

Sommaire.

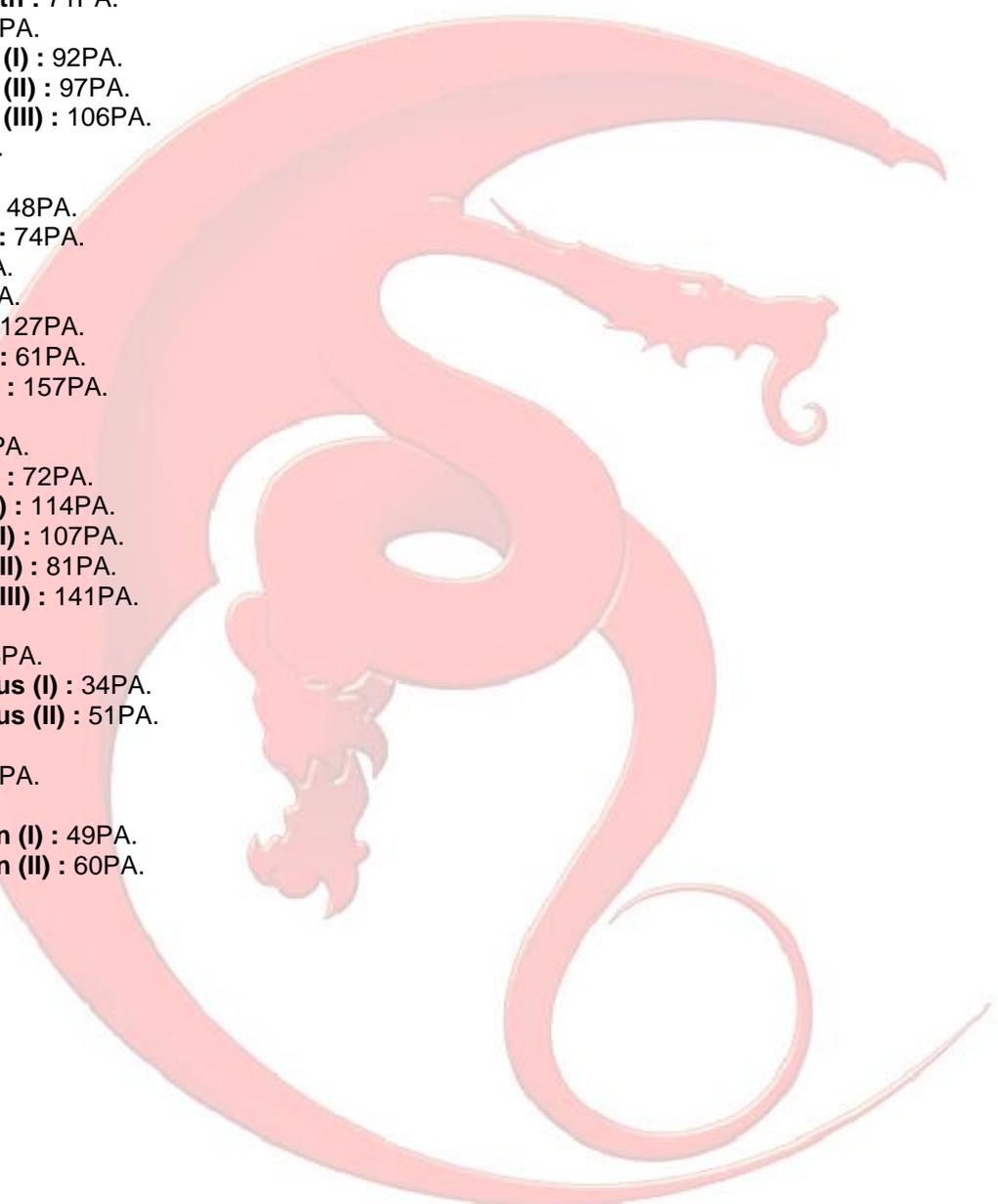
Liste des coûts des combattants individuels.	2
Liste des coûts des Champions.	3
Informations sur les alchimistes de Dirz.	4
Profils détaillés des troupiers.	5
Profils détaillés des Champions guerriers.	12
Profils détaillés des Magiciens.	16
Profils détaillés des Fidèles.	19
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.	20
Liste des artefacts réservés aux combattants de Dirz.	22
Liste des traitements.	23
Liste des miracles réservés aux combattants de Dirz.	25
Liste des miracles du culte d'Arh-Tolth.	26
Liste des sortilèges de la voie de la Biopsie.	27
Liste des sortilèges de la voie de la Technomancie.	30
Faction : Shamir (SO 150).	33
Faction : Cadwallon / Code noctis (SO 58).	35
Faction : Danakil.	37
Faction : Eclipse (SO 78).	39
Faction : Inuka.	41
Faction : Tarsith.	43
Faction : Tenseth.	45
Faction : Theben (SO 38).	47
Suivi des modifications.	49

Liste des coûts des combattants individuels.

Aberration : 130PA.
Aberration prime : 165PA.
Acolyte : 35PA.
Arbalétrier (A) : 14PA.
Arbalétrier (B) : 15PA.
Bête némésis : 110PA.
Biopsiste (A) : 34PA.
Biopsiste (B) : 35PA.
Clone (épée & hache) : 9PA.
Clone (masse) : 10PA.
Clone belisarius : 23PA.
Clone centurus (A & B) : 53PA.
Clone dasyatis : 85PA.
Clone des dunes : 16PA.
Clone jadharis : 30PA.
Clone néfarius : 90PA.
Clone némésis : 75PA.
Cuve de clonage : 150PA.
Dard des dunes : 27PA.
Dragon : 120PA.
Dresseur des arènes : 21PA.
Furie pourpre : 25PA.
Garde dasyatis : 90PA.
Garde des dunes : 37PA.
Golem de chair (Scorpion) : 105PA.
Guerrier belisarius : 21PA.
Guerrier de l'aube : 19PA.
Guerrier kératis (A) : 29PA.
Guerrier kératis (B) : 32PA.
Guerrier kératis (C) : 36PA.
Guerrier skorize : 35PA.
Hallebardier : 8PA.
Hybrid : 20PA.
Kalb des dunes : 14PA.
Mentat : 28PA.
Moloch (conquérant) : 85PA.
Molosse : 65PA.
Musicien (A) & Porte-étendard (A) : 14PA.
Musicien (B) & Porte-étendard (B) : 13PA.
Naufrageur : 62PA.
Néfarius prime : 110PA.
Neuromancien : 28PA.
Oriflamme du Scorpion : 20PA.
Peste de chair (A & B) : 14PA.
Scorpio / Arhteth (A, B & C) : 80PA.
Scorpio / Isateph (A, B & C) : 75PA.
Sentinelle de Danakil : 25PA.
Servante pourpre : 12PA.
Tarascus : 600PA.
Technomancien : 26PA.
Tigre (A) : 53PA.
Tigre (B) : 57PA.
Tigre (C) : 53PA.
Tigre de Shamir : 60PA.
Vétéran alchimique (cimenterre & épée) : 16PA.
Vétéran alchimique (masse) : 17PA.
Vicaire : 34PA.

Liste des coûts des Champions.

Abhan Djamir : 47PA.
Arkeon Sanath : 74PA.
Athan Zhakil (I) : 193PA.
Athan Zhakil (II) : 433PA.
Azhyan Adjaran : 78PA.
Claudia Nesselith : 71PA.
Le Cyclope : 64PA.
Cypher Lukhan (I) : 92PA.
Cypher Lukhan (II) : 97PA.
Cypher Lukhan (III) : 106PA.
Erebus : 175PA.
Jehlan : 62PA.
Kayl Kartan (I) : 48PA.
Kayl Kartan (II) : 74PA.
Kheris (I) : 41PA.
Kheris (II) : 60PA.
Kithairin Saar : 127PA.
Lady Eutahz (I) : 61PA.
Lady Eutahz (II) : 157PA.
Masakh : 95PA.
Razheem : 259PA.
Salias Yesod (I) : 72PA.
Salias Yesod (II) : 114PA.
Sasia Samaris (I) : 107PA.
Sasia Samaris (II) : 81PA.
Sasia Samaris (III) : 141PA.
Sethin : 49PA.
Sin Assyris : 76PA.
Sykho Volesterus (I) : 34PA.
Sykho Volesterus (II) : 51PA.
Tarik : 85PA.
Thissan Ka : 98PA.
Tiokam : 60PA.
Vargas Métatron (I) : 49PA.
Vargas Métatron (II) : 60PA.
Ysis (I) : 72PA.
Ysis (II) : 97PA.



Informations sur les alchimistes de Dirz.

L'Élément de prédilection des magiciens de Dirz est les **Ténèbres**.

L'Élément interdit aux magiciens de Dirz est la **Lumière**.

Les alchimistes de Dirz (**Scorpion**) appartiennent aux méandres des Ténèbres et sont alliés aux peuples suivants :

- Alliance Ophidienne.
- Elfes Akkyshans.
- Morts-vivants d'Achéron.
- Nains de Mid-Nor.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Méandres des Ténèbres » :

- Émissaire, 25AP, Achéron.
- Alyena, 64PA, Neutre.
- Elôwen, 60PA, Achéron.
- S'Érum, 100PA, Ophidien.

Traitements.

Un combattant de Dirz peut prendre un unique traitement s'il possède la compétence « Mutagène/X ». Aucun combattant de Dirz ne peut acquérir plusieurs traitements, même à l'aide de la compétence « Artefact/X ». Un traitement n'est pas un artefact. Un combattant n'a pas besoin d'être un Champion ni de posséder la compétence « Artefact/X » pour pouvoir acquérir un traitement.

Profils détaillés des troupiers.

Aberration.

20 - 5 - 7/11 - 5/10 - -8/-

Mutagène/2, Acharné, Charge bestiale, Construct, Tueur né.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Créature de Dirz. Grande taille.

Aberration alchimique.

130 PA

Aberration alchimique.

A chaque fois qu'une aberration élimine un combattant ennemi au corps-à-corps, elle gagne un pion 'Alchimie'.

Pendant la phase Stratégique, l'aberration doit convertir tous ses Y pions 'Alchimie' en Y points de Mutagène (qu'elle dépense ou non une dose de mutagène ce tour).

Acolyte, hybrid.

10 - 4 - 4/7 - 4/7 - 4/5

TIR=3 ; Arbalète neurale : FOR6, 20/40/60.

Mutagène/1, Vivacité.

Spécial de Dirz. Taille moyenne.

Acolyte du scorpion.

35 PA

Acolyte du scorpion.

Les hybrides à 10cm ou moins d'un (ou plusieurs) acolytes bénéficient de +1 à leur valeur de « Mutagène/X ». Ce bonus n'est pas cumulatif.

Arbalétrier (A).

10 - 2 - 2/3 - 2/3 - 2/2

TIR=3 ; Arbalète des sables : FOR6, 15/30/45.

Mutagène/-2.

Régulier de Dirz. Taille moyenne.

14 PA

Arbalétrier (B).

10 - 2 - 2/3 - 2/3 - 2/2

TIR=3 ; Arbalète des sables : FOR6, 15/30/45.

Mutagène/-1.

Régulier de Dirz. Taille moyenne.

15 PA

Bête Némésis.

15 - 4 - 7/15 - 2/8 - -10/-

Mutagène/1, Abominable, Construct, Toxique/2,

Tueur né.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Créature de Dirz. Grande taille.

110 PA

Clone (épée).

10 - 3 - 2/4 - 2/5 - 2/3

Mutagène/-1.

Régulier de Dirz. Taille moyenne.

9 PA

Clone (hache).

10 - 2 - 3/4 - 2/5 - 2/3

Mutagène/-1.

Régulier de Dirz. Taille moyenne.

9 PA

Clone (masse).

10 - 2 - 2/6 - 2/5 - 2/3

Mutagène/-1.

Régulier de Dirz. Taille moyenne.

10 PA

Clone belisarius, belisarius.

10 - 3 - 3/8 - 4/6 - 4/4

Mutagène/0, Toxique/3.

Vétéran de Dirz. Taille moyenne.

23 PA

Clone centurus (A).

12,5 - 2 - 6/10 - 4/10 - -6/3

Mutagène/1, Brute épaisse, Possédé.

Élite/2 de Dirz. Grande taille.

Écho psychique.

53 PA

Écho psychique.

Le coût en énergie mentale des pouvoirs d'un neuromancien est diminué de 1 point si au moins un clone centurus ami se trouve à 10cm ou moins de lui. Cet effet n'est pas cumulatif.

Les clones centurus peuvent servir de relais aux neuromanciens pour le lancement de leurs pouvoirs psychiques. Tout pouvoir peut être lancé comme si le centurus l'effectuait lui-même (à condition qu'il se trouve à 10cm ou moins du neuromancien). Le centurus qui sert de relais doit être désigné avant le test de Discipline. Les points sont retirés de la réserve d'énergie mentale du neuromancien. En revanche, la portée et la ligne de vue sont vérifiées à partir du socle du centurus. Si le pouvoir lancé implique un effet sur le lanceur (jet de Blessure ou autre), celui-ci s'applique au centurus qui sert de relais. Lorsqu'un neuromancien utilise cette capacité pour lancer un pouvoir, il bénéficie des bonus conférés par la présence du centurus.

Clone centurus (B).

12,5 - 3 - 5/10 - 4/10 - -6/3

Mutagène/1, Brute épaisse, Possédé.

Élite/2 de Dirz. Grande taille.

Écho psychique. (page 5)

53 PA

Clone dasyatis, dasyatis.

15 - 3 - 6/12 - 3/11 - -8/0

Mutagène/2, Possédé, Tueur né.

Créature de Dirz. Grande taille.

85 PA

Clone des dunes.

10 - 2 - 3/5 - 2/5 - 3/3

Mutagène/0, Éclaireur.

Vétéran de Dirz. Taille moyenne.

16 PA

Clone jadharis.

12,5 - 4 - 5/6 - 4/7 - -/-

Mutagène/0, Construct, Dur à cuire.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Élite de Dirz. Taille moyenne.

Construct neural.

30 PA

Construct neural.

Lorsqu'ils sont soumis à un test de Discipline, les clones Jadharis peuvent utiliser la Discipline de tout neuromancien ami présent à 10cm ou moins.

Bien que disposant de la compétence « Construct », les clones Jadharis peuvent être la cible des pouvoirs psychiques d'un neuromancien ami.

Clone néfarius, néfarius.

17,5 - 4 - 6/10 - 4/9 - -8/-

Mutagène/2, Construct, Implacable/1, Lames

dorsales/2 (FOR=10).

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Créature de Dirz. Grande taille.

90 PA

Clone némésis.

15 - 4 - 5/11 - 4/9 - -7/-

Mutagène/1, Construct, Tueur né.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Créature de Dirz. Grande taille.

Clone caméléon.

75 PA

Clone caméléon.

Si un combattant ennemi tente de prendre un clone némésis pour cible directe d'un effet à distance (tir, sortilège, miracle, charge, etc...), 1d6 est lancé avant tout autre chose pour déterminer si le clone est repéré. Le résultat à obtenir dépend de la distance qui sépare le combattant du clone némésis.

- 1 à 10cm : '2' ou plus.
- 11 à 20cm : '3' ou plus.
- 21 à 30cm : '4' ou plus.
- 31 à 50cm : '5' ou plus.
- 51 à 60cm : '6'.
- 61cm et plus : impossible.

En revanche, aucun test n'est nécessaire si le clone némésis est touché de façon indirecte.

Si le clone némésis est repéré, il est alors une cible normale. Dans le cas contraire, une autre cible peut être désignée pour l'effet.

Les combattants bénéficiant de la compétence « Conscience » n'ont pas à effectuer ce test si le clone némésis se trouve à 20cm ou moins.

Cuve de clonage, acolyte, neuromancien.

7,5 - 3 - 4/7 - 4/8 - 6/6

TIR=3 ; Arbalète neurale : FOR6, 20/40/60.

Immuable/3, Inaltérable, Rempart/15, Structure/10,

Tir supplémentaire/1, Tueur né.

(Immunité/Sonné, Inébranlable)

Machine de guerre de Dirz. Grande taille.

Acolyte du scorpion. (page 5)**Clonage.****Maître de l'esprit.** (page 7)

150 PA

Clonage.

Un combattant de Dirz (non-Champion) tué à 20cm ou moins de la cuve peut tenter d'être sauvé (voir les conditions plus bas). En cas de succès il sera placé au contact de la cuve lors de la prochaine phase d'Entretien. La cuve permet de faire revenir jusqu'à 3 combattants par tour.

Pour réussir le clonage, la cuve doit réussir un test de Discipline (difficulté=X) selon le combattant ciblé :

- Combattant de 15PA ou moins : X=8, toujours possible.
- Combattant entre 16 et 30PA : X=9, impossible si la Cuve tombe en-dessous de 2PS.
- Combattant entre 31 et 50PA : X=10, impossible si la Cuve tombe en-dessous de 5PS.
- Combattant de 51PA ou plus : X=11, impossible si la Cuve tombe en-dessous de 7PS.

La difficulté est réduite de 1 pour les combattants suivants : Hybrid, Clone jadharis, Neuromancien, Clone centurus, Peste de chair, Acolyte.

Maître de l'esprit.

Au début de chaque tour, avant le jet de Tactique, un neuromancien peut faire appel à ses pouvoirs psychiques. S'il choisit de le faire, il doit effectuer un test de Discipline sans difficulté. Pour ce jet, le neuromancien ne peut bénéficier d'aucun bonus de Discipline lié aux compétences

« Commandement/X » ou « Musicien/X ».

Sur ce jet, un '1' est un échec automatique et les '6' ne peuvent pas être relancés.

En cas d'échec, le neuromancien gagne MOU=0 jusqu'à la fin du tour, son activation prend immédiatement fin et il devra placer tous ses dés de combat en défense jusqu'à la fin du tour.

En cas de réussite, le résultat final du test donne le nombre de pions '*Énergie mentale*' que le neuromancien gagne pour ce tour. Ceux qui ne sont pas utilisés sont perdus au terme de la phase d'Activation.

Un neuromancien peut activer ses capacités psychiques lors de son activation, avant et/ou après un déplacement (quel qu'il soit). Il peut cibler n'importe quel combattant à 10cm ou moins de lui (aucune ligne de vue n'est nécessaire), mais ne peut en aucun cas être lui-même la cible de ses propres pouvoirs (bien qu'il puisse tout à fait cibler un autre neuromancien).

Un neuromancien peut utiliser plusieurs pouvoirs lors du même tour (y compris plusieurs fois le même pouvoir). Un même combattant ne peut cependant être ciblé que par une seule capacité mentale lors d'un même tour.

Les pouvoirs psychiques disponibles pour les neuromanciens sont décrits ci-dessous, le chiffre entre parenthèses correspond au nombre de pions '*Énergie mentale*' qu'il faut dépenser pour activer le pouvoir en question.

Les pouvoirs psychiques sont sans effet sur les combattants possédant les compétences « Construct », « Inaltérable » ou « Mort-vivant ».

- **Préservation (4).** Le combattant ciblé gagne la compétence « Instinct de survie/6 » jusqu'à la fin du tour.
- **Intimidation (5).** Le combattant ciblé est obligé de placer au moins un dé de combat en défense lors de chaque combat auquel il participe lors de ce tour. Il ne peut pas recourir volontairement à un effet de jeu l'obligeant à placer tous ses dés de combat en attaque. Si le combattant ciblé est obligé de placer tous ses dés de combat en attaque, ce pouvoir psychique est sans effet.
- **Rage (8).** Le combattant ciblé gagne la compétence « Enchaînement/1 » jusqu'à la fin du tour.
- **Riposte (9).** Le combattant ciblé gagne la compétence « Contre-attaque » jusqu'à la fin du tour.

Dard des dunes.

10 - 4 - 4/7 - 4/6 - 4/4

Mutagène/1, Assassin, Farouche/10.

Spécial de Dirz. Taille moyenne.

27 PA

Dragon.

15/20 - 4 - 6/12 - 5/12 - -8/-

TIR=3 ; Souffle fétide : FOR9, 15/25/35 ; artillerie lourde à effet de zone.

Mutagène/1, Construct, Énorme/1, Implacable/1, Vol.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Créature de Dirz. Très grande taille.

Souffle fétide.

120 PA

Souffle fétide.

Le TIR du dragon est réservé à l'usage de son souffle : il ne peut pas s'en servir pour d'autres armes à distance.

Chaque fois qu'un combattant est Tué net suite à une attaque de Souffle fétide, tout combattant de l'armée de la victime à 5cm effectue immédiatement un test de Courage (difficulté=8) et est immédiatement mis en déroute en cas d'échec.

Les dragons peuvent également utiliser leur souffle au corps à corps. Le gabarit représente l'impact de la boule de flammes crachée par le dragon. L'angle de vue du dragon est déterminé par rapport à la position de sa figurine, comme s'il n'était pas engagé. Un dragon est immunisé à son propre souffle.

Les combattants dotés de la compétence « Immunité/Toxique » sont également immunisés au souffle des dragons.

Dresseur des arènes.

10 - 3 - 4/5 - 2/5 - 3/3

TIR=3 ; Fouet : FOR4, 5/10/-

Mutagène/0, Vivacité.

Spécial de Dirz. Taille moyenne.

Fouet de dresseur.

21 PA

Fouet de dresseur.

Le dresseur bénéficie de la compétence « Rempart/5 », mais elle n'a aucun effet sur les combattants de grande ou de très grande taille. Tant que son dresseur des arènes est en jeu, un kalb des dunes bénéficie de la compétence « Acharné ».

Furie pourpre.

12,5 - 3 - 4/4 - 6/5 - 3/2

Mutagène/2, Contre-attaque, Fanatisme, Feinte.

Spécial de Dirz. Taille moyenne.

25 PA

Garde dasyatis, dasyatis.

15 - 3 - 6/12 - 3/11 - -8/0
Mutagène/2, Acharné, Tueur né.
Créature de Dirz. Grande taille.
90 PA

Garde des dunes.

12,5 - 2 - 4/9 - 3/8 - -6/3
Mutagène/1, Insensible/4, Pugnacité.
Élite de Dirz. Grande taille.
37 PA

Golem de chair (Scorpion).

12,5 - 3 - 6/13 - 5/11 - -9/-
Mutagène/2, Charge bestiale, Construct, Énorme/1,
Implacable/1, Régénération/5.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)
Créature de Dirz. Très grande taille.
105 PA

Guerrier belisarius, belisarius.

10 - 3 - 3/7 - 4/7 - 4/4
Mutagène/-1, Contre-attaque.
Vétéran de Dirz. Taille moyenne.
21 PA

Guerrier de l'aube.

10 - 3 - 3/7 - 3/7 - 3/4
Mutagène/0, Épée-hache.
Vétéran de Dirz. Taille moyenne.
19 PA

Guerrier kératis (A), kératis.

12,5 - 2 - 4/10 - 2/8 - -5/3
Mutagène/1.
Élite/2 de Dirz. Taille moyenne.
29 PA

Guerrier kératis (B), kératis.

12,5 - 3 - 4/8 - 3/7 - -5/3
Mutagène/1, Ambidextre, Brute épaisse.
Élite de Dirz. Taille moyenne.
32 PA

Guerrier Kératis (C), kératis.

12,5 - 2 - 4/8 - 3/8 - -5/3
Mutagène/1, Acharné, Brute épaisse.
Élite du Scorpion. Taille moyenne.
36 PA

Guerrier skorize.

10 - 4 - 4/6 - 4/7 - 4/4
Mutagène/0, Acharné, Charge bestiale, Éclaireur.
Spécial de Dirz. Taille moyenne.
Pinces du scorpion.
35 PA

Pinces du scorpion.

Lorsqu'un skorize charge, il bénéficie de
Puissance+1 pendant la durée de la charge.

Hallebardier.

10 - 2 - 2/5 - 2/4 - 2/3
Mutagène/-1.
Régulier de Dirz. Taille moyenne.
8 PA

Hybrid.

10 - 3 - 3/6 - 3/6 - 3/4
TIR=2 ; Arbalète neurale : FOR6, 20/40/60.
Mutagène/0.
Spécial de Dirz. Taille moyenne.
20 PA

Kalb des dunes.

12,5 - 3 - 3/6 - 1/5 - 4/0
Asservi/Dresseur des arènes.
Créature de Dirz. Taille moyenne.
14 PA

Molosse, tigre.

15/17,5 - 4 - 4/8 - 3/7 - -8/1
Mutagène/0, Charge bestiale, Furie guerrière, Vol.
Créature de Dirz. Grande taille.
65 PA

Musicien (A).

10 - 2 - 2/5 - 2/4 - 2/3
Mutagène/0, Musicien/10.
Régulier de Dirz. Taille moyenne.
14 PA

Musicien (B).

10 - 2 - 2/4 - 2/5 - 2/3
Mutagène/-1, Musicien/10.
Régulier de Dirz. Taille moyenne.
13 PA

Naufrageur.

12,5 - 3 - 5/12 - 4/9 - -7/2

Mutagène/1, Charge bestiale, Volte/2.

Créature/1 Dirz. Grande taille.

62 PA

Néfarius prime, néfarius.

17,5 - 4 - 6/11 - 5/10 - -9/-

Mutagène/2, Construct, Coup de maître/1, Insensible/5, Implacable/1, Lames dorsales/2 (FOR=11).

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Créature de Dirz. Grande taille.

110 PA

Neuromancien.

10 - 3 - 4/6 - 3/7 - 4/4

TIR=3 ; Arbalète de poing : FOR5, 10/20/40.

Mutagène/0, Instinct de survie/6.

Spécial de Dirz. Taille moyenne.

Maître de l'esprit. (page 7)

28 PA

Oriflamme du Scorpion.

10 - 3 - 3/6 - 3/4 - 4/3

Mutagène/0, Artefact/1, Étendard/10, Tueur né.

Légende vivante de Dirz. Taille moyenne.

20 PA

Oriflamme de Shamir (14).

Le porteur gagne la compétence « Inébranlable ».

Une fois par partie, au début de la phase d'Activation, le porteur peut activer le pouvoir de l'Oriflamme, tout combattant de Dirz ami à 25cm bénéficie des compétences « Immunité/Tir » et « Inébranlable ».

Réservé à l'Oriflamme du Scorpion.**Peste de chair (A).**

12,5 - 3 - 1/3 - 2/3 - -/-

Mutagène/-3, Construct.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Créature de Dirz. Petite taille.

Explosion alpha.

14 PA

Explosion alpha.

Après son mouvement, au tout début ou à la fin d'une phase de Combat vous pouvez désigner une (ou plusieurs) peste de chair et la (les) sacrifier. Celle-ci se désintègre dans une puissante déflagration et ne peut revenir en jeu d'aucune manière.

Alpha : tous les combattants, amis ou ennemis, en contact socle à socle avec un Phéméra alpha qui se désintègre subissent un jet de Blessures (FOR=6).**Peste de chair (B).**

12,5 - 3 - 1/3 - 2/3 - -/-

Mutagène/-3, Construct.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Créature de Dirz. Petite taille.

Explosion oméga.

14 PA

Explosion oméga.

Après son mouvement, au tout début ou à la fin d'une phase de Combat vous pouvez désigner une (ou plusieurs) peste de chair et la (les) sacrifier. Celle-ci se désintègre dans une puissante déflagration et ne peut revenir en jeu d'aucune manière.

Oméga : tous les combattants, amis ou ennemis, à 5cm ou moins d'un Phéméra oméga qui se désintègre subissent un jet de Blessures (FOR=3).**Porte-étendard (A).**

10 - 2 - 2/4 - 2/4 - 2/3

Mutagène/0, Étendard/10.

Régulier de Dirz. Taille moyenne.

14 PA

Porte-étendard (B).

10 - 2 - 2/4 - 2/5 - 2/3

Mutagène/-1, Étendard/10.

Régulier de Dirz. Taille moyenne.

13 PA

Scorpio / Arhteth (A).

10 - 2 - 2/2 - 2/8 - 3/4

TIR=3 ; Carreau Arhteth : FOR16, 25/50/75, Artillerie lourde perforante.

Artificier/1, Immobile/2, Inaltérable, Rempart/10, Sapeur /5, Structure/6, Tir supplémentaire/1, Tueur né.

(Immunité/Sonné, Inébranlable)

Machine de guerre de Dirz. Grande taille.

80 PA

Scorpio / Arhteth (B).

10 - 2 - 2/2 - 2/8 - 3/4
 TIR=3 ; Carreau Arhteth : FOR16, 25/50/75, Artillerie lourde perforante.
 Immobile/2, Inaltérable, Mécanicien/4, Rempart/10, Sapeur /5, Structure/6, Tir supplémentaire/1, Tueur né.
 (Immunité/Sonné, Inébranlable)
 Machine de guerre de Dirz. Grande taille.
 80 PA

Scorpio / Arhteth (C).

10 - 2 - 2/2 - 2/8 - 3/4
 TIR=3 ; Carreau Arhteth : FOR16, 25/50/75, Artillerie lourde perforante.
 Artificier/1, Immobile/2, Inaltérable, Mécanicien/4, Rempart/10, Structure/6, Tir supplémentaire/1, Tueur né.
 (Immunité/Sonné, Inébranlable)
 Machine de guerre de Dirz. Grande taille.
 80 PA

Scorpio / Isateph (A).

10 - 2 - 2/2 - 2/8 - 3/4
 TIR=3 ; Carreau Isateph : FOR10, 20/40/60, Artillerie lourde à effet de zone.
 Artificier/1, Immobile/2, Inaltérable, Rempart/10, Sapeur /5, Structure/6, Toxique/3, Tueur né.
 (Immunité/Sonné, Inébranlable)
 Machine de guerre de Dirz. Grande taille.
Carreau Isateph.
 75 PA

Carreau Isateph.

Un scorpio/Isateph ne peut pas tirer sur une cible située à 10cm ou moins de lui.
 Toutes les figurines touchées par un scorpio/Isateph subissent l'éventuel jet de Toxique/X si elles sont blessées.

Scorpio / Isateph (B).

10 - 2 - 2/2 - 2/8 - 3/4
 TIR=3 ; Carreau Isateph : FOR10, 20/40/60, Artillerie lourde à effet de zone.
 Immobile/2, Inaltérable, Mécanicien/4, Rempart/10, Sapeur /5, Structure/6, Toxique/3, Tueur né.
 (Immunité/Sonné, Inébranlable)
 Machine de guerre de Dirz. Grande taille.
Carreau Isateph.
 75 PA

Scorpio / Isateph (C).

10 - 2 - 2/2 - 2/8 - 3/4
 TIR=3 ; Carreau Isateph : FOR10, 20/40/60, Artillerie lourde à effet de zone.
 Artificier/1, Immobile/2, Inaltérable, Mécanicien/4, Rempart/10, Structure/6, Toxique/3, Tueur né.
 (Immunité/Sonné, Inébranlable)
 Machine de guerre de Dirz. Grande taille.
Carreau Isateph.
 75 PA

Sentinelle de Danakil, guerrier de l'aube.

10 - 3 - 4/7 - 3/7 - 4/4
 Mutagène/1, Épée-hache, Instinct de survie/6.
 Élite de Dirz. Taille moyenne.
 25 PA

Servante pourpre.

10 - 3 - 2/4 - 2/5 - 2/3
 Mutagène/Sécial, Soins/5.

Esclave des vrais-nés.

Spécial de Dirz. Taille moyenne.
 12 PA

Esclave des vrais-nés.

Les servantes pourpres comptent dans l'aura de foi des fidèles d'Arh-Tolth iconoclastes de leur camp. La valeur de Mutagène/X des servantes est égale à celle du fidèle dans l'aura de foi duquel la servante pourpre se trouve. Si elle est dans l'aura de foi de plusieurs fidèles, elle utilise la valeur la plus haute. Si elle n'est dans l'aura de foi d'aucun fidèle, X=0.

Tigre (A).

17,5 - 4 - 5/9 - 3/8 - -8/0
 Charge bestiale, Conscience, Furie guerrière.
 Créature de Dirz. Grande taille.
 53 PA

Tigre (B).

17,5 - 4 - 5/9 - 3/8 - -8/0
 Charge bestiale, Éclaireur, Furie guerrière.
 Créature de Dirz. Grande taille.
 57 PA

Tigre (C).

17,5 - 4 - 5/9 - 3/8 - -8/0
 Bond, Charge bestiale, Furie guerrière.
 Créature de Dirz. Grande taille.
 53 PA

Profils détaillés des Champions guerriers.

Abhan Djamir, guerrier de l'aube.

10 - 4 - 4/7 - 4/7 - 4/5

Mutagène/0, Commandement/10, Épée-hache.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion vétérans de Dirz. Taille moyenne.

47 PA

Arkeon Sanath, guerrier de l'aube.

10 - 5 - 6/7 - 6/8 - 7/7

Mutagène/3, Brute épaisse, Épée-hache.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion vétérans de Dirz. Taille moyenne.

Rage du désert.

74 PA

Rage du désert.

Lorsque Arkeon dépense une dose de Mutagène, il entre en frénésie et gagne la compétence « Implacable/Illimité » jusqu'à la fin du tour.

Dans une telle frénésie, Arkeon ne cherche qu'à massacrer ses adversaires et ne peut placer aucun dé en Défense jusqu'à la fin du tour.

Azhyan Adjaran, neuromancien.

10 - 4 - 5/6 - 5/7 - 5/7

TIR=4 ; Arbalète de poing : FOR5, 10/20/40.

Mutagène/0, Commandement/10, Instinct de survie/6.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial de Dirz. Taille moyenne.

Maître de l'esprit. (page 7)

78 PA

Le Cyclope, gladiateur.

10 - 4 - 5/7 - 6/6 - 7/2

Mutagène/0, Ambidextre, Bravoure, Coup de maître/4, Instinct de survie/6.

(Artefact/2, Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon/Dirz. Taille moyenne.

La mort ou la vie ?

64 PA

La mort ou la vie ?

Lorsqu'un gladiateur amène un combattant ennemi en Blessure critique, le joueur qui le contrôle peut demander une mise à mort. Cette dernière est résolue immédiatement.

- Si des spectateurs assistent à la partie, ce sont eux qui décident de la mise à mort. Si la majorité d'entre eux lève le pouce, l'ennemi survit. Sinon il est éliminé.
- Si aucun spectateur n'assiste à la partie ou si leur présence ne permet pas de décider de la mise à mort, le gladiateur et son ennemi effectuent un test de Courage en opposition. Si le gladiateur remporte ce test, son ennemi est éliminé.

Un combattant éliminé par une mise à mort est immédiatement retiré du jeu, quels que soient les compétences ou les effets de jeu dont il bénéficie. Il peut néanmoins revenir en jeu, le cas échéant. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois par partie et par gladiateur.

Seringues de vestiaire (10).

Le porteur gagne la compétence « Mutagène/2 ».

Les gladiateurs amis gagnent la compétence

« Mutagène/0 ».

Réservé au Cyclope.

Cypher Lukhan (I), kératis.

12,5 - 4 - 6/13 - 4/9 - -7/4

Mutagène/2, Dur à cuire.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite de Dirz. Taille moyenne.

Dominateur.

92 PA

Dominateur.

Les kératis à 12,5cm ou moins de Cypher Lukhan peuvent utiliser son Courage et sa Discipline comme s'il bénéficiait de la compétence

« Commandement/12,5 ». Cypher Lukhan ne bénéficie cependant pas des effets de cette compétence.

Dans une armée de Tenseth, tous les combattants de Dirz bénéficient de cette capacité (et non plus seulement les kératis).

Cypher Lukhan (II), kératis.

12,5 - 4 - 6/13 - 5/9 - -7/5

Mutagène/1, Autorité, Dur à cuire.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite de Dirz. Taille moyenne.

Dominateur.

97 PA

Cypher Lukhan (III), kératis.

12,5 - 4 - 6/13 - 5/9 - -7/5

Mutagène/1, Autorité, Dur à cuire, Toxique/3.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite de Dirz. Taille moyenne.

Dominateur. (page 10)

106 PA

Flot de mutagène (5).

Placez 1 pion 'Flot de mutagène' (max=6) pour chaque combattant ennemi (10PA minimum) tué par un kératis ami à 12,5cm ou moins du porteur. Les pions 'Flot de mutagène' peuvent être dépensés (tout ou partie, minimum = 2) au moment où un kératis ami à 10cm effectue un jet de Mutagène. Le dé n'est pas lancé et son résultat est égal au nombre de pions dépensés.

Réservé à Cypher Lukhan (II) & (III).**Jehlan.**

10 - 4 - 5/8 - 4/7 - 5/5

Mutagène/2, Brute épaisse, Endurance, Fine lame, Inébranlable, Instinct de survie/6.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial de Cadwallon/Dirz. Taille moyenne.

62 PA

Kheris (I), clone 66U184, clone.

10 - 4 - 4/7 - 4/6 - 4/5

Mutagène/-1, Commandement/10.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion régulier de Dirz. Taille moyenne.

41 PA

Kheris (II), clone 66U184, vétéran alchimique.

10 - 4 - 4/8 - 5/6 - 5/6

Mutagène/0, Commandement/12,5, Instinct de survie/5.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion vétéran de Dirz. Taille moyenne.

60 PA

Bouclier de Shekara (15).

Quand le porteur est tué net, il peut ressusciter dans un clone (Clone, Vétéran, Hallebardier, Arbalétrier, Musicien ou Porte-étendard) présent dans son aura de commandement.

Le clone est alors retiré du jeu (sans la moindre possibilité de retour) et le porteur revient en jeu à la place exacte du clone, en conservant le niveau de blessure du clone et les éventuels effets mystiques que le clone subissait.

Réservé à Kheris.**Lame de Shekara (3).**

Lorsqu'il place ses dés de combat, le porteur peut choisir de gagner ATT-X (ATT min = 0), il gagne alors FOR+X jusqu'à la fin du combat.

Réservé à Kheris.**Kithairin Saar.**

12,5 - 6 - 6/7 - 7/9 - 8/6

TIR=6 ; Long fusil : FOR6, 25/50/75.

Mutagène/3, Éclaireur, Fléau/Champion, Harcèlement, Mercenaire, Tireur d'élite, Tir instinctif.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion élite de Dirz. Taille moyenne.

127 PA

Lady Eutahz (I), dresseur des arènes.

10 - 6 - 5/7 - 4/6 - 6/4

TIR=3 ; Fouet : FOR5, 5/10/-.

Mutagène/2, Bravoure, Farouche/10.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial de Dirz. Taille moyenne.

Fouet de dresseur. (page 7)

61 PA

Lady Eutahz (II).

15 - 6 - 5/11 - 4/12 - -8/4

Mutagène/0, Bravoure, Immunité/Terrain encombré,

Lames dorsales/1 (FOR=13), Tueur né.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial Dirz. Grande taille.

Dard empoisonné.

157 PA

Dard empoisonné.

Une seule fois par tour, une attaque effectuée avec les Lames dorsales peut bénéficier d'une dose gratuite de « Toxique/4 ».

Rasûb (8).

Le porteur gagne les compétences « Parade » & « Vivacité ».

Réservé à Lady Eutahz.**Masakh, garde des dunes.**

12,5 - 3 - 7/10 - 4/10 - -8/4

Mutagène/1, Épée-hache, Insensible/4, Pugnacité.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite de Dirz. Grande taille.

95PA

Crânes enchaînés (20).

Le porteur gagne les compétences « Abominable » & « Implacable/2 ».

Réservé à Masakh.

Respirateur gemilli (7).

Le porteur gagne les compétences « Immunité/Toxique » & « Insensible/2 ».

Réservé à Masakh.

Sethin, guerrier de l'aube.

10 - 4 - 5/7 - 4/7 - 5/5

Mutagène/0, Bretteur, Épée-hache, Instinct de survie/6.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion vétérân de Dirz. Taille moyenne.

49 PA

Sin Assyris.

10 - 5 - 5/7 - 5/8 - 5/5

TIR=3 ; Aspic : FOR4, 10/20/30.

Mutagène/2, Ambidextre, Bravoure.

(Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2,

Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée)

Champion spécial de Dirz. Taille moyenne.

L'aspic.

76 PA

L'aspic.

L'aspic peut être utilisé pour tirer en mêlée. Au moment de répartir ses dés de combat, Sin Assyris peut décider de transformer un dé d'attaque en un tir. Ce tir peut être résolu lors de n'importe quelle passe d'arme, à la place d'une attaque. Il ne peut cibler qu'un combattant au contact de Sin Assyris, même s'il n'est pas dans son angle de vue. La difficulté du tir est de 6 et ne peut pas être modifiée. Si le tir est réussi, il touche automatiquement le combattant visé, sans le moindre jet de répartition. Une fois par tour, avant un tir (normal ou en corps à corps), Sin Assyris peut tenter un tir spécial en dépensant une dose de « Toxique/2 », bien qu'il ne possède pas cette compétence.

Croc d'avidité (16).

Le porteur gagne FOR+2.

Le porteur possède 6 pions 'Avidité' en début de partie et ne peut jamais en regagner.

Le porteur peut activer cet artefact 1 seule fois par tour.

Le porteur peut choisir de dépenser X pions 'Avidité' pour activer l'un des pouvoirs suivants :

- **X=1**, à l'activation, le porteur bénéficie de FOR+2X, X étant le nombre de crans de blessure perdus, jusqu'à la fin du tour.
- **X=1**, à l'activation, le porteur gagne les compétences « Brute épaisse » et « Esquive » jusqu'à la fin du tour.
- **X=2**, au moment où le porteur tue un combattant ennemi en Corps à corps, il "vole" la valeur de Force ou de Résistance du combattant tué. Lancez 1d6 lors de chaque phase d'Entretien, sur 4+ le pouvoir reste actif.

Réservé à Sin Assyris.

Traitement : Assyris (8).

Le porteur gagne la compétence « Assassin ».

Réservé à Sin Assyris.

Tarik, le prince des dunes.

10 - 5 - 7/7 - 5/7 - 7/7

Mutagène/1, Commandement/15, Immunité/Terrain encombré, Stratège.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite de Dirz. Taille moyenne.

85PA

Ceinturon injecteur (7).

Le porteur gagne la compétence

« Régénération/5 ».

Une fois par partie, lors de la phase Stratégique, le porteur peut décider de gagner les compétences « Éphémère/5 » et « Mutagène/4 » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Tarik.

Œil de l'oasis perdue (10).

Lors de la phase Stratégique, le porteur peut désigner un combattant ennemi X sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Tout combattant ami dans l'aura de commandement du porteur bénéficie de la compétence « Fléau/X » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Tarik.

Thissan Ka, guerrier de l'aube, sentinelle de Danakil.

10 - 5 - 6/7 - 5/9 - 7/8

Mutagène/1, Bravoure, Commandement/15, Contre-attaque, Épée-hache.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion élite de Dirz. Taille moyenne.

Gardien de Danakil.

98 PA

Gardien de Danakil.

Tant que Thissan Ka se trouve sur le champ de bataille, toute sentinelle de Danakil amie qui affecte au moins 1 point de Mutagène à sa Résistance gagne la compétence « Acharné » jusqu'à la fin du tour.

Écu de Mériaghen (3).

Le porteur ne peut pas utiliser cet artefact et la compétence « Épée-hache » lors d'une même contre-attaque, il doit choisir (avant le jet de Blessure).

S'il utilise l'Écu, il ne bénéficie pas de la compétence « Épée-hache » mais du bonus suivant : si une Blessure ou un Tué net est infligé par la Contre-attaque, le porteur lance 1d6 et regagne un cran de blessure sur 5+.

Réservé à Thissan Ka.

Tiokam, furie pourpre.

12,5 - 4 - 5/6 - 6/6 - -6/0

Mutagène/1, Bond, Feinte, Lames dorsales/2 (FOR=6), Paria.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion spécial de Dirz. Taille moyenne.

60 PA

Lames du désespoir (10).

Une fois par partie, lors de la première attaque d'un combat, le porteur peut sacrifier 2 dés d'attaque pour effectuer un coup spécial. Si l'attaque n'est pas défendue, la victime encaisse un jet de Blessure (FOR=20). Ce coup spécial n'est pas compatible avec un coup de maître.

Après cette attaque, le porteur perd l'usage de la compétence « Lames dorsales/X » jusqu'à la fin de la partie.

Réservé à Tiokam.

Stigmatés de rage (10).

Le porteur gagne la compétence « Furie guerrière ».

Le porteur peut lancer 1d6 lors de la phase

Stratégique, l'effet gagné dure jusqu'à la fin du tour :

- **1 ou 2** : Le porteur est obligé de placer tous ses dés en attaque et gagne les compétences « Acharné » et « Implacable/1 ».
- **3 ou 4** : aucun effet.
- **5 ou 6** : le porteur gagne la compétence « Immunité/Pénalité de blessures ».

Réservé à Tiokam.

Vargas Métatron (I).

10 - 4 - 4/8 - 4/6 - 5/5

Mutagène/1, Commandement/10.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion régulier de Dirz. Taille moyenne.

49 PA

Vargas Métatron (II).

10 - 4 - 5/8 - 4/7 - 6/6

Mutagène/1, Commandement/10, Instinct de survie/6.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion vétéran de Dirz. Taille moyenne.

60 PA

Ysis (I), la vipère du désert.

10 - 5 - 5/7 - 4/6 - 5/4

TIR=3 ; Arbalète des sables : FOR6, 15/30/45.

Mutagène/1, Assassin, Bravoure, Toxique/3.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir

d'assaut, Visée)

Champion spécial de Dirz. Taille moyenne.

72 PA

Ysis (II), clone 2P193AZ.

10 - 5 - 5/8 - 4/7 - 6/4

TIR=5 ; Arbalète du désert : FOR6, 20/40/60.

Mutagène/2, Artificier/2, Assassin, Bravoure, Éclaireur, Toxique/3.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir

d'assaut, Visée)

Champion spécial de Dirz. Taille moyenne.

97 PA

Profils détaillés des Magiciens.

Biopsiste (A).

10 - 4 - 4/8 - 3/5 - 3/4

POU=3

Mutagène/0, Éclaireur, Guerrier-mage.

Initié des Ténèbres/Biopsie.

(Contre-attaque)

Initié de Dirz. Taille moyenne.

Rôdeur de Shamir.

34 PA

Rôdeur de Shamir.

Quand un Biopsiste occasionne un Tué net, il peut décider de retirer en plus un point à une Caractéristique du combattant tué (à l'exception du Pouvoir et de la Foi) pour se l'ajouter jusqu'à la fin de la partie.

Un Biopsiste ne peut pas utiliser cette compétence sur un combattant doté de la compétence « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Biopsiste (B).

10 - 4 - 3/8 - 4/5 - 3/4

POU=3

Mutagène/0, Éclaireur, Guerrier-mage.

Initié des Ténèbres/Biopsie.

(Contre-attaque)

Initié de Dirz. Taille moyenne.

Rôdeur de Shamir.

35 PA

Moloch (conquérant).

15/15 - 4 - 5/10 - 5/10 - -8/3

POU=3

Arme noire

Mutagène/0, Guerrier-mage, Immortel/Ténèbres, Vol.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

(Contre-attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Initié de Dirz. Grande taille.

Les molochs conquérants.

85 PA

Les molochs conquérants.

Chaque moloch peut utiliser cette capacité spéciale une fois par tour, lors de son activation. Le moloch résout un test de Pouvoir de difficulté 8. Pour ce test, le moloch gagne POU+1 pour chaque autre moloch ami situé à 30cm ou moins de lui.

Si le test est réussi, tous les combattants amis situés à 15cm ou moins du moloch conquérant gagnent la compétence « Implacable/1 » jusqu'à la fin du tour.

Kayl Kartan (I), technomancien.

10 - 3 - 3/4 - 3/7 - -4/5

POU=4

Mutagène/1, Lames dorsales/2 (FOR=7).

Initié des Ténèbres/Technomancie.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion initié de Dirz. Taille moyenne.

48 PA

Kayl Kartan (II), technomancien.

10 - 3 - 3/4 - 3/7 - -4/5

POU=5

Mutagène/1, Lames dorsales/2 (FOR=7).

Adeptes des Ténèbres et du Feu/Technomancie,

Typhonisme.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte de Dirz. Taille moyenne.

74 PA

Crâne des âmes (10).

1 utilisation/tour à l'activation, le porteur choisit l'un des pouvoirs et une cible à 10cm, dépense 2 gemmes de Ténèbres et effectue un test de Pouvoir (difficulté = X) :

- X=6, uniquement sur un combattant ennemi au contact, ce dernier est éloigné de 10cm en se désengageant automatiquement. La cible ne peut pas subir de dommage, sortir du terrain ou engager un autre combattant.
- X=8, la cible doit placer tous ses dés de combat en attaque (ce pouvoir n'affecte pas les dés gagnés grâce à un sort/miracle/artefact).
- X=10, la cible n'a qu'UN unique dé de combat pour la prochaine phase de Corps à Corps, quel que soit le nombre de combattants ennemis à son contact. Elle conserve néanmoins ses éventuels dés supplémentaires (« Tueur né », « Charge bestiale », « Enchaînement/X »...).

Réservé à Kayl Kartan.**Salias Yesod (I)**, biopsiste.

10 - 5 - 6/8 - 5/6 - 6/4

POU=4

Mutagène/1, Éclaireur, Guerrier-mage,

Immunité/Peur.

Initié des Ténèbres/Biopsie.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Enchaînement/2)

Champion initié de Dirz. Taille moyenne.

Rôdeur de Shamir. (page 14)

72 PA

Salias Yesod (II), biopsiste.

10 - 5 - 7/8 - 5/7 - 7/5

POU=5

Mutagène/2, Commandement/10, Éclaireur,

Guerrier-mage, Immunité/Peur, Réorientation.

Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Biopsie, Corruption.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion adepte de Dirz. Taille moyenne.

Rôdeur de Shamir. (page 14)

114 PA

Clystère alchimique (16).

Le porteur regagne un cran de Blessure à chaque fois qu'il tue un combattant au Corps à Corps.

Réservé à Salias Yesod.**Épée carnassière (7).**

Le porteur gagne les compétences « Épée-hache » & « Fléau/Vivants ».

La grande majorité des combattants sont vivants, à l'exception de ceux dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Réservé à Salias Yesod.**Homoncule (5).**

Le porteur fait automatiquement '5' à son jet de Mutagène.

Réservé à Salias Yesod.**Sasia Samaris (I), la rose des sables,**

technomancien.

12,5 - 4 - 3/4 - 4/6 - -7/5

POU=6

Mutagène/2, Ennemi personnel/Sered,

Immunité/Terrain encombré, Lames dorsales/4 (FOR=7).

Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Chtonienne, Technomancie.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte de Dirz. Taille moyenne.

Cape de reptation.**Reine des furies.** (page 16)**Vestale pourpre.** (page 16)

107 PA

Cape de reptation.

Sasia Samaris ne souffre pas de pénalité de Pouvoir lorsqu'elle est au contact avec un (ou plusieurs) combattant ennemi.

Reine des furies.

Les furies pourpres utilisent les valeurs de Courage et de Discipline de Sasia Samaris lorsqu'elle est présente dans leur armée.

Si une furie pourpre est au contact d'un combattant qui inflige un jet de Blessures à Sasia Samaris, le joueur qui la contrôle peut décider, avant la résolution du jet, que celui-ci affectera la furie pourpre et non Sasia Samaris. Le jet de Blessures est résolu en tenant compte des caractéristiques de la furie pourpre et non de Sasia Samaris.

Vestale pourpre.

Sasia Samaris peut activer ce pouvoir lors de la phase Stratégique.

Elle gagne DIS=0 et la compétence « Féal/1 » jusqu'à la fin du tour.

Un fidèle d'Arh-Tolth ami peut, une seule fois par tour, si Sasia Samaris est dans son aura de foi, dépenser 2 points de FT après un test d'Initiative, d'Attaque ou de Défense de Sasia Samaris. Le test est alors relancé. Si celui-ci a été effectué avec plusieurs dés, un seul d'entre eux bénéficie de cette capacité. Le résultat obtenu remplace le précédent et ne peut être relancé d'aucune manière.

Sasia Samaris (II), la rose du désert,
technomancien.

10 - 4 - 4/5 - 4/6 - 7/6

POU=6

Mutagène/2, Ennemi personnel/Sered.

Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Chtonienne, Technomancie.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte de Dirz. Taille moyenne.

Reine des furies.

Vestale pourpre.

81 PA

Sasia Samaris (III), la rose du désert,
technomancien.

12,5 - 5 - 4/6 - 5/7 - -7/6

POU=7

Mutagène/2, Ennemi personnel/Sered,

Immunité/Terrain encombré, Lames dorsales/4 (FOR=7).

Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Chtonienne, Technomancie.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes)

Champion adepte de Dirz. Taille moyenne.

Cape de reptation. (page 15)

Reine des furies.

Vestale pourpre.

141 PA

Attaque symbiotique.

Terre=1, Ténèbres=X

Voie : Réservé à Sasia Samaris (III)

Fréquence=Illimitée

Difficulté=Aucune

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Instantané

La cible doit effectuer un test de Défense (difficulté = résultat du test d'Incantation). En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessures (FOR=3X, maximum X=5) bénéficiant de la compétence « Arme sacrée/Magie ». Si la Blessure est localisée à la tête, la cible est Tuée net.

Lame de Siajan (10).

Le porteur gagne FOR+2, TIR=3 et une Lame de Siajan : FOR3, 10/15/20.

Le porteur peut tirer et incanter dans le même tour.

Le porteur peut dépenser X gemmes de Ténèbres (max=10) avant le tir, il gagne alors FORTIR+X jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Sasia Samaris (II) & (III).

Masque hémostite (-6).

Le porteur gagne les compétences « Guerrier-mage », « Coup de maître/0 » et « Enchaînement/2 ».

Le porteur gagne POU-1 et perd la compétence « Maîtrise des arcanes ».

Réservé à Sasia Samaris (II) & (III).

Profils détaillés des Fidèles.

Mentat.

10 - 3 - 3/3 - 3/4 - 4/4

FOI=0/2/1

Mutagène/1, Iconoclaste, Fidèle d'Arh-Tolth/15.

Dévoit de Dirz. Taille moyenne.

28 PA

Vicaire.

10 - 3 - 4/4 - 4/6 - -4/5

FOI=0/1/1

Mutagène/1, Coup de maître/0, Iconoclaste, Moine-guerrier, Fidèle d'Arh-Tolth/15.

(Contre-attaque)

Dévoit de Dirz. Taille moyenne.

Éminence d'Arh-Tolth.

32 PA

Éminence d'Arh-Tolth.

Lors de la phase Stratégique, chaque champion ami de Dirz présent dans l'Aura de foi d'un (ou plusieurs) vicaire peut choisir un unique effet décrit ci-dessous :

- Le Champion gagne la compétence « Instinct de survie/6 » jusqu'à la fin du tour.
- Le Champion gagne COU+2 jusqu'à la fin du tour.

Claudia Nesselith, dame.

10 - 4 - 3/4 - 3/6 - 6/6

FOI=1/2/2

Mutagène/2, Fidèle d'Arh-Tolth/17,5, Iconoclaste, Possédé, Thaumaturge.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Piété/2)

Champion zélate de Dirz. Taille moyenne.

Dame Claudia Nesselith.

71 PA

Dame Claudia Nesselith.

Les furies pourpres comptent dans l'aura de foi des fidèles d'Arh-Tolth Iconoclastes de leur camp si Claudia Nesselith est présente dans l'armée.

Caresse d'Arh-Tolth.

0/0/0 ; Culte : Réservé à Claudia Nesselith.

Ferveur=0 ; Difficulté=8 ; Portée : Aura de foi.

Aire d'effet : Un combattant ami.

Durée : Instantané.

Le fidèle peut sacrifier des points de FT après l'appel de ce miracle pour en améliorer l'efficacité.

- 2 FT : la cible est soignée d'1 cran de Blessure.
- 4 FT : la cible est soignée de 2 crans de Blessure.
- 6 FT : la cible est soignée de 3 crans de Blessure.

Sykho Volesterus (I).

10 - 3 - 3/3 - 3/4 - -5/6

FOI=2/0/1

Mutagène/1, Fidèle d'Arh-Tolth/15, Iconoclaste.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Piété/2)

Champion dévot de Dirz. Taille moyenne.

34 PA

Sykho Volesterus (II).

10 - 4 - 4/7 - 4/6 - -6/6

FOI=0/2/1

Mutagène/1, Fidèle d'Arh-Tolth/15, Iconoclaste, Moine-guerrier, Négation.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion dévot de Dirz. Taille moyenne.

51 PA

Zilash (10).

Le porteur peut activer cet artefact pour lancer un de ses miracles automatiquement (pas de jet de d6, pas de FT dépensée, censure possible par un prêtre ennemi en dépensant le nombre de FT+1 qu'il faudrait normalement pour lancer le miracle) à chaque fois qu'il tue un combattant ennemi en Corps à Corps.

Cet artefact ne peut pas être cumulé avec un compagnon des tourments.

Réservé à Sykho Volesterus.

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Aberration prime, aberration.

20 - 5 - 8/13 - 5/10 - -8/-

Mutagène/2, Acharné, Charge bestiale, Construct, Énorme/1, Implacable/2, Tueur né.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Créature de Dirz. Très grande taille.

Aberration alchimique. (page 5)

Aberration prime.

165 PA

Aberration prime.

L'aberration prime doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- Tête simple pour +3 PA, le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».
- Mâchoire ouverte pour +6 PA, le combattant gagne la compétence « Coup de maître/0 ».
- Modèle Argus pour +6 PA, le combattant gagne la compétence « Conscience ».
- Tête profilée pour +10 PA, le combattant gagne MOU+2,5.

L'aberration prime doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- Griffes pour +10 PA, le combattant gagne ATT+2.
- Faux pour +20 PA, le combattant gagne FOR+3.

L'aberration prime doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- Thorax anatomique pour +14 PA, le combattant gagne PEUR+2.
- Thorax squelettique pour +12 PA, le combattant gagne PEUR+1 et RES+1.
- Thorax blindé pour +11 PA, le combattant gagne RES+2.

L'aberration prime doit acheter un (et un seul) des bonus suivants :

- Crête dorsale simple pour +12 PA, le combattant gagne la compétence « Rapidité ».
- Crête dorsale supérieure pour +5 PA, combattant peut relancer son jet de Mutagène, le second résultat doit être accepté.

L'aberration prime peut acheter l'un et/ou l'autre des bonus suivants :

- Mandibules pour +8 PA, le combattant gagne la compétence « Enchaînement/1 ».
- Lames fémorales pour +5 PA, le combattant gagne la compétence « Feinte ».

Tarascus.

20 - 2 - 7/20 - 0/18 - -10/0

Charge bestiale, Énorme/3, Force en charge/5, Implacable/3, Possédé, Tueur né.

Titan de Dirz. Très grande taille.

Balayage, Charge titanesque/15, Gueule de Tarascus, Rugissement/10.

600 PA

Gueule de Tarascus.

Orientation: avant.

Le joueur désigne un ou plusieurs combattants de (sauf Très grande taille) situés en contact avec l'avant du Tarascus. La somme de leurs Résistance est calculée. Le joueur du Tarascus lance 3d6.

Si le résultat est supérieur ou égal à la somme précédemment calculée, les combattants désignés subissent un jet de Blessures (FOR=20). En cas d'échec, rien ne se passe.

La compétence « Acharné » des combattants est sans effet lorsqu'ils sont éliminés par cette capacité.

Athan Zakhil (I).

10 - 4 - 4/5 - 4/7 - 7/8

FOI=2/3/2

Mutagène/4, Aimé des dieux, Chance, Commandement/20, Iconoclaste, Piété/4, Régénération/5, Fidèle d'Arh-Tolth/20. (Artefact/3, Enchaînement/1)

Champion doyen de Dirz. Taille moyenne. 193 PA

Athan Zakhil (II), dasyatis.

15 - 6 - 8/14 - 6/14 - -10/8

FOI=1/2/3

Mutagène/4, Acharné, Aimé des dieux, Commandement/20, Iconoclaste, Implacable/1, Moine-guerrier, Régénération/5, Tueur-né, Fidèle d'Arh-Tolth/20.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion doyen de Dirz. Grande taille. 433 PA

Erebus.

15 - 4 - 7/12 - 4/11 - -9/-

Mutagène/2, Acharné, Charge bestiale, Construct, Mort-vivant, Régénération/5.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Immunité/Toxique)

Champion créature de Dirz. Grande taille.

Vestige des toges noires.

175 PA

Vestige des toges noires.

Erebus peut utiliser ses points de Mutagène/X en Peur.

Razheem, l'insensé.

20 - 7 - 10/11 - 10/16 - 8/8

Mutagène/4, Bravoure, Commandement/30, Destrier.

(Artefact/3, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion légende vivante de Dirz. Grande taille. 259 PA

Armure symbiotique (15).

Lorsque le porteur subit son premier Tué net de la partie, ce résultat est ignoré, le porteur gagne RES-2 et cet artefact est détruit.

Réservé à Razheem.

Panache de l'insensé (25).

Le porteur gagne la compétence « Immunité/Peur », tout combattant de Dirz ami dans son aura de commandement bénéficie de la compétence « Immunité/Peur ».

Tout combattant de Dirz ami en déroute qui rentre dans l'aura de commandement du porteur est immédiatement et automatiquement rallié.

Réservé à Razheem.

Liste des artefacts réservés aux combattants de Dirz.

Arbalète hexalid (20).

Le porteur gagne une arme de tir : FOR6, 15/30/45.

Si le porteur ne bouge pas (ni avant ni après le tir), il peut choisir l'un des 2 effets ci-dessous :

- Le porteur gagne TIR+2.
- Les jets de Blessure issus des tirs du porteur sont des jets de Blessures amplifiés.

Réservé aux combattants possédant un score de TIR.

Arme alchimique (4).

Le porteur gagne la compétence « Épée-hache ».

Code parfait (20).

Le porteur gagne la compétence « Aguerri ».

Compagnon des tourments (10).

Le porteur gagne 1 pion 'Tourment' pour chaque Blessure (ou Tué net) infligée à 10cm. Lorsqu'il aura accumulé 6 pions 'Tourment', chaque nouveau pion 'Tourment' se transformera immédiatement en 1 FT pour le porteur. Tous les pions 'Tourment' sont défaussés lors de la phase d'Entretien.

Réservé aux Fidèles.

Neuro-dard de souffrance (8).

Le porteur gagne la compétence « Féroce ».

Un combattant tué en Corps à Corps par le porteur perd la compétence « Acharné ».

Réservé aux Fidèles.

Pierre des étoiles (11).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/4 ».

Tous les combattants amis à 10cm bénéficient de la compétence « Insensible/6 ».

Interdit aux Mystiques.

Routine technologique (15).

Cet artefact peut être utilisé pour incanter un sortilège de Technomancie du porteur dans les conditions normales de lancement du sortilège en question, l'artefact fournit 3 gemmes de Ténèbres (le porteur ne peut jamais rajouter de gemmes ni conserver les éventuelles gemmes inutilisées) et le test d'Incantation est fixé à 8 (le porteur ne peut modifier le résultat de ce test d'aucune manière, l'artefact n'est pas affecté par les malus/bonus liés au porteur). Contre ou absorption possible par un magicien ennemi.

Les sortilèges Libation sanguinaire, Souffle du désert & Substrat de cristallite ne peuvent jamais être incantés par cet artefact.

Une seule utilisation par tour.

Réservé aux Technomanciens.

Liste des traitements.

Traitements : un combattant de Dirz peut prendre un unique traitement s'il possède la compétence « Mutagène/X ». Aucun combattant de Dirz ne peut acquérir plusieurs traitements, même à l'aide de la compétence « Artefact/X ».

Un traitement n'est pas un artefact. Un combattant n'a pas besoin d'être un Champion ni de posséder la compétence « Artefact/X » pour pouvoir acquérir un traitement.

Réservé aux Dirz.

Traitement : Anthémis (2).

Le porteur déclare l'utilisation de ce traitement au moment de jeter son dé de Mutagène. Le porteur gagne la compétence « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour, il est obligé de l'utiliser et rate automatiquement tous ses tests d'Initiative au début de chaque combat jusqu'à la fin du tour.

Traitement : Antiome (8).

Le porteur gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Réservé aux Dasyatis.

Traitement : Assyris (8).

Le porteur gagne la compétence « Assassin ».

Réservé à Sin Assyris.

Traitement : Atlas (Y).

Le porteur déclare l'utilisation de ce traitement au moment de jeter son dé de Mutagène. Le dé n'est pas lancé.

A la place, le porteur bénéficiera de FOR+1d6 et RES+1d6, mais le d6 devra être lancé avant chaque utilisation de la caractéristique en question, un '6' devant être relancé (même après relance) et un '1' (même après relance) ramenant le résultat final à '1'. Si le bonus total est supérieur ou égal à 10, le bonus est acquis mais le porteur encaisse un jet de Blessures (FOR=0) ignorant sa Résistance (ce jet est résolu après la résolution de l'effet de jeu ayant entraîné l'utilisation du traitement Atlas).

Le coût en PA du traitement dépend de la valeur de « Mutagène/X » du porteur : $Y = 5 - X$ PA.

Traitement : Djinn (6).

Le porteur ne peut plus utiliser de Mutagène en Mouvement.

A chaque activation, lancez 1d6 :

- **1 ou 2**, le porteur gagne MOU+3 jusqu'à la fin du tour.
- **3 ou 4**, le porteur gagne MOU+4 jusqu'à la fin du tour.
- **5 ou 6**, le porteur gagne MOU+5 jusqu'à la fin du tour.

Réservé aux Champions montés.

Traitement : Endocrinien (Y).

Ce traitement coûte Y PA, avec $Y=2X$ (minimum $Y = 2PA$), X étant la valeur de Mutagène.

Le porteur jette 2d6 lors de ses jets de Mutagène, seul le meilleur est retenu.

En cas de double, le bonus est acquis et le porteur encaisse un jet de Blessure (FOR=RES-2) dont le résultat est automatiquement celui du double obtenu.

Traitement : M-65 / Sang obscur (5).

Le porteur gagne la compétence « Régénération/5 ».

Réservé aux Champions.

Traitement : Némésis (6).

Le porteur gagne les compétences « Furie guerrière » et « Paria ».

Interdit aux Mystiques.

Traitement : Oculus (8).

Le porteur gagne la compétence « Conscience ».

Si le porteur possède une arme à distance, toutes ses portées sont augmentées de +10cm.

Le porteur gagne INI-1, ATT-1 et DEF-1 s'il se trouve à 10cm d'un combattant (ami ou ennemi) possédant l'une des compétences ci-dessous :

- « Cri de guerre/X »
- « Commandement/X »
- « Musicien/X »
- « Cri de ralliement »

Interdit aux Mystiques.

Liste des miracles réservés aux combattants de Dirz.

Les lames sombres.

1/0/1 ; Culte : Réservé aux Vicaires ; Ferveur=2.

Difficulté=1+DEF de la cible ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Si le fidèle parvient à effectuer un Coup de maître contre la cible lors de la prochaine phase de Corps à corps, la cible gagne RES/2 (arrondi à l'inférieur) pour ce jet de Blessures.



Liste des miracles du culte d'Arh-Tolth.

Combattants ayant accès au culte d'Arh-Tolth :

- **Mentat**, dévot (15), iconoclaste, FOI=0/2/1.
- **Vicaire**, dévot (15), iconoclaste, moine-guerrier, FOI=0/1/1.
- **Athan Zakhil (I)**, doyen (20), aimé des dieux, chance, iconoclaste, piété/4, FOI=2/3/2.
- **Athan Zakhil (II)**, doyen (20), aimé des dieux, iconoclaste, moine-guerrier, FOI=1/2/3.
- **Claudia Nesselith**, zélote (17,5), iconoclaste, piété/2, thaumaturge, FOI=1/2/2.
- **Sykho Volesterus (I)**, dévot (15), iconoclaste, piété/2, FOI=2/0/1.
- **Sykho Volesterus (II)**, dévot (15), iconoclaste, moine-guerrier, négation, FOI=2/0/1.
- **Chapelain des clones (solo - Tenseth) : mentat, vicaire, Claudia Nesselith, Sykho Volesterus (I & II) :** le combattant perd la compétence « Iconoclaste ». Les combattants amis dans son aura de foi bénéficient des compétences « Fanatisme » et « Fléau/Dévoreurs ».
- **Fierté de Shamir (solo - Shamir) : mentat, vicaire, Claudia Nesselith, Sykho Volesterus (I & II) :** le combattant gagne la compétence « Piété/3 ».
- **Science impie (solo - Theben SO 38) : mentat, vicaire, Sykho Volesterus (I & II) :** le combattant peut dépenser 1FT quand un combattant ami fait un jet de mutagène à 10cm, le dé n'est pas lancé et fait automatiquement '4'.

Lacération encéphale.

0/2/0 ; Culte : Arh-Tolth ; Ferveur=2.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Spécial.

La difficulté minimale de ce miracle est de 6.

La cible subit un jet de Blessure (FOR=FT du fidèle au moment où il a appelé ce miracle). Pour ce jet de Blessures, la victime remplace son score de Résistance par son score de Discipline. Si la victime subit une Blessure, elle perd aussitôt les compétences « Commandement/X » et « Conscience » jusqu'à la fin du tour. Ce miracle est sans effet sur les Constructs, les Morts-Vivants et les Immortels.

Serres d'Arh-Tolth.

1/0/0 ; Culte : Arh-Tolth ; Ferveur=1.

Difficulté=RES de la cible ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible subit une Blessure légère (sauf s'il s'agit d'un fidèle d'Arh-Tolth), gagne DEF-2 et ne pourra plus utiliser d'armes nécessitant un test de Tir jusqu'à la fin de la partie. En contrepartie, elle gagne FOR+2 et la compétence « Féroce ».

Tunique de sang.

0/1/0 ; Culte : Arh-Tolth ; Ferveur=1.

Difficulté=2+INI de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant Régulier ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible ne peut plus placer de dé de combat en Défense, mais elle gagne FOR+2 et RE+3.

Ce Miracle est sans effet sur les Constructs et les Morts-Vivants.

Volonté ténébreuse.

1/0/0 ; Culte : Arh-Tolth ; Ferveur=1.

Difficulté=Spécial ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce miracle doit être appelé juste après qu'un Tir prenant pour cible le fidèle ait été réussi. La difficulté est égale à la Force de ce tir. Le tir est dévié et ne touche personne.

Le fidèle peut choisir d'augmenter de +3 la Difficulté de ce miracle avant d'effectuer le jet de Divination. En cas de réussite, le tir est renvoyé sur le tireur. Ce dernier subit le jet de Blessure dû à son arme de tir.

Ce miracle est sans effet contre les tirs d'Artillerie.

Liste des sortilèges de la voie de la Biopsie.

Combattants ayant accès à la voie de la Biopsie :

- **Biopsiste (A & B)**, initié/Ténèbres, guerrier-mage, POU=3.
- **Salias Yesod (I)**, initié/Ténèbres, guerrier-mage, POU=4.
- **Salias Yesod (II)**, initié/Terre & Ténèbres (Corruption), guerrier-mage, POU=5.
- **Fierté de Shamir (solo - Shamir) : biopsiste (A & B)** : le combattant gagne POU+1.
- **Parasite psychique (solo - Cadwallon / Code noctis SO 58) : biopsiste (A & B), Salias Yesod (I & II)** : le combattant gagne un jet de récupération de mana immédiat (en plus de celui de la phase d'entretien) lorsqu'il utilise sa capacité '**Les rôdeurs de Shamir**'.
- **Science impie (solo - Theben SO 38) : biopsiste (A & B)** : le combattant peut dépenser 1 gemme de Ténèbre quand un combattant ami fait un jet de mutagène à 10cm, le dé n'est pas lancé et fait automatiquement '4'.

Altération génétique.

Ténèbres=2
Voie : Biopsie
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Le lanceur gagne une dose gratuite de Mutagène/-1, qui doit être dépensée automatiquement sous peine d'être perdue.

Amertume sanguinaire.

Voie : Biopsie
Ténèbres=1
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 5cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Spécial
*Le prochain jet de Blessures qu'infligera la cible en corps à corps sera lu une ligne plus bas dans le tableau des Blessures.
Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.*

Baiser des Ténèbres.

Ténèbres=2
Voie : Biopsie
Fréquence=1
Difficulté=6
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Entretien/1
Le lanceur gagne PEUR=7.

Cruelle obsession.

Ténèbres=2
Voie : Biopsie
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Implacable/1 ».

Fiabilité génétique.

Ténèbres=1
Voie : Biopsie, Technomancie
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X »
Durée : Instantané
*Ce sortilège doit être incanté après le lancement d'un dé de Mutagène. Le résultat naturel d6 en question est transformé en '4'.
Le nombre maximal de points de Mutagène pouvant être attribué à une même caractéristique de la cible est augmenté de 1.*

Humus primordial.

Neutre=3
 Voie : Biopsie
 Fréquence=2
 Difficulté=X
 Portée : Contact
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
La difficulté dépend du niveau de blessure de la cible :

- Indemne : X=5
- Légère : X=6.
- Grave : X=7.
- Critique : X=8.

*La cible subit une blessure Légère.
 Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct » ou « Élémentaire/X ».*

Œil du chasseur.

Neutre=2
 Voie : Biopsie
 Fréquence=1
 Difficulté=6
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Entretien/1
Le lanceur gagne la compétence « Conscience ».

Phéromones de démente.

Ténèbres=3
 Voie : Biopsie
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 5cm
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Tout combattant bénéficie des effets suivants :

- Il ne peut placer de dé de défense.
- Il ne peut pas tenter un Désengagement.
- Tous les jets de Blessures qu'il inflige sont lus une ligne plus bas.

Ce sortilège est sans effet sur le lanceur & les combattants possédant la compétence « Construct », ou « Mort-vivant ».

Reconstitution génétique.

Ténèbres=1
 Voie : Biopsie, Technomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
Une fois pas phase, lorsqu'elle répartit des points de Mutagène/X, la cible peut en sacrifier 1 pour se soigner d'un unique cran de Blessure.

Reconstruction cellulaire.

Neutre=2
 Voie : Biopsie
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 5cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Instantané
La cible est soignée d'un cran de blessures.

Sérum d'assimilation.

Ténèbres=1
 Voie : Biopsie, Technomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X »
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
*Ce sortilège doit être incanté juste avant le lancement d'un dé de Mutagène. La cible gagne la compétence « Mutagène/3 ».
 Ce sortilège est sans effet sur les combattants de Grande ou de Très grande taille.*

Sombres arcanes.

Ténèbres=1
 Voie : Biopsie
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X »
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
Lorsque la cible est retirée de la partie, si elle dispose encore d'au moins une dose de « Mutagène/X », le lanceur gagne immédiatement une dose supplémentaire de « Mutagène/X ».

Tétanie.

Neutre=2

Voie : Biopsie

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : Contact

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible subit un malus de 3 points que le lanceur peut répartir au choix en Initiative, Attaque, Force ou Défense.

Le lanceur peut choisir de perdre un dé de Corps à corps, la cible subit alors un nouveau malus de 3 points que le lanceur peut répartir au choix en Initiative, Attaque, Force ou Défense.

Le malus total est limité à 2 points par caractéristique.

Transfert de l'agonie.

Ténèbres=2

Voie : Biopsie

Fréquence=2

Difficulté=1+RES de la cible/2

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Instantané

La cible & le lanceur échangent leurs niveaux de blessures.

Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Tumescence ténébreuse.

Ténèbres=1

Voie : Biopsie

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

Le lanceur choisit une localisation dans le tableau de blessures.

Les jets de Blessures subit par la cible dans la localisation désignée seront lues une ligne plus bas dans le tableau.

Ce sortilège peut être lancé plusieurs fois sur un même combattant (y compris au cours d'un même tour), mais avec une localisation différente à chaque fois.

Liste des sortilèges de la voie de la Technomancie.

Combattants ayant accès à la voie de la Technomancie :

- **Technomancien**, initié/Ténèbres, POU=4.
- **Kayl Kartan (I)**, initié/Ténèbres, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Kayl Kartan (II)**, adepte/Feu & Ténèbres (Typhonisme), maîtrise des arcanes, POU=5.
- **Sasia Samaris (I & II)**, adepte/Terre & Ténèbres (Chtonienne), maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Sasia Samaris (III)**, adepte/Terre & Ténèbres (Chtonienne), maîtrise des arcanes, POU=7.
- **Fierté de Shamir (solo - Shamir) : technomancien, Kayl Kartan (I & II), Sasia Samaris (I) :** le combattant gagne POU+1.
- **Science impie (solo - Theben SO 38) : technomancien, vicaire, Sykho Volesterus (I & II) :** le combattant peut dépenser 1FT quand un combattant ami fait un jet de mutagène à 10cm, le dé n'est pas lancé et fait automatiquement '4'.

Antigène virulent.

Ténèbres=3
 Voie : Technomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible perd l'usage de toutes ses compétences actives.
Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Contrôle de la matière.

Neutre=1+X
 Voie : Féerie, Technomancie, Tellurique
 Fréquence=1
 Difficulté=6+X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Le lanceur choisit parmi l'un des effets ci-dessous :

- *La cible gagne FOR+2X et RES-2X (minimum RES = 1).*
- *La cible gagne FOR-2X et RES+2X (minimum FOR = 1).*

Fiabilité génétique.

Ténèbres=1
 Voie : Biopsie, Technomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X »
 Durée : Instantané
Ce sortilège doit être incanté après le lancement d'un dé de Mutagène. Le résultat naturel d6 en question est transformé en '4'.
Le nombre maximal de points de Mutagène pouvant être attribué à une même caractéristique de la cible est augmenté de 1.

Injection suspecte.

Ténèbres=2
 Voie : Technomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : 5cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Spécial
La cible effectue immédiatement un jet de mutagène/2 :

- *En cas de '1' au dé de mutagène, elle est immédiatement éliminée.*
- *Un '6' au dé de mutagène doit être relancé (un '1' après relance s'additionne au résultat et n'est pas un échec), si le résultat final est supérieur à 10, la cible sera retirée de la partie lors de la prochaine phase d'Entretien.*

Ce sortilège est sans effet sur un combattant ayant disposé d'un dé de mutagène lors du tour en cours.

Ivresse des Ténèbres.

Ténèbres=2
 Voie : Technomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=7+X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X »
 Durée : Instantané
La cible gagne un dé de « Mutagène/X », qu'elle doit lancer immédiatement.
Ce sortilège est sans effet sur un combattant ayant disposé d'un dé de mutagène lors du tour en cours.

Lames affamées.

Neutre=2
 Voie : Cabale, Technomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=1+ATT de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Libation sanguinaire.

Ténèbres=2
 Voie : Technomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=3+POU du lanceur
 Portée : 5cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Instantané
La cible est retirée de la partie.
Le lanceur gagne immédiatement 6 gemmes de Ténèbres.
Ce sortilège ne peut pas être incanté sur un combattant qui a réalisé ou subi un assaut ce tour, ni sur un combattant doté de la compétence « Dévotion/X », « Élémentaire/X », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».

Mille déchirures.

Ténèbres=POU/2 du lanceur
 Voie : Technomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=Aucune
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
La cible effectue un test de Résistance (difficulté=résultat du test d'Incantation) :

- *En cas de succès, la cible subit un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur).*
- *En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessures (FOR=6+POU du lanceur).*

Orbe de noirceur.

Ténèbres=2
 Voie : Technomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Spécial
La cible ignorera les effets du prochain sortilège qui devrait lui être appliqué.
Tout magicien ainsi protégé ne pourra plus dépenser de gemmes de Mana ou effectuer de jet de Pouvoir (sauf pour le jet de récupération de Mana) sans dissiper immédiatement ce sortilège.

Reconstitution génétique.

Ténèbres=1
 Voie : Biopsie, Technomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
Une fois pas phase, lorsqu'elle répartit des points de Mutagène/X, la cible peut en sacrifier 1 pour se soigner d'un unique cran de Blessure.

Sérum d'assimilation.

Ténèbres=1
 Voie : Biopsie, Technomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X »
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Ce sortilège doit être lancé au moment où la cible jette un dé de Mutagène. La cible gagne la compétence « Mutagène/3 ».
Ce sortilège est sans effet sur les combattants de Grande ou de Très grande taille.

Silice plasmatique.

Ténèbres=2
 Voie : Technomancie
 Fréquence=2
 Difficulté= 3+RES de la cible/2
 Portée : 5cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
La cible gagne la compétence « Dur à cuire ».
En cas d'échec de l'incantation, la cible subit une Blessure légère.

Souffle du désert.

Neutre=6
 Voie : Technomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=X
 Portée : 10cm
 Aire d'effet : Spécial
 Durée : Instantané
Ce sortilège doit être lancé sur un combattant ou sur un point du champ de bataille.
Tout combattant à 5cm de la cible subit un jet de Blessures (FOR=X).

Substances expérimentales.

Ténèbres=3
 Voie : Technomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=Aucune
 Portée : 5cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
Les effets du sortilège sont déterminés en fonction du résultat du test d'Incantation. Le lanceur peut toujours choisir un résultat inférieur.

- **Mycosymbiose (5 ou moins).** Lorsque la cible est Tué net, placez une carte Confrontation centrée sur sa position. Cette carte représente le nuage de gaz qui s'échappe du cadavre et coupe toute Ligne de vue jusqu'à la fin de la partie.
- **Rage de Djaran (6 à 9).** La cible gagne la compétence « Tueur né », mais encaisse une Blessure légère lors de chaque phase d'Entretien.
- **Virus adrénal (10 ou plus).** La cible gagne FOR+5, les compétences « Acharné », « Désespéré » et « Immunité/Malus de blessure » et encaisse immédiatement une Blessure grave. Aucun effet de jeu ne pourra permettre à la cible de regagner des crans de blessures.

Substrat de cristallite.

Neutre=4
 Voie : Technomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=ATT+DEF de la cible
 Portée : 5cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Éthéré ».

Faction : Shamir (SO 150).

Rituel de l'aube (affiliation) : le combattant gagne -1 à sa valeur de « Mutagène/X » et une dose de mutagène supplémentaire.

Honneur de Shamir (Solo) : Tous (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Bravoure ».

Maître de Shamir (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne la compétence « Commandement/10 ». X= COU + DIS.

Clone de série (Solo) : Régulier (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Élite de Shamir (Solo) : Créature (4PA) : le combattant gagne FOR+1 et RES+1.

Fierté de Shamir (Solo) : Mystique (X PA) : le combattant gagne POU+1 ou la compétence « Piété/3 ». X=POU pour les mages, X=3 pour les fidèles.

Ombre de Shamir (Solo) : Jadharis (5PA) : le combattant gagne la compétence « Assassin ».

Combattants affiliés.

Aberration.

Aberration prime, *aberration*.

Acolyte, *hybrid*.

Arbalétrier (A & B).

Biopsiste (A & B).

Clone (épée, hache & masse).

Clone dasyatis, *dasyatis*.

Clone jadharis.

Clone néfarius, *néfarius*.

Clone némésis.

Cuve de clonage, *neuromancien*.

Dresseur des arènes.

Guerrier skorize.

Hallebardier.

Hybrid.

Mentat.

Molosse, *tigre*.

Musicien (A) & Porte-étendard (A).

Musicien (B) & Porte-étendard (B).

Néfarius prime, *néfarius*.

Oriflamme du Scorpion.

Scorpio / Arhteth (A, B & C).

Scorpio / Isateph (A, B & C).

Servante pourpre.

Technomancien.

Tigre de Shamir, *tigre*.

Vétéran alchimique (cimenterre, épée & masse).

Vicaire.

Claudia Nessalith.

Kayl Kartan (I & II), *technomancien*.

Kheris (I & II).

Sasia Samaris (I), la rose des sables, *technomancien*.

Sin Assyris.

Sykho Volesterus (I & II).

Vargas Métatron (I & II).

Ysis (I).

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +7PA pour les Champions).

Bête Némésis.	Abhan Djamir, <i>guerrier de l'aube</i> .
Clone belisarius, <i>belisarius</i> .	Arkeon Sanath, <i>guerrier de l'aube</i> .
Clone centurus (A & B).	Athas Zakhil (I & II), <i>dasyatis</i> .
Clone des dunes.	Azhyan Adjaran, <i>neuromancien</i> .
Dard des dunes.	Le Cyclope, <i>gladiateur</i> .
Dragon.	Cypher Lukhan (I, II & III), <i>kératis</i> .
Furie pourpre.	Erebus.
Garde dasyatis, <i>dasyatis</i> .	Jehlan.
Garde des dunes.	Kithairin Saar.
Golem de chair (Scorpion).	Lady Eutahz (I & II), <i>dresseur des arènes</i> .
Guerrier belisarius, <i>belisarius</i> .	Masakh, <i>garde des dunes</i> .
Guerrier de l'aube.	Razheem.
Guerrier kératis (A, B & C), <i>kératis</i> .	Salias Yesod (I & II), <i>biopsiste</i> .
Kalb des dunes.	Sasia Samaris (II & III), <i>la rose du désert,</i> <i>technomancien.</i>
Moloch (conquérant).	Sethin, <i>guerrier de l'aube</i> .
Naufrageur.	Tarik.
Neuromancien.	Thissan Ka, <i>guerrier de l'aube, sentinelle</i> <i>de Danakil.</i>
Peste de chair (A & B).	Tiokam, <i>furie pourpre</i> .
Sentinelle de Danakil, <i>guerrier de l'aube</i> .	Ysis (II).
Tarascus.	
Tigre (A, B & C).	

Combattants interdits.

Aucun.

Faction : Cadwallon / Code noctis (SO 58).

Mutagène de fortune (affiliation) : le combattant peut relancer les jets de mutagène. Le nouveau résultat subit un malus final de -1 (minimum 1) et s'ajoute au jet précédent (même sur un 1). Le combattant gagne « Éphémère/X » jusqu'à la fin du tour, X dépend du résultat du 2nd dé de mutagène :

- '1', '2' ou '3', X=6.
- '4', '5' ou '6', X=5.

Géno-technicien (Solo) : Tous (7/13PA) : le combattant gagne INI+1, ATT+1, DEF+1 et la compétence « Éclaireur ».

Interdit aux Créatures de Grande taille et de Très grande taille.

Ombre de la ville basse (Solo) : Champion (4PA) : le combattant gagne la compétence « Cible/+2 ».

Créature des catacombes (Solo) : Skorize, Keratis (7/12PA) : le combattant gagne la compétence « Assassin ».

Garde discret (Solo) : Hybrid (2PA) : le combattant gagne la compétence « Harcèlement ».

Parasite psychique (Solo) : Biopsiste (2/4PA) : le combattant gagne un jet de récupération de mana immédiat (en plus de celui de la phase d'Entretien) lorsqu'il utilise sa capacité '**Les rôdeurs de Shamir**'.

Sixième sens (Solo) : Némésis, Néfarius (2PA) : le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Combattants affiliés.

Acolyte, *hybrid*.

Biopsiste (A & B).

Clone belisarius, *belisarius*.

Clone néfarius, *néfarius*.

Clone némésis.

Golem de chair (Scorpion).

Guerrier belisarius, *belisarius*.

Guerrier kératis (A, B & C), *kératis*.

Guerrier skorize.

Hybrid.

Néfarius prime, *néfarius*.

Technomancien.

Le Cyclope, *gladiateur*.

Cypher Lukhan (I), *kératis*.

Jehlan.

Kayl Kartan (I & II), *technomancien*.

Kithairin Saar.

Salias Yesod (I & II), *biopsiste*.

Sasia Samaris (I), la rose des sables, *technomancien*.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Aberration.
 Bête Némésis.
 Clone centurus (A & B).
 Clone dasyatis, *dasyatis*.
 Clone jadharis.
 Cuve de clonage, *neuromancien*.
 Dresseur des arènes.
 Furie pourpre.
 Guerrier de l'aube.
 Moloch (conquérant).
 Neuromancien.
 Peste de chair (A & B).
 Servante pourpre.
 Tigre (A, B & C).
 Vétéran alchimique (cimenterre, épée & masse).

Abhan Djamir, *guerrier de l'aube*.
 Arkeon Sanath, *guerrier de l'aube*.
 Kheris (II), *vétéran alchimique*.
 Sethin, *guerrier de l'aube*.
 Sin Assyris.
 Vargas Métatron (II).
 Ysis (I).

Combattants interdits.

Aberration prime, *aberration*.
 Arbalétrier (A & B).
 Clone (épée, hache & masse).
 Clone des dunes.
 Dard des dunes.
 Dragon.
 Garde dasyatis, *dasyatis*.
 Garde des dunes.
 Hallebardier.
 Kalb des dunes.
 Mentat.
 Molosse, *tigre*.
 Musicien (A) & Porte-étendard (A).
 Musicien (B) & Porte-étendard (B).
 Naufrageur.
 Oriflamme du Scorpion.
 Scorio / Arhteth (A, B & C).
 Scorio / Isateph (A, B & C).
 Sentinelle de Danakil, *guerrier de l'aube*.
 Tarascus.
 Tigre de Shamir, *tigre*.
 Vicaire.

Athan Zakhil (I & II), *dasyatis*.
 Azhyan Adjaran, *neuromancien*.
 Claudia Nessalith.
 Cypher Lukhan (II & III), *kératis*.
 Erebus.
 Kheris (I), *clone*.
 Lady Eutahz (I & II), *dresseur des arènes*.
 Masakh, *garde des dunes*.
 Razheem.
 Sasia Samaris (II & III), *la rose du désert, technomancien*.
 Sykho Volesterus (I & II).
 Tarik.
 Thissan Ka, *guerrier de l'aube, sentinelle de Danakil*.
 Tiokam, *furie pourpre*.
 Vargas Métatron (I).
 Ysis (II).

Faction : Danakil.

Mutagène stabilisé (affiliation) : les '1' & les '2' sur un jet de mutagène deviennent des '3'.

Veilleur du désert (Solo) : Tous (1/3PA) : le combattant gagne la compétence « Épée-hache ».

Sang des piliers (Solo) : Champion (5PA) : le combattant gagne la compétence « Régénération/5 ».

Armée du désert (Solo) : Guerrier de l'aube, Sentinelle (2PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».

Aura alchimique (Solo) : Servante pourpre, état-major (5PA) : les combattants à 10cm peuvent relancer un jet de mutagène, le nouveau résultat doit être accepté.

Coureur des dunes (Solo) : Créature (3PA) : le combattant gagne la compétence « Bond ».

Élite du désert (Solo) : Jadharis, Belisarius, Centurus (3PA) : le combattant gagne la compétence « Contre-attaque ».

Combattants affiliés.

Acolyte, *hybrid*.

Clone belisarius, *belisarius*.

Clone centurus (A & B).

Clone dasyatis, *dasyatis*.

Clone jadharis.

Clone néfarius, *néfarius*.

Guerrier de l'aube.

Hybrid.

Molosse, *tigre*.

Musicien (A) & Porte-étendard (A).

Musicien (B) & Porte-étendard (B).

Néfarius prime, *néfarius*.

Sentinelle de Danakil, *guerrier de l'aube*.

Servante pourpre.

Tarascus.

Tigre (A, B & C).

Vétéran alchimique (cimenterre, épée & masse).

Abhan Djamir, *guerrier de l'aube*.

Arkeon Sanath, *guerrier de l'aube*.

Kheris (II), *vétéran alchimique*.

Kithairin Saar.

Sethin, *guerrier de l'aube*.

Sin Assyris.

Thissan Ka, *guerrier de l'aube, sentinelle de Danakil*.

Vargas Métatron (II).

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Aberration.
 Aberration prime, *aberration*.
 Arbalétrier (A & B).
 Biopsiste (A & B).
 Clone (épée, hache & masse).
 Cuve de clonage, *neuromancien*.
 Guerrier kératis (A, B & C), *kératis*.
 Guerrier skorize.
 Hallebardier.
 Mentat.
 Neuromancien.
 Oriflamme du Scorpion.
 Peste de chair (A & B).
 Scorpio / Arhteth (A, B & C).
 Scorpio / Isateph (A, B & C).
 Technomancien.
 Vicaire.

Azhyan Adjaran, *neuromancien*.
 Claudia Nessalith.
 Cypher Lukhan (I), *kératis*.
 Kayl Kartan (I & II), *technomancien*.
 Kheris (I), *clone*.
 Sasia Samaris (I), la rose des sables,
technomancien.
 Sykho Volesterus (I & II).
 Vargas Métatron (I).

Combattants interdits.

Bête Némésis.
 Clone des dunes.
 Clone némésis.
 Dard des dunes.
 Dragon.
 Dresseur des arènes.
 Furie pourpre.
 Garde dasyatis, *dasyatis*.
 Garde des dunes.
 Golem de chair (Scorpion).
 Guerrier belisarius, *belisarius*.
 Kalb des dunes.
 Moloch (conquérant).
 Naufrageur.
 Tigre de Shamir, *tigre*.

Athan Zakhil (I & II), *dasyatis*.
 Le Cyclope, *gladiateur*.
 Cypher Lukhan (II & III), *kératis*.
 Erebus.
 Jehlan.
 Lady Eutahz (I & II), *dresseur des arènes*.
 Masakh, *garde des dunes*.
 Razheem.
 Salias Yesod (I & II), *biopsiste*.
 Sasia Samaris (II & III), la rose du désert,
technomancien.
 Tarik.
 Tiokam, *furie pourpre*.
 Ysis (I & II).

Faction : Eclipse (SO 78).

Laboratoire renégat (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Paria ». Un Champion gagne aussi la compétence « Commandement/10 ».

Fin de cycle (Solo) : Tous (2/5PA) : le combattant gagne les compétences « Furie guerrière » et « Éphémère/X ».

- X=5 si la furie guerrière a été utilisée lors du tour.
- X=6 si la furie guerrière n'a pas été utilisée lors du tour.

Mutagène concentré (Solo) : Champion (5PA) : le combattant gagne +3 à sa valeur de « Mutagène/X ».

Chasseur Samaris (Solo) : Néfarius (4PA) : le combattant gagne RES+1 et les compétences « Cible/+1 » et « Fléau/ Créature ».

Clone de présérie (Solo) : Furie pourpre (3/10PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné ».

Greffes expérimentales (Solo) : Créature (10PA) : le combattant gagne INI+1, ATT+1, FOR+1, DEF+1 et RES+1 mais perd la compétence « Mutagène/X ».

Pestes améliorées (Solo) : Peste de chair (3PA) : le combattant doit utiliser sa capacité '*les clones Phéméra*' lorsqu'il subit un Tué net.

Combattants affiliés.

Aberration.

Acolyte, *hybrid*.

Arbalétrier (A & B).

Bête Némésis.

Clone (épée, hache & masse).

Clone néfarius, *néfarius*.

Clone némésis.

Furie pourpre.

Golem de chair (Scorpion).

Hallebardier.

Hybrid.

Musicien (A) & Porte-étendard (A).

Musicien (B) & Porte-étendard (B).

Néfarius prime, *néfarius*.

Peste de chair (A & B).

Servante pourpre.

Vétéran alchimique (cimenterre, épée & masse).

Kheris (I & II).

Sasia Samaris (I, II & III), la rose du désert,

technomancien.

Sin Assyris.

Vargas Métatron (I & II).

Combattants limités (+4PA pour la troupe, +14PA pour les Champions).

Biopsiste (A & B).

Clone dasyatis, *dasyatis*.

Guerrier kératis (A, B & C), *kératis*.

Guerrier skorize.

Molosse, *tigre*.

Tigre (A, B & C).

Le Cyclope, *gladiateur*.

Cypher Lukhan (I), *kératis*.

Erebus.

Jehlan.

Kayl Kartan (I & II), *technomancien*.

Kithairin Saar.

Salias Yesod (I), *biopsiste*.

Tiokam, *furie pourpre*.

Ysis (I).

Combattants interdits.

Aberration prime, *aberration*.

Clone belisarius, *belisarius*.

Clone centurus (A & B).

Clone des dunes.

Clone jadharis.

Cuve de clonage, *neuromancien*.

Dard des dunes.

Dragon.

Dresseur des arènes.

Garde dasyatis, *dasyatis*.

Garde des dunes.

Guerrier belisarius, *belisarius*.

Guerrier de l'aube.

Kalb des dunes.

Mentat.

Moloch (conquérant).

Naufrageur.

Neuromancien.

Oriflamme du Scorpion.

Scorpio / Arhteth (A, B & C).

Scorpio / Isateph (A, B & C).

Sentinelle de Danakil, *guerrier de l'aube*.

Tarascus.

Technomancien.

Tigre de Shamir, *tigre*.

Vicaire.

Abhan Djamir, *guerrier de l'aube*.

Arkeon Sanath, *guerrier de l'aube*.

Athan Zakhil (I & II), *dasyatis*.

Azhyan Adjaran, *neuromancien*.

Claudia Nessalith.

Cypher Lukhan (II & III), *kératis*.

Lady Eutahz (I & II), *dresseur des arènes*.

Masakh, *garde des dunes*.

Razheem.

Salias Yesod (II), *biopsiste*.

Sethin, *guerrier de l'aube*.

Sykho Volesterus (I & II).

Tarik.

Thissan Ka, *guerrier de l'aube, sentinelle de Danakil*.

Ysis (II).

Faction : Inuka.

Ruée sanguinaire (affiliation) : avant chaque jet de Tactique, chaque combattant qui n'est pas en contact avec un combattant ennemi peut faire un mouvement de 5cm. Cette distance n'est pas déduite de son Mouvement et n'est pas considérée comme un déplacement (divination, magie, tir, etc.) Cette capacité ne permet pas d'engager un combattant ennemi.

Insensé (Solo) : Tous (6/9PA) : le combattant gagne les compétences « Furie guerrière » et « Acharné ».

Courage exemplaire (Solo) : Champion (10PA) : le combattant gagne COU+1, DIS+1 et la compétence « Bravoure ».

Drogues de combat (Solo) : Arbalétrier (8PA) : le combattant gagne INI+1, ATT+1, FOR+2, RES+1 et la compétence « Tir d'assaut ».

Maîtrise neurale (Solo) : Neuromancien (10/12PA) : le combattant gagne ATT+1, DEF+1 et la compétence « Contre-attaque »
Le combattant peut utiliser la Discipline d'un état-major, le cas échéant, pour sa capacité '*les maîtres de l'esprit*'.

Poursuite (Solo) : Centurus, Jadharis, Skorize (3PA) : le combattant gagne la compétence « Pugnacité ».

Protection mystique (Solo) : Créature (6PA) : le combattant gagne la compétence « Insensible/4 ».

Combattants affiliés.

Aberration.

Aberration prime, *aberration*.

Arbalétrier (A & B).

Bête Némésis.

Clone (épée, hache & masse).

Clone belisarius, *belisarius*.

Clone centurus (A & B).

Clone jadharis.

Cuve de clonage, *neuromancien*.

Guerrier skorize.

Hallebardier.

Musicien (A) & Porte-étendard (A).

Musicien (B) & Porte-étendard (B).

Neuromancien.

Peste de chair (A & B).

Scorpio / Arhteth (A, B & C).

Scorpio / Isateph (A, B & C).

Tarascus.

Azhyan Adjaran, *neuromancien*.

Erebus.

Kheris (I), *clone*.

Kithairin Saar.

Razheem.

Vargas Métatron (I).

Ysis (I).

Combattants limités (+6PA pour la troupe, +10PA pour les Champions).

Acolyte, *hybrid*.
 Biopsiste (A & B).
 Clone dasyatis, *dasyatis*.
 Clone néfarius, *néfarius*.
 Clone némésis.
 Dragon.
 Dresseur des arènes.
 Furie pourpre.
 Golem de chair (Scorpion).
 Guerrier de l'aube.
 Guerrier kératis (A, B & C), *kératis*.
 Hybrid.
 Néfarius prime, *néfarius*.
 Oriflamme du Scorpion.
 Technomancien.
 Vétéran alchimique (cimenterre, épée & masse).

Abhan Djamir, *guerrier de l'aube*.
 Arkeon Sanath, *guerrier de l'aube*.
 Cypher Lukhan (I), *kératis*.
 Kayl Kartan (I & II), *technomancien*.
 Kheris (II), *vétéran alchimique*.
 Sasia Samaris (I), la rose des sables,
technomancien.
 Sethin, *guerrier de l'aube*.
 Sin Assyris.
 Vargas Métatron (II).

Combattants interdits.

Clone des dunes.
 Dard des dunes.
 Garde dasyatis, *dasyatis*.
 Garde des dunes.
 Guerrier belisarius, *belisarius*.
 Kalb des dunes.
 Mentat.
 Moloch (conquérant).
 Molosse, *tigre*.
 Naufrageur.
 Sentinelle de Danakil, *guerrier de l'aube*.
 Servante pourpre.
 Tigre (A, B & C).
 Tigre de Shamir, *tigre*.
 Vicaire.

Athan Zakhil (I & II), *dasyatis*.
 Claudia Nessalith.
 Le Cyclope, *gladiateur*.
 Cypher Lukhan (II & III), *kératis*.
 Jehlan.
 Lady Eutahz (I & II), *dresseur des arènes*.
 Masakh, *garde des dunes*.
 Salias Yesod (I & II), *biopsiste*.
 Sasia Samaris (II & III), la rose du désert,
technomancien.
 Sykho Volesterus (I & II).
 Tarik.
 Thissan Ka, *guerrier de l'aube, sentinelle de Danakil*.
 Tiokam, *furie pourpre*.
 Ysis (II).

Faction : Tarsith.

Désespoir des clones (affiliation) : X combattants, à choisir avant le jet de Tactique, gagnent la compétence « Acharné » jusqu'à la fin du tour. Seuls des combattants non-champions de taille moyenne peuvent être choisis.

X=1 par tranche de 100PA d'armée.

Système D (solo) : tous (1/2PA) : le combattant gagne la compétence « Soins/6 ».

Harangue (solo) : Champion (5PA) : tous les combattants amis à 15cm ou moins bénéficient de la compétence « Bravoure ».

Bon marché (solo) : réguliers (1PA) : le combattant gagne la compétence « Renfort ».
Interdit aux Champions.

Solidaires (solo) : spéciaux, vétérans (1/2PA) : le combattant bénéficie de la compétence « Instinct de survie/6 » tant qu'il est situé à 5cm ou moins d'un autre combattant ami doté de ce solo.

Renard du désert (solo) : Dard des dunes, Dresseur des arènes (4/5PA) : le combattant gagne la compétence « Infiltration/20 ».

Poussière du désert (solo) : Tigres (2PA) : le combattant gagne la compétence « Cible/+2 ».

Combattants affiliés.

Arbalétrier (A).
Clone (épée, hache & masse).
Clone des dunes.
Dard des dunes.
Dresseur des arènes.
Garde des dunes.
Hallebardier.
Kalb des dunes.
Mentat.
Musicien (A) & Porte-étendard (A).
Naufrageur.
Neuromancien.
Oriflamme du Scorpion.
Tigre (A, B & C).
Vicaire.

Le Cyclope, *gladiateur*.
Kheris (I & II), *clone & vétéran alchimique*.
Lady Eutahz (I & II), *dresseur des arènes*.
Masakh, *garde des dunes*.
Sykho Volesterus (I & II).
Tarik.
Tiokam, *furie pourpre*.
Vargas Métatron (I & II).

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Acolyte, *hybrid*.
 Biopsiste (A & B).
 Furie pourpre.
 Guerrier de l'aube.
 Hybrid.
 Molosse, *tigre*.
 Musicien (B) & Porte-étendard (B).
 Scorpio / Arhteth (A, B & C).
 Servante pourpre.
 Technomancien.

Claudia Nessalith.
 Kayl Kartan (I & II), *technomancien*.
 Kithairin Saar.
 Salias Yesod (I), *biopsiste*.
 Sasia Samaris (I), la rose des sables,
technomancien.
 Sethin, *guerrier de l'aube*.
 Sin Assyris.
 Ysis (I).

Combattants interdits.

Aberration.
 Aberration prime, *aberration*.
 Arbalétrier (B).
 Bête Némésis.
 Clone belisarius, *belisarius*.
 Clone centurus (A & B).
 Clone dasyatis, *dasyatis*.
 Clone jadharis.
 Clone néfarius, *néfarius*.
 Clone némésis.
 Cuve de clonage, *neuromancien*.
 Dragon.
 Garde dasyatis, *dasyatis*.
 Golem de chair (Scorpion).
 Guerrier belisarius, *belisarius*.
 Guerrier kératis (A, B & C), *kératis*.
 Guerrier skorize.
 Moloch (conquérant).
 Néfarius prime, *néfarius*.
 Peste de chair (A & B).
 Scorpio / Isateph (A, B & C).
 Sentinelle de Danakil, *guerrier de l'aube*.
 Tarascus.
 Tigre de Shamir, *tigre*.
 Vétéran alchimique (cimenterre, épée & masse).

Abhan Djamir, *guerrier de l'aube*.
 Arkeon Sanath, *guerrier de l'aube*.
 Athan Zakhil (I & II), *dasyatis*.
 Azhyan Adjaran, *neuromancien*.
 Cypher Lukhan (I, II & III), *kératis*.
 Erebus.
 Jehlan.
 Razheem.
 Salias Yesod (II), *biopsiste*.
 Sasia Samaris (II & III), la rose du désert,
technomancien.
 Thissan Ka, *guerrier de l'aube*, *sentinelle*
de Danakil.
 Ysis (II).

Faction : Tenseth.

Makurak (affiliation) : les combattants bénéficiant d'un dé de mutagène peuvent relancer leurs jets de Blessures en Corps-à-corps durant ce tour (la relance doit être conservée).

Zélate de Dirz (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

Maître d'armes (Solo) : Champion (5PA) : le combattant gagne les compétences « Artefact/1 » et « Feinte ».

Chaplain des clones (Solo) : Fidèle (5/8PA) : le combattant perd la compétence « Iconoclaste ». Les combattants amis dans son aura de foi bénéficient des compétences « Fanatisme » et « Fléau/Dévoreurs ».

Garde des rues (Solo) : Vétéran alchimique (3/4PA) : le combattant gagne la compétence « Brutal ».

Inexorable (Solo) : Keratis (7/15PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/2 ».

Intenable (Solo) : Hybrid, Skorize (2/5PA) : le combattant gagne la compétence « Désengagement/6 ».

Combattants affiliés.

Acolyte, *hybrid*.

Arbalétrier (A & B).

Clone (épée, hache & masse).

Guerrier këratis (A, B & C), *këratis*.

Guerrier skorize.

Hallebardier.

Hybrid.

Mentat.

Musicien (A) & Porte-étendard (A).

Musicien (B) & Porte-étendard (B).

Servante pourpre.

Vétéran alchimique (cimenterre, épée & masse).

Vicaire.

Claudia Nessalith.

Cypher Lukhan (I, II & III), *këratis*.

Kheris (I & II).

Razheem.

Sin Assyris.

Sykho Volesterus (I & II).

Vargas Métatron (I & II).

Combattants limités (+6PA pour la troupe, +8PA pour les Champions).

Clone belisarius, *belisarius*.

Clone centurus (A & B).

Clone dasyatis, *dasyatis*.

Clone jadharis.

Clone néfarius, *néfarius*.

Cuve de clonage, *neuromancien*.

Dresseur des arènes.

Golem de chair (Scorpion).

Guerrier de l'aube.

Moloch (conquérant).

Molosse, *tigre*.

Néfarius prime, *néfarius*.

Neuromancien.

Oriflamme du Scorpion.

Peste de chair (A & B).

Scorpio / Arhteth (A, B & C).

Scorpio / Isateph (A, B & C).

Tigre (A, B & C).

Abhan Djamir, *guerrier de l'aube*.

Arkeon Sanath, *guerrier de l'aube*.

Kithairin Saar.

Sethin, *guerrier de l'aube*.

Ysis (I).

Combattants interdits.

Aberration.

Aberration prime, *aberration*.

Bête Némésis.

Biopsiste (A & B).

Clone des dunes.

Clone némésis.

Dard des dunes.

Dragon.

Furie pourpre.

Garde dasyatis, *dasyatis*.

Garde des dunes.

Guerrier belisarius, *belisarius*.

Kalb des dunes.

Naufreur.

Sentinelle de Danakil, *guerrier de l'aube*.

Tarascus.

Technomancien.

Tigre de Shamir, *tigre*.

Athan Zakhil (I & II), *dasyatis*.

Azhyan Adjaran, *neuromancien*.

Le Cyclope, *gladiateur*.

Erebus.

Jehlan.

Kayl Kartan (I & II), *technomancien*.

Lady Eutahz (I & II), *dresseur des arènes*.

Masakh, *garde des dunes*.

Salias Yesod (I & II), *biopsiste*.

Sasia Samaris (I, II & III), *la rose du désert,*

technomancien.

Tarik.

Thissan Ka, *guerrier de l'aube, sentinelle de Danakil.*

Tiokam, *furie pourpre.*

Ysis (II).

Faction : Theben (SO 38).

Cité du dernier souffle (affiliation) : le combattant gagne +1 à sa valeur de « Mutagène/X ».

Fureur alchimique (Solo) : Tous (5/8PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Dard du scorpion (Solo) : Champion (8PA) : le combattant gagne la compétence « Toxique/3 ».

Bête de Zakhil (Solo) : Néfarius (5PA) : le combattant gagne FOR+1 et les compétences « Possédé » et « Fléau/Créature ».

Bête vicieuse (Solo) : Créature (4/7PA) : le combattant gagne les compétences « Enchaînement/1 » et « Contre-attaque ».

Rat de laboratoire (Solo) : Hybrid, Peste, Servante pourpre (3PA) : le combattant gagne les compétences « Martyr/2 » et « Dévotion/2 ».

Science impie (Solo) : Mystique (5PA) : le combattant peut dépenser 1 gemme de Ténèbres ou 1FT quand un combattant ami fait un jet de mutagène à 10cm, le dé n'est pas lancé et fait automatiquement '4'.

Combattants affiliés.

Aberration.

Aberration prime, *aberration*.

Acolyte, *hybrid*.

Bête Némésis.

Biopsiste (A & B).

Clone dasyatis, *dasyatis*.

Clone néfarius, *néfarius*.

Clone némésis.

Dragon.

Dresseur des arènes.

Garde dasyatis, *dasyatis*.

Golem de chair (Scorpion).

Hybrid.

Mentat.

Molosse, *tigre*.

Néfarius prime, *néfarius*.

Peste de chair (A & B).

Servante pourpre.

Tarascus.

Technomancien.

Tigre (A, B & C).

Vicaire.

Athan Zakhil (I & II), *dasyatis*.

Erebus.

Kayl Kartan (I & II), *technomancien*.

Sasia Samaris (I), la rose des sables,
technomancien.

Sin Assyris.

Sykho Volesterus (I & II).

Ysis (I & II).

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Arbalétrier (A & B).
 Clone (épée, hache & masse).
 Clone centurus (A & B).
 Clone jadharis.
 Cuve de clonage, *neuromancien*.
 Guerrier kératis (A, B & C), *kératis*.
 Hallebardier.
 Moloch (conquérant).
 Musicien (A) & Porte-étendard (A).
 Musicien (B) & Porte-étendard (B).
 Neuromancien.

Azhyan Adjaran, *neuromancien*.
 Claudia Nessalith.
 Cypher Lukhan (I), *kératis*.
 Kheris (I), *clone*.
 Kithairin Saar.
 Salias Yesod (I), *biopsiste*.
 Vargas Métatron (I).

Combattants interdits.

Clone belisarius, *belisarius*.
 Clone des dunes.
 Dard des dunes.
 Furie pourpre.
 Garde des dunes.
 Guerrier belisarius, *belisarius*.
 Guerrier de l'aube.
 Guerrier skorize.
 Kalb des dunes.
 Naufrageur.
 Oriflamme du Scorpion.
 Scorpio / Arhteth (A, B & C).
 Scorpio / Isateph (A, B & C).
 Sentinelle de Danakil, *guerrier de l'aube*.
 Tigre de Shamir, *tigre*.
 Vétéran alchimique (cimenterre, épée & masse).

Abhan Djamir, *guerrier de l'aube*.
 Arkeon Sanath, *guerrier de l'aube*.
 Le Cyclope, *gladiateur*.
 Cypher Lukhan (II & III), *kératis*.
 Jehlan.
 Kheris (II), *vétéran alchimique*.
 Lady Eutahz (I & II), *dresseur des arènes*.
 Masakh, *garde des dunes*.
 Razheem.
 Salias Yesod (II), *biopsiste*.
 Sasia Samaris (II & III), *la rose du désert, technomancien*.
 Sethin, *guerrier de l'aube*.
 Tarik.
 Thissan Ka, *guerrier de l'aube, sentinelle de Danakil*.
 Tiokam, *furie pourpre*.
 Vargas Métatron (II).

Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas).

Attention, ce travail n'ayant été entamé qu'en avril 2020, les modifications plus anciennes ne seront pas répertoriées dans ce suivi.

Léger détail : au fur & à mesure que ce livre d'armée est modifié, la pagination évolue de temps à autre. Nous ne prendrons pas le temps de corriger la pagination dans ce listing de suivi, donc il sera tout à fait possible qu'une modification listée en page 13 lorsqu'elle a eût lieu, par exemple en juillet 2020, se retrouve quelques trimestres plus tard en page 14, par exemple à partir de novembre 2023, voire même qu'elle arrive en page 15 d'ici 2029. Cela ne devrait pas trop vous affecter, je l'espère.

2020/07/19 ; page 43 : création de l'affiliation **Tarsith**.

2020/07/08 ; page 14 : modification de l'artefact **Croc d'avidité**.

2020/05/24 ; page 9 : création du profil **Nafrageur**.

2020/04/22 ; page 8 : modification du profil **Garde des dunes** : 35 → 37PA.

2020/04/22 ; page 12 : modification du profil **Jehlan** : 58 → 62PA.

2020/04/04 ; page 46 : création de la section '**Suivi des modifications**'.