

FORCES LUTHÉRIEN

CRITÈRES D'ACHAT

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

TATOUAGES

Il existe tout une palette de tatouages qui peuvent s'appliquer à certaines unités appartenant aux différentes forces luthériennes. Le coût indiqué concerne l'achat tatouage 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 un combattant ne peut bénéficier que d'un seul tatouage pour une même partie:

Tatouage de Coeur Noir Coût 1

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

Tatouage de Dévastation Coût 2

Troupes luthériennes uniquement. Confère un bonus de +1 au FOR et COM du combattant.

Tatouage de Cain Coût 2

Troupes luthériennes uniquement. Confère un bonus de +1 au FOR du combattant pour chaque membre de l'escouade tué durant ce tour (maximum +3 au FOR).

Tatouage de la Vierge Coût 1

Troupes luthériennes uniquement. Confère au combattant la faculté spéciale excellent moral (+2).

Tatouage de la Croix Coût 3

Troupes luthériennes uniquement. Permet, une seule fois par tour, de transférer une blessure subie à un Pénitent à distance de commandement. Il subit une blessure et le combattant ignore la blessure qu'il vient de subir.

Stigmate de l'Union Coût 1

Troupes luthériennes uniquement. Étend la distance de commandement à 8 pas.

Lance-grenades intégré Coût variable

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Fusil à pompe à canon scié et pistolet 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 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.

Munitions mortier

Coût variable

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Mortier uniquement. Confère la possibilité de tirer durant toute la partie une des munitions présentées ci-dessous:

- Obus fumigène (Coût 10) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et crée un écran de fumée (-4 au TIR).
- Obus gaz paralysant (Coût 5) :** Utilise le petit marqueur d'explosion et crée un écran de fumée (-2). Un combattant utilisant 1 action sous ce marqueur est soumis à un test de survie (niveau difficulté 15). En cas d'échec, l'action est perdue.
- Fusée éclairante (Coût 12) :** 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.
- Obus gaz innervant (Coût 10) :** Utilise le petit marqueur d'explosion. Un combattant sous le marqueur doit réussir un test de survie (niveau difficulté 10) ou subir une blessure.
- Obus gaz moutarde (Coût 12) :** Utilise le petit marqueur d'explosion. Un combattant sous le marqueur doit réussir un test de survie (niveau difficulté 12) ou subir une blessure. Quel que soit le résultat, placez un marqueur toxique à côté de sa figurine. À la fin du tour, il doit de nouveau réussir un test de survie (niveau difficulté 15) ou subir une blessure.

DISCIPLES

Disciple

Coût 16

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

Sergent des Disciples

Coût 21

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

Structure : ESCOUADE

8-12 Disciples
1 sergent des Disciples

Équipement :

Disciple : fusil à canon scié

Sergent des Disciples : fusil à canon scié, faucille électrique

Facultés spéciales :

Disciple : survie (+1), vigilance

Sergent des Disciples : survie (+1), sens tactique, vigilance

Règles Spéciales :

Un sergent des Disciples peut faire bénéficier son fusil à canon scié de l'amélioration lance-grenades intégré.

LES LUTHÉRIENS

Escouades régulières

- Disciples
- Fusillers
- Pénitents

Escouades d'élite

- Corsaires
- Cavaliers

Indépendants

- indépendants liés à une escouade
- Cavalier Éclaireur
- Patriarche

Unités de Soutien

- Greymourns

FUSILLERS

Fusiller Coût 22

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	5	11	3	1	4	4	8	2

Sergent des Fusillers Coût 25

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	5	12	3	1	5	4	8	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Fusillers
1 Sergent des Fusillers

Équipement :

Fusiller : pistolet lourd
Sergent des Fusillers : pistolet, griffe électrique
Facultés spéciales :

Fusiller : survie (+1), infiltration
Sergent des Fusillers : survie (+1), infiltration, sens tactique
Règles Spéciales :

Un sergent des Fusillers peut faire bénéficier son pistolet de l'amélioration lance-grenades intégré.

PÉNITENTS

Pénitent Coût 7

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
6	6	4	10	3	1	4	2	5	2

Structure : ESCOUADE

1-3 Pénitents

Facultés spéciales :

Pénitent : survie (+1)

Règles Spéciales :

Les pénitents peuvent se voir transférer des blessures d'autres combattants luthériens bénéficiant du tatouage de la Croix.

CORSAIRES

Corsaire Coût 30

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	7	4	12	3	1	5	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Corsaires

Équipement :

Fusil à canon scié, faux électrique

Facultés spéciales :

Survie (+1), close combat (-3)

Règles Spéciales :

Aucune

CAVALIERS

Monture

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	-	-	-	3	-	6	5	-	3

Cavalier Coût 30

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

Spécialistes lance-flammes Coût 46

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

Structure : ESCOUADE

2-5 Cavaliers
jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Cavalier : fusil à canon scié
Spécialiste lance-flammes : lance-flammes

Facultés spéciales :

Cavalier : survie (+1), guérilla, fin tireur
Spécialiste lance-flammes : survie (+1), guérilla, fin tireur
Règles Spéciales :

La monture peut, au prix d'une action, effectuer un saut sur une hauteur égale à son DEP en pas. Une charge avec un saut ne peut faire l'objet d'une contrecharge. Elle peut aussi sauter par dessus des combattants de Taille inférieure ou égale à la sienne.

Monture

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	-	-	-	3	-	7	4	-	3

Cavalier lourd Coût 56

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

Structure : INDÉPENDANT

1 Cavalier lourd

Équipement :

Cavalier lourd : mitrailleuse fixe, épée lourde

Facultés spéciales :

Cavalier lourd : survie (+1), guérilla, commandement (unité, cavaliers uniquement)

Règles Spéciales :

La monture peut, au prix d'une action, effectuer un saut sur une hauteur égale à son DEP en pas. Une charge avec un saut ne peut faire l'objet d'une contrecharge. Elle peut aussi sauter par dessus des combattants de Taille inférieure ou égale à la sienne.

La distance de commandement du Cavalier Lourd est de 8 pas. Vous pouvez acheter un Cavalier Lourd comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Cavaliers dans votre armée.

Une fois par tour, le Cavalier Lourd peut, au prix d'une action et d'un test d'Autorité réussi, conférer la faculté spéciale supercharge (+1) à une unité alliée. En cas d'échec au test d'Autorité, l'action est perdue.

CAVALIER ÉCLAIREUR

Monture

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
-	-	-	-	3	-	6	5	-	3

Cavalier éclaireur Coût 35

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	4	12	3	2	-	-	10	-

Structure : INDÉPENDANT

1 Cavalier éclaireur

Équipement :

Cavalier éclaireur : double pistolet lourd

Facultés spéciales :

Cavalier lourd : survie (+1), reconnaissance

Règles Spéciales :

La monture peut, au prix d'une action, effectuer un saut sur une hauteur égale à son DEP en pas. Une charge avec un saut ne peut faire l'objet d'une contrecharge. Elle peut aussi sauter par dessus des combattants de Taille inférieure ou égale à la sienne.

PATRIARCHE

Patriarche Coût 44

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	12	14	3	3	4	3	10	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Patriarche

Équipement :

Fusil à canon scié, croix géante

Facultés spéciales :

Survie (+1), commandement (division, troupes luthériennes uniquement), pouvoirs surnaturel (2), inspiration (+2)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Patriarche est de 8 pas. Chaque action de concentration augmente de +4 le POU du Patriarche au lieu du +2 habituel (cumulé avec un bonus de +1 à son POU par tranche de 3 unités luthériennes). Il peut choisir 2 pouvoir surnaturel dans la liste des rituels. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Patriarche dans votre armée.

GREYMOURNS

Équipe Greymourn Coût 46

Servant

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

Artilleur

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

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 à n'importe quel type d'unité dans votre force à distance de commandement. De plus il peut consacrer une action à rallier une unité paniquée ou mise en déroute à distance de commandement.

Avec le niveau *force* indiqué, le combattant peut donner des ordres à n'importe quel type d'unité dans votre force dans ligne de mire. La présence d'un combattant avec cette faculté spéciale à ce niveau est requise pour autoriser un bombardement (voir la faculté transmission pour plus de détails).

Excellent moral

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

Fin tireur

Le combattant avec cette faculté spéciale peut tirer sur un ennemi se trouvant derrière lui. Une ligne de mire est nécessaire et l'ennemi ne doit pas se trouver à une distance supérieure à l'Autorité du combattant en pas

Infiltration

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

Structure : ESCOUADE

1 servent
1 artilleur

Équipement :

Servant : pistolet
Artilleur : pistolet
Mortier

Facultés spéciales :

Servant : survie (+1)
Artilleur : survie (+1), sens tactique

ARSENAL LUTHÉRIEN

Faucille Électrique

Dom FOR+5

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Lors d'une charge, l'arme inflige des dommages anti-char (-2).

Griffes Électriques

Dom FOR+6

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Lors de la première attaque réussie pour le tour, l'arme inflige des dommages anti-char (-2).

Faux Électrique

Dom FOR+7

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

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.

Épée lourde

Dom FOR+6

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Croix géante

Dom FOR+4

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. Cette arme permet aux combattants à distance de commandement, d'ignorer les effets de la peur ou de rallier une unité à l'instar d'un commandant de division.

Pistolet

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+1	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Règles Spéciales :

Le mortier ne peut effectuer une attaque à distance que si tous les membres de l'escouade utilisent simultanément 1 action. Pour chaque servent manquant, le mortier pourra tirer une fois de moins par tour. Il peut être déplacé à raison de 4 pas par action simultanée du servent et de l'artilleur. Le servent peut remplacer l'artilleur si ce dernier se fait tuer, auquel cas il ne pourra utiliser la faculté spéciale sens tactique.

Pistolet lourd

Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2(x2)	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Double Pistolet lourd

Dom 12

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+1	+1(x2)	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil à Canon Scié

Dom 8

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

Type :

arme à marqueur à une main

Règles Spéciales :

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

Mitrailleuse fixe

Dom 13

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

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Lance-flammes

Dom 11

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, à deux main

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.

Mortier

Dom 10

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur, montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de plusieurs améliorations

FACULTÉS SPÉCIALES

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.

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

Reconnaissance

Cette faculté spéciale autorise l'éclair-yeur à être déployé jusqu'à 6 pas en dehors de la zone de déploiement. Mais en faisant cela, sa figurine est placée directement sans utiliser un marqueur numéroté. De plus, avant que les marqueurs d'unités infiltrées soient déployées, l'éclair-yeur peut effectuer jusqu'à deux test d'Auto-rité contre les deux plus proches mar-queurs ennemis se trouvant dans li-gne de mire à moins de 36 pas. Cha-que réussite permet de découvrir l'un de ces marqueurs.

Sens tactique

Cette faculté spéciale permet au combattant d'ignorer ses priorités de tir normales pour le combat à dis-tance. Une fois par tour, il a droit à un test d'Auto-rité et, en cas de réussite, il peut ignorer ses priorités de tir jus-qu'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 ré-gulière ; à bout portant pour une es-couade des forces spéciales), sinon la faculté ne peut être utilisée.

Un combattant peut faire un test d'Auto-rité 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.

Supercharge

Cette faculté spéciale rallonge la dis-tance de charge du bonus indiqué en pas.

Survie

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

Vigilance

Cette capacité spéciale confère un bonus de +2 aux jets de repérage du combattant.

RITUELS

Bouclier de la Foi

Coût :	6
Portée :	16 pas et ligne de mire
Difficulté :	6
Actions :	2
Sauvegarde :	non
Effet :	ce pouvoir confère à une unité alliée de Taille 2 ou inférieure un bonus de +2 à son ARM jusqu'à la fin du tour.

Souillure du Mécréant

Coût :	4
Portée :	24 pas et ligne de mire
Difficulté :	6
Actions :	3
Sauvegarde :	Pouvoir
Effet :	ce pouvoir permet à l'utilisateur de s'infliger une blessure et d'infliger deux blessures à un ennemi (ou de les répartir sur deux cibles différentes). Chaque blessure infligée à l'ennemi fait l'objet d'un test de sauvegarde.

La parole du Seigneur

Coût :	3
Portée :	24 pas et ligne de mire
Difficulté :	6
Actions :	1
Sauvegarde :	non
Effet :	ce pouvoir permet à l'utilisateur d'étendre sa distance de commandement à 24 pas jusqu'à la fin du tour.

Mains Guérisseuses

Coût :	8
Portée :	Contact de socle
Difficulté :	6
Actions :	2
Sauvegarde :	Non
Effet :	Ce pouvoir surnaturel procure au combattant la possibilité de restaurer une blessure à un combattant allié au contact de socle.

Sacrifice

Coût :	2
Portée :	16 pas et ligne de mire
Difficulté :	6
Actions :	1
Sauvegarde :	Autorité
Effet :	ce pouvoir tue immédiatement un combattant allié inactivé à distance de commandement de l'utilisateur (celui-ci ne peut être soigné par la suite). Pour chaque blessure que le sacrifié avait, un ennemi à portée doit réussir un test d'Autorité ou subir une blessure (ces blessures ne sauraient être réparties entre plusieurs ennemis).

La Main de Dieu

Coût :	5
Portée :	Ligne de mire
Difficulté :	6
Actions :	2
Sauvegarde :	non
Effet :	ce pouvoir inflige immédiatement une blessure à un combattant allié inactivé à distance de commandement de l'utilisateur. Les membres de son escouade bénéficient d'un bonus de +2 à leur AUT, COM et TIR jusqu'à la fin du tour.

L'Armure de Dieu

Coût :	4
Portée :	16 pas et ligne de mire
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	non
Effet :	ce pouvoir permet, une seule fois par tour, de transférer une blessure subie par l'utilisateur à un combattant allié à distance de commandement. Il subit une blessure et l'utilisateur ignore la blessure qu'il vient de subir.