

LES FORCES MISHIMA

CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades Tokugawa que vous ne comptez d'escouades Kamakura.
- 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 ne pouvez pas acheter plus d'unités de soutien que vous ne comptez de tranche de 2 escouades Kamakura. Ces unités de soutien peuvent être issus des forces du Cartel, des Tribus de la Terre et de la Confrérie. Ces unités ne rentrent pas dans le décompte des escouades ou indépendants.
- 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 Princes Héritiers différents pour une même armée.
- Vous ne pouvez pas acheter des unités du Prince Héritier Maru et des Fils de Raspoutine pour une même armée.
- Vous ne pouvez pas acheter une Ombre Rouge et une unité de soutien de la Confrérie pour une même armée.

BOMBARDEMENTS

Un bombardement nécessite qu'une seule condition pour être déclenché durant une partie : le déploiement d'un commandant de force et d'un combattant avec la faculté spéciale transmission. Si durant la partie, le commandant de force est tué, l'autorisation de procéder au bombardement sera plus difficile à obtenir mais pas impossible. Le joueur Mishima a le choix entre deux types de bombardements, ceux-ci sont accessibles sans coût supplémentaire. Simplement le joueur doit décider du type de frappe à chaque désignation d'une nouvelle cible.

Obus à fragmentation

Dom 13

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur

Règles Spéciales :

Utilise le marqueur d'explosion. Les combattants à couvert ne subissent que des Dommages de 6.

Missile incendiaire

Dom 13

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur, anti-char (-3)

Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion. 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.

AMÉLIORATIONS

Il existe tout une palette d'améliorations qui peuvent s'appliquer à certaines unités appartenant aux différentes armées du Suzerain et des Princes Héritiers. Le coût indiqué concerne l'achat de l'amélioration pour un combattant ou une arme et se rajoute à son coût, si un chef d'escouade bénéficie d'une amélioration, tous les membres de son escouade doivent en bénéficier en achetant autant d'exemplaires que nécessaire. Enfin les armes doivent mentionner spécifiquement qu'elles peuvent bénéficier d'une amélioration pour effectivement l'acheter :

Plaques de protection

Coût 1

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

Grappin

Coût 3

Troupes Kamakura uniquement. Confère la possibilité d'escalader des surfaces lisses.

Masque filtrant

Coût 1

Troupes Kamakura uniquement. Confère un bonus de +1 à la faculté spéciale survie.

Combinaison Hazmat

Coût 1

Troupes Kamakura uniquement. Confère un bonus de +2 à la faculté spéciale survie.

Liaison radio

Coût 2

Troupes Kamakura et Tokugawa uniquement. Allonge la distance de commandement de l'escouade de 1 pas. Autorise la communication avec un casque de commandement.

Masque de recyclage

Coût 2

Troupes Tokugawa uniquement. Confère un bonus de +2 à la faculté spéciale survie.

Combinaison environnementale

Coût 2

Troupes Tokugawa uniquement. Confère un bonus de +3 à la faculté spéciale survie.

Vision nocturne

Coût 5

Troupes Tokugawa uniquement. Annule toutes les pénalités du combat nocturne.

Casque de commandement

Coût 3

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Étend les facultés spéciales sens tactique et commandement aux unités dans la ligne de mire du combattant et équipés d'une liaison radio. Un test d'Autorité est nécessaire et est assorti d'un malus de -1 pour chaque pas en dehors de sa distance de commandement.

Autoinjecteur de coagulant

Coût 7

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Confère au combattant de relancer, une fois durant la partie, un test d'Armure raté en mêlée qui lui fait perdre sa dernière blessure. En cas de réussite, le combattant récupère 1 blessure (un marqueur jeté à terre est placée à côté de sa figurine). Un combattant ainsi requinqué passe son tour s'il n'a pas agi, et un marqueur d'activation est placé à côté de lui.

Autoinjecteur béni

Coût 4

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Confère au combattant de relancer, une fois durant la partie, un test de résistance raté contre une tentative de possession à l'aide d'un pouvoir surnaturel. Quel que soit le résultat du second jet, le combattant doit réussir un test de survie (niveau difficulté 10) ou subir une blessure. Un combattant tué ainsi ne pourra être transformé en zombie.

Autoinjecteur d'atropine

Coût 7

Chefs d'escouade et indépendants uniquement. Confère au combattant de relancer, une fois durant la partie, un test d'attaque environnementale raté qui lui fait perdre sa dernière blessure. En cas de réussite, le combattant récupère 1 blessure (un marqueur jeté à terre est placée à côté de sa figurine). Un combattant ainsi requinqué passe son tour s'il n'a pas agi, et un marqueur d'activation est placé à côté de lui.

Lunette infrarouge

Coût 4

Pistolet-mitrailleur uniquement ou partie en combat nocturne. Minore les pénalités de tir en combat nocturne ou à travers un écran de fumée de 3 points.

Harnais de combat

Coût 1

Pistolet-mitrailleur uniquement. Ajoute +1 au COM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

FORCES ARMÉES DU SUZERAIN

Escouades Kamakura

- Drônes suicides
- Ashigarus
- Ronins
- Démon Écarlates

Escouades Tokugawa

- Samourais
- Samourais montés
- Dragons-Tigres
- Drônes de combat
- Hatamotos

Indépendants

- Chasseur de Démons
- Daimyo
- Tatsu
- Amateratsu

Unités de Soutien

- Équipe mortier Typhon
- Équipe canonier Arashi Ryuu
- Équipe draconique
- Bipode Ronin
- Dragonbike
- Moto de reconnaissance Vent Divin

FORCES DU PRINCE HÉRITIER MOYA

Escouades Tokugawa

- Moines guerriers Soshomara
- Vagabonds des Ombres Nagano

Indépendants

- Indépendant liés à une escouade
- Hachiman Masadoka

Unités de Soutien

- Meka classe Kenji

FORCES DU PRINCE HÉRITIER MARU

Escouades Tokugawa

- Moines guerriers Yorama

Indépendants

- Indépendant liés à une escouade
- Infiltrateur Tanjuro
- Moto Yakamochi

Unités de Soutien

- Meka classe Bushi

FORCES DE LA PRINCESSE HÉRITIÈRE MARIKO

Escouades Tokugawa

- Moines guerriers Kikigomae

Indépendants

- Indépendant liés à une escouade
- Ombre Rouge
- Toshiro
- Yojimbo

Unités de Soutien

- Meka classe Typhon

Baïonnette longue Coût 2

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

Baïonnette courte Coût 2

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

Baïonnette tronçonneuse Coût 2

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

Visée laser Coût 3

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

Balles traçantes Coût 3

Fusil d'assaut uniquement et partie en combat nocturne. Annule de 4 points la pénalité de tir dans l'obscurité. Ôte -1 au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat à distance. De plus, les adversaires bénéficient d'un bonus de +2 au TIR lorsqu'ils ciblent le combattant utilisant de telles munitions. Placez un compteur de flamme à côté de sa figurine.

Bipied Coût 3

Fusil de précision uniquement. Ajoute +1 au TIR lorsque l'arme est utilisée à plat ventre.

Lunette multifonctions Coût 1

Fusil de précision uniquement. Pour une action, le tireur bénéficie d'un bonus de +2 au DOM pour la prochaine attaque à distance réussie.

Pancho de camouflage Coût 3

Fusil de précision uniquement. Confère la faculté spéciale camouflage (-2) mais inflige une pénalité de -1 au DEP.

Lance-grenades intégré Coût variable

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Carabine d'assaut et fusil d'assaut uniquement. Confère la possibilité de tirer, une fois par tour, durant toute la partie une des munitions présentées ci-dessous :

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

Roquette à fragmentation Coût 10

Lance-roquettes uniquement. Confère à l'utilisateur la possibilité de choisir au début de son tour un type de munition différente. Une ogive explosive utilise le petit marqueur d'explosion et inflige des dommages de 11. La capacité anti-char (±0) de l'arme est ignorée lorsque cette munition est utilisée.

Charges Explosives Coût variable

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

Type :

Spécial

Règles Spéciales :

Parvenu au contact d'un véhicule, d'un bâtiment ou d'une porte, un combattant armé de charges explosives peut en placer une au prix d'une action (3 actions pour le C20). Posez un marqueur d'explosifs à côté de la cible pour indiquer la présence de la charge. Le combattant pourra la faire exploser à distance au prix d'une action. L'explosif lui-même doit être acheté séparément en tant qu'amélioration :

- **C9 (Coût 10) :** Inflige à la cible des dommages de 13(x3) avec une capacité anti-char(-2). Pour une action supplémentaire lors de son installation, un bonus de +1 au multiplicateur des dommages est appliqué. Contre des combattants ennemis, cette charge utilise le petit marqueur d'explosion pour infliger des dommages de 10(x2).
- **Detcord (Coût 7) :** Inflige à la cible des dommages de 12(x2) avec une capacité anti-char(-4). Pour chaque action supplémentaire lors de son installation, un bonus de +1 au multiplicateur des dommages est appliqué.
- **C20 (Coût 9) :** Inflige à la cible des dommages de 14(x3) avec une capacité anti-char(-4). Pour une action supplémentaire lors de son installation, un bonus de +1 au multiplicateur des dommages est appliqué. Contre des combattants ennemis, cette charge utilise le petit marqueur d'explosion pour infliger des dommages de 10(x2).

Munitions mortier Coût variable

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

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.

DRÔNES SUICIDES

Drône suicide Coût 13

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

Structure : ESCOUADE

4-12 drônes suicide

Équipement :

Aucun

Facultés spéciales :

Excellent moral (+3), kamikaze

Règles Spéciales :

Aucune

FACULTÉS SPÉCIALES

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 en groupe

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

Attaque secondaire

Cette faculté spéciale procure une seconde attaque de mêlée par action de combat rapproché. Cette seconde attaque s'effectue avec un malus de -4 au COM du combattant.

Close combat

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

Combat en aveugle

En combat nocturne, cette faculté spéciale lui procure une ligne de mire de 16 pas et minore les pénalités de tir en combat nocturne de 2 points.

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.

Avec le niveau *unité* indiqué, cette faculté spéciale permet au combattant de 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).

ASHIGARUS

Ashigaru Coût 17

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

Spécialiste mitrailleur Coût 21

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

Spécialiste lance-flammes Coût 26

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

Spécialiste communications Coût 28

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

Chef Ronin Coût 22

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

Structure : ESCOUADE

4-12 Ashigarus
 jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
 jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes
 jusqu'à 1 spécialiste communications
 1 chef Ronin
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Ashigaru : carabine d'assaut
Spécialiste mitrailleur : fusil-mitrailleur
Spécialiste lance-flammes : lance-flammes léger
Spécialiste communications : carabine d'assaut
Chef Ronin : carabine d'assaut
Facultés spéciales :

Spécialiste communications : transmission

Chef Ronin : close combat (-1)

Règles Spéciales :

Un chef Ronin peut faire bénéficier sa carabine d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré.

RONÏNS

Ronin Coût 22

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

Spécialiste mitrailleur Coût 30

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

Spécialiste lance-roquettes Coût 39

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

Spécialiste lance-grenades Coût 33

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

Spécialiste grenadier Coût 29

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

Spécialiste maître d'armes Coût 36

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	4	10	3	1	5	4	8	2

Spécialiste sniper Coût 36

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

Chef Ronin Coût 27

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

Structure : ESCOUADE

4-12 Ronin
 jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
 jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes
 jusqu'à 1 spécialiste lance-grenades
 jusqu'à 1 spécialiste grenadier
 jusqu'à 2 spécialistes maître d'armes
 jusqu'à 1 spécialiste sniper
 1 chef Ronin
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Ronin : katana, fusil d'assaut
Spécialiste mitrailleur : katana, mitrailleuse
Spécialiste lance-roquettes : katana, lance-roquettes
Spécialiste lance-grenades : katana, lance-grenades
Spécialiste grenadier : katana, fusil d'assaut, grenade à main
Spécialiste maître d'armes : katana, fusil d'assaut
Spécialiste sniper : katana, fusil de précision
Chef Ronin : katana, fusil d'assaut
Facultés spéciales :

Ronin : close combat (-1)

Spécialiste mitrailleur : close combat (-1)

Spécialiste lance-roquettes : close combat (-1)

Spécialiste lance-grenades : close combat (-1)

Spécialiste grenadier : close combat (-1)

Spécialiste maître d'armes : close combat (-2), attaque supplémentaire

Spécialiste sniper : close combat (-1), assaut rapproché, sniper

Chef Ronin : close combat (-1), sens tactique

Règles Spéciales :

Un chef Ronin peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré.

DÉMONS ÉCARLATES

Démon Écarlate Coût 27

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	4	11	3	1	5	3	10	2

Spécialiste mitrailleur Coût 36

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	11	3	1	5	3	10	2

Spécialiste lance-grenades Coût 43

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	11	3	1	5	3	10	2

Spécialiste démolition Coût 30

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	11	3	1	5	3	10	2

Spécialiste chimique Coût 41

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	10	4	11	3	1	5	3	10	2

Chef des Démons Écarlates Coût 30

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	11	4	12	3	1	5	3	10	2

Structure : ESCOUADE

4-12 Démons Écarlates
 jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
 jusqu'à 1 spécialiste lance-grenades
 jusqu'à 1 spécialiste démolition
 jusqu'à 1 spécialiste chimique
 1 chef des Démons Écarlates
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Démon Écarlate : wakisashi, fusil d'assaut
Spécialiste mitrailleur : wakisashi, mitrailleuse
Spécialiste lance-grenades : wakisashi, lance-grenades
Spécialiste démolition : wakisashi, fusil d'assaut, charges explosives
Spécialiste chimique : wakisashi, siphon à gaz
Chef des Démons Écarlates : wakisashi, fusil d'assaut
Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-1), déploiement en parachute

Règles Spéciales :

Un chef des Démons Écarlates peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré.

SAMOURAÏS

Samourai Coût 25

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	5	12	3	1	6	4	9	2

Spécialiste lance-flammes Coût 45

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	8	5	12	3	1	6	4	9	2

Spécialiste no-dachi Coût 32

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	8	5	12	3	1	6	4	9	2

Spécialiste maître d'armes Coût 32

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	8	5	12	3	1	6	4	9	2

FACULTÉS SPÉCIALES

Coup mortel

Cette faculté spéciale procure au combattant un multiplicateur de blessures (x1) supplémentaire avec ses armes de mêlée. Une épée ordinaire (DOM : FOR+4) devient entre ses mains une arme qui inflige des dommages de FOR+4(x2).

Déplacement silencieux

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

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

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

Chef des Samourais**Coût 26**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	8	5	13	3	1	6	4	9	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Samourais
 jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes
 jusqu'à 1 spécialiste no-dachi
 jusqu'à 2 spécialistes maître d'armes
 1 chef des Samourais
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non spécialistes.

Équipement :

Samourai : katana,
Spécialiste lance-flammes : katana, lance-flammes
Spécialiste no dachi : no-dachi
Spécialiste maître d'armes : katana
Chef des Samourais : katana

Facultés spéciales :

Samourai : close combat (-2), attaque secondaire
Spécialiste lance-flammes : close combat (-2), attaque secondaire
Spécialiste no dachi : close combat (-2), attaque secondaire
Spécialiste maître d'armes : close combat (-2), attaque secondaire, Pouvoirs surnaturels (1)
Chef des Samourais : close combat (-2), attaque secondaire

Règles Spéciales :

Le spécialiste maître d'armes peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs ki du Temple de Yorama.

SAMOURAÏS MONTÉS**Dragon Hinko**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	-	-	-	3	-	7	5	-	3

Cavalier Samourai**Coût 43**

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

Spécialiste Porte-étendard**Coût 44**

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

Chef des Samourais montés**Coût 46**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	8	5	13	3	2	5	-	10	-

Structure : ESCOUADE

1-2 Cavaliers Samourais
 jusqu'à 1 spécialiste porte étendard
 1 chef des Samourais montés
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Katana, naginata électrique

Facultés spéciales :

Dragon Hinko : instinct prédateur (+4)
Cavalier Samourai : attaque secondaire, survie (+1)
Spécialiste porte-étendard : attaque secondaire, survie (+1), inspiration (+2)
Chef des Samourais montés : attaque secondaire, survie (+1), sens tactique

Règles Spéciales :

Les dragons Hinko combattent en infligeant des coups de têtes (Attaque ± 0 , DOM 10) mais que lors de charges. Le spécialiste porte-étendard permet aux combattants de son escouade, d'ignorer les effets de la peur ou de rallier une unité à l'instar d'un commandant de division.

DRAGON-TIGRES**Dragon-Tigre****Coût 28**

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

Spécialiste maître d'armes**Coût 29**

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

Chef des Dragons-Tigres**Coût 32**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	4	13	3	1	5	3	11	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Dragons-Tigres
 jusqu'à 2 spécialistes maître d'armes
 1 chef des Dragons-Tigres
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Naginata électrique, pistolet mitrailleur lourd

Facultés spéciales :

Dragon-Tigre : supercharge (+1)
Spécialiste maître d'armes : supercharge (+1)
Chef des Dragons-Tigres : supercharge (+1), sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

DRÔNES DE COMBAT**Drône de combat****Coût 33**

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

Structure : ESCOUADE

2-3 drônes de combat

Équipement :

Katana, mitrailleuse

Facultés spéciales :

Aucune

Règles Spéciales :

Aucune

HATAMOTOS**Hatamoto****Coût 28**

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

Spécialiste mitrailleur**Coût 39**

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

Chef des Hatamotos**Coût 32**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	5	13	3	1	6	3	11	2

Structure : ESCOUADE

4-8 Hatamotos
 jusqu'à 2 spécialistes mitrailleur
 1 chef des Hatamotos
 Peut inclure un maximum de 1 porte-étendard pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Hatamoto : katana, fusil d'assaut
Spécialiste mitrailleur : katana, mitrailleuse
Chef des Hatamotos : katana, fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Hatamoto : attaque secondaire
Spécialiste mitrailleur : attaque secondaire
Chef des Hatamotos : attaque secondaire, sens tactique

Règles Spéciales :

Un chef des Hatamotos peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré.

MOINES GUERRIERS SOSHOMARA**Moine guerrier Soshomara****Coût 28**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	7	11	12	3	1	5	5	8	2

Rokudan Soshomara**Coût 30**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	7	13	13	3	2	5	5	9	2

Structure : ESCOUADE

4-8 moines guerriers Soshomara
 1 rokudan Soshomara

Équipement :

Katana, sarbacane

Facultés spéciales :

Moine guerrier : close combat (-4), escalade
Rokudan : pouvoirs surnaturels (1), close combat (-4), escalade
Règles Spéciales :

Le rokudan Soshomara peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs Ki du Temple de Soshomara.

Maître illuminé Soshomara**Coût 39**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
13	8	13	14	3	2	5	4	11	2

Structure : INDÉPENDANT

1 maître illuminé Soshomara

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 utilisées avant qu'un autre membre de l'unité n'atterrisse.

Lors du tour de parachutage, les membres de l'unité ne sont pas soumis à la pénalité d'être hors de la distance de commandement. Celle-ci sera pour le restant de la partie égale à 8 pas. Enfin les pertes subies pendant le parachutage ne font l'objet d'aucun test de moral.

Escalade

Cette faculté spéciale fait du combattant un remarquable grimpeur. Non seulement il grimpe de son Déplacement en pas par action d'escalade mais aussi il ne rate un test d'escalade que sur un résultat de 20. Auquel cas il ne tombe pas mais perd simplement son action à trouver une meilleure prise.

Exécution

Cette faculté spéciale procure au combattant la capacité de rallier tous les combattants paniqués ou en détresse sous condition qu'il inflige une blessure à un combattant allié paniqué. L'exécuteur n'a besoin de réussir aucun test d'Autorité pour effectuer cette attaque.

Guérilla

Cette faculté spéciale permet au joueur de retirer le marqueur de déploiement de l'unité avant le début du premier tour de jeu et de le redéployer dans sa zone de déploiement avant le début du second tour. Après quoi l'unité s'active normalement.

Un combattant avec cette faculté spéciale impose un malus de -1 au TIR des adversaires le ciblant. Ce malus est cumulatif avec les autres modificateurs.

Équipement :

Katana, sarbacane

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), close combat (-4), escalade, commandement (unité)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un maître illuminé Soshomara est de 8 pas. Le maître illuminé Soshomara peut choisir 2 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs ki du Temple de Soshomara.

VAGABONDS DES OMBRES NAGANO

Vagabond des Ombres Nagano **Coût 43**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	11	7	13	3	2	7	4	9	2

Structure : ESCOUADE

1-2 Vagabonds des Ombres Nagano

Équipement :

Katana, fusil de précision

Facultés spéciales :

Assaut rapproché, sniper

Règles Spéciales :

Une fois tué, le corps du Vagabond des Ombres se dissout en une flaque protoplasmique rendant impossible sa transformation en zombie.

MOINES GUERRIERS YORAMA

Moine guerrier Yorama **Coût 27**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	7	11	12	3	1	5	4	8	2

Rokudan Yorama **Coût 35**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	7	13	13	3	2	5	4	11	2

Structure : ESCOUADE

4-8 moines guerriers Yorama

1 rokudan Yorama

Équipement :

Katana

Facultés spéciales :

Moine guerrier : coup mortel

Rokudan: pouvoirs surnaturels (1), coup mortel

Règles Spéciales :

Le rokudan Yorama peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs ki du Temple de Yorama.

Maître illuminé Yorama **Coût 39**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
13	8	13	14	3	2	5	4	11	2

Structure : INDÉPENDANT

1 maître illuminé Yorama

Équipement :

Katana

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (1), close combat (-4), escalade, commandement (unité)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un maître illuminé Yorama est de 8 pas. Le maître illuminé Yorama peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs ki du Temple de Yorama.

MOINES GUERRIERS KIKIGOMAE

Moine guerrier Kikigomae **Coût 27**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	7	11	12	3	1	5	4	8	2

Rokudan Kikigomae **Coût 36**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	7	13	13	3	2	5	4	11	2

Structure : ESCOUADE

4-8 moines guerriers Kikigomae

1 rokudan Kikigomae

Équipement :

Kamas

Facultés spéciales :

Déplacement silencieux (-1)

Règles Spéciales :

Une fois tué, le corps du moine guerrier Kikigomae se dissout en une flaque protoplasmique rendant impossible sa transformation en zombie.

Maître illuminé Kikigomae **Coût 39**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	7	13	12	3	2	5	4	10	2

Structure : INDÉPENDANT

1 maître illuminé Kikigomae

Équipement :

Kamas

Facultés spéciales :

Déplacement silencieux (-2), commandement (unité)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un maître illuminé Kikigomae est de 8 pas. Une fois tué, le corps du maître illuminé Kikigomae se dissout en une flaque protoplasmique rendant impossible sa transformation en zombie.

CHASSEUR DE DÉMON

Chasseur de Démon **Coût 43**

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

Structure : INDÉPENDANT

1 Chasseur de Démons

Équipement :

Katana runique, mitrailleuse

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (1), haine (+3, créatures nécrobiotiques)

Règles Spéciales :

Le Chasseur de Démons peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs ki du Temple Noir.

DAÏMYO

Daïmyo **Coût 39**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	10	6	16	3	2	6	3	12	3

Structure : INDÉPENDANT

1 Daïmyo

Équipement :

Katana, wakizashi

Facultés spéciales :

Commandement (force), inspiration (+2), attaque secondaire, vulnérabilité (-2)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'un daïmyo est de 10 pas.

INFILTRATEUR TANJURO

Infiltrateur Tanjuro **Coût 46**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	5	12	3	3	7	4	9	2

Structure : INDÉPENDANT

1 Infiltrateur Tanjuro

Équipement :

Katana, wakizashi

Facultés spéciales :

Supercharge (+2), usurpation, attaque secondaire

Règles Spéciales :

Une fois tué, le corps de l'Infiltrateur Tanjuro se dissout en une flaque protoplasmique rendant impossible sa transformation en zombie.

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.

Instinct prédateur

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

Kamikaze

Au prix d'une action, un combattant kamikaze au contact de socle avec un adversaire peut tenter de se faire sauter. Faites un jet sur la table suivante :

1-18 : les explosifs sautent, en tuant automatiquement le combattant qui les portait. Centrez le petit marqueur d'explosion sur la figurine de ce dernier. Tout combattant atteint par le marqueur subit des DOM 10.

19-20 : le système de détonation se bloque momentanément et l'action est perdue.

Si le coût des unités est pris en compte pour déterminer la victoire d'un camp, un kamikaze qui s'est fait sauter, en infligeant au minimum une blessure à un combattant ennemi, ne sera pas comptabilisé comme perte.

OMBRE ROUGE

Ombre Rouge

Coût 66

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
13	11	13	14	3	4	8	4	10	3

Structure : INDÉPENDANT

1 Ombre Rouge

Équipement :

Katana, pistolet lourd

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (1), combat en aveugle, marche des ombres, close combat (-4)

Règles Spéciales :

L'Ombre Rouge peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs kī du Temple Noir.

TATSU

TATSU

Coût 47

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	9	5	13	3	2	6	4	10	2

Structure : INDÉPENDANT

Tatsu

Équipement :

Katana, wakisashi, fusil-mitrailleur

Facultés spéciales :

Premier coup, haine (+3, livres marines), attaque secondaire

Règles Spéciales :

Vous ne pouvez avoir qu'un seul Tatsu dans votre armée.

AMATERATSU

AMATERATSU

Coût 46

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
13	7	15	15	3	3	5	4	10	2

Structure : INDÉPENDANT

Amateratsu

Équipement :

No-dachi

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (4), commandement (division), close combat (-2)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'Amateratsu est de 10 pas. Amateratsu peut choisir 4 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs kī du Temple Shirii. Vous ne pouvez avoir qu'une seule Amateratsu dans votre armée.

HACHIMAN MASADOKA

Dragon Hinko

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

Hachiman Masadoka

Coût 74

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	7	7	13	3	4	7	-	12	-

Structure : INDÉPENDANT

Hachiman Masadoka

Équipement :

No-dachi

Facultés spéciales :

Dragon Hinko : instinct prédateur (+4)

Hachiman Masadoka : inspirer la peur (-2), exécution, premier coup, commandement (force)

Règles Spéciales :

La distance de commandement d'Hachiman Masadoka est de 10 pas. Les dragons Hinko combattent en infligeant des coups de têtes (Attaque ±0, DOM 10) mais que lors de charges. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Hachiman Masadoka dans votre armée.

MOTO YAKAMOCHI

Moto Yakamochi

Coût 53

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	8	10	16	3	3	7	4	10	2

Structure : INDÉPENDANT

Moto Yakamochi

Équipement :

No-dachi, pistolet-mitrailleur lourd

Facultés spéciales :

Commandement (force), vision stratégique

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Moto Yakamochi est de 10 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Moto Yakamochi dans votre armée.

TOSHIRO

Moto Yakamochi

Coût 62

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
14	12	12	14	4	3	6	4	10	2

Structure : INDÉPENDANT

Toshiro

Équipement :

No-dachi, pistolet lourd

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), commandement (division), inspirer la peur (-4), guérilla

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Toshiro est de 8 pas. Toshiro peut choisir 2 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs kī du Temple Noir. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Toshiro dans votre armée.

YOJIMBO

Yojimbo

Coût 60

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
13	11	6	14	3	3	7	3	12	2

Structure : INDÉPENDANT

Yojimbo

Équipement :

Katana, canon deathscreeker

Facultés spéciales :

Commandement (force), vision stratégique, sens tactique

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Yojimbo est de 10 pas. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Yojimbo dans votre armée.

ÉQUIPE MORTIER TYPHON

Équipe mortier

Coût 46

Servant

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

Chef

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	5	8	3	1	5	4	7	2

Structure : ESCOUADE

2 servants

1 chef

Équipement :

Servant : dague tanto

Sergent : dague tanto

Mortier

Facultés spéciales :

Sergent : sens tactique

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 servant manquant, le mortier pourra tirer une fois de moins par tour. Il peut être déplacé à raison de 2 pas par action simultanée de ses deux servants. Le chef 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.

ÉQUIPE CANONNIER ARASHI RYUU

Équipe canonnière

Coût 59

Servant

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

Chef

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	8	5	8	3	1	5	4	7	2

FACULTÉS SPÉCIALES

Marche des Ombres

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

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

Pouvoirs surnaturels

Cette faculté spéciale permet au combattant d'utiliser des pouvoirs surnaturels, dont le nombre et le type sont précisés dans son profil. Vous n'êtes pas obligé de lui acheter des pouvoirs supplémentaires, mais sans eux, le combattant risque de perdre beaucoup de son intérêt sur le champ de bataille

Premier coup

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

Reconnaissance

Cette faculté spéciale autorise l'éclaireur 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'éclaireur peut effectuer jusqu'à deux test d'Autorité contre les deux plus proches marqueurs ennemis se trouvant dans ligne de mire à moins de 36 pas. Chaque 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 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.

Structure : ESCOUADE

3 servants
1 chef

Équipement :

Servant : dague tanto
Sergent : dague tanto
Canon

Facultés spéciales :

Sergent : sens tactique

Règles Spéciales :

Le canon ne peut effectuer une attaque à distance que si tous les membres de l'escouade utilisent simultanément 1 action. Pour chaque servant manquant, le canon pourra tirer une fois de moins par tour. Il peut être déplacé à raison de 3 pas par action simultanée de ses trois servants. Le chef doit rester à distance de commandement du canon. Il peut remplacer un servant si l'un d'eux se fait tuer, auquel cas il ne pourra utiliser la faculté spéciale sens tactique.

ÉQUIPE DRACONIQUE**Dragon de combat**

Coût 12

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

Maître dragon

Coût 21

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

Structure : ESCOUADE

4-8 dragons de combat
1 maître dragon

Équipement :

Dragon de combat : aucun
Maître dragon : katana, fusil d'assaut

Facultés spéciales :

Dragon de combat : supercharge (+1)
Maître dragon : supercharge (+1)

Règles Spéciales :

Les dragons de combat combattent avec leurs puissantes mâchoires (Attaque ± 0 , DOM 10). Un maître dragon peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré.

MEKAS**Meka**

BLE	DEP	ARM	TAI
1/3	3	13	3

Conducteur classe Kenji

Coût 68

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

Conducteur classe Bushi

Coût 67

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

Conducteur classe Typhon

Coût 68

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	9	3	11	3	-	7	-	-	-

Structure : ESCOUADE

1-2 mekas
Une seule classe de mekas peut être achetée pour une même escouade de soutien.

Type :

Fermé/bipode

Équipement :

Meka classe Kenji : lance-roquettes fixe, fusil mitrailleur
Meka classe Bushi : autocanon fixe, marteau lourd

Meka classe Typhon : autocanon fixe, poing hydraulique

Facultés spéciales :

Meka : impénétrabilité
Conducteur : sens tactique

Règles Spéciales :

Aucune

BIPODE RONÏN**Bipode Ronin**

Coût 58

BLE	DEP	ARM	TAI
1/3	5	11	4

Conducteur

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

Structure : ESCOUADE

1-2 bipode Ronin

Type :

Ouvert/bipode

Équipement :

Bipode Ronin : double mitrailleuse fixe

Facultés spéciales :

Bipode Ronin : impénétrabilité

Règles Spéciales :

Aucune

DRAGONBIKE**Dragonbike**

Coût 93

BLE	DEP	ARM	TAI
1/4	6	12	5

Conducteur

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

Structure : INDÉPENDANT

1 Dragonbike

Type :

Ouvert/coussin d'air

Équipement :

Dragonbike : mitrailleuse fixe, lance-roquettes fixe

Conducteur : pistolet-mitrailleur lourd

Facultés spéciales :

Dragonbike : impénétrabilité

Conducteur : sens tactique

Règles Spéciales :

Le conducteur ne peut utiliser son arme personnelle en conduisant.

MOTO DE RECONNAISSANCE VENT DIVIN**Moto de Reconnaissance Vent Divin**

Coût 34

BLE	DEP	ARM	TAI
0/2	6	10	2

Conducteur

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

Structure : ESCOUADE

1-3 motos de reconnaissance Vent Divin

Type :

Ouvert/coussin d'air

Équipement :

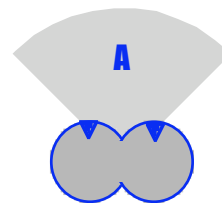
Conducteur : No-dachi, pistolet

Facultés spéciales :

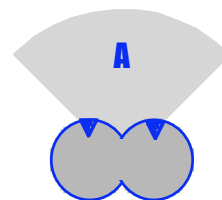
Conducteur : reconnaissance, instinct prédateur (+4)

Règles Spéciales :

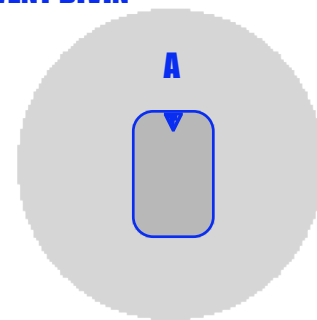
Aucune

MEKA**ARCS DE TIR**

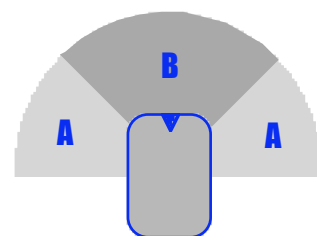
- La zone A montre l'arc de tir des armes fixes.

BIPODE RONÏN**ARCS DE TIR**

- La zone A montre l'arc de tir de 90 degrés du pilote avec son arme montée sur pivot fixe.

MOTO DE RECONNAISSANCE VENT DIVIN**ARCS DE TIR**

- La zone A montre l'arc de tir de 360 degrés du pilote avec son arme personnelle.

DRAGONBIKE**ARCS DE TIR**

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

ARSENAL MISHIMA

Dague Tanto

Dom FOR+2

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Kamas

Dom FOR+3

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0(x2)	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Wakisashi

Dom FOR+3

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Katana

Dom FOR+5

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Katana runique

Dom FOR+6

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

C'est une arme incendiaire contre les créatures des Léhions Obscures. Sa cible prend feu et doit réussir un test d'Armure ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

No-dachi

Dom FOR+6

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

Autorise les attaques tournoyantes. Sur un résultat de jet d'attaque de 4 ou moins, la blessure est hémorragique. Sa cible se voit couper une main ou un pied 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.

Naginata Électrique

Dom FOR+7

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

Type :

arme irradiante, de mêlée, à deux mains

Règles Spéciales :

Ne peut être utilisée que lors d'une charge. La Force de la montre est alors utilisée mais aucune attaque secondaire n'est possible. 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 lourd

Dom FOR+6

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Poing hydraulique

Dom FOR+3

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme anti-char (-2), de mêlée, montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Sarbacane

Dom 6(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	-2	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet

Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet lourd

Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+1(x2)	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet-mitrailleur lourd

Dom 9

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

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Fusil d'assaut

Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	-1	±0	±0	-4	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Carabine d'assaut

Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	±0	+1	-2	-4	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Inflige des dommages FOR+6 en combat rapproché

FACULTÉS SPÉCIALES

Sniper

Cette faculté spéciale permet au combattant, lorsqu'il consacre une action à viser, de bénéficier non seulement du bonus habituel mais également de choisir sa cible comme suit :

- Au prix d'une action de visée, le sniper peut ignorer ses priorités de tir normales et tirer sur le plus proche adversaire dans une unité de son choix.
- Au prix de 2 actions de visée, le sniper peut ignorer ses priorités de tir normales et tirer sur la cible de son choix, à condition de l'avoir à portée dans sa ligne de mire.

Enfin le combattant étend pour lui-même la distance de commandement de son unité de 4 pas.

Supercharge

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

Survie

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

Transmission

Le combattant avec cette faculté spéciale, le mouchard, peut tenir deux rôles sur le champs de bataille. Soit pour requérir d'un unité alliée un Tir en aveugle (voir le chapitre Tir en aveugle pour plus de détails). Soit de requérir un bombardement de son état major. Pour 3 actions, le joueur place un marqueur de bombardement à moins de 16 pas du mouchard, 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 mouchards 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. Si non le mouchard doit effectuer un test d'Autorité pour obtenir la permission de son état major. En cas d'échec, l'autorisation est refusée pour ce tour et les actions sont perdues. En cas de réussite, le bombardement se déclenche au prochain tour, lors de l'activation d'un mouchard disposant d'une ligne de mire jusqu'à la cible. Si aucun mouchard 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 mouchards 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.

Fusil de précision

Dom 14

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-6	-3	-1	±0	+3	+1

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 2 améliorations

Fusil-Mitrailleur

Dom 10

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

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse

Dom 14

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

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse fixe

Dom 13

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0(x2)	+4(x3)	+3(x2)	-1(x2)	-

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Double mitrailleuse fixe

Dom 14

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

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Lance-flammes léger

Dom 9

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, à une main

Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de lance-flammes léger. C'est une arme incendiaire. Sa cible prend feu et doit réussir un test d'Armure ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

Lance-flammes

Dom 11

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, à une 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.

Canon Deathscreeker

Dom 13

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Utilise le marqueur de lance-flammes. Cette arme peut toucher jusqu'à quatre cibles distinctes mais chacune nécessite un test de Tir réussi. Les combattants avec la faculté spéciale intelligence artificielle (-4) blessés par cette arme doivent faire un jet sur la table Amok (voir liste d'armées de Cybertronic pour plus de détails).

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.

Grenade à main

Dom 8

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur, à une main

Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion

Lance-Grenades

Dom 8

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur, à deux mains

Canon Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion

Lance-Roquettes

Dom 13(x2)

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

Type :

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

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Lance-Roquettes fixe

Dom 13(x2)

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

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Autocanon fixe

Dom 13

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

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Canon

Dom 13

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur, montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Utilise le petit marqueur d'explosion

Mortier

Dom 10

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur, montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de plusieurs améliorations

FACULTÉS SPÉCIALES

Usurpation

Cette faculté spéciale confère au combattant la possibilité de prendre la place d'un combattant ennemi - ce dernier est tué et considéré comme une perte avant le début du jeu. L'usurpateur va prendre l'identité d'un membre d'une escouade. Le joueur contrôlant l'usurpateur note sur la feuille de combat de l'escouade concernée la présence de l'usurpateur. L'escouade est déployée normalement et, lors de sa première activation, le joueur contrôlant l'usurpateur peut sélectionner un des membres non-spécialistes (chef d'escouade exclu) pour le faire agir comme un indépendant. Une fois que l'usurpateur a fini son tour, le reste de l'escouade termine son activation.

Vision stratégique

Cette capacité spéciale confère un bonus de +2 aux jets d'Initiative de l'armée. Ce bonus n'est pas cumulable avec celui d'un autre stratège.

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.

POUVOIRS KÏ

TEMPLE DE SOSHOMARA

Flexibilité du roseau

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

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant la faculté spéciale close combat (-3) jusqu'à sa prochaine activation. Ce pouvoir surnaturel peut être utilisé en mêlée.

Bond du léopard

Coût :	3
Portée :	Personnelle
Difficulté :	2
Actions :	2
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel permet au combattant d'effectuer un saut égal à son déplacement en hauteur et à son déplacement réduit de moitié en longueur.

L'équilibre du serpent

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

Effet : Ce pouvoir surnaturel permet au combattant d'ignorer les terrains difficiles et de franchir les surfaces aquatiques 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 sur une surface aquatique.

Promptitude de la mangouste

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

Effet : Ce pouvoir surnaturel permet au combattant, une seule fois par tour, de se déplacer au double de sa caractéristique DEP. Cette action de déplacement peut être utilisée pour effectuer une charge et elle ne peut être interrompue par un combattant en attente.

TEMPLE DE YORAMA

Danse des lames

Coût :	5
Portée :	Personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant la faculté spéciale coup mortel jusqu'à la fin du tour.

Furie du tigre

Coût :	6
Portée :	Personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant la faculté spéciale attaque secondaire jusqu'à la fin du tour.

Pilier de pierre

Coût :	5
Portée :	Personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +4 à son ARM jusqu'à la fin du tour.

Volonté de fer

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

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant la faculté spéciale survie (+5) jusqu'à la fin du tour.

TEMPLE NOIR

Frappe du cobra

Coût :	5
Portée :	Personnelle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +3 aux dommages en mêlée jusqu'à la fin du tour. Ce pouvoir surnaturel peut être utilisé en mêlée.

Brouillard assassin

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

Effet : Ce pouvoir surnaturel inflige à un adversaire au contact de socle avec le combattant, un malus de -3 à son Armure jusqu'à la fin du tour. Les véhicules ne sont pas affectés. Ce pouvoir surnaturel peut être utilisé en mêlée.

Prescience

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

Effet : Ce pouvoir surnaturel permet au combattant d'ignorer le marqueur de silence de furtivité de tous les combattants ennemis dans sa ligne de mire. Le combattant peut utiliser une autre action pour communiquer ses découvertes à des unités alliées à distance de commandement. Celles qui sont en attente pourront réaliser un test de repérage avec un bonus de +4 contre ces ennemis.

Cape d'ombre

Coût :	3
Portée :	Personnelle
Difficulté :	2-5
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel inflige aux adversaires qui ciblent le combattant, une pénalité égale à la difficulté du sort jusqu'à sa prochaine activation. Cette pénalité concerne aussi bien un test de repérage, qu'une attaque en mêlée ou à distance.

TEMPLE DE SHIRII

Commandement divin

Coût :	4
Portée :	12 pas
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Le combattant est si charismatique qu'il peut faire effectuer un test de ralliement à toutes les unités paniquées ou en déroute à moins 12 pas en utilisant l'Autorité du combattant.

Puissance de la fourmis

Coût :	6
Portée :	Personnelle
Difficulté :	1
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +3 à sa Force jusqu'à sa prochaine activation.

Renouveau spirituel

Coût :	8
Portée :	Personnelle ou contact de socle
Difficulté :	3
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant la possibilité de restaurer une blessure à lui-même ou un combattant allié au contact de socle.

Lame pleureuse

Coût :	4
Portée :	Personnelle ou contact de socle
Difficulté :	1
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant la faculté spéciale inspirer la peur (-4) jusqu'à la fin du tour. Ce pouvoir surnaturel peut être utilisé en mêlée.

Aide ancestrale

Coût :	5
Portée :	Ligne de mire
Difficulté :	4
Actions :	1
Sauvegarde :	Non

Effet : Ce pouvoir surnaturel procure au combattant la faculté de prédire quelle unité ennemie sera activée dès son tour terminé. C'est forcément elle qui sera activée par le joueur à qui elle appartient.