

LES FORCES CARTEL

CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades d'élite que vous ne comptez d'escouades régulières.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'indépendants que vous ne comptez d'escouades régulières.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'unités de soutien que vous ne comptez de tranches de 2 escouades régulières. Ces unités de soutien peuvent être issus des forces des Tribus de la Terre et de la Confrérie. Ces unités ne rentrent pas dans le décompte des escouades ou indépendants.
- Lorsque vous achetez une unité du Cartel comme unité de soutien d'une mégacorporation, celle-ci doit aussi répondre au critère d'achat de la liste d'armée du Cartel. Par exemple, vous ne pouvez acheter un indépendant du Cartel que si vous avez déjà acheté une escouade régulière du Cartel, ce qui réclamera 4 escouades régulières de la mégacorporation pour acheter ces deux unités de soutien.

AMÉLIORATIONS

Il existe tout une palette d'améliorations qui peuvent s'appliquer à certaines unités appartenant au Cartel. 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 :

Plaques de protection Coût 1

Troupes régulières uniquement. Confère un bonus de +1 au ARM du combattant.

Grappin Coût 3

Troupes régulières uniquement. Confère la possibilité d'escalader des surfaces lisses.

Masque filtrant Coût 1

Troupes régulières uniquement. Confère un bonus de +1 à la faculté spéciale survie.

Combinaison Hazmat Coût 1

Troupes régulières uniquement. Confère un bonus de +2 à la faculté spéciale survie.

Liaison radio Coût 2

Troupes régulières uniquement. Allonge la distance de commandement de l'escouade de 1 pas. Autorise la communication avec un casque de commandement.

Casque de commandement Coût 3

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Étend les facultés spéciales sens tactique et commandement aux unités dans la ligne de mire du combattant et équipés d'une liaison radio. Un test d'Autorité est nécessaire et est assorti d'un malus de -1 pour chaque pas en dehors de sa distance de commandement.

Autoinjecteur de coagulant Coût 7

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Confère au combattant de relancer, une fois durant la partie, un test d'Armure raté en mêlée qui lui fait perdre sa dernière blessure. En cas de réussite, le combattant récupère 1 blessure (un marqueur jeté à terre est placée à côté de sa figurine). Un combattant ainsi requinqué passe son tour s'il n'a pas agi, et un marqueur d'activation est placé à côté de lui.

Autoinjecteur béni Coût 4

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Confère au combattant de relancer, une fois durant la partie, un test de résistance raté contre une tentative de possession à l'aide d'un pouvoir surnaturel. Quel que soit le résultat du second jet, le combattant doit réussir un test de survie (niveau difficulté 10) ou subir une blessure. Un combattant tué ainsi ne pourra être transformé en zombie.

Autoinjecteur d'atropine Coût 7

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Confère au combattant de relancer, une fois durant la partie, un test d'attaque environnementale raté qui lui fait perdre sa dernière blessure. En cas de réussite, le combattant récupère 1 blessure (un marqueur jeté à terre est placée à côté de sa figurine). Un combattant ainsi requinqué passe son tour s'il n'a pas agi, et un marqueur d'activation est placé à côté de lui.

Lunette infrarouge Coût 4

Pistolet-mitrailleur uniquement ou partie en combat nocturne. Minore les pénalités de tir en combat nocturne ou à travers un écran de fumée de 3 points.

Harnais de combat Coût 1

Pistolet-mitrailleur uniquement. Ajoute +1 au COM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

Bipied Coût 3

Fusil de précision uniquement. Ajoute +1 au TIR lorsque l'arme est utilisée à plat ventre.

Lunette multifonctions Coût 1

Fusil de précision uniquement. Pour une action, le tireur bénéficie d'un bonus de +2 au DOM pour la prochaine attaque à distance réussie.

Pancho de camouflage Coût 3

Fusil de précision uniquement. Confère la faculté spéciale camouflage (-2) mais inflige une pénalité de -1 au DEP.

AGENTS DE TERRAIN

Agent de Terrain Coût 16

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	7	4	10	3	1	4	4	7	2

Spécialistes consultants Coût 34

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	12	3	2	4	4	11	2

Chef des Agents de Terrain Coût 22

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

Structure : ESCOUADE

4-12 agents de terrains
jusqu'à 2 spécialistes consultants
1 chef des agents de terrain
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Agent de Terrain : pistolet
Spécialiste consultant : pistolet de combat
Chef des Agents de Terrain : pistolet-mitrailleur lourd
Facultés spéciales :

Agent de Terrain : réflexes de combat
Spécialiste consultant : réflexes de combat, formation d'un groupe de tir
Chef des Agents de Terrain : réflexes de combat
Règles Spéciales :

Les agents de terrain peuvent combattre à mains nues en combat rapproché (Attaque ± 0 , DOM 10). Les spécialistes consultants infligent des dommages de 12. Le chef des agents de terrain inflige des dommages de 11.

FORCES DE SÉCURITÉ

Escouades régulières

- Agents de Terrain
- Force d'interposition
- Force de Police
- Force anti-Légion

Unités d'élite

- Commandos de la Mort

Indépendants

- Chirurgien de Guerre
- Tireur d'élite
- Agent Nick Michaels

FORCE D'INTERPOSITION

Soldat d'interposition Coût 21

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	11	3	1	4	3	10	2

Sergent de Force d'interposition Coût 24

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	11	4	12	3	1	4	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-12 soldats d'interposition
1 sergent de force d'interposition

Équipement :

Fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Soldat d'interposition : tir rapide (+1)

Sergent de Force d'interposition : tir rapide (+1), sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

FORCE DE POLICE

Policier Coût 24

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	4	12	3	1	5	3	11	2

Sergent de Force de police Coût 27

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	13	3	1	5	3	11	2

Structure : ESCOUADE

4-8 policiers
1 sergent de force de police

Équipement :

Pistolet-mitrailleur

Facultés spéciales :

Policier : infiltration

Sergent de Force de police : infiltration, sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

AGENTS ANTI-LÉGION

Agent anti-Légion Coût 20

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	4	12	3	1	4	4	9	2

Spécialiste lance-flammes Coût 34

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	4	12	3	1	4	4	9	2

Structure : ESCOUADE

4-12 agents anti-légions
jusqu'à 2 spécialistes lance-flammes
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Agent anti-Légion : fusil à pompe

Spécialiste lance-flammes : lance-flammes

Facultés spéciales :

Réflexes de combat, excellent moral (+2), inspirer la peur (-2, troupes de sectes uniquement)

Règles Spéciales :

Aucune

COMMANDOS DE LA MORT

Combattant Capitol Coût 92

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	9	5	13	3	3	6	4	9	2

Tireur d'élite Capitol

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	12	5	13	3	3	6	4	9	2

Combattant Bauhaus Coût 106

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	10	6	12	3	3	7	3	10	2

Tireur d'élite Bauhaus

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	12	6	12	3	3	7	3	10	2

Combattant Mishima Coût 103

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	10	4	12	3	3	7	4	9	2

Tireur d'élite Mishima

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	11	4	12	3	3	7	4	9	2

Combattant Imperial Coût 97

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	9	4	13	3	3	6	3	10	2

Tireur d'élite Imperial

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	12	4	13	3	3	6	3	10	2

Combattant Cybertronic Coût 96

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	9	4	12	3	3	7	3	12	2

Tireur d'élite Cybertronic

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	12	4	12	3	3	7	3	12	2

Structure : ESCOUADE

1 Combattant

1 Tireur d'élite

Le combattant et le tireur d'élite doivent être du même type.

Équipement :

Combattant Capitol : épée tronçonneuse, pistolet-lourd capitol

Tireur d'élite Capitol : mitrailleuse capitol, pistolet confrérie

Combattant Bauhaus : pistolet-mitrailleur lourd, épée courte

Tireur d'élite Bauhaus : fusil de précision confrérie, pistolet confrérie

Combattant Mishima : katana, wakizashi, pistolet-mitrailleur mishima

Tireur d'élite Mishima : mitrailleuse mishima, lance-grenade intégré

Combattant Imperial : épée tronçonneuse, pistolet-mitrailleur imperial

Tireur d'élite Imperial : autocanon double, pistolet confrérie

Combattant Cybertronic : fusil à pompe cybertronic, épée électrique

Tireur d'élite Cybertronic : autocanon cybertronic

Facultés spéciales :

Combattant Capitol : réflexes de combat, férocité, attaque secondaire

Tireur d'élite Capitol : réflexes de combat, excellent moral (+2), sens tactique

Combattant Bauhaus : embuscade, attaque secondaire camouflage (-2)

Tireur d'élite Bauhaus : sniper, assaut rapproché, camouflage (-2)

Combattant Mishima : férocité, attaque secondaire

Tireur d'élite Mishima : excellent moral (+1)

Combattant Imperial : infiltration, attaque secondaire, survie (+2)

Tireur d'élite Imperial : infiltration, sens tactique, survie (+2)

Combattant Cybertronic : combat en aveugle, attaque secondaire, intelligence artificielle (-2)

Tireur d'élite Cybertronic : combat en aveugle, sens tactique, intelligence artificielle

Règles Spéciales :

Les Commandos de la Mort ignorent les restrictions de la distance de commandement.

CHIRURGIEN DE GUERRE

Chirurgien de guerre Coût 29

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
6	7	4	11	3	1	4	4	8	2

Structure : INDÉPENDANT

1 chirurgien de guerre

Équipement :

Pistolet, autoinjecteur d'atropine

Facultés spéciales :

Toubib (3)

Règles Spéciales :

Aucune

FACULTÉS SPÉCIALES

Assaut rapproché

Le combattant avec cette faculté spéciale n'a pas à effectuer de test d'Autorité lorsqu'il tire en mêlée. De plus un échec au tir ne touchera pas un combattant ami.

Attaque secondaire

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

Camouflage

Un tireur prenant pour cible un combattant camouflé à couvert subit le malus indiqué à son TIR. Ce malus n'est pas cumulable avec le statut d'être à couvert. Enfin ce malus s'applique au tests de repérage de l'ennemi si le combattant a un marqueur de silence ou furtivité placée à côté de sa figurine.

Combat en aveugle

En combat nocturne, cette faculté spéciale lui procure une ligne de mire de 16 pas et minore les pénalités de tir en combat nocturne de 2 points.

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.

Férocité

Cette faculté spéciale procure au combattant un bonus de +2 à l'attaque et +1 aux dommages quand il effectue une charge ou une contre-charge, en plus des bonus habituels.

Formation d'un groupe de tir

Cette faculté spéciale permet à un combattant de quitter son escouade et de s'activer indépendamment. Il pourra, par la suite, constituer une escouade autonome avec un autre combattant du même type. Durant le déploiement, le joueur dépose ces combattants avec leurs escouades d'origine. Une fois formée, cette escouade opère ensuite comme n'importe quelle unité standard.

Infiltration

Cette faculté spéciale autorise le marqueur du combattant à être déployé après tous les autres. Si plusieurs joueurs ont des combattants disposant de cette faculté, ils suivent l'ordre de jeu normal une fois que les autres marqueurs d'unités normales ont été déployés et que les unités de reconnaissance ont faits leurs jets. Un combattant formé à l'infiltration peut avoir son marqueur d'unité être déployé n'importe où sur le champ de bataille, sauf dans la zone de déploiement adverse ou à moins de 12 pas d'un ennemi. Il doit être déployé à plat ventre, à couvert ou hors de la ligne de mire de l'ennemi.

TIREUR D'ÉLITE

Tireur d'élite

Coût 36

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	4	12	3	2	4	4	9	2

Structure : INDÉPENDANT

1 tireur d'élite

Équipement :

Fusil de précision

Facultés spéciales :

Assaut rapproché, camouflage (-2), sniper

Règles Spéciales :

Aucune

AGENT NICK MICHAELS

Agent Nick Michaels

Coût 35

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	11	4	14	3	2	4	4	11	2

Structure : INDÉPENDANT

Agent Nick Michaels

Équipement :

Pistolet lourd cybertronic

Facultés spéciales :

Réflexes de combat, vision stratégique

Règles Spéciales :

L'Agent Nick Michaels peut combattre à mains nues en combat rapproché (Attaque ±0, DOM 12). Vous ne pouvez avoir qu'un seul Agent Nick Michaels dans votre armée.

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.

Intelligence artificielle

Cette faculté spéciale permet au combattant de ne pas effectuer de test de moral pour résister à la panique ou la déroute. À la place il effectue un test d'Autorité avec le malus indiqué. En cas d'échec, faites un jet sur la table amok.

Réflexes de combat

Cette faculté spéciale confère au combattant un bonus de +3 à toutes ses tentatives de plonger à couvert.

Sens tactique

Cette faculté spéciale permet au combattant d'ignorer ses priorités de tir normales pour le combat à distance. Une fois par tour, il a droit à un test d'Autorité et, en cas de réussite, il peut ignorer ses priorités de tir jusqu'à la fin du tour et viser la cible de son choix. Toutefois, un ennemi ne doit pas se trouver à proximité (à courte portée pour une escouade régulière ; à bout portant pour une escouade des forces spéciales), sinon la faculté ne peut être utilisée.

Un combattant peut faire un test d'Autorité pour chaque membre de l'escouade possédant cette faculté spéciale. Un seul succès l'autorise à tirer sur le plus proche adversaire dans une unité de son choix.

Sniper

Cette faculté spéciale permet au combattant, lorsqu'il consacre une action à viser, de bénéficier non seulement du bonus habituel mais également de choisir sa cible comme suit :

- Au prix d'une action de visée, le sniper peut ignorer ses priorités de tir normales et tirer sur le plus proche adversaire dans une unité de son choix.
- Au prix de 2 actions de visée, le sniper peut ignorer ses priorités de tir normales et tirer sur la cible de son choix, à condition de l'avoir à portée dans sa ligne de mire.

Enfin le combattant étend pour lui-même la distance de commandement de son unité de 4 pas.

Survie

Cette faculté spéciale applique le bonus indiqué au niveau de difficulté de tous les tests de survie effectué par le combattant.

Tir rapide

Cette faculté spéciale procure le bonus indiqué à tous les tests d'Autorité lorsque le combattant utilise son action de réserve pour un tir.

ARSENAL CARTEL

Épée courte

Dom FOR+4

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet Confrérie

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Wakisashi

Dom FOR+3

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+3	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet de Combat

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Katana

Dom FOR+5

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+2	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet lourd Capitol

Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2(x2)	-1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée Tronçonneuse

Dom FOR+4

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet lourd Cybertronic

Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+1(x2)	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée Électrique

Dom FOR+4

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

Type :

arme irradiante, de mêlée, à une main

Règles Spéciales :

C'est une arme incendiaire contre les humains. Sa cible prend feu 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 une ou succombe.

Pistolet-mitrailleur

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-1	+2(x2)	±0(x2)	-1	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Pistolet-mitrailleur Mishima

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-1	+2(x2)	±0(x2)	-2	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Pistolet

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-1	+1	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet-mitrailleur Imperial **Dom 10**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-1	+2(x2)	±0(x2)	-1	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Pistolet-mitrailleur lourd **Dom 10**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-1	+1(x2)	±0(x2)	-1	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil à pompe **Dom 8**

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

Type :

arme à marqueur à deux mains

Règles Spéciales :

Le fusil à pompe utilise le marqueur de lance-flammes léger. Cette arme permet d'effectuer deux tests d'armure répartis sur une à plusieurs cibles dans la ligne de mire.

Fusil à pompe Cybertronic **Dom 9**

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

Type :

arme à marqueur à deux mains

Règles Spéciales :

Le fusil à pompe utilise le marqueur de lance-flammes léger. Cette arme permet d'effectuer trois tests d'armure répartis sur une à plusieurs cibles dans la ligne de mire.

Fusil d'assaut **Dom 10**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	-1	±0	±0	-2	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil de précision **Dom 14**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	-1	+3	+2	-1	-3

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Fusil de précision Confrérie **Dom 15**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	-2	±0	+1	+2	-1

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Mitrailleuse Capitol **Dom 14**

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

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse Mishima **Dom 14**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	+3(x3)	+2(x2)	±0	-	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Confère la possibilité de tirer une fois par tour une grenade fumigène (BP ±0, CP ±0). Utilise le petit marqueur d'explosion et crée un écran de fumée (-3 au TIR).

Autocanon double **Dom 11(x2)**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-5	±0	-1	-3	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Autocanon Cybertronic **Dom 10(x2)**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-5	±0	-1	-3	-	-

Type :

arme anti-char(-2), de tir direct, à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Lance-flammes **Dom 11**

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de lance-flammes. C'est une arme incendiaire. Sa cible prend feu 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.

FACULTÉS SPÉCIALES

Toubib

Cette faculté spéciale permet de soigner un combattant blessé ou mourant. Au prix d'une action, le toubib peut tenter de rendre 1 blessure à un combattant ami à **moins de 2 pas**. Si vous avez un toubib dans votre armée, ne retirez pas tout de suite du jeu vos combattants "tués" ; couchez simplement leur figurine sur le flanc, pour montrer qu'ils sont en train de mourir mais qu'ils respirent encore. Si votre toubib arrive à se rendre à **moins de 2 pas** dans le même tour de jeu, il peut tenter de leur rendre 1 blessure grâce à un test **sous la valeur indiquée**. Un seul jet peut être effectué pour un même blessé par tour de jeu. En cas de réussite, le mourant récupère 1 blessure (sa figurine est relevée et un marqueur jeté à terre est placée à côté d'elle). Un combattant ainsi requinqué passe son tour s'il n'a pas agi, et un marqueur d'activation est placé à côté de lui. A la fin du tour de jeu, retirez du plateau tous les mourants qui n'ont pu être soignés.

Vision stratégique

Cette capacité spéciale confère un bonus de +2 aux jets d'Initiative de l'armée. Ce bonus n'est pas cumulable avec celui d'un autre stratège.