



|                    |                        |   |                                     |   |  |                 |
|--------------------|------------------------|---|-------------------------------------|---|--|-----------------|
| FRANCISCO VARGAS   | AIDAN SAINT JAMES      | ANNA BOGDA PAVLOVA                        | SARA ZINGARESCE                     | BRETCHEUR   | MISSIONNAIRE                                     | ARQUEBUSIER     |
| CHARISME<br>TENACE | TENACE<br>TIR DÉFENSIF | GARDE DU CORPS<br>GUÉRISSEUR 3<br>TERREUR | ESQUIVE 2<br>FUYANT<br>ATTRACTION 3 | CHARISME<br>INSAISSABLE<br>MAITRE D'ARMES<br>TIR DÉFENSIF | ENNEMI JURÉ 2<br>(DÉMONS ET DAMNÉS)<br>FANATIQUE | TIREUR ENTRAÎNÉ |

**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).

**Ennemi juré (mot-clé) X.** Lorsqu'il affronte un adversaire spécifique (défini par le mot-clé), le combattant bénéficie d'un bonus de +x CBT et son adversaire bénéficie d'un bonus de +x divisé par deux (arrondi à l'entier supérieur) CBT.

**Esquive X.** Dès que le combattant est contacté, il peut tenter une esquive. Lancez 1d6. Sur un résultat de x ou moins, le combattant est aussitôt déplacé jusqu'à une distance de 3 toises. Bien évidemment, le mouvement de l'adversaire cesse dès le contact. Il n'est possible de tenter qu'une seule Esquive par phase d'actions. Il est impossible de contacter un combattant adverse ou d'entrer dans une zone de contrôle adverse avec le mouvement de 3 toises de l'Esquive (on peut bien entendu sortir de la zone de contrôle de l'adversaire ainsi esquivé). Si le mouvement d'esquive ne peut pas être effectué, l'Esquive n'a pas lieu. Un combattant Mis au sol ou déjà engagé ne peut pas utiliser cette capacité.

**Fanatique.** Dès qu'il passe à l'état Blessé, le combattant n'est pas affecté par les modificateurs normaux de cet état mais par les modificateurs suivants : -1 DPT, -1 TIR, +1 CBT, +1 DEF (5 maximum), +1 FOI. Sur les cartes de recrutement, les valeurs « Fanatique » d'un combattant sont indiquées en rouge.

**Fuyant.** Lorsque le combattant annonce son intention de fuir un combat au contact, son adversaire subit un malus de -2 CBT à son jet d'attaque sans riposte de Fuite.

**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).

**Guérisseur X.** Cette capacité est un pouvoir exténuant. Le combattant qui en dispose doit donc effectuer une action de Focalisation lors de son activation pour l'utiliser. Le combattant peut faire regagner x Points de vie à lui-même ou à un allié avec lequel il est en contact. Cette capacité ne peut pas être utilisée pour guérir un combattant Invulnérable.

**Insaissable.** Le combattant n'est pas affecté par les zones de contrôle adverses. Il peut donc les traverser sans générer d'effet particulier. Cette capacité annule l'Attaque d'opportunité.

**Maître d'arme X.** Le combattant doté de cette capacité spéciale peut, une fois que son adversaire au contact a effectué toutes ses relances, l'obliger à relancer une fois x dés qui indiquent une touche. Note importante : cette capacité permet exceptionnellement de relancer des dés déjà relancés.

**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).

**Tir défensif.** Si le combattant est contacté alors qu'il est en attente, libre et disposant d'une attaque à distance disponible (arme utilisable et chargée), il peut effectuer un tir à bout portant sur son adversaire avant que ne débute la passe d'armes.

**Tireur entraîné X.** Le combattant reçoit un bonus de +x TIR s'il ne se déplace pas lors d'une action de Tir.



## 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 les 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

**Encombrante X.** Dès la deuxième passe d'armes contre un même adversaire, le combattant équipé d'une arme qui possède cette capacité subit un malus de -x CBT. Ce malus n'est applicable que si le contact n'a pas été rompu par les combattants entre les deux passes d'armes.

**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.

**Rechargement X.** Pour pouvoir tirer à nouveau avec l'arme qui possède cette capacité, le combattant doit effectuer x actions de Focalisation.

Ces actions doivent être consécutives. Par souci de commodité, il est bon d'indiquer sur la carte du combattant le nombre d'action de Focalisation restant pour le rechargement (il est notamment possible d'utiliser des marqueurs ou de noter les actions directement sur les cartes de recrutement à l'endroit prévu). Toutes les armes qui possèdent cette capacité commencent la partie chargée. Si le combattant est engagé pendant son rechargement, il a deux

possibilités : soit il combat normalement et repart à zéro dans le rechargement de son arme, soit il garde le bénéfice des actions de Focalisation déjà effectuées mais subit alors une attaque sans riposte de Focalisation.