

**Joueur :** Loup Blanc  
**Nom :** Tup'ain la Poiss

### **Chef de Guerre Gobelin de la Nuit (55pts)**

<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>PV</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Cd</b>	<b>Svg</b>
4	5	3	4	4	3	5	4(5)	7	6+

#### **Options :**

- [Arme] Arme de base : (0 points)  
/
- [Armure] Armure légère : (3 points)  
+1 à la sauvegarde.
- [Arme] Arme additionnel : (6 points)  
+1 une attaque
- [Arme] L'Estourbisseur de Kurbog : (40 points)  
Une figurine subissant une blessure non sauvegardé ne peut plus effectuer d'attaque pour se round.
- [Triches] Triche n°5 : (35 points)  
L'une des armes de l'adversaire devient une arme simple sans aucune propriétés pour le combat.

#### **Règles spéciales :**

- Peur des elfes
- Haine des Nains

#### **Background :**

Tup'ain la Poiss' n'a jamais eu de chance. Même son champignon de naissance 'en avais pas. Simplement placé derrière un arbre ou tout les orques et gobelins allais se soulager ou vomir à la sortie de la taverne.

Il est né d'ailleurs comme ça, sortant de terre au mauvais moment et se retrouvant le nez dans le derrière d'un chaman qui avait la Gross' Chiass'.

Il n'était qu'un petit goblin chétif, mais dans son grand bonheur le plus gros Squig du chef orque Noir de la tribu jeta son dévolu « Sec'ssual » sur le jeune gobs. Ainsi grandit-il, dans la niche et sous la protection de celui-ci, malgré quelques désagréments mineurs.

Le Gobelin préféré du Chef de mourut d'un accident : il c'était fait tomber sa propre hache sur la tête, d'après le seul et unique témoignage de Tup'ain.

Il acquit donc le rôle de mascotte du chef orque et mis à la tête des gobelins de la Nuit de la tribu, avec tout les avantages que cela comporte : meilleure part du butin (après le chef et ses lieutenants), choix de pouvoir dépouiller en premier les divers héros tué par son mentor.

En fait il était un « porte bonheur » dans le fait qu'il provoquais des désastre qui amusaient particulièrement les orques (qui étaient habitués et coutumiers des faits), mais pas tout au goûts de leurs adversaires

Sous la tutelle du chef de guerre Orque, il appris à se servir des divers équipement de combat peau verte, et cela en dépit du fait que tout ce brisais entre ses mains.

Il avait un don pour toujours remplacer les armes et armures qu'il cassait, alors que celles des autres disparaissaient mystérieusement.

Un jour l'un des lieutenants ramena le cadavre d'un messager elfique sur son sanglier. Le corps fût dépouillé et donné en pâture aux squigs.

Mais l'elfe était un messager qui portait des invitations pour le Tournoi de Frontel. Un tirage au sort fût organisé à la taverne tribale.

Tu'Pain, qui passait par là, crût que le lot était un voyage à la mer, tout frais payé par le chef, son rêve de tout bon goblin : Aller uriner dans la mer au milieu des autres baigneurs.

Un tirage au sort fût effectué et ce fut le symbole du Gobelin malchanceux qui tomba. Lorsque celui-ci apprit le véritable gain, il voulu remettre immédiatement le lot en jeu.

Le Chef orques, très énervé et voyant ici l'occasion de se débarrasser de la mascotte qui avait perdu sa masse de combat préféré, lui laissa le choix : se rendre au tournoi ou prendre un coup de hache.

C'est ainsi que Tup'ain la Poiss' se rendit au port d'embarquement mercenaire vers le rocher de Frontel, assisté de ses aide de camps gobelins et snotlings.

Il rata le premier bateau en tombant de passerelle d'accès et failli se noyer à cause de l'armure lourde offerte par le chamane de la tribu, qu'il dû abandonner dans les eaux du port afin de sauver sa vie.

Lui et ses aides de camps durent prendre dernier bateau vers Frontel, avec quelques vêtements, un sacs de champignons des montagnes, sans armure et avec seulement un couteau, une veille hache émoussée et une grosse masse qui ressemblait étrangement à celle du seigneur Orque.

Il contait bien récupérer ce qu'il fallait pendant le voyage, ou pendant le tournoi...