



LE RAT CORNU™

Sous les cités du Vieux Monde s'étend un vaste réseau de tunnels, cavernes, et routes souterraines. Les Skavens se déplacent furtivement dans cet Empire Souterrain, attendant l'occasion parfaite pour sortir de leurs trous et détruire leurs ennemis pour la gloire de leur terrible dieu, l'énigmatique Rat Cornu. Alors que les Puissances de la Corruption aussi nommées les Puissances de la Ruine cherchent à corrompre le Vieux Monde, les Skavens cherchent à être la cause principale de la destruction du Vieux Monde.

L'extension **Le Rat Cornu** introduit de nouveaux éléments pour le jeu **Chaos dans le Vieux Monde**. On y trouve une nouvelle puissance et les règles pour jouer à cinq joueurs, ainsi qu'un set de cartes Vieux Monde offrant des événements plus variés et des variantes pour les joueurs expérimentés. Cette extension propose également des cartes Chaos et Amélioration alternatives pour les quatre Puissances de la Corruption de **Chaos dans le Vieux Monde**, que l'on peut utiliser avec ou sans cette extension.

Matériel

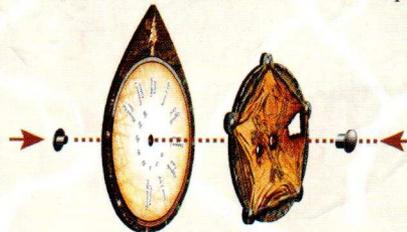
- 15 séides en plastique du Rat Cornu :
 - » 11 Guerriers des Clans (Adorateurs)
 - » 3 Rats-Ogres (Guerriers)
 - » 1 Verminarque (Démon Majeur)
- 120 cartes Chaos (24 par Puissance)
- 25 cartes Amélioration (5 par Puissance)
- 9 cartes Vieux Monde niveau expert
- 5 cartes Référence Puissance de la Corruption
- 1 cadran de Menace Rat Cornu
- 1 set de connecteurs en plastique
- 14 pions en carton :
 - » 10 pions Skaven
 - » 1 marqueur de point de victoire Rat Cornu
 - » 4 marqueurs Puissance (il y en a quelques uns de plus)
- 1 fiche de Puissance Rat Cornu

Règle pour 5 Joueurs

Dans les parties à 5 joueurs, on utilise 7 cartes Vieux Monde comme dans les parties avec 4 joueurs.

Assembler le Cadran

On assemble le cadran du Rat Cornu comme indiqué sur ce schéma.



Règles pour le Rat Cornu

Le Rat Cornu est la cinquième option pour les joueurs quand ils choisissent les Puissances de la Corruption autrement nommées les Puissances de la Ruine. Le Rat Cornu demeure une option valide, même lors de parties à moins de 5 joueurs.

Les règles suivantes s'appliquent quand on joue avec le Rat Cornu :

Distribuer les Marqueurs PV

La fiche de Puissance du Rat Cornu étant plus petite que les autres. Au lieu de distribuer aléatoirement ces fiches, On prend les marqueurs PV (points de victoire) des Puissances et chaque joueur en pioche un au hasard.

Ordre du Jeu

Le joueur Rat Cornu est le dernier dans l'ordre standard des Puissances du Chaos, et doit donc s'asseoir à la gauche du joueur Slaanesh. On place le cadran du Rat Cornu entre le cadran de Slaanesh et celui de Khorne pour s'en souvenir.

Pions de Départ Vieux Monde

On remplace deux pions Paysan par deux pions Skaven quand on prépare les pions de départ Vieux Monde.

Remplacement de la Carte Vieux Monde

Retirez la carte Vieux Monde « La Dette du Grand Cornu » de la boîte de base et remplacez-la par la version révisée de cette extension.

Phase de Pioche

Durant la phase de pioche, le joueur Rat Cornu pioche deux cartes Chaos. Il réinitialise son marqueur Puissance sur la case 6, comme indiqué sur sa fiche de Puissance.

Valeur de Menace

La valeur de Menace du Rat Cornu est indiquée dans la petite fenêtre de son cadran, comme pour les autres Dieux du Chaos. Si la Menace du Rat Cornu est à égalité avec celle d'un autre joueur, on considère que la Menace du Rat Cornu est **inférieure**.

Condition d'Avancement de Cadran

Le joueur Rat Cornu collecte un pion avancement de cadran chaque fois qu'il domine une région contenant au moins un pion Skaven.

Avancer le Cadran de Menace

Comme pour les autres Puissances de la Corruption, le cadran du joueur Rat Cornu suit la règle « Avancer les Cadran de Menace » comme expliqué page 21 des règles de **Chaos dans le Vieux Monde**.

Destruction et Décompte des Régions Dévastées

Les figurines du Rat Cornu ne placent pas de pions corruption, signifiant que le joueur Rat Cornu n'affecte pas directement la dévastation. Au lieu de cela, quand on fait le décompte d'une région dévastée, ses figurines comptent comme autant de corruption que leur coût de puissance (un Guerrier des Clans compte comme un 1, un Rat-Ogre compte comme un 2, un Verminarque comme une corruption 3).

De même, si le joueur Rat Cornu a au moins une figurine dans une région quand celle-ci est dévastée, il est considéré comme un dévastateur participant et marque les points de victoire de la carte Dévastation pour les dévastateurs. **Ces capacités uniques sont spécifiques aux séides du Rat Cornu.**

Exemple : dans la phase de corruption, Nurgle et Tzeentch placent des pions corruption à Kislev, qu'ils vont maintenant dévaster avec un total de 12 corruptions (5 pions Nurgle + 5 pions Tzeentch + 2 pions Malepierre). Le Rat Cornu a 4 Adorateurs et 1 Guerrier à Kislev. Selon la première carte Dévastation, Nurgle, Tzeentch, et le Rat Cornu marquent chacun 3 points de victoire, immédiatement, en tant que dévastateurs participants.

Dans la phase de fin, a lieu le décompte de la région dévastée de Kislev. Le Rat Cornu a des figurines dans cette région valant 6 corruptions (4 Adorateurs = 1 corruption chacun ; 1 Guerrier = 2 corruption). Le Rat Cornu a le plus contribué au niveau de la corruption et marque 8 points de victoire, ce qui laisse 4 points à Nurgle comme deuxième plus fort total de pions corruption.

Règles Supplémentaires

Les règles suivantes peuvent être utilisées avec l'extension **Le Rat Cornu**.

Cartes Vieux Monde Niveau Expert

Cette extension propose neuf nouvelles cartes Vieux Monde « niveau expert ». On peut mélanger ces cartes avec celles du jeu de base pour augmenter la variété et avoir des événements un peu plus difficiles. Les cartes de niveau expert sont identifiables par un symbole dans le coin inférieur droit de la carte.

Variante Royaume du Chaos

Lors de la préparation, les joueurs créent le paquet Vieux Monde en n'utilisant que les cartes Vieux Monde de niveau expert, ce qui rend le jeu plus difficile avec une pointe de coopération. On mélange les neuf cartes et on prend le nombre nécessaire (qui dépend du nombre de joueurs) pour créer le paquet Vieux Monde. Les autres règles ne changent pas.

Paquets de Cartes Chaos de Morrslieb

Chaque Puissance de la Corruption reçoit de nouvelles cartes Chaos et Amélioration, le set de Morrslieb.

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent décider quel set de cartes prendre : les cartes du jeu de base ou les cartes Morrslieb. Quel que soit leur choix, **tous** les joueurs doivent utiliser les cartes Chaos et Amélioration de ce set. On **ne peut pas** mélanger les cartes des deux sets, et un joueur ne peut pas jouer avec un set différent des autres joueurs. La seule exception est le joueur Rat Cornu qui utilise **toujours** le set Morrslieb. On peut identifier le set Morrslieb par le symbole dans le coin inférieur droit de la carte.

FAQ

Vous trouverez sur notre site internet (www.edgeent.com) la fiche corrigée de Slaaneh (si vous ne l'avez pas encore), ainsi que la FAQ et les errata du jeu de base.

Crédits

Auteur du jeu de base : Eric M. Lang

Auteurs de cette extension : Eric M. Lang, Jay Little, et James Hata

Création graphique : Michael Silsby avec Andrew Navaro, Brian Schomburg, et Wil Springer

Producteur : Steven Kimball

Responsable de production : Eric Knight

Auteur principal FFG : Corey Konieczka

Producteur principal FFG : Michael Hurley

Éditeur : Christian T. Petersen

Testeurs : Allison Aarestad, Bill Anderson, Justin Baller, Jaffer Batata, Andrew Baussan, Josh Bodine, Bryan Bornmueller, Alex Brickner, Derek Coleman, Ryann Collins, Jeannine Duncan, Andrew Fischer, Sean Foster, Andrew Frick, Chris Gerber, John Goodenough, Josh Greenman, Evan Hall, Joseph Hall, Eric Hanson, Matthew Harkrader, Michael Hirsch, Keith Hurley, Michael Hurley, Patrick John, James Kniffen, Dallas Melhoff, Brian

Mola, Jason Mueller, Mark Pollard, Matthew Ranck, Matthew Roppe, Dianna Schempp, Jeremy Silveira, William Sperl, Misty Spicer, Sam Stewart, Adam Taubenheim, Jonathan Thompson, Anton Torres, Jake Watson, Donny Weber, et Peter Wocken

Remerciements spéciaux au Brown College Crew.

Traducteur : Frédéric Bizet

Relecteurs : Grégory Penne & StéphaneB

Games Workshop

Managers de la licence : Graeme Nicoll & Owen Rees

Responsable de la licence : Andy Jones

Responsable de la propriété intellectuelle : Alan Merrett

Le Rat Cornu © Games Workshop Limited 2011. Games Workshop, *Warhammer*, *Chaos dans le Vieux Monde* et toutes les marques associées, logos, lieux, noms, créatures, races et insignes/logos/symboles/objets de race, véhicules, lieux, armes, unités et insigne d'unité, personnages et illustrations du monde de *Warhammer* et du jeu *Chaos dans le Vieux Monde* sont TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000–2011, enregistré au Royaume-Uni et dans d'autres pays. Édition publiée sous licence à Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tel : 0534364050. Gardez ces informations pour vos archives. Ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être ingérés. Photo non contractuelle. Fabriqué en Chine.

www.EdgeEnt.com

