



PALANITE ENFORCERS

Necromunda © Copyright Games Workshop Limited 2019. Necromunda, GW, Games Workshop, Citadel et tous les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes, personnages associés ainsi que leurs diverses déclinaisons sont soit ® ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, dans le monde. Tous Droits Réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

Site internet de Games Workshop : www.games-workshop.com
Site internet de Forge World : www.forgeworld.co.uk

NOMMEZ VOS ENFORCERS

Les noms d'Enforcer sont des désignations composées d'une lettre d'identifiant de patrouille suivie d'un code individuel d'Enforcer non séquentiel. En l'absence de noms réels, les Enforcers se donnent parfois des surnoms, qui font généralement référence à des événements survenus pendant leur service. Les ruches utilisent souvent leurs propres conventions pour aider à dissimuler l'effectif total de leur contingent d'Enforcers. Voici ci-dessous quelques noms pouvant être utilisés, adaptés ou combinés lorsque vous créez votre patrouille.

- K-096
- P-874
- Z-084
- A-329
- Lucky
- Scorch
- Kroc
- Blackout

COMPOSITION DU GANG

La composition d'une Patrouille d'Enforcers implique plus de restrictions que celle des autres gangs du sous-monde. Cela est dû à la hiérarchie au sein de chaque poste et la stricte structure militaire des Enforcers en général. Un gang de Patrouille d'Enforcer doit suivre ces règles lorsqu'il est fondé et lorsque de nouveaux combattants sont ajoutés au gang.

- Le gang doit comprendre 1 Chef, choisi lorsque le gang est fondé (Palanite Captain). Le Chef peut être amélioré en Subjugator Captain pour le coût indiqué.
- Le gang doit comprendre obligatoirement un minimum de deux Gangers (Palanite Patrolmen) lorsqu'il est fondé :
 - Si le Chef est un Palanite Captain, le gang doit comprendre au moins deux Palanite Patrolmen standards.
 - Si le Chef a été amélioré en Subjugator Captain, le gang doit comprendre au moins deux Palanite Patrolmen ayant été améliorés en Subjugator Patrolmen.
 - De plus, le gang peut comprendre 0-2 Champions (Palanite Sergeants).
 - Le nombre total de Gangers (Palanite et Subjugator Patrolmen) du gang doit toujours être supérieur ou égal au nombre total des autres combattants (Chef et Champions) du gang, sans compter les Aventuriers ni les Rookies.
- Un combattant peut être équipé d'un maximum de trois armes. Les armes marquées d'un astérisque (*) comptent pour deux armes.
- Tout combattant peut prendre de l'Équipement.
- Les accessoires d'arme marqués d'un obèle (†) ne peuvent pas être combinés sur la même arme. Si un tel accessoire est acheté pour une arme, un autre accessoire marqué de la sorte ne peut pas y être ajouté.

Lors d'une campagne, les gangs continuent de suivre ces règles quand de nouveaux combattants sont ajoutés au gang. Les règles additionnelles s'appliquent alors :

- Au cours de la campagne, les recrues ajoutées au gang peuvent être équipées d'objets se trouvant dans le Magot du gang, au lieu d'en acheter de nouveaux.
- Au cours de la campagne, les gangs peuvent acquérir de nouveaux équipements, que ce soit en les achetant dans la Liste d'Équipement de la Maison du gang, ou suite à une Fouille. Ces objets sont ajoutés au Magot du gang et peuvent être distribués à ses combattants durant la séquence d'après-bataille :
 - Un combattant ne peut pas recevoir une nouvelle arme d'un type qui n'est pas autorisé dans son entrée de Liste de Maison.
 - Tout combattant peut recevoir des armes supplémentaires, mais s'il a plus de trois armes, il faudra remplir plusieurs cartes Combattant pour lui, chacune représentant une "panoplie" d'équipement.
 - Un combattant peut se séparer de n'importe quel Équipement lorsqu'il reçoit un nouvel Équipement. L'Équipement ainsi retiré est placé dans le Magot du gang.



**FUSIL DE SNIPER ENFORCER
(DOTATION STANDARD M37,
CF. SECONDE GRANDE
GUERRE CLANIQUE)**

PALANITE ENFORCERS EN CAMPAGNES DOMINION

Une Patrouille d'Enforcers peut être alignée lors d'une Campagne Dominion si désiré (voir le *Livre de Règles Necromunda*), mais en raison de sa nature, elle fonctionnera différemment des autres gangs.

TERRITOIRES & PHASES DE CAMPAGNE

Les Enforcers ne peuvent pas occuper et contrôler des Territoires comme les autres gangs. À la place, ils commencent la campagne en contrôle d'un seul Territoire qui leur est propre : le Poste Palanite.

Phase d'Occupation : À la phase d'Occupation, les Enforcers peuvent défier un autre gang pour un Territoire inoccupé désigné normalement. De même, un autre gang peut défier les Enforcers de combattre pour un Territoire inoccupé désigné normalement. Si les Enforcers gagnent, au lieu de prendre le contrôle du Territoire, ils doivent accomplir l'action Pacifier un Territoire ou Attribuer un Territoire (comme suit).

Phase de Prise de Contrôle : À la phase de Prise de Contrôle, les Enforcers peuvent défier n'importe quel gang pour le territoire contrôlé par ce dernier. Si les Enforcers gagnent, ils doivent accomplir l'action Pacifier un Territoire ou Attribuer un Territoire (comme suit).

Toutefois, si un autre gang défie les Enforcers à la phase de Prise de Contrôle, on considère que le gang lance un assaut audacieux sur le Territoire de Poste Palanite des Enforcers (comme suit). Le gang qui a lancé le défi ne peut pas prendre le contrôle du Poste Palanite, mais sera récompensé en cas de victoire. Les Enforcers ne peuvent pas perdre le Poste Palanite, mais peuvent subir les effets négatifs associés à un assaut réussi contre le Poste Palanite.

ACTIONS DE TERRITOIRE

Si les Enforcers prennent le contrôle d'un Territoire inoccupé ou tenu par l'ennemi, ils doivent accomplir une seule des actions suivantes lors de la Conclusion :

Pacifier le Territoire : Les Enforcers rétablissent l'ordre sur le Territoire. Par une série d'assauts et de raids, ils mettent un terme aux Activités Criminelles et éliminent les auteurs de troubles :

- Les Enforcers prennent le contrôle du Territoire, mais n'en tirent aucun Bénéfice.
- Juste après avoir pris le contrôle du Territoire et après chaque défense réussie du Territoire, les Enforcers gagnent D3+1 en Réputation pour avoir éliminé le crime sur le Territoire.

Attribuer un Territoire : Le joueur Enforcer choisit un autre gang prenant part à la campagne. Le gang choisi gagne le contrôle du Territoire et de toutes les Activités Criminelles qui lui sont associées.

TRIOMPHES

Les joueurs de Palanite Enforcers ne peuvent pas remporter le Triomphe Dominateur. Pour compenser, ils ont un Triomphe qui leur est réservé : **Pacificateur :** Si aucun des joueurs ne peut revendiquer le Triomphe Dominateur – car plusieurs joueurs ont le même nombre de Territoires – le joueur Enforcer remporte le Triomphe Pacificateur.

TERRITOIRE UNIQUE – POSTE PALANITE

Forteresse, prison, et lieu d'exécution, un Poste Palanite incarne l'autorité du Seigneur Helmwar, encadrée à la vue de tous dans la structure du sous-monde sous forme de rocbéton et de plastacier.

TERRAIN FAMILIER

Si les Enforcers sont défiés durant la phase de Prise de contrôle, la bataille qui s'ensuit a automatiquement lieu au Poste Palanite, ce qui illustre l'attaque audacieuse d'un gang sur le Poste :

- Lorsque le Poste Palanite est pris d'assaut, la bataille est automatiquement livrée en utilisant le terrain Zone Mortalis.
- Le joueur qui contrôle les Enforcers dispose toutes les dalles, portes, barricades et tous les autres éléments de terrain éventuels. Il peut également décider du verrouillage d'une ou plusieurs portes. Le joueur qui contrôle les Enforcers traite les portes comme déverrouillées, et peut reverrouiller n'importe quelle porte.
- Le joueur qui contrôle les Enforcers a systématiquement l'Avantage du Territoire Domiciliaire lorsque le Poste Palanite est attaqué.

BÉNÉFICE TERRITORIAL

Revenu : Le gang gagne D6x10 crédits de ce Territoire lorsqu'il collecte des revenus.

Attaque de Gang : Un gang ne peut jamais prendre le contrôle d'un Poste Palanite. Toutefois, un gang qui attaque un Poste Palanite et remporte la bataille qui s'ensuit gagne +5 en Réputation.

"On rapporte que d'honnêtes citoyens sont utilisés comme bouclier. Le Quartier Général informe que des dommages collatéraux sont inévitables. Chargez!"

Enforcer Sergeant
Q-097, Secteur Rho,
Ruche Primus,
Palanite Enforcers

COMBATTANTS

Une Patrouille Enforcer de départ se compose des combattants suivants :

PALANITE CAPTAIN (LEADER) 140 CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	3+	4+	3	3	2	4+	2	4+	6+	5+	6+

ÉQUIPEMENT

Un Palanite Captain est équipé d'un flingue, d'une armure Flak et d'une sous-combinaison renforcée. Il peut choisir des armes dans la Liste d'Armes de Palanite seulement, mais il n'est soumis à aucune restriction d'armes par ailleurs.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Palanite Captain commence avec une compétence gratuite choisie parmi ses sets de compétences Primaires.

Subjugator: Un Palanite Captain peut être amélioré en Subjugator Captain pour +10 crédits :

- Un Subjugator Captain est équipé d'un flingue, d'une armure Flak multicouche et d'une sous-combinaison renforcée. Il peut choisir des armes dans la Liste d'Armes de Subjugator seulement, mais il n'est soumis à aucune restriction d'armes par ailleurs.

PALANITE SERGEANT (CHAMPION)..... 100 CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	4+	4+	3	3	2	4+	1	5+	6+	6+	7+

ÉQUIPEMENT

Un Palanite Sergeant est équipé d'un flingue, d'une armure Flak et d'une sous-combinaison renforcée. Il peut choisir des armes dans la Liste d'Armes de Palanite seulement, mais il n'est soumis à aucune restriction d'armes par ailleurs.

COMPÉTENCE DE DÉPART

Un Palanite Sergeant commence avec une compétence gratuite choisie parmi ses sets de compétences Primaires.

Subjugator: Un Palanite Sergeant peut être amélioré en Subjugator Sergeant pour +10 crédits :

- Un Subjugator Sergeant est équipé d'un flingue, d'une armure Flak multicouche et d'une sous-combinaison renforcée. Il peut choisir des armes dans la Liste d'Armes de Subjugator seulement, mais il n'est soumis à aucune restriction d'armes par ailleurs.



CARABINE À
COMMOTION
(DITE "COGNE-TÊTE"
AUPRÈS DES GANGS)

PALANITE PATROLMAN (GANGER).....70 CRÉDITS

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	4+	4+	3	3	1	4+	1	7+	7+	7+	7+

ÉQUIPEMENT

Un Palanite Patrolman est équipé d'un flingue, d'une armure Flak et d'une sous-combinaison renforcée. Il peut choisir des armes dans la Liste d'Armes de Palanite seulement, mais il n'est soumis à aucune restriction d'armes par ailleurs.

RÈGLE SPÉCIALE

Subjugator: Un Palanite Patrolman peut être amélioré en Subjugator Patrolman pour +10 crédits:

- Un Subjugator Patrolman est équipé d'un flingue, d'une armure Flak multicouche et d'une sous-combinaison renforcée. Il peut choisir des armes dans la Liste d'Armes de Subjugator seulement, mais il n'est soumis à aucune restriction d'armes par ailleurs.

PALANITE ROOKIE PATROLMAN (NOVICE) 0 CRÉDIT CHACUN*

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	CD	SF	V	INT
5"	5+	5+	3	3	1	4+	1	8+	8+	8+	8+

ÉQUIPEMENT

Un Palanite Rookie Patrolman est équipé d'un flingue, d'une armure Flak et d'une sous-combinaison renforcée. Il peut choisir des armes dans la Liste d'Armes de Palanite seulement, et peut seulement être armé de Pistolets, Armes de Base et Armes de Corps à Corps.

RÈGLE SPÉCIALE

***Tout Juste Sorti de l'Académie:** Si le gang de Patrouille d'Enforcers efface un ou plusieurs combattants Morts ou Retirés lors de l'étape 6A de la séquence d'après-bataille, il peut recruter un seul Palanite Rookie Patrolman à l'étape 6B. Cette recrue est ajoutée au gang gratuitement. Tout équipement qui n'est pas listé sur le profil de départ de ce combattant doit être acheté au prix normal, ou fourni en puisant dans le Magot du gang.



LANCE-GRENADES
MODÈLE SUBJUGATION
(DÉPLOIEMENT AUTORISÉ
LORSQUE LE QUOTIENT MOYEN
DE VIOLENCE NON AUTORISÉ
DES GANGS DÉPASSE +17.5%)



BOLTER ENFORCER
(HAUT POTENTIEL UTILITÉ/
EFFICACITÉ EN CAS DE CONTRE-
INSURRECTION, GUERRE
OUVERTE, RECONQUÊTE
DE ZONE ET OPÉRATIONS
D'INCURSION)

"Tireur en hauteur !
Cible confirmée !
Chargez les Fusils
à commotion !
Il nous le faut vivant."

Enforcer Sergeant
"Piston",
Secteur Gamma,
Ruche Mortis,
Palanite Enforcers

COMPÉTENCES ACCESSIBLES

Les combattants de Patrouille d'Enforcers ont accès aux compétences suivantes :

	Agilité	Muscle	Combat	Ruse	Férocité
Captain (Palanite ou Subjugator)	-	Primaire	-	-	Secondaire
Sergeant (Palanite ou Subjugator)	-	Secondaire	-	Primaire	Secondaire
Patrolman (Palanite ou Subjugator)	-	Secondaire	-	-	Secondaire
Palanite Rookie Patrolman	Secondaire	-	-	-	-

	Autorité	Formation Palanite	Sauvagerie	Tir	Savoir
Captain (Palanite ou Subjugator)	Secondaire	Primaire	-	Primaire	-
Sergeant (Palanite ou Subjugator)	Secondaire	Primaire	-	Primaire	-
Patrolman (Palanite ou Subjugator)	-	Primaire	-	Primaire	-
Palanite Rookie Patrolman	-	Primaire	-	Secondaire	-

6

LISTE D'ÉQUIPEMENT DE PATROUILLE D'ENFORCERS

ARMES DE PALANITE

ARMES DE BASE

- Bolter Enforcer..... 50 crédits
- Fusil Enforcer
(avec salve et nuage de grenaille)..... 60 crédits

ARMES DE CORPS À CORPS

- Électrobâton 30 crédits
- Électrosceptre 25 crédits

PISTOLETS

- Flingue 5 crédits
- Pistolet-mitrailleur..... 10 crédits

ARMES SPÉCIALES

- Carabine à commotion 30 crédits
- Fusil de sniper 35 crédits

ARMES DE SUBJUGATOR

ARMES DE BASE

- Lance-grenades modèle Subjugation
(avec grenades Frag et incapacitantes) 50 crédits

ARMES DE CORPS À CORPS

- Bouclier d'assaut modèle Vigilance 40 crédits
- Électrobâton 30 crédits
- Électrosceptre 25 crédits

PISTOLETS

- Flingue 5 crédits
- Pistolet-mitrailleur..... 10 crédits

ARMES LOURDES

- Bélier à percussion lourd* 70 crédits
- Bélier d'assaut modèle SLHG
"Fracasseur" * 90 crédits

ÉQUIPEMENT

GRENADES

- Grenades asphyxiantes 50 crédits
- Grenades aveuglantes..... 15 crédits
- Grenades Frag 30 crédits
- Grenades Fumigènes 15 crédits
- Grenades incapacitantes 15 crédits

ARMURES

- Armure Flak renforcée (Palanite seulement)... 20 crédits
- Armure Flak multicouche renforcée
(Subjugator seulement) 30 crédits

ÉQUIPEMENT DE GANG

- Cache de Munitions..... 60 crédits

ÉQUIPEMENT PERSONNEL

- Balles à Fragmentation
pour pistolet-mitrailleur 10 crédits
- Balles dum-dum pour flingue..... 5 crédits
- Balles Manstopper
pour pistolet-mitrailleur 10 crédits
- Bio-booster..... 35 crédits
- Bio-scanner..... 20 crédits
- Grenades asphyxiantes
pour lance-grenades 30 crédits
- Grenades aveuglantes
pour lance-grenades 15 crédits
- Grenades cauchemar
pour lance-grenades 40 crédits
- Grenades fumigènes
pour lance-grenades 15 crédits
- Grenades Krak pour lance-grenades 35 crédits
- Lampe torche 15 crédits
- Lunette infrarouge[†]..... 40 crédits
- Munitions Penetrator pour bolter..... 20 crédits
- Planque de stim' 30 crédits
- Respirateur 15 crédits

RÉFÉRENCES DES ARMES D'ENFORCER

ARMES DE BASE

Arme	Por		Pré		F	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Bolter Enforcer	12"	24"	+1	-	4	-1	2	4+	Tir Rapide (1)
- avec munitions Penetrator	12"	24"	+1	-	4	-2	2	4+	Instable, Perforant, Tir Rapide (1)
Fusil Enforcer									
- avec salve	4"	12"	+1	-	4	-	2	4+	Contrecoup, Tir Rapide (1)
- avec nuage de grenaille	-	S	-	-	2	-	1	4+	Mitraille, Souffle
Lance-grenades modèle Subjugation									
- avec grenades asphyxiantes	6"	24"	-1	-	-	-	-	5+	Explosion (3"), Gaz, Limité
- avec grenades aveuglantes	6"	24"	-	-	-	-	-	5+	Aveuglant, Explosion (5")
- avec grenades cauchemar	6"	24"	-1	-	-	-	-	6+	Explosion (3"), Gaz, Limité, Peur
- avec grenades Frag	6"	24"	-1	-	3	-	1	6+	Contrecoup, Explosion (3")
- avec grenades fumigènes	6"	24"	-1	-	-	-	-	4+	Fumée
- avec grenades incapacitantes	6"	24"	-	-	2	-1	1	4+	Commotion
- avec grenades Krak	6"	24"	-1	-	6	-2	2	6+	-

ARMES DE CORPS À CORPS

Arme	Por		Pré		F	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Bouclier d'assaut modèle Vigilance	-	E	-	-	F	-	1	-	Bouclier d'Assaut, Contrecoup, Mêlée
Électrobâton	-	E	-	-	F	-	1	-	Choc, Mêlée, Parade
Électrosceptre	E	2"	-	-	F+1	-	1	-	Choc, Mêlée, Polyvalent

PISTOLETS

Arme	Por		Pré		F	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Flingue	6"	12"	+2	-	3	-	1	4+	Abondance, Arme de Poing
- avec balles dum-dum	5"	10"	+1	-	4	-	1	4+	Arme de Poing, Limité
Pistolet-mitrailleur	4"	12"	+1	-	3	-	1	4+	Arme de Poing, Tir Rapide (1)
- avec balles Manstopper	4"	12"	+1	-	4	-	1	4+	Arme de Poing, Limité, Tir Rapide (1)
- avec balles à fragmentation	4"	12"	+1	-	3	-1	1	4+	Arme de Poing, Limité, Tir Rapide (1)

ARMES SPÉCIALES

Arme	Por		Pré		F	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Carabine à commotion	9"	18"	+1	-	3	-1	1	4+	Explosion (3"), Commotion, Contrecoup, Sismique
Fusil de sniper	24"	48"	-	+1	4	-1	1	4+	Contrecoup, Perforant

ARMES LOURDES

Arme	Por		Pré		F	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Bélier à percussion lourd	15"	30"	+1	-	4	-1	1	4+	Commotion, Contrecoup, Sismique
Bélier d'assaut modèle SLHG "Fracasseur"									
- Bélier d'assaut	E	2"	-	-	F+2	-1	2	-	Contrecoup, Mêlée, Pulvériser, Polyvalent
- Lance-grenades auxiliaire avec grenades asphyxiantes	6"	24"	-1	-	-	-	-	5+	Explosion (3"), Gaz, Limité
- Lance-grenades auxiliaire avec grenades Frag	6"	24"	-1	-	3	-	1	6+	Contrecoup, Explosion (3")

GRENADES

Arme	Por		Pré		F	PA	D	Mu	Traits
	C	L	C	L					
Grenade asphyxiante	-	Fx3	-	-	-	-	-	5+	Explosion (3"), Gaz, Grenade
Grenade aveuglante	-	Fx3	-	-	-	-	-	5+	Aveuglant, Explosion (5"), Grenade
Grenade Frag	-	Fx3	-	-	3	-	1	4+	Contrecoup, Explosion (3"), Grenade
Grenade Fumigènes	-	Fx3	-	-	-	-	-	4+	Fumée, Grenade
Grenade Incapacitante	-	Fx3	-	-	2	-1	1	4+	Commotion, Grenade

ARMURES DE PALANITE

Cette section traite de l'Équipement porté par les combattants Palanite Enforcers. Ces objets les aident à survivre aux rigueurs des combats et au rude environnement du sous-monde.

ARMURE FLAK

L'armure Flak confère un jet de sauvegarde de 6+. Contre les armes utilisant un gabarit d'Explosion ou de Souffle, cette protection est améliorée en un jet de sauvegarde de 5+.

ARMURE FLAK RENFORCÉE

L'armure Flak renforcée confère un jet de sauvegarde de 6+. Contre les armes utilisant un gabarit d'Explosion ou de Souffle, cette protection est améliorée en un jet de sauvegarde de 5+. De plus, lorsqu'un combattant ennemi effectue une attaque de tir contre un combattant portant une armure Flak renforcée, la Pénétration d'Armure de l'arme utilisée est diminuée de 1, jusqu'à un minimum de "-".

ARMURE FLAK MULTICOUCHE

Une armure Flak multicouche confère un jet de sauvegarde d'armure de 5+. Contre les armes utilisant un gabarit d'Explosion ou de Souffle, cette protection est améliorée en un jet de sauvegarde de 4+.

ARMURE FLAK MULTICOUCHE RENFORCÉE

Une armure Flak multicouche renforcée confère un jet de sauvegarde d'armure de 5+. Contre les armes utilisant un gabarit d'Explosion ou de Souffle, cette protection est améliorée en un jet de sauvegarde de 4+. De plus, lorsqu'un combattant ennemi effectue une attaque de tir contre un combattant portant une armure Flak renforcée, la Pénétration d'Armure de l'arme utilisée est diminuée de 1, jusqu'à un minimum de "-".

TRAITS D'ARMES

La liste suivante contient les règles de nouveaux Traits d'Armes présentés dans ce supplément.

BOUCLIER À ÉNERGIE/ BOUCLIER D'ASSAUT

Un bouclier à énergie/d'assaut confère +2 au jet de sauvegarde (jusqu'à un maximum de 2+) contre les attaques de corps à corps dans le champ de vision du combattant (son arc frontal de 90°) et de +1 contre les attaques de tir dans son champ de vision (vérifiez avant que la figurine soit mise Au Tapis et Bloquée). S'il n'est pas évident que l'attaquant se trouve dans l'arc frontal de la cible, vérifiez à l'aide d'un gabarit de Champ de Vision : si le centre du socle de l'attaquant est dans cet arc, le bouclier à énergie/d'assaut peut être utilisé. Contre les armes ayant le trait Explosion, utilisez le centre du gabarit d'Explosion comme origine de l'attaque. Si la cible n'a pas d'orientation (par exemple si elle est Au Tapis), le bouclier à énergie/d'assaut ne peut pas être utilisé.

COMPÉTENCES DE FORMATION PALANITE

Cette section fournit la liste des compétences de Formation Palanite, exclusivement réservées à un gang de Patrouille d'Enforcer.

1. JE TE COUVRE

Une fois par round, si ce combattant est Debout et Actif, dès qu'un combattant ennemi visible déclare une action Charger (Double) mais avant de l'effectuer, ce combattant peut interrompre l'Activation du combattant ennemi pour accomplir une action Tirer (Élémentaire), ciblant le combattant ennemi dont l'action a été interrompue. Si l'ennemi est Bloqué ou Gravement Blessé en conséquence, son activation s'achève immédiatement, et son ou ses actions ne sont pas effectuées.

2. JUSTICE DE HELMAWR

Lorsque ce combattant accomplit une action Porter le Coup de Grâce (Simple), il peut effectuer deux jets sur le tableau des Blessures Persistantes et choisir le résultat à appliquer.

3. COMMUNICATION NON-VERBALE

Si ce combattant est Debout et Actif, il peut tenter d'effectuer l'action suivante :

Communiquer (Double) : Choisissez un combattant ami à 6" ou moins. Ce dernier peut aussitôt effectuer un test de Sang-Froid. En cas de réussite, son champ de vision est étendu à 360° jusqu'à la phase de Fin de ce round.

4. PROTOCOLES DE MAÎTRISE

Au lieu d'accomplir une action Porter le Coup de Grâce (Simple), ce combattant peut à la place effectuer une action Maîtriser (Simple) :

Maîtriser (Simple) : Ce combattant est capable de menotter ses adversaires, même dans le feu des combats. Chaque fois que ce combattant effectue cette action, noter qu'il a maîtrisé un combattant ennemi. Lors de la Conclusion, ajoutez 1 au dé pour déterminer si un combattant ennemi a été Capturé pour chaque combattant ennemi qui a été maîtrisé.

5. TRAVAIL D'ÉQUIPE

Quand un combattant avec cette compétence est activé, il peut effectuer une activation de groupe comme s'il était un Champion, comme décrit page 57 du *Livre de Règles Necromunda*. Si ce combattant est un Champion, il peut activer deux combattants supplémentaires Préparés à 3" ou moins de lui au début de son Activation, au lieu d'un seul comme c'est normalement le cas. Si ce combattant est un Leader, il peut activer trois combattants supplémentaires Préparés à 3" ou moins de lui au début de son Activation, au lieu de deux comme c'est normalement le cas.

6. RÉPONSE À LA MENACE

Si un combattant ennemi termine son mouvement à 6" ou moins de ce combattant après avoir accompli une action Charger (Double), et que ce combattant est Debout et Actif et a un pion Paré, ce combattant peut aussitôt s'activer et accomplir une action Charger (Double), en se déplaçant vers le combattant ennemi qui charge. Si, à la fin de ce mouvement, ce combattant a Engagé le combattant ennemi, il peut immédiatement accomplir une action Combattre (Élémentaire) comme d'ordinaire pour un combattant accomplissant une action Charger (Double). Cette activation interrompt l'action du combattant ennemi, en étant accomplie après le mouvement mais avant les attaques. Ce combattant perd alors son pion Paré.