

LES FORCES DEMNOGONIS

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 commandant (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.

Portail de la Pestilence

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur

Règles Spéciales :

Force de Demnogonis uniquement. Utilise le grand marqueur d'explosion. Tous les combattant à moins de 4 pas du centre du marqueur doivent réussir un test de moral avec un malus de -3 à son AUT ou paniquer. Tous les combattants recouverts même partiellement par le marqueur doivent réussir un test de survie (niveau difficulté 8) ou subir une blessure. Un Népharite de Demnogonis avec la faculté spéciale levée des morts pourra remplacer ces marqueurs par des Commandos Putréfiés.

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 :

Baïonnette

Coût 3

Kratich uniquement. Ajoute +3 au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

Sectionneur

Coût 6

Kratich uniquement. Ajoute +6 au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

Visée laser

Coût 3

Kratich uniquement. Ajoute +2 au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat à distance.

Balles traçantes

Coût 3

Kratich 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.

Lance-grenades intégré

Coût variable

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Belzarach 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 sorte 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.

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 de Demnogonis

Coût 173

BLE	DEP	ARM	TAI
4/4	-	18	5

Cairath

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

Structure : ESCOUADE

3 Cairaths

Facultés spéciales :

Cairath : résistance mortifère, ripaille, éruption nécroplasmique (8), vulnérabilité (-2)

Règles spéciales :

Une atmosphère toxique se dégage dans un rayon 6 pas tout autour du point d'atterrissage du cocon. Jusqu'à la fin de la partie, tous les combattants humains s'activant dans cette zone doivent réussir un test de survie (niveau difficulté 14) ou subir une blessure.

Les Cairaths combattent avec leurs pseudopodes (Attaque ±0, DOM 13).

DEMNOGONIS

Escouades inférieures

- Légionnaires Bénis
- Derniers Sacramentaires
- Kadavres

Escouades supérieures

- Commandos Putréfiés
- Cairaths

Indépendants

- indépendants liés à une escouade
- Hérault de Demnogonis
- Népharite de Demnogonis
- Shekral
- Mortis le Puant

Unités de Soutien

- Béhémot de Contagion

FACULTÉS SPÉCIALES

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.

LÉGIONNAIRES BÉNIS

Légionnaire Bénis

Coût 16

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

Spécialiste Curateur

Coût 36

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	7	4	10	3	2	6	3	9	2

Chef Rejeton de Demnogonis

Coût 32

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

Structure : ESCOUADE

4-12 Légionnaires Bénis
jusqu'à 1 spécialiste Golem d'Obscurité
jusqu'à 1 spécialiste Curateur
1 chef Rejeton de Demnogonis
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Légionnaire Bénis : kratach
Spécialiste Golem d'Obscurité : azogar
Spécialiste Curateur : pistolet curator, épée curator
Chef Rejeton de Demnogonis : griffe nécrotech

Facultés spéciales :

Légionnaire Bénis : zombie, résistance mortifère, répugnance, tir en mouvement, vulnérabilité (-2)
Spécialiste Golem d'Obscurité : aura d'obscurité
Spécialiste Curateur : nécromancie (4), maître zombie
Chef Rejeton de Demnogonis : répugnance, maître zombie, vulnérabilité (-2)

Règles Spéciales :

Une fois par tour, le chef Rejeton de Demnogonis peut invoquer le vent mauvais sur un combattant humain mourant au contact de sa figurine. À la fin du tour de jeu, remplacez la figurine et le marqueur par un Légionnaire Béni.

DERNIERS SACRAMENTAIRES

Dernier Sacramentaire

Coût 23

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

Structure : ESCOUADE

4-8 Derniers Sacramentaires

Facultés spéciales :

Attaque en groupe, vulnérabilité (-2)

Règles Spéciales :

Les Derniers Sacramentaires combattent avec leurs griffes (Attaque ±0). C'est une arme infectieuse. Sa cible est infectée et doit réussir un test de survie (niveau difficulté 8) 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.

À chaque fois qu'un Dernier Sacramentaire tue un combattant humain ennemi en combat rapproché, placez un marqueur zombie à côté de sa figurine. À la fin du tour de jeu, remplacez la figurine et le marqueur par un Légionnaire Béni.

KADAVRES

Kadavre

Coût 21

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

Spécialiste Curateur

Coût 36

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	7	4	10	3	2	6	3	9	2

Chef Rejeton de Demnogonis

Coût 32

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

Structure : ESCOUADE

2-4 Kadavres
jusqu'à 1 spécialiste Curateur
1 chef Rejeton de Demnogonis
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Kadavres : pistolet, épée
Spécialiste Curateur : pistolet curator, épée curator
Chef Rejeton de Demnogonis : griffe nécrotech

Facultés spéciales :

Kadavres : zombie, résistance mortifère, répugnance, tir en mouvement, vulnérabilité (-2)
Spécialiste Curateur : nécromancie (4), maître zombie
Chef Rejeton de Demnogonis : répugnance, maître zombie, vulnérabilité (-2)

Règles Spéciales :

Une fois par tour, le chef Rejeton de Demnogonis peut invoquer le vent mauvais sur un combattant humain ennemi mourant au contact de sa figurine. À la fin du tour de jeu, remplacez la figurine et le marqueur par un Légionnaire Béni.

COMMANDOS PUTRÉFIÉS

Commando Putréfié

Coût 32

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

Spécialiste artilleur

Coût 46

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

Sergent des Commandos Putréfiés

Coût 35

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

Structure : ESCOUADE

4-8 Commandos Putréfiés
jusqu'à 2 spécialistes artilleur
1 sergent des Commandos Putréfiés
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Commando Putréfié : belzarach
Spécialiste artilleur : siphon à gaz
Sergent des Commandos Putréfiés : belzarach

Facultés spéciales :

Commando Putréfié : aura de corruption, résistance mortifère
Spécialiste artilleur : aura de corruption, résistance mortifère
Sergent des Commandos Putréfiés : aura de corruption, résistance mortifère, sens tactique

Règles Spéciales :

Un sergent des Commandos Putréfiés peut faire bénéficier sa belzarach de l'amélioration lance-grenades intégré.

CAIRATHS

Cairath

Coût 46

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

Structure : ESCOUADE

2-4 Cairaths

Facultés spéciales :

Résistance mortifère, ripaille, éruption nécroplasmique (8), vulnérabilité (-2)

Règles spéciales :

Les Cairaths combattent avec leurs pseudopodes (Attaque ±0, DOM 13).

HÉRAULT DE DEMNOGONIS

Hérault de Demnogonis

Coût 55

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	8	12	13	3	4	5	3	13	1

Structure : INDÉPENDANT

1 Hérault de Demnogonis

Facultés spéciales :

Ripaille

Règles Spéciales :

Le Hérault de Demnogonis combat avec un drain de vie (Attaque ±0, DOM 12) les combattants humains uniquement. Il peut attaquer psychiquement un combattant humain à bout portant au prix d'une action. La victime doit réussir un test d'Autorité ou s'infliger de lui-même une blessure. Jusqu'à la fin du tour, l'escouade de la victime subira une pénalité de -4 à ses tests de moral.

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 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).

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 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.

NÉPHARITE DE DEMNOGONIS

Népharite de Demnogonis										Coût 53
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
9	7	13	13	3	3	5	3	10	3	

Structure : INDÉPENDANT

1 Népharite de Demnogonis

Équipement :

Gicleur bactériologique

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (3), commandement (division), régénération (4), vulnérabilité (-2), télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Népharite est de 8 pas. Il combat avec une vomissure acide (Attaque ±0, DOM 11). Il peut choisir 3 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs de Demnogonis. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Népharite de Demnogonis dans votre armée.

SHEKRAL

Shekral										Coût 56
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
10	7	15	15	3	3	5	3	10	3	

Structure : INDÉPENDANT

Shekral

Équipement :

Lance dimensionnelle

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), commandement (force), régénération (5), vulnérabilité (-2), télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Shekral est de 10 pas. Il peut choisir 2 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs de Demnogonis. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Shekral dans votre armée.

MORTIS LE PUANT

Mortis le Puant										Coût 59
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
11	7	13	14	3	3	7	3	12	3	

Structure : INDÉPENDANT

Mortis le Puant

Équipement :

Azogar

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (1), commandement (force), régénération (6), vulnérabilité (-2), télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Mortis le Puant est de 10 pas. Il peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs de Demnogonis. À chaque fois que Mortis le Puant tue un combattant humain ennemi en combat rapproché, placez un marqueur zombie à côté de sa figurine. À la fin du tour de jeu, remplacez la figurine et le marqueur par un Légionnaire Béni. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Mortis le Puant dans votre armée.

BÉHÉMOTH DE CONTAGION

Béhémoth de Contagion										Coût 159
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
8	8	2	9	3	8	9	4	14	6	

Structure : INDÉPENDANT

1 Béhémoth de Contagion

Équipement :

Azogar géant, canon portatif decimator

Facultés spéciales :

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

Règles Spéciales :

Le Béhémoth de Contagion peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque ±0, DOM 14) jusqu'à 3 pas de distance. Le Béhémoth de Contagion 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. Une atmosphère toxique se dégage dans un rayon 12 pas tout autour du Béhémoth de Contagion. Tous les combattants humains s'activant dans cette zone doivent réussir un test de survie (niveau difficulté 12) ou subir une blessure.

FACULTÉS SPÉCIALES

Éruption Nécroplasmique

Avec cette faculté spéciale, le combattant peut, au prix d'une action, faire s'abattre une douche de limon corrosif et putride qui brûle et ronge la chair comme l'armure. Centrez le petit marqueur d'explosion sur le combattant. Tout autre combattant atteint par le marqueur doit réussir un test de survie (niveau difficulté égal à la valeur indiquée) ou subir une blessure.

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.

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.

Nécromancie

Cette faculté spéciale permet de soigner un combattant des Légions Obscures non-humain blessé ou mourant de Taille 3 ou inférieure. Au prix d'une action, le nécromant peut tenter de rendre 1 blessure à un combattant ami à moins de 2 pas. Si vous avez un nécromant 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 nécromant 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.

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.

ARSENAL DE DEMNOGONIS

Épée						Dom FOR+4
CR	BP	CP	MP	LP	PE	
±0	-	-	-	-	-	

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée Curator						Dom FOR+4
CR	BP	CP	MP	LP	PE	
+1	-	-	-	-	-	

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

C'est une arme infectieuse. Sa cible est infectée 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.

Griffe Nécrotech						Dom FOR+5
CR	BP	CP	MP	LP	PE	
+1	-	-	-	-	-	

Type :

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

Règles Spéciales :

Autorise 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.

Azogar Géant Dom FOR+8

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

Type :

arme anti-char (-3), de mêlée, à deux mains

Règles Spéciales :

Autorise les attaques tournoyantes. 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.

Lance Dimensionnelle Dom FOR+7

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.

C'est une arme infectieuse. Sa cible est infectée 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.

Pour 1 action, l'utilisateur la lance peut invoquer le vent mauvais sur un combattant humain mourant au contact de so- cle avec lui. Placez un marqueur zombie à côté de sa figurine. À la fin du tour de jeu, remplacez la figurine et le marqueur par un Légionnaire Béni.

Pistolet Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet Curator

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	±0	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

C'est une arme infectieuse. Sa cible est infectée et doit réussir un test de survie (niveau difficulté 8) 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.

Kratlach Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	-2	±0	±0	-2	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Belzarach Dom 11

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-1	±0	-1	-4	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Canon Portatif Decimator Dom 12(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+1	±0	-	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Gicleur Bactériologique

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

Type :

arme à marqueur à deux mains

Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de lance-flammes et ne peut tirer qu'un seule fois par tour. C'est une arme bactériologique et ne peut affecter que des combattants humains. Sa cible est aspergée d'un liquide organique hautement infectieux 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.

Siphon à Gaz

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

Type :

arme à marqueur à deux mains

Règles Spéciales :

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 9) 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

Régénération

Cette faculté spéciale permet au combattant de tenter de récupérer des blessures perdues. L'efficacité de la régénération est indiquée entre parenthèses. C'est le nombre à ne pas dépasser 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.

Répugnance

Cette faculté spéciale indique que le combattant est repoussant au point que les ennemis déclarant une charge contre lui doivent effectuer un test d'Autorité. En cas d'échec, l'action est perdue. Les combattant avec une AUT de 12 ou plus ou avec un chef d'escouade remplissant cette condition, n'ont pas à faire ce test d'Autorité.

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.

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.

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.

POUVOIRS SURNATURELS

DEMNOGONIS

Nuée

Coût :	4
Portée :	12 pas et ligne de mire
Difficulté :	6
Actions :	1
Sauvegarde :	non

Effet : ce pouvoir invoque en un point désigné du champ de bataille (dans les limites de sa portée) un essaim bourdonnant de créatures grosses comme le poing, issues des plans de la pourriture. Centrez le petit marqueur d'explosion sur le point désigné. Jusqu'à la fin du tour, traitez ce marqueur comme un écran de fumée (-6).

Aspersion Putride

Coût :	6
Portée :	marqueur à placement direct
Difficulté :	3
Actions :	2
Sauvegarde :	Armure

Effet : ce pouvoir fait s'abattre sur ses cibles une douche de limon corrosif et putride qui brûle et ronge la chair comme l'armure. Utilisez le marqueur de lance-flammes léger et inflige des dommages de 8 anti-char (-3). Ce pouvoir peut toucher jusqu'à trois cibles distinctes mais chacune nécessite un test de Tir réussi. Sa cible 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.

Fontaine de Pus

Coût :	7
Portée :	18 pas et ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	2
Sauvegarde :	survie

Effet : ce pouvoir fait jaillir de n'importe quel point du champ de bataille (dans les limites de sa portée) un geyser de pus corrosif qui asperge tous les combattants du voisinage. Centrez le petit marqueur d'explosion sur l'endroit désigné. Tout combattant, à l'exception des véhicules, touché par le marqueur doit réussir un test de survie (niveau difficulté 11) ou subir une blessure.

La Puanteur de la Corruption

Coût :	6
Portée :	16 pas et ligne de mire
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	survie

Effet : ce pouvoir invoque en un point désigné du champ de bataille (dans les limites de sa portée) une brèche sur le plan de la pourriture. Centrez le petit marqueur d'explosion sur le point désigné. Tout combattant, à l'exception des véhicules, touché par le marqueur doit réussir un test de survie (niveau difficulté 8) ou être jeté à terre.

Contamination

Coût :	7
Portée :	12 pas et ligne de mire
Difficulté :	4
Actions :	2
Sauvegarde :	Autorité

Effet : ce pouvoir se dirige contre un ennemi unique. Si la victime rate son test d'Autorité, elle est considérée comme contaminée. Placez un marqueur de contamination à côté de sa figurine. Une fois contaminée, la victime doit réussir un test d'Autorité à chaque activation ou recevoir 1 blessure.

Tout combattant qui débute son tour à moins de 3 pas du combattant contaminé doit lui aussi réussir un test d'Autorité ou être contaminé à son tour. Les murs et les points d'accès bloqués stoppent cet effet.

Essaim du Contamineur

Coût :	7
Portée :	6 pas et ligne de mire
Difficulté :	4
Actions :	1
Sauvegarde :	survie

Effet : ce pouvoir invoque en un point désigné du champ de bataille (dans les limites de sa portée) un essaim bourdonnant de créatures grosses comme le poing, issues des plans de la contagion. Centrez le petit marqueur d'explosion sur le point désigné. Jusqu'à la fin de la partie ou si l'utilisateur le souhaite, ce dernier peut, au prix d'une action, déplacer le marqueur de 5 pas dans n'importe quelle direction (dans les limites de sa ligne de mire). Si aucune action n'est dépensée ce tour de jeu pour contrôler l'essaim ou si l'utilisateur se fait tuer, l'essaim retourne dans son plan d'existence à la fin du tour. Tout combattant, à l'exception des véhicules, touché par le marqueur doit réussir un test de survie (niveau difficulté 10) ou subir une blessure. L'essaim obstrue les lignes de mire avec une hauteur de 5 pas et un seul essaim peut être contrôlé à la fois.

FACULTÉS SPÉCIALES

Tir en mouvement

Cette faculté spéciale procure la possibilité de tirer tout en se déplaçant. Pour une action, le combattant se déplace sur une distance égale à son DEP réduit de moitié et, au terme de ce mouvement peut effectuer une attaque à distance avec une pénalité de -2 au TIR. Aucun bonus de viser n'est applicable.

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 déclenche 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.

Vulnérabilité

Le personnage avec cette faculté spéciale est particulièrement vulnérable aux armes énergétiques, électriques ou thermiques. Il subit la pénalité indiquée à ses tests d'Armure face aux attaques des armes irradiantes.

Zombie

Cette faculté spéciale permet au combattant d'ignorer n'importe quel test de moral pour résister à la panique ou à la peur - il n'a pas besoin de faire un test d'Autorité pour sauter dans le vide. Elle l'empêche de se jetter à plat ventre, de plonger à couvert, de viser, sauter, repérer ou attendre. Si le combattant affligé de cette faculté débute son tour hors de distance de commandement, il ne peut strictement rien faire, hormis se défendre en combat rapproché.