✠ +5
		✠ +0
▪ Norfred le cruel	Lance 8+ Base 9+	
	✠ 2 ✠ +10 ✠ +5	

▪ Raidala la funeste	2-Bases 11+	✠ +1
		✠ +0
▪ Sandaur le perfide	Epée (* PV) 15+	
		✠ +1 ✠ +0
▪ Shanfrada	Impro. 15+	✠ +3
		✠ +2

▪ Shertrak	2-Bases 8+	✠ +5
		✠ +2
▪ Skorrak	2-Mains 8+	✠ +4
		✠ +1
▪ Xarator	Impro. 15+	✠ +3
		✠ +2*
▪ Xarta la corrompue	Impro. 14+	✠ +2
		✠ +0
▪ Elémental de glace	2x Empoignade 10+	
		✠ +5 ✠ +2





# ARMEE THAIN

▪ Archers	Base 13+  +2
	Arc 16+  +0
▪ Bannière du Roi	Epée 5+  +6
	+2
▪ Guerriers avec épieux	Epieu 12+  +3
	+1
▪ Guerriers sauvages	2-Bases 11+  +3
	+1
▪ Guerriers	Epée 12+  +3
	+1
▪ Tirailleurs	Base 13+  +2
	Hache 15+/17+  +0

▪ Archers de l'aigle	Base 13+  +3
	Arc 14+/15+ (13+/14+)  +1
▪ Chasseurs	Epieu 11+  +3
	Javeline 14+/15+  +0
▪ Cochons sauvages	2x 2-Bases 10+  +2
	+0
▪ Encorneurs	Base 8+  3  +5
	+1
▪ Flèche de l'aigle	Base 13+  +3
	Carreau  8+  +1
▪ Grands ours	Hache 8+  1  +4
	+1
▪ Lions d'argent	Epée 11+  +4
	Dague 13+/15+  +1
▪ Loups du roi	Epée 8+  +6
	+2

▪ Lycanthropes	2-Bases 9+  +5
	+1 (Loups-garoux
	Griffes 8+  +3
	+0)
▪ Ours spectraux	2-Mains 10+  +5
	+2 (Transformés
	2-Mains 5+  +8  +2)

▪ Garde funèbre	2-Mains 9+  +5
	+1
▪ Pêcheurs	Base 13+  +2
	+0

▪ Gar'arryd	Défense 10+ Base 12+  2  +6
	Hache 15+/17+  +2
▪ Gar'morrighu	Corne (D3 PV)  *
	9+  2 (+6)  +6
	+1
▪ Gar'nar'og	2x Défense 7+  4
	+7  +0
▪ Gar'worgar	2x Bois 9+  +9
	(flanc/dos +6)  +4
	(flanc/dos +1)
▪ Gar'ydwedd	3x Attaque 8+  +8
	Arc 14+
	Carreau  10+
	+2
▪ Tur-Gar'arryd	Base 11+  +5
	Hache 15+/17+  +2
	(Gar'arryd Défense 10+  2  +6  +2)
▪ Esprit de l'aigle	Bec 12+ Serres 11+  +3  +0










▪ Esprit de l'ours	Morsure 10+	
	Griffes 9+	✠ +4
		✠ +1
▪ Esprit du lion	Morsure 8+	✠ +3
		✠ +1
▪ Esprit du loup	Morsure 9+	✠ +3
		✠ +1
▪ Esprit du sanglier	Défense 11+	🐾 2
		✠ +3 ✠ +1
▪ Esprits des ancêtres	Armes 12+	✠ +8
		✠ +6
▪ Totem de l'aigle	Bec 10+ Serres 9+	✠ +5 ✠ +1
▪ Totem de l'ours	Morsure 8+ Griffes 7+	✠ +7 ✠ +2
▪ Totem du lion	Morsure 6+	✠ +6
		✠ +2
▪ Totem du loup	Morsure 6+	🐾 4
		✠ +6 ✠ +1
▪ Totem du sanglier	Défense 8+	✠ +7
		✠ +2








▪ Aldors'oggan, le colosse	Poings 11+	✠ +3
		✠ +0
▪ Arr'ydwen, le sanglier sauvage	Poings 7+	🐾 2+*
		✠ +6 ✠ +2
▪ Barad'dyn	Epée 7+	✠ +9
		✠ +3
▪ Barran'yar	Base 12+	✠ +3
		✠ +1
▪ Beor'Wulf	Défense 8+ Base 10+	
		🐾 3 ✠ +9
	Hache 14+/16+	✠ +3
▪ Bold'dyrr, l'ours borgne	Hache 6+	✠ +9
		✠ +4
▪ Borgas'parron	Base 11+	✠ +4
		✠ +1





▪ Car'nac	Base 12+	✠ +2
		✠ +0
▪ Dagorkon'yaghar, le loup blanc	2-Mains 6+	✠ +7
		✠ +2 (Loups blancs
	Morsure 9+	✠ +2
		✠ +0)
▪ Gor'yaginor	Base 13+	✠ +1
		✠ +0
▪ Har'anyrrd, le guetteur	Epée 10+	✠ +5
	Arc 12+ (14+)	✠ +2
▪ Le messager de la mort	Epée (D6-1 PV) 9+	
	✠ +4 Dague 14+/16+	
		✠ +1
▪ Mar'ven, la sorcière	Base 11+	✠ +3
		✠ +0
▪ Mogor'dak	Epée 10+	✠ +4
		✠ +1
▪ Ogayin'Xagor	2-Mains 7+	✠ +8
		✠ +3
▪ Sagar'yanordas	2-Mains 8+	✠ +6
		✠ +2
▪ Shariga'kyan, la mort silencieuse	2-Bases 7+	✠ +5
	Dague 14+/16+	✠ +2
	(Muryan, le lion des montagnes	
	Morsure 9+	✠ +2
		✠ +1)
▪ Skald	Base 13+	✠ +2
		✠ +1

# ARMEE GOBELINE







▪ Archers	Impro. 16+  +1
	Arc 17+  +0
▪ Chasseurs d'araignées	Filet*   14+
	Impro. 16+  +2
	 +1
▪ Gobelins avec carapaces	Epieu 12+  +5
	 +4
▪ Guerriers des cavernes	2-Bases 12+  +2
	 +1
▪ Guerriers	Base 14+  +2
	 +1
▪ Jeunes frères	Impro. 16+  +1
	 +0
▪ Mutants	Base 14+  +2
	 +1
▪ Ombres du désert	Base 14+  +1
	Javeline 16+/17+  +0
▪ Porteurs d'épieux géants	Tronc  14+
	Impro. 16+  +1
	 +0
▪ Trollbins	Gourdin 11+  +1
	 +0



























▪ Archers sur araignée géante	Gobelin 13+  +2
	Arc 17+  +1
▪ Chevaucheurs de coléoptères	Gobelin 13+  +4
	Capsule  15+
	 +2
▪ Gobelins sur araignée géante	Lance 12+
	Gobelin 13+  +2
	 +1
▪ Gobelins sur fouisseur	Morsure 11+  +6
	 +3










▪ Gobelins sur moustiques géants	Trompe  12+
	 +3  +2
▪ Gobelins sur puce des sables	Gobelin 12+  +3
	 +2
▪ Gobelins sur termite	Morsure 12+  +6
	 +4

▪ Gargantoïde	Epieu  7+
	Mandibule (1D3 PV) 8+  +9
	Arc 16+  +4
	2x Pinces 7+
▪ Grancroïde	Dard (1D6 PV)  9+
	 +11  +6
▪ Horridus	Corne (* PV) 7+
	 +11 Arc 18+
	 +6
▪ Macrothèle	Mandibule (1D3 PV) 10+  +8
	 +4
▪ Monocoloïde	Mandibule 9+  +13
	Arc 18+  +8
	Epieu 13+
▪ Stomaïde	Mandibule 9+  +10
	 +5
▪ Trogulidus	Saisie  8+
	2x Mandibule 8+
	 +10 Arc 18+
	 +6
▪ Uncroïde	2x Pinces 9+
	Dard (1D3 PV)  11+  +9  +5
▪ Grande catapulte	Impro. 16+  +1
	Grosse pierre  12+1d6+
	 +0



- Petite catapulte  
Impro. 16+  +1  
Pierre  12+1d6+  
 +0
- Pompe à gaz empoisonné  
Impro. 16+  +2  
Gaz  9+1d6+  
 +1

- Al'gobbar  
Morsure 14+ Base 11+  
 +6  +3
- Al'kabun  
Epieu 12+  +2  
 +1
- Bogwag le fringant  
Base 13+  +2  
Javeline 16+/17+  
 +1
- Bolgar & Raglob  
Corde  10+  
Gourdin 14+  +2  
 +1
- Gadr'al  
Pinces 9+  
Dard (1d3 PV)  11+  
 +9  +5
- Gabrin  
Base 12+  +2  
 +1
- Gobbelsnut  
Epée 9+  +3  
 +2
- Gotzlin  
Base (1d3 PV) 13+  
 +2 Arc 15+  +1  
Base 14+  +0  
 +0
- Grobbo  
Impro. 16+  +0  
 +0
- Groblogin, l'ami des scarabées  
2-Bases 10+  +8  
 +6
- Gunrub  
Gourdin 12+  +3  
 +2

- Ingenibb le futé  
Marteau 12+  +2  
Capsule  12+  
 +1
- Rolb  
2-Mains 10+  +3  
 +1
- Snoggob le faucheur  
Lames 9+  +2  
 +0
- Wubbin  
Base 11+  +4  
 +2

- Nuée d'insectes  
Morsure   14+  
 +2  +2



# ARMEE CLIFFS NOIRS

- Arbalétriers montés  
Base 12+ +4  
Arbalète 14+/15+ +2
- Arbalétriers  
Base 13+ +3  
Arbalète 13+/14+ +1
- Baliste à répétition  
Base 13+ +3  
Baliste 14+ +1  
Lance 9+
- Cavaliers  
*Dar'kalons*  
Cimeterre 9+ 2  
 +9 +5
- Char  
Cimeterre 11+ +4  
Arbalète 15+/16+ +2 (Chevaux +4 +2)
- Éclaireurs montés  
Cimeterre 10+ +4  
Arbalète 16+/17+ +1
- Guerriers avec épieux  
Epieu 12+ +4  
 +2
- Guerriers  
Base 13+ +4  
 +2





























- Dragon *Gor*  
Morsure 10+  
Cimeterre 12+ +6  
Acide 14+ +2
- Dragon *Gor'Daris*  
Morsure 6+ Queue 7+  
Lance 12+ +10  
Souffle 15+ +2
- Enchanteurs  
*Far'Nirgoths*  
Cimeterre 12+ +3  
 +1








- Golems  
2x Poings 8+ +9  
 +6
- Lames d'ombres  
*Dar'Nagathors*  
Cimeterre 10+ +4  
Arbalète 15+/16+ +4

- Autel de sang  
*Dor'Netar*  
Cimeterre 12+ +1  
Acide 14+ +1
- Cercle de sang  
*Nor'Beldris*  
Dague 14+ +1  
 +1
- Esclaves  
Impro. 15+ +2  
 +0
- Sœurs de sang  
*Dor'Beldris*  
2-Cimeterres 7+ +5 +0

- Archers ophidiens  
*Sar'Gerorhs*  
Cimeterre 12+ +3  
Arc (2 PV) 13+ +1  
Pique 8+ +5  
(flanc/dos +4) +1  
Cimeterre (2 PV) 11+ 2 +3 +1
- Ombres flamboyantes  
*Bel'Nidres*  
Cimeterre 11+ +5
- Palefrois de la nuit  
*Dar'Gothrors*  
Souffle 15+ +3  
2-Cimeterres 8+ 1 +4  
Arbalète 16+/17+ +2

- Commandant  
*Bahl'Sahr*  
Griffes \* 9+  
Corne (\* PV) 12+ 1 +3 +1
- Démon *Dal'Daroth*  
2x Poings 5+ +7  
 +1

▪ Démons <i>Bahl'Sahr</i>	Griffes  * 11+
	Corne (* PV)  13+
	 1  +2  +1
▪ <i>Balistar</i>	Base 12+  +3 Arbalète 10+/11+  +1
▪ <i>Beldrazar le sorcier</i>	Bâton 13+  +1  +0
▪ <i>Belidera</i>	Base 13+ Dague 14+  +1  +0
▪ <i>Dal'Ketrahan</i>	Cimeterre (* PV) 10+  +4 Arbalète 15+/16+  +4
▪ <i>Gadriel elfemort</i>	2-Cimeterres 3+  +11  +4
▪ <i>Galzorn le terrible</i>	Cimeterre 10+  +5  +2
▪ <i>Nadreidis</i>	Base 11+  +3  +0
▪ <i>Prince Taloris</i>	Lance 6+ Cimeterre 6+  2  +11  +5
▪ <i>Sekira</i>	Cimeterre 11+ Dague 13+  +2  +0
▪ <i>Talensaria Hat'Naris</i>	2-Cimeterres 6+  +6 Arbalète 15+/16+  +2
▪ <i>Teldea</i>	2-Cimeterres 5+  +6  +1

▪ <i>Teleria</i>	2-Cimeterres 5+ Dague 12+  +5  +1
▪ <i>Valdan le destructeur</i>	Lance 8+ Cimeterre 8+  2  +10  +5
▪ <i>Xaladris</i>	Base 13+  +1  +0



WERNER 95