

THE AGE OF THE RAG'NAROK CONFRONTATION®

L'ARMÉE DU RAT



EFFET D'ARMÉE ET COMPÉTENCES

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.

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.

Assassin : Les résultats +, et sont interprétés comme des + lors des tests de Force au corps à corps des assassins.

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

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

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.

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 .

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

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.

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.

Focus : Les tests de Pouvoir d'un magicien doté de Focus ont lieu avec autant de dés supplémentaires que son Pouvoir. Ces dés s'ajoutent aux autres dés supplémentaires dont ce test peut bénéficier.

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.

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.

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.

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.

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

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.

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 ou annule un point de dégât.

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

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 +. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

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.

ÉQUIPEMENT

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

Tir à aire d'effet : Les tirs de casse-montagne affectent une Aire d'effet de 3 cm de rayon. Le gabarit AT-43 permet de représenter facilement cette superficie.

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, quel que 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).

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.

Tir perforant : Les tirs perforants peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il y a de tireurs.

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 » et additionne le résultat à la Force pour le test de Force qui s'ensuit.

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 » et additionne le résultat à la Force pour le test de Force qui s'ensuit.

Note : Les profils correspondent à la version Confrontation : l'Âge du Rag'narok des combattants. L'équipement qui a servi à les coder peut être différent de celui représenté sur la figurine.

LES UNITÉS

La liste d'armée indique, pour chaque troupe, l'effectif standard et maximum d'une unité, et le coût en P.A. de celle-ci. Elle indique également le coût de chaque combattant supplémentaire que le joueur désire ajouter à l'effectif standard de l'unité, sans pour autant atteindre l'effectif maximum.

Les unités pour lesquelles un coût est indiqué dans les colonnes « +1 combattant spécial », « +2 combattants spéciaux » et « +3 combattants spéciaux » peuvent incorporer de tels combattants, dont les caractéristiques sont données à la suite de la troupe standard. Chaque combattant spécial remplace un combattant standard de l'unité.

Toutes les unités peuvent accueillir un Incarné. Celui-ci peut s'ajouter à l'effectif maximal d'une unité.

ORDRE DES BANNIÈRES

- Unité d'infanterie (👤) !
- Unité d'infanterie (👤) (👤/👤👤)
- Unité d'infanterie ou de cavalerie (👤/👤) (👤/👤👤)
- Unité d'infanterie ou de machine de guerre (👤/👤) (👤👤/👤👤👤)
- Unité de créatures ou de cavalerie (👤/👤) (👤/👤👤/👤👤👤)

! : Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Prophète : 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.

Psycho-mutant : 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.

CAS PARTICULIERS

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.

LES INCARNÉS

Chaque Incarné dispose d'un certain nombre de points avec lesquels il peut acheter ses artefacts et, le cas échéant, ses rituels et ses commu-
nions. Le coût de chaque artefact est égal à sa valeur.

Azzoth : 1
Baron Ozöhn (cavalerie) : 1
Baron Ozöhn (fantassin) : 2
Bazûka : 3
Becbunzen : 2
Capitaine Krill : 3
Cyanhur : 3
Gidzzit : 2
Golborak : 3
Goreth : 2
Hoosû Ūzo : 2
Kérozen : 1
Kobalt : 1
Kûmité : 1
La Babayagob : 2
Monsieur Dhypter : 1
Le Mangeur de gniards / Maître Sulfur : 3
Wazabi : 2
Xhéru : 1



En outre, certains Incarnés sont magiciens, ou fidèles. Dans le premier cas, ils disposent d'une voie et d'éléments, dans l'autre cas, d'un culte et d'aspects. Ces informations sont données dans la liste suivante :

Gidzzit : Magicien (sorcellerie / Air et Terre)
Hoosû Ūzo : Fidèle (Rat / Création et Destruction)
Kérozen : Magicien (sorcellerie / Air)
La Babayagob : Magicien (sorcellerie / Air et Feu)
Le Mangeur de gniards / Maître Sulfur : Magicien (Sorcellerie / Air, Feu et Eau)
Wazabi : Fidèle (Rat / Création et Destruction)
Xhéru : Fidèle (Rat / Destruction)


Enfin, le coût de résurrection de chaque Incarné est le suivant. Il s'agit également du nombre de points gagnés par l'adversaire si l'Incarné est tué par un Incarné adverse.

Azzoth : 2
Baron Ozöhn (cavalerie) : 7
Baron Ozöhn (fantassin) : 3
Bazûka : 4
Becbunzen : 3
Capitaine Krill : 3
Cyanhur : 4
Gidzzit : 3
Golborak : 5
Goreth : 5
Hoosû Ūzo : 3
Kérozen : 3
Kobalt : 3
Kûmité : 2
La Babayagob : 3
Monsieur Dhypter : 2
Sulfur / Le Mangeur de gniards : 10
Sulfur / Maître Sulfur : 5
Wazabi : 3
Xhéru : 3

ARTEFACTS

ARME À NAPHTÉ

Valeur : 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 » et additionne le résultat à la Force pour le test de Force qui s'ensuit.

Les Incarnés déjà dotés d'une arme à naphte / Corps à corps ne peuvent pas recevoir cet artefact.

ESPION KHAWAÏ

Valeur : 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

Valeur : 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 » et additionne le résultat à la Force pour le test de Force qui s'ensuit.

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

Valeur : 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 relancées une fois de plus.

TATOUAGE DE L'INCONSCIENT





Valeur : 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.



KIMONO PORTE-BONHEUR

Valeur : 2

Lors des tests de Force infligés à l'Incarné, les résultats  +,  + et  sont interprétés comme des  + sur la table de résolution.







LES MAINS D'OXYDE

Valeur : 2

Le joueur peut mettre deux cartes supplémentaires en réserve.

TZÛNAMI

Valeur : 2

Les résultats  +,  +,  et  sont interprétés comme des  + lors des tests de Force au corps à corps  réalisés avec l'Incarné.

CLOCHE DU DIEU RAT

Valeur : 3

Les unités de la compagnie acquièrent la compétence « 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.

LA NEUVIÈME POMPE DE RAT

Valeur : 3

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

GRIMOIRE

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.


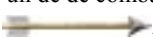
DÉPRESSURISATION

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

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.

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

Voie : Sorcellerie
Élément : Air
Valeur : 3
Mana : 20
Difficulté : 9
Cible : Spéciale
Durée : Instantanée

Le magicien invoque une unité de deux trolls. Il choisit leur élément (Eau, Feu, Terre) en fonction des figurines dont il dispose.

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 d'Eau.

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.

| Nom | Catégorie | Rang | PV | MOU | DEF | RES | C/P | D6 (cac) | ATT | FOR | D6 (tir) | TIR | FOR D | AUT | POU | FER | Compétences |
|--------------------------------|------------|------|----|-----|-----|-----|-----|----------|-----|-----|----------|-----|-------|-----|-----|-----|---|
| Archer | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 4 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 5 | 4 | | | | (Don du Rat) |
| Ashigarû | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 6 | 2 | 1 | 1 | 5 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) |
| Ashigarû / Musicien | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 6 | 2 | 1 | 1 | 5 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) |
| Ashigarû / Porte-étendard | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 6 | 2 | 1 | 1 | 5 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) |
| Ashigarû / Prophète | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 6 | 2 | 1 | 1 | 5 | 3 | | | | | | 4 | (Don du Rat) |
| Boucanier | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 4 | 2 | 1 | 1 | 5 | 3 | 1 | 3 | 4 | | | | (Don du Rat) |
| Bûshi | Infanterie | 2 | 1 | 10 | 4 | 5 | 1 | 2 | 5 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) Furie guerrière. |
| Casse-montagne | Machine | * | 4 | * | * | 10 | * | * | * | * | 1 | 5 | 11 | | | | (Tir à aire d'effet) |
| Casse-montagne / Servant | Machine | * | 1 | 10 | 4 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | | | | | | | (Don du Rat) |
| Chevalier Ströhm | Cavalerie | 2 | 2 | 20 | 6 | 6 | 3 | 2 | 5 | 4 | | | | | | | (Don du Rat) Bond. (Allonge) (Cavalerie lourde) |
| Dai-bakemono | Créature | 2 | 2 | 15 | 3 | 5 | 3 | 1 | 5 | 8 | | | | | | | (Don du Rat) Coup de maître. |
| Flibustier | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 4 | 2 | 1 | 1 | 5 | 5 | | | | | | | (Don du Rat) |
| Gobelin avec boulets | Infanterie | 2 | 1 | 10 | 4 | 2 | 1 | 2 | 5 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) Acharné. |
| Guerrier Ströhm | Infanterie | 2 | 1 | 10 | 4 | 6 | 1 | 1 | 5 | 5 | | | | | | | (Don du Rat) Instinct de survie. |
| Javelinier | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 4 | 3 | 1 | 1 | 5 | 3 | 1 | 3 | 0 | | | | (Don du Rat) |
| L'Argument | Machine | * | 2 | * | * | 6 | * | * | * | * | 1 | 7 | 10 | | | | (Tir perforant) |
| L'Argument / Servant | Machine | * | 1 | 10 | 4 | 2 | 1 | 1 | 5 | 3 | 1 | 3 | 4 | | | | (Don du Rat) |
| Maraudeur | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 6 | 3 | 1 | 1 | 5 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) |
| Maraudeur / Porte-étendard | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 6 | 3 | 1 | 1 | 5 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) |
| Matelot | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 4 | 2 | 1 | 1 | 5 | 5 | | | | | | | (Don du Rat) (Allonge) |
| Milicien | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 6 | 4 | 1 | 1 | 5 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) |
| Mutant | Infanterie | 2 | 1 | 10 | 4 | 4 | 1 | 2 | 5 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) Mutation. (Allonge) |
| Mutant / Musicien | Infanterie | 2 | 1 | 10 | 4 | 4 | 1 | 2 | 5 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) Mutation. (Allonge) |
| Mutant / Porte-étendard | Infanterie | 2 | 1 | 10 | 4 | 4 | 1 | 2 | 5 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) Mutation. (Allonge) |
| Mutant / Psycho-mutant | Infanterie | 2 | 1 | 10 | 4 | 4 | 1 | 2 | 5 | 3 | | | | | 3 | | (Don du Rat) Mutation. (Allonge) |
| Ninja | Infanterie | 2 | 1 | 10 | 4 | 2 | 1 | 1 | 5 | 5 | | | | | | | (Don du Rat) Eclaireur. |
| Ouistiti pirate | Infanterie | 1 | 1 | 10 | 4 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 5 | 4 | | | | (Don du Rat) |
| Roue folle | Cavalerie | 3 | 2 | 20 | 4 | 8 | 5 | 2 | 5 | 8 | | | | | | | (Don du Rat) Esquive. Implacable. (Cavalerie lourde) (Naphte / CAC) |
| Samûra | Infanterie | 3 | 1 | 10 | 6 | 6 | 3 | 2 | 7 | 3 | | | | | | | (Don du Rat) Contre-attaque. Furie guerrière. |
| Souffleur | Infanterie | 2 | 1 | 10 | 4 | 3 | 1 | 1 | 5 | 5 | | | | | | | (Don du Rat) Toxique. |
| Tirailleur | Infanterie | 2 | 1 | 10 | 4 | 5 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 7 | 6 | | | | (Don du Rat) Désengagement. (Naphte / Distance) |
| Troll de Feu | Créature | 3 | 2 | 15 | 3 | 12 | 5 | 1 | 7 | 13 | | | | | | | (Don du Rat) Régénération. Tueur-né. (Allonge) |
| Troll de Terre | Créature | 1 | 2 | 15 | 3 | 10 | 3 | 2 | 7 | 9 | | | | | | | (Don du Rat) |
| Troll d'Eau | Créature | 2 | 2 | 15 | 3 | 10 | 3 | 2 | 7 | 9 | | | | | | | (Don du Rat) Régénération. (Allonge) |
| Azzoth | Infanterie | 1 | 4 | 10 | 4 | 3 | 3 | 2 | 5 | 5 | | | | 2 | | | (Don du Rat) |
| Baron Ozöhn (cavalerie) | Cavalerie | 2 | 4 | 20 | 4 | 6 | 5 | 3 | 5 | 4 | 1 | 7 | 6 | 2 | | | (Don du Rat) Bond. Instinct de survie. (Allonge) (Cavalerie lourde) (Naphte / Distance) |
| Baron Ozöhn (fantassin) | Infanterie | 2 | 4 | 10 | 4 | 6 | 3 | 3 | 5 | 3 | | | | 2 | | | (Don du Rat) Instinct de survie. (Allonge) |
| Bazûka | Infanterie | 3 | 4 | 10 | 6 | 6 | 5 | 2 | 7 | 5 | | | | 4 | | | (Don du Rat) Contre-attaque. Furie guerrière. (Allonge) |
| Becbunzen | Infanterie | 2 | 4 | 10 | 4 | 6 | 3 | 2 | 5 | 5 | | | | 2 | | | (Don du Rat) Instinct de survie. (Allonge) (Naphte / CAC) |
| Capitaine Krill | Infanterie | 3 | 4 | 10 | 4 | 5 | 5 | 2 | 5 | 7 | | | | 4 | | | (Don du Rat) Bravoure. Tueur-né. |
| Cyanhur | Infanterie | 3 | 4 | 10 | 6 | 3 | 5 | 3 | 7 | 3 | | | | 4 | | | (Don du Rat) Assassin. Furie guerrière. |
| Gidzzit | Infanterie | 2 | 4 | 10 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | | | | 2 | 5 | | (Don du Rat) Focus. |
| Golborak | Infanterie | 3 | 4 | 10 | 4 | 8 | 5 | 3 | 5 | 7 | | | | 4 | | | (Don du Rat) Régénération. Stratège. (Naphte / CAC) |
| Goreth | Infanterie | 2 | 4 | 15 | 3 | 5 | 5 | 3 | 5 | 8 | | | | 2 | | | (Don du Rat) Mutation. |
| Hoosû Ūzo | Infanterie | 2 | 4 | 10 | 4 | 2 | 3 | 2 | 5 | 3 | | | | 2 | | 6 | (Don du Rat) Illumination. |
| Kérozen | Infanterie | 1 | 4 | 10 | 4 | 3 | 3 | 2 | 5 | 5 | | | | 2 | 3 | | (Don du Rat) |
| Kobalt | Infanterie | 1 | 4 | 10 | 4 | 6 | 3 | 3 | 5 | 5 | | | | 2 | | | (Don du Rat) |
| Kûmité | Infanterie | 1 | 4 | 10 | 4 | 2 | 3 | 3 | 5 | 3 | | | | 2 | | | (Don du Rat) (Allonge) |
| La Babayagob | Infanterie | 2 | 4 | 10 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 5 | 6 | 2 | 5 | | (Don du Rat) Magistère. |
| Monsieur Dhypter | Infanterie | 1 | 4 | 10 | 4 | 2 | 3 | 2 | 5 | 5 | 1 | 0 | 5 | 2 | | | (Don du Rat) |
| Sulfur / Le Mangeur de gniards | Créature | 3 | 4 | 15 | 3 | 12 | 7 | 2 | 7 | 13 | | | | 4 | 7 | | (Don du Rat) Magistère. Régénération. (Allonge) |
| Sulfur / Maître Sulfur | Infanterie | 3 | 4 | 10 | 6 | 5 | 5 | 2 | 7 | 3 | | | | 4 | 7 | | (Don du Rat) Magistère. Régénération. |
| Wazabi | Infanterie | 2 | 4 | 10 | 4 | 2 | 3 | 2 | 5 | 3 | | | | 2 | | 6 | (Don du Rat) Eclaireur. |
| Xhérus | Infanterie | 1 | 4 | 10 | 4 | 2 | 3 | 2 | 5 | 3 | | | | 2 | | 4 | (Don du Rat) |

| Nom | Effectif minimum | P.A. | + 1 combat-tant spécial | + 2 combat-tants spéciaux | + 3 combat-tants spéciaux | Effectif maximum | P.A. | + 1 combat-tant spécial | + 2 combat-tants spéciaux | + 3 combat-tants spéciaux | Combattant supplémentaire | Figurine métal |
|--------------------------------|------------------|------|-------------------------|---------------------------|---------------------------|------------------|------|-------------------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|--|
| Archer | 8 | 250 | | | | 12 | 375 | | | | 35 | Archer gobelin. |
| Ashigarû | 8 | 250 | 275 | 300 | 325 | 12 | 375 | 400 | 425 | 450 | 35 | Ashigarû. |
| Ashigarû / Musicien | | | | | | | | | | | | Musicien ashigarû. |
| Ashigarû / Porte-étendard | | | | | | | | | | | | Porte-étendard ashigarû. |
| Ashigarû / Prophète | | | | | | | | | | | | Prophète gobelin. |
| Boucanier | 8 | 275 | | | | 12 | 400 | | | | 35 | Boucanier gobelin. Canonier gobelin. |
| Bûshi | 6 | 275 | | | | 6 | | | | | | Bûshi. |
| Casse-montagne | 1 | 150 | | | | 1 | | | | | | Casse-montagne. |
| Casse-montagne / Servant | 4 | | | | | 4 | | | | | | Artificier gobelin. |
| Chevalier Strôhm | 3 | 525 | | | | 3 | | | | | | Noble chevalier Strôhm. |
| Daï-bakemono | 3 | 300 | | | | 3 | | | | | | Daï-bakemono. |
| Flibustier | 8 | 225 | | | | 12 | 325 | | | | 30 | |
| Gobelin avec boulets | 6 | 225 | | | | 6 | | | | | | |
| Guerrier Strôhm | 6 | 275 | | | | 6 | | | | | | Guerrier, Garde du corps Strôhm. Scaphandrier. |
| Javelinier | 8 | 250 | | | | 12 | 375 | | | | 35 | Javelinier gobelin. |
| L'Argument | 1 | 125 | | | | 1 | | | | | | L'Argument. |
| L'Argument / Servant | 2 | | | | | 2 | | | | | | Boucanier gobelin. Canonier gobelin. |
| Maraudeur | 8 | 250 | | | | 12 | 375 | | | | 35 | Maraudeur gobelin. |
| Maraudeur / Porte-étendard | | | | | | | | | | | | Porte-étendard gobelin. |
| Matelot | 8 | 250 | | | | 12 | 375 | | | | 35 | Matelot gobelin. |
| Milicien | 8 | 275 | | | | 12 | 400 | | | | 35 | Milicien de Klûne. |
| Mutant | 6 | 300 | 325 | 350 | 375 | 9 | 450 | 475 | 500 | 525 | 50 | Mutant gobelin. |
| Mutant / Musicien | | | | | | | | | | | | Cogneur de gong cyclope |
| Mutant / Porte-étendard | | | | | | | | | | | | Porte-arête de No-Dan-Kar. |
| Mutant / Psycho-mutant | | | | | | | | | | | | Psycho-mutant gobelin. |
| Ninja | 6 | 200 | | | | 6 | | | | | | Ninja gobelin. |
| Ouistiti pirate | 1 | 30 | | | | 1 | | | | | | Baron Samedi. |
| Roue folle | 3 | 700 | | | | 3 | | | | | | Roue folle gobeline. |
| Samûra | 4 | 300 | | | | 4 | | | | | | Samûra |
| Souffleur | 6 | 200 | | | | 6 | | | | | | Souffleur gobelin. |
| Tirailleur | 6 | 325 | | | | 6 | | | | | | Tirailleur gobelin. |
| Troll de Feu | 2 | 400 | | | | 2 | | | | | | Troll rouge. |
| Troll de Terre | 2 | 375 | | | | 2 | | | | | | Troll de guerre. |
| Troll d'Eau | 2 | 400 | | | | 2 | | | | | | Troll noir. |
| Azzoth | 1 | 95 | | | | | | | | | | |
| Baron Ozôhn (cavalerie) | 1 | 365 | | | | | | | | | | |
| Baron Ozôhn (fantassin) | 1 | 160 | | | | | | | | | | |
| Bazûka | 1 | 205 | | | | | | | | | | |
| Becbunzen | 1 | 145 | | | | | | | | | | |
| Capitaine Krill | 1 | 165 | | | | | | | | | | |
| Cyanhur | 1 | 205 | | | | | | | | | | |
| Gidzzit | 1 | 135 | | | | | | | | | | |
| Golborak | 1 | 270 | | | | | | | | | | |
| Goreth | 1 | 245 | | | | | | | | | | |
| Hoosû Ūzo | 1 | 165 | | | | | | | | | | |
| Kérozen | 1 | 145 | | | | | | | | | | |
| Kobalt | 1 | 150 | | | | | | | | | | |
| Kûmité | 1 | 115 | | | | | | | | | | |
| La Babayagob | 1 | 170 | | | | | | | | | | |
| Monsieur Dhypter | 1 | 105 | | | | | | | | | | |
| Sulfur / Le Mangeur de gniards | 1 | 520 | | | | | | | | | | |
| Sulfur / Maître Sulfur | 1 | 265 | | | | | | | | | | |
| Wazabi | 1 | 170 | | | | | | | | | | |
| Xhérus | 1 | 140 | | | | | | | | | | |