

BLOOD BERETS

Sergent des Blood Berets 1

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	12	13	3	1	3	10

Spécialiste tankbuster 2

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	11	12	3	1	3	10

Spécialiste mitrailleur 3

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	11	12	3	1	3	10

Blood Beret 4-7

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	11	12	3	1	3	10

Équipement

Sergent des Blood Berets : épée tronçonneuse, pistolet-mitrailleur, fusil d'assaut

Spécialiste tankbuster : pistolet, autocanon

Spécialiste mitrailleur : mitrailleuse lourde

Blood Beret : fusil d'assaut

Règles spéciales :

Un tireur prenant pour cible un Blood Beret lorsque celui-ci est voilé subit un malus de -2 à son TIR. Ce malus n'est pas cumulable avec le statut d'être à couvert.

ÉPÉE TRONÇONNEUSE

Arme d'officier combinant un poids à stabilisation gyroscopique et une sorte de tronçonneuse, permettant ainsi d'assommer la victime tout en lui ouvrant les entrailles. **DOM** : 10 ; **Portée** : combat rapproché uniquement.

PISTOLET-MITRAILLEUR

L'arme standard des Blood Berets équipés d'armes de combat rapproché. Elle peut être utilisée pour toucher plusieurs fois la même cible ou de toucher plusieurs cibles successivement. Cette arme donne droit à 2 tests d'attaque par action. Si la première cible est tuée et qu'il reste un test d'attaque à effectuer, le tireur peut le transférer sur un autre adversaire et dans sa ligne de mire. Naturellement, ces attaques restantes ne lui permettent pas de viser une cible hors de portée de l'arme ou en dehors de son arc de tir. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM. **DOM** : 10 ; **Portée** : de 2 à 10 cases.

FUSIL D'ASSAUT

Avec ses seize canons, cette mitrailleuse est une arme monstrueuse. Elle peut être utilisée pour toucher plusieurs fois la même cible ou de toucher plusieurs cibles successivement. Cette arme donne droit à 2 tests d'attaque par action. Si la première cible est tuée et qu'il reste un test d'attaque à effectuer, le tireur peut le transférer sur un autre adversaire et dans sa ligne de mire. Naturellement, ces attaques restantes ne lui permettent pas de viser une cible hors de portée de l'arme ou en dehors de son arc de tir. Confère un bonus de +2 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 13 ; **Portée** : de 2 à 36 cases.

DOM : 10 ; **Portée** : combat rapproché et de 2 à 36 cases.

PISTOLET

L'arme standard des Blood Berets qui ne sont pas équipés d'armes de combat rapproché. Ce pistolet tire des balles de 10 mm. Il est idéal pour les courtes distances. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM. Confère un bonus de +1 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 8 ; **Portée** : combat rapproché et de 2 à 6 cases.

MITRAILLEUSE LOURDE

Avec ses seize canons, cette mitrailleuse est une arme monstrueuse. Elle peut être utilisée pour toucher plusieurs fois la même cible ou de toucher plusieurs cibles successivement. Cette arme donne droit à 2 tests d'attaque par action. Si la première cible est tuée et qu'il reste un test d'attaque à effectuer, le tireur peut le transférer sur un autre adversaire et dans sa ligne de mire. Naturellement, ces attaques restantes ne lui permettent pas de viser une cible hors de portée de l'arme ou en dehors de son arc de tir. Confère un bonus de +2 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 13 ; **Portée** : de 2 à 36 cases.

AUTOCANON

L'autocanon tire des grenades perforantes à longue distance. Il peut être employé pour servir à percer un mur ou à faire effondrer un passage - chaque coup réussi dégage ou bloque une case de grotte - si le Blood Beret tire à travers un mur épais de plus de deux cases, sa tentative se solde par un échec. Le joueur des Légions vérifie une fois le tir effectué et informe le joueur des Blood Berets de sa réussite ou de son échec. Si l'ouverture ainsi pratiquée débouche sur un élément encore inexploré du plateau de jeu, l'élément est remis à l'endroit dès qu'un Blood Beret franchit le passage effondré. ce mode de progression n'étant pas particulièrement discret, le joueur des Blood Berets perd automatiquement toute chance de surprendre les Légionnaires - le joueur des Légions est donc autorisé à déployer ses figurines comme il l'entend. L'autocanon ne peut pas être utilisé contre une cible occupant une case adjacente à n'importe quel Blood Beret. Inflige une pénalité de -1 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 10(x2) ; **Portée** : de 2 à 36 cases.

RANGERS VÉNUSIENS

Sergent des Rangers Vénusiens 1

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	11	13	3	1	3	12

Spécialiste lance-flammes 2

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	11	12	3	1	3	11

Spécialiste mitrailleur 3

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	11	12	3	1	3	11

Ranger Vénusien 4-7

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	11	12	3	1	3	11

Équipement

Sergent des Rangers Vénusiens : fusil à pompe

Spécialiste lance-flammes : pistolet, lance-flammes

Spécialiste mitrailleur : pistolet, mitrailleuse lourde

Ranger Vénusien : fusil d'assaut

Règles spéciales :

Aucune

FUSIL À POMPE

Le fusil à pompe utilise le marqueur de lance-flammes. Cette arme permet d'effectuer deux tests d'armure répartis sur une à plusieurs cibles dans la ligne de mire. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM (mais aucun marqueur n'est utilisé). **DOM** : 8 ; **Portée** : combat rapproché et de 2 à 5 pas.

FUSIL D'ASSAUT

Ce fusil d'assaut tire des balles perce-blindage lui conférant d'exceptionnelles capacités de perforation. Son principal atout : sa cadence de tir très rapide, due à son mécanisme de balles caseless. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM mais avec une pénalité de -3. **DOM** : 11 ; **Portée** : combat rapproché et de 2 à 36 cases.

PISTOLET

Ce pistolet est une arme splendide qui souffre d'une réputation injustifiée, principalement à cause de la gêne qu'entraîne son curieux chargeurs. Son principal atout est d'utiliser des munitions caseless qui lui confèrent un magasin d'une capacité bien supérieure à la normale pour une arme aussi légère. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM. Confère un bonus de +1 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 9 ; **Portée** : combat rapproché et de 2 à 6 cases.

MITRAILLEUSE

Cette arme est une gatlign à trois canons. Elle peut être utilisée pour toucher plusieurs fois la même cible ou de toucher plusieurs cibles successivement. Cette arme donne droit à 2 tests d'attaque par action. Si la première cible est tuée et qu'il reste un test d'attaque à effectuer, le tireur peut le transférer sur un autre adversaire et dans sa ligne de mire. Naturellement, ces attaques restantes ne lui permettent pas de viser une cible hors de portée de l'arme ou en dehors de son arc de tir. Confère un bonus de +1 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 14 ; **Portée** : de 2 à 36 cases.

LANCE-FLAMMES

Au lieu d'un fusil d'assaut, le Ranger Vénusien emporte un fuseur Géhenne, un lance-flammes qui déverse un flot de synthoplasma en fusion. Le fuseur grille tous les obstacles constitués par les fourrés et la jungle, permettant par la suite d'ignorer les modificateurs dus au terrain difficile. 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. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM (mais aucun marqueur n'est utilisé). **DOM** : 11 ; **Portée** : de 2 à 5 pas.

HATAMOTO

Chef des Hatamoto 1

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
11	10	13	3	1	3	11

Spécialiste deathschrieker 2

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
10	9	11	3	1	3	11

Spécialiste mitrailleur 3

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
10	9	11	3	1	3	11

Hatamoto 4-7

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
10	9	11	3	1	3	11

Équipement

Chef des Hatamoto : katana, fusil d'assaut

Spécialiste deathschrieker : katana, canon deathschrieker

Spécialiste mitrailleur : katana, mitrailleuse

Hatamoto : katana, fusil d'assaut

Règles spéciales :

Les Hatamotos ont droit à deux test d'attaque en combat rapproché par action. Si la première cible est tuée et qu'il lui reste un test d'attaque à effectuer, le Hatamoto peut le transférer sur un autre adversaire se trouvant dans une case adjacente mais avec une pénalité de -4 à son COM.

KATANA

Ce sabre, forgé à l'image d'un scalpel de chirurgien, est généralement employé à une main. Confère un bonus de +2 au COM de l'utilisateur. **DOM :** 11 ; **Portée :** combat rapproché uniquement.

FUSIL D'ASSAUT

Ce fusil d'assaut est une petite merveille de conception. La leçon tirée des difficultés rencontrées avec le pistolet-mitrailleur, il bénéficie d'un intérieur intégralement repensé. Il s'agit de l'une des armes les plus compactes et fiables du marché. **DOM :** 10 ; **Portée :** de 2 à 36 cases.

MITRAILLEUSE

C'est une arme polyvalente d'une conception expérimentale unique en son genre. Il s'agit d'une Gatling à trois canons, qui se fixe sous l'avant-bras. L'incapacité à viser efficacement avec ce genre de dispositif est compensée par une cadence de tir extrêmement rapide. Elle peut être utilisée pour toucher plusieurs fois la même cible ou de toucher plusieurs cibles successivement. Cette arme donne droit à 2 tests d'attaque par action. Si la première cible est tuée et qu'il reste un test d'attaque à effectuer, le tireur peut le transférer sur un autre adversaire et dans sa ligne de mire. Naturellement, ces attaques restantes ne lui permettent pas de viser une cible hors de portée de l'arme ou en dehors de son arc de tir. Confère un bonus de +1 au TIR de l'utilisateur. **DOM :** 14 ; **Portée :** de 2 à 36 cases.

CANON DEATHSCHRIEKER

Cette arme expérimentale tire son nom d'un terrible hurllement qu'elle émet lorsqu'elle tire. La vibration émise est capable de liquéfier les tissus organiques et de détruire des mécanismes internes délicats. Le canon deathschrieker utilise le marqueur de lance-flammes. Cette arme peut toucher jusqu'à quatre cibles distinctes mais chacune nécessite un test de Tir réussi. Le canon deathschrieker peut être détruit par un court-circuit. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM (mais aucun marqueur n'est utilisé). **DOM :** 13 ; **Portée :** de 2 à 5 pas.

TROUPES DE CHOC

Sergent de choc 1

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	10	13	3	1	3	11

Spécialiste lance-flammes 2

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	9	12	3	1	3	11

Spécialiste mitrailleur 3

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	9	12	3	1	3	11

Soldat de choc 4-7

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	9	12	3	1	3	11

Équipement

Sergent de choc : fusil d'assaut

Spécialiste lance-flammes : lance-flammes

Spécialiste mitrailleur : fusil-mitrailleur

Soldats de choc : pistolet-lourd, grenade fumigène

Règles spéciales :

Les Troupes de choc peuvent bénéficier de deux améliorations cybernétiques mais tous doivent être dotés de la même façon.

PISTOLET-LOURD

Comme toutes les armes Cybertronic, cette arme est un chef-d'œuvre de savoir faire, de fiabilité et de facilité d'emploi. Elle peut être utilisée pour toucher plusieurs fois la même cible ou de toucher plusieurs cibles successivement. Cette arme donne droit à 2 tests d'attaque par action. Si la première cible est tuée et qu'il reste un test d'attaque à effectuer, le tireur peut le transférer sur un autre adversaire et dans sa ligne de mire. Naturellement, ces attaques restantes ne lui permettent pas de viser une cible hors de portée de l'arme ou en dehors de son arc de tir. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM. Confère un bonus de +1 au TIR de l'utilisateur. **DOM :** 8 ; **Portée :** combat rapproché et de 2 à 6 cases.

FUSIL D'ASSAUT

Comme toute les armes Cybertronic, ce fusil d'assaut est équipé d'une crosse anatomique qui, ajoutée à divers systèmes d'équilibrage, facilite l'utilisation à une main. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM mais avec une pénalité de -2. Inflige une pénalité de -1 au TIR de l'utilisateur. **DOM :** 10 ; **Portée :** combat rapproché et de 2 à 36 cases.

FUSIL-MITRAILLEUR

Arme populaire et convenant à toutes les situations, cette arme est purement et simplement le plus répandu des fusils-mitrailleurs jamais produits. Elle peut être utilisée pour toucher plusieurs fois la même cible ou de toucher plusieurs cibles successivement. Cette arme donne droit à 2 tests d'attaque par action. Si la première cible est tuée et qu'il reste un test d'attaque à effectuer, le tireur peut le transférer sur un autre adversaire et dans sa ligne de mire. Naturellement, ces attaques restantes ne lui permettent pas de viser une cible hors de portée de l'arme ou en dehors de son arc de tir. Confère un bonus de +2 au TIR de l'utilisateur. **DOM :** 10 ; **Portée :** de 2 à 36 cases.

LANCE-FLAMMES

Au lieu d'un pistolet-lourd, le Soldat de choc emporte un fuseur Géhenne, un lance-flammes qui déverse un flot de synthoplasma en fusion. Le fuseur grille tous les obstacles constitués par les fourrés et la jungle, permettant par la suite d'ignorer les modificateurs dus au terrain difficile. 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. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM (mais aucun marqueur n'est utilisé). **DOM :** 11 ; **Portée :** de 2 à 5 pas.

GRENADE FUMIGÈNE

Lancez une grenade fumigène coûte une action. Au point d'impact, une fumée épaisse et âcre jaillit de la grenade et se déverse sur une zone de 4 cases au choix du joueur Troupes de choc. Placez le marqueur fumigène sur le plateau de jeu et appliquez un malus de -2 au TIR pour toutes les lignes de mire traversant cette zone. Le marqueur est retiré à la fin du tour. Plusieurs zone de fumigènes se chevauchant ne cumulent pas les pénalités. **Portée :** de 1 à 10 pas.

POINGS D'ACIER

Les mains et les avant-bras du Soldat de choc sont remplacés par des implants cybernétiques qui lui permettent de se battre en combat rapproché à mains nues. **DOM :** 9(x2) ; **Portée :** combat rapproché uniquement.

HYPERACTIVATEUR

Le personnage peut contrôler, entre autre choses, sa production d'adrénaline, ce qui accélère ses réactions et son déplacement. Décidez à chaque tour si vous voulez l'utiliser ou non. Faites un test d'Autorité à la fin du tour après chaque usage. En cas d'échec, la figurine perd 2 actions à son prochain tour. **Bonus :** +1 ACT par activation ; +3 à l'AUT

SONAR

Organe synthétique implanté dans le crâne et transmettant des ondes sonores. Confère à l'utilisateur une perception accrue de l'équilibre et des distances. **Bonus :** +1 COM

Oeil CYBERNÉTIQUE

Le personnage est équipé d'un oeil cybernétique. Il est immunisé contre les effets du sort cécité, améliore également sa caractéristique TIR et réduit à -1 la pénalité d'attaque à distance à travers un écran de fumée. L'œil cybernétique peut être détruit par un court-circuit. **Bonus :** +1 TIR

CASQUE PSYCHIQUE

Le personnage est encadré par une sorte de vigilance psychique qui le protège davantage contre les pouvoirs obscurs des Népharites. Le casque augmente +3 l'Autorité de l'utilisateur lorsqu'il est attaqué psychologiquement.

LIBRES MARINES

Sergent des Libres Marines 1

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
11	9	14	3	1	3	8

Spécialiste tankbuster 2

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
11	9	13	3	1	3	8

Spécialiste mitrailleur 3

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
11	9	13	3	1	3	8

Libre-Marine 4-7

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
11	9	13	3	1	3	8

Équipement

Sergent des Libres Marines : poing américain, fusil d'assaut

Spécialiste tankbuster : poing américain, autocanon

Spécialiste mitrailleur : poing américain, fusil-mitrailleur

Libre Marine : poing américain, fusil d'assaut

Règles spéciales :

Les Libres Marines peuvent garder en réserve 2 actions lorsqu'ils se mettent en attente (2 marqueurs d'attente sont placés à côté de sa figurine).

POING AMÉRICAIN

Arme fruste mise avant tout sur la force du Libre Marine, reflétant ainsi sa brutalité et son désir d'en découdre. Il permet d'assommer la victime tout en lui explosant la figure. **DOM** : 9(x2) ; **Portée** : combat rapproché uniquement.

FUSIL D'ASSAUT

Sans représenter pour autant le meilleur des fusils d'assaut, il est l'arme la plus répandue en dehors des forces militaires, à la fois grâce à ses innombrables copies pirates et à sa versatilité.

DOM : 10 ; **Portée** : de 2 à 36 cases.

FUSIL-MITRAILLEUR

Arme populaire et convenant à toutes les situations, cette arme est purement et simplement le plus répandu des fusils-mitrailleurs jamais produits. Elle peut être utilisée pour toucher plusieurs fois la même cible ou de toucher plusieurs cibles successivement. Cette arme donne droit à 2 tests d'attaque par action. Si la première cible est tuée et qu'il reste un test d'attaque à effectuer, le tireur peut le transférer sur un autre adversaire et dans sa ligne de mire. Naturellement, ces attaques restantes ne lui permettent pas de viser une cible hors de portée de l'arme ou en dehors de son arc de tir. Confère un bonus de +2 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 10 ; **Portée** : de 2 à 36 cases.

AUTOCANON

L'autocanon tire des grenades perforantes à longue distance. Il peut être employé pour servir à percer un mur ou à faire effondrer un passage - chaque coup réussi dégage ou bloque une case de grotte - si le Libre Marine tire à travers un mur épais de plus de deux cases, sa tentative se solde par un échec. Le joueur des Légions vérifie une fois le tir effectué et informe le joueur des Libres Marines de sa réussite ou de son échec. Si l'ouverture ainsi pratiquée débouche sur un élément encore inexploré du plateau de jeu, l'élément est remis à l'endroit dès qu'un Libre Marine franchit le passage effondré. Ce mode de progression n'étant pas particulièrement discret, le joueur des Libres Marines perd automatiquement toute chance de surprendre les Légionnaires - le joueur des Légions est donc autorisé à déployer ses figurines comme il l'entend. L'autocanon ne peut pas être utilisé contre une cible occupant une case adjacente à n'importe quel Libre Marine. Inflige une pénalité de -1 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 10(x2) ; **Portée** : de 2 à 36 cases.

ARCHEPRIMATS

Décursion 1

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
10	11	13	3	1	3	10

Spécialiste mitrailleur 2-3

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	10	12	3	1	3	10

Archeprimat 4-7

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
8	8	12	3	1	3	10

Équipement :

Décursion : fusil d'assaut, pistolet lourd

Spécialiste mitrailleur : autocanon, lance-flammes

Archeprimat : fusil d'assaut, pistolet lourd

Règles spéciales :

Le Décursion a une compétence Mystères égale 10 (qui fonctionne de la même manière que Symétrie Obscure) et peut choisir jusqu'à 1 sort différent par partie. Pour lancer un sort, il doit dépenser une action et obtenir un jet inférieur à sa compétence minorée par le niveau du sort.

VITESSE VERTUEUSE (NIVEAU 1)

Ce pouvoir surnaturel procure au Décursion un bonus de +1 à son Déplacement jusqu'à la fin du tour et d'ignorer les pénalités du terrain difficile.

MAIN DIRECTRICE DU CARDINAL (NIVEAU 2)

Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +4 à son Tir pour la prochaine attaque à distance qu'il va effectuer pour ce tour.

BOUCLIER DE LA FOI (NIVEAU 2)

Ce pouvoir surnaturel procure au combattant un bonus de +2 à son Armure jusqu'à la fin du tour.

LUMIÈRE AVEUGLANTE (NIVEAU 3)

Ce pouvoir surnaturel pénalise les adversaires qui prennent pour cible le combattant jusqu'à sa prochaine activation. Chaque attaque réussie applique une pénalité de -2 au Tir et au Com pour chacune des attaques suivantes contre l'utilisateur (cette pénalité est cumulative pour chaque attaque réussie et est gérée indépendamment d'un adversaire à l'autre).

PISTOLET-LOURD

Cette arme est la version de luxe du pistolet-lourd de Bauhaus redessiné spécialement à la demande du Cardinal. Le chargeur a été intégré à la poignée, laquelle a été rallongée pour recevoir des munitions. Elle peut être utilisée pour toucher plusieurs fois la même cible ou de toucher plusieurs cibles successivement. Cette arme donne droit à 2 tests d'attaque par action. Si la première cible est tuée et qu'il reste un test d'attaque à effectuer, le tireur peut le transférer sur un autre adversaire et dans sa ligne de mire. Naturellement, ces attaques restantes ne lui permettent pas de viser une cible hors de portée de l'arme ou en dehors de son arc de tir. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM. Confère un bonus de +2 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 9 ; **Portée** : combat rapproché et de 2 à 6 cases.

FUSIL D'ASSAUT

C'est une arme qui tire des projectiles de calibre 7.62 mm et très fiable pour peu qu'elle soit bien entretenue.

DOM : 10 ; **Portée** : de 2 à 36 cases.

AUTOCANON

L'autocanon tire des grenades perforantes à longue distance. Il peut être employé pour servir à percer un mur ou à faire effondrer un passage - chaque coup réussi dégage ou bloque une case de grotte - si l'Archeprimat tire à travers un mur épais de plus de deux cases, sa tentative se solde par un échec. Le joueur des Légions vérifie une fois le tir effectué et informe le joueur des Archeprimats de sa réussite ou de son échec. Si l'ouverture ainsi pratiquée débouche sur un élément encore inexploré du plateau de jeu, l'élément est remis à l'endroit dès qu'un Archeprimat franchit le passage effondré. Ce mode de progression n'étant pas particulièrement discret, le joueur des Archeprimats perd automatiquement toute chance de surprendre les Légionnaires - le joueur des Légions est donc autorisé à déployer ses figurines comme il l'entend. L'autocanon ne peut pas être utilisé contre une cible occupant une case adjacente à n'importe quel Archeprimat. Inflige une pénalité de -1 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 10(x2) ; **Portée** : de 2 à 36 cases.

LANCE-FLAMMES

L'autocanon de la Confrérie est une arme polyvalente, vendue avec un incinérateur détachable qui déverse un flot de synthoplasma en fusion. L'incinérateur grille tous les obstacles constitués par les fourrés et la jungle, permettant par la suite d'ignorer les modificateurs dus au terrain difficile. 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. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM (mais aucun marqueur n'est utilisé). **DOM** : 9 ; **Portée** : combat rapproché et de 2 à 5 pas.

COMMANDOS DE LA MORT

Combattant 1

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
12	9	13	3	3	3	10

Tireur d'élite 2

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
9	12	13	3	3	3	10

Sergent de Force d'interposition 3

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
8	11	12	3	1	3	10

Soldat d'interposition 4-7

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
8	10	11	3	1	3	10

Équipement

Combattant : pistolet-mitrailleur, épée tronçonneuse

Tireur d'élite : autocanon double, pistolet

Sergent de Force d'interposition : fusil d'assaut

Soldat d'interposition : fusil d'assaut

Règles spéciales :

Les combattants a droit à deux test d'attaque en combat rapproché par action. Si la première cible est tuée et qu'il lui reste un test d'attaque à effectuer, le combattant peut le transférer sur un autre adversaire se trouvant dans une case adjacente mais avec une pénalité de -4 à son COM.

ÉPÉE TRONÇONNEUSE

Arme d'officier combinant un poids à stabilisation gyroscopique et une sorte de tronçonneuse, permettant ainsi d'assommer la victime tout en lui ouvrant les entrailles. **DOM** : 10 ; **Portée** : combat rapproché uniquement.

PISTOLET-MITRAILLEUR

Le pistolet-mitrailleur est l'arme standard des Commandos de la mort équipés d'armes de combat rapproché. Elle peut être utilisée pour toucher plusieurs fois la même cible ou de toucher plusieurs cibles successivement. Cette arme donne droit à 2 tests d'attaque par action. Si la première cible est tuée et qu'il reste un test d'attaque à effectuer, le tireur peut le transférer sur un autre adversaire et dans sa ligne de mire. Naturellement, ces attaques restantes ne lui permettent pas de viser une cible hors de portée de l'arme ou en dehors de son arc de tir. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM. **DOM** : 10 ; **Portée** : de 2 à 10 cases.

PISTOLET

L'arme standard des Commandos de la Mort qui ne sont pas équipés d'armes de combat rapproché. Ce pistolet tire des balles de 10 mm. Il est idéal pour les courtes distances. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM. Confère un bonus de +2 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 9 ; **Portée** : combat rapproché et de 2 à 6 cases.

FUSIL D'ASSAUT

Sans représenter pour autant le meilleur des fusils d'assaut, il est l'arme la plus répandue en dehors des forces militaires, à la fois grâce à ses innombrables copies pirates et à sa versatilité.

DOM : 10 ; **Portée** : de 2 à 36 cases.

AUTOCANON DOUBLE

L'autocanon double tire des grenades perforantes à longue distance. Il peut être employé pour servir à percer un mur ou à faire effondrer un passage - chaque coup réussi dégage ou bloque une case de grotte - si le Commando de la Mort tire à travers un mur épais de plus de deux cases, sa tentative se solda par un échec. Le joueur des Légions vérifie une fois le tir effectué et informe le joueur des Commandos de la Mort de sa réussite ou de son échec. Si l'ouverture ainsi pratiquée débouche sur un élément encore inexploré du plateau de jeu, l'élément est remis à l'endroit dès qu'un Commando de la Mort franchit le passage effondré. ce mode de progression n'étant pas particulièrement discret, le joueur des Blood Berets perd automatiquement toute chance de surprendre les Légionnaires - le joueur des Légions est donc autorisé à déployer ses figurines comme il l'entend. L'autocanon ne peut pas être utilisé contre une cible occupant une case adjacente à n'importe quel Commando de la Mort. Inflige une pénalité de -1 au TIR de l'utilisateur. **DOM** : 11(x2) ; **Portée** : de 2 à 36 cases.

LÉGIIONS

Commandeur Népharite 1

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
11	7	14	3	3	3	12

Nécromutant 2

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
8	8	11	3	1	3	8

Légionnaire 3-10

COM	TIR	AUT	ACT	BLE	DEP	ARM
6	7	8	3	1	3	7

Équipement :

Commandeur Népharite : azogar

Nécromutant : belzarach

Légionnaire : kratach

Règles spéciales :

Les Légionnaires ne peuvent viser et se mettre en attente. Ils bénéficient aussi d'un bonus de +3 à tous leur test d'armure à l'exception des dommages infligés par un autocanon.

Le Commandeur Népharite a une compétence Symétrie Obscure égale 13 et peut choisir jusqu'à 2 sorts différents par partie. Pour lancer un sort, il doit dépenser une action et obtenir un jet inférieur à sa compétence minorée par le niveau du sort.

CÉCITÉ (NIVEAU 1)

La victime souffre d'une cécité temporaire pendant 2 tours. Son déplacement est limité à 1 case par action. Aucune autre action ne peut être entreprise. La victime a droit à un test d'Autorité.

ONDE DE DOULEUR (NIVEAU 1)

Le Népharite déclenche une soudaine impression de douleur dans l'esprit de la victime. Celle-ci ne pourra agir à sa prochaine activation. La victime a droit à un test d'Autorité.

AURA OBSCURE (NIVEAU 2)

Le Népharite s'enrobe d'une aura noire et menaçante. Durant le reste du tour de jeu, tous les Blood Berets activés en vue du Népharite ou parvenant près de lui doivent faire un test d'Autorité aussitôt qu'ils l'aperçoivent, avec les conséquences suivantes :

- Si le résultat est inférieur ou égal à son Autorité, le Blood Beret peut attaquer le Népharite et les Légionnaires environnants avec une arme à feu mais ne peut pas s'en approcher davantage.
- Si le résultat est supérieur à son Autorité, le Blood Beret est incapable de combattre.

COURT-CIRCUIT (NIVEAU 2)

Si le Népharite se concentre sur un appareil électronique de petite taille, par exemple un ordinateur, un système de guidage ou une arme à énergie, il peut le détruire de façon permanente. Les objets purement mécaniques ne sont pas affectés. L'équipement pouvant être court-circuité est signalé dans sa description.

EMPRISONNEMENT (NIVEAU 3)

Le Népharite peut emprisonner l'âme d'un Blood Beret qu'il a tué en combat rapproché, faisant du cadavre un esclave dévoué. Il doit procéder à l'emprisonnement de sa victime immédiatement après l'avoir tuée et ne peut pas se déplacer entre-temps.

Le joueur des Légions prend le contrôle de la figurine Blood Beret tué. Le soldat emprisonné possède les mêmes caractéristiques que s'il était blessé. Le corps est détruit à la première blessure reçue. Chaque soldat emprisonné sera activé dorénavant par le joueur des Légions comme s'il s'agissait d'un légionnaire supplémentaire.

COMPRESSION (NIVEAU 3)

En compressant la réalité, le Népharite parvient à se déplacer instantanément d'un endroit à un autre, d'un nombre de cases égal à la valeur de sa compétence en Symétrie Obscure. Il doit malgré tout se conformer aux règles de déplacement ordinaires (il ne peut pas traverser un mur ni une case contenant une autre figurine, par exemple).

FLOT D'ACIDE (NIVEAU 4)

Un flot d'acide jaillit du sol et se déverse sur une zone de 4 cases. Placez le marqueur d'acide sur le plateau de jeu et faites un jet d'Armure pour chaque figurine touchée. Le flot continue à être alimenté tant que le Népharite peut voir une partie du marqueur et dépense une action à chaque tour à cette fin. Toute figurine pénétrant ou se trouvant dans la mare d'acide doit faire un test d'Armure. **DOM** : 12

PUIT DIMENSIONNEL (NIVEAU 4)

La victime se trouve téléportée dans une dimension où régle le Mal à l'état pur. Sa figurine est retirée du jeu pendant 1 tour. À son retour elle effectue un test d'Armure contre des DOM 10. En cas d'échec, le personnage ne revient pas.

DISTORSION (NIVEAU 4)

Le Népharite peut créer une distorsion du continuum espace-temps. L'élément de plateau qu'il occupe pivote de 180 degrés, bouleversant ainsi la disposition du plateau de jeu. Les figurines et marqueurs présents pivotent avec le terrain.

MORT-TEMPS (NIVEAU 5)

Le Népharite peut stopper le cours du temps pendant un bref instant et se déplacer librement au cours de cette interruption temporelle. Il bénéficie aussitôt d'une nouvelle activation pour ce tour de jeu. Ce pouvoir ne peut être employé qu'une seule fois dans une mission (on considère que le pouvoir est utilisé même si le jet échoue).

KRATACH

Ce fusil d'assaut est une des armes standards des Légionnaires. de fabrication humaine à l'origine, il a été transformé par la technologie des Légions Obscures. Il comporte d'étranges améliorations, mais se montre également hautement imprévisible et porté à exploser au visage de son utilisateur. Un des ajouts est une sorte de baïonnette, une vibro-lame en dents de scie fixée sous le canon qui permet de porter des attaques meurtrières en combat rapproché. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché avec une pénalité de -4 au COM mais un bonus de +3 au DOM. **DOM** : 10 ; **Portée** : combat rapproché et de 2 à 36 cases.

BELZARACH

Ce gros fusil noir est un automatique qui tire des balles de gros calibre. Possédant deux poignées, il est hérissé de pointes et d'arêtes tranchantes. C'est une arme qui peut être employée à la fois à distance et pour le combat rapproché, c'est à dire qu'elle peut également tirer dans les cases adjacentes en utilisant la caractéristique COM. **DOM** : 11 ; **Portée** : combat rapproché et de 2 à 36 cases.

AZOGAR

L'Azogar est une arme de combat rapproché constituée d'un long manche terminé à une extrémité par une scie circulaire qui tourne à une très grande vitesse. sa longueur permet à son utilisateur d'attaquer en combat rapproché à une case de distance (sans avoir à se retrouver dans une case adjacente à son adversaire). **DOM** : 14 ; **Portée** : combat rapproché uniquement.