

Nom	AT	PRD	EV	PR	Dég	Cou	classe/xp	Notes
Gobelin S.E.A.L	9	7	18	2	1D+3	8	9	Armée d'une lance gobeline fonctionnant sous l'eau et en forme de trident.
Gobelin ouvrier	8	6	12	1	1D+1	5	4	Armé d'une clé à mollette, vêtu d'un bleu de travail
Gobelin bucheron	8	6	12	1	1D+2	5	5	Armé de hache, vêtu d'une chemise de bucheron canadien
Gobelin Garde	9	7	18	3	1D+3	8	10	Armé d'une épée correct et d'un plastron correct
Gobelin servant lance-machette	8	6	12	2	1D+2	5	10	Il tire avec un lance machette automatique, tire un round sur 2, AD 12, dégât tranchant 1D+4
Gobelin chef de camp	10	8	24	3	1D+4	10	13	Armée d'une épée de qualité
Gobelin Gardes personnels de chef du camp	9	8	18	2	1D+3	9	11	Armé d'une épée correct et d'une épée correct et d'un bouclier moisi
Gobelin chef Cuistot	8	6	18	2	1D+2	10	11	Lance des couteaux, 1 par tour, AD 13, dégâts 1D+2
Gobelin parachutiste	9	9	20	2	1D+2	10	12	Ambidextre, deux épées correctes
Gobelin en armure hydraulique	12	8	20	3	2D	10	12	Armure hydraulique
Gobelin ingénieur	8	6	12	1	1D+1	5	4	Clé à mollette. Très inventif (inutile en combat)
Gobelin autopropulsé (Chockboyz)	12	10	22	3	1D+4	13	15	Roquette dans le dos, très rapide, 1D6 a chaque saut en roquette, sur un 1 il perd la moitié des ses PV restants.
Matéo	12	12	25	3	1D+4	14	18	Grand musclé, a un monocle bleu à l'oeil droit, protège Grobur a tout prix
Grobur	14	12	30	4	1D+5	15	23	Grand chef, passe son temps a faire des monologues, se bat comme un escrimeur professionnel.

Lance Gobeline :Utilisée en bâton : 1D et PRD-2 ; en tant que lance : 1D+3 (ATT-1 PRD-2) ; ou en tirant la pointe 1D+3, rechargement 4 assauts. Quand utilisée par un gobelin 2/6 chance que la lance est un problème et ½ quand utilisée par quelqu'un d'autre qu'un gobelin (si échec lancer un D6 : 1,2 : le projectile ne part pas ; 3,4 le projectile tombe et il faut recharger pour tirer et 5,6 la lance blesse l'utilisateur à 1D+3)

Armure hydraulique : cette armure fait office d 'exo-squelette à haut risque d'utilisation : les gobelins en armure hydraulique doivent jeter un D6 avant chaque attaque : sur 1 ou 2, l'armure a un dysfonctionnement et le gobelin subit 2D de dégâts (qui prennent en compte l'armure) ; sur 4 à 6 l'armure fonctionne correctement.