

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge

Pirates de Sartosa - Beta (v1)
Version française



Une création non-officielle



Pirates de Sartosa

Règles spéciales de l'armée

Le Pied Marin

La figurine peut relancer tout ses tests de *Terrains Dangereux* ratés. Cette règle s'applique même si la figurine recoit une monture.

Combattant Hors Pair

Si la figurine n'a pas de monture, elle gagne la règle *Parade* quelque soit l'arme qu'elle utilise et ce que cette dernière soit magique ou non.

Boit Sans Soif

La figurine gagne les règles *Frénésie*, *Immunisé à la Psychologie* et fait tout ces tests de *Moral* sur 3d6 en conservant les 2 résultats les plus bas. Un personnage avec cette règle gane également un bonus de +1 en Endurance.

Arme d'Abordage

Les attaques portées avec une Arme d'Abordage conserve tout les bonus/malus accordés par son type décrit dans le livre de règle et ont +1 pour toucher lors du round de combat suivant une charge. Ce bonus ne peut être utilisé que pour les attaques visant l'unité chargée.

Créature Marines

La figurine gagne les règles *Guide (Eaux)*, *Régénération (5+)*, *Distayant*. Les règles s'appliquent même si la figurine est prise comme monture.

Vaisseau Spectrale

Votre Armée peut être transformé en Vaisseau Spectrale et suivra les règles suivantes :

Capitaine Maudit

Votre Général devient le *Capitaine Maudit* de l'armée.

Des Cendres à la Mers

Toutes votre armée suit la règle *Morts-vivants* et perd la règle *Combattant Hors Pair*. Toutes les unités (exeptés vos Personnages) voient leurs CC , CT, I réduit de -1 (jusqu'à un minimum de 1) et leurs Cd divisés par 2 arrondis au supérieur.

À la fin de n'importe quelle phase où le *Capitaine Maudit* est retiré du jeu en tant que perte, toutes les unités de l'armée doivent faire un test de Commandement. Si le test échoue, l'unité subit un nombre de blessures sans aucune sauvegarde autorisée équivalent à la différence entre le résultat obtenu et la valeur de Commandement du test. Ces blessures sont réparties comme pour la règle *Instable*. Le montant de blessures est réduit de 1 si l'unité est à portée de *Tenez les Rangs*.

Au début de votre Tour de Joueur suivant la mort du *Capitaine Maudit*, un nouveau *Capitaine Maudit* peut être choisi. Pour faire ceci, vous devez nommer un autre Personnage. Ce Personnage ne doit pas suivre la règle *Pas Un Meneur*. Si l'armée ne possède pas de Personnage faisant l'affaire, toutes les unités de l'armée doivent faire un nouveau test de Commandement, et subir des blessures comme décrit ci-dessus. Cet effet devra se répéter au début de chacun de vos Tours de Joueur jusqu'à la fin de la partie.

Appel des Abîmes

Toutes votre armée suit cette règle et peut *Ressusciter* des PVs au-delà de l'effectif de départ, en suivant les modalités de *Ressusciter des Figurines*. L'effectif de départ est le nombre de figurines choisi sur la liste d'armée. Les unités peuvent même dépasser l'effectif maximal autorisé sur leur fiche d'unité. La taille des unités ne peut pas être augmentée au delà de deux fois l'effectif de départ.

Invocation

Vos Sorciers doivent sélectionner leurs sorts dans la *Discipline de la Nécromancie*. Reportez vous au tableau suivant pour déterminer le nombre de Points de Vie Ressuscités grâce à l'*Adjuration des Morts de la Discipline de la Nécromancie*.

Type de Troupe	Invocation
Infanterie	1d6+3
Infanterie Monstreuse	1d3+1
Bête de Guerre	1d3+3
Bête Monstreuse	2
Monstre	1
Cavlerie Monstreuse	1d3+1
Nuée	1d6+4
Char	1
Machine de Guerre	1d3

NB : Un Personnage quelque soit son Type de troupe ne peut Ressusciter qu'1 seul PV.

Armurerie

Mousquet : Portée 16", Force 4, *Perforant (1)*, *Tir Multiples (1d3)*, *Encombrant*.

Cannonade de Pont : Portée 24", Force 5, *Perforant (1)*, *Encombrant*.

Bombarde de coque : Portée 32", Force 6, *Perforant (1)*, *Mouvement ou Tir*.

Canon à poudre noire : Peut tirer de deux façons.

- Comme un Canon (1d6), Portée 48", Force 10, *Blessures Multiples (Artillerie)*, *Perforant (1)*.

- Comme une Batterie de tir, Portée 16", Force 4, *Perforant (1)*, *Tirs Multiples (2D6)*.

Harpon : Arme d'artillerie (Baliste), Portée 48", Force 6, *Blessures Multiples (1d3)*, *Perforant (6)*, +1 pour toucher les *Grandes Cibles*.

Gueule a Rhum : Arme d'artillerie (Canon à flammes), Portée 16", Force 4, *Attaques Enflammées*, *Blessures Multiples (1d3)*.

Objets Magiques

Armes magiques

Sabres des Serpents de Mers.....50 pts
Paire d'Armes. Les attaques faites par cette arme ont *Attaques Empoisonnées*, *Perforant (6)*.

Crochet du Capitaine Cook.....45 pts
Arme de Base. Le porteur gagne un bonus de +2 en Force et *Perforant (1)*.

Pistolet a Silex d'Engardi.....25 pts/15 pts
Pistolet. Le porteur relancer ses jets pour blesser au tir quand il utilise cette arme.

Armures magiques

Rondache d'Ebène.....20 pts
Bouclier. Le porteur gagne la règle spéciale *Distayant*.

Cape en peau de Kraken.....30 pts
Aucun type. Le porteur possède une *Protection Innée (4+)*.

Bannières magiques

Bannière de Goldynn Roger.....60 pts
Le porteur et son unité gagne les règles *Peur* et *Charge Tonitruante*.

Objets cabalistiques

Sceptre de l'Oubli.....40/30 pts
Après avoir généré ses sorts, le porteur perd un sort déterminé aléatoirement; mais il gagne un bonus de +2 pour lancer et dissiper les sorts.

Talismans

Pièce des 9.....15 pts
Les attaques au corps à corps contre le porteur doivent relancer tout '6' naturel obtenu lors du jet pour blesser.

Tête réduite de la Chance.....55 pts
Le porteur gagne une *Sauvegarde Invulnérable (3+)* mais devient sujet à la *Stupidité*.

Objets Arcaniques

Trésor Maudit des Anciens.....35 pts
Le porteur devient un *Apprenti Sorcier de Niveau 1* et sélectionne ses sorts dans la *Discipline de la Mort*.

SEIGNEURS

Seigneur des Pirates

90pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Seigneur des Pirates	3	6	5	4	4	3	5	4	8	Infanterie	20*20

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : Le Pied Marin, Combattant Hors Pair, Arme d'Abordage.

Equipement : Armure légère.

Options :

Objets Magiques jusqu'à.....100pts

Peut prendre (un seul choix) :

Serpent de Mers.....35 pts

Galion Volant.....100 pts

Île-Tortue.....200 pts

Peut être équipé (un seul choix) :

Paire d'Armes.....3 pts

Arme lourde.....4 pts

Pistolet.....6 pts

Paire de Pistolet.....8 pts

Mousquet.....10 pts

Lance légère & Arme de Jet.....10 pts

Peut avoir une des règles suivantes (Unique pour chacune d'elle) :

Chants des Pirates (A pied uniquement).....15 pts

Boit Sans Soif.....30 pts

A l'Abordage! Pas de Quartier.....100 pts

Chants des Pirates : La figurine doit être votre *Général* et sa *Présence Charismatique* est augmentée de 6".

A l'Abordage! Pas de Quartier : Toutes les figurines de votre armée peuvent choisir d'utiliser la règle *Avant-Garde*.

Maître des Fers

75pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Maître des Fers	3	5	3	4	4	3	5	3	7	Infanterie	20*20

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : Le Pied Marin, Haine, Pas un Meneur, Insignifiant, Aux Fers Chiens!!.

Equipement : Armure légère.

Options :

Objets Magiques jusqu'à.....100pts

Peut être équipé (un seul choix) :

Paire d'Armes.....3 pts

Arme lourde.....4 pts

Aux Fers Chiens!! : La figurine doit rejoindre une unité de "Mis Aux Fers" et n'est pas sujet à la règle *Au Premier Rang*. Cette dernière gagne la règle *Haine* et ignore la règle *Voué A Mourir*.

Père des Océans

170pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Père des Océans	3	3	3	3	3	3	3	1	7	Infanterie	20*20

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : Le Pied Marin, Combattant Hors Pair, Arme d'Abordage.

Magie : Maître sorcier de niveau 3 qui utilise les Disciplines de la Mort, de l'Ombre, du Feu ou des Cieux.

Options :

Objets Magiques jusqu'à.....100pts

Sorcier de niveau 4.....30 pts

Peut être équipé (un seul choix) :

Paire d'Armes.....3 pts

Arme lourde.....4 pts

Pistolet.....6 pts

Chef Cuistot.....30 pts

Chef Cuistot : La figurine peut choisir ses sorts dans la *Discipline de la Boucherie* et gagne +1 en Force et en Endurance.

HEROS

Capitaine Corsaire

60pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Capitaine Corsaire	3	5	4	4	4	2	4	3	7	Infanterie	20*20

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : Le Pied Marin, Combattant Hors Pair, Arme d'Abordage.

Equipement : Armure légère.

Options :

Objets Magiques jusqu'à.....50pts

Porter la Grande Bannière de l'armée.....25 pts

Peut prendre (un seul choix) :

Serpent de Mers.....45 pts

Galion Volant.....125 pts

Peut être équipé (un seul choix) :

Paire d'Armes.....3 pts

Arme lourde.....4 pts

Pistolet.....6 pts

Paire de Pistolet.....8 pts

Mousquet.....10 pts

Lance légère & Arme de Jet.....10 pts

Peut avoir une des règles suivantes (Unique pour chacune d'elle) :

Chansons des Marins (A pied uniquement).....15 pts

Boit Sans Soif.....30 pts

Chansons des Marins : La figurine doit être porter la *Grande Bannière* de l'armée et la règle *Tenez les Rangs* est augmentée de 6".

Fils des Océans

65pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Fils des Océans	3	3	3	3	3	2	3	1	6	Infanterie	20*20

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : Le Pied Marin, Combattant Hors Pair, Arme d'Abordage.

Magie : Apprenti sorcier de niveau 1 qui utilise les Disciplines de la Mort, de l'Ombre, du Feu ou des Cieux.

Options :

Objets Magiques jusqu'à.....50pts

Sorcier de niveau 2.....25 pts

Peut être équipé (un seul choix) :

Paire d'Armes.....3 pts

Arme lourde.....4 pts

Pistolet.....6 pts

Ondine des Côtes Brisées

55pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Ondine des Côtes B.	5	4	3	3	3	2	3	2	6	Infanterie	20*20

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : Ethéré, Perforant (6), Pas un Meneur, Peur, Mort vivant, Solitaire, Plainte des Âmes.

Options :

Terreur.....30 pts

Doit être équipé (un seul choix) :

Paire d'Armes.....5 pts

Arme lourde.....10 pts

Une Arme Magique jusqu'à.....50pts

Solitaire : La figurine ne peut pas rejoindre d'unité.

Complainte des Âmes : Attaque Spéciale. La figurine peut effectuer une Attaque Spéciale de Tir. Elle peut être faite après une *Marche Forcée* et touche automatiquement avec le profil suivant, Portée 8", Force 3, *Tirs Multiples (1D6+2)*, *Attaques Magiques*. De plus les unités (amis et/ou ennemies) situées dans un rayon de 6" autour d'une figurine avec cette règle souffrent de *Stupidité* et on -1 en Capacité de combat (jusqu'à un minimum de 1).

UNITES DE BASE

Pirate

80pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Pirate	3	3	3	3	3	1	3	1	6	Infanterie	20*20

Taille de l'unité : 20

Règles spéciales : Le Pied Marin, Combattant Hors Pair, Arme d'Abordage.

Equipement : Paired'Armes, Arme de Jet.

Etat-Major :

Champion.....	10 pts
Porte-Etendard.....	10 pts
Bannière de Vétéran jusqu'à.....	25pts
Musicien.....	10 pts

Options :

Jusqu'à 20 figurines supplémentaires.....	5 pts/fig.
Armure légère.....	1 pt/fig.
Pistolet.....	2 pts/fig.

Flibustier

80pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Flibustier	3	3	3	3	3	1	3	1	6	Infanterie	20*20

Taille de l'unité : 10

Règles spéciales : Le Pied Marin, Combattant Hors Pair, Arme d'Abordage.

Equipement : Mousquet.

Etat-Major :

Champion.....	10 pts
Porte-Etendard.....	10 pts
Bannière de Vétéran jusqu'à.....	25pts
Musicien.....	10 pts

Options :

Jusqu'à 10 figurines supplémentaires.....	7 pts/fig.
Armure légère.....	1 pt/fig.

Mis Aux Fers

50pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Mis Aux Fers	3	2	2	3	3	1	3	1	5	Infanterie	20*20

Taille de l'unité : 25

Règles spéciales : Le Pied Marin, Insignifiant, Voué A Mourir.

Etat-Major :

Musicien.....	10 pts
---------------	--------

Options :

Jusqu'à 25 figurines supplémentaires.....	2 pts/fig.
---	------------

Voué A Mourir : Quand une unité avec cette règle doit fuir suite à un test de moral, elle ne fuit pas mais est détruite sur place.

Chien de Rafiot

40pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Chien de Rafiot	6	3	0	4	3	1	3	1	4	Bête de Guerre	20*20

Taille de l'unité : 5

Règles spéciales : Le Pied Marin, Insignifiant.

Options :

Jusqu'à 15 figurines supplémentaires.....	4 pts/fig.
---	------------

UNITES SPECIALES

Frère de la Côte

120pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Frère de la Côte	3	4	3	3	4	1	3	1	7	Infanterie	20*20

Taille de l'unité : 10

Options :

Jusqu'à 10 figurines supplémentaires.....12 pts/fig.

Règles spéciales : Le Pied Marin, Combattant Hors Pair, Arme d'Abordage, Boit Sans Soif, Tirailleurs.

Equipement : Paire de Pistolets, Armure légère.

Etat-Major :

Champion.....10 pts

Porte-Etendard.....10 pts

Bannière Magique jusqu'à.....50pts

Musicien.....10 pts

Pièce d'Artillerie

- pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Pièce d'Artillerie	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Machine de Guerre	60mm
Servant (3)	3	3	3	3	3	-	3	1	6		

Taille de l'unité : 1

Options :

La Pièce d'Artillerie doit choisir entre trois configurations :

Harpon.....65 pts

Canon à poudre noire.....100 pts

Gueule a Rhum.....125 pts

Armures légères.....15 pts

Règles spéciales : Le Pied Marin, Combattant Hors Pair.

Boucanier

90pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Boucanier	3	3	3	3	3	2	3	1	6	Infanterie	25*50

Taille de l'unité : 5

Options :

Jusqu'à 5 figurines supplémentaires.....18 pts/fig.

Armure légère.....2 pts/fig.

Règles spéciales : Le Pied Marin, Combattant Hors Pair, Arme d'Abordage.

Equipement : Bombarde de coque.

Etat-Major :

Champion.....10 pts

UNITES SPECIALES

Rats de Cale

40pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Rats de Cale	6	3	0	2	2	5	3	5	10	Nuée	40*40

Taille de l'unité : 2

Options :

Jusqu'à 4 figurines supplémentaires.....20 pts/fig.

Règles spéciales : Le Pied Marin, Insignifiant, Attaques Empoisonnées.

Galion-Volant

100pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Galion-Volant	1	-	-	4	5	4	-	-	-	Char	50*100
Matelot (4)	-	3	3	3	-	-	3	1	6		

Taille de l'unité : 1

Options :

2 Canonnades de Pont.....30pts/fig.

Jusqu'à 2 figurines supplémentaires.....75 pts/fig.

Si l'unité comprend au moins 2 figurines, elles peuvent devenir *Tirailleurs*.....5 pts/fig.

Règles spéciales : Le Pied Marin, Combattant Hors Pair, Arme d'Abordage, Vol(6).

Équipement : Protection de la monture (6+), Armure légère, Lance légère.

État-Major :

Champion.....10 pts

Porte-Étendard.....10 pts

Bannière Magique jusqu'à.....50pts

Musicien.....10 pts

UNITES RARES

Engance des Profondeurs

150pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Engance des Prof.	6	4	3	5	4	3	3	3	7	Infanterie Monstreuse	40*40

Taille de l'unité : 2

Règles spéciales : Créature Marine, Peur, Soif de Sang.

Equipement : Paired'Armes.

Etat-Major :

Champion.....	10 pts
Porte-Etendard.....	10 pts
Bannière Magique jusqu'à.....	50pts
Musicien.....	10 pts

Options :

Jusqu'à 8 figurines supplémentaires.....50 pts/fig.
Le Champion peut porter une Encre Rouillée.....25 pts

Soif de Sang : Une figurine avec cette règle gagne *Frénésie* et ne peut jamais la perdre.

Encre Rouillée : Arme lourde & Arme de tir, Portée 12", Utilisateur +1, Tir Rapide, Blessures Multiples (Artillerie).

Monstre des Eaux Troubles

- pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Roche-Crabe	6	4	1	5	5	4	4	4	7	Bête Monstreuse	50*50
Hydre des Mers	6	4	1	5	5	5	3	5	7	Monstre	50*100
Léviathan	6	4	1	6	6	6	2	6	8	Monstre	50*100

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : Créature Marine, Attaques Empoisonnées, Coup Fatal, Peur (Roche-Crabe uniquement), Rapide (Hydre des Mers et Léviathan uniquement).

Equipement : Protection Innée (5+).

Options :

Doit choisir une des options suivantes :

Roche-Crabe.....	85 pts
Hydre des Mers.....	185 pts
Léviathan.....	235 pts

Chevaucheur de Serpent de Mers

150pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Chevaucheur	3	4	3	3	3	1	3	1	7	Cavalerie Monstreuse	50*75
Serpent de Mers	6	4	1	5	4	3	4	3	6		

Taille de l'unité : 3

Règles spéciales : Le Pied Marin, Arme d'Abordage (Chevaucheur uniquement), Créature Marine, Peur, Attaques Empoisonnées (Serpent de Mers uniquement).

Equipement : Lance légère, Arme de Jet, Protection de la monture (6+).

Etat-Major :

Champion.....	10 pts
Porte-Etendard.....	10 pts
Bannière Magique jusqu'à.....	50pts
Musicien.....	10 pts

Options :

Jusqu'à 4 figurines supplémentaires.....50 pts/fig.
Armure légère.....4 pts/fig.

UNITES RARES

Géant des Mers

175pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Géant des Mers	6	3	1	6	5	6	3	*	8	Monstre	50*75

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : Créature Marine, Attaques de Géant, Tenace, Immunisé à la Psychologie.

Attaques de Géant : Quand un Géant attaque au Corps à Corps, choisissez une unité en contact socle à socle pour subir son attaque et lancez 1d6. Déterminez ci-dessous la table à utiliser selon le Type de Troupe de l'unité visée, et trouvez l'attaque correspondant au résultat du dé. Il est important de noter que les Attaques de Géant comptent comme des attaques de Corps à Corps et suivent ainsi normalement les règles affectant ces attaques. Le Géant peut également faire son Piétinement.

Infanterie, Bête de Guerre, Cavalerie, Nuée, Machine de Guerre :
1 Hurler / 2 Saute / 3 Ramasse / 4-6 Frappe

Infanterie Monstrueuse, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Char, Monstre ou Monstre Monté :
1 Hurler / 2-3 Tape comme un Sourd / 4-6 Fracasse

Hurler : Ni le Géant, ni l'unité sélectionnée ne peuvent faire d'attaques de Corps à Corps pendant cette phase. Les attaques déjà réalisées, incluant celles réalisées simultanément avec cette attaque, ne sont pas concernées. Le camp du Géant gagne automatiquement le combat de 2. Si deux Géants opposés, ou plus, « Hurlent », le combat est un match nul.

Saute : L'unité sélectionnée subit 1d6 touches de la Force du Géant, réalisées comme si elles suivaient la règle spéciale Attaques de Broyage. Le Géant doit faire un test de Terrain Dangereux.

Ramasse : Choisissez une figurine dans l'unité sélectionnée et en contact socle à socle avec le Géant. Cette figurine doit faire un test de Force et un test de Capacité de Combat. Pour chaque test raté, la figurine subit une touche de la Force du Géant et suivant la règle spéciale Blessures Multiples (1d3).

Frappe : Le Géant fait 2d6 attaques sur l'unité choisie.

Tape comme un Sourd : Choisissez une figurine en contact socle à socle avec le Géant dans l'unité sélectionnée. Cette figurine doit faire un test d'Initiative. Si elle échoue, la figurine subit 2d6 blessures avec Perforant (6).

Fracasse : Choisissez une figurine dans l'unité sélectionnée et en contact socle à socle avec le Géant. Cette figurine subit 1 blessure avec Perforant (6). Si la figurine n'a pas encore attaqué, elle ne peut pas le faire au cours de cette manche. Si la figurine a déjà réalisé ses attaques, elle ne pourra pas attaquer au cours du tour de joueur à venir.

MONTURES

Serpent de Mers

- pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Serpent de Mers	6	4	1	5	4	3	4	3	6		

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : Créature Marine, Peur, Attaques Empoisonnées.

Equipement : Protection de la monture (6+).

Galion-Volant

- pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Galion-Volant	1	-	-	4	5	4	-	-	-	Char	50*100
Matelot (4)	-	3	3	3	-	-	3	1	6		

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : Le Pied Marin, Combattant Hors Pair, Arme d'Abordage, Vol(6).

Equipement : Protection de la monture (6+), Armure légère, Lance légère.

Options :

2 Canonnades de Pont.....30pts

Tirailleurs.....5 pts

Île-Tortue

- pts

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type de troupe	Taille du socle
Île-Tortue	6	3	1	6	8	6	1	4	8	Monstre	100*150

Taille de l'unité : 1

Règles spéciales : Créature Marine, Attaques Empoisonnées, Coup Fatal, Attaque Ecrasante, Immunisé à la Psychologie.

Equipement : Protection Innée (3+).