

LES FORCES ILIAN

CRITÈRES D'ACHAT

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

BOMBARDEMENTS

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

Portail du Vide

Dom 12(x2)

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur

Règles Spéciales :

Force d'Ilian uniquement. Utilise le grand marqueur d'explosion. Tous les combattant avec 1 blessure effectuent un test de Pouvoir avec un modificateur de +6. En cas d'échec, le combattant est retiré de la table de jeu. Les autres combattants ou véhicules se voient infliger des dommages irradiants de 12(x2).

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 :

Kratich seulement. 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.

COCONS

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

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

Cocon d'Ilian

Coût 174

BLE	DEP	ARM	TAI
4/4	-	18	5

Enfants d'Ilian

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

Structure : ESCOUADE

10 Enfants d'Ilian

Équipement :

Enfants d'Ilian : casse-tête

Facultés spéciales :

Enfants d'Ilian : attaque en essaim

Cocon : aura d'obscurité

Règles spéciales :

Aucune

ENFANTS D'ILIAN

Enfants d'Ilian

Coût 14

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

Rejeton d'Ilian

Coût 19

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	2	9	3	1	4	5	9	1

ILIAN

Escouades inférieures

- Enfants d'Ilian
- Templiers

Escouades supérieures

- Templiers de la Roue Triangulée
- Apocalypses d'Airain

Indépendants

- Népharite d'Ilian
- Karak le Gardien
- Vahl'Dredd
- Salandria

Unités de Soutien

- Maculateur Mercurien

Structure : ESCOUADE

8-16 Enfants d'Ilian
1 Rejeton d'Ilian

Équipement :

Enfants d'Ilian : casse-tête
Rejeton d'Ilian : hachoir

Facultés spéciales :

Attaque en essaim

Règles spéciales :

Aucune

TEMPLIERS**Templier****Coût 19**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	4	10	3	1	5	3	9	2

Spécialiste artilleur**Coût 31**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	4	10	3	1	5	3	9	2

Haut Templier**Coût 28**

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

Structure : ESCOUADE

4-8 Templiers

jusqu'à 2 spécialistes artilleur

1 Haut Templier

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

Équipement :

Templier : kratatch

Spécialiste artilleur : canon à vide

Haut Templier : kratatch, épée de templier

Facultés spéciales :

Templier : assaut rapproché

Spécialiste artilleur : réflexes de combat

Haut Templier : assaut rapproché

Règles Spéciales :

Aucune

APOCALYPTES D'AIRAIN**Apocalypse d'Airain****Coût 32**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	3	8	3	2	6	3	13	3

Structure : ESCOUADE

2-4 Apocalypses d'Airain

Équipement :

Fusil à pompe rhagriin

Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-2)

Règles Spéciales :

Les Apocalypses d'airain peut combattre avec leurs poings en combat rapproché (Attaque ± 0 , DOM 11).

TEMPLIERS DE LA ROUE TRIANGULÉE**Templier de la Roue Triangulée****Coût 22**

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

Chevalier de la Roue Triangulée**Coût 29**

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

Spécialiste précepteur**Coût 42**

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

Spécialiste artilleur**Coût 42**

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

Haut Templier de la Roue Triangulée**Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	5	13	3	2	6	3	11	2

Structure : ESCOUADE

2-4 Templiers de la Roue Triangulée

2-4 Chevaliers de la Roue Triangulée

jusqu'à 1 spécialiste précepteur

jusqu'à 1 spécialiste artilleur

1 Haut Templier

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

Équipement :

Templier de la Roue Triangulée : kratatch

Chevalier de la Roue Triangulée : kratatch, masse de templier

Spécialiste précepteur : kratatch, épée de templier

Spécialiste artilleur : canon à vide

Haut Templier de la Roue Triangulée : kratatch, épée de templier

Facultés spéciales :

Templier de la Roue Triangulée : assaut rapproché

Chevalier de la Roue Triangulée : assaut rapproché, berserker

Spécialiste précepteur : assaut rapproché, nécromancie (4)

Spécialiste artilleur : réflexes de combat

Haut Templier de la Roue Triangulée : assaut rapproché, berserker

Règles Spéciales :

Un Haut Templier de la Roue Triangulée peut faire bénéficier son kratatch de l'amélioration lance-grenades intégré.

Le spécialiste artilleur peut, au prix de 3 actions et une fois par tour, utiliser un portail dimensionnel avec lequel il est au contact de socle (voir les pouvoirs surnaturels d'Ilian). 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.

NÉPHARITE D'ILIAN**Népharite d'Ilian****Coût 59**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	8	16	14	4	4	5	3	12	3

Structure : INDÉPENDANT

1 Népharite d'Ilian

Équipement :

Voriche, lame dimensionnelle

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (3), commandement (division), close combat (-2), télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Népharite est de 8 pas. En combat rapprochée, les chaînes d'Ilian du Népharite d'Ilian annule les bonus de charge adverses. Il peut choisir 3 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs d'Ilian. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Népharite d'Ilian dans votre armée.

KARAK LE GARDIEN**Karak le Gardien****Coût 80**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	12	5	12	3	4	5	3	14	3

Structure : INDÉPENDANT

Karak le Gardien

Équipement :

Transfuseur chtonien, autocanon tilandra

Facultés spéciales :

Commandement (unité, templiers uniquement), anarchiste, télépathie

Règles Spéciales :

Karak le Gardien peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque ± 0 , DOM 12). La distance de commandement de Karak le Gardien est de 8 pas.

Karak le Gardien et tous les combattant alliés à distance de commandement dévorent les âmes de tous les adversaires tués en combat rapproché. Un ennemi tué de cette façon meurt immédiatement et ne peut bénéficier d'un toubib. De plus le combattant gagne jusqu'à la fin du tour un bonus de +2 à son COM et n'aura pas à faire de test de moral.

FACULTÉS SPÉCIALES**Anarchiste**

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

Attaque en essaim

Avec cette faculté spéciale, lorsqu'un ennemi se retrouve en combat rapproché avec plus de combattants en essaim que sa Taille, toute attaque en mêlée réussie contre lui le déséquilibre au lieu de lui faire effectuer un test d'Armure. Placez un marqueur jeté à terre à côté de sa figurine. Le combattant ennemi ne pourra se relever que si le nombre d'attaquants en essaim devient inférieur ou égal à sa Taille. Les combattants en essaim bénéficient non seulement d'un bonus de +4 à leur COM quant ils attaquent un combattant jeté à terre, mais en plus ils bénéficient d'un bonus de +4 aux DOM.

Les combattants ennemis se trouvant au contact de socle entre eux ou bénéficiant d'une Force égale ou supérieure à 6 ne peuvent être jetés à terre de cette façon.

Assaut rapproché

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

Attaque secondaire

Cette faculté spéciale procure une seconde attaque de mêlée par action de combat rapproché. Cette seconde attaque s'effectue avec 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.

Berserker

Avec cette faculté spéciale, le combattant doit effectuer un test d'Autorité pour le premier ennemi qu'il tue (sauf s'il est paniqué ou mis en déroute). En cas de réussite, il garde son sang froid et agit normalement. En cas d'échec, il est consumé par une fureur qui dicte ses futures actions. Tant que le combattant est sous la coupe de cette fureur, il est soumis aux règles suivantes :

- le berserk bénéficie d'un bonus de +4 au COM et +2 à son FOR mais subit une pénalité de -4 à son ARM ;
- le berserk doit attaquer l'ennemi le plus proche dans sa ligne de mire ;
- le berserk ignore les règles de distance de commandement ou les tests de moral ;
- le berserk reste dans cet état jusqu'à ce qu'il dépense 1 action sans ennemi à distance de charge ou qu'il se fasse tuer.

VAHL'DREDD

Vahl'Dredd										Coût 72
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
10	13	12	15	3	3	7	3	13	3	

Structure : INDÉPENDANT

Val'Dredd

Équipement :

Mitrailleuse vasa, lame dimensionnelle

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (1), commandement (force), instinct prédateur (+8), close combat (-2), télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Val'Dredd est de 10 pas. En combat rapprochée, les chaînes d'Ilian de Val'Dredd annule les bonus de charge adverses. Val'Dredd est aussi accompagné d'un homonculus lui procurant un bonus de +2 à son POU et qu'il peut sacrifier pour éviter de subir une blessure. Il peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs d'Ilian. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Val'Dredd dans votre armée.

SALANDRIA

Salandria										Coût 63
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
9	9	15	14	3	3	5	4	11	3	

Structure : INDÉPENDANT

Salandria

Équipement :

Voriche, sabre dimensionnel

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), commandement (division), close combat (-2), télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Salandria est de 8 pas. En combat rapprochée, les chaînes d'Ilian de Salandria annule les bonus de charge adverses. À chacune de ses activation, un des joueurs adverses doit dire quelle unité il va activer dès le tour de Salandria terminé. Elle peut choisir 2 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs d'Ilian. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Salandria dans votre armée.

ARSENAL D'ILIAN

Casse-Tête						Dom FOR+3
CR	BP	CP	MP	LP	PE	
±0	-	-	-	-	-	

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Hachoir						Dom FOR+3
CR	BP	CP	MP	LP	PE	
+2	-	-	-	-	-	

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Lame Dimensionnelle						Dom FOR+7
CR	BP	CP	MP	LP	PE	
±0	-	-	-	-	-	

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Épée de Templier						Dom FOR+6
CR	BP	CP	MP	LP	PE	
±0	-	-	-	-	-	

Type :

arme de mêlée à deux main

Règles Spéciales :

Aucune

Une fois par tour et au prix d'une action, Salandria peut hypnotiser un combattant ennemi à bout portant. Celui-ci doit effectuer un jet contre un niveau difficulté égal au double de son POU pour chaque blessure qu'il possède. Chaque succès annule un échec. Si au final, au moins un échec n'est pas annulé, le combattant se comporte comme un garde du corps vis à vis de Salandria. Placez sa figurine à côté de celle de Salandria. Le combattant subjugué ne s'activera plus jusqu'à la fin de la partie et se contentera de suivre Salandria où qu'elle aille. À chaque attaque à distance ou en combat rapproché la ciblant, le garde du corps s'interposera et se verra infliger les dommages (un tireur effectuant plusieurs attaques à distance contre lui bénéficiera d'un bonus de +2 au TIR pour les tirs suivants). Il pourra repérer un ennemi silencieux ou furtif qui déclare une charge contre Salandria. Une fois repéré, il pourra lancer une contrecharge contre lui.

MACULATEUR MERCURIEN

Maculateur Mercurien										Coût 148
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
9	11	4	9	3	7	10	4	13	6	

Structure : INDÉPENDANT

1 Maculateur Mercurien

Équipement :

Mitrailleuse fixe gorgoroth

Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-4), impénétrabilité, attaque secondaire, régénération (5)

Règles Spéciales :

Le Maculateur Mercurien peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque ±0, DOM 14). Le Maculateur Mercurien 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.

FACULTÉS SPÉCIALES

Close combat

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

Commandement

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

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

Avec le niveau *division* indiqué, le combattant peut donner des ordres 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 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).

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.

Instinct prédateur

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

Sabre Dimensionnel						Dom FOR+7
CR	BP	CP	MP	LP	PE	
±0	-	-	-	-	-	

Type :

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

Règles Spéciales :

Autorise les attaques tournoyantes. C'est une arme voleuse d'âmes. Sa cible humaine voit son âme dissociée de son corps 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.

Masse de Templier						Dom FOR+6
CR	BP	CP	MP	LP	PE	
±0	-	-	-	-	-	

Type :

arme de mêlée à deux 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

Fusil à pompe Rhagriin**Dom 10**

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

Type :

arme à marqueur à deux mains

Règles Spéciales :

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

Kratach**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

Mitrailleuse Vasa**Dom 13**

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

Type :

arme 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

Autocanon Tilandra**Dom 13**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0(X2)	+1(x2)	±0(X2)	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Canon à vide

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de lance-flammes et ne peut tirer qu'une seule fois par tour. Les dommages de cette arme sont ignorés par les combattants avec la faculté spéciale intelligence artificielle (-3), créatures des Légions obscures et véhicules. Sa cible est bombardée de particules d'énergie obscure et doit réussir un test d'Autorité assorti d'un malus de -4 ou subir une blessure.

Transfuseur Chthonien**Dom 11**

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	+1	±0	-	-

Type :

arme irradiante, de tir direct, à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

C'est une arme radiative. Sa cible est irradiée 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. Si celle-ci succombe, elle ne pourra bénéficier d'un toubib, placez le petit marqueur d'explosion sur sa figurine. Tous les combattants atteints par le marqueur subissent des dommages de 8+1 par blessure encaissée par la cible initiale.

FACULTÉS SPÉCIALES

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.

Réflexes de combat

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

Régénération

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

POUVOIRS SURNATURELS

ILIAN

Langueur

Coût :	8
Portée :	12 pas et ligne de mire
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	Autorité

Effet : ce pouvoir se dirige contre un ennemi unique. Celui-ci doit réussir une test d'Autorité (celui-ci peut utiliser l'Autorité d'un combattant allié à distance de commandement) ou voir ses caractéristiques COM, TIR et FOR réduits de moitié jusqu'à la fin du tour (arrondi au supérieur).

Déphasage

Coût :	4
Portée :	personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	non

Effet : ce pouvoir place l'utilisateur aux frontières de la réalité. Celui-ci peut se déplacer sur le champ de bataille sans être affecté par les terrains difficiles ou les obstacles de terrain jusqu'à la fin de son tour. La seule obligation est, qu'à la fin d'une action de déplacement, il ne se retrouve pas à l'intérieur d'un obstacle. De plus l'utilisateur bénéficie d'un bonus de +3 à son ARM jusqu'à ce qu'il effectue une autre action que se déplacer ou la fin du tour.

Portail Dimensionnel

Coût :	9
Portée :	14 pas
Difficulté :	3
Actions :	2
Sauvegarde :	non

Effet : ce pouvoir crée deux portails distants de 14 pas - l'un d'eux étant au contact de socle avec l'utilisateur et l'extrémité se trouvant à plus de 6 pas d'un ennemi (intérieur d'un bâtiment exclu). Jusqu'à la fin de la partie l'utilisateur peut, au prix d'une action, utiliser le portail pour se déplacer instantanément de l'un à l'autre : placez sa figurine au contact de socle avec l'autre portail. L'utilisateur peut faire bénéficier de ce pouvoir à une escouade à laquelle il donne un ordre. Un Golem de Vide peut également l'utiliser. Tous les humains empruntant ce portail doit réussir un test d'Autorité ou perdre une action. Les deux portails ont une armure de 15 et 4 blessures (les attaques irradiantes infligent une pénalité de -4 au test d'Armure), si l'un d'eux est détruit, son vis-à-vis est détruit.

Foudre en Chaîne

Coût :	8
Portée :	16 pas et ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Armure

Effet : ce pouvoir se dirige contre un ennemi unique. Faisant appel à l'énergie électrostatique du vide intersidéral, il inflige à sa cible des dommages irradiants de 12. Si la victime échoue à son test d'Armure, les effets du pouvoir sont automatiquement transférés sur une autre cible, à condition qu'elle soit à moins de 4 pas de la précédente et en ôtant 1 aux dommages. Les victimes peuvent s'enchaîner ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucun combattant à proximité à portée ou qu'un test d'Armure soit réussi. Ce pouvoir affecte les combattants ennemis comme alliés.

Vortex

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

Effet : ce pouvoir invoque un vortex d'énergie négative qui aspire la force vitale de tous ceux qui entrent à son contact. Centrez le petit marqueur d'explosion en un point désigné par l'utilisateur (dans les limites de la portée). Jusqu'à la fin de la partie ou si l'utilisateur le souhaite, ce dernier peut, au prix d'une action, déplacer le marqueur aléatoirement (jet de déviation de 3 pas minimum). Si aucune action n'est dépensée ce tour de jeu pour contrôler le vortex, celui-ci s'annihile immédiatement. Tout combattant atteint doit réussir un test de survie (niveau difficulté 12) ou subir une blessure (les Templiers et Népharites d'Ilian bénéficient d'un bonus de +3 à ce test). Le vortex obstrue les lignes de mire avec une hauteur de 2 pas et un seul vortex peut être contrôlé à la fois.

Bouclier Dimensionnel

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

Effet : ce pouvoir concentre un flux d'anti-énergie sur une cible unique. Celle-ci se voit appliquer une pénalité de -4 à son POU jusqu'à la fin du tour de jeu. Placez le grand marqueur d'explosion sur la cible, toutes les créatures surnaturelles recouvertes doivent jusqu'à la fin du tour réussir un test d'Autorité avant d'utiliser 1 action ou la perdre (les créatures surnaturelles sont indiquées ci-dessous).

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 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.