

LES FORCES DE SEMAÏ

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.

Bombe positron

Dom 12(x2)

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

Type :

arme de tir indirect à marqueur

Règles Spéciales :

Force de Semaï uniquement. Placez un simple marqueur à 3 pas dans une direction aléatoire du point d'impact. Ce marqueur ne doit pas se trouver au contact de socle avec un combattant. Jusqu'à la fin du tour, tous les combattants utilisant 1 action à bout portant du marqueur doit effectuer un test d'autorité. Un succès indique que le combattant agit normalement. Un échec indique qu'il utilise toutes ses actions à se déplacer vers le marqueur. Les combattants qui se retrouvent à moins de 4 pas du marqueur doivent réussir un test de survie (niveau difficulté 10) avant d'agir ou subir une blessure. Pour les tours suivants, tous les combattants utilisant 1 action à moins de 3 pas du marqueur doivent réussir un test de survie (niveau difficulté 10) ou subir une blessure.

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

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

Marque d'Algeroth

Coût 1

Hérétiques uniquement. Confère un bonus de +1 au FOR du combattant.

Calcification osseuse

Coût 2

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

Prémonition obscure

Coût 1

Hérétiques uniquement. Confère au combattant la faculté spéciale réflexes de combat.

Nécromuscles

Coût 1

Hérétiques uniquement. Confère un bonus de +1 au FOR du combattant.

Nécroréflexes

Coût 1

Hérétiques uniquement. Confère au combattant la faculté spéciale close combat (-1).

Vision obscure

Coût 1

Hérétiques uniquement. Confère un bonus de +2 à tous les tests de repérage.

Baïonnette

Coût 3

Kratch uniquement. Ajoute +3 au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

Sectionneur

Coût 6

Kratch uniquement. Ajoute +6 au DOM lorsque l'arme est utilisée en combat rapproché.

Visée laser

Coût 3

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

Balles traçantes

Coût 3

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

Lance-grenades intégré

Coût variable

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	+1	-	-	-

Type :

arme de tir direct à marqueur, à deux mains

Règles Spéciales :

Kratch 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.

SEMAÏ

Escouades inférieures

- Légionnaires Hérétiques
- Hérétiques

Escouades supérieures

- Pisteurs Noirs
- Infiltrateurs Calistoniens

Indépendants

- indépendants liés à une unité
- Danseur du Soleil Callistonien
- Bourreau Éaonien
- Prophète Métropolitain
- Népharite de Semaï
- Krayst le Conciliateur

Unités de Soutien

- Dévoreurs de la Haine
- Dévoreurs d'Âmes

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 Semai

Coût 155

BLE	DEP	ARM	TAI
4/4	-	18	5

Pisteur Noir

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
8	9	4	11	3	1	5	3	20	2

Structure : ESCOUADE

5 Pisteurs Noirs

Équipement :

Pisteur Noir : kratach

Règles spéciales :

Pisteur Noir : embuscade

Règles spéciales :

Une brume épaisse fait écran dans un rayon 6 pas tout autour du point d'atterrissage du cocon. Jusqu'à la fin de la partie, tous les combattants dans cette zone bénéficient de la faculté spéciale camouflage (-2).

LÉGIONNAIRES HÉRÉTIQUES

Légionnaire Hérétiques

Coût 21

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

Chef Hérétique

Coût 24

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

Structure : ESCOUADE

8-12 Légionnaires Hérétiques

1 chef Hérétique

Équipement :

Kratach, dague, voriche

Facultés spéciales :

Légionnaire Hérétique : zombie, infiltration

Chef Hérétique : infiltration

Règles Spéciales :

Un chef Hérétique peut faire bénéficier son kratach de l'amélioration lance-grenades intégré. Chaque membre de l'escouade peut bénéficier de 1 amélioration.

HÉRÉTIQUES

Hérétiques

Coût 23

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

Structure : ESCOUADE

4-8 Hérétiques

Équipement :

Kratach, voriche

Facultés spéciales :

Infiltration

Règles Spéciales :

Chaque membre de l'escouade peut bénéficier de 1 amélioration.

Corrupteur

Coût 35

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

Structure : INDÉPENDANT

1 Corrupteur

Équipement :

Voriche, hache dimensionnelle

Facultés spéciales :

Infiltration, commandement (unité, légionnaires et hérétiques seulement)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Corrupteur est de 8 pas. Il peut bénéficier de 2 améliorations. Vous pouvez acheter un Corrupteur comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade de Légionnaires ou d'Hérétiques dans votre armée.

PISTEURS NOIRS

Pisteur Noir

Coût 24

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

Structure : ESCOUADE

4-8 Pisteurs Noirs

Équipement :

Kratach

Facultés spéciales :

Embuscade

Règles Spéciales :

Aucune

INFILTRATEURS CALLISTONIENS

Infiltrateur Callistonien

Coût 35

COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI
10	8	4	12	3	2	5	4	10	2

Structure : ESCOUADE

2-4 Infiltrateurs Callistoniens

Équipement :

Épée vassht, disque de jet jakht

Facultés spéciales :

Infiltration, attaque secondaire

Règles spéciales :

Aucune

Conquérant Callistonien

Coût 47

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

Structure : INDÉPENDANT

1 Conquérant Callistonien

Équipement :

Épée Vassht, disque de jet jakht

Facultés spéciales :

Infiltration, attaque secondaire, commandement (unité, callistoniens seulement)

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Conquérant Callistonien est de 8 pas. Il peut bénéficier de 2 améliorations. Il peut étendre son commandement aux unités dans sa ligne de mire. Un test d'Autorité est nécessaire sans appliquer de pénalité pour la distance. Vous pouvez acheter un Conquérant Callistonien comme n'importe quel autre indépendant, à condition d'avoir au moins une escouade d'Infiltrateurs Callistoniens dans votre armée.

DANSEUR DU SOLEIL CALLISTONIEN

Danseur du Soleil Callistonien

Coût 36

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

Structure : INDÉPENDANT

1 Danseur du Soleil Callistonien

Équipement :

Fusil de précision zrachet

Facultés spéciales :

Infiltration, sniper

Règles Spéciales :

Aucune

FACULTÉS SPÉCIALES

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.

Camouflage

Un tireur prenant pour cible un combattant camouflé à couvert subit le malus indiqué à son TIR. Ce malus n'est pas cumulable avec le statut d'être à couvert. Enfin ce malus s'applique au tests de repérage de l'ennemi si le combattant a un marqueur de silence ou furtivité placée à côté de sa figurine.

Close combat

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

Fin tireur

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

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.

BOURREAU ÉAONIEN

Bourreau Éaonien										Coût 26
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
11	6	4	12	3	2	5	5	10	2	

Structure : INDÉPENDANT

1 Bourreau Éaonien

Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-2)

Règles Spéciales :

Le Bourreau Éaonien combat avec ses puissantes griffes empoisonnées (Attaque ± 0 , DOM 12). 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.

Si le Bourreau Éaonien inflige sa dernière blessure à un commandant de division ou de force ennemie, le joueur qui le contrôle doit dire quelle unité il va activer dès le tour du Bourreau Éaonien terminé. De plus, le Bourreau Éaonien pourra exploiter les information recueillies pour donner des ordres à une unité amie de moins de 9 pas. Un test d'Autorité de l'unité est requis pour qu'elle s'active, après quoi le Bourreau Éaonien pourra terminer son activation.

NÉPHARITE DE SEMAÏ

Népharite de Semaï										Coût 63
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
8	9	13	13	3	4	3	4	10	2	

Structure : INDÉPENDANT

1 Népharite de Semaï

Équipement :

Éclipseur d'âmes

Facultés spéciales :

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

Règles Spéciales :

La distance de commandement du Népharite est de 10 pas. Il peut choisir 3 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs de Semaï. Au prix d'une action, le Népharite de Semaï peut hypnotiser un combattant ennemi à distance de commandement et dans sa ligne de mire. Celui-ci doit effectuer un test d'Autorité assorti d'un malus égal à la différence d'Autorité existant entre le Népharite et sa cible, pour chaque blessure qu'il possède. Chaque succès annule un échec. Si au final, au moins un échec n'est pas annulé, la figurine du combattant est remplacée par celle d'un Légionnaire Héritique et celui-ci joindra automatiquement une escouade dont le Népharite est le chef. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Népharite de Semaï dans votre armée.

PROPHÈTE MÉTROPOLITAIN

Prophète Métropolitain										Coût 62
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
8	10	4	11	3	3	5	4	10	3	

Structure : INDÉPENDANT

1 Prophète Métropolitain

Équipement :

Voriche

Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-2), fin tireur,

Règles Spéciales :

Le prophète Métropolitain doit prendre la place d'un combattant ennemi pour être déployé - ce dernier est tué et considéré comme une perte durant la partie. Le Prophète Métropolitain va être injecté dans le corps d'un membre d'une escouade et émerger de ses entrailles à n'importe quel tour de jeu. Le joueur contrôlant le Prophète Métropolitain peut interrompre le tour de n'importe quelle escouade ennemie afin de sélectionner un des membres non spécialistes (chef d'escouade exclu). Celui-ci devra se trouver à moins de 6 pas d'un obstacle de terrain de façon à ce qu'il sorte de la ligne de mire de combattants ennemis à courte portée. Si aucun obstacle n'est assez proche pour cela, le Prophète Métropolitain devra attendre une meilleure opportunité pour être déployé (une autre escouade ou un autre tour).

Une fois le soldat sélectionné et à l'abri du regard de ses camarades, le Prophète Métropolitain dépense sa première action pour émerger du corps du malheureux - le tuant au passage. Remplacez la figurine du soldat par celle du Prophète Métropolitain et faites le agir comme un indépendant. Une fois que le Prophète Métropolitain a fini son tour, le reste de l'escouade termine son activation.

KRAYST LE CONCILIEATEUR

Kraist le Conciliateur										Coût 65
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
7	8	13	13	3	4	4	3	11	3	

Structure : INDÉPENDANT

Krayst le Conciliateur

Équipement :

Épée vassht, disque de jet jakht

Facultés spéciales :

Pouvoirs surnaturels (2), commandement (division), télépathie

Règles Spéciales :

La distance de commandement de Krayst le Conciliateur est de 8 pas. À chacune de ses activation, un des joueurs adverses doit dire quelle unité il va activer dès le tour de Krayst le Conciliateur terminé. Chaque combattant ennemi paniqué qui terminent son tour à distance de commandement de Krayst le Conciliateur doit réussir un test de moral en utilisant sa propre Autorité ou être mis en déroute. Un combattant ennemi mis en déroute qui rate ce test de moral est immédiatement retiré du jeu. Krayst le Conciliateur peut choisir 2 pouvoirs surnaturels dans la liste des pouvoirs de Semaï. Vous ne pouvez avoir qu'un seul Krayst le Conciliateur dans votre armée.

DÉVOREURS DE LA HAINE

Dévoreurs de la Haine										Coût 50
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
11	9	4	13	3	3	6	4	13	3	

Structure : ESCOUADE

1-2 Dévoreurs de la Haine

Équipement :

Hache électrique

Facultés spéciales :

Inspirer la peur (-3), férocité, ripaille

Règles Spéciales :

La distance de commandement des Dévoreurs de la Haine est de 12 pas.

DÉVOREURS D'ÂMES

Dévoreurs d'Âmes										Coût 52
COM	TIR	POU	AUT	ACT	BLE	FOR	DEP	ARM	TAI	
13	6	4	13	3	3	7	3	12	2	

Structure : ESCOUADE

2-3 Dévoreurs d'Âmes

Équipement :

Faux des âmes géante

Facultés spéciales :

Furtivité (-8)

Règles Spéciales :

Le Razide Nasca peut attaquer avec ses poings en combat rapproché (Attaque ± 0 , DOM 13). Il n'a pas à faire de tests de moral pour résister aux effets de la panique ou de la peur.

FACULTÉS SPÉCIALES

Infiltration

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

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.

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.

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.

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 applique pour lui-même une distance de commandement étendue de 4 pas.

ARSENAL DE SEMAI

Dague Dom FOR+2

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

Aucune

Épée Vassht Dom FOR+6

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

Type :

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

Règles Spéciales :

Aucune

Hache Dimensionnelle Dom FOR+8

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

Type :

arme de mêlée à une main

Règles Spéciales :

La cible qui est mourante fait un test de survie (niveau difficulté 4). En cas d'échec, remplacez immédiatement sa figurine par un Légionnaire Hérétique activé pour ce tour.

Hache Électrique Dom FOR+7

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

Type :

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

Règles Spéciales :

Autorise les attaques tournoyantes.

Faux des Âmes Géante Dom FOR+8

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

Type :

arme irradiante, de mêlée, à deux mains

Règles Spéciales :

C'est une arme qui réutilise l'âme d'un combattant humain mourant. Pour le prix d'une action, l'utilisateur de l'arme peut soit bénéficier de la faculté spéciale ripaille, soit attaquer à distance (courte portée, attaque ±0) un ennemi en lui infligeant des dommages irradiants de 10. 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.

Disque de Jet Jakht Dom 10

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	±0	-2	-	-	-

Type :

arme de tir indirect 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

Kratlach 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

Fusil de précision Zracth Dom 14

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-3	-1	±0	+3	+1	-1

Type :

arme de tir direct à deux mains

Règles Spéciales :

Aucune

Éclipseur d'Âmes Dom 8

CR	BP	CP	MP	LP	PE
-	-	+2	±0	-	-

Type :

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

Règles Spéciales :

C'est une arme radiative. Sa cible est irradiée et doit réussir un test d'Armure ou subir une blessure. Si elle a droit à plus d'une blessure, elle doit continuer à faire des tests jusqu'à ce qu'elle en réussisse un ou succombe. Si celle-ci succombe, elle ne pourra bénéficier d'un toubib, placez le petit marqueur d'explosion sur sa figurine. Tous les combattants atteints par le marqueur subissent des dommages de 8+1 par blessure encaissée par la cible initiale.

FACULTÉS SPÉCIALES

Survie

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

Télépathie

Le combattant avec cette faculté spéciale peut requérir un bombardement de son état major. Pour 1 action, le joueur place un marqueur de bombardement à moins de 16 pas du télépathe, dans sa ligne de mire et pas plus loin que le plus proche adversaire visible. Le marqueur désigne un endroit, pas un combattant ennemi. Des marqueurs supplémentaires peuvent être placés sur la cible par des télépathes alliés (seule la ligne de mire jusqu'à la cible est requise).

Un commandant de force doit être présent sur le champ de bataille pour autoriser une telle opération. Sinon le télépathe doit effectuer un test d'Autorité pour obtenir la permission de ses supérieurs. En cas d'échec, l'autorisation est refusée pour ce tour et l'action est perdue. En cas de réussite, le bombardement se déclenche au prochain tour, lors de l'activation d'un télépathe disposant d'une ligne de mire jusqu'à la cible. Si aucun télépathe ne dispose d'une ligne de mire jusqu'à la cible durant ce tour, le bombardement est annulé.

Lors du déclenchement du bombardement, l'un des télépathes disposant d'une ligne de mire jusqu'à la cible effectue un test d'Autorité. Ce jet bénéficie d'un bonus de +2 par marqueur supplémentaire. En cas de succès, centrez le marqueur du bombardement sur la cible. En cas d'échec, effectuez un jet de déviation pour déterminer le nouveau point d'impact. Un seul bombardement peut être déclaré par tour de jeu.

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

SEMAÏ

Fausse Promesses

Coût :	4
Portée :	18 pas et ligne de mire
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	non

Effet : ce pouvoir galvanise les troupes de Semaï et les fait entrer dans un état proche de la frénésie. Jusqu'à la fin du tour, une unité amie inactivée bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque et +1 aux dommages quand elle effectue une charge ou une contrecharge, en plus des bonus habituels. Par contre, elle se voit infligée une pénalité de -2 à son ARM.

Faux Ordres

Coût :	7
Portée :	champ de bataille
Difficulté :	6
Actions :	2
Sauvegarde :	Armure

Effet : ce pouvoir inflige une pénalité de -4 au prochain jet d'Initiative d'une armée d'un de vos adversaires.

Voile d'Obscurité

Coût :	6
Portée :	18 pas et ligne de mire
Difficulté :	3
Actions :	2
Sauvegarde :	Autorité

Effet : ce pouvoir obscurcit la vision de l'unité qu'elle prend pour cible. Son utilisateur a besoin d'une ligne de mire jusqu'à l'unité qu'il vise. Jusqu'à la fin du tour, la vision de la victime se limite à 6 pas et elle ne peut plus se mettre en attente.

Manteau de Dupes

Coût :	2
Portée :	18 pas et ligne de mire
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	non

Effet : ce pouvoir permet de dissimuler une unité amie à la vue de l'ennemie. Son utilisateur a besoin d'une ligne de mire jusqu'à l'unité qu'il vise. Jusqu'à la fin du tour, celle-ci bénéficie de la faculté spéciale camouflage (-2),

Leurre

Coût :	2
Portée :	18 pas et ligne de mire
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	non

Effet : ce pouvoir permet de fausser la position réelle d'une unité alliée à la vue de l'ennemie. La première attaque qui ciblera un membre de cette unité se verra appliquer un malus de -4 après quoi les effets du pouvoir se dissipent.

Terrain Fantomatique

Coût :	2
Portée :	18 pas et ligne de mire
Difficulté :	2
Actions :	1
Sauvegarde :	Autorité

Effet : ce pouvoir permet de fausser la perception d'une unité ennemie quant à son environnement immédiat. Celle-ci sera persuadée de progresser en terrain difficile jusqu'à la fin du tour.