

# L'Armée du Rat



## Univers

Originaire du nord du Mont Ageis, les gobelins vivaient dans les profondeurs regroupés en petits clans primitifs. Leur tempérament craintif ne les incitait guère à se risquer à l'extérieur, qu'ils considéraient comme le domaine des dieux et des monstres. Le régime alimentaire se résumait à des champions et des petits animaux qui s'aventuraient dans leurs galeries.

Leur histoire bascula le jour où les nains, venu du sud, s'installèrent sur leur territoire. Prirent-ils les nains pour des envoyés des dieux ou des dieux eux-mêmes ? Le mystère reste entier. En tout état de cause, ils leurs firent des offrandes, ils effectuaient des tâches pour eux. Rapidement, les nains asservirent toutes les tribus gobelines allant jusqu'à les châtier durement. Cette situation dura durant une centaine d'années.

Il existe plusieurs versions de événements conduisant à l'émancipation du peuple de Rat. Les gobelins se rendirent compte que le sang des nains pouvait être versé et que comme eux la mort était définitive. Il n'en fallut plus pour la supercherie des nains s'effrite. Il y eut un grand soulèvement et les souterrains raisonnèrent longtemps du bruit des combats. La préparation des nains au combat et la crainte qu'ils inspiraient chez leur adversaire leur évita l'extermination. Ils ne purent mater la rébellion. Les gobelins quittèrent les montagnes, franchirent le Zokorn et s'installèrent dans la forêt non loin de là. Mais c'était sans compter sur la présence des Loups. Cette forêt était leur territoire. La Terreur qu'ils inspiraient précipita le peuple de Rat à quitter ces terres et à se réfugier dans les marais de No-Dan-Kar.

Depuis lors, ils se sont multipliés. Du nord au sud, d'est en ouest, même dans les endroits les plus reculés, les plus hostiles et les plus dénués d'intérêt d'Aarklash, les Rats sont partout. La plus grande concentration connue se situe sur le plateau de No-Dan-Kar, emplacement de leurs plus anciennes cités, Klûne, la capitale, Zûog et Barg.

La vieille Klûne est ceinte de rempart de pierre et de bois, mais les habitations débordent de cette fortification. Les maisons sont pour la plus part adossées aux tronc de palétuviers géant et de petite annexes habitables construite en hauteur pour protéger la population des inondations fréquentes. Ces masures sont faites de bois et de joncs et de tout un fourbi hétéroclite récupéré de ci de là au cours de pillages. Le palais impérial lui n'échappe pas à la règle. Bâti sur le site d'un ancien temple, d'immenses statues Akkyliennes côtoient des idoles Kletoise et un menhir gravé d'inscriptions Wolfen.

La société gobeline suit sensiblement le même schéma. Chez les Rats, la richesse ouvre les portes. La notion d'empire se résume à l'association de personnages influant, uni pour éviter d'être renversé. Les disparitions mystérieuses sont monnaies courantes. La longévité des Empereur est aléatoire. Ainsi, il paraîtrait que l'Empereur Izothop, aujourd'hui en place, n'est pas le même que l'Izothop qui régnait il y a peu. Ce dernier serait mort accidentellement étouffé durant son sommeil sous son oreiller. Son successeur dans son infime bonté, pour le bien de tous, usurpa son identité.

Ils sont de très grands commerçant. Capable de faire du commerce avec tous les peuples d'Aarklash. Tantôt, il échange des esclaves avec les nécormanciens du bélier. Tantôt, il les troque avec les Syhars en quête de chaires fraîches pour leur expérience, contre des bijoux. Mais ils ne sont pas que des esclavagistes. Beaucoup d'entre eux sont d'honnête commerçant qui parcourt le continent pour revendre les fruits des pillages des pirates et autres bandits.

Il existe toute fois un autre pouvoir que l'or chez les gobelin : la foi. Le culte de Rat est vivace et les prophètes et fidèles sont légion. Les dirigeants doivent composer avec pour éviter une rébellion au nom d'une quête sacrée qui les renverserait. Mais évidemment, l'Empereur, sous couvert de croisade sacrée, encourage des raids dont le seul but est le pillage. Le butin ainsi collecté par les fidèles au nom de leur dieu, est généreusement offert au clergé qui le reverse aux dirigeants pour obtenir leurs bonnes grâces.

Les gobelins sont de piètre guerrier, aussi, une académie de guerre fût créer pour y former des officiers : la GAG. La Grande Académie de Guerre. L'art de la guerre y est enseigné mais également les langues, la géographie, la météorologie ... Mais, la sélection des candidats prend plus en compte le poids de leur fortune que de leurs prédispositions. Bien que quelque élève brillant soient sortie de cette école. La plupart sont aussi efficace qu'un furoncle sur la fesse d'un troll.

Le pouvoir est partagé par 9 clans. Les clans d'Uraken et de Yakûsa ne sont pas admis comme pilier de l'empire de Rat. Mais l'empereur s'appuie sur Uraken, shogun de retour d'exil pour rogner les privilèges de la noblesse. Quant à Yakûsa, déçu par les préceptes d'Uraken, à fonder son clan sur la religion et à engendrer les guerriers les plus impitoyable et déterminés de l'empire.

En quelques centaines d'années, le peuple primitif est devenu l'un des principaux acteurs de la vie sur Aarklash.

## Voie d'alliance

Les combattants du Rat font partie de la voie de l'alliance du Destin.

## Tactiques d'armée

### Vaillance selon Rat

Coût : 2 PT

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

Coût : 2 PT

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.



## Affiliations du Rat

### 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' élu (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

### SONNANTES DE BRONZE

#### Affiliation/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

### MARAIS 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

#### Affiliation/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 Agu/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

## **TERRIERS DE LA MOTTE**

### **Affiliation/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)**

Réservé 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.

## **LA DENT NOIRE**

### **Affiliation/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 canonniers

### **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



Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Maraudeur			1	1	10	3	2/1	2/2	-	0	1		5	Renfort
Matelot	Dent Noire		1	1	10	3	2/3	2/1	-	0	1		5	Renfort
Flibustier	Dent Noire		1	1	10	3	3/4	3/3	-	1	1		10	Renfort, Acharné
Archer Gobelin			1	1	10	3	1/1	1/1	2	0	1		10	Renfort, Arc gobelin 3/15
Canonnier	Dent Noire		1	1	10	3	1/2	2/1	2	0	1		10	Renfort, Mousquet 8/10
Gobelin avec Boulet			1	1	10	3	3/5	2/1	-	1	1		10	Renfort, Furie Guerrière, Cri de Guerre/1
Javelinier			1	1	10	3	3/3	2/2	3	1	1		10	Renfort, Tir d'assaut, Javelot 3/10
Milicien de Klûne			1	1	10	3	3/3	3/4	-	1	1		10	Renfort, Brutal
Mucicien Gobelin			1	1	10	3	2/2	3/2	-	1	1		10	Renfort, Musicien
Porte Etendard Gobelin 			1	1	10	3	2/2	3/2	-	1	1		10	Renfort, Porte-étendard
Artificier Gobelin			1	1	10	3	2/2	2/4	3	1	3		15	Renfort, Instinct de survie, Mécanicien/5, Poseur de pièges
Crapeau de Combat			1	1	7,5	7	0/0	0/7	-	2/0	0		15	Dur à cuir
Mutant Gobelin 1	Clan X	Mutant	1	1	10	3	4/6	3/5	-	4	1		15	Renfort, Mutagène/0
Mutant Gobelin 2	Clan X	Mutant	1	1	10	3	3/5	3/4	-	4	1		15	Renfort, Membre supplémentaire/1
Scaphandrier	Dent Noire		1	1	10	2	4/4	4/7	-	2	3		15	Renfort
Cogneur de Gong Cyclope		Mutant	2	1	10	3	4/4	4/4	-	5	1		15	Renfort, Musicien, Cri de Ralliement, Régénération/4
Guerrier Ströhm		Ströhm	2	1	10	3	4/5	4/7	-	3	3		20	Renfort, Brutal, Fanatisme
Souffleur			2	1	10	3	2/3	3/4	-	4	2		20	Renfort
Tirailleur			2	1	10	3	2/3	2/5	3	2	2		20	Renfort, Harcèlement, Artillerie légère, Fusil expérimental 5/15
Garde du corps Ströhm		Ströhm	2	1	10	3	4/6	4/7	-	4	4		25	Renfort, Brutal, Fanatisme, Dur à Cuir
Chevalier Ströhm		Ströhm	2	2	20	4	4/6	4/8	-	4	4		40	Renfort, Fanatisme, Charge Bestiale, Bond, For en charge+4

Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Chevalier Ströhm		Ströhm	2	2	20	4	4/6	4/8	-	4	4		40	Renfort, Fanatisme, Charge Bestiale, Bond, Destrier
Porte-Arête		Mutant	2	1	10	3	5/3	4/4	2	5	1		45	Renfort, Porte-étendard, Conscience, Membre supplémentaire/1, Fioles Explosives 5/10, artillerie légère à effet de zone
Prototype Golgoth	Rat Noir		2	1	12.5	3	6/7	5/8	3	5	3		45	Naphte/(INI,FOR), Tir d'assaut, Implacable/1, Charge Bestiale, Arsenal 7/15
Troll de Guerre		Troll	2	2	12.5	1	6/13	4/12	-	8/6	1		70	Régénération/4, Brutal, Intimidation/DEF, Instinct de survie
Troll Noir	Dent Noire	Troll	2	2	12.5	1	6/15	3/14	-	9/7	0		80	Régénération/4, Brutal, Intimidation/DEF, Féroce
Troll Rouge		Troll	2	2	12.5	3	6/13	2/13	-	10/8	0		95	Régénération/4, Brutal, Intimidation/DEF, Furie Guerrière, Implacable/2
Prophète Gobelin		Prophète	1	1	10	3	3/4	3/4	-	3	2	2	20	Renfort, Aguerri/COU, Mystique guerrier, Fidèle de Rat
Psycho-mutant 1	Clan X	Mutant	1	1	10	3	5/5	4/4	-	5	2	3	30	Renfort, Mutagène/1, Magicien de l'air/Mutation
Psycho-mutant 2	Clan X	Mutant	1	1	10/15	3	4/4	4/4	-	5	2	3	30	Renfort, Vol, Magicien de l'air/Mutation

Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Baron Samedi	Dent Noire	Incarné	1	1	12.5	5	1/1	1/1	2	0	0		10	Aguerri/INI, Bond, Mousquet 6/10
Azzoth le fourbe		Incarné	1	1	10	5	4/6	4/5	-	3	3		25	Instinct de survie, fléau/(Aguerri/COU), Commandement
M.Dyphter	Dent Noire	Incarné	1	1	10	5	3/5	4/3	4	4	3		30	Instinct de survie, Harcèlement, Aguerri/Tir, Harpon 5/10
Koblat, l'acérbe 		Incarné	1	1	10	5	5/7	5/7	-	3	4		35	Instinct de survie, Bretteur
Kobalt II 	Marée chaussée	Incarné	1	1	10	5	5/8	5/8	-	4	4		45	Instinct de survie, Bretteur, Commandement
Capitaine Krill 	Dent Noire	Incarné	2	1	10	6	6/5	6/4	3	6	4		75	Instinct de survie, Cri de guerre/4, Aguerri/COU, Tueur né, Commandement
Becbunzen 	Terriers de la motte	Incarné, Ströhm	2	1	10	5	6/7	6/9	-	5	5		75	Instinct de survie, Fanatisme, Brutal, Commandement, Arme Ströhm
Goreth le Massif	Clan X	Incarné, Mutant	2	2	7,5	3	6/10	4/11	-	7	3		85	Instinct de survie, Commandement, Cri de guerre/6, Mutagène/2
Becbunzen II 	Terriers de la motte	Incarné, Ströhm	2	1	10	6	7/7	6/9	-	6	6		95	Instinct de survie, Fanatisme, Brutal, Commandement, Arme Ströhm, Naphte/FOR, Implacable/2
Cyanhur, le poignard du dieu Rat  		Incarné	2	1	12.5	8	8/7	6/7	4	7	5		100	Instinct de survie, Harcèlement, Assassin, Bond, Aguerri/DEF, COU, Bombes à mèches 10/10, Artillerie légère à effet de zone, Mercenaire
Golborak 	Rat Noir	Incarné	3	1	12.5	5	9/9	9/12	4	8	8		200	Instinct de survie, Aguerri/COU, Charge bestiale, Implacable/2, Commandement, Naphte/MOU, INI, FOR
Gidzzit le sonneur  		Incarné	1	1	10	5	2/1	2/4	-	3	3	4	30	Instinct de survie, Magicien de l'air/Sorcellerie, Ennemi personnel/Pilgrim le Borgne
Xhérus, le visonnaire 		Incarné	1	1	10	4	2/1	2/3	-	4	3	3	30	Instinct de survie, Fidèle de Rat
Shûb, prophète goblin	Plongegouffre	Incarné, Prophète	1	1	10	4	5/6	5/6	-	4	3	2	40	Instinct de survie, Mystique guerrier, Aguerri/COU, Piété/2, Fidèle de Rat

Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Kerozen, le tentaculaire 	Dent Noire	Incarné	1	1	10	4	3/4	3/4	-	4	2	4	40	Instinct de survie, Membre supplémentaire/8, Magicien de l'eau et de l'air/Sorcellerie
Gidzzit le sonneur II  	Clan X	Incarné, Mutant	2	1	10	5	2/1	3/4	-	4	4	5	70	Instinct de survie, Mutagène/1, Magicien de l'air et de la terre/Sorcellerie, Mutation, Pillgrim le borgne
Xhérus, le grand visonnaire 		Incarné	2	1	10	4	2/1	3/3	-	5	4	5	65	Instinct de survie, conscience, Fidèle de Rat
La Babayagob  		Incarné	2	1	10	7	3/3	4/6	3	6	5	6	95	Instinct de survie, Harcèlement, Lance Fusée 10/10, Magicienne de l'air et du feu/Sorcellerie, Typhonisme
Sulfur		Incarné	3	1	10	8	4/5	6/5	-	7	6	8	160	Instinct de survie, Aguerri/COU, Récupération/3, Magicien de l'air, du feu et d'X/Sorcellerie, Shamanisme, Théurgie
Sulfur, le mangeur de gniards 		Incarné	3	1	12.5	6	6/16	2/13	-	10/8	6	8	250	Instinct de survie, Aguerri/COU, Récupération/3, Magicien de l'air, du feu et d'X/Sorcellerie, Shamanisme, Théurgie, Possédé, Tueur Né, Régénération/4, Implacable/1, Immunité/déconcentration

Note : Les icônes indiquent que le profil bénéficie d'un artefact réservé , d'un sort/miracle réservé  et d'une capacité spéciale

## Capacités spéciales

### Crapaud de combat

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).

### Cogneur de gong cyclope

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

### Garde du corps

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.

### Le mangeur de gniards

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.

### Psycho-mutant

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).

### Tirailleur

**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.

### Sulfur

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

### Cyanhur, le poignard du dieu rat

**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.

### Souffleur

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.

### Prophète

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.

### Porte-arête de No-Dan-Kar

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

## Formules mystiques du Rat

### Parchemin de Foudre Réservé à **Gidzzit**

Coût : 2 air  
Niveau: 1

Portée: illimité  
Durée: instantané  
Fréquence: rang

Aire d'effet: un combattant ennemi

Effet : 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.

### Tentacules du Kraken Réservé à **Kerozen le tentaculaire**

Coût : X eau  
Niveau: X

Portée: spécial  
Durée: 1 tour  
Fréquence: 1

Aire d'effet: des combattants ennemis

Effet : Tout combattant dans une même mêlée que le magicien peut être ciblé. aucune ligne 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.

### Baiser Volé

Réservé à **La Babayagob**

Coût : X air  
Niveau: X

Portée: contact  
Durée: 1 tour  
Fréquence: rang

Aire d'effet: un croyant ennemi non incarné

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

### L'effet Troll

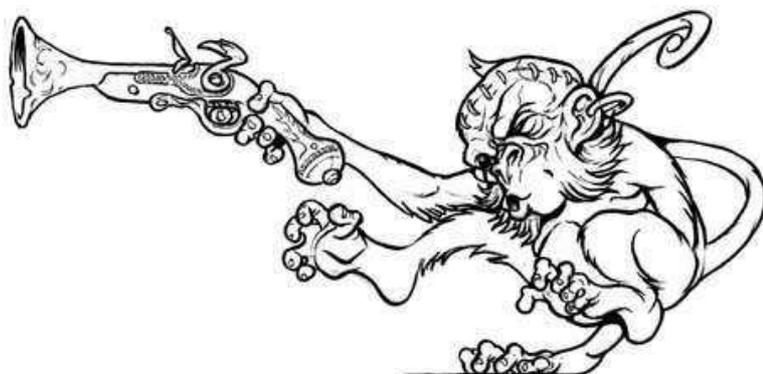
Réservé à **Sulfur, le mangeur de gniards**

Coût : 1 air  
Niveau: 1

Portée: contrôle  
Durée: instantané  
Fréquence: rang

Aire d'effet: Sulfur et un Troll engagé

Effet : 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.



## Machines de guerre du Rat

### Casse Montagne

#### Réservé aux artificiers gobelins

Coût : 70 PA

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.

### L'argument

#### Réservé à l'équipage de la Dent Noire

Coût : 15 PA

Poids : 3

Résistance : 10

PS : 3

Personnel : 1

Boulet : 10/20 Artillerie légère



## Artefacts du Rat

### Clochette du Dieu Rat Réservé aux commandeurs magiciens de Rat

Coût : rang\*10 PA  
Confère autorité, cri de ralliement et commandement.

### L'étendard vivant Réservé au Porte étendard goblin

Coût : 15 PA  
Confère aguerris/COU dans sa zone de galvanisation aux combattants de rat (No-Dan-Kar) amis.

### L'armure carillonnante Réservé à Kobalt

Coût : 10 PA  
Aucun combattant au contact de Kobalt ne peut utiliser les compétences enchaînement, contre-attaque et coup de maître.

### Pierre de survie Réservé au Capitaine Krill

Coût : 10 PA  
Le capitaine Krill est soigné de 1PV à chaque phase d'entretien.

### Le fauchard du crâne Réservé au Capitaine Krill

Coût : 20 PA  
Confère aguerris/ATT, DEF

### Le masque de Strycnus Réservé à Cyanhur, le poignard du dieu rat

Coût : 10 PA  
Confère conscience à Cyanhur

### Le G.I.F.L.E. Réservé à Golborak

Coût : 30 PA  
**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.

### La neuvième pompe de Rat (Artefact légendaire)

Coût : 70PA  
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).

### La masse folle Réservé à Becbunzen I

Coût : 5 PA  
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 affecter la valeur numérique de la FOR de Becbunzen.

### La masse folle à naphte Réservé à Becbunzen II

Coût : 10 PA  
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.

### Arsenal de démolition Réservé à Golborak

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

### Cestode et Trématode Réservé à Golborak

Coût : 10 PA  
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.

**Sceptre de communion**  
**Réservé à Xhérus**

Coût : rang\*10 PA  
Confère +2 en DIS, commandement et autorité à Xhérus.

**Le balai de Zoukhoï**  
**Réservé à La Babayagob**

Coût : 20 PA  
Confère vol et MOU 20/20 à la Babayagob.

**Chez Sulfur**  
**Réservé à Sulfur**

Coût : 25 PA  
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.

**Les mains d'oxyde**  
**Réservé à La Babayagob**

Coût : 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.

**Alliance d'Asphixia**  
**Réservé à Sulfur**

Coût : 15 PA  
**Libre** : défaussez cet artefact. Sulfur récupère 10 gemmes de mana.

**La gemme du Mata-Kata**  
**Réservé à Sulfur**

Coût : 15 PA  
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.

