

RAT GOLEM SKAVEN

Points de vie:	12
Mouvement:	Spécial
Combat:	2
Tir:	-
Force:	6
Endurance:	6
Initiative:	-
Attaques:	Spécial
Or:	480
Armure:	-
Dommages:	Spécial

Mouvement Malepierre	
1° tour	
2° tour	
3° tour	
4° tour	
5° tour	
6° tour	
7° tour	
8° tour	
9° tour	
10° tour	

Rat	Golem
PV	12

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Le Rat Golem est un prototype de nouvelle créature skaven. C'est un Rat Ogre mécanisé. Son corps est renforcé de pièces en malepierre qui augmentent sa résistance à la magie et lui donnent le pouvoir de se guérir seul. En contrepartie, il est plus stupide qu'un Rat Ogre et doit souvent être réparé. Il n'est pas nécessaire de nourrir un Rat Golem, car la malepierre lui fournit son énergie mais c'est une source d'énergie lente et irrégulière, il se peut donc qu'il ne soit pas parfaitement fiable. Quand Quirrik aura résolu ce problème (s'il y parvient !) le Rat Golem sera l'un des combattants skavens les plus puissants, que seuls surpasseront les Verminarques (d'après ce que prétend Quirrik) !

REGLES SPECIALES

POUVOIR DE LA MALEPIERRE.

Le Rat Golem est très imprévisible dans ses mouvements et sa façon de se battre. A chaque tour, reportez-vous à la procédure suivante pour déterminer ses déplacements et ses attaques.

1. Lancez 2D6 pour savoir combien d'énergie la malepierre fournit au Rat Golem. Notez le résultat sur un papier.
2. Tirez un pion de guerrier pour désigner le personnage que le Rat Golem considère l'ennemi le plus menaçant du tour.
3. Le Rat Golem ne peut jamais être bloqué. Déplacez-le entre les guerriers en comptant un point d'énergie par case. S'il ne peut pas atteindre une figurine, par manque d'énergie ou à cause d'un obstacle, le Rat Golem s'en approche aussi près que possible et s'immobilise sans rien faire.
4. Si le Rat Golem atteint une case adjacente à celle du guerrier à attaquer, lancez 1 D6 et référez-vous à son tableau d'attaque (ci-dessous).

IMPASSIBILITE

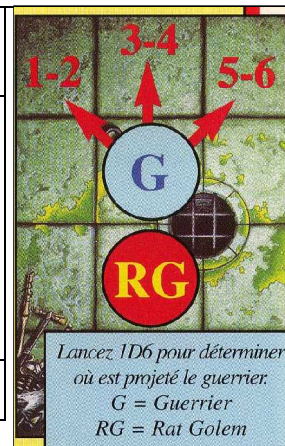
Lancez 1D6 si le Rat Golem est touché par une attaque. Sur un résultat de 4+, le coup frappe un morceau de malepierre ou provoque une blessure immédiatement soignée et ne cause donc aucun dommage.

RESISTANCE MAGIQUE 4+

Lancez 1 D6 si un sort est lancé contre le Rat Golem. Sur un résultat de 4+, le sort est sans effet.

ATTAQUES DU RAT GOLEM

1D6	Attaque
1 - 2	Le Rat Golem effectue des attaques normales, en utilisant les valeurs de son profil. Il peut faire une attaque par point d'énergie qui lui reste en début de combat, et provoque 1D6+6 blessures à chaque fois qu'il touche son adversaire.
3	Le Rat Golem soulève sa victime et la jette violemment au sol. Effectuez normalement un jet pour toucher. Si ce jet réussit, le guerrier subit 1 D6+6 blessures, avec sauvegardes normales, et ne pourra pas livrer d'attaque dans la prochaine phase des guerriers, trop occupé qu'il sera à reprendre ses esprits !
4	Le Rat Golem broie les os de sa victime dans une horrible étreinte et lui inflige une blessure pour chaque point d'énergie qu'il lui reste, sans que soient prises en compte l'armure et l'Endurance du guerrier !
5	Le Rat Golem saisit un guerrier dans ses mâchoires et le projette. Reportez-vous au diagramme de droite pour savoir dans quelle direction. Le guerrier traverse en ligne droite un nombre de cases égal au nombre de point d'énergie restant au Rat Golem. S'il frappe un mur ou un autre personnage sur le trajet, il subit (de même que le personnage éventuellement percuté) un nombre de blessures correspondant à la distance non parcourue, sans prendre en compte son armure et son Endurance. Par exemple, si un guerrier doit franchir six cases et n'en parcourt que deux avant de heurter une autre figurine, les deux personnages subissent 4 blessures chacun.
6	Rugissant de fureur, le Rat Golem se rue sur un guerrier et lui inflige une terrible morsure. Effectuez un jet pour toucher normal. En cas de succès, le guerrier subit 1D3 blessures (sur



	1D6, on donne 1/2=1, 3/4=2 et 5/6=3) par point d'énergie restants au Rat Golem, sans que soient prises en compte son Endurance et son armure.
--	---