

# LES KIN, «Ils ont pris Mah Pa! Ils ont pris Mah Pa an 'et lui !!

*Wilbur Abernathy, seul survivant du malheureux « Parti Kurtz – Abernathy », Appalaches 1870*

## Les Crétins du Bayou

Rejoindre cette faction fait de votre équipe un groupe de cannibales dégénérés avec un goût pour la chair humaine - cet acte odieux accorde des pouvoirs surnaturels à ses membres les plus avilis, au détriment de leurs capacités intellectuelles ...

### Avantage de faction: *Le savoir est dangereux*

Ce groupe ne peut pas recruter de Mercenaires - ils ont trop bon goût ! En outre, les membres de cette équipe ne peuvent pas capturer des ennemis pour leur récompense : les phases de Chasseurs de Primes leur sont interdites.

### Avantage de faction: *Goules*

Lorsque vous rejoignez cette faction, votre Boss devient le **Patriarche** ou la **Matriarche** (selon leur sexe) et doit être monté sur un socle de 30mm.

Cette figurine est **Surnaturelle**, **Redoutable** et **Robuste**, ne peut utiliser aucune arme ou équipement et gagne +2 dés en combat, que ce soit en attaque ou en défense. De plus, il commence chaque partie avec deux **jetons de chair** (voir ci-dessous).

De plus, deux autres figurines deviennent des « **cousins** ». Ces figurines sont **Surnaturelles** et **Redoutables**, ne peuvent utiliser aucune arme ou équipement, ont une vitesse de déplacement de 6" et obtiennent +1 en combat, en attaque et en défense. En outre, ils commencent chaque partie avec un **jeton de chair**.

Ensemble, les patriarches / matriarches et les cousins sont appelés **goules**. Les goules ne peuvent jamais être des Arcanistes. Si un Arcaniste devient une goule, il perd tous ses pouvoirs, toutes ses compétences d'arcaniste, et n'est plus considéré comme Arcaniste !

Si une goule meurt, une autre figurine **non Mercenaire** de votre faction devient une nouvelle goule du même type - vous ne pouvez jamais avoir plus d'une matriarche / patriarche et deux cousins dans votre faction à la fois.

Les goules bénéficient des jetons de chair, comme décrit ci-dessous.

## Jetons de chair

Si lors d'un combat, une goule retire comme perte un ennemi ou un Passant Innocent elle gagne un jeton de chair. Les figurines alliées non surnaturelles au sol peuvent également être traitées comme des ennemis dans ce cas - à la discrétion du joueur (ce serait une honte de gaspiller toute cette bonne viande, après tout !).

Chaque **goule** a droit à **3 jetons** de chair au **maximum**.

Une goule peut dépenser l'un de ses jetons de chair - en retirant simplement le jeton - à différents moments de la partie pour obtenir l'un des avantages ci-dessous :

- Augmenter la vitesse de 2" sur une Action de déplacement (et uniquement pour cette Action).
- Ignorer un succès obtenu par un ennemi qui tire ou combat cette goule.
- Bénéficier d'un modificateur de +1 dé lors d'un combat.
- Retirer le jeton Secouée d'une Goule, avant toute autre action.
- Relever en état Secouée une Goule qui était au sol (comme si elle avait récupérée), avant toute autre action.

Ces avantages ne se cumulent en aucune manière (vous ne pouvez donc pas utiliser deux jetons de chair pour ajouter 4" à une action de déplacement, ou obtenir +1 dé et rejeter l'un des succès de votre adversaire lors d'un combat, par exemple) !

