



les studios du dragon rose

LE RAT

LIVRET D'ARMEE POUR MONCON'F

PAR BERF ET JUGGER

Sommaire

Chapitre 1 : Univers.....	3
Chapitre 2 : Règles spéciales.....	4
1/Règles spéciales.....	4
2/Équipements.....	5
3/Artefacts.....	5
4/Tactiques du Rat.....	6
5/Récupération mystique.....	6
6/Récapitulatif des Tailles.....	6
Chapitre 3 : Les Combattants.....	7
1/Les combattants de Rang 1.....	7
2/Les combattants de Rang 2.....	8
3/Les combattants Mystiques.....	9
4/Les incarnés.....	9
Chapitre 4 : Affiliations.....	12
1/Marais Chaussé.....	12
2/Uraken.....	12
3/Cloches Tonnantes.....	13
4/Rats Noirs.....	13
5/Les Écumeurs des Mers.....	14
Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....	15
1/Sortilèges.....	15
2/Miracles.....	15

Chapitre 1 : Univers

Bientôt...

Chapitre 2 : Règles spéciales

Ce chapitre comporte toutes les règles spéciales de vos troupes. Il comporte également une liste des équipements spéciaux et une listes d'artefacts pour vos incarnés.

1/Règles spéciales

L'Argument : l'Argument est la pièce d'artillerie du clan Pirate. Seuls des combattants dont le rang porte la mention « Pirate » peuvent l'utiliser. Pour tous les autres combattants, il s'agit d'un élément de décor destructible avec 5 PS (voir les règles de scénario). Pour l'utiliser, un combattant « Pirate » doit être au contact de l'Argument et déclarer qu'il prend le poste de canonnière (le Baron Samedi ne peut pas devenir canonnière). Son MOU est réduit de 5 et il peut déplacer l'Argument en même temps que lui quand il se déplace. Seul un combattant doté de la compétence « Tireur/X » peut utiliser l'Argument, à la place de son arme de tir. Les règles de tir d'artillerie s'applique normalement. L'Argument ne dispose pas de carte de profil et n'est donc jamais présent dans la pile d'activation. La seule façon de l'utiliser est de lui adjoindre un canonnière.

Enfants de Rats : Une fois par tour, au moment de son activation, un combattant doté de cette capacité peut échanger ses points de FT avec ceux d'un Prêtre ami à moins de 15 cm de lui.

Milice privée de No-Dan-Kar : Au début de la partie, un groupe de combattants doté de cette capacité peut être assigné à la protection d'un Incarné allié. Lorsque l'Incarné désigné doit effectuer un jet pour sa compétence « Instinct de Survie », un échec indique que c'est l'un des combattants dotés de cette capacité et qui se trouve en contact avec cet Incarné qui encaisse le jet de blessure à la place de l'Incarné.

Major de promo de la G.A.G. : Au début de la partie, choisissez une mention parmi celles proposées ci-dessous (chaque groupe de combattants doté de cette capacité choisit sa propre mention) :

- *Optimisateur de lance* : Les combattants du groupe acquièrent « Charge bestiale »
- *Fait le mort* : Les combattants du groupe acquièrent « Acharné »
- *Dans le dos, c'est mieux* : Les combattants du groupe acquièrent « Éclaireur »

Mascotte : Un combattant doté de cette capacité ne peut pas être présent en plus d'un exemplaire au sein d'une armée. Tant qu'il est présent sur le

terrain, vous pouvez attribuer la compétence « Chance » à n'importe quel combattant ami au début de chaque tour.

Membre supplémentaire : Un combattant doté de cette capacité peut effectuer de la Défense soutenue sans malus à son jet de Défense.

Le Naufrageur : Les combattants amis dont le rang comporte la mention Pirate gagnent la compétence « Bravoure » tant qu'un combattant allié doté de cette capacité est présent sur le terrain. De plus, si le seuil d'attaque de n'importe quelle attaque de ce combattant est égal ou supérieure à 6, le combattant adverse ciblé perd définitivement un dé de combat (en plus des éventuels blessures infligées par l'attaque). Un combattant ne peut pas perdre plus d'un dé de combat par partie à cause de cette capacité.

Les Nettoyeurs de No-Dan-Kar : Au moment de son activation, un combattant doté de cette capacité peut utiliser son soufflet à gaz s'il effectue une des Actions suivantes : Marche, Course ou Engagement. Placez la largeur d'une carte de référence au contact de l'avant du socle du combattant pour représenter la zone d'action du gaz, celle-ci se déplaçant avec le combattant. Tous les combattants, amis et ennemis, touchés, même partiellement, par la carte sont affectés. La zone reste en jeu jusqu'à la Phase de Résolution des effets négatifs, ses effets cessent d'affecter un combattant si celui-ci quitte la zone. Les effets identiques ne se cumulent pas, les différents peuvent l'être. Un combattant doté de cette capacité est immunisé à tous les effets des gaz décrits ci-dessous. Choisissez l'un des trois effets suivants :

Voile de suie : toutes les lignes de vue sont bloquées dans et à travers la zone. Les combattants peuvent néanmoins se déplacer dans la zone.

Nuage urticant : les combattants affectés perdent un dé de combat pour la phase de combat à venir.

Vapeur frénétique : les combattants doivent placer tous leurs dés de combat en attaque lors de la phase de combat à venir, même si un autre effet de jeu les obligerait normalement à mettre des dés en défense.

Pilote fou : Un combattant doté de cette capacité ne peut pas effectuer de manœuvre compliquée. Au début de son activation, choisissez une orientation. Si l'Action de combattant implique un déplacement, celui-ci s'effectuera en ligne droite en fonction de l'orientation choisie. Il est impossible de changer de trajectoire ou de zigzaguer pendant le déplacement. Si le combattant entre au contact d'un combattant ami ou d'un élément de décor, il s'arrête immédiatement et met un terme à son Action. S'il effectue une Action de Charge, sa FOR est augmentée de X points, où X est égal à la distance

parcourue pour arriver au contact de l'adversaire divisée par 10 (arrondi au supérieur).

Secret des Rats Volants : Au début de la partie, choisissez une capacité parmi celles proposées ci-dessous (chaque groupe de combattants doté de cette capacité choisit sa propre capacité) :

- *Corbeau macabre* : Les combattants du groupe acquièrent « Bond »

- *Serpent sinistre* : Les combattants du groupe acquièrent « Toxique/5 »

- *Rat funeste* : Les combattants du groupe acquièrent « Enchaînement »

X-Mana : Un combattant doté de cette capacité récupère 1 gemme supplémentaire lors de la Phase de récupération mystique pour chaque « Mutant gobelin » à son contact. En contrepartie les sortilèges lancés par ce combattant ne peuvent pas être Contré, mais lui non plus ne peut pas Contrer les sorts adverses, quels qu'ils soient.

2/Équipements

Amphore à vigile : Un combattant doté de cet équipement dispose d'un angle de vue de 360°. De plus, la compétence « Assassin » ne fonctionne pas contre lui.

Arc court : Arme de tir, normal. Portée maximum : 40 cm. Force : 4.

Arête du Piranha géant : Le combattant doté de cet équipement ainsi que tous les combattants amis dans un rayon de 15 cm acquiert la compétence « Immunité/Assassin ». L'arête de Piranha Géant est également considéré comme un Étendard.

Armure carillonnante : L'adversaire ne peut pas effectuer de Contre-attaque contre le combattant équipé de cet équipement, pas même grâce à la compétence « Ambidextre ».

Canon : Arme de tir, Artillerie perforante. Portée maximum : illimitée. Force : 10.

Carburateur à Naphte/X : Un combattant doté d'un carburateur peut augmenter ses caractéristiques grâce à la puissance de la naphte. Ces caractéristiques peuvent être MOU, ATT, FOR, Peur et Tir. Les caractéristiques qu'un combattant peut augmenter sont indiquées par X. Le joueur effectue un jet de pression par combattant qui veulent utiliser la naphte. Ce jet s'effectue lors de l'activation du combattant qui veut utiliser la naphte. Pour effectuer un jet de pression le joueur lance 2 dés. Le résultat le plus faible des 2 dés est ajouté au nombre de caractéristiques listées dans X. Il s'agit du bonus de Naphte. Les points de bonus de Naphte peuvent être répartis dans les caractéristiques X à n'importe quel moment (sauf pour augmenter un test alors que le jet est déjà effectué). Une même

caractéristique ne peut être augmenté de plus du double de sa valeur initiale grâce à la naphte. Si le jet de pression indique un double le carburateur passe en surchauffe. Le bonus est calculé mais le carburateur est inutilisable jusqu'à la fin de la partie. Si le jet de vapeur est un double 6 alors le carburateur explose. Le combattant est alors immédiatement retiré du terrain et tous les combattants à 5 cm ou moins subissent 1 blessure. Les points de bonus de naphte utilisés pour augmenter la Peur augmentent le score de la compétence Effrayant/X. Les points de bonus de naphte utilisé pour augmenter le Tir augmentent la Force de l'arme de tir.

Fusil expérimental : Arme de tir, normal. Portée maximum : 50 cm. Force : 4. Après désignation de la cible, vous pouvez tenter d'améliorer l'efficacité du fusil. Lancez un D6 :

1 : Oups ! le malus de portée est doublé.

2-3 : +2 en FOR

4-5 : malus de portée divisé par 2

6 : +2 en FOR et malus de portée divisé par 2

Hallebarde : S'il n'est pas en contact avec un combattant ennemi, un combattant doté d'une lance fait bénéficier d'un bonus de +1 pour les tests d'attaque d'un combattant allié à son contact.

Instrument ou Étendard : Un combattant doté d'un instrument ou d'un étendard peut former un état-major (voir règles, page 16). De plus les combattants situés à 20 cm ou moins d'un combattant doté d'un étendard peut relancer une fois par tour son test de COU lorsqu'il tente de se rallier (phase d'Entretien, ralliement). Enfin, un combattant peut relancer une fois par tour le test de DIS pour déterminer le tacticien si il se trouve à 15 cm ou moins d'un combattant doté d'un Instrument.

Javelot : Arme de tir, normal. Portée maximum : 40 cm. Force : 4. Tir d'assaut.

Lance : S'il n'est pas en contact avec un combattant ennemi, un combattant doté d'une lance fait bénéficier d'un bonus de +1 pour les tests de défense d'un combattant allié à son contact.

Lance de cavalerie : Un combattant doté de cet équipement bénéficie d'un bonus de +4 en FOR lorsqu'il effectue une Action de Charge. Ce bonus ne s'applique que pour le premier combat du tour auquel il participe.

Masse folle : Un combattant doté de cet équipement peut, au début de chaque combat au corps à corps et après le jet d'INI, remplacer son score de FOR par le résultat d'un jet de 2D6.

Mousquet : Arme de tir, normal. Portée maximum : 50 cm. Force : 6. Tir d'assaut.

3/Artefacts

Les artefacts peuvent être attribués aux incarnés seulement (voir règles, page 24).

Clochette du Dieu Rat : Seul un Incarné Mystique peut posséder cet artefact. Tous les combattants amis dans un rayon de 15 cm bénéficient de +1 en COU. Le porteur peut en outre réaliser une Course lors de son Action mystique au lieu d'une Marche, même s'il n'est pas Guerrier-mage ou Moine-guerrier. 10 points.

Mains d'Oxyde : Seul un Incarné Arcaniste peut recevoir cet artefact. Au début de chaque tour, votre adversaire devra choisir une carte de sa pile d'activation. Les combattants représentés par cette carte devront obligatoirement placer tous leurs dés de combat en Défense lors des combats au corps à corps de ce tour. L'utilisation de la Contre-Attaque ou d'Ambidextre est également impossible. Les effets des mains d'Oxyde s'arrêtent lors de la Phase de résolution des effets positifs. Une carte ne peut subir cet effet qu'une seule fois par partie. Les Mains d'Oxyde fonctionnent tant qu'il reste au moins une carte dans le jeu de votre adversaire qui n'en a pas subit les effets. 15 points.

Pierre de survie : Un Incarné doté de cet artefact lance deux dés lorsqu'il utilise sa compétence « Instinct de Survie/X » et conserve le résultat qui lui convient. 5 points.

Boulon sacré : Seul un Incarné non-Mystique peut posséder cet artefact. Déclarez l'utilisation de cet artefact lors de la Phase de Résolution des effets positifs. Vous pouvez faire revenir en jeu n'importe quel nombre de combattants amis grâce à la compétence « Renfort/X ». Une seule utilisation par partie. 15 points.

Conseils des Rats : Seul un Incarné Prêtre peut posséder cet artefact. Tous les combattants amis dans un rayon de 15 cm peuvent relancer leur jet d'INI lorsqu'ils tentent une Action de Désengagement. Le deuxième résultats doit être conservé et ne peut être relancé. 5 points.

4/Tactiques du Rat

L'union fait la force • 2 • *Tous sur lui !* • Lors des corps à corps de ce tour, tous vos combattants peuvent sacrifier plusieurs dés par passe d'arme pour effectuer une attaque de soutien au lieu d'un seul.

Renfort inespéré • 2 • *J'ai failli attendre* • Lors de la Phase de résolution des effets positifs, vous pouvez faire revenir un (et un seul) combattant grâce à la compétence « Renfort/X » dans un rayon de 10 cm de votre Commandeur plutôt que dans votre zone de déploiement. Si votre Commandeur a été éliminé cette Tactique ne peut être utilisé.

Repli stratégique • 3 • *Sauve qui peut!* • Tous les combattants qui échoueront à leur test de COU durant ce tour se rallieront automatiquement lors de la Phase de ralliement du tour. Les effets de la Peur s'appliquent quand même normalement.

5/Récupération mystique

Lors de la phase de récupération mystique, chaque Arcaniste du Rat peut tirer profit du vent, selon le résultat de son jet de Récupération. Additionnez les deux résultats les plus élevés et soustrayez le plus petit ou décidez de ne lancez que 2 dés et additionnez-les. Appliquez ensuite les effets suivants en plus de votre récupération normale.

1 à 3 : Brise, récupérez une Gemme d'Air en plus.

4 à 6 : Vent, récupérez une Gemme d'Air en plus et déplacez immédiatement l'Arcaniste de 5 cm s'il est libre et qu'il en a la possibilité.

7 à 9 : Bourrasque, récupérez 2 Gemmes d'Air en plus et déplacez immédiatement l'Arcaniste de 5 cm dans une direction aléatoire, s'il est libre et qu'il en a la possibilité.

10 à 12 : Tempête, récupérez 3 Gemmes d'Air en plus et déplacez aléatoirement tous les combattants dans un rayon de 5 cm de l'Arcaniste, lui y compris, et même ceux qui sont au contact (le désengagement est automatique et obligatoire).

6/Récapitulatif des Tailles

Petite Taille : tous les combattants qui ne sont pas mentionnés dans les deux catégories suivantes.

Taille Moyenne : Prototype Golgoth.

Grande Taille : Troll de guerre, Troll noir, Troll rouge, Dai-Bakemono, Chevalier Ströhm, Roue folle, Goreth le Massif, Baron Ozöhn (cavalier), Baron Ozöhn II (cavalier).

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Maraudeur 5 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/3	2/3	0	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/2. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Lancier 5 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/3	3/3	0	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1. <i>Équipements:</i> Lance.						

Milicien 5 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/4	2/2	0	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/2. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Matelot 5 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	1/2	0	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Pirate. <i>Compétences:</i> Renfort/2. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Boulet Gobelin 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/6	2/2	0	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Furie Guerrière, Cri de Guerre/5. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Archer 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/3	2/2	0	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/2, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Arc court (4/40).						

Javelinier 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/3	2/2	0	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/2, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Javelot (4/30).						

Porte-Étendard 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/2	2/3	1	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1. <i>Équipements:</i> Étendard.						

Musicien 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/2	2/3	0	2	
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Flibustier 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	2/3	1	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Pirate. <i>Compétences:</i> Renfort/1. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Canonnier 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/3	1/2	1	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Pirate. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Mousquet(5/50).						

Baron Samedi						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	6	1/1	2/1	0	0	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Pirate. <i>Compétences:</i> Tireur/2, Bond, Tir Instinctif. <i>Équipements:</i> Mousquet (6/50). <i>Règle spéciale:</i> Mascotte						

Crapaud de combat						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	6	0/0	0/8	0	0	
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Dur à cuire, Dévotion/5, Immunité/Peur. <i>Règle spéciale:</i> Mascotte						

L'argument						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
-	-	-/-	-/8	-	-	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Pirate. <i>Compétences:</i> Aucune. <i>Règle spéciale:</i> L'Argument.						

Tirailleur						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/3	3/4	1	2	
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Harcèlement. <i>Équipement:</i> Fusil expérimental (4/50).						

Souffleur						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/3	3/4	1	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1. <i>Règle spéciale:</i> Nettoyeurs de No-Dan-Kar.						

2/ Les combattants de Rang 2

Bûshi						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	3/5	3	2	
<i>Rang:</i> 2, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Feinte. <i>Équipement:</i> Aucun.						

Guerrier Ströhm						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/6	3/7	2	3	
<i>Rang:</i> 2, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Fanatisme, Brutal. <i>Équipement:</i> Aucun.						

Scaphandrier						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	3/8	2	3	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Pirate. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Fanatisme, Dur à cuire. <i>Équipement:</i> Aucun.						

Défenseur Ströhm						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	4/7	3	3	
<i>Rang:</i> 2, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Fanatisme. <i>Équipement:</i> Aucun.						

Mutant Gobelin						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/7	2/4	4	1	
<i>Rang:</i> 2, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Mutagène/1. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> Membre supplémentaire.						

Garde du Corps Ströhm						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/6	3/8	4	1	
<i>Rang:</i> 2, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Fanatisme. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> Milice privée de No-Dan-Kar.						

Porte arête						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/5	3/4	5	2	
<i>Rang:</i> 2, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Mutagène/1, Conscience. <i>Équipement:</i> Arête de Piranha géant. <i>Règle spéciale:</i> Membre supplémentaire.						

Cogneur de Gong							30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	3	3/5	4/6	4	3		
<i>Rang:</i> 2, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Mutagène/1, Effrayant/6, Régénération/4. <i>Équipement:</i> Instrument. <i>Règle spéciale:</i> Membre supplémentaire.							

Chevalier Ströhm							40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
20	3	4/6	4/8	4	3		
<i>Rang:</i> 2, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Fanatisme. <i>Équipement:</i> Lance de Cavalerie. <i>Règle spéciale:</i> Major de promo de la G.A.G.							

Roue Folle							40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
20	3	5/5	3/6	2	3		
<i>Rang:</i> 2, Rat. <i>Compétences:</i> Charge Bestiale, Effrayant/6. <i>Équipement:</i> Carburateur à Naphte/MOU, FOR. <i>Règle spéciale:</i> Pilote Fou.							

Troll de Guerre							65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	1	5/10	4/9	5	0		
<i>Rang:</i> 2, Rat. <i>Compétences:</i> Régénération/5, Effrayant/8, Instinct de Survie/4. <i>Équipement:</i> Amphore à Vigile.							

Troll Noir							80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	1	5/12	3/10	6	0		
<i>Rang:</i> 2, Rat, Pirate. <i>Compétences:</i> Régénération/5, Effrayant/9. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> Le Naufrageur.							

Troll Rouge							100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	2	6/13	1/12	8	0		
<i>Rang:</i> 2, Rat. <i>Compétences:</i> Régénération/5, Effrayant/9, Tueur Né, Implacable/1. <i>Équipement:</i> Aucun.							

3/Les combattants Mystiques

Prophète							20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	3	3/4	3/5	3	3		
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Acharné, Bravoure, Moine-Guerrier/1. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> Enfants de Rat.							

Psycho-Mutant							30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	4	5/5	3/5	5	3		
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Mutagène/1, Guerrier-Mage de l'Air/1. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> X-Mana, Membre Supplémentaire.							

Psycho-Mutant II							30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10/15	5	4/5	4/5	5	3		
<i>Rang:</i> 1, Rat. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Mutagène/1, Guerrier-Mage de l'Air/1, Vol. <i>Équipement:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> X-Mana.							

4/Les incarnés

Azoth le Fourbe							30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	5	4/6	4/5	2	3		
<i>Rang:</i> 1, Rat, Incarné. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Commandement, Féroce. <i>Équipement:</i> Aucun.							

Monsieur Dyphter						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	3/5	4/3	4	3	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Incarné, Pirate. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Tireur/4, Tir Instinctif. <i>Équipement:</i> Javelot (4/30).						

Kobalt l'Acerbe						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	5/6	5/7	3	4	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Incarné. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Bretteur, Cri de Guerre/6. <i>Équipement:</i> Armure Carillonnante.						

Capitaine Krill						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	6	6/6	5/4	6	4	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Incarné, Pirate. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Commandement, Tueur Né, Bretteur, Cri de Guerre/7.						

Baron Ozöhn (à pied)						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	5/6	6/7	5	6	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Incarné. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Commandement, Fanatisme, Harcèlement, Tireur/5. <i>Équipement:</i> Fusil Expérimental (4/50).						

Becbunzen						75 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	6/7	6/9	5	5	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Incarné. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Commandement, Fanatisme. <i>Équipement:</i> Masse Folle.						

Baron Ozöhn (Cavalier)						85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	5/5	5/8	4	5	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Incarné, Cavalerie. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Commandement, Fanatisme, Destrier, Tireur/4. <i>Équipement:</i> Mousquet (6/50).						

Becbunzen Général Ströhm						95 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	6	7/7	6/9	5	6	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Incarné. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Commandement, Fanatisme, Brutal, Implacable/1 <i>Équipement:</i> Masse Folle.						

Goreth le Massif						100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
7,5	3	5/9	4/10	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Incarné. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Commandement, Cri de Guerre/8, Mutagène/2. <i>Équipement:</i> Fusil Expérimental (4/50).						

Baron Ozöhn II (Cavalier)						100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
20	5	5/6	6/9	5	6	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Incarné. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Commandement, Fanatisme, Harcèlement, Tireur/5, Destrier. <i>Équipements:</i> Fusil Expérimental (4/50) OU Lance de Cavalerie.						

Cyanhur, Poignard de Rat						115 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	7	7/7	6/7	8	5	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Incarné. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Ambidextre, Assassin, Bond, Conscience. <i>Équipement:</i> Aucun.						

Keronzen le Tentaculaire						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/3	3/4	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Incarné, Pirate. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Magicien de l'Air et de l'Eau/2. <i>Règle spéciale:</i> Membre Supplémentaire. <i>Sortilège réservé :</i> Tentacules du Kraken • 2(Eau) • Réservé • Spécial • Spécial • <i>Il est pas frais mon Kraken?</i> • Les combattants ennemis en contact avec la cible subissent un malus de -1 en INI, ATT et DEF.						

Giddzit le Sonneur						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	2/2	2/4	2	3	

Rang: 1, Rat, Incarné.
Compétences: Instinct de Survie/4, Magicien de l'Air /2.
Sortilège réservé : **Parchemin de Foudre** • X • Réservé • Un combattant ennemi • 25 cm • *Je vais te mettre au courant!* • La cible subit une attaque dont le seuil d'attaque est égal à X-1 et dont le seuil de blessure est égale à 6-RES de la cible.

Giddzit le Sonneur II						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	2/3	3/5	3	3	

Rang: 2, Rat, Incarné.
Compétences: Instinct de Survie/4, Magicien de l'Air et de la Terre/3, Mutagène/1.
Sortilège réservé : **Parchemin de Foudre** • X • Réservé • Un combattant ennemi • 25 cm • *Je vais te mettre au courant!* • La cible subit une attaque dont le seuil d'attaque est égal à X-1 et dont le seuil de blessure est égale à 6-RES de la cible.

La Babayagob						100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10/15	7	3/3	4/5	6	5	

Rang: 2, Rat, Incarné.
Compétences: Instinct de Survie/4, Magicien de l'Air et du Feu/3, Harcèlement, Vol.
Sortilège réservé : **Baiser Volé** • 3 (Air) • Réservé • Un combattant ennemi • Contact • *Commence à chercher une princesse!* • Lancez 2D6. Sur un double 4, 5 ou 6, la cible se transforme en crapaud! Elle est immédiatement retiré du terrain. Ce sortilège est sans effet sur les incarnés et les combattant n'ayant pas de score de DIS.

Xhérus le Visionnaire						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	2/3	2/4	4	5	

Rang: 1, Rat, Incarné.
Compétences: Fidèle/2, Instinct de Survie/4, Fanatisme.
Miracle réservé : **Égarement** • X • Réservé • Le commandeur ennemi • *T'as perdu la boule?* • Le joueur qui contrôle la cible ne peut plus utiliser de PC jusqu'à la phase de résolution des effets positifs (Entretien).

Hoosü Ūzo						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	2/3	2/4	4	5	

Rang: 2, Rat, Incarné.
Compétences: Fidèle/3, Instinct de Survie/4, Feinte.
Miracle réservé : **Conspiration éhontée** • X • Réservé • Le commandeur ennemi • *Je suis un RatSpoutine* • Ce miracle ne peut être appelé qu'après le jet pour déterminer le tacticien. Le résultat du jet de l'adversaire est diminué de X points. Le résultat ne peut être inférieur à 0 suite aux effets de ce miracle.

Chapitre 4 : Affiliations

1/Marais Chaussé

Conscription express (Affiliation) : Le coût en « marqueurs Renfort » nécessaire pour faire revenir un combattant est diminué de 1 point. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Ouvre-boîte (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel(s) combattant(s) de rang 2 et de petite Taille. Il(s) bénéficie(nt) de la compétence « Féroce ». 10 Points.

Klûtocrate (Solo) : Au moment de la constitution de votre armée, vous pouvez dépenser des PA pour acheter des PC supplémentaires, à raison de 5 PA pour 1 PC. Vous ne pouvez pas acheter plus de 5 PC de cette façon. Spécial.

Officier (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Pour chaque Incarné doté de ce solo et présent dans l'armée, vous bénéficiez d'un bonus de +2 (maximum +6) lors du test de DIS pour déterminer le tacticien. 10 Points.

Combattants réservés :

Kobalt l'Acerbe						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	5/7	5/7	4	5	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Incarné, Marais Chaussé.						
<i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Bretteur, Cri de Guerre/6, Commandement.						
<i>Équipement:</i> Armure Carillonnante.						

2/Uraken

Code d'honneur (Affiliation) : Pour jouer une armée affiliée Uraken vous devez inclure au moins un Incarné affilié de base à Uraken lors de la constitution de votre armée. Tant qu'un Incarné est présent sur le terrain, vous pouvez, au début de chaque tour, désigner 1 combattant allié par tranche, même incomplète, de 100 PA que vous avez encore en jeu. Le combattant désigné gagne la compétence « Concentration/1 » jusqu'à la fin du tour. 5 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Frappe du tonnerre (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non-mystique. Chaque fois que ce combattant inflige au moins une blessure à un adversaire celui-ci reçoit un malus permanent de -1 en RES. Vous pouvez représenter ces malus par des marqueurs. 10 Points.

Un avec la lame (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant de rang 2 de

petite Taille. Il acquiert la compétence « Bretteur ». 15 Points.

Kamiraz (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel(s) combattant non Incarné de rang 1. Il perd la compétence Renfort/X. Un combattant doté de ce solo dispose de l'action spéciale suivante :

→ **Attaque suicide** • Combattant libre • Un combattant ennemi • Le combattant effectue un déplacement jusqu'au contact de la cible. Le déplacement ne peut dépasser le double son MOU en cm. Si la distance est trop grande entre lui et sa cible, cette action est transformée en course. Si la cible effectue une fuite avant le contact l'action est transformée en course. Une fois au contact, lancez 2 D6. Si votre jet surpasse la RES de la cible, celle-ci perd un PV par pour chaque point de différence entre sa RES et votre jet. Quel que soit le résultat du jet, votre combattant est retiré du terrain immédiatement après ce jet.

Le combattant doté de ce solo peut choisir d'effectuer cette action lors de son activation au lieu d'une action décrite dans le Livre de Règles. 10 points.

Espion khawaiï (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné ou Daï-Bakemono. Il gagne la compétence « Conscience » et peut relancer tout test basé sur l'INI. 10 points.

Combattants réservés :

Ashigarû						5 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/5	2/1	1	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Uraken.						
<i>Compétences:</i> Renfort/2.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

Keihohei						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	2/3	1	1	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Uraken.						
<i>Compétences:</i> Renfort/1.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

Hoheitai						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/6	2/3	2	2	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Uraken.						
<i>Compétences:</i> Renfort/1, Coup de Maître.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

Samûra						20 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/6	4/6	4	3	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Uraken. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/5, Coup de Maître, Ambidextre. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Ninja						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	5/6	4/3	2	1	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Uraken. <i>Compétences:</i> Renfort/1, Assassin. <i>Règle spéciale:</i> Secret des Rats Volants.						

Daï-Bakemono						45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	2	5/9	3/10	6	2	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Uraken. <i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Charge Bestiale, Implacable/1, Effrayant/6.						

Kûmité						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/6	5/5	3	3	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Uraken, Incarné. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Commandement. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Wazabi						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/7	5/5	4	3	
<i>Rang:</i> 2, Rat, Uraken, Incarné. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Éclaireur, Bond, Moine-Guerrier/2. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Miracle réservé :</i> Chant de Rat • X+1 • Réservé • Spécial • Ratpsodie avec bémol • Le fidèle ainsi que X combattants alliés (au choix du joueur) situés à 20 cm ou moins du Fidèle sont considérés comme cachés suivant la description de la compétence « Éclaireur ».						

Bazûka						85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	6	6/7	6/6	6	5	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Uraken, Incarné. <i>Compétences:</i> Instinct de Survie/4, Commandement, Feinte, Furie Guerrière. <i>Équipements:</i> Aucun.						

3/Cloches Tonnantes

Pastourats (Affiliation) : Tous les combattants bénéficient de la compétence « Fanatisme » tant qu'ils se trouvent à 20 cm ou moins d'un Fidèle ami. 10 points par Fidèle inclus dans l'armée.

L'Élu (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Lorsqu'il a recours à la compétence « Instinct de survie/X », une réussite indique qu'il évite tous les dégâts au lieu d'un seul. 10 Points.

Idolâtrie (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il acquiert la compétence « Martyr/2 ». 10 Points.

Mission sacrée (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non-Incarné de rang 1. Si ce combattant accomplit seul un objectif du scénario (n'importe lequel), les Points de Victoire qui en résultent sont doublés. 5 Points.

4/Rats Noirs

Ingénieurs gobelins (Affiliation) : Avant le déploiement, déterminez aléatoirement quelle invention les Ingénieurs ont mis à votre disposition. Vous pouvez refuser cette invention si elle vous déplaît, mais vous ne pourrez pas refaire de jet :

1-2 : Zeppelin, Choisissez deux groupes de combattants de petite Taille. Ils pourront être déployé n'importe où sur la table, à plus de 20 cm de tout ennemi. Ils ne disposent pas de la compétence « Éclaireur » pour autant.

3-4 : Arsenal de démolition, les caractéristiques de l'équipement « Fusil expérimental » deviennent : Arme de tir, Artillerie Explosive. Portée maximum : illimitée. Force : 8. Les anciennes caractéristiques sont ignorées.

5-6 : Naphte raffinée, les combattants dotés d'un « Carburateur à naphthe/X » subissent une surchauffe à la place d'une explosion lorsqu'ils obtiennent un double 6 sur leur jet de pression.

10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Œil de Rat (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant disposant de la compétence « Tireur/X ». La valeur de cette

compétence est augmentée de 1 point. 10 Points.

Arsenal à naphte (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant de rang 2 de petite Taille. Il acquiert l'équipement « Carburateur à naphte/FOR ». 10 Points.

Desperado (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant disposant de la compétence « Tireur/X ». Il gagne la compétence « Tir Instinctif ». 10 points.

Combattants réservés :

Prototype Golgoth						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	5/7	5/8	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Rats Noirs.						
<i>Compétences:</i> Charge Bestiale, Implacable/1, Tireur/3						
<i>Équipements:</i> Fusil Expérimental (4/50), Carburateur à Naphte/MOU, FOR, Tir.						

5/Les Écumeurs des Mers

Les combattants possédant l'affiliation Pirate peuvent faire partie de n'importe lequel des quatre Clans décrits ci-dessus. Ceci constitue une exception à la règle stipulant qu'un combattant affilié ne peut pas rejoindre une autre affiliation que celle mentionnée dans son rang.

Néanmoins, même si les combattants Pirate peuvent rejoindre un Clan et profiter normalement des effets de l'Affiliation, ils ne peuvent jamais recevoir de Solo.

De plus, si vous jouez au moins 6 combattants Pirate, dont un Incarné et le Baron Samedi, tous les combattant Pirate gagnent la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin de la partie.

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

Les sortilèges de Rat ont pour élément l'Air.

- x **Sifflement strident** • X • Niveau 1 • Spécial • Spécial • « Le joueur doit siffler le plus fort possible » • Tous les combattants situés à 20 cm ou moins de l'Arcaniste doivent effectuer un test de DIS de difficulté égale à 2*X. Ceux qui échouent sont Sonné. Ce sortilège est sans effet sur les Mort-vivants, les Constructs et les Possédés.
- x **Apathie fatale** • 3 • Niveau 1 • Un combattant ennemi • 20 cm • *T'as l'air raplapla* • La Puissance de la cible est diminuée de 1 point. De plus, les éventuels malus de charge affectant la cible sont doublés.
- x **Souffle puissant** • 3 • Niveau 1 • Un combattant ami • 15 cm • *Je disperse, je ventile* • la FOR de la cible est augmentée de 2 points.
- x **Atrophie musculaire** • 2 • Niveau 1 • Un combattant ennemi • 10 cm • *Faut faire de l'exercice* • Toutes les Blessures infligées par la cible suite à une attaque au corps à corps sont réduites d'un point.
- x **Appendice juteux** • X • Niveau 1 • un combattant ami avec la compétence « Mutagène/X » • 20 cm • *C'est quoi s'truc qui dépasse ?* • La cible ainsi que tous les combattants situés à 5 cm ou moins de celle-ci subissent une attaque ayant pour seuil de blessure 6-RES avec un seuil d'attaque de 1. Le seuil d'attaque de cet effet peut être augmenté en dépensant des doses de Mutagène à raison de 1 dose pour 1 point de seuil d'attaque supplémentaire. Le seuil d'attaque de cet effet ne peut dépasser X.
- x **Piège des vents** • 3 • Niveau 2 • un combattant ennemi • 20 cm • *Tu brasses de l'air* • Vous pouvez faire relancer une fois à la cible chacun de ses tests de DEF jusqu'à la fin du tour.
- x **Volonté du stratège** • 4 • Niveau 2 • Spécial • Spécial • *Je vais tenter de conquérir le monde* • Désignez une carte qui n'a pas encore été activée. Le joueur à qui elle appartient devra obligatoirement la jouer dès que l'Arcaniste aura fini son activation.

- x **Tourbillons de précision** • 2 • Niveau 2 • Un combattant ami • 30 cm • *Un aveugle y arriverait* • Vous pouvez relancer une fois chaque test de Tir effectué par la cible.
- x **Flux de la nullité absolue** • 3 • Niveau 2 • Un combattant ennemi • 20 cm • *Comme un goblin* • Ce sortilège se lance au moment où un adversaire effectue un jet d'INI, ATT, DEF, COU, DIS ou Tir. La caractéristique concernée est considérée comme égale à 0 pour ce test.
- x **L'Art Etrange** • X • Niveau 3 • Un combattant ennemi • Contact • *C'est dangereux sans en avoir l'air* • La cible subit une attaque dont le seuil de Blessure est localisé dans la colonne 0 et dont le seuil d'attaque est égal à X-1.
- x **Asphyxie** • 4 • Niveau 3 • Un combattant ennemi • 30 cm • *Il faut que tu respire* • La cible perd un point dans ses caractéristiques de MOU, INI, FOR et RES lors de chaque Phase de résolution des effets négatifs après l'incantation de ce sortilège et tant que le sortilège est actif et que la cible se trouve à 30 cm de l'Arcaniste. Si l'une des caractéristiques tombe à 0 suite à ce sortilège, la cible est retirée de la table. Ce sortilège peut être entretenu pour 2 gemmes d'Air.
- x **Séduction voluptueuse** • X • Niveau 3 • Un combattant ennemi • 20 cm • *J'ai de beaux yeux tu sais!* • La cible effectue un test de DIS d'une difficulté égale à X. En cas d'échec, elle devra tout faire pour se rapprocher le plus possible de l'Arcaniste, quitte à l'engager (mais pas le charger). Si elle arrive au corps à corps, la cible place ses dés comme elle l'entend, mais ne pourra pas attaquer l'Arcaniste, même si elle place des dés en attaque. Lors de la Phase de ralliement, la cible peut tenter de rompre le charme en repassant un test de DIS avec une difficulté égale à celle du sortilège. Si elle échoue de nouveau, elle reste sous l'emprise du sort pour le tour suivant, si elle réussit, le sort cesse et elle y est désormais immunisée.

2/Miracles

Monothéisme (Rat). Hostilité Odnir.

- x **Peau de Rat** • 3 • Niveau 1 • un combattant ami • *Vends-la avant* • La cible perd le bénéfice des compétences « Renfort/X » et « Instinct de survie/X ». Elle doit posséder au moins l'une de ces deux compétences pour que les effets du miracle s'appliquent. En contrepartie, elle gagne un bonus de +2 en INI, FOR et RES jusqu'à la

fin du tour.

- x **Appel de rats • 1 • Niveau 1 • Spécial • Ça grouille de partout ! •** Ce miracle ne peut avoir pour cible qu'un adversaire au contact du Prêtre. Choisissez l'un des effets suivants :

- Poignée de rats : la cible perd 1 PV, le Fidèle 2 PV.

- Meute de rats : la cible perd 2 PV, le Fidèle 3 PV.

- Flot de rats : la cible perd 3 PV, le Fidèle 4.

Vous ne pouvez pas choisir un effet qui ferait perdre plus de PV au Prêtre que ce qu'il lui reste.

- x **Courroux de Rat • 3 • Niveau 2 • Spécial • Fallait pas commencer •** Chaque fois qu'un combattant allié dans un rayon de 20 cm du Prêtre est éliminé par un adversaire, le combattant ennemi qui l'a éliminé perd un PV. Ce miracle prend fin si le Fidèle est éliminé (l'adversaire peut perdre quand même un PV le cas échéant). Ce miracle peut être entretenu pour 1 point de FT.

- x **Souffle du désordre • 4 • Niveau 2 • Spécial • Les premiers seront les derniers •** Appelez ce miracle juste après la constitution des piles d'activation. Tirez une carte au hasard dans celle de votre adversaire, prenez-en connaissance et replacez-la au début ou à la fin de la pile, à votre convenance.

- x **Marée de Rat • 3 • Niveau 2 • Spécial • Je reviens d'Hamelin •** Invoque le combattant spécial Marée de Rat, selon les règles d'invocation. Notez que Marée de Rat ne peut pas être recruté lors de la composition d'armée, il doit être invoqué.

Prototype Golgoth						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	5/7	5/8	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Rat, Rats Noirs.						
<i>Compétences:</i> Charge Bestiale, Implacable/1, Tireur/3						
<i>Équipements:</i> Fusil Expérimental (4/50), Carburateur à Naphte/MOU, FOR, Tir.						

- x **Illusion du Dieu Rat • X • Niveau 3 • Spécial • Voyons si tu seras héroïque •** Tous les combattants adverses dans un rayon de 25 cm autour du Prêtre doivent effectuer un test de peur d'une difficulté égale à X.