

# LES FORCES DE LA HORDE

## 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.
- Lorsque vous achetez une unité de la Horde pour compléter la force d'un Apôtre, celle-ci doit aussi répondre au critère d'achat de la liste d'armée de la Horde. Par exemple, vous ne pouvez acheter un indépendant de la Horde que si vous avez déjà acheté une escouade inférieure de la Horde, mais ce qui ne réclamera aucunement l'achat d'unité de l'Apôtre.
- Vous ne pouvez acheter des Soldats Bolchéviques et Soldats de Choc Bolchéviques pour compléter une autre force.
- 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 plus d'unité de Taille 6 que vous ne comptez de tranche de 500 points de votre armée.

## 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 indirect à marqueur, à deux mains

#### Règles Spéciales :

*Fusil à pompe raspoutine 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.
- 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.

- 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.

## 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 la Horde Coût 141

BLE	DEP	ARM	TAI
4/4	-	18	5

### Nécromutant

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	2	11	3	1	5	3	8	2

### Spécialiste Curateur

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

#### Structure : ESCOUADE

4 Nécromutants  
1 spécialiste Curateur

#### Équipement :

**Nécromutant :** belzarach

**Spécialiste Curateur :** pistolet curator, épée curator

#### Facultés spéciales :

**Nécromutant :** survie (+2), maître zombie

**Spécialiste Curateur :** nécromancie (4), maître zombie

#### Règles Spéciales :

Des ronces semi-conscientes poussent dans un rayon 6 pas tout autour du point d'atterrissage du cocon. Jusqu'à la fin de la partie, tous les combattants alliés dans cette zone bénéficient de la faculté spéciale close combat (-2).

## LÉGIONNAIRES MORTS-VIVANTS

### Légionnaire Mort-Vivant Coût 15

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

### Spécialiste Golem d'Obscurité Coût 35

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

### 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 Nécromutant Coût 21

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

#### Structure : ESCOUADE

4-12 Légionnaires Morts-Vivants  
jusqu'à 1 spécialiste Golem d'Obscurité  
jusqu'à 1 spécialiste Curateur

1 chef Nécromutant

Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

#### Équipement :

**Légionnaire Mort-Vivant :** kratich

**Spécialiste Golem d'Obscurité :** azogar

**Spécialiste Curateur :** pistolet curator, épée curator

**Chef Nécromutant :** belzarach

## LA HORDE

### Escouades inférieures

- Légionnaires Morts-Vivants
- Nécromutants

### Escouades supérieures

- Légionnaires Damnés
- Maraudeurs Prétoriens

### Indépendants

- indépendants liés à une escouade
- Valpurgis

### Unités de Soutien

- Razide Zurien
- Soldats Bolcheviques
- Soldats de Choc Bolcheviques
- Caronade Impie
- Béhémot Prétorien
- Razide Néronien
- Nécrotransport Reaver

**Facultés spéciales :**

**Légionnaire Mort-Vivant** : zombie, résistance mortifère  
**Spécialiste Golem d'Obscurité** : aura d'obscurité  
**Spécialiste Curateur** : nécromancie (4), maître zombie  
**Chef Nécromutant** : survie (+2), maître zombie

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Centurion****Coût 27**

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

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Centurion

**Équipement :**

Voriche, skalak

**Facultés spéciales :**

Maître zombie, pouvoirs surnaturels (1)

**Règles Spéciales :**

Le Centurion peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs de la Symétrie Obscure. Vous pouvez acheter un Centurion comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de combattants zombies dans votre armée.

**LÉGIONNAIRES DAMNÉS****Légionnaire Damné****Coût 20**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	2	10	3	1	4	3	8	2

**Spécialiste Golem d'Obscurité****Coût 35**

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

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Légionnaires Damnés

jusqu'à 1 spécialiste Golem d'Obscurité

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

**Équipement :****Légionnaire Damné** : kratach**Spécialiste Golem d'Obscurité** : azogar**Facultés spéciales :****Légionnaire Damné** : résistance mortifère, sens tactique**Spécialiste Golem d'Obscurité** : aura d'obscurité**Règles Spéciales :**

Aucune

**NÉCROMUTANTS****Nécromutant****Coût 17**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	2	11	3	1	5	3	8	2

**Spécialiste lance-flammes****Coût 31**

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

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Nécromutants

jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes

jusqu'à 1 spécialiste Curateur

Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

**Équipement :****Nécromutant** : belzarach**Spécialiste lance-flammes** : lance-flammes Tormentor**Spécialiste Curateur** : pistolet infectieux, épée infectieuse**Facultés spéciales :****Nécromutant** : survie (+2)**Spécialiste lance-flammes** : survie (+2)**Spécialiste Curateur** : nécromancie (4), maître zombie**Chef Nécromutant** : survie (+2)**Règles Spéciales :**

Aucune

**Émasculateur Gomorrien****Coût 45**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	7	4	11	3	3	7	3	13	3

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Émasculateur Gomorrien

**Équipement :**

Marteau Électrique

**Facultés Spéciales :**

Inspirer la peur (-2), commandement (unité)

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement de l'Émasculateur Gomorrien est de 8 pas. Pour 1 action, il peut tirer à l'aide d'un double lance-grenades greffé soit une grenade phosphore jusqu'à 24 pas, soit une grenade fumigène jusqu'à 12 pas (±0 au TIR dans les deux cas). Vous pouvez acheter un Émasculateur Gomorrien comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de combattants non-zombies dans votre armée.

**MARAUDEURS PRÉTORIENS****Maraudeur Prétorien****Coût 52**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	11	4	11	3	3	5	3	12	3

**Spécialiste nécromant****Coût 35**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	11	4	11	3	3	5	3	12	3

**Structure : ESCOUADE**

2 Maraudeurs Prétoriens

jusqu'à 1 spécialiste nécromant

**Équipement :**

Mitrailleuse avec faux obscure

**Facultés spéciales :****Maraudeur Prétorien** : déploiement en parachute, instinct prédateur (+5)**Spécialiste nécromant** : déploiement en parachute, nécromancie (3)**Règles Spéciales :**

La distance de commandement des Maraudeurs Prétoriens est de 12 pas.

**VALPURGIS****Valpurgis****Coût 52**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	16	16	4	4	4	2	12	3

**Structure : INDÉPENDANT**

Valpurgis

**Équipement :**

Cimenterie dimensionnel

**Facultés spéciales :**

Pouvoirs surnaturels (4), inspirer la peur (-4), commandement (force), sens tactique

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement de Valpurgis est de 10 pas. Chaque action de concentration augmente de +4 le POU de Valpurgis au lieu du +2 habituel. Il peut choisir 4 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs d'Algeroth. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Valpurgis dans votre armée.

**RAZIDE ZURIEN****Razide Zurien****Coût 85**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	10	12	3	4	8	4	13	3

**Structure : INDÉPENDANT**

1 Razide Zurien

**Équipement :**

Autocanon hellblaster

**Facultés spéciales :**

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

**Règles Spéciales :**

Le Razide Zurien peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque ±0, DOM 14). Il pas à faire de tests de moral pour résister aux effets de la panique ou de la peur.

**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.

**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 rubrique Bombardements pour plus de détails).

## CARONADE IMPIE

### Caronade Impie

Coût 72

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	5	-	-	3	4	-	-	12	5

### Servant

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
6	6	0	8	3	1	4	-	6	2

### Sergent

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

### Structure : ESCOUADE

1 Caronade Impie  
2 servants  
1 sergent

### Équipement :

**Caronade Impie :** caronade

**Servant :** kratach

**Sergent :** belzarach

**Facultés spéciales :**

**Caronade Impie :** impénétrabilité

**Servant :** résistance mortifère

**Sergent :** sens tactique

**Règles Spéciales :**

La Caronade Impie ne peut effectuer une attaque à distance que si tous les membres de l'escouade utilisent simultanément 1 action. Pour chaque servant manquant, la Caronade pourra tirer une fois de moins par tour - même si tous les servants sont tués, elle pourra encore tirer une fois par tour. Elle peut être déplacée à raison de 2 pas par action simultanée de ses deux servants. Le sergent doit rester à distance de commandement du mortier. Il peut remplacer un servant si l'un d'eux se fait tuer, auquel cas il ne pourra utiliser la faculté spéciale sens tactique. Enfin, toute attaque en combat rapproché contre la Caronade Impie est automatiquement réussie.

## SOLDATS BOLCHEVIQUES

### Soldat Bolchevique

Coût 21

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

### Spécialiste mitrailleur

Coût 28

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

### Spécialiste lance-flammes

Coût 34

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

### Spécialiste porte-étendard

Coût 26

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
6	8	4	10	3	1	4	3	11	2

### Sergent des Soldats Bolcheviques

Coût 26

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
6	9	4	10	3	1	4	3	11	2

### Structure : ESCOUADE

4-12 Soldats Bolcheviques  
jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur  
jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes  
jusqu'à 1 spécialiste porte-étendard  
1 Sergent des Soldats Bolcheviques  
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

### Équipement :

**Soldat Bolchevique :** fusil d'assaut raspoutine, pistolet raspoutine

**Spécialiste mitrailleur :** mitrailleuse raspoutine, dague

**Spécialiste lance-flammes :** lance-flammes raspoutine

**Spécialiste porte-étendard :** pistolet-mitrailleur raspoutine

**Sergent des Soldats Bolcheviques :** pistolet raspoutine, fusil à pompe raspoutine

**Facultés spéciales :**

**Soldat Bolchevique :** survie (+1), haine (+1, fils de raspoutine)

**Spécialiste mitrailleur :** survie (+1), haine (+1, fils de raspoutine)

**Spécialiste lance-flammes :** survie (+1), haine (+1, fils de raspoutine)

**Spécialiste porte-étendard :** survie (+1), haine (+1, fils de raspoutine), inspiration (+3)

**Sergent des Soldats Bolcheviques :** survie (+1), haine (+2, fils de raspoutine), embuscade

### Règles Spéciales :

Un sergent des Soldats Bolcheviques peut faire bénéficier son fusil à pompe de l'amélioration lance-grenades intégré. Chaque membre des Soldats Bolcheviques peut bénéficier de 1 amélioration. Le spécialiste porte-étendard permet au combattants de son escouade, d'ignorer les effets de la peur ou de rallier une unité à l'instar d'un commandant de division.

## SOLDATS DE CHOC BOLCHEVIQUES

### Soldat de Choc Bolchevique

Coût 33

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

### Structure : ESCOUADE

3-6 Soldats de Choc Bolcheviques

### Équipement :

Siphon à gaz, grenades fumigènes

### Facultés spéciales :

Survie (+1), embuscade, haine (+2, fils de raspoutine)

### Règles Spéciales :

Aucune

## BÉHÉMOTH PRÉTORIEN

### Béhémot Prétorien

Coût 158

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	10	4	9	3	8	10	4	14	6

### Structure : INDÉPENDANT

1 Béhémot Prétorien

### Équipement :

Azogar géant, canon portatif decimator

### Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-4), impénétrabilité, attaque secondaire

### Règles Spéciales :

Le Béhémot Prétorien peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque  $\pm 0$ , DOM 16). Le Béhémot Prétorien ne peut plonger à couvert ni se mettre à plat ventre. Il n'a pas à faire de tests de moral pour résister aux effets de la panique ou de la peur. Il peut, au prix d'une action, projeter un combattant de Taille 2 ou inférieure à son contact de socle (pour un allié, zombies uniquement) ; s'il s'agit d'un ennemi, il doit d'abord réussir une attaque en combat rapproché ! Le combattant se comporte alors comme une arme jet avec une portée de 8 pas (Attaque  $\pm 0$ , DOM 14(x2)). Le joueur désigne le point visé et, si le Béhémot rate sa cible, effectue un jet de déviation (la distance de déviation est au maximum égale à la distance de jet divisée par deux).

Si le combattant projeté heurte un autre combattant, calcule les dommages pour les deux combattants. Le combattant projeté ne peut heurter qu'une seule cible ; s'il s'en trouve deux ou plus à l'endroit visé, il touche la plus proche.

Si le combattant projeté et celui sur lequel il s'est reçu survivent tous les deux au choc, placez le premier au contact de socle du second et placez un marqueur jeté à terre de chacune de leur figurines. De plus, le combattant projeté est considéré comme activé pour ce tour.

## NÉCROTRANSPORT REAVER

### Nécrotransport Reaver

Coût 128

BLE	DEP	ARM	TAI
3/5	6	14	5

### Conducteur

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	-	2	8	3	-	-	-	-	-

### Mitrailleur

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	8	2	8	3	-	-	-	-	-

### Structure : INDÉPENDANT

1 nécrotransport Reaver

### Type :

Fermé/roues

### Équipement :

**Nécrotransport Reaver :** mitrailleuse fixe gorgoroth

**Facultés spéciales :**

**Nécrotransport Reaver :** impénétrabilité, transport de troupes (9), vulnérabilité (-2)

**Règles Spéciales :**

À chaque action de tir, le mitrailleur utilise la mitrailleuse fixe gorgoroth.

## FACULTÉS SPÉCIALES

### 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.

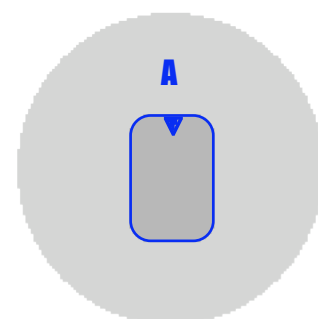
Si le combattant atterrit sur le petit marqueur d'explosion, il peut effectuer immédiatement 2 actions pour ce tour de jeu. Sinon il ne peut effectuer pour ce tour qu'une seule action. Ces actions doivent être utiliser avant qu'un autre membre de l'unité n'atterrisse.

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.

### 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.

## NÉCROTRANSPORT REAVER



### ARCS DE TIR

- La zone A montre l'arc de tir de 360 degrés de la mitrailleuse fixe gorgoroth.

## RAZIDE NÉRONIEN

### Razide Néronien

Coût 86

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	9	10	13	3	4	8	4	14	3

Structure : **INDÉPENDANT**

1 Razide Néronien

Équipement :

Mitrailleuse nazgaroth

Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-2), attaque secondaire, instinct prédateur (+6)

Règles Spéciales :

Le Razide Néronien peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque ±0, DOM 14). Il n'a pas à faire de tests de moral pour résister aux effets de la panique ou de la peur.

# ARSENAL DE LA HORDE

### Dague

Dom FOR+2

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

### Cimeterre dimensionnel

Dom FOR+4

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Cette arme permet de relancer une fois par tour un test de Pouvoir raté lors de l'utilisation d'un pouvoir surnaturel.

### Épée Lourde

Dom FOR+5

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à deux main

Règles Spéciales :

Autorise les attaques tournoyantes

### 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.

### 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.

### Skalak

Dom FOR+7

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

### 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.

### Marteau Électrique

Dom FOR+6

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme irradiante, de mêlée, à deux mains

Règles Spéciales :

L'arme peut être utilisée pour frapper le sol, déchargeant du même coup une énorme quantité d'énergie obscure. Utilise le marqueur de lance-flammes léger et inflige des dommages de 8. Placez un marqueur jeté à terre à côté de la figurine de chaque combattant blessé.

### Pistolet Raspoutine

Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+1	±0	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

### Voriche

Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+1	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

## 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.

### Inspiration

Cette faculté spéciale procure au combattant le bonus indiqué à l'Auto-rité dans tous ses tests de moral ou de ralliement. Ce bonus bénéficie à toutes les unités à distance de commandement.

### 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.

**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.

**Pistolet-mitrailleur Raspoutine****Dom 9**

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

**Type :**

arme de tir direct à une main

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Fusil à pompe Raspoutine****Dom 9**

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

**Type :**

arme à marqueur à deux mains

**Règles Spéciales :**

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

**Fusil d'assaut Raspoutine****Dom 10**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	-1	±0	±0	-3	-

**Type :**

arme de tir direct à deux mains

**Règles Spéciales :**

Aucune

**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

**Mitrailleuse Raspoutine****Dom 13**

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

**Type :**

arme de tir direct à deux mains

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Mitrailleuse avec Faux Obscure****Dom 13**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+3(x3)	+1(x2)	-2	-	-

**Type :**

arme de tir direct à deux mains

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Mitrailleuse Nazgaroth****Dom 11(x2)**

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

**Type :**

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

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Mitrailleuse Ashnagaroth****Dom 14**

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

**Type :**

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

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Mitrailleuse fixe Gorgoroth****Dom 14**

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

**Type :**

arme de tir direct montée sur pivot fixe

**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

**Autocanon Hellblaster****Dom 10(x2)**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-5	±0	-1	-2	-	-

**Type :**

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

**Règles Spéciales :**

Aucune

**Lance-flammes Tormentor****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.

**Lance-flammes Raspoutine****Dom 12**

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 fumigène**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	±0	-	-	-

**Type :**

arme de tir indirect à marqueur, à une main

**Règles Spéciales :**

Utilise le petit marqueur d'explosion et créé un écran de fumée (-2 au TIR).

# FACULTÉS SPÉCIALES

**Maître Zombie**

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

**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

**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.

**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.

**Siphon à gaz**

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

**Type :**

arme à marqueur à deux mains

**Règles Spéciales :**

Utilise le marqueur de siphon à gaz et ne peut tirer que 2 fois par tour. C'est une arme corrosive. Sa cible est pris dans un nuage corrosif 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.

**Caronade**

Dom 13

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	-	-2	-4	-6

**Type :**

arme irradiante, de tir indirect, à marqueur, montée sur pivot fixe

**Règles Spéciales :**

Utilise le petit marqueur d'explosion. Elle n'affecte que les combattants humains. Les combattants ennemis à bout portant du point d'impact doivent effectuer un test de moral avec une pénalité de -3 pour résister à la panique.

**FACULTÉS SPÉCIALES****Survie**

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

**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 jet 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.

**POUVOIRS SURNATURELS****ALGEROTH****Apocalypse**

<b>Coût :</b>	9
<b>Portée :</b>	24 pas et ligne de mire
<b>Difficulté :</b>	3
<b>Actions :</b>	1-3
<b>Sauvegarde :</b>	Armure

**Effet :** ce pouvoir fait s'abattre sur un point visé un bombardement de projectiles explosifs. Centrez le grand marqueur d'explosion sur la cible. Cette attaque inflige des dommages irradiants de 7, majorés de 2 points par action supplémentaire investie dans le pouvoir.

**Flot d'acide**

<b>Coût :</b>	10
<b>Portée :</b>	marqueur à placement direct
<b>Difficulté :</b>	3
<b>Actions :</b>	1
<b>Sauvegarde :</b>	Armure

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

**Ténèbres Dévorantes**

<b>Coût :</b>	8
<b>Portée :</b>	16 et ligne de mire
<b>Difficulté :</b>	3
<b>Actions :</b>	1-3
<b>Sauvegarde :</b>	Autorité

**Effet :** ce pouvoir ouvre une faille dimensionnelle dans le corps d'une cible unique. Pour chaque action investie dans le pouvoir, la victime doit réussir un test d'Autorité ou perdre une blessure.

**Frénésie**

<b>Coût :</b>	6
<b>Portée :</b>	12 pas et ligne de mire
<b>Difficulté :</b>	3
<b>Actions :</b>	1
<b>Sauvegarde :</b>	non

**Effet :** ce pouvoir procure à l'unité ciblée la faculté spéciale supercharge (+1) et un bonus de +1 à leur FOR à sa prochaine activation.

**Symbiose Nécrovisuelle**

<b>Coût :</b>	6
<b>Portée :</b>	18 pas et ligne de mire
<b>Difficulté :</b>	2
<b>Actions :</b>	1
<b>Sauvegarde :</b>	non

**Effet :** ce pouvoir perce un trou dans la toile du temps et de l'espace et permet à l'utilisateur de partager l'expérience sensitive de la cible. L'utilisateur acquiert la ligne de mire de sa cible. L'utilisateur peut ainsi effectuer des repérages ou guider un tir en aveugle, etc.