



ASALIAH	AMBASSADEUR INFERNAL	SUCCUBE	DAMNE DE LA COLERE	DAMNE DE LA PARESSE
CHARISME CONCENTRÉ ÉVASIF LÉVITATION TERREUR	GARDE DU CORPS TERREUR RÉSISTANCE 4	CHARISME ÉVASIF RICOCHET	FURIEUX	ATTRACTION 3 DÉPLOIEMENT AVANCÉ 4 LENT TENACE

Attraction X. Tous les adversaires situés à x toises ou moins du combattant sont obligés de venir à son contact lors de leur activation (ou de s'en rapprocher le plus possible – voir cependant les exceptions ci-dessous). Cette capacité n'est valable que s'ils ne sont ni l'un ni l'autre déjà engagés au contact. Si un combattant dispose d'Attraction mais se situe derrière des combattants alliés qui empêchent un combattant adverse de venir à son contact, ce dernier viendra alors au contact du défenseur auquel correspond la première zone de contrôle dans laquelle il entre pour se rapprocher du combattant qui possède Attraction. Si un combattant dispose d'Attraction mais se situe derrière un terrain Impraticable pour celui qui devrait être affecté (et qu'il ne peut le contourner pour engager son adversaire durant son activation), la capacité n'a aucun effet et le combattant peut se déplacer normalement. Un combattant qui se trouve à la fois dans une zone de contrôle et dans une zone d'attraction devra aller au contact du combattant qui l'attire (cela ne lui coûtera aucun point de Commandement). Si le combattant se trouve dans plusieurs zones d'attraction, il peut choisir vers quel combattant il se dirige. Les lémures ne sont pas affectés par cette capacité

Charisme X. Tous les combattants alliés dans un rayon de 4 toises autour du combattant bénéficient d'un bonus de +x CBT. Un combattant ne peut bénéficier que d'un seul bonus de Charisme par passe d'armes (celui qui offre le plus de bonus).

Concentré. Le combattant ne déclenche pas d'attaque sans riposte lorsqu'il effectue une action de Focalisation au contact d'un adversaire. En revanche, on effectue à la place une passe d'armes normale. Lorsque le combattant effectue une action de Concentration au contact

d'un adversaire, il dispute la passe d'armes sans être affecté par les modificateurs habituellement liés à cette action.

Déploiement avancé X. Le combattant, s'il est placé sur le champ de bataille au début de la partie, peut être placé jusqu'à x toises de sa zone de déploiement normale (mais hors d'une zone de contrôle adverse). Il sera placé après les combattants qui ne possèdent pas cette capacité (p. 187).

Évasif. Cette capacité ne peut être utilisée que si le combattant et au moins un de ses alliés sont engagés contre un même adversaire. Lors d'une de ses activations, ce dernier ne peut pas choisir comme cible le combattant Évasif. Si tous les adversaires avec lesquels un combattant est au contact possèdent cette capacité, c'est le joueur qui les contrôle qui décide contre qui s'effectue la passe d'armes

Furieux. Lorsqu'il effectue une Charge, le combattant ne subit pas le malus de Charge au jet d'attaque (qui est normalement de -1 CBT).

Garde du corps. Le combattant qui dispose de cette capacité augmente de 1 la Protection des alliés avec lesquels il est en contact. Cette capacité ne peut pas accroître la Protection des alliés au-dessus de 3 (si elle est déjà supérieure ou égale à 3, elle garde sa valeur normale). Ce bonus est appliqué après tous les autres : il est donc pris en compte après un éventuel bonus de couverture (ou de Résistance).

Lent. Si le combattant se déplace en Charge, il peut entrer en contact avec un adversaire, mais il fera alors bénéficier ce dernier d'une attaque sans riposte

affectée d'un malus de -1 CBT au lieu d'effectuer une passe d'armes.

Lévitacion. Le déplacement du combattant n'est pas affecté par les éléments de décor Difficiles (p. 187) mais reste affecté normalement par toutes les autres capacités des terrains (Impraticable, etc.). Il peut se déplacer à travers les combattants hauts de moins de 3 toises de haut, mais il est normalement affecté par les zones de contrôle. Le combattant ne peut toutefois pas terminer son activation sur une figurine.

Résistance (mot-clé) X. Le combattant est naturellement protégé contre l'effet spécial ou le type de dégâts indiqué dans sa description (état, flammes, poison...). Il bénéficiera donc d'un bonus de Protection de +x contre les dégâts d'un effet ou d'une arme de ce type.

Ricochet. À chaque fois qu'il subit des dégâts, le combattant disposant de cette capacité inflige automatiquement 1 point de dégâts (la Protection n'est pas prise en compte) à l'adversaire qui les lui a infligés. Cette capacité s'applique uniquement suite à des dégâts reçus lors d'une passe d'armes ou d'un tir (mais pas suite à un état, un ordre, une aura, une capacité spéciale, une explosion ou un souffle).

Tenace. Le combattant dispose d'un bonus de +1 CBT si un combattant entre en contact avec lui alors qu'il est en attente.

Terreur. Les adversaires au contact de ce combattant sont affectés d'un malus de -1 CBT. Un combattant ne peut être affecté que par un seul malus de Terreur (le plus important).



ÉTATS

Consumé (type de l'effet • durable ou pas de précision • xly)

Le combattant affecté perd x points de vie pendant les y prochaines phases d'entretien • En action de Focalisation le combattant peut stopper tous les effets Consumés qui ne sont pas durables

Par défaut il est possible de perdre cet état prématurément. Le combattant affecté devra pour cela effectuer une action de Focalisation. Tous les états Consumés dont il pourrait être la victime sont stoppés immédiatement (et même s'ils sont de type différent). Par contre, si l'effet est durable, il se poursuivra nécessairement jusqu'à son terme. Les effets Consumés de types différents se cumulent. Lorsqu'un combattant est affecté par deux effets Consumés de même type, on modifie les valeurs x et y en prenant les plus hautes valeurs possibles.

Contrôlé X

Le combattant qui entre dans cet état passe sous le contrôle du joueur adverse lors des ses x prochaines activations • Pas d'ordre • Actions limitées

Le joueur qui prend le contrôle de ce combattant lui fera jouer ses x prochaines activations (en l'utilisant comme l'un de ses propres combattants lors de la phase d'actions). Tant qu'il n'a pas été activé, il compte comme un combattant en attente du camp de son nouveau propriétaire pour la règle d'infériorité numérique. Un combattant Contrôlé ne peut effectuer que l'un des ordres suivants : **Marche, Course, Assaut, Charge, Mêlée, Tir ou Fuite**. Un combattant Contrôlé ne peut pas recevoir ou donner d'ordre, il ne peut pas non plus utiliser ses auras ou

invoker de lémures. Un combattant Contrôlé peut se déplacer rapidement en terrain difficile et sortir d'une zone de contrôle au coût de 1 point de Commandement qui sera payé par le joueur qui le contrôle à ce moment là.

Immobilisé X

-3 Défense • Pas d'action • Pas d'ordre • Pas d'attaque (contact ou distance) • Pas de zone de contrôle

Un combattant Immobilisé ne peut rien faire lorsqu'il est activé. Il ne peut donc pas riposter s'il est attaqué au contact (toutes les passes d'armes contre lui sont des attaques sans riposte) et il fait une cible facile pour les tireurs. Il lui est impossible d'agir et de donner ou de recevoir des ordres. Un combattant Immobilisé n'a pas de zone de contrôle. Un combattant au contact avec un combattant Immobilisé n'est pas considéré comme étant engagé mais peut tout de même l'attaquer. Un combattant Immobilisé doit être activé x fois avant que cet état ne disparaisse. Chaque fois qu'un combattant Immobilisé est activé, un de ses adversaires (au choix du joueur qui le contrôle) à son contact bénéficie d'une attaque sans riposte contre lui.

Mis au sol

-2 Combat • -2 Défense • Pas d'ordre • Pas d'action autre que celle de se relever • Pas de zone de contrôle • Se relève lors de sa prochaine activation

Lors de sa prochaine activation après sa Mise au sol, le combattant devra se relever. Il ne pourra entreprendre aucune autre action et il ne pourra ni donner ni recevoir d'ordre. Si le combattant est attaqué au contact alors qu'il est au sol, il

se relève immédiatement mais effectue la passe d'armes avec les malus de la mise au sol (-2 CBT et -2 DEF). S'il survit à cette attaque, on considère qu'il n'est plus Mis au sol (à moins qu'il ne soit de nouveau affecté par cet état). Si le combattant se relève alors qu'il est au contact d'un adversaire, on effectue immédiatement une passe d'armes avec les malus de la mise au sol. S'il survit à la passe d'armes, il se relève. Un combattant au sol n'a pas de zone de contrôle. Un combattant au contact avec un combattant mis au sol n'est pas considéré comme étant engagé mais peut tout de même l'attaquer.

Ralenti X

-2 Déplacement • Activé en dernier

Un combattant Ralenti sera toujours le dernier combattant de sa compagnie à être activé. Si plusieurs combattants d'une même compagnie sont Ralenti, une fois que les autres combattants auront été activés, le joueur pourra alors choisir l'ordre dans lequel il active ceux qui sont Ralenti. Même l'utilisation de Vae soli ne permettra pas au combattant d'agir plus tôt dans la phase d'actions. Un combattant ralenti doit être activé x fois avant que cet état ne disparaisse.

Sonné X

-1 Combat • -1 Défense • Pas de tir • Pas d'ordre • Pas de zone de contrôle

Il ne peut pas recevoir d'ordre ni en donner. Il ne peut pas effectuer d'action de Tir. Un combattant Sonné n'a pas de zone de contrôle. Un combattant sonné doit être activé x fois avant que cet état ne disparaisse.

CAPACITÉS DES ARMES

Allonge X. La zone de contrôle du combattant s'étend à x toises autour de son socle.

Coups pénétrants X. Le combattant réduit la Protection de l'adversaire de x avant d'infliger ses dégâts. Il est impossible de réduire la Protection d'un combattant en dessous de 0. Lors d'un tir, cette capacité peut aussi affecter le bonus de Protection offert par une couverture. Cette réduction de Protection ne dure que le temps que le coup soit porté.

Drain de vie X. Le combattant inflige à son adversaire x points de dégâts sans tenir compte de sa Protection ou d'une éventuelle immunité (autre qu'immunité au Drain de vie). Il regagne un nombre de Points de vie égal au nombre de points de dégâts effectivement causés. Un combattant peut regagner les Points de vie qu'il vient de perdre lors de la passe d'armes où cet effet se déclenche, sauf s'il vient de mourir.

Douleur X. Lorsque cet effet est appliqué à un adversaire, celui-ci est alors immédiatement affecté des malus de l'état Blessé (tout en restant à son niveau

de points de vie actuel) pour une durée de x tours. Rien ne se passe si l'adversaire est déjà Blessé. Un combattant fanatique ou berserker sera affecté normalement (pour lui, subir les effets de la Douleur sera plutôt positif). Un combattant qui ne possède pas d'état Blessé n'est pas affecté par cette capacité.

Premier choc X. Ce combattant obtient un bonus de +x CBT lors de la première passe d'armes contre un adversaire avec lequel il vient d'entrer en contact ou qui vient d'entrer en contact avec lui.