

 **Attaque** 4
 **Défense** 3
 **Logistique** 1

HOMMES - RATS

2-3 CHEF
 0-1 CAPITAINE
 0-1 COMMANDANT
 0 STRATÈGE



0-3 Etendard
 0-3 Musicien
 0-1 6d Etendard

1-4 Montagne
 5-6 Forêt

*Origine: Dégénérescence de Magie
 Corrompue ou Mutations Génétiques*

Nuée Déferlante :
 Le campement gagne un marqueur de renfort sur 4+ à la fin de chaque tour. Au début d'un tour actif, le joueur peut utiliser ses marqueurs d'une des façons suivantes :

Bagages
 Mobiles

*Personnages Héroïques : 2 Spirituels,
 2 Mages Neutres N° 1 Magie Noire (7pts)*

- 2 marqueurs pour bénéficier d'une Bénédiction
- 3 marqueurs pour récupérer une perte
- 5 marqueurs pour faire entrer une unité de guerriers des clans en renfort dans le corps principal

0
 Barricades
 0-2

*Alliés : Elfes Déchus, Outre Tombe,
 Royaumes du Chaos et Gobelins*

CORPS DE GUERRIERS

2-4
 Guerrier
 des Clans

0-2
 Fourrure
 Noire

0-3
 Frondeur

0-1
 Cloche des Nuées
 Déferlantes

0-2
 Chasseur des
 Terriers

0-1
 Tunnelière

0-2
 Messager des
 Tunnels

0-1
 Canon d'Énergie
 Noire

0-3
 Nuée
 de Rats

0-4
 Rat-Ogre
 (Non Fiable)

Jusqu'à 2 fois ce groupe dans l'armée

RENÉGATS DES VILLES (RÈGLE DE CLAN) JUSQU'À 3 FOIS CE GROUPE DANS L'ARMÉE

1-2
 Renégat
 des Villes

0-1 Roue
 Electro
 Dynamo

1
 Fusilier
 Fumigène

1
 Esclave
 (Non Fiable)

1
 Lamosphère

1 pour 2 Renégats

CLAN DE L'OMBRE (RÈGLE DE CLAN)

2-3
 Assassin
 Nocturne

0-4
 Frondeur

0-3
 Lanceur
 de Globes

0-3
 Chasseur des
 Terriers

0-3 (Non Fiable)
 Écorcheur
 Gob

CLAN DE LA PESTE (RÈGLE DE CLAN)

1-2
 Prêtre de
 la Peste

4-8
 Moine de
 la Peste

0-6
 Encenseur
 à Peste

0-4
 Esclave
 (Non Fiable)

0-1
 Mutabomination

Guerrier des Clans 6 2 3 5+

Horde d'Hommes-Rats équipés d'armes et boucliers

3 / 3 / 2 -1

3 / 3 / 3

2 / 3 / 3

14

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Spécial: Soutien

Fourrure noire 5 2 4 4+

Classe supérieure d'Hommes-Rats équipés d'armures et hallebardes

2 / 2 / 1 -1

3 / 3 / 1

4 / 4 / 2

15

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains, Soutien, Chef-Né

Assassin Nocturne 4 1 2 3+

Clan d'assassins de l'ombre vêtus d'une cape

3 / 3 / 3 -1 Rompre, Repli

2 / 2 / 3 → 0 à 2 4

2 / 2 / 3

16

Traversée: Tous

Spécial: Camouflage, +2 en Combat contre Massif, +1 en Ardeur dans les Terrains ou contre Massif

Frondeur 2 2 0 3+

Rapide guerrier harcelant l'ennemi à la fronde

3 / 3 / 3 0 -1 Rompre, Repli

0 / 0 / 1 → 0 à 3 2

0 / 0 / 2 → 3 à 6 2

5

Traversée: Tous

Spécial: Embusqué, +2 en Combat contre Massif, +2 en Ardeur dans les Terrains ou contre Massif

Renégat des Villes 6 2 3 5+

Clan de guerriers avec armes technologiques expérimentales

3 / 3 / 2 -1

3 / 3 / 3 → 0 à 2 1

2 / 3 / 3

18

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Spécial: Soutien

Fusilier Fumigène 4 1 0 4+

Tireur au grand fusil projetant des balles de gaz toxique

3 / 2 / 2 -1

1 / 1 / 1 → 0 à 6 1

1 / 1 / 2

14

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Unité de Résist 3 max ou d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Moine/Prêtre de la Peste 5 2 4 5+

Caste de religieux du culte de la peste

2 / 2 / 1 -1

3 / 3 / 2

3 / 3 / 2

8

Traversée: Piéton d'Ardeur 0

Spécial: -1 en Ardeur dans les Terrains, +6pts pour les Prêtres de la Peste (Infection, Moral +1)

Roue Electro-dynamo 3 3 4 4+

Roue géante conçue comme générateur d'éclairs d'énergie

3 / 1 / 0 -1 Rompre

5 / 4 / 0 → 0 à 3 10D3

5 / 4 / 0 Féroce

20

Traversée: Piéton d'Ardeur 0

Spécial: -3 en Ardeur dans les Terrains Tir à 360° sans ligne de vue sur l'unité la plus proche (amie ou ennemie)

Rat-Ogre 4 2 4 5+

Croisement génétique entre l'ogre et le rat mutant

3 / 3 / 2 -2 Haut

4 / 4 / 2 Féroce

4 / 4 / 3 Haut

22

Traversée: Piéton d'Ardeur 0

Chasseur des Terriers 4 1 4 4+

Chasseur équipé d'une lance

3 / 3 / 3 -1

3 / 2 / 2 -1 en Charge

3 / 3 / 3

12

Traversée: Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Spécial: Soutien, Chasseur

Tunnelière

Engin mécanique servant à creuser des tunnels

4 4 4 6+

2 / 1 / 1 -2 Lent

R / R / R
R / R / R

R Résistance adverse

32

Traversée : Piéton d'Ardeur 0

Spécial : Coriace, Inébranlable, Intrépide, Camouflage
Confère la capacité spéciale Camouflage à deux unités de votre choix

Lamosphère

Sphère mécanique équipée de lames tournoyantes

4 3 3 5+

3 / 2 / 1 -2 Massif

R / 4 / 0
5 / 4 / 1

R Résistance adverse
Massif

25

Traversée : Piéton d'Ardeur 0

Spécial : -

Canon d'Énergie Noire

Enorme canon au rayon d'énergie maléfique

3 2 0 0

- / - / - Fuite

0 / 0 / 0
0 / 0 / 0

0 à 10 1

14

Traversée : -

Spécial : -

Lanceur de Globes

Tirailleur lançant des globes de gaz toxique

2 2 0 3+

3 / 3 / 3 0 -1 Rompre, Repli Embusqué

1 / 1 / 1
1 / 1 / 2

0 à 2 1

6

Traversée : Tous

Spécial : +2 en Combat contre Massif,
+2 en Ardeur dans les Terrains ou contre Massif

Messager des Tunnels

Cavalier éclaireur sur rat géant

3 1 2 3+

4 / 3 / 1 -1 -2 Rompre, Repli Escarmouche

3 / 2 / 0
3 / 2 / 1

6

Traversée : Piéton d'Ardeur 0, Unité d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Spécial : -2 en Ardeur dans les Terrains

Esclave

Homme-Rat chétif et sacrificable de classe inférieure

4 1 2 5+

3 / 3 / 2 -1

2 / 2 / 2
2 / 2 / 2

6

Traversée : Piéton d'Ardeur 0, Piéton d'Ardeur 1 dans le même sens ou opposé

Spécial : Insignifiant

Encenseur à Peste

Fanatique religieux équipé d'encensoir comme fléau

2 2 3 3+

3 / 3 / 3 0 -1 Rompre, Repli Embusqué

2 / 1 / 2
2 / 1 / 2

Bourreau
Sanguinaire

6

Traversée : Tous

Spécial : +2 en Combat contre Massif,
+2 en Ardeur dans les Terrains ou contre Massif

Mutabomination

Créature géante mutante altérée de magie noire

6 2 6 5+

3 / 3 / 2 -2 Massif

R / R / 2
4 / 4 / 2

R Résistance adverse
Massif

38

Traversée : Piéton d'Ardeur 0

Spécial : Moral (+1), -1 contre les Unités Héroïques, Terrifiant (4U)

Nuée de Rats

Invasion de rongeurs attirés par le déferlement

3 2 3 5+

2 / 2 / 2 0 -1

2 / 2 / 2
2 / 2 / 2

8

Traversée : Tous

Spécial : Insignifiant, -1 contre les Unités Héroïques

Cloche des Nuées Déferlantes

Grande cloche sur support mobile appelant au ralliement

4 4 0 5+

2 / - / - -1 Lent Charge Impossible

2 / 2 / 0
3 / 3 / 0

24

Traversée : Piéton d'Ardeur 0

Spécial : L'unité gagne un marqueur Renfort à la fin de chaque tour non engagé au combat. Ces marqueurs peuvent être utilisés pour la règle Nuée Déferlante.