

# LES FORCES DES SECTES

## CRITÈRES D'ACHAT

- Vous ne pouvez pas acheter plus d'escouades supérieures que vous ne comptez d'escouades inférieures.
- Vous ne pouvez pas acheter plus d'indépendants que vous ne comptez d'escouades, et certains d'entre eux ne peuvent être achetés qu'en combinaison avec certaines escouades.
- Lorsque vous achetez une unité des Sectes pour compléter la force d'un Apôtre, celle-ci doit aussi répondre au critère d'achat de la liste d'armée des Sectes. Par exemple, vous ne pouvez acheter un indépendant des Sectes que si vous avez déjà acheté une escouade inférieure des Sectes, mais ce qui ne réclamera aucunement l'achat d'unité de l'Apôtre.
- Vous ne pouvez acheter des Soldats Partisans, Maîtres-chiens Partisans et Gendarmes Partisans pour compléter une autre force.
- Vous ne pouvez pas acheter un combattant avec la faculté spéciale commandement (force) si vous ne disposez pas au minimum de 3 indépendants avec une distance de commandement de 8 pas et 6 escouades.

## 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 :

### Poumons noirs

Coût 1

*Troupes des sectes uniquement.* Confère un bonus de +1 à la faculté spéciale survie.

### Marque d'Algeroth

Coût 1

*Troupes des sectes uniquement.* Confère un bonus de +1 au FOR du combattant.

### Calcification osseuse

Coût 2

*Troupes des sectes uniquement.* Confère un bonus de +1 au ARM du combattant.

### Prémonition obscure

Coût 1

*Troupes des sectes uniquement.* Confère au combattant la faculté spéciale réflexes de combat.

### Nécromuscles

Coût 1

*Troupes des sectes uniquement.* Confère un bonus de +1 au FOR du combattant.

### Nécroréflexes

Coût 1

*Troupes des sectes uniquement.* Confère au combattant la faculté spéciale close combat (-1).

### Vision obscure

Coût 1

*Troupes des sectes uniquement.* Confère un bonus de +2 à tous les tests de repérage.

### Baïonnette

Coût 3

*Fusil d'assaut uniquement.* Ajoute +3 au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

### Sectionneur

Coût 6

*Fusil d'assaut uniquement.* Ajoute +6 au DOM 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.

## Lance-grenades intégré

Coût variable

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	±0	-	-	-

Type :

arme de tir indirect à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

*Fusil d'assaut et canon soulshearer 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.

## ACOLYTES

### Acolyte

Coût 16

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

### Spécialiste mitrailleur

Coût 22

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

### Chef Initié

Coût 18

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	3	10	3	1	5	3	8	2

Structure : ESCOUADE

4-12 Acolytes

jusqu'à 3 spécialistes mitrailleurs

1 chef Initié

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

Équipement :

**Acolyte :** fusil d'assaut, pistolet

**Spécialiste mitrailleur :** mitrailleuse

**Chef Initié :** fusil d'assaut, épée

**Facultés spéciales :**

**Chef Initié :** réflexes de combat

**Règles Spéciales :**

Aucune

## INITIÉS

### Initié

Coût 18

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	3	10	3	1	5	3	8	2

### Spécialiste lance-flammes

Coût 31

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	3	10	3	1	5	3	8	2

## LES SECTES

### Escouades inférieures

- Acolytes
- Initiés

### Escouades supérieures

- Sacristains
- Ravageurs

### Indépendants

- Faucheur d'Âmes
- Technomancien
- Nécromage
- Billy
- Stahler

### Unités de Soutien

- Nécromage Suprême
- Soldats Partisans
- Maîtres-chiens Partisans
- Gendarmes Partisans

## Chef Sacristain Coût 22

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	11	12	3	1	4	3	9	2

### Structure : ESCOUADE

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

### Équipement :

**Initié :** fusil d'assaut, épée  
**Spécialiste lance-flammes :** lance-flammes  
**Chef Sacristain :** fusil d'assaut, pistolet

### Facultés spéciales :

**Initié :** réflexes de combat  
**Spécialiste lance-flammes :** réflexes de combat  
**Chef Sacristains :** réflexes de combat, pouvoirs surnaturels (1), excellent moral (+1)

### Règles Spéciales :

Un chef Sacristain peut faire bénéficier son fusil d'assaut de l'amélioration lance-grenades intégré. Il peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs de la Symétrie Obscure et peut bénéficier de 1 amélioration.

## SACRISTAINS

### Sacristain Coût 22

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	4	12	3	1	4	3	9	2

### Spécialiste mitrailleur Coût 27

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	8	4	12	3	1	4	3	9	2

### Chef Ravageur Coût 37

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

### Structure : ESCOUADE

4-8 Sacristains  
jusqu'à 3 spécialistes mitrailleur  
1 chef Ravageur  
Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

### Équipement :

**Sacristain :** fusil d'assaut, pistolet  
**Spécialiste mitrailleur :** mitrailleuse  
**Chef Ravageur :** épée lourde, canon soulshearer

### Facultés spéciales :

**Sacristain :** réflexes de combat, excellent moral (+1)  
**Spécialiste mitrailleur :** réflexes de combat, excellent moral (+1)

**Chef Ravageur :** réflexes de combat, close combat (-3), supercharge (+1)

### Règles Spéciales :

Aucune

## RAVAGEURS

### Ravageur Coût 38

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	10	5	14	3	2	6	3	11	2

### Sergent des Ravageurs Coût 39

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
11	11	5	14	3	2	7	3	11	2

### Structure : ESCOUADE

3-4 Ravageurs  
1 chef Ravageur

### Équipement :

**Ravageur :** belzarach, épée lourde  
**Sergent des Ravageurs :** épée lourde, canon soulshearer

### Facultés spéciales :

**Ravageur :** réflexes de combat, close combat (-3), supercharge (+1)  
**Sergent des Ravageurs :** réflexes de combat, close combat (-3), supercharge (+1)

### Règles Spéciales :

Un chef Ravageur peut faire bénéficier son canon soulshearer de l'amélioration lance-grenades intégré.

## FAUCHEUR D'ÂMES

### Faucheur d'Âmes Coût 35

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	6	4	11	3	2	5	3	10	2

### Structure : INDÉPENDANT

1 Faucheur d'Âmes

### Équipement :

Faux des âmes  
**Facultés spéciales :**

Furtivité (-6)

### Règles Spéciales :

Aucune

## TECHNOMANCIEN

### Technomancien Coût 63

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	9	4	12	3	3	4	3	10	2

### Structure : INDÉPENDANT

1 Technomancien

### Équipement :

Mitrailleuse nazgaroth

### Facultés spéciales :

Technomancie, commandement (division)

### Règles Spéciales :

La distance de commandement du Technomancien est de 8 pas. Il peut bénéficier de 1 amélioration.

## NÉCROMAGE

### Nécromage Coût 37

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	11	13	13	3	2	6	3	12	2

### Structure : INDÉPENDANT

1 Nécromage

### Équipement :

Griffe nécrotech, canon soulshearer

### Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (1), commandement (division)

### Règles Spéciales :

La distance de commandement du Nécromage est de 8 pas. Il peut faire bénéficier son canon soulshearer de l'amélioration lance-grenades intégré. Il peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs de la Symétrie Obscure et peut bénéficier de 2 améliorations.

## BILLY

### Billy Coût 32

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	10	11	12	3	2	6	4	9	2

### Structure : INDÉPENDANT

Billy

### Équipement :

Skalak, voriche

### Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (1), commandement (division), inspiration (+2, troupes des sectes uniquement)

### Règles Spéciales :

La distance de commandement de Billy est de 8 pas. Il peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs de la Symétrie Obscure. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Billy dans votre armée.

## STAHLER

### Stahler Coût 45

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
6	8	10	11	3	4	3	3	7	2

### Stahler en armure Carcasse

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	6	4	11	3	-	7	4	12	2

### Structure : INDÉPENDANT

Stahler

# FACULTÉS SPÉCIALES

## 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 une arme différente en appliquant un malus de -4 au COM du combattant.

## Berserker

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

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

## Close combat

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

**Équipement :**

**Stahler :** pistolet  
**Stahler en armure Carcasse :** griffe nécrotech

**Facultés spéciales :**

**Stahler :** pouvoirs surnaturels (1), exécution, commandement (division), inspiration (+3, troupes des sectes uniquement)

**Stahler en armure Carcasse :** inspirer la peur (-2), attaque secondaire, coup mortel, berserker

**Règles Spéciales :**

La distance de commandement de Stahler est de 8 pas. Il peut choisir 1 pouvoir surnaturel dans la liste des pouvoirs de la Symétrie Obscure. Lors de la découverte de son marqueur, Stahler est déployé dans sa version normale. À chaque blessure qu'il subit, Stahler effectue un test d'Autorité avec un malus cumulatif de -5 par blessure reçue. En cas d'échec ou si son Autorité modifiée tombe en-dessous de 1, remplacez la figurine de Stahler par sa version en armure Carcasse. Le nombre de blessures restantes de Stahler est transféré à la version en armure Carcasse. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Stahler dans votre armée.

## NÉCROMAGE SUPRÊME

**Nécromage Suprême** **Coût 42**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	11	15	14	3	3	6	3	12	2

**Spécialiste Razide Érizien** **Coût 84**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	10	10	12	3	4	7	3	15	3

**Spécialiste Golem de Discorde** **Coût 41**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
12	7	5	8	3	3	7	3	13	2

**Spécialiste Golem de Vide** **Coût 41**

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

**Spécialiste Golem de Flammes** **Coût 47**

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

**Spécialiste Golem de Glace** **Coût 37**

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

**Structure : ESCOUADE**

1 Nécromage Suprême  
 jusqu'à 1 spécialiste Razide Érizien  
 jusqu'à 2 spécialistes Golems de Discorde  
 jusqu'à 2 spécialistes Golems de Vide  
 jusqu'à 1 spécialiste Golem de Flammes  
 jusqu'à 1 spécialiste Golem de Glace  
 Peut inclure un et un seul type de spécialiste par escouade.

**Équipement :**

**Nécromage Suprême :** griffe nécrotech, canon soulshearer  
**Spécialiste Razide Érizien :** mitrailleuse Nazgaroth  
**Spécialiste Golem de Discorde :** azogor  
**Spécialiste Golem de Vide :** azogor  
**Spécialiste Golem de Flammes :** azogor  
**Spécialiste Golem de Glace :** azogor

**Facultés spéciales :**

**Nécromage Suprême :** pouvoir surnaturel (2), inspiration (+2, troupes des sectes uniquement)  
**Spécialiste Razide Érizien :** inspirer la peur (-2), instinct prédateur (+5), attaque secondaire  
**Spécialiste Golem de Discorde :** délégation (nécromage)  
**Spécialiste Golem de Glace :** corruption du vide (5)

**Règles Spéciales :**

Le Nécromage Suprême peut choisir 2 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs de la Symétrie Obscure et peut bénéficier de 2 améliorations.

Le Razide Érizien peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque ±0, DOM 13). Le Razide n'a pas à faire de tests de moral pour résister aux effets de la panique ou de la peur. Pour 1 actions, le Nécromage Suprême peut le disjoindre de l'escouade, auquel cas le Razide Érizien s'active comme un indépendant. Une fois que ce dernier a utilisé toutes ses actions, le tour du Nécromage Suprême reprend son cours.

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

Le Golem de Flammes peut, au prix d'une action, faire jaillir un geyser de flammes de ces mains. Utilise le marqueur de lance-flammes léger et inflige des dommages de 9. C'est une attaque 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.

Si le Golem de Discorde, de Vide ou de Glace débute son tour hors de distance de commandement d'un combattant allié, il ne peut strictement rien faire, hormis se défendre en combat rapproché.

## SOLDATS PARTISANS

**Soldat Partisan** **Coût 19**

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

**Spécialiste porte-étendard** **Coût 20**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
9	7	4	12	3	1	4	4	7	3

**Centur** **Coût 20**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	4	12	3	1	6	4	7	2

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Soldats Partisans  
 jusqu'à 1 spécialiste porte-étendard  
 1 Centur  
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 4 combattants non-spécialistes.

**Équipement :**

**Soldat Partisan :** fusil d'assaut templier, pistolet templier

**Spécialiste porte étendard :** fusil d'assaut templier, pistolet templier

**Centur :** épée templière, pistolet templier

**Facultés spéciales :**

**Soldat Partisan :** survie (+3)  
**Spécialiste porte étendard :** survie (+3)

**Centur :** survie (+3), férocité

**Règles Spéciales :**

Chaque membre des Soldats Partisans peut bénéficier de 1 amélioration. Le spécialiste porte-étendard permet au combattants de son escouade, d'ignorer les effets de la peur ou de rallier une unité à l'instar d'un commandant de division.

## MAÎTRE-CHIENS PARTISANS

**Maître -Chien Partisan** **Coût 15**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
7	7	4	11	3	1	5	4	10	2

**Fauve Purificateur** **Coût 21**

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	-	2	12	3	1	4	4	8	1

**Structure : ESCOUADE**

2-4 fauves purificateurs  
 1 maître chien Partisan

**Équipement :**

**Maître chien :** pistolet templier

**Facultés spéciales :**

**Fauve Purificateur :** attaque en groupe, instinct prédateur (+6), survie (+2)

**Maître chien Partisan :** survie (+3)

**Règles Spéciales :**

Les fauves purificateurs combattent avec leurs puissantes mâchoires (Attaque ±0, DOM 10).

## GENDARMES PARTISANS

**Gendarme Partisan** **Coût 22**

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

**Spécialiste mitrailleur** **Coût 28**

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

**Structure : ESCOUADE**

4-8 Gendarmes Partisans  
 jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur  
 Peut inclure un maximum de 1 spécialiste pour chaque tranche de 3 combattants non-spécialistes.

**Équipement :**

**Gendarme Partisan :** fusil d'assaut templier, épée lourde templière

**Spécialiste mitrailleur :** fusil-mitrailleur templier, épée lourde templière

**Facultés spéciales :**

**Gendarme Partisan :** survie (+3), férocité

**Spécialiste mitrailleur :** survie (+3), férocité

**Règles Spéciales :**

Aucune

# FACULTÉS SPÉCIALES

### 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).

### Corruption du vide

Avec cette faculté spéciale, tous les personnages approchant à moins de 1 pas du combattant ou de l'objet doivent réussir un test de survie (niveau difficulté égal à la valeur indiquée) ou subir une blessure

### 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).

### Délégation

Avec cette faculté spéciale, le combattant qui se trouve à distance de commandement de l'utilisateur indiqué peut se servir de cet utilisateur comme relais pour utiliser les mêmes pouvoirs surnaturels. Pour utiliser un pouvoir surnaturel de cette façon, le combattant et l'utilisateur doivent dépenser simultanément 1 action. Seuls les pouvoirs surnaturels déjà achetés par l'utilisateur et ne requérant pas plus d'une action peuvent être utilisés.

### Excellent moral

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

# ARSENAL DES SECTES

## Épée Dom FOR+4

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

**Type :**

arme de mêlée à une main

**Règles Spéciales :**

Aucune

## Épée Templière Dom FOR+5

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

**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 Lourde Templière Dom FOR+7

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	-	-	-	-	-

**Type :**

arme de mêlée à deux main

**Règles Spéciales :**

Aucune

## 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

## 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.

## 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.

## Voriche Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+1	±0	-	-	-

**Type :**

arme de tir direct à une main

**Règles Spéciales :**

Aucune

## Pistolet Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	+2	+1	-	-	-

**Type :**

arme de tir direct à une main

**Règles Spéciales :**

Aucune

## Pistolet Templier Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
±0	±0	-	-	-	-

**Type :**

arme de tir direct à une main

**Règles Spéciales :**

Avec un échec au test d'Armure, la victime de Taille 2 ou inférieure est immédiatement jetée à terre et subira une blessure à la fin du tour. Jusque là des combattants amis peuvent tirer à 1 pas au-dessus d'elle mais seront astreint aux règles de tir en mêlée.

## 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

## Fusil d'assaut Templier Dom 9

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-4	±0	-1	±0	-3	-

**Type :**

arme de tir direct à deux mains

**Règles Spéciales :**

Aucune

## 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

# FACULTÉS SPÉCIALES

## 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.

## Férocité

Cette faculté spéciale procure au combattant un bonus de +2 à l'attaque et +1 aux dommages quand il effectue une charge ou une contre-charge, en plus des bonus habituels.

## 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 furtif 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 furtif 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.

## Inspiration

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

## Fusil-mitrailleur Templier Dom 10

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

**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

## 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.

## 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

## 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.

# FACULTÉS SPÉCIALES

## Inspirer la peur

Cette faculté spéciale permet au combattant de frapper de terreur tous ceux qui l'approchent dans un rayon égal au malus indiqué, en pas. Un combattant avec la faculté spéciale à (-2), par exemple, inspire la peur dans un rayon de 2 pas.

Tout adversaire du combattant qui se trouve dans l'aire d'effet se voit appliqué le malus indiqué à son AUT à tous ses test de moral.

## Instinct prédateur

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

## Pouvoirs surnaturels

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

## Réflexes de combat

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

## 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.

## Technomancie

Cette faculté spéciale autorise le combattant à tenir de multiples rôles sur le champ de bataille. Une fois par tour, le combattant peut effectuer une et une seule des actions suivantes :

- **Déménagement.** Pour une action, placez le marqueur de lance-flammes léger devant le combattant. Toutes les mines recouvertes même partiellement sont détruites.
- **Reconstruction.** Pour une action, remplacez 3 figurines de zombies alliés à bout portant par 1 Golem d'Obscurité qui intègre l'escouade d'origine des zombies.
- **Réparation.** Pour une action, le combattant peut soigner un combattant des Légions Obscures non-humain blessé ou mourant de Taille 4 ou supérieure. Cette action s'assimile à la faculté spéciale nécromancie (5).

# POUVOIRS SURNATURELS

## SYMÉTRIE OBSCURE

### Lance Éthérée

<b>Coût :</b>	8
<b>Portée :</b>	18 pas
<b>Difficulté :</b>	3
<b>Actions :</b>	2
<b>Sauvegarde :</b>	Armure

**Effet :** ce pouvoir concentre un flux d'énergie obscure sur une cible unique. Les dommages de cette attaque sont égaux au POU de l'utilisateur. En cas d'échec, les véhicules doivent faire un jet sur la table des effets additionnels alors qu'une intelligence artificielle devra le faire sur la table amok.

### Aura de Ténèbres

<b>Coût :</b>	3
<b>Portée :</b>	personnelle
<b>Difficulté :</b>	3
<b>Actions :</b>	1
<b>Sauvegarde :</b>	Autorité

**Effet :** ce pouvoir enveloppe l'utilisateur d'une aura d'obscurité et de peur jusqu'à sa prochaine activation. Tous les ennemis ciblant l'utilisateur effectuent un test d'Autorité. En cas d'échec, l'action est perdue.

### Mauvais Karma

<b>Coût :</b>	6
<b>Portée :</b>	24 pas
<b>Difficulté :</b>	6
<b>Actions :</b>	2
<b>Sauvegarde :</b>	Autorité

**Effet :** ce pouvoir crée une singularité karmique autour d'une unité. Jusqu'à la fin du tour, tous les résultats de 15 ou plus que l'unité obtiendra avec ses jets seront interprétés comme un résultat de 20.

### Compression Temporelle

<b>Coût :</b>	7
<b>Portée :</b>	personnelle ou 6 pas
<b>Difficulté :</b>	5
<b>Actions :</b>	1
<b>Sauvegarde :</b>	non

**Effet :** ce pouvoir compresse le temps autour d'un combattant. Jusqu'à la fin du tour, celui-ci bénéficie d'un bonus de +1 à son DEP. Le pouvoir peut être utilisé sur l'utilisateur ou un combattant allié à moins de 6 pas.

### Transfert d'Énergie Vitale

<b>Coût :</b>	4
<b>Portée :</b>	contact de socle
<b>Difficulté :</b>	2
<b>Actions :</b>	1
<b>Sauvegarde :</b>	non

**Effet :** ce pouvoir transfère une blessure subie de l'utilisateur vers un combattant allié en contact de socle. L'utilisateur récupère une blessure et le combattant allié en subit une. Ce pouvoir ne peut être utilisé avec un zombie.