Légionnaire Immortel

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure d'écailles, bouclier)
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 9m.

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde For +5, Con +4
Compétences Athlétisme +5, Perception +4
Immunités aux dégâts poison
Résistances aux dégâts nécrotique
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné, fatigué
Sens vision dans le noir 18m, Perception passive 14
Langues comprend les langues qu il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Puissance 2 (450 XP)

Combat en Formation. Le Légionnaire a un avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir. De plus, le Légionnaire octroie un abri important à ses alliés au lieu d'un abri partiel et il ne considère pas l'espace occupé par ses alliés comme un terrain difficile.

Malédiction de la Légion. Le Légionnaire regagne 5 Points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts radiants ou s'il a gagné des points de vie en étant à 0 PV, cette capacité ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Le Légionnaire meurt seulement sil est a 0 PV au début de son tour, et ne peut pas en regagner par ce biais.

Ténacité de non-vie. Si des dégâts réduisent les PV du Légionnaire à 0, il doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution avec un DD de 5 + les dégâts subis, à moins que les dégâts ne soient radiants ou qu'il ait succombé à un coup critique. S'il réussit, ses points de vie sont seulement réduits a 1.

Actions

Attaques multiples. Le Légionnaire peut réaliser deux attaques.

Lance corrompue. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +5 au toucher, allonge 1,5 m. ou portée 6 / 18 m., une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants ou 7 (1d8 + 3) si utilisée à deux mains, et 3 (1d6) dégâts nécrotiques.

Javeline noire. *Attaque à distance avec une arme :* +5 au toucher, portée 9/36 m., une cible. *Touché :* 4 (1d6 + 2) dégâts de force et 3 (1d6) dégâts nécrotiques.

Mur de lances. À moins que le Légionnaire n'ait réalisé une action à ce tour, il peut utiliser sa réaction pour réaliser une attaque au corps à corps avec une arme contre une créature qu'il peut voir et qui arrive à sa portée. Si l'attaque touche, la créature est repoussée de 1,5 m si elle de taille Grande ou inférieure, et sa vitesse est réduite à 0 pour le reste du tour.

Légionnaire immortel

Les Légionnaires Immortels sont des âmes maudites, condamnées à une non-vie éternelle. Ils étaient autrefois les guerriers d'un empire oublié depuis bien longtemps qui constituait la plus grande puissance civilisatrice du monde connu, propageant la connaissance, l'art, la science et la culture jusque dans les régions les plus reculées.
Ainsi, cet empire dont on ne connaît pas le nom semblait pouvoir durer éternellement, là où tous les autres avaient échoué. Le monde avait enfin vu naître une civilisation sur laquelle le soleil ne se coucherait jamais. En fin de compte, elle connut le même sort tragique que toutes les cultures qui l'avaient précédée.
Plus tragiques encore étaient les causes de sa chute : une corruption interne et une noblesse de plus en plus égocentrique et belliqueuse avaient amené cette puissance autrefois dominante au bord de la dissolution. Alors qu'elle vacillait dangereusement dans ses dernières années - l'œuvre de plusieurs millénaires tombant progressivement en ruines - son empereur, dos au mur, conclut un pacte sombre en tentant vainement d'empêcher l'inévitable.
Cherchant de l'aide auprès de tous ceux qui pouvaient l'écouter, il reçut une réponse improbable de la part d'Asmodée, Seigneur des Neuf Enfers. L'archiduc lui promit un marché unique : la vie éternelle, des armées d'une loyauté inconditionnelle, invincibles et infaillibles, ainsi qu'un règne sans fin. Alors que l'ordre laissait place au chaos le plus total et que son droit d'aînesse tombait en désuétude, il accepta le pacte.
L'empereur et les légionnaires qui le servaient se transformèrent en des êtres pitoyables et squelettiques, incapables de mourir ou de vivre, ces derniers ne répondant qu'à leur nouveau suzerain immortel, incapables de contredire le moindre de ses caprices.
Horrifié par la situation, l'empereur s'enferma dans un caveau dont l'emplacement a depuis longtemps été oublié afin de faire pénitence pour ses pêchés. Laissées ainsi sans ordres ni chef, ses légions éternelles s'éparpillèrent en quête d'un but qu'elles ne pouvaient plus atteindre.

Les forces de la liche s'amassaient devant le castel du Roi. Après des semaines de siège, les armées infatiguables d'os et d'acier lancèrent leur assaut final contre nos troupes affamées. Nous fûmes rapidement submergés. L'huile bouillante ne les affectaient pas, pas plus que nos flèches ou nos lances.
Ils parvinrent à abaisser le pont-levis, et c'est alors que leurs légions mort-vivantes entrèrent, enveloppées d'une brume surnaturelle. Ces squelettes portaient des armures anciennes que notre sage ne put identifier, et des lances d'obsidienne que nulle armée connue n'avait jamais utilisées.
Ils avançaient lentement mais sans jamais s'arrêter, boucliers et lances levées. Ce n'était pas de simples pantins de la liche, car ils avaient une volonté propre, et combattaient comme des hommes expérimentés, avec une rigueur et une synergie qui eurent raison de nos meilleures lames.
Tout en continuant leur marche inexorable, ils protégaient leurs archers et leurs nécromants tandis que ces derniers relevaient nos morts pour mieux tuer les vivants.
Deux heures plus tard, la ville tombait, et nous fûmes capturés avec le Roi.
La suite, vous la connaissez...

-Témoignage du vétéran Primo Gelvanis

Tactiques de combat

Les Légionnaires ont tendance à se regrouper rapidement, formant des rangs et sécurisant les points tactiques afin d'exploiter pleinement leur capacité **Combat en Formation**.
La première ligne de Légionnaires utilise **Mur de Lance** pour repousser les ennemis qui s'approchent tandis que les autres les bombardent avec des **Javelots Noirs**, en se concentrant sur les adversaires vulnérables et blessés.
Si la plupart de leurs facultés mentales ont été compromises par leur malédiction, leur sens tactique, lui, n'a fait que s'affiner au fil de milliers d'années de combats. Contre un adversaire à distance aux capacités supérieures, les Légionnaires se rapprocheront tout en essayant de conserver la cohésion de leur formation, à moins qu'ils ne cherchent à protéger un allié puissant attaquant lui aussi à distance.

Les Légionnaires ont un semblant d'esprit de corps, et tenteront, dans la limite du raisonnable, d'extraire ou de protéger un autre Légionnaire dont la capacité **Malédiction de la Légion** est en cours de rechargement, soit en le tirant hors du combat, soit en repoussant un assaillant le temps d'assurer la fuite de son camarade. Les Légionnaires dont la **Malédiction de la Légion** est en cours de rechargement tenteront d'aller au centre ou à l'arrière de leur formation s'ils le peuvent.
Compte tenu de leur vulnérabilité aux dégâts radiants, les Légionnaires s'attaquent en priorité aux ennemis qui en infligent et concentrent leurs tirs sur eux. En général, les Légionnaires sont censés ralentir et entraver leurs adversaires pour aider leurs alliés, ou bien protéger leurs plus puissantes unités à distance, souvent fragiles, à l'instar des archers ou des mages expérimentés.

Utiliser les Légionnaires immortels

Les Légionnaires peuvent être utilisés dans pratiquement n'importe quel univers où les morts-vivants existent, et permettent de relever la difficulté des combats de bas niveau, en particulier contre des groupes qui n'ont pas de quoi infliger des dégâts radiants pour contrer les capacités de **Malédiction de la Légion** et de **Ténacité de non-vie** des morts-vivants.
Bien qu'ils soient conçus pour être des menaces sérieuses, vous pouvez toujours remplacer la capacité **Ténacité de non-vie** par 10 Points de Vie bonus si vous pensez que vos Joueuses n'ont aucune chance.
Les armes et armures des Légionnaires peuvent facilement être échangées avec d'autres, ce qui vous permet de les transformer facilement en troupes de choc, en cavalerie ou en archers, selon vos besoins ; gardez juste à l'esprit que la capacité **Armes Maudites** s'applique à toutes les armes utilisées par le Légionnaire.
Enfin, n'oubliez surtout pas que les Légionnaires sont loin d'être des morts-vivants sans cervelle et qu'ils ont l'acuité mentale d'un soldat entraîné ayant des milliers d'années d'expérience ; leur sens tactique et leurs compétences sont aiguisées ; leur talent n'a fait que se renforcer avec des siècles de combat.

Crédits

Création originale de Surrealistik.
Illustration en page 1 d'atomhawk et en page 2 de 2RealGames.
Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site The Homebrewery.

Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*.
Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.

Remerciements

Merci au scribe Gaspard pour l'aide à la traduction et à Benoît, Franck, Guillaume C., Guillaume E., Nicolas, Paul, Sébastien G. et Simon pour leur relecture.
Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Alain B., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Jean-Baptiste C., Justine L., Kevin D., Marie O., Maxime D., Michel C., Pierre P., Ronan M., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D..