

LES FORCES ALGEROTH

CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades supérieures que vous ne comptez d'escouades inférieures.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'indépendants que vous ne comptez d'escouades, et certains d'entre eux ne peuvent être achetés qu'en combinaison avec certaines escouades.
- Vous pouvez acheter des unités de la Horde ou des Sectes pour compléter votre force mais celles-ci doivent répondre aux critères d'achat de leurs listes d'armées. Par exemple, vous ne pouvez acheter un indépendant des Sectes que si vous avez déjà acheté une escouade inférieure des Sectes.
- Vous ne pouvez pas acheter un combattant avec la faculté spéciale commandement (force) si vous ne disposez pas au minimum de 3 indépendants avec une distance de commandement de 8 pas et 6 escouades.
- Vous ne pouvez pas acheter des unités de la Horde et des Sectes pour une même armée.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'unité de Taille 6 que vous ne comptez de tranche de 500 points de votre armée.

BOMBARDEMENTS

Un bombardement nécessite qu'une seule condition pour être déclenché durant une partie : le déploiement d'un commandant avec la faculté spéciale télépathie. Le joueur des Légions Obscures a le choix entre cinq types de bombardements, ceux-ci sont accessibles sans coût supplémentaire. Simplement le joueur n'aura accès qu'à celui correspondant à l'Apôtre qu'il a choisi en début de partie.

Obus nécrotech

Dom 13

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-	-	-

Type :

arme de tir indirect à marqueur

Règles Spéciales :

Force d'Algeroth uniquement. Utilisez le grand marqueur d'explosion. À l'exception des véhicules, les combattants sont automatiquement jetés à terre. Pour chaque combattant tué, lancez 1D20. Sur un résultat de 18 à 20, placez un marqueur zombie à côté de sa figurine couchée. À la fin du tour, remplacez toutes les figurines avec un marqueur zombie par un Légionnaire Mort-Vivant. Ils sont soumis aux règles suivantes :

- Un zombie cherche à rejoindre un maître zombie qui se trouve dans sa ligne de mire, quelle que soit son allégeance. Si aucun combattant de ce type ne se trouve dans sa ligne de mire, il ne peut strictement rien faire, hormis se défendre en combat rapproché.
- Une fois à distance de commandement, le zombie rejoint automatiquement l'unité, quel que soit ses règles de composition. Elles sont purement et simplement ignorées.
- Un zombie peut rejoindre un combattant avec un marqueur de silence ou furtivité, auquel cas le combattant en question perdra son marqueur tant que le zombie l'accompagnera.

AMÉLIORATIONS

Il existe tout une palette d'améliorations qui peuvent s'appliquer à certaines unités appartenant aux différentes armées des Légions Obscures. Le coût indiqué concerne l'achat de l'amélioration pour un combattant ou une arme et se rajoute à son coût, si un chef d'escouade bénéficie d'une amélioration, tous les membres de son escouade doivent en bénéficier en achetant autant d'exemplaires que nécessaire. Enfin les armes doivent mentionner spécifiquement qu'elles peuvent bénéficier d'une amélioration pour effectivement l'acheter :

Balles traçantes

Coût 3

Partie en combat nocturne. Annule de 4 points la pénalité de tir dans l'obscurité. Ôte -1 au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat à distance. De plus, les adversaires bénéficient d'un bonus de +2 au TIR lorsqu'ils ciblent le combattant utilisant de telles munitions. Placez un compteur de flamme à côté de sa figurine.

COCONS

Il existe tout une palette de cocons qui peuvent déployer certaines unités appartenant aux différentes armées des Légions Obscures. Le coût indiqué concerne l'achat d'un exemplaire de cocon avec ses combattants et chacun est affecté à une liste d'armées. Seule la liste d'armées des sectes ne dispose d'aucun cocon du fait de la nature de ses opérations. Ces cocons sont comptabilisés comme unités de soutien lors de la constitution de votre armée. Les cocons sont soumis aux règles suivantes :

- Les cocons doivent sélectionner leur zone d'atterrissage de la même manière que des combattants déployés en parachute ;
- les troupes transportées ne pourront se débarquer qu'au prochain tour de jeu ;
- si le cocon est détruit avant qu'ils débarquent, les combattants sont soumis aux règles de destruction d'un transport de troupes.

Cocon d'Algeroth

Coût 144

BLE	DEP	ARM	TAI
4/4	-	18	5

Nécrotyran

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	4	8	3	1	4	3	9	2

Spécialiste Moissonneur Carnassier

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	5	11	3	2	6	3	11	3

Structure : ESCOUADE

4 Nécrotyrans
1 spécialiste Moissonneur Carnassier

Équipement :

Nécrotyran : belzarach
Spécialiste Moissonneurs Carnassier : fusil-mitrailleur Valcheck

Facultés spéciales :

Nécrotyran : anarchiste
Spécialiste Moissonneur Carnassier : ripaille

Règles Spéciales :

Des ronces épaisses poussent dans un rayon 6 pas tout autour du point d'atterrissage du cocon. Jusqu'à la fin de la partie, tous les combattants ennemis dans cette zone se déplacent en terrain difficile.

LÉGIONNAIRES NÉRONIENS

Légionnaires Néronien

Coût 23

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	4	11	3	1	4	3	7	2

Spécialiste Golem d'Obscurité

Coût 35

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	7	5	8	3	3	7	3	13	3

Structure : ESCOUADE

4-12 Légionnaires néroniens
1 spécialiste Golem d'Obscurité

Équipement :

Légionnaire Néronien : belzarach
Spécialiste Golem d'Obscurité : azogar

Facultés spéciales :

Légionnaire Néronien : résistance mortifère, déploiement en parachute

Spécialiste Golem d'Obscurité : aura d'obscurité

Règles Spéciales :

Le spécialiste Golem d'Obscurité est déployé par téléportation avec 2 actions une fois que son escouade a terminé son déploiement en parachute. Placez sa figurine au centre du petit marqueur d'explosion utilisé lors du parachutage.

ALGEROTH

Escouades inférieures

- Légionnaires Néroniens
- Nécrotyrans

Escouades supérieures

- Corrodeurs Infernaux
- Moissonneurs Carnassiers

Indépendants

- indépendants liés à une unité
- Tekron
- Népharite d'Algeroth
- Alakhāi
- Golgotha
- Ragathol

Unités de Soutien

- Razide Nasca
- Biogéant

NÉCROTYRANS

Nécrotyran											Coût 18
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI		
7	8	4	8	3	1	4	3	9	2		

Spécialiste Moissonneur

Carnassier											Coût 38
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI		
8	8	5	11	3	2	6	3	11	3		

Structure : ESCOUADE

4-8 Nécrotyrans jusqu'à 2 spécialistes Moissonneur Carnassier
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Nécrotyran : belzarach

Spécialiste Moissonneurs Carnassier : fusil-mitrailleur Valcheck

Facultés spéciales :

Nécrotyran : anarchiste

Spécialiste Moissonneur Carnassier : ripaille

Règles Spéciales :

Aucune

CORRODEURS INFERNAUX

Corrodeur Infernal											Coût 39
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI		
10	6	5	11	3	2	6	4	10	3		

Structure : ESCOUADE

2-4 Corrodeurs Infernaux

Équipement :

Tronçonneuse crache-acide

Facultés spéciales :

Embuscade

Règles Spéciales :

Aucune

MOISSONNEURS CARNASSIERS

Moissonneur Carnassier											Coût 37
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI		
7	8	5	10	3	2	7	3	10	3		

Structure : ESCOUADE

3-6 Moissonneurs Carnassiers

Équipement :

Fusil-mitrailleur Valcheck

Facultés spéciales :

Ripaille

Règles Spéciales :

Aucune

TEKRON

Tekron											Coût 53
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI		
10	7	5	13	3	3	7	5	12	3		

Structure : INDÉPENDANT

1 Tekron

Équipement :

Griffe nécrotech

Facultés spéciales :

Commandement (division), attaque secondaire, vulnérabilité (-2)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Tekron est de 8 pas. Il combat avec ses puissantes tentacules nécrobiotiques (Attaque ±0, DOM 8).

NÉPHARITE D'ALGEROTH

Népharite d'Algeroth											Coût 41
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI		
11	7	13	14	3	3	7	3	12	3		

Structure : INDÉPENDANT

1 Népharite d'Algeroth

Équipement :

Azogar

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), inspirer la peur (-1), commandement (division), supercharge (+1), télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Népharite est de 8 pas. Il peut choisir 2 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs d'Algeroth. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Népharite d'Algeroth dans votre armée.

RAGATHOL

Ragathol											Coût 55
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI		
11	7	13	14	3	3	7	3	12	3		

Structure : INDÉPENDANT

Ragathol

Équipement :

Glaive des âmes

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (1), maître zombie, régénération (5), télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Ragathol est de 8 pas. Il peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs d'Algeroth. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Ragathol dans votre armée.

ALAKHAÏ LE RUSÉ

Alakhaï le Rusé											Coût 54
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI		
12	7	15	15	3	4	7	3	13	3		

Structure : INDÉPENDANT

Alakhaï le Rusé

Équipement :

Lame dimensionnelle

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (3), inspirer la peur (-3), commandement (force), vision stratégique, télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'Alakhaï le Rusé est de 10 pas. Il peut choisir 3 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs d'Algeroth. Pour 5 points supplémentaires lors de son achat, Alakhaï pourra utiliser une fois durant la partie le pouvoir surnaturel faux ordres de la liste de pouvoirs surnaturels de Semaï. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Alakhaï le Rusé dans votre armée.

GOLGOTHA

Golgotha											Coût 61
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI		
12	6	14	14	3	4	6	3	12	3		

Structure : INDÉPENDANT

Golgotha

Équipement :

Griffe nécrotech

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), inspirer la peur (-2), commandement (division), coup mortel, close combat (-2), télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Golgotha est de 8 pas. En combat rapprochée, l'armure Carcass de Golgotha annule les bonus de charge adverses et lui fait bénéficier d'un bonus de +3 au DOM en mêlée. Elle peut choisir 2 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs d'Algeroth. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Golgotha dans votre armée.

FACULTÉS SPÉCIALES

Anarchiste

Le combattant avec cette faculté spéciale n'a besoin d'effectuer aucun test d'Autorité pour tirer en combat rapproché ou sur un allié.

Attaque secondaire

Cette faculté spéciale procure une seconde attaque de mêlée par action de combat rapproché. Cette seconde attaque s'effectue avec une arme différente en appliquant un malus de -4 au COM du combattant.

Aura d'Obscurité

Cette faculté spéciale confère au combattant une aura s'étendant à bout portant imposant un test d'Autorité à tout adversaire tentant de l'attaquer. En cas d'échec, l'action est perdue.

Close combat

Un ennemi attaquant en mêlée le combattant avec cette faculté spéciale subit le malus indiqué à son COM.

Commandement

Avec le niveau *unité* indiqué, cette faculté spéciale permet au combattant de dépenser 1 action, une fois par tour, pour donner des ordres à un chef d'escouade du même type que le combattant à distance de commandement. L'escouade recevant l'ordre est alors activée à la fin du tour du combattant.

Le combattant avec cette faculté spéciale peut aussi dépenser 1 action pour devenir le nouveau chef d'une escouade du même type que le combattant. Assumer le commandement d'une escouade l'active immédiatement si elle n'a pas déjà agit durant ce tour. Sauf indication contraire, une personnalité peut prendre le commandement d'une escouade uniquement si son Autorité est supérieure de 3 points à celle de l'escouade.

Avec le niveau *division* indiqué, le combattant peut donner des ordres à n'importe quel type d'unité dans votre force à distance de commandement. De plus il peut consacrer une action à rallier une unité piquée ou mise en déroute à distance de commandement.

Avec le niveau *force* indiqué, le combattant peut donner des ordres à n'importe quel type d'unité dans votre force dans ligne de mire. La présence d'un combattant avec cette faculté spéciale à ce niveau est requise pour autoriser un bombardement (voir la rubrique Bombardements pour plus de détails).

RAZIDE NASCA

Razide Nasca										Coût 87
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
11	9	10	12	3	4	7	4	13	3	

Structure : INDÉPENDANT

1 Razide Nasca

Équipement :

Mitrailleuse ashnagaroth

Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-2), attaque secondaire, instinct prédateur (+8)

Règles Spéciales :

Le Razide Nasca peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque ±0, DOM 13). Il n'a pas à faire de tests de moral pour résister aux effets de la panique ou de la peur.

BIOGÉANT

Biogéant										Coût 152
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
10	10	4	8	3	8	11	4	15	6	

Structure : INDÉPENDANT

1 Biogéant

Équipement :

Biocanon

Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-5), impénétrabilité, attaque secondaire, vulnérabilité (-2)

Règles Spéciales :

Le Biogéant peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque ±0, DOM 16) jusqu'à 3 pas de distance. Le Biogéant ne peut plonger à couvert ni se mettre à plat ventre. Il n'a pas à faire de tests de moral pour résister aux effets de la panique ou de la peur. Il peut pousser un grand cri au prix d'une action pour bénéficier de la faculté spéciale inspirer la peur (-10) jusqu'à la fin du tour !

FACULTÉS SPÉCIALES

Coup mortel

Cette faculté spéciale procure au combattant un multiplicateur de blessures (x1) supplémentaire avec ses armes de mêlée. Une épée ordinaire (DOM : FOR+4) devient entre ses mains une arme qui inflige des dommages de FOR+4(x2).

Déploiement en parachute

Cette faculté spéciale permet de déployer l'unité après la phase de déploiement, à n'importe quel moment d'un des tours du joueur. Pour indiquer la zone de parachutage, placez le petit marqueur d'explosion toujours à plus de 6 pas d'un ennemi et plus de 2 pas d'un obstacle (Taille 1 ou plus). Chaque membre de l'escouade effectue un jet de déviation pour déterminer où sa figurine sera posé :

- si le combattant atterrit sur une surface plane, le combattant effectue un test d'Autorité. En cas de succès, placez un marqueur à plat ventre à côté de sa figurine. Sinon, placez un marqueur jeté à terre à côté d'elle.
- si le combattant atterrit au sommet d'un obstacle ou sur une surface aquatique, placez sa figurine vers la surface plane la plus proche. Placez les marqueurs jetés à terre et activés à côté de côté d'elle.
- si le combattant atterrit à moins de 3 pas d'un ennemi, celui-ci est immédiatement tué. Retirez sa figurine de la partie.

Si le combattant atterrit sur le petit marqueur d'explosion, il peut effectuer immédiatement 2 actions pour ce tour de jeu. Sinon il ne peut effectuer pour ce tour qu'une seule action. Ces actions doivent être utiliser avant qu'un autre membre de l'unité n'atterrisse.

Lors du tour de parachutage, les membres de l'unité ne sont pas soumis à la pénalité d'être hors de la distance de commandement. Celle-ci sera pour le restant de la partie égale à 8 pas. Enfin les pertes subies pendant le parachutage ne font l'objet d'aucun test de moral.

Embuscade

Un combattant avec cette faculté spéciale peut garder en réserve 2 actions lorsqu'il se met en attente (2 marqueurs d'attente sont placés à côté de sa figurine). De plus, il peut utiliser ses actions d'attente sans réaliser un quelconque test d'Autorité.

Impénétrabilité

Grâce à cette faculté spéciale, le combattant ignore les attaques de type morsures, coups de griffes ou de cornes infligeant des dommages inférieurs ou égaux à 12. Aucun test d'Armure n'est effectué. Par contre, les dommages anti-char sont pleinement pris en compte et appliquent une pénalité à l'Armure du combattant impénétrable.

ARSENAL D'ALGEROTH

Griffe Nécrotech Dom FOR+5

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+1	-	-	-	-	-

Type :

arme anti-char (-2), de mêlée, à une main

Règles Spéciales :

Autoriser les attaques tournoyantes.

Glaive des Âmes Dom FOR+7

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à deux main

Règles Spéciales :

Pour chaque combattant tué avec cette arme, placez un marqueur zombie à côté de sa figurine couchée. À la fin du tour, remplacez toutes les figurines avec un marqueur zombie par un Légionnaire Mort-Vivant.

Lame Dimensionnelle Dom FOR+7

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme anti-char (-2), de mêlée, à deux main

Règles Spéciales :

Autoriser les attaques tournoyantes.

Azogar Dom FOR+7

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme anti-char (-4), de mêlée, à deux mains

Règles Spéciales :

L'arme peut être utilisée pour attaquer un ennemi à 1 pas mais le bonus de charge est alors ignoré. Il est ainsi possible d'attaquer par dessus un combattant allié de Taille égale ou inférieure à celle de son utilisateur.

Belzarack Dom 11

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-1	±0	-1	-4	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Tronçonneuse crache-acide Dom FOR+6

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme anti-char (-4), de mêlée, à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Seule la tronçonneuse peut être employée en combat rapproché. Le crache-acide utilise le marqueur de lance-flammes. C'est une arme corrosive. Sa cible est pris dans un nuage corrosif et doit réussir un test de survie (niveau difficulté 10) ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

Fusil-mitrailleur Valchek Dom 11

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	+2(x3)	+2(x2)	-1	-	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse Ashnagaroth Dom 14

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	+3(x3)	+1(x2)	-2	-	-

Type :

arme anti-char (-4), de tir direct, à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Biocanon Dom 14

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-4	-5	-6

Type :

arme de tir indirect à marqueur, montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Utiliser le petit marqueur d'explosion.

POUVOIRS SURNATURELS

SEMAÏ

Faux Ordres

Coût :	7
Portée :	champ de bataille
Difficulté :	6
Actions :	2
Sauvegarde :	Armure
Effet :	ce pouvoir inflige une pénalité de -4 au prochain jet d'Initiative d'une armée d'un de vos adversaires.

ALGEROTH

Apocalypse

Coût :	9
Portée :	24 pas et ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	1-3
Sauvegarde :	Armure
Effet :	ce pouvoir fait s'abattre sur un point visé un bombardement de projectiles explosifs. Centrez le grand marqueur d'explosion sur la cible. Cette attaque inflige des dommages irradiants de 7, majorés de 2 points par action supplémentaire investie dans le pouvoir.

Ténèbres Dévorantes

Coût :	8
Portée :	16 et ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	1-3
Sauvegarde :	Autorité
Effet :	ce pouvoir ouvre une faille dimensionnelle dans le corps d'une cible unique. Pour chaque action investie dans le pouvoir, la victime doit réussir un test d'Autorité ou perdre une blessure.

Flot d'acide

Coût :	10
Portée :	marqueur à placement direct
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Armure
Effet :	ce pouvoir fait jaillir de ses mains un flot d'acide vers la cible. Utilise le marqueur de lance-flammes léger. Ce pouvoir peut toucher jusqu'à cinq cibles distinctes mais chacune nécessite un test de Tir réussi. C'est une substance corrosive. Sa cible est pris dans un nuage corrosif et doit réussir un test d'Armure ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

Frénésie

Coût :	6
Portée :	12 pas et ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	non
Effet :	ce pouvoir procure à l'unité ciblée la faculté spéciale supercharge (+1) et un bonus de +1 à leur FOR à sa prochaine activation.

Symbiose Nécrovisuelle

Coût :	6
Portée :	18 pas et ligne de mire
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	non
Effet :	ce pouvoir perce un trou dans la toile du temps et de l'espace et permet à l'utilisateur de partager l'expérience sensitive de la cible. L'utilisateur acquière la ligne de mire de sa cible. L'utilisateur peut ainsi effectuer des repérages ou guider un tir en aveugle, etc.

FACULTÉS SPÉCIALES

Inspirer la peur

Cette faculté spéciale permet au combattant de frapper de terreur tous ceux qui l'approchent dans un rayon égal au **malus** indiqué, en pas. Un combattant avec la faculté spéciale à (-2), par exemple, inspire la peur dans un rayon de 2 pas.

Tout adversaire du combattant qui se trouve dans l'aire d'effet se voit appliqué le **malus** indiqué à son AUT à tous ses test de moral.

Instinct prédateur

Cette capacité spéciale procure le bonus indiqué à tous les tests d'Autorité lors d'une action de repérage contre un ennemi se trouvant à une distance inférieure à son Autorité réduite de moitié en pas.

Maître Zombie

Cette faculté spéciale permet au combattant de se comporter comme un chef d'escouade vis à vis de zombies. Un zombie qui se retrouve hors de distance de commandement peut rejoindre l'escouade d'un maître zombie si celui-ci se met à distance de commandement et réussit un test d'Autorité. Il est ainsi possible de prendre le contrôle de zombies adverses, simplement qu'en cas d'échec au test d'Autorité, le zombie attaquera le maître zombie à sa prochaine activation.

Pouvoirs surnaturels

Cette faculté spéciale permet au combattant d'utiliser des pouvoirs surnaturels, dont le nombre et le type sont précisés dans son profil. Vous n'êtes pas obligé de lui acheter des pouvoirs supplémentaires, mais sans eux, le combattant risque de perdre beaucoup de son intérêt sur le champ de bataille.

Régénération

Cette faculté spéciale permet au combattant de tenter des récupérer des blessures perdues. L'efficacité de la régénération est indiquée entre parenthèses. C'est le nombre à ne pas dépenser sur un jet de 1D20 pour récupérer une blessure. le combattant a droit à un test par action consacrée à sa régénération. Une seule blessure peut être récupérée de cette façon par tour.

Résistance mortifère

Sauf indication contraire, le combattant bénéficie d'un bonus de +3 à son test d'Armure face aux attaques de toutes les armes à feu anti-personnelles et d'un bonus de +6 aux tests de survie.

FACULTÉS SPÉCIALES

Ripaille

Cette faculté spéciale permet au combattant d'absorber l'énergie vitale de ses victimes tuées en combat rapproché. Il peut ainsi récupérer autant de blessures qu'en avait sa victime. Toutefois, il s'agit d'une simple récupération, qui ne saurait porter le nombre de blessures du combattant au-delà de sa valeur originale. Cette faculté spéciale ne peut être utilisée en mêlée. Celle-ci impose un test de moral avec une pénalité de -3 à tous les combattants se trouvant à moins de 3 pas du festin.

Supercharge

Cette faculté spéciale rallonge la distance de charge du bonus indiqué en pas.