

L'Armée de Rat (No-Dan-Kar)

Élément interdit : aucun

Tactiques de combat du Rat :

Vaillance selon Rat 2PT

Cette tactique ne peut être utilisée que lors d'un combat où le camp ami est en surnombre. Elle est déclarée après que tous les combattants aient placé leurs dés de combat. Le combattant ami ciblé, qui doit être de puissance inférieure ou égale à celle de l'adversaire, effectue une attaque avant toutes les autres (cette attaque ne faisant partie d'un combat, aucun effet qui n'est utilisable qu'en combat ne peut y être utilisé). Cette attaque peut être défendue, mais les dés utilisés pour l'attaque et la défense sont décomptés de ceux du combat qui doivent suivre. Le test de défense éventuel est lu une colonne plus à gauche.

Pragmatisme selon Rat 2PT

Cette tactique ne peut être utilisée que lors d'un combat où le camp ami est en puissance strictement supérieure. Sa déclaration a lieu juste avant que les combattants ne placent leurs dés de combat. Le rat ami ciblé, qui doit être de puissance inférieure ou égale à la puissance du combattant adverse, peut tenter un désengagement libre.

Troupes

Troupes de rang 1

Maraudeur, 1, 5PA

10 3 2/1 2/2 - 0 1 renfort

Matelot, 1, Pirates, 5PA

10 3 2/3 2/1 - 0 1 renfort

Flibustier, 1, Pirates, 10PA

10 3 3/4 3/3 - 1 1 renfort, acharné

Canonniers, 1, Pirates, 10PA

10 3 1/2 2/1 2 0 1 renfort, mousquet 8/10

Milicien de Klûne, 1, 10PA

10 3 3/3 3/4 - 1 1 renfort, brutal

Porte étendard gobelin, 1, 10PA

10 3 2/2 3/2 - 1 1 renfort, porte-étendard.

L'étendard vivant (15) : Confère aguerris/COU dans sa zone de galvanisation aux combattants de rat (No-Dan-Kar) amis.

Musicien gobelin, 1, 10PA

10 3 2/2 3/2 - 1 1 renfort, musicien

Gobelin avec boulet, 1, 10PA

10 3 3/5 2/1 - 1 1 renfort, furie guerrière, cri de guerre/1

Javelinier, 1, 10PA

10 3 3/3 2/2 3 1 1 renfort, tir d'assaut, javelot 3/10

Archer gobelin, 1, 10PA

10 3 1/1 1/1 2 0 1 renfort, arc gobelin 3/15

Mutant gobelin, 1, Clan X, Mutant, 15PA

10 3 4/6 3/5 - 4 1 renfort, mutagène/0

Mutant gobelin, 1, Clan X, Mutant, 15PA

10 3 3/5 3/4 - 4 1 renfort, membre supplémentaire/1

Crapaud de combat, 1, 15PA

7,5 7 0/0 0/7 - 2/0 0 dur à cuire

Un crapaud de combat contient 3 gemmes de mana neutre. Tout magicien ami à son contact peut, lors de son activation, et comme une *action spéciale cumulative*, s'approprier des gemmes contenues dans ce combattant en les stockant dans sa réserve (elles deviennent alors des gemmes de n'importe quel élément maîtrisé par le magicien, sans être différenciées).

Scaphandrier, 1, Pirates, 15PA

10 2 4/4 4/7 - 2 3 renfort

L'argument, Pirates, 15PA

Poids 3, résistance 10, PS 3, personnel : 1, boulet 10/20, artillerie légère

Artificier gobelin, 1, 15PA

10 3 2/2 2/4 3 1 3 renfort, instinct de survie, mécanicien/5, poseur de pièges

Casse-Montagne, 70PA

Poids 10, résistance 17, PS 8, personnel : 3, artillerie lourde à effet de zone.

La ligne de vue du casse montagne est déterminée à 10cm au dessus du sol. Le casse-montagne ne peut pas prendre pour cible un combattant situé à moins de 10cm de lui. Lors d'un tir, le casse-montagne peut utiliser une des munitions ci-dessous et appliquer l'effet correspondant.

Boulet 16/40.

Bombasse 10/40. Les combattants touchés subissent 2 tests de dégâts au lieu d'un seul. Sur un résultat de 1 au test de tir, c'est un échec automatique, le casse montagne perd 4 PS et le combattant utilisé pour sa caractéristique de TIR est éliminé. La compétence instinct de survie est sans effet contre les tests de dégât de la bombasse.

Concentré de naphte 8/40. Les combattants qui à cause de ce test de dégât perdent X PV, subissent jusqu'à la fin de la partie la compétence éphémère/(7-X)

Charge cerbère : 6/40. Un premier gabarit est placé normalement. Les deux autres sont placés au contact de ce dernier, perpendiculairement à la direction.

Troupes de rang 2

Souffleur, 2, 20PA

10 3 2/3 3/4 - 4 2 renfort

Les nettoyeurs de No-Dan-Kar : lors de son activation, un souffleur peut utiliser un de ses 3 souffles décrits ci-dessous. Ils s'appliquent dans un demi-disque de rayon 5cm à partir du milieu de l'avant de son socle. Les souffleurs sont immunisés aux deux premiers effets.

- Vapeur frénétique : les croyants doivent placer tous leurs dés de combat en attaque

- Gaz urticant : Les croyants perdent un dé de combat
- Voile de suie : bloque toutes les lignes de vue au même palier que le souffleur.

Tirailleur, 2, Tirailleur, 20PA

10 3 2/3 2/5 3 2 2 renfort, harcèlement, fusil expérimental 5/15, artillerie légère

Fusil expérimental : Lors d'un tir, il lance 2D6 avant de résoudre le test de TIR. le plus petit des deux dés indique un bonus en FOR(tir) dont bénéficie le tirailleur, le plus haut dé indique le bonus à la portée du tromblon.

en cas de double, il s'agit de malus au lieu de bonus.

Par exemple, s'il obtient double 4, la FOR de son tromblon devient 2 et sa portée devient 11cm.

Guerrier Ströhm, 2, Ströhm, 20PA

10 3 4/5 4/7 - 3 3 renfort, brutal, fanatisme

Garde du corps Ströhm, 2, Ströhm, 25PA

10 3 4/6 4/7 - 4 4 renfort, brutal, fanatisme, dur à cuir

Chaque carte de garde du corps doit être associée à un incarné de l'armée qui n'est associé à aucune autre carte de garde du corps. Lorsque l'incarné subit un résultat de 5 sur un test de dégât, un garde du corps participant au même combat que lui, ou situé à son contact peut encaisser les dégâts correspondants à sa place.

Cogneur de gong cyclope, 2, Mutant, 25PA

10 3 4/4 4/4 - 5 1 régénération/4, renfort, cri de ralliement, musicien

Le gong hurlant : lorsque le cogneur de gong est la cible d'un assaut, il est considéré comme possédant une PEU de 5.

Porte-arête de No-Dan-Kar, 2, Mutant, 45PA

10 3 5/3 4/4 2 5 1 renfort, conscience, membre supplémentaire/1, porte-étendard, fioles explosives 5/10, artillerie légère à effet de zone.

L'arrête de piranha géant : Confère conscience à tous les combattants de rat (No-Dan-Kar) amis dans sa zone de galvanisation.

Chevalier Ströhm, 2, Ströhm, 40PA

20 4 4/6 4/8 - 4 4 renfort, fanatisme, charge bestiale, bond, destrier ou FOR en charge/+4

Prototype Golgoth, 2, Rat Noir, 45PA

12,5 3 6/7 5/8 3 5 3 Naphte/INI, FOR, tir d'assaut, implacable/1, charge bestiale, arsenal 7/15

Troll de Guerre, 2, Troll, 70PA

12,5 1 6/13 4/12 - 8/6 1 régénération/4, brutal, intimidation/DEF, instinct de survie

Troll Noir, 2, Pirates, Troll, 80PA

12,5 1 6/15 3/14 - 9/7 0 régénération/4, brutal, intimidation/DEF, féroce

Troll Rouge, 2, Troll, 95PA

12,5 3 6/13 2/13 - 10/8 0 régénération/4, brutal, intimidation/DEF, furie guerrière, implacable/2

Troupes Mystiques

Prophète goblin, 1, Prophète, mystique-guerrier 20PA

10 3 3/4 3/4 - 3 2 fidèle(2/rat), renfort, aguerri/COU

Lors du calcul de la FT, il peut renoncer à X FT (maximum FOI) pour conférer X FT supplémentaires à un fidèle de rat dans sa zone de contrôle.

Psycho-mutant mutagène, Mutant, 1, mystique-guerrier, Clan/X, 30PA

10 3 5/5 4/4 - 5 2 mutagène/1, renfort, magicien (3/air/mutation)

Ses tests de POU pour incanter sont lus une colonne plus à droite dans le TRUC par mutant magicien dans sa zone de contrôle (lui-même excepté)

Psycho-mutant volant, 1, Mutant, mystique-guerrier, Clan/X, 30PA

10/15 3 4/4 4/4 - 5 2 Vol, renfort, magicien (3/air/mutation)

Ses tests de POU pour incanter sont lus une colonne plus à droite dans le TRUC par mutant magicien dans sa zone de contrôle (lui-même excepté)

Incarnés

Incarnés de rang 1

Baron samedi, 1, Pirates, 10PA

12,5 5 1/1 1/1 2 0 0 bond, aguerri/INI, mousquet 6/10

Azzoth, le fourbe, 1, 25PA

10 5 4/6 4/5 - 3 3 instinct de survie, fléau/(Aguerri/COU), commandement

M. Dyphter, 1, Pirates, 30PA

10 5 3/5 4/3 4 4 3 instinct de survie, aguerri/TIR, harcèlement, harpon 5/10

Kobalt, l'acérbe, 1, 35PA

10 5 5/7 5/7 - 3 4 instinct de survie, bretteur

L'armure carillonnante (10PA) : Aucun combattant au contact de Kobalt ne peut utiliser les compétences enchaînement, contre-attaque et coup de maître.

Kobalt II, 1, 45PA

10 5 5/8 5/8 - 4 4 instinct de survie, bretteur, commandement

Incarnés de rang 2

Capitaine Krill, 2, Pirates, 75PA

10 6 6/5 6/4 3 6 4 aguerri/COU, cri de guerre/4, instinct de survie, tueur né, commandement

Le fauchard du crâne (20PA) : Confère aguerri/ATT, DEF au capitaine Krill.

Pierre de survie (10PA) : Le capitaine Krill est soigné de 1PV à chaque phase d'entretien.

Becbunzen I, 2, Terriers de la motte, Ströhm, 75PA

10 5 6/7 6/9 - 5 5 arme Ströhm, instinct de survie, fanatisme, brutal, commandement

La masse folle (5PA) : Réservé à Becbunzen I. Avant un test de dégât au corps à corps, Becbunzen peut choisir de remplacer sa FOR par la somme de 2D6. Cette nouvelle FOR n'est affectée par aucun effet qui devrait normalement affecté la valeur numérique de la FOR de becbunzen.

Goreth le massif, 2, Clan X, Mutant, 85PA

7,5 3 6/10 4/11 - 7 3 instinct de survie, commandement, cri de guerre/6, mutagène/2

Becbunzen II, 2, Terriers de la motte, Ströhm, 95PA

10 6 7/7 6/9 - 6 6 arme Ströhm, instinct de survie, fanatisme, brutal, commandement, naphte/FOR, implacable/2.

La masse folle à naphte (10PA) : Le porteur retient le plus grand dé lors d'un jet de naphte, plutôt que le plus petit. Lorsqu'il obtient une surchauffe ou une explosion, il peut défausser la masse folle II pour ignorer cette surchauffe ou cette explosion.

Le Boulon sacré (10PA) : La valeur maximale de combattants pouvant revenir en jeu grâce à la compétence renfort est augmentée de 25PA. Si le joueur exhibe un authentique boulon de 70 au début de la partie, il n'y a pas de limite à la VAL maximale pouvant revenir en jeu grâce à la compétence renfort.

Cyanhur, le poignard du dieu rat, 2, 100PA

12,5 8 8/7 6/7 4 7 5 instinct de survie, harcèlement, assassin, bond, aguerri/(DEF,COU), bombes à mèche 10/10, artillerie légère/zone, mercenaire

Les Bombes à mèches : A la place d'utiliser les bombes à mèches normale, Cyanhur peut utiliser des bombes à mèches fumigènes. La procédure à suivre pour le tir est la même qu'avec les bombes à mèche normales, mais la zone d'effet coupe simplement les lignes de vue jusqu'à la fin du tour suivant : il n'y a aucun test de dégât provoqué.

Le masque de Strycnus (10PA) : confère conscience à Cyanhur.

Incarnés de rang 3

Golborak, 3, Rats noirs, 200PA

12,5 5 9/9 9/12 4 8 8 aguerri/COU, instinct de survie, charge bestiale, implacable/2, commandement, naphte/MOU, INI, FOR

Arsenal de démolition (40PA) : Arsenal de démolition 3d6/15, artillerie légère à effet de zone.

Cestode et Trématode (10PA) : Lorsqu'une surchauffe se produit, Golborak peut renoncer à 2 points de naphte pour ignorer l'incident. Une explosion devient une surchauffe et peut être ignorée de la même façon.

Le G.I.F.L.E. (30PA) : *cumulatif* : Golborak choisit un des 3 effets suivants :

- Un demi-disque de 10cm de rayon centré sur le centre de l'avant de son socle devient opaque.
- Tous les combattants situés, même partiellement, dans un demi-disque de 10cm de rayon centré sur l'avant du socle de Golborak subissent un test de dégât de FOR 6.
- Golborak bénéficie de toxique/3. Cette compétence ne s'applique pas lors des tirs de Golborak.

Incarnés Mystiques de rang 1

Gidzzit le sonneur, 1, 30PA

10 5 2/1 2/4 - 3 3 instinct de survie, magicien (4/air/sorcellerie), ennemi personnel/Pillgrim le borgne

Parchemin de foudre 2/air

Niveau: 1, aire d'effet: un combattant ennemi, portée: illimité, durée: instantané, fréquence: rang
La cible encaisse un test de dégât de FOR=POU. Si la cible se trouve hors de la zone de contrôle de Gidzzit, le test d'incantation est lu une colonne plus à gauche.

Xhéru le visionnaire, 1, 30PA

10 4 2/1 2/3 - 4 3 instinct de survie, fidèle(3/rat)

Sceptre de communion (rang*10 PA) : confère +2 en DIS, commandement et autorité à Xhéru.

Shûb, prophète goblin, 1, Mystique-guerrier, Plongegouffre, 40PA

10 4 5/6 5/6 - 4 3 instinct de survie, aguerri/COU, pitié/2, fidèle(2/Rat)

Lors du calcul de la FT, il peut renoncer à X FT (maximum FOI) pour conférer X FT supplémentaires à un fidèle de rat dans sa zone de contrôle.

Kerozen le tentaculaire, 1, Pirates, 40PA

10 4 3/4 3/4 - 4 2 membres supplémentaires/8, instinct de survie, magicien(4/Air.

Eau/Sorcellerie)

Tentacules du Kraken : X/eau

niveau : X, aire d'effet : des combattants ennemis, portée : spécial, durée : 1 tour, fréquence : 1

Tout combattant dans une même mêlée que le magicien peut être ciblé. aucune ligen de vue n'est nécessaire pour cibler avec ce sort. Kerozen désigne autant de cibles qu'il le souhaite, néanmoins la somme de leurs PUI ne peut dépasser X. Tant que Kerozen est sur le plateau, ces combattants voient leur potentiel de déplacement réduit à 0, quel que soit le déplacement entrepris. Ce potentiel de MOU ne peut être modifié d'aucune manière tant que le sort est actif.

Incarnés Mystiques de rang 2

Gidzzit le sonneur II, 2, Clan X, Mutant, 70PA

10 5 2/1 3/4 - 4 4 instinct de survie, mutagène/1, magicien (5/air, terre/sorcellerie, mutation), ennemi personnel/Pillgrim le borgne

Xhérus, le grand visionnaire, 2, 65PA

10 4 2/1 3/3 - 5 4 instinct de survie, conscience, fidèle(5/rat)

La Babayagob, 2, 95PA

10 7 3/3 4/6 3 6 5 instinct de survie, harcèlement, magicien (6/air, feu/sorcellerie, typhonisme), lance fusée 10/10

Le balai de Zoukhoï (25 PA) : Confère vol et MOU 20/20 à la Babayagob.

Les mains d'oxyde (15 PA) : Lors de la constitution des piles d'activation, la Babayagob peut désigner le commandeur adverse s'il est dans la zone de contrôle et qu'elle dispose d'une ligne de vue sur lui. Le joueur doit alors retirer une carte de sa pile d'activation. Une même carte ne peut être choisie qu'une seule fois par partie pour cet effet. Aucun combattant associé à cette carte ne pourra être activé ce tour-ci. Aucun combattant associé à cette carte ne pourra effectuer d'attaque au corps à corps.

Baiser Volé X/air

Niveau: X, aire d'effet: un croyant ennemi non incarné, portée: contact, fréquence: rang

X est égal à la valeur de la cible divisée par 10, arrondi au supérieur. La cible est éliminée.

Incarnés Mystiques de rang 3

Sulfur, 3, 160PA

10 8 4/5 6/5 - 7 6 aguerris/COU, instinct de survie, récupération/3, magicien (8/air, feu, X/sorcellerie, théurgie, shamanisme)

X est un élément choisi à la constitution de la liste d'armée (terre, eau, lumière ou ténèbres)

Sulfur, le mangeur de gniards, 3, Troll, 250PA

12,5 6 6/16 2/13 - 10/8 6, aguerris/COU, instinct de survie, récupération/3, magicien (air, feu, X/Sorcellerie, théurgie, shamanisme), possédé, tueur né, régénération/4, implacable/1, immunité/déconcentration

X est un élément choisi à la constitution de la liste d'armée (terre, eau, lumière ou ténèbres)

Lors de son activation, le mangeur de gniards peut cumuler Engagements et incantations ou Course et incantations. Il ne peut pas cumuler charge et incantations.

L'effet Troll 1/neutre

Niveau : 1, aire d'effet : Sulfur et un Troll engagé, portée : contrôle, durée : instantané, fréquence : rang

L'effet Troll doit être lancé au moment où Sulfur rate un test de POU. La colonne de lecture du test est décalée de X colonnes vers la droite. Le Troll ciblé subit -X en INI/ATT/FOR/DEF/RES.

Chez Sulfur (25PA) : Au début de chaque tour, Sulfur peut lancer 2d6. Cet artefact lui confère chance/X et éphémère/7-Y. X est égal au plus grand des 2d6 lancés, Y au plus petit.

Alliance d'Asphixia (20PA) : *libre* : défaussez cet artefact. Sulfur récupère 10 gemmes de mana.

La gemme du Mata-Kata (15PA) : Lorsqu'il lance un sort composé de feu, il peut augmenter le coût de base du sort pour bénéficier de l'effet correspondant (plusieurs effets peuvent être choisis pour un même sort, en en payant à chaque fois le coût) :

- X : La FOR de tous les tests de dégât infligés par ce sort est augmentée de X (MAX +6).
- 2 : Le sort ne peut subir de contre-magie.
- 2 : Le sort peut être lancé une fois supplémentaire sur le même combattant. Ce nouveau lancement ne compte pas dans la fréquence du sortilège. Sans effet pour les sorts de fréquence unique.

Clans

CLAN X

Clan/instabilité (20/30/40/50/60) : confère mutagène/(rang-1). Les combattants qui bénéficient déjà de mutagène augmentent leur valeur de mutagène/X de 1 point.

Solo/garde du gore (5) : confère cri de guerre/4

Solo/magie mutante (5) : confère la maîtrise de la voie mutations ou aguerri/POU(mutations)

CLOCHES TONNANTES

Clan/pastourats (10/15/20/25/30) : confère fanatisme dans une zone de contrôle de fidèle ami.

Solo/Casse brique (10) : réservé aux casse-montagnes. Une fois par tour, un test de TIR destiné à tirer avec le casse montagne bénéficie de aguerri/TIR. Cette utilisation est déclarée avant le test de TIR.

Solo/l'élû (5) : Réservé aux fidèles. Une fois par tour, un test de dégât infligeant au moins 1 dégât au bénéficiaire peut être désigné. Le fidèle lance autant de dés que de points de FOI qu'il possède. Chaque résultat supérieur ou égal à 4 réduit de 1 le nombre de dégâts infligés par le test de dégâts (MIN 0). Ces dégâts sont reportés sur le Rat ami non incarné le plus proche dans la zone de contrôle du fidèle. S'il n'y en a aucun ce solo est sans effet.

FOUISSEURS

Clan/rats des steppes (0) : les combattants qui bénéficient de renfort perdent cette compétence et acquièrent +1 en FOR/RES à la place

Solo/agressivité (10) : confère furie guerrière. Interdit aux incarnés

Solo/ravageur (5) : confère implacable/1

MARAI CHAUSSEE

Clan/conscription express (10/15/20/25/30) : le nombre obtenu par le dé de renfort peut être réduit d'autant que le souhaite le joueur.

Solo/officier du marais chaussé (5) : Réservé aux incarnés. Le commandeur bénéficie de +1 en DIS par combattant doté de ce solo et encore présent sur la table.

Solo/ouvre-boîte (10) : confère féroce

RATS NOIRS

Clan/oeil de rat (20/30/40/50/60) : confère +1 en TIR aux combattants qui possèdent une caractéristique de TIR, et augmente la portée de leurs armes à distance de 5cm. Ceci n'affecte pas les machines de guerre.

Solo/naphte (10) : confère naphte/FOR(tir). Réservé aux rangs 2.

Solo/desperado (5) : confère tir instinctif

PLONGE-GOUFFRE

Clan/cachés dans les ténèbres (5/10/10/15/15) : confère alliance/ténèbres. Les combattants affiliés ne sont plus issus des chemins du destin mais des méandres des ténèbres.

Solo/sorcier du néant (5) : confère la maîtrise des ténèbres ou aguerri/POU(ténèbres)

Solo/Culte du Kriss (0) : jusqu'à 15% de la VAL de l'armée peut être composée de Béliers non incarnés. Ce ne sont pas des alliés mais des combattants de l'armée à part entière.

Solo/Antiquaire (0) : confère artefact/1

SONNANTES DE BRONZE

Clan/Diaspora (10/15/20/25/30) : le joueur lance un dé supplémentaire lors de ses jets de renfort, et retient le dé de son choix.

Solo/débrouillard (5) : confère aguerri/(INI, MOU)

Solo/expatrié (10) : réservé aux combattants dont la RES est inférieure ou égale à 4 (5 pour les incarnés). Confère éclaireur

TERRIERS DE LA MOTTE

Clan/ordre Strhöm (10/15/20/25/30) : N'effectuez pas de jet de renfort pour les Strhöms. Ils reviennent en jeu au début du tour suivant leur élimination. Les combattants qui ne sont pas Strhöms ne peuvent pas revenir en jeu grâce à la compétence renfort.

Solo/parangon Strhöm (10) : réservé aux strhöms. Confère coup de maître

Solo/Ténor de la GAG (5) : Réserve aux Strhöms. Le COU et la DIS des bénéficiaires deviennent ceux du commandeur, et s'ajustent à ses éventuelles modifications. Ce solo est sans effet lorsque le commandeur n'est pas commandant.

LES ECUMEURS DES OCEANS

Clan/pirates (-/15/20/25/30) : si les combattants ci-dessous sont tous déployés lors de la phase de déploiement, tous les combattants affiliés bénéficient de furie guerrière jusqu'à la fin de la partie :

Capitaine Krill, Monsieur Dyphter, Kerozen le tentaculaire, l'Argument, Baron Samedi, 1 scaphandrier, 2 matelots, 2 canonnières

Solo/"t'inquiète, je tape !" (10) : réservé aux Trolls noirs. Tous les pirates amis bénéficient de aguerris/COU lorsqu'ils se trouvent à 20cm ou moins du bénéficiaire.

Solo/chapardeur (10) : confère feinte

Artefacts d'Armée

Clochette du Dieu Rat (rang*10 PA) : réservé aux commandeurs magiciens de Rat. Confère autorité, cri de ralliement et commandement.

La neuvième pompe de Rat (Artefact légendaire) (70) :

Cet artefact ne peut être présent qu'en un seul exemplaire au sein d'une armée, et ne peut être joué que dans un format supérieur ou égal à 400PA.

Seul le commandeur initial peut en être doté.

Le porteur bénéficie de féal/3 et se compte pour le calcul de sa récupération de FT s'il est lui-même fidèle. Son COU passe à 10 et sa PEU à 8. Son MOU est réduit de 5cm, et il ne peut d'aucune manière se retrouver aux paliers 1 ou 2.

Lorsqu'un combattant ennemi se retrouve dans un rayon de 20cm autour du porteur, il doit immédiatement subir un défi PEU/COU de la part du porteur (sauf s'il est immunisé à une PEU égale ou supérieure). En cas d'échec, il passe en déroute (il fuit ou tente de fuir s'il n'a pas encore été activé).