

LES FORCES MUAWIJHE

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.

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.

Feux follets

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur

Règles Spéciales :

Force de Muawijhe uniquement. Utilise le grand marqueur d'explosion. Le joueur Muawijhe choisit d'appliquer l'un des trois effets hypnotiques suivants :

- **Pacifisme.** Chaque combattant effectue un test d'Autorité. En cas d'échec, il décide d'arrêter le combat. Placez un marqueur jeté à terre à côté de sa figurine et tournez-la dos à l'ennemi pour indiquer son refus de prendre les armes. Cette effet perdure jusqu'à ce qu'il soit rallié ou attaqué.
- **Désespoir.** Chaque combattant effectue un test de Combat non modifié. En cas de succès, il s'inflige une blessure avant que quelqu'un ne l'en empêche. Les combattants tués à la suite d'une automutilation sont considérés comme des pertes.
- **Panique.** Chaque combattant effectue un test de moral. En cas d'échec, le combattant panique.

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.

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.

Visée laser

Coût 3

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

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 :

Mitrailleuse nazgaroth et canon portatif blutarch 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.

COCONS

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

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

Cocon de Muawijhe

Coût 164

BLE	DEP	ARM	TAI
4/4	-	18	5

Karnophages

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

Structure : ESCOUADE

6 Karnophages

Facultés spéciales :

Karnophages : attaque en essaim, instinct prédateur (+5)

Cocon : litanie de la démence

Règles spéciales :

Les Karnophages combattent avec leurs griffes et leurs crocs (Attaque ±0, DOM 10).

MUAWIJHE

Escouades inférieures

- Légionnaires Hurlants
- Karnophages

Escouades supérieures

- Furies Immaculées
- Buveurs d'Âmes Zénithiens

Indépendants

- indépendants liés à une unité
- Ange de la Miséricorde
- Hérault du Jugement Dernier
- Népharite de Muawijhe
- Bhalaeon

Unités de Soutien

- Ézogoue

LÉGIONNAIRES HURLANTS

Légionnaire Hurlants

Coût 15

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

Spécialiste Golem d'Obscurité

Coût 35

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

Spécialiste cauchemar

Coût 30

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

Chef Buveur d'Âmes Zénithien

Coût 35

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

Structure : ESCOUADE

8-12 Légionnaires Hurlants
jusqu'à 1 spécialiste Golem d'Obscurité
jusqu'à 1 spécialiste cauchemar
1 chef Buveur d'Âmes Zénithien
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

Équipement :

Légionnaire Hurlants : kratach
Spécialiste Golem d'Obscurité : azogar
Spécialiste cauchemar : lance-flammes tzoteth

Facultés spéciales :

Légionnaire Hurlants : zombie, résistance mortifère, tourbillon de folie
Spécialiste Golem d'Obscurité : aura d'obscurité
Spécialiste cauchemar : zombie, résistance mortifère, tourbillon de folie
Chef Buveur d'Âmes Zénithien : instinct prédateur (+8), maître zombie

Règles Spéciales :

Le chef Buveur d'Âmes Zénithien combat avec ses griffes effilées comme des rasoirs (Attaque ± 0 , DOM 13) jusqu'à 1 pas de distance. Si l'escouade de Légionnaires Hurlants comprend plus de 7 combattants zombie, celle-ci à tous les combattants ennemis une pénalité de -2 à leur AUT à courte portée et de -4 à bout portant.

KARNOPHAGES

Karnophages

Coût 22

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

Structure : ESCOUADE

4-12 Karnophages
Facultés spéciales :

Attaque en essaim, instinct prédateur (+5)

Règles Spéciales :

Les Karnophages combattent avec leurs griffes (Attaque ± 0 , DOM 10).

FURIES IMMACULÉES

Furies Immaculées

Coût 30

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

Chef des Furies Immaculées

Coût 38

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

Structure : ESCOUADE

2-3 Furies Immaculées
1 chef des Furies Immaculées
Équipement :

Furies Immaculées : fusil à pompe lourd
Chef des Furies Immaculées : mitrailleuse nazgaroth
Règles spéciales :

Les Furies Immaculées peuvent pousser un grand hullement au prix d'une action pour bénéficier de la faculté spéciale inspirer la peur (-3) jusqu'à la fin du tour !

Tyran des Furies Immaculées

Coût 52

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

Structure : INDÉPENDANT

1 tyran des Furies Immaculées

Équipement :

Commandement (unité, furies immaculées uniquement), sens tactique

Équipement :

Mitrailleuse nazgaroth

Règles spéciales :

La distance de commandement du tyran des Furies Immaculées est de 8 pas. Il peut faire bénéficier sa mitrailleuse nazgaroth de l'amélioration lance-grenades intégré. Il peut pousser un grand hullement au prix d'une action pour bénéficier de la faculté spéciale inspirer la peur (-3) jusqu'à la fin du tour ! Vous pouvez acheter un tyran des Furies Immaculées comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Furies Immaculées dans votre armée.

BUVEURS D'ÂMES ZÉNITHIENS

Buveur d'Âmes Zénithien

Coût 34

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	7	4	10	3	2	7	4	11	3

Structure : ESCOUADE

4-8 Buveurs d'Âmes Zénithiens

Facultés spéciales :

Instinct prédateur (+6)

Règles spéciales :

Les Buveurs d'Âmes Zénithiens combattent avec leurs puissantes griffes effilées (Attaque ± 0 , DOM 13) jusqu'à 1 pas de distance. Ils peuvent, au prix d'une action, effectuer un saut sur une hauteur égale à leur DEP en pas. Une charge avec un saut ne peut faire l'objet d'une contrecharge. Ils peuvent aussi sauter par dessus des combattants de Taille inférieure ou égale à la leur.

Maître de Carnage Zénithien

Coût 52

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	7	6	12	4	3	7	4	12	3

Structure : ESCOUADE

1 Maître de Carnage Zénithien

Facultés spéciales :

Instinct prédateur (+8), commandement (unité, buveurs d'âmes zénithiens uniquement)

Règles spéciales :

La distance de commandement du Maître de Carnage Zénithien est de 8 pas. Il combat avec ses puissantes griffes effilées (Attaque ± 0 , DOM 15) jusqu'à 1 pas de distance. Il peut, au prix d'une action, effectuer un saut sur une hauteur égale à leur DEP en pas. Une charge avec un saut ne peut faire l'objet d'une contrecharge. Il peut aussi sauter par dessus des combattants de Taille inférieure ou égale à la sienne.

De plus, le Maître de Carnage Zénithien impose un test de Pouvoir à tous les combattants ennemis en attente pour qui il rentre dans leurs ligne de mire. En cas d'échec, l'action mise en réserve est perdue.

ANGE DE LA MISÉRICORDE

Ange de la Miséricorde

Coût 48

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

Structure : INDÉPENDANT

1 Ange de la Miséricorde

Équipement :

Hachoir dimensionnel

Facultés spéciales :

Reconnaissance, furtivité (-6)

Règles Spéciales :

L'Ange de la Miséricorde peut redevenir furtif dès qu'il réussit un test d'Armure suite à une attaque à distance. Par contre, il constitue une cible prioritaire pour l'ennemi, celui-ci ne pourra utiliser la faculté sens tactique pour sélectionner une cible autre que lui, même s'il est engagé en mêlée.

FACULTÉS SPÉCIALES

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.

Attaque secondaire

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

Aura d'Obscurité

Cette faculté spéciale confère au combattant une aura s'étendant à bout portant imposant un test d'Autorité à tout adversaire tentant de l'attaquer. En cas d'échec, l'action est perdue.

Commandement

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

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

Avec le niveau *division* indiqué, le combattant peut donner des ordres à n'importe quel type d'unité dans votre force à distance de commandement. De plus il peut consacrer une action à rallier une unité paniquée ou mise en déroute à distance de commandement.

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

Exécution

Cette faculté spéciale procure au combattant la capacité de rallier tous les combattants paniqués ou en déroute 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.

HÉRAULT DU JUGEMENT DERNIER

Hérault du Jugement Dernier Coût 31

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	4	13	3	2	6	5	13	3

Structure : INDÉPENDANT

1 Hérault du Jugement Dernier

Équipement :

Double fusil à pompe

Facultés spéciales :

Litanie de la Démence

Règles Spéciales :

Aucune

BHALAERON

Bhalaeron Coût 56

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	6	14	13	3	4	7	4	12	3

Structure : INDÉPENDANT

Bhalaeron

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (3), commandement (division), télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Bhalaeron est de 8 pas. Il combat avec ses poings (Attaque ±0, DOM 13). Tous les ennemis à distance de commandement de Bhalaeron se voient infliger une pénalité de -2 à leur COM et AUT et se montrent incapables de déclarer une contrecharge. Tous les alliés à distance de commandement bénéficient d'un bonus de +2 à leur COM et AUT. Il peut choisir 3 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs de Muawijhe. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Bhalaeron dans votre armée.

NÉPHARITE DE MUAWIJHE

Népharite de Muawijhe Coût 50

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	6	16	13	3	3	7	4	13	3

Structure : INDÉPENDANT

1 Népharite de Muawijhe

Équipement :

Chaînes de Muawijhe

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), commandement (force), exécution, télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Népharite est de 10 pas. Il peut choisir k pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs de Muawijhe. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Népharite de Muawijhe dans votre armée.

ÉZOGOULE

Ézogoule Coût 100

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

Structure : INDÉPENDANT

1 Ézogoule

Équipement :

Épée ashreketh, canon portatif blutarch

Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-3), impénétrabilité, attaque secondaire, instinct prédateur (+8)

Règles Spéciales :

L'Ézogoule ne peut plonger à couvert ni se mettre à plat ventre. Il peut faire bénéficier son canon portatif blutarch de l'amélioration lance-grenades intégré. Il n'a pas à faire de tests de moral pour résister aux effets de la panique ou de la peur.

ARSENAL DE MUAWIJHE

Épée Dom FOR+4

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Cimeterre Dimensionnel Dom FOR+4

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

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

Hachoir Dimensionnel Dom FOR+8

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Griffe Nécrotech Dom FOR+5

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

Type :

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

Règles Spéciales :

Autorise les attaques tournoyantes.

Épée Curator Dom FOR+4

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

C'est une arme infectieuse. Sa cible est infectée et doit réussir un test d'Armure ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

Épée Lourde Dom FOR+5

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme de mêlée à deux main

Règles Spéciales :

Autorise les attaques tournoyantes

Skalak Dom FOR+7

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Épée Ashreketh Dom FOR+5

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

FACULTÉS SPÉCIALES

Furtivité

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 furtivité 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 furtif est activé normalement, et peut se mettre en attente normalement ;
- Un combattant furtif n'obstrue 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 furtif subit le malus indiqué à son Autorité.
- 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.

Pour 1 action, le combattant peut redevenir furtif à condition qu'aucun ennemi se trouve à bout portant et qu'il réussisse un test d'Autorité. Une seule tentative par tour est autorisée.

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.

Azogar Dom FOR+7

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

L'arme peut être utilisée pour attaquer un ennemi à 1 pas mais le bonus de charge est alors ignoré. Il est ainsi possible d'attaquer par dessus un combattant allié de Taille égale ou inférieure à celle de son utilisateur.

Azogar Géant Dom FOR+8

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

Type :

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

Règles Spéciales :

Autorise les attaques tournoyantes. L'arme peut être utilisée pour attaquer un ennemi à 1 pas mais le bonus de charge est alors ignoré. Il est ainsi possible d'attaquer par dessus un combattant allié de Taille égale ou inférieure à celle de son utilisateur.

Marteau Électrique Dom FOR+6

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

Type :

arme irradiante, de mêlée, à deux mains

Règles Spéciales :

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

Faux des Âmes Dom FOR+7

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

Type :

arme de mêlée à deux mains

Règles Spéciales :

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. 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.

Pistolet Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Voriche Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+1	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Pistolet Curator

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	±0	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

C'est une arme infectieuse. Sa cible est infectée et doit réussir un test de survie (niveau difficulté 8) ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe.

Chaînes de Muawijhe Dom 12

CR	BP	CP	MP	LP	PE
+2	+1	±0	-	-	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Pour une action, l'utilisateur peut bénéficier la faculté spéciale ripaille sur une cible mourante blessée par cette arme.

Double fusil à pompe Dom 9

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.

Fusil à pompe Lourd 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 spécial. Cette arme permet d'effectuer quatre tests d'armure répartis sur une à plusieurs cibles dans la ligne de mire.

Fusil d'assaut Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	-1	±0	±0	-3	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Kratch Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	-2	±0	±0	-2	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Peut bénéficier de 1 amélioration

Belzarach Dom 11

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-1	±0	-1	-4	-

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse Dom 14

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

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse avec Faux Obscure Dom 13

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

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

FACULTÉS SPÉCIALES

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.

Litanie de la Démence

Avec cette faculté spéciale tous les humains à courte portée du combattant subissent une pénalité de -1 à leur AUT, -2 pour ceux se trouvant à bout portant.

De plus, les Légionnaires Hurlants se trouvant hors de distance de commandement mais à courte portée du combattant peuvent quitter leur état de non-action pour se déplacer vers le combattant. Une fois arrivée à distance de commandement, ils s'immobilisent à nouveau. Pour agir à nouveau normalement, ils doivent réussir chacun un test d'Autorité au prix d'une action. En cas d'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

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.

Résistance mortifère

Sauf indication contraire, le combattant bénéficie d'un bonus de +3 à son test d'Armure face aux attaques de toutes les armes à feu anti-personnelles et d'un bonus de +6 aux tests de survie.

Ripaille

Cette faculté spéciale permet au combattant d'absorber l'énergie vitale de ses victimes tuées en combat rapproché. Il peut ainsi récupérer autant de blessures qu'en avait sa victime. Toutefois, il s'agit d'une simple récupération, qui ne saurait porter le nombre de blessures du combattant au-delà de sa valeur originale. Cette faculté spéciale ne peut être utilisée en mêlée. Celle-ci impose un test de moral avec une pénalité de -3 à tous les combattants se trouvant à moins de 3 pas du festin.

Mitrailleuse Nazgaroth

Dom 11(x2)

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

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse Ashnagaroth

Dom 14

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

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Mitrailleuse fixe Gorgoroth

Dom 14

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

Type :

arme de tir direct montée sur pivot fixe

Règles Spéciales :

Aucune

Canon Portatif Decimator

Dom 12(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+1	±0	-	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Canon Portatif Blutarch

Dom 11

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2(x2)	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Autocanon Hellblaster

Dom 10(x2)

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-5	±0	-1	-2	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Lance-flammes

Dom 11

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

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

Lance-flammes Tormentor

Dom 11

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

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

Lance-flammes Tzoteth

Dom 11

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

Type :

arme irradiante, à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

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

Canon Soulshearer

Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-1	±0	+1	-1	-

Type :

arme irradiante, à marqueur, à deux main

Règles Spéciales :

Les dommages de cette arme sont ignorés par les combattant avec la faculté spéciale intelligence artificielle (-4), créatures des Légions obscures et véhicules. Jusqu'à la fin du tour, les ennemis à bout portant de la cible doivent effectuer un test de moral avec une pénalité de -3.

Caronade

Dom 13

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

Type :

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

Règles Spéciales :

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

FACULTÉS SPÉCIALES

Zombie

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

POUVOIRS SURNATURELS

MUAWIJHE

Vent de Folie

Coût :	7
Portée :	16 pas et ligne de mire
Difficulté :	2
Actions :	2
Sauvegarde :	Autorité

Effet : ce pouvoir fait s'abattre sur une cible unique un tourbillon issu du plan de la folie. Utilise le petit marqueur d'explosion. Tout combattant humain pris sous le marqueur doit réussir un test d'Autorité ou subir une blessure.

Appel de Déconcertation

Coût :	6
Portée :	16 pas et ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	2
Sauvegarde :	Autorité

Effet : ce pouvoir induit chez une cible unique des pensées confuses qui l'empêchent d'agir normalement. Utilise le petit marqueur d'explosion. Tout combattant humain pris sous le marqueur doit réussir un test d'Autorité avant d'utiliser chacune de ses actions ou la perdre à sa prochaine activation

Confusion

Coût :	6
Portée :	16 pas et ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	2
Sauvegarde :	Autorité

Effet : ce pouvoir induit chez un groupe de combattant des pensées confuses qui l'empêche d'agir normalement. L'escouade doit réussir un test d'Autorité ou perdre tous ses marqueurs d'attente.

Marionnette

Coût :	6
Portée :	12 pas et ligne de mire
Difficulté :	2
Actions :	2
Sauvegarde :	non

Effet : ce pouvoir permet à l'utilisateur de donner des ordres à une unité amie inactivée dont l'Autorité est inférieure à la sienne. Celle-ci agira avec une pénalité de -2 à son TIR et COM. De plus l'unité contrôlée ne pourra se mettre en attente, ni viser, ni utiliser une action pour un repérage.

Cauchemar Éveillé

Coût :	5
Portée :	12 pas et ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	2
Sauvegarde :	Autorité

Effet : ce pouvoir fait vivre à sa cible des cauchemars épouvantables pour la faire paniquer. Son utilisateur a besoin d'une ligne de mire jusqu'à l'indépendant ou le chef de l'escouade qu'il vise. Les indépendants effectuent leur jet de sauvegarde avec leur propre Autorité, mais les escouades ne font qu'un seul et unique jet, avec l'Autorité de leur chef.