L'âge du Rag'Narok

Confrontation

L'amée du RAT

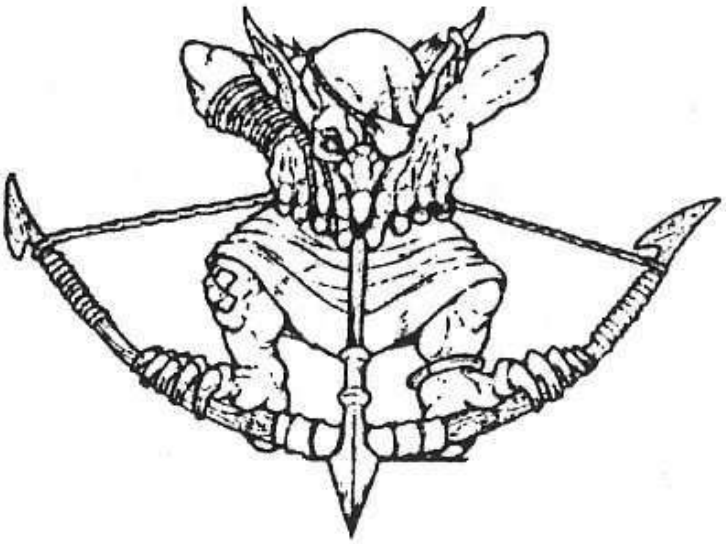
Army book

Ce livre d'armée n'est pas un livre officiel de Rackham.

Le livre fait maison a été adapté à notre nouvelle version du jeu, Rag'Narok 3

La première partie du livre est consacrée aux Incarné, la deuxième aux troupes. A la fin du livre vous trouverez les attributs génériques et enfin les clan Gobelin de confrontation 3 adaptés à notre système de jeu.

Emmanuel LAURET STEPLER



LEVER UNE ARMÉE

Lors d'une partie, chaque joueur contrôle une compagnie.
Comme dans une véritable armée médiévale, cette compagnie est composée de plusieurs groupes plus petits, les bannières, elles-mêmes divisées en unités. Lors de cette phase préparatoire, chaque joueur choisit ses unités pour assembler des bannières conformes aux méthodes de combat d'un peuple. Ces choix sont notés sur une feuille de compagnie (cf. Annexes).
Une fois que le joueur a choisi ses unités, il peut en déterminer l'effectif et la composition. Une unité peut compter un Incarné au maximum.
Une compagnie doit comprendre au moins un Incarné pour la diriger. L'Incarné dont l'Autorité est la plus élevée est le Commandeur de la compagnie. Si plusieurs Incarnés peuvent revendiquer le commandement, le joueur choisit le Commandeur parmi eux.

ORDRE DES BANNIÈRES

Chaque armée est formée selon une structure hiérarchique précise : l'ordre des bannières.
L'ordre des bannières est présenté sous la forme d'une liste de sept choix. Chaque choix est optionnel, à l'exception de celui marqué d'un « **!** », qui est obligatoire. Chaque choix porte sur la Catégorie (infanterie , cavalerie , créature , machine de guerre ou titan) et sur le Rang, indiqué entre parenthèses, de l'unité.
Une bannière qui comporte les cinq choix est complète. Chaque choix ne peut être pris qu'une fois par bannière. Une compagnie peut comprendre un nombre illimité de
bannières. Une nouvelle bannière ne peut être entamée que si la précédente est complète.

Infanterie * (!)
Infanterie */**
Infanterie */**/***
Cavalerie **/*** ou infanterie */**
Créature *** ou Cavalerie ***
Infanterie **/*** ou Créature **/***
Machine de guerre

(!): cette unité doit être recrutée obligatoirement pour commencer une bannière.

LES UNITÉS

Dans cette section, les unités de la baronnie d'Achéron sont passées en revue. Chacune y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et ses tactiques de jeu, puis les informations techniques utiles pour la jouer. La composition d'une unité indique son effectif possible, entre standard et maximum, ainsi que le nombre de combattants spéciaux qu'elle peut comporter.
Le tableau « Coût d'une unité » indique sa valeur (en points d'armée, ou P.A.) en fonction de son effectif, de ses options d'équipement et de ses éventuels combattants spéciaux.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

- **Catégorie :** Indique la nature (et le Rang) de l'unité. Ces informations sont utiles pour respecter l'ordre des bannières.
- **Effectif :** Indique la quantité standard, double (le cas échéant) et maximum de combattants dans l'unité.
- **Équipement :** Il est compris dans le coût de l'unité. À l'exception des Incarnés, tous les combattants de l'unité en sont dotés.
- **Combattants spéciaux :** Précise la nature des combattants spéciaux auxquels l'unité a droit. Chaque combattant spécial remplace un combattant normal de l'unité pour le coût indiqué dans le tableau. Le nombre de combattants spéciaux autorisé par unité est indiqué dans le tableau « Coût d'une unité ».

TABLEAU « COÛT D'UNE UNITÉ »

- **Effectifs standard et maximum :** Pour chaque type d'unité, un tableau indique la valeur en PA de l'unité à effectif standard et maximum. Ce tableau précise également le nombre de combattants spéciaux autorisé.

•**Combattant supplémentaire :** Cette valeur indique le coût en PA de chaque combattant éventuellement ajouté à l'effectif standard.

DON DU RAT.

À chaque phase d'intendance, le joueur d'une compagnie du Rat peut remettre en jeu dans chacune de ses unités d'infanterie un combattant standard qui a été éliminé. Les combattants sont remis en jeu à distance de formation de leur unité et hors du contact de l'ennemi. Les combattants qui ne respectent pas cette condition ne reviennent pas en jeu.

EXPLOIT DES INCARNÉS DU RAT.

Pour un point d'élixir un Incarné peut faire revenir au sein de son unité un combattant de rang 1 ou 2 qui a été préalablement éliminé. Cet exploit n'est utilisable qu'une fois par Incarné et par tour.

XHÉRUS LE VISIONNAIRE

FORMATION D'UNE UNITÉ

Xhérus le visionnaire peut être recrutée dans n'importe quelle unité d'infanterie de rang 1 ou 2.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Xhérus: 140 PA
Résurection / duel: 3

ATTRIBUTS

Xhérus dispose d'1 point d'attribut pour acheter ses artéfacts et litanies. Xhérus est un fidèle du dieu Rat. Il maitrise l'aspect destruction.

Spectre de communion : Un incarné dans la ligne de vue du magicien et dans sa portée mystique (40 cm avec le *format Réunion*) gagne 1 point en Autorité pour le prochain tour. Ce miracle coûte 5 points de foi. Ce miracle peut être utilisé plusieurs fois de suite sur le même incarné avec une limite de 3 points en autorité.

CYANHUR

FORMATION D'UNE UNITÉ

Cyanhur peut être recruté dans n'importe quelle unité d'infanterie de la compagnie du Rat.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Cyanhur : 205 PA
Résurection / duel: 4

COMPÉTENCES

Assassin : Les résultats 5+, 6 et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests de Force au corps à corps des assassins.

Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

ATTRIBUTS

Cyanhur dispose de 3 points d'attribut pour acheter ses artéfacts.

Le masque de Strycnius (2): Le joueur n'intègre pas la carte de Cyanhur dans la séquence d'activation. Cette carte n'est pas une carte de réserve. Le joueur Rat pourra activer la carte de Cyanhur lorsqu'il le souhaitera à la place d'une autre carte de la séquence.

Bombe à mèche (1): Cyanhur peut lancer une bombe à mèche par tour. La bombe à mèche est une arme à aire d'effet (aire d'effet de 3 cm).

BAZÛKA

FORMATION D'UNE UNITÉ

Bazûka peut être recruté dans n'importe quelle unité d'infanterie.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Bazûka: 205 PA
Résurrection / duel: 4

COMPÉTENCES

Contre-attaque : Le combattant gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encontre. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.
Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

EQUIPEMENT

Lance : Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à

moins de 3 cm.

ATTRIBUTS

Bazûka dispose de 3 points d'attribut pour acheter ses artéfacts.
Tzûnami (1): Bazûka acquiert la compétence furie guerrière. Les échecs obtenus sur les test d'attaque au corps à corps des combattants dotés de furie guerrière sont relancés une fois de plus.

HOOZÛ ÛZO

Le kimono porte bonheur : Hoozû Ûzo peut appeler ce miracle avant de subir un test d'attaque. Les réussites obtenues à ce test sont relancées une fois de plus. Ce miracle coûte 5 point de foi et ne peut être lancé qu'une seule fois.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Hoozû Ûzo peut être recruté dans n'importe quelle unité d'infanterie de rang 1 ou 2.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Hoozû Ûzo: 165 PA
Résurrection / duel: 3

COMPÉTENCES

Illumination : Les tests de Ferveur d'un fidèle doté d'Illumination ont lieu avec autant de dés supplémentaires que sa Ferveur. Ces dés s'ajoutent aux autres dés supplémentaires dont ce test peut bénéficier.

ATTRIBUTS

Hoozû Ûzo est un fidèle du culte du Dieu Rat. Il maitrise les aspects, Création et Destruction. Hoozû Ûzo dispose de 2 points d'attribut pour acheter ses litanies et ses artéfacts.

KÛMITE.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Kûmite peut être recruté dans n'importe quelle unité d'infanterie de rang 1.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Kûmité: 115 PA
Résurrection / duel: 2

EQUIPEMENT.

Lance : Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

ATTRIBUTS

Kumite dispose d'1 point d'attribut pour acheter ses artéfacts.

GOLBORAK.

FORMATION D'UNE UNITÉ

Golborak peut être recruté dans n'importe quelle unité de l'armée du Rat.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Golborak: 270 PA
Résurrection / duel: 5

COMPÉTENCES

Régénération : Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégât.

Stratège : Les tests d'Autorité des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

EQUIPEMENT

Naphte / Corps à corps : L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps . Le joueur jette un dé appelé « dé de naphte » . En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.
1: 1 point ajouté
2 à 5: 2 points ajoutés
6: 3 points ajoutés.

ATTRIBUTS

Golborak dispose de 3 points d'attribut pour acheter ses artéfacts.
Carburant alternatif (1): Golborak acquiert la

compétence toxique.
Toxique : Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps ou à distance , le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à 5+. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.
L'armure Golgoth (2): Golborak perd deux points de vie de moins, avec un minimum de un, lorsqu'il subit un test de Force.
Cestode et trématode (2): Les deux gobelins nichés dans les bras de l'armure de leur chef sont à son service et à celui de toute son unité. Ils équipent, règlent et assurent continuellement la maintenance des armes à naphte des combattants qui accompagnent Golborak.
Toute l'unité de Golborak possède alors Naphte au corps à corps.

LA BABAYAGOB.

FORMATION D'UNE UNITÉ

La Babayagob peut être recrutée dans n'importe quelle unité d'infanterie de l'armée du Rat.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

La Babayagob: 170 PA
Résurrection / duel: 3

COMPÉTENCES

Magistère : Les échecs obtenus sur les tests de Pouvoir des magistères sont relancés une fois de plus.

ATTRIBUTS

La Babayagob est une magicienne de la voie de la sorcellerie. Elle maitrise les éléments air et feu.

Babayagob dispose de 2 points d'attribut pour acheter ses artéfacts et miracles.

Séduction voluptueuse: Lorsqu'elle subit un test d'attaque au corps à corps, le résultat à lire pour ce test est lu une colonne plus à gauche. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

BARON OZÖHN.

FORMATION D'UNE UNITÉ.

Le Baron Ozöhn fantassin peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie de la compagnie du rat. Lorsqu'il est sur sa monture, il ne peut rejoindre qu'une unité de chevaliers ou former une unité à lui seul.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Baron Ozöhn à pied: 160 PA
Résurrection / duel: 3
Baron Ozöhn (cavalerie lourde): 365 PA
Résurrection / duel: 7

COMPÉTENCES

Instinct de survie : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

Bond (uniquement lorsque le Baron Ozöhn est sur son rat de guerre): Les combattants dotés de Bond se déplacent en ignorant les obstacles et les figurines d'une hauteur inférieure ou égale à 10 cm.

EQUIPEMENT.

Parapluie du Yâb': Baron Ozönh peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

Naphte / Distance (uniquement lorsqu'il est sur son rat): L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force à distance . Le joueur jette un dé appelé « dé de naphte » et additionne le résultat à la Force pour le test de Force qui s'ensuit.

ATTRIBUTS

Baron Ozöhn dispose de 2 points pour acheter ses artéfacts.

Le point de l'irascible (1): équipé de cette arme redoutable, Baron Ozöhn acquiert Naphte au corps à corps.**Naphte / Corps à corps** : L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps . Le joueur jette un dé appelé « dé de naphte » En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.

1: 1 point ajouté
2 à 5: 2 points ajoutés
6: 3 points ajoutés.

MONSIEUR DYPHTER

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

M. Dyphter: 105 PA
Résurrection / duel: 1

ATTRIBUTS.

M. Dyphter dispose d'1 point d'attribut pour acheter ses artéfacts.

L'amulette de la dent noire (1): M. Dyphter peut lancer gratuitement n'importe quel rituel de rang 1 de la voie de la sorcellerie. Aucune gemme n'est nécessaire à l'appel de ce miracle, il ne peut donc être contré.

FORMATION D'UNE UNITÉ.

M. Dyphter peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie de rang 1 de la compagnie du rat.

CAPITAINE KRILL.

FORMATION D'UNE UNITÉ.

Capitaine Krill peut rejoindre n'importe quelle unité de la compagnie du rat.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Capitaine Krill: 165 PA
Résurrection / duel: 3

COMPÉTENCES.

Bravoure : Les échecs obtenus sur les tests de Courage des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

Tueur-né : Lorsqu'il effectue un test d'Attaque au corps à corps , le joueur jette un dé de plus. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire, il peut faire l'objet de relances.

OUISTITI PIRATE.

Le ouistiti pirate est unique et peut rejoindre l'unité du capitaine Krill. L'unité bénéficie de la compétence « Insensible » tant que le ouistiti pirate est présent. Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.
Recruter Ouistiti pirate coute 30 PA

ATTRIBUTS.

Capitaine Krill dispose de 3 points d'attributs pour acheter ses artéfacts.

Le fauchard du crâne (2): Les échecs sur les tests d'attaque ou de force sont relancés une fois de plus.

Le crabe du mage (1): Le crabe accroché au couvre chef de Capitaine Krill a été envouté par Kérozen. Lorsqu'il est équipé du *crabe du mage*, Capitaine Krill peut contrer ou censurer gratuitement une communion ou un rituel adverse une fois par tour.
Pierre de survie (1): Les combattants adverses n'obtiennent jamais de dés supplémentaires sur leurs tests d'attaque au corps à corps face à Capitaine Krill.

KÉROZEN LE TENTACULAIRE.

Tentacule du Kraken: Les tentacules empoisonnées du poulpe de Kérozen enlacent sa proie et lui injecte son poison.
Un combattant au contact de Kerozen encaisse une blessure de force 4 avec la compétence toxique. Ce sortilège coute 5 points de mana.
Toxique : Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps ou à distance , le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à 5+. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

FORMATION D'UNE UNITÉ.

Kérozen peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie de rang 1 ou 2 de la compagnie du rat.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

Kerozen: 145 PA
Résurrection / duel: 3

ATTRIBUTS.

Kérozen est un magicien de la voie de la sorcellerie. Il maitrise l'élément air.
Kérozen dispose d'1 point d'attribut pour acheter ses artéfacts et rituels.

Le compagnon du Kraken (1) : Kérozen peut acquérir n'importe quel rituel de la voie de la sorcellerie de rang 2. il maitrise également l'élément eau.

MAÎTRE SULFUR / LE MANGEUR DE GNIARDS.

FORMATION D'UNE UNITÉ.

Maitre Sulfur peut être joué à pied ou monté sur son troll rouge.

Maître Sulfur à pied peut être recruté dans n'importe quelle unité d'infanterie ou de créature de la compagnie du Rat. Le Mangeur de gniards ne peut rejoindre qu'une unité de troll rouges.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Maître Sulfur à pied : 265 PA
Résurrection / duel: 5
Le Mangeur de gniards: 520 PA
Résurrection / duel: 10

COMPÉTENCES

Magistère : Les échecs obtenus sur les tests de Pouvoir des magistères sont relancés une fois de plus.

Régénération : Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégât.

EQUIPEMENT.

Lance : Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

ATTRIBUTS

Maître Sulfur / le Mangeur de gniards et un magicien de la voie de la sorcellerie. Il maîtrise les éléments air, feu et eau.

Maître Sulfur / le Mangeur de gniards dispose de 3 points d'attribut pour acheter ses artéfacts et miracles.

La gemme du Mata Kata: Sulfur peut dépenser des gemmes juste avant d'invoquer un rituel. Du nombre de gemmes dépendra son effet. Sulfur ne peut utiliser la gemme du Mata Kata qu'une fois par tour.
-3 gemmes: La portée du prochain rituel est augmenté de 10 cm.
-5 gemmes: le prochain rituel ne peut être contré.
-7 gemmes: le prochain rituel peut cibler des unités insensibles.

GORETH LE MASSIF.

ATTRIBUTS.

Goreth le massif possède 2 points pour acheter ses artéfacts.

Sac à champignons polymorphiques (1): Goreth distribue aux membres de son unités des champignons qui provoquent des effets sur leur métabolisme.
Tous les combattants peuvent utiliser la valeur de mouvement de Goreth le massif.
Par ailleurs, lors d'un assaut, l'unité de Goreth peut rajouter 5 cm à sa course. Dans ce dernier cas, l'effort fourni est si intense que les membres de l'unité de Goreth subissent tous une blessure de force 0 à la fin de l'assaut et avant de résoudre les jets d'attaques. Goreth. Habitué à ses champignon ne subit pas le jet de force 0.

FORMATION D'UNE UNITÉ.

Goreth peut être recruté dans n'importe quelle unité de rang 2 ou 3. Sa masse imposante a la fâcheuse tendance de semer l'effroi dans les petites troupes régulières de rang 1.

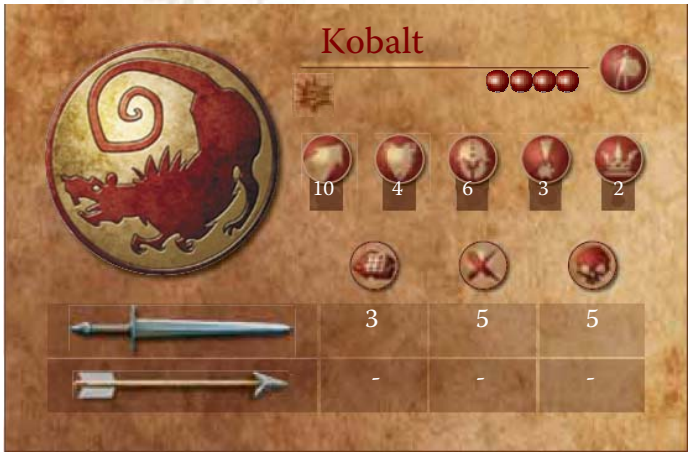
RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Goreth le massif: 245 PA
Résurrection / duel: 5

COMPÉTENCES.

Mutation : Une unité peut utiliser Mutation une fois par tour, lors de n'importe quel test de caractéristique. Le test est résolu en jetant autant de dés supplémentaires que le Rang de l'unité.

KOBALT



FORMATION D'UNE UNITÉ.

Kobalt peut être recruté dans n'importe quelle unité de rang 1.

RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ.

Kobalt: 150 PA
Résurrection / duel: 3

ATTRIBUTS.

Kobalt dispose d'un point pour acheter ses attributs.

L'armure carillonnante (1): Les grelots de son armure rappellent à tous les gobelins sur le champ de bataille que Kobalt l'acerbe est parmi eux. Kobalt est considéré comme un porte étendard.

ARCHER*

Equipement: Arc la môk.
Combattant spéciaux: Aucun.

COÛT D'UNE UNITÉ D'ARCHERS

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	250	375	+35

(1): 8 archers
(2): 12 archers

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1
Effectif: 8 à 12

ASHIGARÛ*

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1
Effectif: 8 à 12
Equipement: sabre, bouclier de paille.
Combattant spéciaux: Musicien, porte étendard, prophète.

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Prophète (foi 4) : Le prophète peut appeler le miracle « Hare Krish-Rat ». Le joueur prononce à haute voix le mot « hare Krish-Rat ! » et regarde n'importe quelle carte dans n'importe quelle séquence d'activation. Ce miracle coûte 5 points de foi.
Porte étendard: Tous les combattants de l'unité bénéficient d'un bonus de 2 points à leur Courage.
Musicien : le musicien confère la compétence furie guerrière à son unité. Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

COÛT D'UNE UNITÉ D'ASHIGARÛ.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	250	375	+35
1 combattant spécial	275	400	+35
2 combattants spéciaux	300	425	+35
3 combattants spéciaux	325	450	+35
4 combattants spéciaux	350	475	+35

(1): 8 ashigarûs dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 2 prophète.
(2): 12 ashigarûs dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 2 prophète.

JAVELINIER*

COÛT D'UNE UNITÉ DE JAVELINIERS

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	250	375	+35

(1): 8 javeliniers.
(2): 12 javeliniers.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 1
Effectif: 8 à 12
Equipement: fourchette sur pied d'bois.
Combattant spéciaux: aucun.

BOULET**

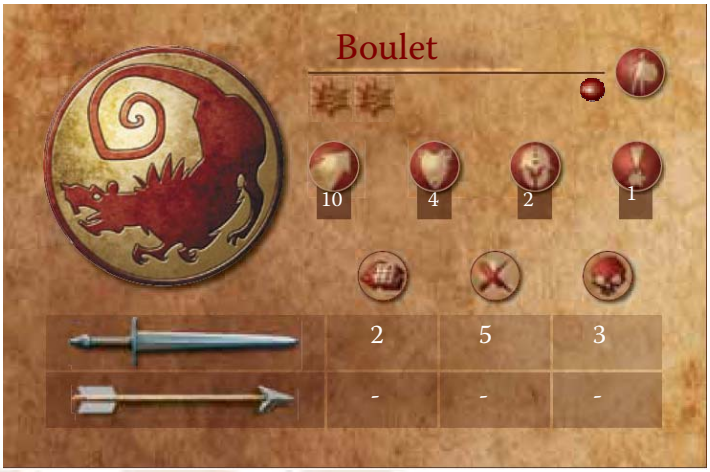
COMPÉTENCES.

Acharné : Lorsque le combattant perd son dernier point de vie il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

COÛT D'UNE UNITÉ DE GOBELINS AVEC BOULETS.

Composition	Effectif Standard (1)
Standard	225

(1): 6 gobelins avec boulets.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2
Effectif: 6
Equipement: boulets bord' mer barachois.
Combattant spéciaux: aucun.

GUERRIER STRÖM**

COÛT D'UNE UNITÉ DE GUERRIERS STRÖM.

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	275	400	+45

(1): 6 guerriers Ström.
(2): 9 guerriers Ström.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2
Effectif: 6 à 9.
Equipement: épée trop lourde.
Combattant spéciaux: aucun.

COMPÉTENCES.

Instinct de survie : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

SOUFFLEUR**

LES SOUFFLEURS.

Les souffleurs disposent d'un arsenal chimique aussi impressionnant qu'instable. Les souffleurs peuvent projeter des nuages urticants sur des unités libres de tout adversaire ou sur une unité à leur contact. Les substances chimiques ne blessent pas. En contre partie, les capacités des adversaires sont grandement réduites. Chaque attaque à distance réussie par les souffleurs diminue d'autant de point la valeur d'attaque de l'unité ciblée. Cette dernière ne peut cependant pas descendre en dessous de 0.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2
Effectif: 6
Equipement: vaporisateur shik oûn g'ounia.
Combattant spéciaux: aucun.

COMPÉTENCES.

Toxique: Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps ou à distance , le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à 5+. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

COÛT D'UNE UNITÉ DE SOUFFLEURS.

Composition	Effectif Standard (1)
Standard	325

(1): 6 souffleurs gobelin.

MUTANT**

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2
Effectif: 6 à 9
Equipement: faux, fiole à zamal.
Combattant spéciaux: Musicien, porte étendard, psycho mutant.
Faux: Un combattant doté d'une faux peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COMPÉTENCES

Mutation: Une unité peut utiliser Mutation une fois par tour, lors de n'importe quel test de caractéristique. Le test est résolu en jetant autant de dés supplémentaires que le Rang de l'unité.

COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Psycho mutant (pouvoir 4) : Le psycho-mutant peut lancer le sortilège « Mutation instantanée » juste avant que son unité ait recours à la compétence « Mutation ». Son unité bénéficie d'un dé de Mutation supplémentaire. Ce sortilège coûte 5 points de mana.
Porte étendard: Tous les combattants de l'unité bénéficient d'un bonus de 2 points à leur Courage.
Musicien : En présence du musicien, le courage de l'unité est transformée en peur.

COÛT D'UNE UNITÉ DE MUTANTS

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	300	450	+50
1 combattant spécial	325	475	+50
2 combattants spéciaux	350	500	+50
3 combattants spéciaux	375	525	+50
4 combattants spéciaux	400	550	+50

(1): 6 mutants dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 2 psycho mutants.
(2): 9 mutants dont 0 à 1 porte étendard, 0 à 1 musicien, 0 à 2 psycho mutants.

TIRAILLEUR**

Naphte / Distance : L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force à distance . Le joueur jette un dé appelé « dé de naphte ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.
1: 1 point ajouté
2 à 5: 2 points ajoutés
6: 3 points ajoutés.
Combattant spéciaux: Aucun.

COMPÉTENCES.

Désengagement : Une unité composée de combattants dotés de cette compétence ne subit pas de pertes lorsqu'elle se désengage.

COÛT D'UNE UNITÉ DE TIRAILLEURS

Composition	Effectif Standard (1)
Standard	325

(1): 6 tirailleurs.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2
Effectif: 6
Equipement: Tromblon à cailloux.

NINJA**

COMPÉTENCES.

Eclaireur: Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

COÛT D'UNE UNITÉ DE NINJAS

Composition	Effectif Standard (1)
Standard	200

(1): 6 ninjas.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 2
Effectif: 6
Equipement: khâtana.
Combattant spéciaux: aucun.

CHEVALIER**

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: cavalerie lourde rang 2
Effectif: 3 à 6
Equipement: lances, bouclier gobelins.
Combattant spéciaux: aucun.
Lance: Un combattant doté d'une lance peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COMPÉTENCES

Bond: Les combattants dotés de Bond se déplacent en ignorant les obstacles et les figurines d'une hauteur inférieure ou égale à 10 cm.

COÛT D'UNE UNITÉ DE CHEVALIERS STRÖM

Composition	Effectif Standard (1)	Effectif Maximal (2)	Combattant supplémentaire
Standard	525	1050	+175

(1): 3 chevaliers Ström.
(2): 6 chevaliers Ström.

SAMÛRA***

COMPÉTENCES.

Contre-attaque : Le combattant gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encontre. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

COÛT D'UNE UNITÉ DE SAMÛRAS

Composition	Effectif Standard (1)
Standard	300

(1): 4 Samûras.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: infanterie rang 3
Effectif: 4
Equipement: deux khatânas.
Combattant spéciaux: Aucun.

ROUE FOLLE***

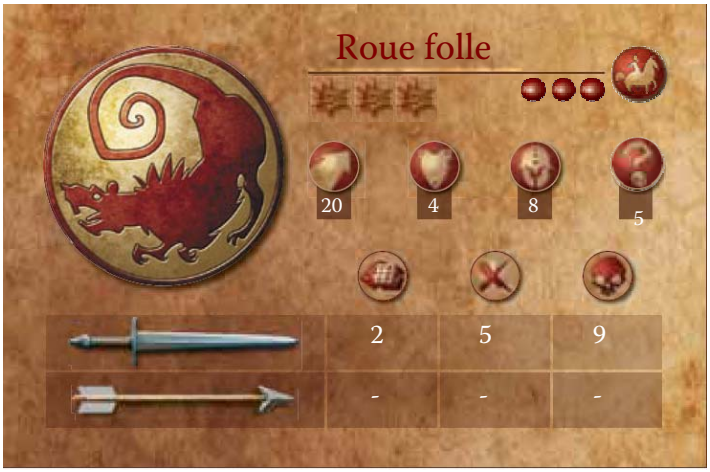
Esquive : Les réussites ennemies obtenues sur les tests d'Attaque à distance à l'encontre des combattants dotés d'Esquive sont relancés une fois de plus.

Implacable : Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

COÛT D'UNE UNITÉ DE ROUES FOLLES

Composition	Effectif Standard (1)
Standard	700

(1): 3 roues folles.



COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: cavalerie lourde rang 3
Effectif: 3
Equipement: roue à naphte.
Combattant spéciaux: aucun.
Naphte / Corps à corps : L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps . Le joueur jette un dé appelé « dé de naphte ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.
1: 1 point ajouté
2 à 5: 2 points ajoutés
6: 3 points ajoutés.

COMPÉTENCES.

TROLL ROUGE***

Tueur-né : Lorsqu'il effectue un test d'Attaque au corps à corps , le joueur jette un dé de plus. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire, il peut faire l'objet de relances.

COÛT D'UNE UNITÉ DE TROLLS ROUGES

Composition	Effectif Standard (1)
Standard	400

(1): 2 trolls rouges.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: créature de rang 3
Effectif: 2
Equipement: massue de combat.
Combattant spéciaux: aucun.
Masse de combat: un combattant doté d'une masse de combat peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

COMPÉTENCES.

Régénération : Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégât.

CASSE MONTAGNE

COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

Catégorie: Machine de guerre
Effectif: 4 servants et une machine de guerre.
Combattant spéciaux: Aucun.

COMPÉTENCES.

Artillerie fixe : Lorsqu'un tir est effectué à l'aide du casse montagne, le joueur jette autant de dés que la valeur indiquée sur la carte « casse montagne » multipliée par le nombre de servants.**Tir à air d'effet**: Les tirs de à effet de zone affectent une Aire d'effet de 3 cm de rayon. Certaines armes à distance sont capables d'affecter toute une zone plutôt qu'une cible unique. Les armes à aire d'effet peuvent éliminer plus de cibles qu'il n'y a de dés d'attaque à distance. Elles peuvent également éliminer des cibles hors de vue des tireurs. Un seul gabarit
est utilisé par salve, quelque soit le nombre de tireurs.

Les tests d'attaque à distance réussis augmentent l'aire d'effet de l'arme ; les échecs font dévier l'attaque à distance. Pour savoir qui est touché par le tir à aire d'effet d'une unité, le joueur place le gabarit sur le combattant de son choix parmi ceux que le tireur voit dans l'unité ciblée. Les combattants situés même partiellement sous le gabarit subissent le test de Force.
Si au moins un échec est obtenu sur le test d'attaque à distance, le tir dévie. Pour résoudre cela, lancez un dé : son résultat indique la direction de la déviation (le gabarit présente six directions numérotées). Le gabarit est ensuite déplacé dans cette direction d'un centimètre (une graduation) par échec au test d'Attaque à distance. Si tous les tests d'Attaque à distance sont réussis, le gabarit reste en place.
Si les dés ne donnent que des échecs, le tir dévie dans les mêmes conditions mais avec un minimum de 10 cm (dix graduations).

RÈGLES SPÉCIALES

- **Déplacement** : Le casse montagne ne peut pas se déplacer. Les combattants de son unité peuvent malgré tout se déplacer autour de la machine, dans la limite de leur Mouvement.
- **Engagement** : Le casse montagne représente aucune menace au contact. Il ne peut pas engager d'ennemis bien qu'elle puisse être engagée. Les combattants qui se désengagent d'elle ne sont pas éliminés.
- **Tir sur l'unité** : Le casse montagne ne subit aucun point de dégât suite à une attaque à distance ou à un effet mystique tant qu'il reste au moins un pilote ou un servant dans son unité. Les points de dégât excédentaires sont ignorés.
- **Tir sur la machine de guerre** : Il est possible de prendre le casse montagne comme cible spécifique d'une attaque à distance ou d'un effet mystique. Les points de dégâts excédentaires sont ignorés.
- **Servants** : Les servants duc asse montagne sont les combattants dont le profil est nommé « les servants ». En outre, ils sont les seuls à pouvoir l'utiliser pour porter une attaque à distance.
- **Incarné** : Les Incarnés ne peuvent pas rejoindre une unité du casse montagne.

Après avoir placé le gabarit, le joueur détermine la zone affectée par l'attaque à distance. L'aire d'effet indique quelle graduation lire sur le gabarit. Tout combattant à l'intérieur de cette graduation est affecté.
L'aire d'effet est déterminée de la manière suivante :
- Si le résultat « Attaque à distance – portée » est un défi , le tir se perd dans la nature et ne touche rien ;
- Si tous les tests d'Attaque à distance sont des échecs, l'aire d'effet est celle de l'arme utilisée ;
- Si au moins un test d'Attaque à distance est réussi, l'aire d'effet est celle de l'arme multipliée par le nombre d'attaques à distance réussies. Si ce résultat dépasse 10, l'aire d'effet est égale à 10 et les combattants affectés subissent deux tests de Force au lieu d'un.

COÛT D'UNE UNITÉ DE CASSE MONTAGNE

Composition	Effectif Standard (1)
Standard	150

(1): 1 casse montagne et 4 servants.

SÉMAPHORE

N'importe quel servant du casse montagne peut devenir sémaphore. Lors de la phase de déploiement, le joueur rat peut décider de ne pas affecter un des quatre servants au canon mais de l'inclure dans n'importe quelle autre unité d'infanterie. Il devient une troupe d'infanterie mais conserve ses caractéristiques. Le sémaphore est équipé d'un S.C.P.D (système complexe de communication par drapeaux) que seuls les servants comprennent (plus ou moins). Ces drapeaux permettent aux servants pilotant le casse montagne de diriger un tir sur une unité qu'ils ne voient pas.
Le sémaphore brandit ses drapeaux. Il est donc de taille 3 (taille des unités de socle de 40 et 50 mm). Si l'unité du canon possède une ligne de vue sur le sémaphore, il peut effectuer un tir sur une unité qui n'est pas dans son champ de vision mais dans le champ de vision du sémaphore. Le tir est effectué avec une difficulté augmentée de +2.

ARTEFACTS

Arme à naphte (1)

L'Incarné acquiert une arme à naphte / Corps à corps. L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force au corps à corps . Le joueur jette un dé appelé « dé de naphte ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.
1: 1 point ajouté
2 à 5: 2 points ajoutés
6: 3 points ajoutés.
Les Incarnés déjà dotés d'une arme à naphte / Corps à corps ne peuvent pas recevoir cet artefact.

Espion khawaï (1)

L'unité de l'Incarné acquiert la compétence « Éclaireur ». Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le
champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

Fusil à naphte (1)

L'Incarné acquiert les valeurs suivantes :

	1	7	6

Ces valeurs remplacent celles dont il pourrait être doté. L'artefact possède également les effets d'une arme à distance à naphte : L'usage de cet équipement est déclaré avant les tests de Force à distance . Le joueur jette un dé appelé « dé de naphte ». En fonction du résultat, le joueur ajoute un nombre de points à la caractéristique de force.
1: 1 point ajouté
2 à 5: 2 points ajoutés
6: 3 points ajoutés.

Fusil à naphte ne peut pas être attribué à un combattant doté d'une arme à distance à aire d'effet.

Idéogramme protecteur d'Ûraken (1)

L'Incarné acquiert la compétence « Instinct de survie ». Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

Tatouage de l'inconscient (1)

L'Incarné acquiert la compétence « Furie guerrière ». Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

Le Hakâma porte bonheur (2)

Lors des tests de Force infligés à l'Incarné, les résultats 3+, 2+ et ceux de la colonne privilège sont interprétés comme des 4+ sur la table de résolution.

Les mains d'Oxyde (2)

Le joueur peut mettre deux cartes supplémentaires en réserve.

Le katâna du Rat (2)

Les résultats 4+, 5+, 6 et ceux de la colonne privilège sont interprétés comme des 3+ lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec L'Incarné.

Cloche du dieu Rat (format réunion) (3)

Une fois par tour, une et une seule unité du Rat peut bénéficier de la compétence Mutation. L'annonce peut se faire au plus tard juste avant n'importe quel jet de caractéristique.

La Neuvième Pompe de Rat (3)

La caractéristique « Courage » des combattants du Rat de la compagnie est remplacée par la caractéristique « Peur » .

Flux de la nullité absolue
Voie : Sorcellerie
Élément : Air
Valeur : 1
Mana : 10
Difficulté : 5
Cible : Spéciale
Durée : Instantanée
Flux de la nullité absolue est lancé après un test de caractéristique réalisé à l'encontre de l'unité du magicien. Les réussites sont relancées une fois de plus.

Force des quatre vents
Voie : Sorcellerie
Élément : Air
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour
L'unité acquiert la compétence « Coup de maître ». Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque à sa Force lors des tests de Force réalisés au corps à corps .

Illusion du dieu Rat
Voie : Sorcellerie
Élément : Air
Valeur : 1
Mana : 8
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée L'unité est soumise à un test de Courage (5). En cas d'échec, elle est en Déroute.

Parchemin de foudre
Voie : Sorcellerie
Élément : Air
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Combattant
Durée : Instantanée
Le combattant ciblé subit un test de Force dont la valeur d'action est égale à 6. Si le combattant reçoit plus de blessures que nécessaires pour l'éliminer, l'excédent est ignoré.

Tourbillons de précision
Voie : Sorcellerie
Élément : Air
Valeur : 1
Mana : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour
L'unité acquiert la compétence « Tir instinctif ». Les combattants dotés de Tir instinctif peuvent tirer sur des ennemis engagés.

Dépressurisation
Voie : Sorcellerie
Élément : Air
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Un combattant de Rat ami
Durée : Instantanée Le combattant ciblé est éliminé. Tous les combattants ennemis à son contact subissent un test de Force dont la valeur d'action est égale à 13.

Tentacules du kraken
Voie : Sorcellerie
Élément : Air
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour
Chaque combattant de l'unité bénéficie d'un dé de combat de plus au corps à corps et à distance .

Trou d'air (*format Réunion*)
Voie : Sorcellerie
Élément : Air
Valeur : 2
Mana : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité amie
Durée : Instantanée
L'unité est déplacée n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact de l'ennemi. Le cas échéant, elle se désengage sans subir de perte.

Une fois déplacée, l'unité ne peut plus agir. Lorsque sa carte est activée elle ne fait rien et c'est au tour du joueur adverse de jouer. L'unité ciblée ne pas être placée à plus de 60 cm du mystique.

Glyphe des multitudes

Voie : Sorcellerie
Élément : Air
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 9
Cible : Compagnie
Durée : Tour
Le don du Rat peut désormais être appliqué à toutes les unités de la compagnie.
À chaque phase d'intendance, le joueur d'une compagnie du Rat peut remettre en jeu dans chacune de ses unités un combattant standard qui a été éliminé. Les combattants sont remis en jeu à distance de formation de leur unité et hors du contact de l'ennemi. Les combattants qui ne respectent pas cette condition ne reviennent pas en jeu.

L'effet troll (*format Réunion*)

Voie : Sorcellerie
Élément : Air
Valeur : 3
Mana : 20
Difficulté : 9
Cible : Spéciale
Durée : Instantanée
Le magicien invoque une unité de 2 trolls rouges.
Voir paragraphe des modifications du format Réunion en fin de document.

LITANIE

Affection de rat

Culte : Rat
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 3
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée
Tous les combattants de l'unité regagnent un point de vie.

Conspiration éhontée

Culte : Rat
Aspect : Destruction
Valeur : 1
Foi : 7
Difficulté : 5
Cible : Compagnie
Durée : Spéciale
Lors de la prochaine opposition d'Autorité , le résultat du test de la compagnie désignée est automatiquement 3.

Contemplation des royaumes

Culte : Rat
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée
L'unité ciblée gagne dix points de mana si elle contient au moins un magicien.

Flot de rats

Culte : Rat
Aspect : Destruction
Valeur : 1
Foi : 7
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Instantanée
Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force
avec une valeur d'action de 4. Les combattants les plus proches de l'Incarné sont éliminés en premier.

Peau de Rat

Culte : Rat
Aspect : Création
Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Incarné
Durée : Spéciale
L'Incarné ciblé regagne immédiatement tous ses points de vie.

Retraite stratégique

Culte : Rat
Aspect : Destruction

Valeur : 1
Foi : 5
Difficulté : 5
Cible : Unité
Durée : Tour
Les combattants de l'unité ciblée acquièrent la compétence « Désengagement ». Une unité composée de combattants dotés de cette compétence ne subit pas de pertes lorsqu'elle se désengage.

Chant de Rat
Culte : Rat
Aspect : Création
Valeur : 2
Foi : 5
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour
Le prochain test de Courage de l'unité est automatiquement
réussi.

Courroux de Rat
Culte : Rat
Aspect : Création
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Incarné
Durée : Tour
Le Mouvement , la Résistance , la Peur et les caractéristiques de corps à corps (dés, Attaque, Force) de l'Incarné deviennent ceux d'un troll Rouge.

Égarement
Culte : Rat
Aspect : Destruction
Valeur : 2
Foi : 4
Difficulté : 7
Cible : Incarné
Durée : Tour
La caractéristique Courage de l'Incarné ciblé est réduite à 0.

Marée du dieu Rat
Culte : Rat
Aspect : Destruction
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Instantanée
Les combattants de l'unité ciblée subissent chacun un test de Force avec une valeur d'action de 6. Les combattants les plus proches de l'Incarné sont éliminés en premier.

CLANS GOBELINS

Lors de la composition de son armée le joueur peut affilier tout ou partie de son armée à une faction en en payant le coût par combattant.
Un joueur doit affilier au moins 2000 PA de son armée avant de pouvoir affilier une autre partie de son armée à une autre faction.
Il ne peut pas y avoir plus de deux factions différentes dans une même armée.
Tous les combattants d'une même unité doivent être affiliés à la même faction.
Les capacités « solo » sont réservées aux Incarnés (sauf mention contraire). Le joueur doit également en payer le cout lors de la constitution de son armée.

CLAN X

Le clan X rassemble les mutants gobelins dans un même ensemble dominé par la préoccupation de l'anonymat. Ses titres se réfèrent à des portions de mangrove occupées par les villages de mutants que le clan met un point d'honneur à défendre. Difficiles à percevoir pour le commun des gobelins, les intérêts du clan X l'amènent souvent à participer aux excursions guerrières lointaines du peuple gobelin.

Roitelet : Goreth le Massif.

Clan / Instabilité (5 P.A.) : Les combattants du clan X acquièrent mutation. L'effet n'est pas cumulatif avec les combattants disposant déjà de cette compétence ou d'un effet de jeu similaire. Par ailleurs, les unités de rang 2 ne peuvent bénéficier que d'un dé de mutation et les unités de rang 3 que de deux dés de mutation.
Solo / Garde du gore (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du clan X. Sa valeur de COU est transformée en PEUR.
Solo / Magie mutante (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du clan X doté de POU sur sa carte. Il gagne +1 à sa valeur de POU.

CLAN LE MARAIS CHAUSSÉ.

La milice de Klûne ne dépend pas de l'autorité directe de l'Empereur, mais de celle du clan qui la dirige : le Marais chaussé. Organisée en « guets » et en escouades, elle est dirigée par des personnages hauts en couleur qui font fi des titres de noblesse traditionnels pour les remplacer par ceux de brigadier, sergent, capitaine, major et commandeur, ainsi que par une multitude de titres intermédiaires incompréhensibles pour le profane.

Roitelet : Plasmodium.
Clan / Conscription express (5 P.A.) : lors de l'utilisation du don du Rat, ce sont deux combattants d'infanterie et non un seul qui rentrent en jeu.
Seules les troupes d'infanteries peuvent être affiliées au clan Marais Chaussé.
Solo / Officier du Marais chaussé (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du Marais chaussé. Il acquiert +1 en AUT.
Solo / Ouvre-boîte (10) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du Marais chaussé de rang 2 ou 3. Il acquiert la compétence Férocité.

CLAN LES CLOCHES TONNANTES.

Le clan des Cloches tonnantes abrite les plus fervents fidèles de Rat. Spécialisé dans les quêtes mystiques et les desseins spirituels, le clan inonde Aarklash de ses marées aléatoires et subites. Si la foi soulève des montagnes, elle échoue parfois et le clan, pour y pallier, fait une utilisation abusive du casse-montagne.

Roitelet : Ultimatum XVI.

Clan / Pastourats (5 P.A.) : les unités des cloches tonnantes à 30 cm les unes des autres peuvent échanger leurs points de FOI à tout moment au cours de la partie au moment de l'activation de l'une de leur unité.
Si toute l'armée est affiliée aux cloches tonnantes, il est possible de remplacer par « machine de guerre » un type d'unité dans la bannière.
Solo / Casse-briques (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel casse-montagne des Cloches tonnantes. Elle ne peut être utilisée qu'une fois par tour, quel que soit le nombre de casse-montagne qui en sont dotés. Le joueur peut relancer une fois les échecs lors du test d'ATT à distance pour la machine de guerre.
Solo / L'Élu (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel fidèle des Cloches tonnantes. Son usage est déclaré une fois par tour. Le fidèle dépense 2 points de foi au moment où il est victime d'un jet de Blessures et après un éventuel test d'Instinct de survie. 1d6 est lancé. Sur « 3 » ou plus, le jet de Blessures est reporté sur le gobelin ami, le plus proche, dans son unité.

CLAN LES FOUISSEURS.

Les rares gobelins vivant sur le Plateau des fouisseurs se sont adaptés à des conditions de vie semblables à celles rencontrées dans les plaines d'Avagddu. Leurs hameaux fortifiés de rondins se dressent sur des promontoires et jouissent d'un panorama propice à leur protection. Les gobelins du Plateau, plus exposés aux attaques des Keltois, des trolls sauvages et des Barhans, ont une culture guerrière prononcée, bien qu'en général leur tempérament fruste leur interdise le maniement d'armes et d'armures sophistiquées.

Roitelet : Aquarium.
Clan / Clan des steppes (5 P.A.) : Les unités du clan Fouisseur acquièrent + 2 en FOR. Ces modifications sont considérées comme inscrites sur leur carte de références.
Solo / Agressivité (10) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné fouisseur. Il acquiert la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin de la partie.
Solo / Ravageur (15 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel troll (forcément non associé au clan des fouisseurs). Il acquiert Implacable. S'il dispose déjà d'Implacable ou l'acquiert en cours de jeu, l'effet n'est pas cumulatif. Tous les trolls non Incarnés d'une même unité doivent posséder la capacité solo ravageur.

CLAN LES RATS NOIRS.

Entièrement tourné vers l'innovation technologique, ce clan, qui regroupe les propriétaires de terres proches du Bran-Ô-Kor, s'est spécialisé dans le combat à distance. Multipliant les tirailleurs et autres souffleurs, il sert souvent d'appui aux autres clans et se trouve en position de force pour marchander ses services. Le clan tout entier voue une loyauté sans faille à son chef, Golborak.

Roitelet : Golborak.

Clan / « Œil de Rat » (5 P.A.) : Tout combattant Rat noir doté d'une valeur de TIR et d'une arme à distance sur sa carte bénéficie n'est plus affectée par les règles d'interférence. Cette capacité ne peut pas être attribuée au casse montagne.
Solo / Arsenal de naphte (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Rat noir de rang 2 ou 3.
Il acquiert les équipements suivants : « Carburateur » et « Arsenal à naphte / FOR ». Cette modification est considérée comme inscrite sur sa carte.
Carburateur : le joueur lance deux dés pour la Naphte et retient le meilleur.
Arsenal à naphte / FOR : le joueur a droit à un jet de naphte pour le jet de FOR à distance ou au corps à corps.
Solo / Desperado (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Rat noir. Il acquiert Tir instinctif.

LES SONNANTES DE BRONZE.

Essentiellement fondé sur des titres de noblesse affectés à des terres traversées lors de l'exode et perdues depuis, le clan des Sonnantes de bronze est, de tous, le plus désorganisé. Il réunit des pillards et des maraudeurs, encadrés d'aventuriers, dans une même soif de richesse et d'exploration qui le tient souvent éloigné de la capitale. Pour cette raison, le clan est épargné par les luttes intestines et vivote en se servant des relais de la diaspora.

Roitelet : Jarnakh.

Clan / Diaspora (5 P.A.) : Toute l'armée doit être affiliée aux sonnantes de bronzes. Tous les types d'unité peuvent utiliser le don du Rat.

Solo / Débrouillard (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné des Sonnantes de bronze. Il acquiert un dé de plus au corps à corps qu'il doit obligatoirement placer en ATT même si on unité effectue une réception de charge.

Clan / Expatrié (5 P.A.) : Une unité du clan des expatriés acquiert la compétence éclaireur. Une seul unité par bannière même incomplète peut faire partie du clan des expatriés. Le reste de l'armée peut néanmoins faire partie du clan Diaspora à condition que les combattants du clan des expatriés soient des unités d'infanterie.

CLAN LES TERRIERS DE LA MOTTE.

Roitelet : Prince Valhium.

Clan / Ordre Ströhm (5 P.A.) : Lors de l'utilisation du don du rat, le joueur peut faire revenir en jeu, n'importe quel combattant du clan des terriers de la motte éliminé (et non pas un par unité) à condition que le nombre de combattants rentrant en jeu n'excède pas la limite autorisé.

Exemple : le joueur rat possède 5 unités d'infanterie.

Unité 1 lancier

Unité 2 : artilleur

Unité 3 artilleur

Unité 3 : ninja

Unité 5 : ashigaru.

A la fin du tour le joueur Rat compte les pertes suivantes : 1 lancier / 2 artilleurs / 1 artilleur / 2 ninja / 7 ashigaru.

Le don du rat lui permet de faire rentrer en jeu 1 combattant de chaque unités (soit 5 combattants au total). Si les unités d'infanterie sont affiliées au clan des terriers de la motte, le joueur rat pourra faire rentrer en jeu jusqu'à 5 combattants au total. 5 ashigarus, ou 1 lancier, 3 artilleurs et 1 ninja etc…

Solo / Parangon Ströhm (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à tout Incarné des Terriers de la motte Il acquiert la compétence Coup de maître. S'il dispose déjà de cette compétence il n'est pas possible de lui attribuer cette capacité solo.

Solo / Ténor de la G.A.G. (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à tout meneur non Incarné d'une unité de Ström des Terriers de la motte. Il acquiert un point de vie supplémentaire.

CLAN PLONGEGOUFFRE

Roitelet : Anthracite.

Clan / Cachés dans les Ténèbres (5 P.A.) : Les combattants de Plongegouffre acquièrent Alliance/Méandres des Ténèbres. Ils appartiennent alors aux Méandres des Ténèbres et non aux Chemins du Destin. Cette règle vaut également pour l'acquisition des miracles des fidèles du clan et leur score de courage est transformé en peur.

Solo / Antiquaire (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe Incarné Plongegouffre. Il gagne +1 point d'attribut

Solo / Sorcier du Néant (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné magicien Plongegouffre. Il maitrise l'élément Ténèbres.

Solo / Culte du Kriss (0 P.A.) : Une armée gobeline dont tous les combattants sont associés au clan Plongegouffre peut comporter (jusqu'à 15 % de sa valeur) des goules d'Achéron non-Incarné. Si cette alliance est choisie, les gobelins et les Achéroniens ne peuvent pas avoir d'autres Alliés. Les goules peuvent être associées au clan Plongegouffre. Elles ne sont pas considérées comme des Alliés ni comme des gobelins et n'ont pas accès aux capacités de cette carte.

CLAN ÛRAKEN

Le retour récent d'Ûraken est perçu par la noblesse Ströhm comme une tentative pour la supplanter dans ses fonctions militaires. L'empereur Izothop, qui sait bien à quel point le pouvoir est fragilisé par les clans en No-Dan-Kar, s'appuie sur Ûraken pour rogner lentement les privilèges de la noblesse dans une ébauche d'absolutisme. Personne, en revanche, ne connaît les véritables projets d'Ûraken…

Roitelet : Ûraken.
Clan / Code d'honneur (5 P.A.) : Les Unités d'Ûraken lancent deux dés pour leurs tests de COU et retiennent le meilleur.
Solo / Frappe du tonnerre (10) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné d'Ûraken. Pour chaque blessure subie par un Incarné du clan Ûraken, le combattant jette autant de D6. Sur un résultat de 5+ il encaisse une autre blessure (comme toxique)
Solo / Un avec la lame (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à tout combattant d'Ûraken. Il acquiert Bretteur. Pour chaque test de DEF réussi au corps à corps, le joueur gagne autant de dé d'attaque qu'il peut utiliser avant que le joueur adverse n'effectue ses jets de blessure. Les joueurs enlèveront leurs pertes en même temps.

MISES À JOUR

27/06/2014:

Clan X

Clan / Instabilité (5 P.A.) : Les combattants du clan X acquièrent mutation. L'effet n'est pas cumulatif avec les combattants disposant déjà de cette compétence ou d'un effet de jeu similaire. Par ailleurs, les unités de rang 2 ne peuvent bénéficier que d'un dé de mutation et les unités de rang 3 que de deux dés de mutation.

Solo / Magie mutante (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du clan X doté de POU sur sa carte. Il gagne +1 à sa valeur de POU.

Clan cloches tonnantes.

Clan / Pastourats (5 P.A.) : les unités des cloches tonnantes à 30 cm les unes des autres peuvent échanger leurs points de FOI à tout moment au cours de la partie au moment de l'activation de l'une de leur unité. Si toute l'armée est affiliée aux cloches tonnantes, il est possible de remplacer par « machine de guerre » un type d'unité dans la bannière.

Solo / Casse-briques (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel casse-montagne des Cloches tonnantes. Elle ne peut être utilisée qu'une fois par tour, quel que soit le nombre de casse-montagne qui en sont dotés. Le joueur peut relancer une fois les échecs lors du test d'ATT à distance pour la machine de guerre.

Solo / L'Élu (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel fidèle des Cloches tonnantes. Son usage est déclaré une fois par tour. Le fidèle dépense 2 points de foi au moment où il est victime d'un jet de Blessures et après un éventuel test d'Instinct de survie. 1d6 est lancé. Sur « 3 » ou plus, le jet de Blessures est reporté sur le gobelin ami, le plus proche, dans son unité.

Clan les fouisseurs.

Clan / Clan des steppes (5 P.A.) : Ils acquièrent + 2 en FOR. Ces modifications sont considérées comme inscrites sur leur carte de références. Seules les troupes d'infanterie de rang 1 ou 2 peuvent acquérir cette capacité.

Solo / Ravageur (15 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel troll (forcément non associé au clan des fouisseurs). Il acquiert Implacable. S'il dispose déjà d'Implacable ou l'acquiert en cours de jeu, l'effet n'est pas cumulatif. Tous les trolls non Incarnés d'une même unité doivent posséder la capacité solo ravageur.

Clan des rat noirs.

Clan / « Œil de Rat » (5 P.A.) : Tout combattant Rat noir doté de TIR et d'une arme à distance sur sa carte bénéficie de n'est plus affecté par les règles d'interférence. Cette capacité ne peut pas être attribuée au casse montagne. Seulement à ces servants.

Solo / Arsenal de naphte (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Rat noir de rang 2 ou 3.

Il acquiert les équipements suivants : « Carburateur » et « Arsenal à naphte / FOR ». Cette modification est considérée comme inscrite sur sa carte.

Carburateur : le joueur lance deux dés pour la Naphte et retient le meilleur.

Arsenal à naphte / FOR : le joueur a droit à un jet de naphte pour le jet de FOR à distance ou au corps à corps.

Les sonnantes de bronze.

Solo / Débrouillard (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné des Sonnantes de bronze. Il acquiert un dé de plus au corps à corps qu'il doit obligatoirement placer en ATT même si on unité effectue une réception de charge.

Clan / Expatrié (5 P.A.) : Une unité du clan des expatriés acquiert la compétence éclaireur.

Une seul unité par bannière même incomplète peut faire partie du clan des expatriés. Le reste de l'armée peut néanmoins faire partie du clan Diaspora à condition que les combattants du clan des expatriés soient des unités d'infanterie.

Clan terrier de la motte.

Clan / Ordre Ströhm (5 P.A.) : Lors de l'utilisation du don du rat, le joueur peut faire revenir en jeu, n'importe quel combattant édu clan des terriers de la motte éliminé (et non pas un par unité) à condition que le nombre de combattants rentrant en jeu n'excède pas la limite autorisé.

Clan plonge gouffre.

Clan / Cachés dans les Ténèbres (5 P.A.) : Les combattants de Plongegouffre acquièrent Alliance/Méandres des Ténèbres. Ils appartiennent alors aux Méandres des Ténèbres et non aux Chemins du Destin. Cette règle vaut également pour l'acquisition des miracles des fidèles du clan et leur score de courage est transformé en peur.

Solo / Sorcier du Néant (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné magicien Plongegouffre. Il maitrise l'élément Ténèbres.

18/08/2014.

Clan Fouisseur.

Clan / Clan des steppes (5 P.A.) : Les unités du clan Fouisseur acquièrent + 2 en FOR. Ces modifications sont considérées comme inscrites sur leur carte de références.

Clan / « Œil de Rat » (5 P.A.) : Tout combattant Rat noir doté d'une valeur de TIR et d'une arme à distance sur sa carte bénéficie n'est plus affectée par les règles d'interférence. Cette capacité ne peut pas être attribuée au casse montagne.

Clan Uraken.

Solo / Un avec la lame (10 P.A.) : Cette capacité peut être attribuée à tout combattant d'Ûraken. Il acquiert Bretteur. Pour chaque test de DEF réussi au corps à corps, le joueur gagne autant de dé d'attaque qu'il peut utiliser avant que le joueur adverse n'effectue ses jets de blessure. Les joueurs enlèveront leurs pertes en même temps.