

LES FORCES CONFRÉRIE

CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades des forces d'élite que vous ne comptez d'escouades régulières.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'indépendants que vous ne comptez d'escouades dans votre armée, et certains indépendants ne peuvent être achetés qu'en combinaison avec certaines escouades.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'unités de soutien que vous ne comptez de tranche de 2 escouades régulière. Ces unités de soutien peuvent être issus des forces du Cartel. Ces unités ne rentrent pas dans le décompte des escouades ou indépendants.
- Lorsque vous achetez une unité de la Confrérie comme unité de soutien d'une mégacorporation, celle-ci doit aussi répondre au critère d'achat de la liste des pouvoirs d'armée de la Confrérie. Par exemple, vous ne pouvez acheter un indépendant de la Confrérie que si vous avez déjà acheté une escouade de la Confrérie, ce qui réclamera 4 escouades régulières de la mégacorporation pour acheter ces deux unités de soutien.
- 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 des Mystiques et de l'Inquisition pour une même 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 de la Confrérie a le choix entre deux types de bombardements, ceux-ci sont accessibles sans coût supplémentaire. Simplement le joueur doit décider du type de frappe à chaque désignation d'une nouvelle cible.

Missile à fragmentation

Dom 12

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur

Règles Spéciales :

Utilise le grand marqueur d'explosion. Les combattants à couvert ne subissent que des Dommages de 8.

Missile incendiaire

Dom 8

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur

Règles Spéciales :

Utilise le grand marqueur d'explosion. Chaque marqueur de bombardement supplémentaire ajoute +2 au dommages. 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. Les test de moral des troupes de sectes consécutifs à cette attaque s'effectuent avec une pénalité de -4 (-8 si le télépathe est à courte portée)

AMÉLIORATIONS

Il existe tout une palette d'améliorations qui peuvent s'appliquer à certaines unités appartenant aux différentes armées de la Confrérie. 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.

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 et d'élite uniquement. Allonge la distance de commandement de l'escouade de 1 pas. Autorise la communication avec un casque de commandement.

Masque de recyclage

Coût 2

Troupes d'élite uniquement. Confère un bonus de +2 à la faculté spéciale survie.

Combinaison environnementale

Coût 2

Troupes d'élite uniquement. Confère un bonus de +3 à la faculté spéciale survie.

Vision nocturne

Coût 5

Troupes d'élite uniquement. Annule toutes les pénalités du combat nocturne.

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.

Baïonnette longue

Coût 2

Fusil d'assaut uniquement. Ajoute +1 au COM et au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

Baïonnette courte

Coût 2

Fusil d'assaut uniquement. Ajoute +2 au COM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

FORCES ARMÉES DE LA CONFRÉRIE

Escouades régulières

- Soldats
- Soldats d'Élite
- Paladins
- Archeprimats
- Guerriers Sacrés

Indépendants

- Assassin de la Rédemption
- Veilleur
- Inquisiteur Nicodemus
- Cardinal Dominic

Unités de Soutien

- Death Angel

LES MYSTIQUES

Escouades d'élite

- Pèlerins
- Résonateurs
- Sentinelles
- Garde d'élite de la Furie

Indépendants

- Indépendant liés à une escouade
- Visionnaire
- Gardien des Mystères
- Gardien Miguel Sandoval

L'INQUISITION

Escouades d'élite

- Valkyries
- Mortifieurs
- Crucifieurs
- Vestales

Indépendants

- Inquisiteur
- Inquisiteur Majoris
- Assassin
- Sainte Vestale Laura
- Crenshaw le Mortifieur

Baïonnette tronçonneuse **Coût 2**
Fusil d'assaut uniquement. Ajoute +1 au TIR lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

Visée laser **Coût 3**
Fusil d'assaut uniquement. Ajoute +2 au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat à distance.

Balles traçantes **Coût 3**
Fusil d'assaut uniquement et 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.

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.

Lance-grenades intégré **Coût variable**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	±0	-	-	-

Type :
 arme de tir direct à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :
Pistolet lourd uniquement. Confère la possibilité de tirer, une fois par tour, durant toute la partie une des munitions présentées ci-dessous :

- **Grenade fumigène (Coût 9) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et crée un écran de fumée (-3 au TIR).
- **Grenade flash (Coût 8) :** Utilise le petit marqueur d'explosion. Elle enlève les marqueurs d'attente des victimes et leur inflige un malus de -2 en COM durant ce tour.
- **Grenade phosphore (Coût 8) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et marque les victimes. Jusqu'à ce qu'elle se déplace ou que le tour prenne fin, les combattants peuvent ignorer leurs priorités de tir habituelles pour tirer sur une cible marquée. Les tirs indirects contre ces cibles bénéficient d'un bonus de +2 au TIR.
- **Grenade de suppression (Coût 8) :** Un échec au tir signifie que la munition a fait long feu. Sinon, placez un marqueur de suppression au point d'impact. Tous les combattants à moins de 3 pas de ce marqueur se voient infligés une pénalité de -3 à leur ARM jusqu'à ce qu'il sortent de la zone ou que le tour prenne fin. Les marqueurs de suppression ne sont pas cumulables entre eux.
- **Fusée éclairante (Coût 8) :** Partie en combat nocturne uniquement. Un échec au tir signifie que la munition a fait long feu. Sinon, placez un marqueur de fusée éclairante au point d'impact. Jusqu'à la fin du tour, les adversaires prenant pour cible les combattants à 4 pas du marqueur ne se voient plus infligés de pénalité à cause de l'obscurité.

Roquette à fragmentation **Coût 10**
Lance-roquettes uniquement. Confère à l'utilisateur la possibilité de choisir au début de son tour un type de munition différente. Une ogive explosive utilise le petit marqueur d'explosion et inflige des dommages de 10. La capacité anti-char (±0) de l'arme est ignorée lorsque cette munition est utilisée.

SOLDATS

Soldat **Coût 17**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	6	10	3	1	4	3	8	2

Spécialiste mitrailleur **Coût 31**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	6	10	3	1	4	3	8	2

Spécialiste médecin **Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	6	10	3	1	4	3	8	2

Spécialiste lance-grenades **Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	6	10	3	1	4	3	8	2

Spécialiste grenadier **Coût 20**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	6	10	3	1	4	3	8	2

Spécialiste lance-roquettes **Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	6	10	3	1	4	3	8	2

Spécialiste sniper **Coût 31**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	6	11	3	1	4	3	8	2

Decurion **Coût 19**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	6	11	3	1	5	3	8	2

Structure : ESCOUADE
 4-12 Soldats
 jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
 jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes
 jusqu'à 1 spécialiste médecin
 jusqu'à 1 spécialiste lance-grenades
 jusqu'à 1 spécialiste grenadier
 jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes
 jusqu'à 1 spécialiste sniper
 1 Decurion
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :
Soldat : fusil d'assaut
Spécialiste mitrailleur : mitrailleuse
Spécialiste médecin : fusil d'assaut
Spécialiste lance-grenades : lance-grenades
Spécialiste grenadier : fusil d'assaut, grenade d'assaut
Spécialiste lance-roquettes : lance-roquettes
Spécialiste sniper : fusil de précision
Decurion : épée tronçonneuse, pistolet
Facultés spéciales :

Soldat : excellent moral (+1)
Spécialiste mitrailleur : excellent moral (+1)
Spécialiste médecin : excellent moral (+1), toubib (4)
Spécialiste lance-grenades : excellent moral (+1)
Spécialiste grenadier : excellent moral (+1)
Spécialiste lance-roquettes : excellent moral (+1)
Spécialiste sniper : excellent moral (+1), sniper, formation d'un groupe de tir
Decurion : excellent moral (+1), sens tactique
Règles Spéciales :

Un spécialiste-mitrailleur peut, au prix d'une action, utiliser un spray empêchant la réutilisation de cadavres par les Légions Obscures. Utilise le marqueur de lance-flammes léger. Tous les combattants mourants pris sous ce marqueur ne pourront être transformés en zombies par la suite.

SOLDATS D'ÉLITE

Soldat d'Élite **Coût 19**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	6	11	3	1	4	3	9	2

Spécialiste mitrailleur **Coût 27**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	6	11	3	1	4	3	9	2

Spécialiste Mystique **Coût 33**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	13	12	3	1	4	3	9	2

Decurion d'Élite **Coût 21**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	6	12	3	1	5	3	9	2

Structure : ESCOUADE
 4-12 Soldats d'Élite
 jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
 jusqu'à 1 spécialiste Mystique
 1 Decurion d'Élite
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.
Équipement :
Soldat d'Élite : fusil d'assaut
Spécialiste mitrailleur : fusil-mitrailleur
Spécialiste Mystique : pistolet
Decurion d'Élite : épée tronçonneuse, pistolet lourd

FACULTÉS SPÉCIALES

Attaque en groupe
 Cette faculté spéciale procure au combattant un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages pour chaque combattant ami, possédant la même faculté, au contact de socle avec la cible. Ce bonus s'ajoute aux modificateurs habituels des Attaquants multiples. Le bonus à l'attaque **et aux dommages** pour attaquants multiples peut, avec cette faculté spéciale, monter jusqu'à +4.

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.

Attaque surprise
 Cette faculté spéciale confère au combattant une aptitude presque surnaturelle à évoluer à travers le champ de bataille sans être remarqué jusqu'au moment de son choix. Rien ne vient entraver son chemin, et il peut accéder à des lieux apparemment impénétrables.

Un combattant possédant cette faculté spéciale n'est pas déployé durant la phase de déploiement normale. le joueur peut l'activer et le placer à n'importe quel endroit du champ de bataille à tout moment durant son tour, tant qu'il y a une distance d'au moins 12 pas avec un combattant ennemi. Il est déployé avec un marqueur de furtivité placé à côté de sa figurine. De plus s'il attaque avec sa première action et qu'il consacre le reste de son tour à se mettre hors de la ligne de mire d'un combattant ennemi à courte portée, son marqueur de furtivité ne lui est pas retiré.

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.

Facultés spéciales :**Soldat d'Élite** : excellent moral (+2)**Spécialiste mitrailleur** : excellent moral (+2)**Spécialiste Mystique**: toubib (5), pouvoirs surnaturels (1), télépathie**Decurion d'Élite**: excellent moral (+2), sens tactique**Règles Spéciales :**

Un Decurion d'Élite peut faire bénéficier son pistolet lourd de l'amélioration lance-grenades intégré. Un spécialiste-mitrailleur peut, au prix d'une action, utiliser un spray empêchant la réutilisation de cadavres par les Légions Obscures. Utilise le marqueur de lance-flammes léger. Tous les combattants mourants pris sous ce marqueur ne pourront être transformés en zombies par la suite. Le spécialiste Mystique peut choisir 1 pouvoir surnaturel la liste des Mystères des Exorcismes de la Confrérie.

PALADINS

Paladin**Coût 25**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	6	12	3	1	5	3	10	2

Spécialiste mitrailleur**Coût 29**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	6	12	3	1	5	3	10	2

Decurion des Paladins**Coût 25**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	6	13	3	1	6	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-12 Paladins
jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
1 Decurion des Paladins
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :**Paladin** : fusil d'assaut, pistolet lourd**Spécialiste mitrailleur** : fusil-mitrailleur**Decurion des Paladins** : épée tronçonneuse, pistolet lourd**Facultés spéciales :****Paladin** : excellent moral (+2)**Spécialiste mitrailleur** : excellent moral (+2)**Decurion des Paladins** : excellent moral (+2), sens tactique, pouvoirs surnaturels (1), télépathie**Règles Spéciales :**

Un spécialiste-mitrailleur peut, au prix d'une action, utiliser un spray empêchant la réutilisation de cadavres par les Légions Obscures. Utilise le marqueur de lance-flammes léger. Tous les combattants mourants pris sous ce marqueur ne pourront être transformés en zombies par la suite. Le Decurion des Paladins peut choisir 1 pouvoir surnaturel la liste des Mystères du Mentalisme de la Confrérie.

ARCHEPRIMATS

Archeprimat**Coût 28**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	5	12	3	1	5	3	10	2

Spécialiste mitrailleur**Coût 49**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	8	12	3	1	5	3	10	2

Decurion des Archeprimats**Coût 34**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	11	10	13	3	1	6	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-12 Archeprimats
jusqu'à 3 spécialistes mitrailleur
1 Decurion des Paladins
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :**Archeprimat** : fusil d'assaut, pistolet lourd**Spécialiste mitrailleur** : autocanon, lance-flammes léger**Decurion des Archeprimats** : fusil d'assaut, pistolet lourd**Facultés spéciales :****Archeprimat** : infiltration, sens tactique**Spécialiste mitrailleur** : infiltration, sens tactique**Decurion des Archeprimats** : infiltration, sens tactique, pouvoirs surnaturels (1), télépathie**Règles Spéciales :**

Le Decurion des Archeprimats peut choisir 1 pouvoir surnaturel la liste des Mystères du Mentalisme de la Confrérie.

GUERRIERS SACRÉS

Guerrier Sacré**Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	8	11	3	2	5	4	8	2

Decurion des Guerriers Sacrés**Coût 37**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	8	12	3	2	6	4	8	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Guerriers Sacrés
1 Decurion des Guerriers Sacrés

Équipement :**Guerrier Sacré** : épée électrique, pistolet**Decurion des Guerriers Sacrés**: épée électrique, pistolet**Facultés spéciales :****Guerrier Sacré** : supercharge (+1), haine (+4, légions obscures)**Decurion des Guerriers Sacrés** : supercharge (+1), haine (+4, légions obscures), sens tactique**Règles Spéciales :**

Le Decurion des Guerriers Sacrés est équipé d'un bouclier qui inflige une pénalité de -2 à l'attaque des adversaires le prenant pour cible (en mêlée comme à distance).

SENTINELLES

Sentinelle**Coût 28**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	8	12	3	1	6	3	10	2

Spécialiste Mystique**Coût 27**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	10	12	3	1	5	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-10 Sentinelles
jusqu'à 1 spécialiste Mystique
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :**Sentinelle** : épée électrique, pistolet lourd**Spécialiste Mystique** : épée électrique, pistolet**Facultés spéciales :****Sentinelle** : embuscade**Spécialiste Mystique** : excellent moral (+3), pouvoirs surnaturels (1), télépathie**Règles Spéciales :**

Le Spécialiste Mystique peut choisir 1 pouvoir surnaturel la liste des Mystères de la Domination de la Confrérie. Au prix d'une action, il peut acquérir la faculté spéciale inspirer la peur (-3) jusqu'à la fin du tour.

PÈLERINS

Pèlerin**Coût 24**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	6	11	3	1	5	3	9	2

Structure : ESCOUADE

4-10 Pèlerins

Équipement :

Fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Camouflage (-2), excellent moral (+1)

Règles Spéciales :

Aucune

Exécuteur Pèlerin**Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	8	12	3	2	7	3	10	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Exécuteur Pèlerin

Équipement :

Bouclier électrique

Facultés spéciales :

Camouflage (-2), excellent moral (+2), sens tactique, commandement (unité)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un Exécuteur Pèlerin est de 8 pas.

FACULTÉS SPÉCIALES

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 paniquée 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 faculté transmission pour plus de détails).

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 jeté à terre et activé à côté à 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 utilisées 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.

RÉSONATEURS

Résonateur

Coût 23

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	6	11	3	1	4	3	9	2

Structure : ESCOUADE

4-10 Résonateurs

Équipement :

Fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Excellent moral (+2)

Règles Spéciales :

Les Résonateurs procurent au combattants alliés au contact de socle un bonus de +2 à leur AUT et POU lors de tests de sauvegarde contre des pouvoirs surnaturels. Les Résonateurs bénéficient eux-mêmes de ce bonus.

MORTIFIEURS

Mortifieur

Coût 35

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	8	11	3	2	6	3	10	2

Structure : ESCOUADE

2-4 Mortifieurs

Équipement :

Épée, pistolet lourd

Facultés spéciales :

Marche des ombres, supercharge (+1)

Règles Spéciales :

Aucune

VALKYRIES

Valkyrie

Coût 27

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	9	10	12	3	1	5	4	9	2

Decurion des Valkyries

Coût 28

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

Structure : ESCOUADE

4-8 Valkyries

1 Decurion des Valkyries

Équipement :

Valkyrie : lance électrique, pistolet

Decurion des Valkyries : lance électrique, pistolet

Facultés spéciales :

Valkyrie : déploiement en parachute

Decurion des Valkyries : déploiement en parachute, télépathie

Règles Spéciales :

Aucune

GARDE D'ÉLITE DE LA FURIE

Garde d'Élite de la Furie

Coût 27

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	9	9	13	3	1	7	3	10	2

Spécialiste Mystique

Coût 25

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	8	12	3	1	5	3	10	2

Decurion de la Furie

Coût 29

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	9	9	13	3	1	7	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-10 Gardes d'Élite de la Furie

jusqu'à 1 spécialiste Mystique

1 Decurion de la Furie

Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Garde d'élite de la Furie : épée électrique, pistolet

Spécialiste Mystique : épée électrique, pistolet

Decurion de la Furie : épée électrique, pistolet

Facultés spéciales :

Garde d'élite de la Furie : attaque en groupe

Spécialiste Mystique : excellent moral (+3), pouvoir surnaturels (1), télépathie

Decurion de la Furie : attaque en groupe, sens tactique

Règles Spéciales :

Le spécialiste Mystique peut choisir 1 pouvoir surnaturel la liste des Mystères de la Domination de la Confrérie. Au prix d'une action, il peut acquérir la faculté spéciale inspirer la peur (-3) jusqu'à la fin du tour.

CRUCIFIEURS

Crucifieur

Coût 33

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	7	11	3	2	7	4	11	3

Structure : ESCOUADE

2-4 Crucifieurs

Équipement :

Épée courte, pistolet lourd

Facultés spéciales :

Attaque secondaire, sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

VESTALES

Vestale

Coût 26

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	11	12	3	1	5	3	10	2

Sainte Vestale

Coût 30

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	12	13	3	1	6	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Vestales

1 Sainte Vestale

Équipement :

Vestale : épée électrique, pistolet

Sainte Vestale : épée électrique, pistolet

Facultés spéciales :

Vestale : attaque en groupe

Sainte Vestale : attaque secondaire, pouvoirs surnaturels

(1), télépathie

Règles Spéciales :

La Sainte Vestale peut choisir 1 pouvoir surnaturel la liste des Mystères des Exorcismes de la Confrérie.

ASSASSIN DE LA RÉDEMPTION

Assassin de la Rédemption

Coût 30

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	11	12	14	3	2	4	3	11	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Assassin de la Rédemption

Équipement :

Pistolet

Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-2), tir rapide (+2), pouvoirs surnaturels (1), télépathie

Règles Spéciales :

L'Assassin de la Rédemption peut choisir 1 pouvoir surnaturel la liste des Mystères du Mentalisme de la Confrérie.

GARDIEN DES MYSTÈRES

Gardien des Mystères

Coût 31

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	14	14	3	2	4	3	9	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Gardien des Mystères

Équipement :

Pistolet

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (3), télépathie, sens tactique, commandement (division)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un Gardien des Mystères est de 8 pas. Il peut aussi, au prix d'une action, permettre aux combattants humains à distance de commandement d'ignorer les effets de la peur jusqu'à la fin du tour. Le Gardien des Mystères peut choisir 3 pouvoirs surnaturels la liste des Mystères de la Cinétique de la Confrérie.

FACULTÉS SPÉCIALES

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.

Excellent moral

Cette faculté spéciale procure au combattant le bonus indiqué à l'Autorité dans tous ses tests de moral ou de ralliement. Ce bonus ne bénéficie pas aux unités à distance de commandement.

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.

Furtivité

Cette faculté spéciale permet à un combattant de se déplacer sans se faire remarquer. Lors de la découverte de son marqueur numéroté, déployez-le normalement et placez un marqueur de furtivité à côté de sa figurine. La position de la figurine sur le champ de bataille n'est qu'une indication de sa position réelle. Tant que le combattant évolue en silence, il obéit aux règles suivantes :

- Le combattant furtif est activé normalement, et peut se mettre en attente normalement ;
- Un combattant furtif n'obstrue aucune ligne de mire et peut se retrouver au contact de socle avec un adversaire sans aucune conséquence ;
- Il ne peut pas être pris pour cible par l'adversaire tant que ce dernier n'a pas réussi un test de repérage contre le combattant ou que combattant effectue une autre action que se déplacer, se mettre en attente, se concentrer ou viser ;
- Un adversaire qui effectue un test de repérage contre le combattant furtif subit le malus indiqué à son Autorité.
- Quand le combattant silencieux lance une charge, il ne peut pas être contrechargé, ni interrompu par des adversaires en attente. Il reçoit également un bonus de +1 à l'attaque et aux dommages en plus des bonus habituels.

En attaquant ou utilisant un pouvoir surnaturel, le combattant silencieux dévoile sa présence et perd son marqueur de silence. Il peut dès lors être pris pour cible et affecté comme n'importe quel combattant ordinaire jusqu'à la fin de la partie.

Pour 1 action, le combattant peut redevenir furtif à condition qu'aucun ennemi se trouve à bout portant et qu'il réussisse un test d'Autorité. Une seule tentative par tour est autorisée.

VEILLEUR

Veilleur

Coût 35

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	10	12	13	3	2	4	3	10	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Veilleur

Équipement :

Pistolet

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), télépathie

Règles Spéciales :

Le Veilleur peut choisir 2 pouvoirs surnaturels la liste des Mystères de la Domination de la Confrérie.

VISIONNAIRE

Visionnaire

Coût 38

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	13	14	3	2	4	4	8	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Visionnaire

Équipement :

Pistolet

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), télépathie, commandement (division)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'une Visionnaire est de 8 pas. La Visionnaire peut choisir 2 pouvoirs surnaturels la liste des Mystères de la Domination de la Confrérie.

ASSASSIN

Assassin

Coût 41

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	8	11	3	2	6	4	9	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Assassin

Équipement :

Épée, sarbacane

Facultés spéciales :

Furtivité (-6)

Règles Spéciales :

Aucune

INQUISITEUR

Inquisiteur

Coût 52

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	12	13	3	3	6	3	11	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Inquisiteur

Équipement :

Fusil-mitrailleur tronçonneuse

Facultés spéciales :

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

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un Inquisiteur est de 8 pas. Au prix d'une action, il peut améliorer sa faculté spéciale inspirer la peur (-5) jusqu'à la fin du tour. L'Inquisiteur peut choisir 1 pouvoir surnaturel la liste des Mystères du Mentalisme de la Confrérie.

INQUISITEUR MAJORIS

Inquisiteur Majoris

Coût 71

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	13	13	3	4	6	3	11	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Inquisiteur Majoris

Équipement :

Mitrailleuse, lance-flammes léger

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), télépathie, commandement (force), inspirer la peur (-4)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un Inquisiteur Majoris est de 10 pas. Au prix d'une action, il peut améliorer sa faculté spéciale inspirer la peur (-7) jusqu'à la fin du tour. L'Inquisiteur Majoris peut choisir 2 pouvoirs surnaturels la liste des Mystères du Mentalisme de la Confrérie.

INQUISITEUR NICODEMUS

Inquisiteur Nicodemus

Coût 58

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	11	14	14	3	3	6	3	12	2

Structure : INDÉPENDANT

Inquisiteur Nicodemus

Équipement :

Fusil-mitrailleur tronçonneuse,

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), inspirer la peur (-3), commandement (force), vision stratégique

Règles Spéciales :

La distance de commandement de l'Inquisiteur Nicodemus est de 10 pas. Au prix d'une action, il peut améliorer sa faculté spéciale inspirer la peur (-6) jusqu'à la fin du tour. L'Inquisiteur Nicodemus peut choisir 2 pouvoirs surnaturels la liste des Mystères du Mentalisme de la Confrérie. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Inquisiteur Nicodemus dans votre armée.

GARDIEN MIGUEL SANDOVAL

Gardien Miguel Sandoval

Coût 54

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	14	14	3	3	4	3	9	2

Structure : INDÉPENDANT

Gardien Miguel Sandoval

Équipement :

Lance-flammes

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (1), commandement (division), haine (+3, népharites de demnogonis)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Gardien Miguel Sandoval est de 8 pas. Il peut choisir 1 pouvoir surnaturel la liste des Mystères de la Cinétique de la Confrérie. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Gardien Miguel Sandoval dans votre armée.

SAINTE VESTALE LAURA

Sainte Vestale Laura

Coût 46

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	11	13	13	3	3	6	3	11	2

Structure : INDÉPENDANT

Sainte Vestale Laura

Équipement :

Lance électrique, pistolet

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), commandement (division), premier coup

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Sainte Vestale Laura est de 8 pas. Il peut choisir 2 pouvoirs surnaturels la liste des Mystères des Exorcismes de la Confrérie. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Sainte Vestale Laura dans votre armée.

CRENSHAW LE MORTIFIEUR

Crenshaw le Mortifieur

Coût 62

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	9	13	3	3	8	3	10	2

Structure : INDÉPENDANT

Crenshaw le Mortifieur

Équipement :

Pistolet de combat, épée

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (1), attaque surprise, furtivité (-10)

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Crenshaw le Mortifieur est de 8 pas. Il peut choisir 1 pouvoir surnaturel la liste des Mystères du Mentalisme de la Confrérie. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Crenshaw le Mortifieur dans votre armée.

FACULTÉS SPÉCIALES

Haine

Le combattant nourrit une haine envers le groupe d'individus indiqué. Cette faculté spéciale procure au combattant le bonus indiqué à tous les tests des sens tactique ou tests de moral impliquant un tel ennemi. Par contre, le combattant ne se désengagera jamais d'une mêlée avec un membre de ce groupe.

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.

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.

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.

Marche des Ombres

Cette faculté spéciale confère au combattant une aptitude presque surnaturelle à évoluer à travers le champ de bataille. Rien ne vient entraver son chemin, et il peut accéder à des lieux apparemment impénétrables.

Un combattant possédant cette faculté spéciale peut, en dépensant 1 action et en réussissant un test sous son Pouvoir, se déplacer instantanément de 6 pas quel que soit les obstacles se trouvant sur le chemin. Si le test de Pouvoir est un échec, l'action est perdue.

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

CARDINAL DOMINIC

Cardinal Dominic

Coût 51

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	7	16	17	3	4	5	3	10	2

Structure : INDÉPENDANT

Cardinal Dominic

Équipement :

Épée runique

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (3), commandement (force), haine (+3, légions obscures et cybertronic)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Cardinal Dominic est de 10 pas. Il peut aussi, au prix d'une action, permettre aux combattants humains à distance de commandement d'ignorer les effets de la peur jusqu'à la fin du tour. Le Cardinal Dominic peut choisir 3 pouvoirs surnaturels la liste des Mystères de la Cinétique de la Confrérie. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Cardinal Dominic dans votre armée.

DEATH ANGEL

Death Angel

Coût 76

BLE	DEP	ARM	TAI
1/4	5	13	4

Conducteur

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	6	11	3	-	-	-	-	-

Structure : INDÉPENDANT

1 Death Angel

Type :

Ouvert/roues

Équipement :

Death Angel : autocanon fixe

Conducteur : pistolet

Facultés spéciales :

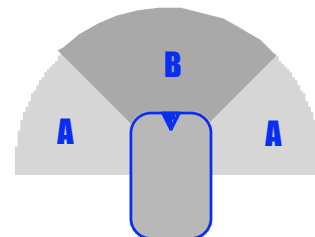
Death Angel : impénétrabilité

Conducteur : excellent moral (+2)

Règles Spéciales :

Aucune

DEATH ANGEL



ARCS DE TIR

- Les zones A et B montrent l'arc de tir de 180 degrés du pilote avec son arme personnelle.
- La zone B montre l'arc de tir de 90 degrés de l'autocanon fixe.

ARSENAL CONFRÉRIE

Épée Courte

Dom FOR+4

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée

Dom FOR+5

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

Type :

arme de mêlée 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

Épée runique

Dom FOR+6

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à deux mains

Règles Spéciales :

C'est une arme incendiaire contre les créatures des Légions Obscures. 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.

Bouclier Électrique

Dom FOR+3

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée Électrique

Dom FOR+6

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

Type :

arme irradiante, de mêlée, à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Lance Électrique

Dom FOR+8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme 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.

Sarbacane

Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

C'est une arme empoisonnée. Sa cible est empoisonnée 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.

Pistolet

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct 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 :

Cette arme permet au combattant de tirer sans trahir sa position. Le combattant subit une pénalité temporaire de +5 à sa faculté spéciale furtivité à chaque attaque à distance qu'il effectue.

Pistolet lourd**Dom 8**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2(x2)	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil d'assaut**Dom 10**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	-1	±0	+1	-2	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Fusil de précision**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

Fusil-Mitrailleur**Dom 10**

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

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil-Mitrailleur Tronçonneuse**Dom 10**

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

Type :

arme de mêlée, de tir direct, à deux mains

Règles Spéciales :

En mêlée l'arme inflige des dommages de FOR+4. Autorise les attaques tournoyantes.

Mitrailleuse**Dom 13**

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

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Autocanon**Dom 10(x2)**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	-1	-3	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Autocanon fixe**Dom 13**

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

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Lance-flammes léger**Dom 9**

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, à une main

Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de lance-flammes léger. 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.

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.

Grenade d'assaut**Dom 8**

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur, à une main

Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion et enlève les marqueurs d'attente des combattants pris sous le marqueur.

Lance-Grenades**Dom 9**

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion

Lance-Roquettes**Dom 13(x2)**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-3	-4	-5	-

Type :

arme anti-char (±0), de tir direct, à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

FACULTÉS SPÉCIALES

Premier coup

Cette faculté spéciale permet au combattant d'attaquer toujours en premier lors d'une charge ou d'une contrecharge. S'il tue sa victime, celle-ci ne peut pas riposter. En revanche, si elle survit, elle réplique à son tour, puis le combat se poursuit normalement.

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.

Supercharge

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

MYSTÈRES

EXORCISMES

Exorcisme de la Barrière

Coût :	4
Portée :	Contact de socle
Difficulté :	5
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel permet au combattant de traverser un obstacle de terrain de moins de 3 pas d'épaisseur avec lequel il est au contact de socle. Des combattants alliés peuvent le suivre si l'utilisateur reste au contact avec l'obstacle.

Exorcisme du Corps

Coût :	8
Portée :	2 pas et ligne de mire
Difficulté :	Spécial
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel permet au combattant de bénéficier de la faculté spéciale toubib (5) pour un combattant allié blessé.

Exorcisme de l'Obscurité

Coût :	3
Portée :	24 pas et ligne de mire
Difficulté :	5
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure à la cible un bonus de +1 au Tir jusqu'à la fin du tour. Les effets de ce pouvoir surnaturel ne sont pas cumulatifs ; plusieurs Exorcismes de l'Obscurité appliqués à une même unité ne s'additionnent pas.

Exorcisme de l'Esprit

Coût :	5
Portée :	12 pas et ligne de mire
Difficulté :	5
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure à la cible un bonus de +1 au Déplacement jusqu'à la fin du tour. Les effets de ce pouvoir surnaturel ne sont pas cumulatifs ; plusieurs Exorcismes de l'Esprit appliqués à une même unité ne s'additionnent pas.

Exorcisme du Doute

Coût :	5
Portée :	18 pas et ligne de mire
Difficulté :	4
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel permet à la cible de ne pas effectuer de tests de moral pour résister à la panique ou la déroute jusqu'à la fin du tour.

MENTALISME

Litanie de la Précision

Coût :	3
Portée :	Personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +4 à son Tir pour la prochaine attaque à distance qu'il va effectuer pour ce tour.

Litanie du Souverain

Coût :	2
Portée :	Personnelle
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +1 à son Déplacement jusqu'à la fin du tour et d'ignorer les pénalités du terrain difficile.

Litanie du Roc

Coût :	4
Portée :	Personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +2 à son Armure jusqu'à la fin du tour.

Litanie de la Puissance

Coût :	4
Portée :	Personnelle
Difficulté :	4
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +3 à sa Force jusqu'à la fin du tour.

Litanie de la Justice

Coût :	8
Portée :	Personnelle
Difficulté :	4
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel pénalise les adversaires qui prennent pour cible le combattant jusqu'à sa prochaine activation. Chaque attaque réussie applique une pénalité de -2 au Tir et au Com pour chacune des attaques suivantes contre l'utilisateur (cette pénalité est cumulative pour chaque attaque réussie et est gérée indépendamment d'un adversaire à l'autre).

FACULTÉS SPÉCIALES

Télépathie

Le combattant avec cette faculté spéciale peut requérir un bombardement de son état major. Pour 1 action, le joueur place un marqueur de bombardement à moins de 16 pas du télépathe, dans sa ligne de mire et pas plus loin que le plus proche adversaire visible. Le marqueur désigne un endroit, pas un combattant ennemi. Des marqueurs supplémentaires peuvent être placés sur la cible par des télépathes alliés (seule la ligne de mire jusqu'à la cible est requise).

Un commandant de force doit être présent sur le champ de bataille pour autoriser une telle opération. Sinon le télépathe doit effectuer un test d'Autorité pour obtenir la permission de ses supérieurs. En cas d'échec, l'autorisation est refusée pour ce tour et l'action est perdue. En cas de réussite, le bombardement se déclenchera au prochain tour, lors de l'activation d'un télépathe disposant d'une ligne de mire jusqu'à la cible. Si aucun télépathe ne dispose d'une ligne de mire jusqu'à la cible durant ce tour, le bombardement est annulé.

Lors du déclenchement du bombardement, l'un des télépathes disposant d'une ligne de mire jusqu'à la cible effectue un test d'Autorité. Ce jet bénéficie d'un bonus de +2 par marqueur supplémentaire. En cas de succès, centrez le marqueur du bombardement sur la cible. En cas d'échec, effectuez un jet de déviation pour déterminer le nouveau point d'impact. Un seul bombardement peut être déclaré par tour de jeu.

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.

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. À 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.

DOMINATION

La Volonté du Cardinal

Coût :	4
Portée :	24 pas et ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Armure

Effet : Ce pouvoir surnaturel inflige des dommages de 9 à un combattant ennemi humain.

Voile d'Émeraude

Coût :	3
Portée :	Personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Autorité

Effet : Ce pouvoir permet de leurrer les adversaires, faisant passer l'utilisateur comme leur camarade jusqu'à la fin du tour. À chaque déclaration d'attaque contre l'utilisateur, l'ennemi doit réussir un test d'Autorité ou cibler un autre combattant (si l'utilisateur est la seule cible éligible, l'ennemi doit utiliser son action à une autre activité).

Voile d'Émeraude

Coût :	3
Portée :	Personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Autorité

Effet : Ce pouvoir permet de leurrer les adversaires, faisant passer l'utilisateur comme leur camarade jusqu'à la fin du tour. À chaque déclaration d'attaque contre l'utilisateur, l'ennemi doit réussir un test d'Autorité ou cibler un autre combattant (si l'utilisateur est la seule cible éligible, l'ennemi doit utiliser son action à une autre activité).

Parole de Garde

Coût :	5
Portée :	Distance de commandement
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	non

Effet : Ce pouvoir confère à l'utilisateur la faculté spéciale inspirer la peur (-2) sur sa distance de commandement jusqu'à la fin du tour.

Restauration de la Foi

Coût :	4
Portée :	Ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	non

Effet : Ce pouvoir autorise l'utilisateur à rallier une unité alliée paniquée ou mise en déroute. Le test de ralliement s'effectue avec l'Autorité de l'utilisateur.

Confusion

Coût :	6
Portée :	18 pas et ligne de mire
Difficulté :	5
Actions :	1
Sauvegarde :	Autorité

Effet : Ce pouvoir brouille l'esprit de l'unité ennemie ciblée. Celle-ci se voit infligée d'une pénalité de -4 à son Autorité jusqu'à sa prochaine activation. Elle perd aussi ses marqueurs d'attente et l'usage de la faculté spéciale sens tactique.

CINÉTIQUE

Dissipation

Coût :	2
Portée :	Personnelle
Difficulté :	4
Actions :	1
Sauvegarde :	non

Effet : Ce pouvoir surnaturel permet d'annuler les effets d'un pouvoir surnaturel qui cible l'utilisateur jusqu'à sa prochaine activation.

Présence

Coût :	4
Portée :	Personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Autorité

Effet : Ce pouvoir permet d'intimider les adversaires jusqu'à la fin du tour. À chaque déclaration de charge contre l'utilisateur, l'ennemi doit réussir un test d'Autorité avec un malus de -3 ou perdre son action. Une attaque à distance subit une pénalité de -2 au Tir.

Éclair Sacré

Coût :	4
Portée :	24 pas et ligne de mire
Difficulté :	2+
Actions :	1
Sauvegarde :	Armure

Effet : Ce pouvoir surnaturel ouvre une faille dans la trame de la réalité et fait jaillir un éclair incandescent qui grille et carbonise un combattant ennemi. Cette attaque inflige des dommages de 9 +1 par tranche de 2 niveaux de difficulté ajoutés.

Protection du Cardinal

Coût :	3
Portée :	12 pas et ligne de mire
Difficulté :	4
Actions :	1
Sauvegarde :	non

Effet : Ce pouvoir procure à l'utilisateur ou à une unité alliée à portée un bonus de +1 à l'Armure jusqu'à la fin du tour.

Téléportation

Coût :	8
Portée :	18 pas et ligne de mire
Difficulté :	2
Actions :	2
Sauvegarde :	non

Effet : Ce pouvoir permet à l'utilisateur de se déplacer instantanément sur n'importe quel point du champ de bataille à portée. La figurine de l'utilisateur ne peut être placé au contact de socle avec une figurine adverse.