

Marmite de Combat

Avant la bataille, les Gobelins de la Nuit ont pour habitude de se rassembler autour d'une immense marmite, dans laquelle le Chaman de la tribu concocte une infâme potion à base de Champignons Bonnet de Fou. C'est cette mixture qui permet de métamorphoser un simple goblin en une véritable machine à tuer, assez forte pour soulever et faire tourner dans les airs des boulets attachés aux bouts de chaînes : des fanatiques.

Généralement, une fois une bonne fournée de fanatique engendré, la marmite est vide, les gobelins la délaissent et partent au combat. Mais il arrive que le Chaman, ou ses assistants brasseurs, décide d'emmener la Marmite au combat, pour continuer à faire mijoter ce breuvage et à le faire goûter aux gobelins aux alentours, créant de nouveaux fanatiques au beau milieu des combats !

Pour des raisons de sécurité relative des talentueux brasseurs mais surtout de mobilité, la Marmite est montée sur un char lorsqu'elle va à la bataille. Les gobelins les moins chanceux de la tribu sont enchaînés les uns aux autres puis attachés à l'avant de l'attelage, formant une véritable marée vivante. Ils servent à la tracter, éventuellement aussi de « volontaires » pour essayer la potion, voir dans certains cas d'ingrédients, pour donner du goût. C'est aussi le cas des snotlings qui peuvent roder aux alentours...

Une Marmite de Combat est un choix d'unité Rares dans une armée d'Orques & Gobelins. Il peut aussi être choisi comme Monture par un Chaman ou Grand Chaman Gobelin de la Nuit pour +180pts.

Marmite de Combat : 170pts

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chariot	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Brasseur Gobelin	-	2	3	3	-	-	3	0*	5
Marrée d'esclaves	4	2	0	3	-	-	3	1D6	5

* Les brasseurs ne portent jamais d'attaque au corps à corps.

Type de Troupe : Char (Sauvegarde d'Armure 5+)

Taille d'unité : 1

Tiré par : La marée d'esclave

Équipage : 3 Brasseurs Gobelins

Equipement : armes de bases

Règles Spéciales

Touche d'Impact (1D3+1) (remplace la règle Touches d'Impact (1D6) des Chars normaux), **Peur des Elfes**, **Haine (Nains)**, **Mouvement Aléatoire (1D6)**, **Poussez !**, **La Marmite**

Poussez !

Les gobelins enchaînés les uns aux autres et qui forment la marée vivante qui tire la Marmite de Combat sont drogués avant la bataille pour avoir la force suffisante pour tracter le chariot. Ainsi, contrairement aux autres chars, la Marmite de Combat peut effectuer des marches forcées.

La Marmite

Les servants de la Marmite font boire leur concoctions aux « volontaires » à proximité, et les relâchent complètement saouls, leurs forces décuplées par le breuvage mystique. Mais les brasseurs sont si enthousiastes qu'ils sont complètement inconscients de ce qui se passe autour d'eux, préférant l'intérêt « Kulinèr' » à l'intérêt « Statègik' ».

Lors de chaque phase de Tir amie, si elle n'est pas engagée au corps à corps, la Marmite **doit** tenter de créer des fanatiques. Si vous ne souhaitez pas en lâcher à ce tour, la Marmite doit passer un test de Cd. En cas de réussite, les servants parviennent à se maîtriser pendant un temps, et se retiennent de faire goûter leur breuvage. En cas d'échec, ils décident de tout de même tenter de créer des fanatiques à ce tour.

Lorsque la Marmite tente de créer des fanatiques, jetez 1D6 dans le tableau si dessous pour déterminer ce qui se passe. Si un Fanatique ou un Fana-Snot est créé, il est immédiatement placé en contact socle à socle avec la Marmite de Combat, et lâché comme des fanatiques traditionnels sortants d'une unité, en parcourant 2D6 pas en ligne droite. Dès lors, ils sont traités à tous points de vue comme des fanatiques (excepté le profil modifié d'un Fana-Snot). Ils ne rapportent aucuns points de victoires s'ils sont détruits.

Au corps à corps, seul la Marée d'esclave se bat. Les brasseurs continuent leur besogne : lorsque c'est leur tour d'initiative, ils n'effectuent aucune attaque, mais tente de créer des fanatiques à la place, en faisant un jet dans le tableau. Les pertes éventuellement causées par un fanatique créé de la sorte comptent dans le résultat de combat.

Tableau des Mixtures Mystiques	
1D6	Résultat
1-2	Vomissement Impromptu : <i>Le volontaire vomit la mixture ingurgitée</i> Rien ne se passe, aucun fanatique n'est créé.
3	Haa ! Un Snot dans la Marmite ! <i>Un Snotling s'est malencontreusement retrouvé dans le breuvage, peut être bien faisait-il partie des ingrédients...</i> Un Fana-Snot est créé. Il s'agit d'un fanatique à tous points de vue, excepté qu'il inflige 1D3 touches de F4 Perforantes pour les règles <i>Splatch !</i> et <i>Force de Destruction</i> , au lieu des 1D6 touches F5 perforantes d'un fanatique classique.
4-5	Ça Maaaaaarche ! <i>Alors qu'il boit la potion, le goblin est pris de spasmes et devient purement incontrôlable. Ses camarades s'en débarrassent alors en le jetant sur l'ennemi le plus proche.</i> Un Fanatique Gobelin de la Nuit est créé.
6	Et toi ! Pas touche ! <i>Un goblin de trop boit dans la Marmite...</i> Deux fanatiques sont créés !