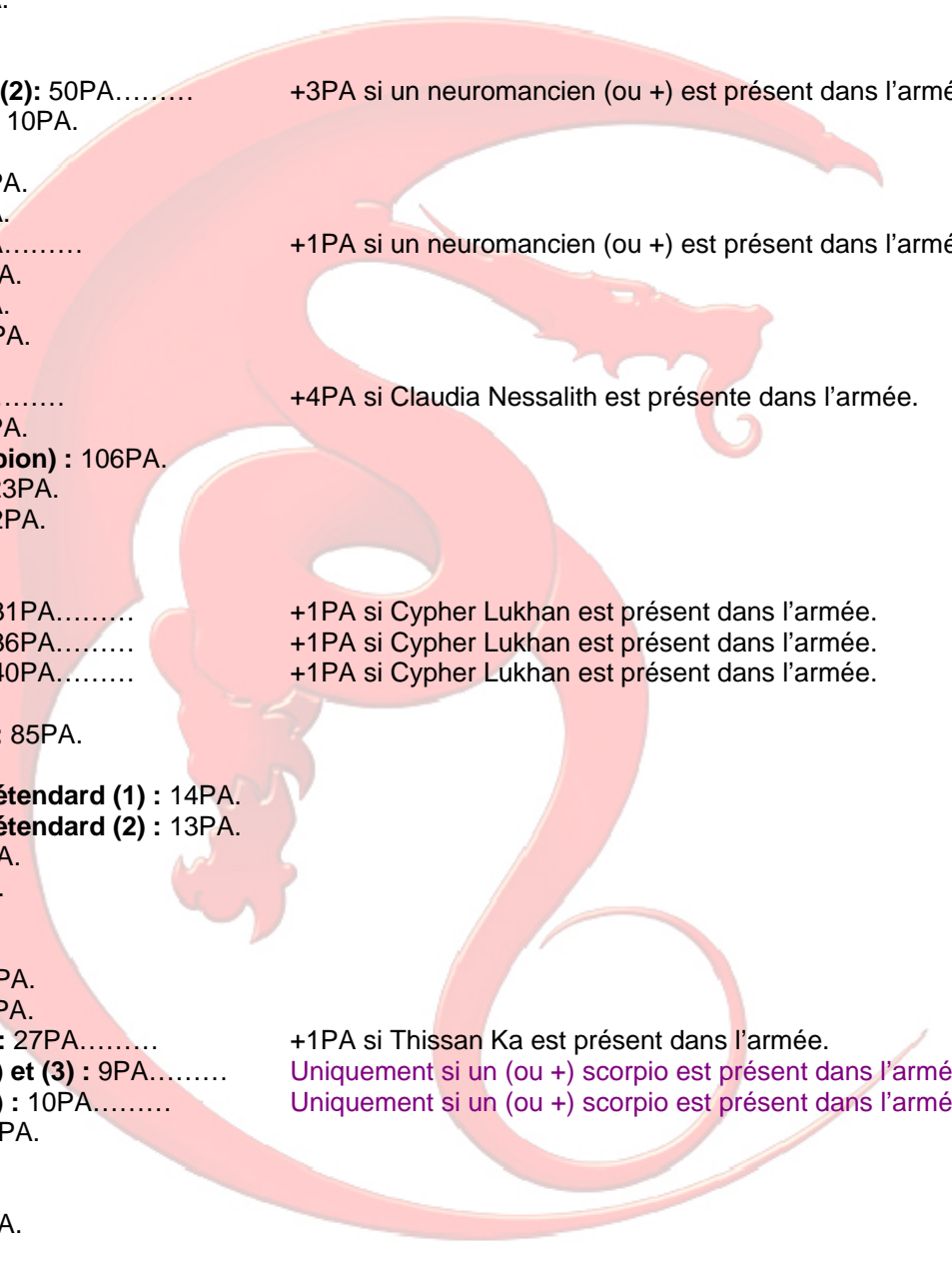


Sommaire.

Sommaire.	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Profils détaillés des combattants individuels.	4
Profils détaillés des Machines de guerre.	13
Profils détaillés des Titans.	15
Profils détaillés des combattants Magiciens.	16
Profils détaillés des combattants Fidèles.....	17
Profils détaillés des Champions.....	18
Liste des artefacts réservés aux combattants de Dirz.	26
Liste des traitements.....	27
Liste des miracles réservés aux combattants de Dirz.	29
Liste des miracles du culte d'Arh-Tolth.....	30
Liste des sortilèges réservés aux combattants de Dirz.	31
Liste des sortilèges de la voie de la Biopsie.....	32
Liste des sortilèges de la voie de la Technomancie.....	33
Faction : Shamir (SO 150).	35
Faction : Cadwallon / Code noctis (SO 58).....	37
Faction : Danakil.....	39
Faction : Eclipse (SO 78).....	41
Faction : Inuka.....	43
Faction : Tenseth.....	45
Faction : Theben (SO 38).....	47

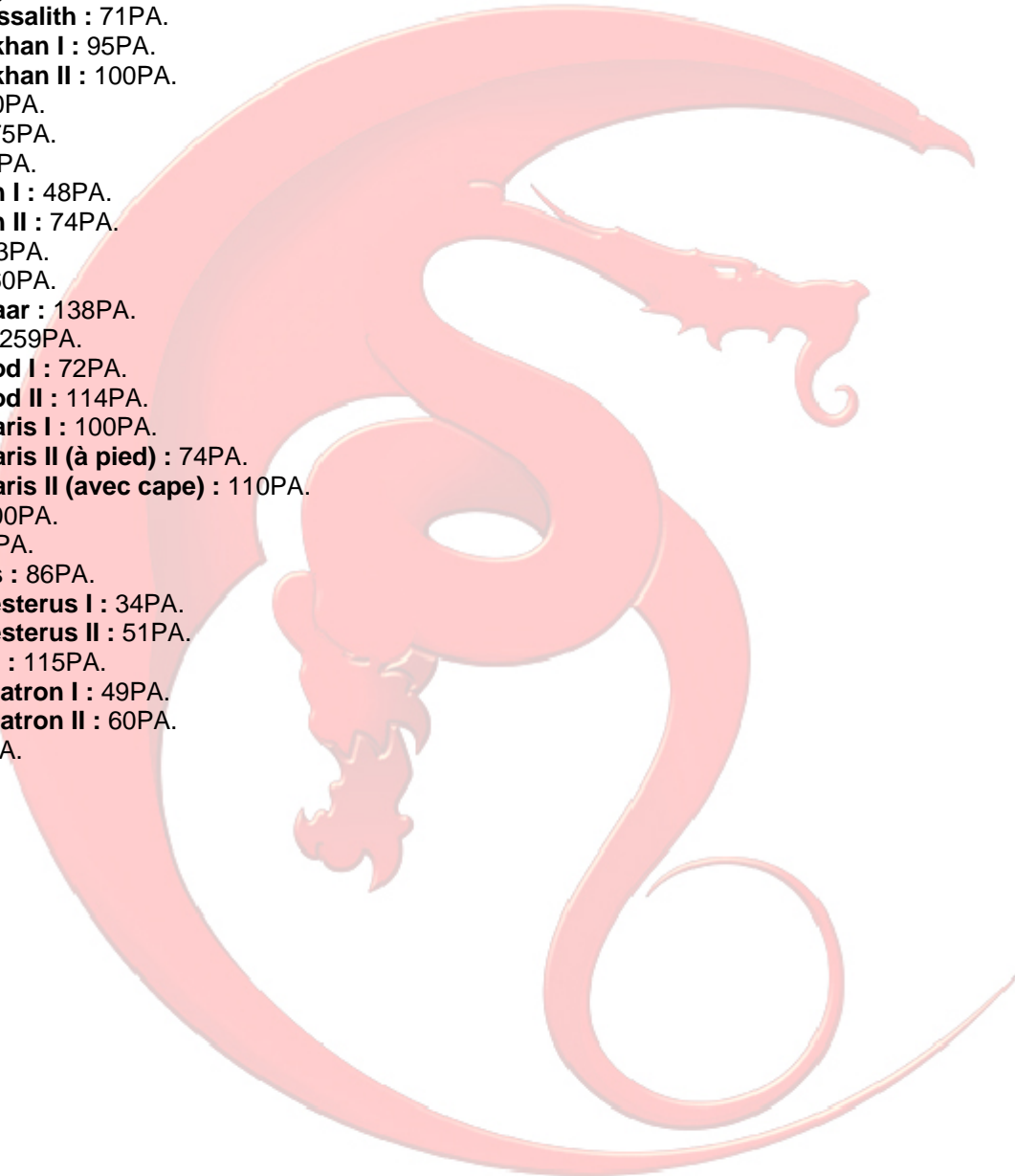
Liste des coûts des combattants individuels.



Aberration : 135PA.	
Aberration prime : 165PA.	
Acolyte : 38PA.	
Arbalétrier (1) : 9PA.	
Arbalétrier (2) : 10PA.	
Bête Némésis : 120PA.	
Biopsiste (1) : 34PA.	
Biopsiste (2) : 35PA.	
Clone Centurus (1) et (2) : 50PA.....	+3PA si un neuromancien (ou +) est présent dans l'armée.
Clone (épée / hache) : 10PA.	
Clone (masse) : 11PA.	
Clone Belisarius : 27PA.	
Clone Dasytis : 95PA.	
Clone Jadharis : 30PA.....	+1PA si un neuromancien (ou +) est présent dans l'armée.
Clone Néfarius : 100PA.	
Clone Némésis : 80PA.	
Cuve de clonage : 70PA.	
Dragon : 130PA.	
Furie pourpre : 25PA.....	+4PA si Claudia Nesselith est présente dans l'armée.
Garde Dasytis : 105PA.	
Golem de chair (Scorpion) : 106PA.	
Guerrier Belisarius : 23PA.	
Guerrier de l'aube : 22PA.	
Hallebardier : 9PA.	
Hybrid : 20PA.	
Guerrier Kératis (1) : 31PA.....	+1PA si Cypher Lukhan est présent dans l'armée.
Guerrier Kératis (2) : 36PA.....	+1PA si Cypher Lukhan est présent dans l'armée.
Guerrier Kératis (3) : 40PA.....	+1PA si Cypher Lukhan est présent dans l'armée.
Mentat : 28PA.	
Moloch (conquérant) : 85PA.	
Molosse : 65PA.	
Musicien (1) et Porte-étendard (1) : 14PA.	
Musicien (2) et Porte-étendard (2) : 13PA.	
Néfarius prime : 130PA.	
Neuromancien : 31PA.	
Oriflamme : 28PA.	
Peste : 8PA.	
Scorpio / Arhteth : 60PA.	
Scorpio / Isateph : 50PA.	
Sentinelle de Danakil : 27PA.....	+1PA si Thissan Ka est présent dans l'armée.
Servant de scorpio (2) et (3) : 9PA.....	Uniquement si un (ou +) scorpio est présent dans l'armée.
Servant de scorpio (1) : 10PA.....	Uniquement si un (ou +) scorpio est présent dans l'armée.
Servante pourpre : 12PA.	
Skorize : 37PA.	
Tarascus : 600PA.	
Technomancien : 26PA.	
Tigre (1) : 54PA.	
Tigre (2) : 57PA.	
Tigre (3) : 53PA.	
Tigre de Shamir : 64PA.	
Vétéran alchimique (épée / cimenterre) : 16PA.	
Vétéran alchimique (masse) : 17PA.	
Vicaire : 32PA.	

Liste des coûts des Champions.

Abhan Djamir : 49PA.
Alyena : 64PA.
Arkeon Sanath : 91PA.
Athan Zhakil (à pied) : 193PA.
Athan Zhakil (monstrueux) : 193PA.
Azhyan Adjaran : 78PA.
Claudia Nesselith : 71PA.
Cypher Lukhan I : 95PA.
Cypher Lukhan II : 100PA.
Elöwen : 60PA.
Erebus : 175PA.
Jehlan : 66PA.
Kayl Kartan I : 48PA.
Kayl Kartan II : 74PA.
Kheris I : 43PA.
Kheris II : 60PA.
Kithairin Saar : 138PA.
Razheem : 259PA.
Salias Yesod I : 72PA.
Salias Yesod II : 114PA.
Sasia Samaris I : 100PA.
Sasia Samaris II (à pied) : 74PA.
Sasia Samaris II (avec cape) : 110PA.
S'Erum : 100PA.
Sethin : 49PA.
Sin Assyris : 86PA.
Sykho Volesterus I : 34PA.
Sykho Volesterus II : 51PA.
Thissan Ka : 115PA.
Vargas Métatron I : 49PA.
Vargas Métatron II : 60PA.
Ysis I : 73PA.



Profils détaillés des combattants individuels.

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.

L'aberration alchimique.

135 PA

L'aberration alchimique.

A chaque fois qu'une aberration élimine un adversaire au corps-à-corps, disposez un marqueur près de son socle. Le résultat de son prochain jet de Mutagène sera augmenté d'autant de points que de marqueurs accumulés. Défaussez ensuite les marqueurs : le clone alchimique a épuisé sa réserve métabolique et doit la reconstituer. L'aberration ne peut pas disposer de plus de 3 marqueurs à la fois. Un '1' obtenu sur un jet de Mutagène d'une aberration est un échec, même si la créature dispose de marqueurs. Ces derniers sont tout de même défaussés.

Aberration prime, Aberration.

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

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

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Créature de Dirz. Très grande taille.

L'aberration alchimique.

L'aberration prime.

165 PA

L'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, les '1' ne sont plus des échecs automatiques au jet de Mutagène.

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 ».

Acolyte, hybrid.

10
4
4/7
4/7
3
4
5

Arbalète neurale : FOR6, 20/40/60.
Mutagène/1, Vivacité.
Spécial du Scorpion. Taille moyenne.
Les acolytes du scorpion.
38 PA

Les acolytes du scorpion.

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

Arbalétrier (1).

10
2
2/3
2/3
3
2
2

Arbalète des sables : FOR6, 15/30/45.
Mutagène/-2.
Régulier de Dirz. Taille moyenne.
9 PA

Arbalétrier (2).

10
2
2/3
2/3
3
2
2

Arbalète des sables : FOR6, 15/30/45.
Mutagène/-1.
Régulier de Dirz. Taille moyenne.
10 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.
120 PA

Clone (épée).

10
3
2/4
2/5
-
2

3
Mutagène/-1.
Régulier de Dirz. Taille moyenne.
10 PA

Clone (hache).

10
2
3/4
2/5
-
2

3
Mutagène/-1.
Régulier de Dirz. Taille moyenne.
10 PA

Clone (masse).

10
2
2/6
2/5
-
2

3
Mutagène/-1.
Régulier de Dirz. Taille moyenne.
11 PA

Clone Belisarius.

10
3
3/8
4/6
-
4
4
Mutagène/0, Toxique/3.
Vétéran de Dirz. Taille moyenne.
27 PA

Clone Centurus (1).

12,5
2
6/10
4/10
-
-6
3
Mutagène/1, Brute épaisse, Possédé.
Elite du Scorpion. Grande taille.
Echo psychique.
50 PA

+3PA si un neuromancien (ou +) est présent dans l'armée.

Echo 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.
N'importe quel neuromancien ami
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 (2).

12,5
3
5/10
4/10
-
-6
3
Mutagène/1, Brute épaisse, Possédé.
Elite du Scorpion. Grande taille.
Echo psychique.
50 PA

+3PA si un neuromancien (ou +) est présent dans l'armée.

Clone Dasyatis, Dasyatis.

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

Clone Jadharis.

12,5
4
5/6
4/7
-
-
-
Mutagène/0, Construct, Dur à cuire.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Elite du Scorpion. Taille moyenne.
Les clones Jadharis.
30 PA

+1PA si un neuromancien (ou +) est présent dans l'armée.

Les clones Jadharis.

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
-

Lames dorsales (2xFOR10).
Mutagène/2, Construct, Implacable/1.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Créature de Dirz. Grande taille.
100 PA

Clone Némésis.

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

Mutagène/1, Construct, Tueur né.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Créature de Dirz. Grande taille.

Les clones Némésis.

80 PA

Les clones Némésis.

Si un adversaire 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 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 Némésis se trouve à 20cm ou moins.

Dragon Dirz.

15/20
4
6/12
5/12
3
-8
-

Souffle fétide : FOR9, 15/25/35 ; artillerie lourde à effet de zone.
Mutagène/1, Construct, Enorme, Implacable/1, Vol.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Créature de Dirz. Très grande taille.

Souffle fétide.

130 PA

Souffle fétide.

Une armée ne peut déployer qu'un dragon par tranche (même incomplète) de 500 PA. Les dragons ne comptent pas dans le quota d'artillerie des armées Dirz. Leur TIR est réservé à l'usage de leur souffle : ils ne peuvent pas s'en servir pour d'autres armes à distance ou pour devenir servants de machine de guerre. 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/Peur (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 d'Immunité/Feu sont également immunisés au souffle des dragons.

Furie pourpre.

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

Mutagène/2, Contre-attaque, Fanatisme, Feinte.
Spécial du Scorpion. Taille moyenne.

Les furies pourpres.

25 PA

+4PA si Claudia Nessalith est présente dans l'armée.

Les furies pourpres.

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.

Garde Dasyatis, Dasyatis.

15
3
6/12
3/11
-
-8
-
Mutagène/1, Acharné, Tueur né.
Créature de Dirz. Grande taille.
105 PA

Golem de chair (Scorpion).

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

Guerrier Belisarius.

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

Guerrier de l'aube.

10
3
3/7
3/7
-
3
4
Epée-hache.
Mutagène/0.
Vétéran de Dirz. Taille moyenne.
22 PA

Guerrier Kératis (1).

12,5
2
4/10
2/8
-
-5
3
Mutagène/1.
Elite du Scorpion. Taille moyenne.
31 PA

+1PA si Cypher Lukhan est présent dans l'armée.

Guerrier Kératis (2).

12,5
3
4/8
3/7
-
-5
3
Mutagène/1, Ambidextre, Brute épaisse.
Elite du Scorpion. Taille moyenne.
36 PA

+1PA si Cypher Lukhan est présent dans l'armée.

Guerrier Kératis (3).

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

+1PA si Cypher Lukhan est présent dans l'armée.

Guerrier Skorize.

10
4
4/6
4/7
-
4
4

Mutagène/0, Acharné, Charge bestiale, Eclaireur.
Spécial du Scorpion. Taille moyenne.

Les pinces du scorpion.

37 PA

Les pinces du scorpion.

Lorsqu'un Skorize charge, sa puissance est augmentée de +1 pendant le temps de la charge.

Hallebardier.

10
2
2/5
2/4
-
2
3

Mutagène/-1.

Régulier de Dirz. Taille moyenne.

9 PA

Hybrid.

10
3
3/6
3/6
2
3
4

Arbalète neurale : FOR6, 20/40/60.

Mutagène/0.

Spécial du Scorpion. Taille moyenne.

20 PA

Molosse.

15/17,5
4
4/8
3/7
-
-8
1

Mutagène/0, Charge bestiale, Furie guerrière, Vol.
Créature du Scorpion. Grande taille.

65 PA

Musicien (1).

10
2
2/5
2/4
-
2
4

Mutagène/0, Musicien/10.

Régulier de Dirz. Taille moyenne.

14 PA

Musicien (2).

10
2
2/4
2/5
-
2
4

Mutagène/-1, Musicien/10.

Régulier de Dirz. Taille moyenne.

13 PA

Néfarius prime, Néfarius.

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

Lames dorsales (2xFOR11).

Mutagène/2, Construct, Coup de maître/1,

Insensible/5, Implacable/1.

Créature du Scorpion. Grande taille.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

130 PA

Oriflamme du Scorpion.

10
3
3/6
3/4
-
4
3

Mutagène/0, Artefact/1, Etendard/10, Tueur né.
Légende vivante du Scorpion. Taille moyenne.

28 PA

Oriflamme de Shamir (4+1/combattant de l'armée, maximum=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.

Neuromancien.

10
3
4/6
3/7
3
4
4

Arbalète de poing : FOR5, 10/20/40.
Mutagène/0, Instinct de survie/6.
Spécial du Scorpion. Taille moyenne.

Les maîtres de l'esprit.

31 PA

Les maîtres 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 ne peut effectuer aucun déplacement lors du tour. Ni lors de son activation ni de mouvement de poursuite. Il ne peut pas non plus tirer et doit 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 points qui constituent la réserve d'Énergie mentale dont dispose le neuromancien pour le tour. Ceux qui ne sont pas utilisés sont perdus au terme de la phase d'activation.

Un neuromancien peut activer ses capacités mentales 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, 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).

Tant qu'il dispose de points d'Énergie mentale pour le faire, 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 psychique lors d'un même tour.

Les pouvoirs psychiques disponibles pour les neuromanciens sont décrits ci-dessous, le chiffre entre parenthèses correspond au nombre de points d'Énergie mentale nécessaires pour activer le pouvoir en question.

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

- Préservation (4). Le combattant ciblé bénéficie de 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 bénéficie de la compétence « Enchaînement/1 » jusqu'à la fin du tour.
- Riposte (9). Le combattant ciblé bénéficie de la compétence « Contre-attaque » jusqu'à la fin du tour.

Peste de chair.

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

Mutagène/-3, Construct.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Créature de Dirz. Petite taille.

Les clones Phéméra.

8 PA

Les clones Phéméra.

Après son mouvement, au tout début ou à la fin d'une phase de corps-à-Corps 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.

Il existe 2 types de clones Phéméra, vous devez choisir le type avant le début de la partie :

- **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).
- **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 (1).

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

Porte-étendard (2).

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

Sentinelle de Danakil.

10
3
4/7
3/7
-
4
4
Epée-hache.
Mutagène/1, Instinct de survie/6.
Elite du Scorpion. Taille moyenne.
27 PA

Servant de scorpio (1).

10
2
2/2
2/4
3
2
4
Mutagène/-1, Sapeur/5.
Spécial du Scorpion. Taille moyenne.
10 PA

Servant de scorpio (2).

10
2
2/2
2/4
3
2
4
Mutagène/-1, Artificier/1.
Spécial du Scorpion. Taille moyenne.
9 PA

Servant de scorpio (3).

10
2
2/2
2/4
3
2
4
Mutagène/-1, Mécanicien/4.
Spécial du Scorpion. Taille moyenne.
9 PA

Servante pourpre.

10
3
2/4
2/5
-
2
3
Mutagène/Spécial, Soins/5.
Les servantes pourpres.
Spécial du Scorpion. Taille moyenne.
12 PA

Les servantes pourpres.

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 (1).

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

Tigre (2).

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

Tigre (3).

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

Tigre de Shamir.

17,5
4
5/9
3/8
-
-8
1
Mutagène/-2, Charge bestiale, Furie guerrière, Implacable/1.
Créature de Dirz. Grande taille.
64 PA

Vétéran alchimique (cimenterre).

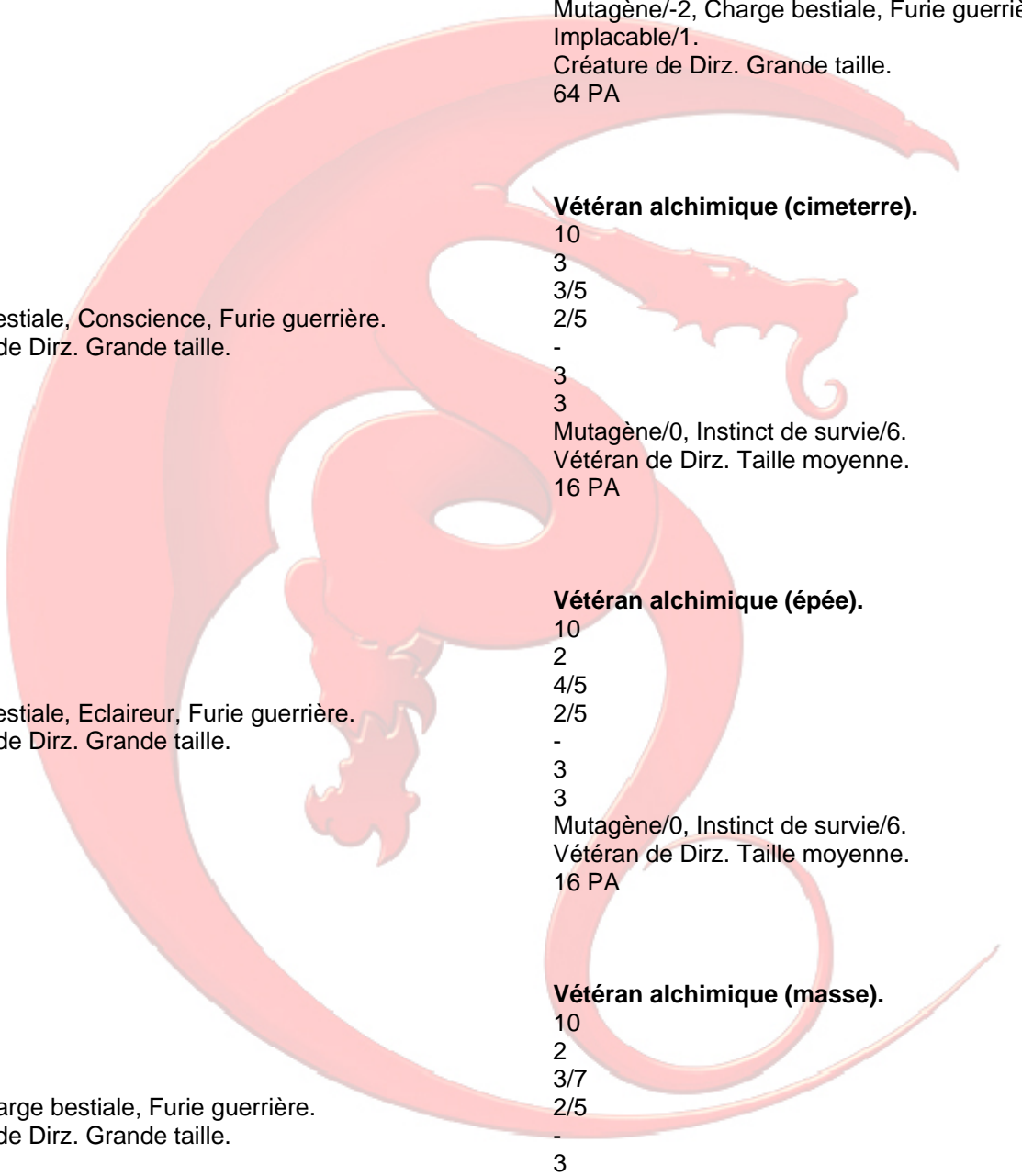
10
3
3/5
2/5
-
3
3
Mutagène/0, Instinct de survie/6.
Vétéran de Dirz. Taille moyenne.
16 PA

Vétéran alchimique (épée).

10
2
4/5
2/5
-
3
3
Mutagène/0, Instinct de survie/6.
Vétéran de Dirz. Taille moyenne.
16 PA

Vétéran alchimique (masse).

10
2
3/7
2/5
-
3
3
Mutagène/0, Instinct de survie/6.
Vétéran de Dirz. Taille moyenne.
17 PA



Profils détaillés des Machines de guerre.

Cuve de clonage.

RES=12 ; 8PS ; poids=6.

Equipage=2 :

- Servants : Neuromancien.
- Suppléants : Acolyte.

Inaltérable, Rempart/15.

Clonage.

Les cuves de clonage de Dirz.

70PA

Clonage.

Un combattant de Dirz (non-personnage) tué à 20cm peut tenter d'être sauvé (voir les conditions plus bas). En cas de succès il est 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, l'artilleur qui sert la cuve doit réussir un test de Discipline dont la difficulté dépend du type de combattant ciblé :

- Combattant de 15PA ou moins : difficulté 8, toujours possible.
- Combattant entre 16 et 30PA : difficulté 9, impossible si la Cuve tombe en-dessous de 2PS.
- Combattant entre 31 et 50PA : difficulté 10, impossible si la Cuve tombe en-dessous de 4PS.
- Combattant de 51PA ou plus : difficulté 11, impossible si la Cuve tombe en-dessous de 6PS.

La difficulté est réduite de 1 pour les combattants suivants : Hybrid, Clone Jadharis, Neuromancien, Clone Centurus, Peste de chair.

Les cuves de clonage de Dirz.

Une cuve de clonage de Dirz requiert au moins deux artilleurs (servants et/ou suppléants) pour être utilisé correctement. Les modificateurs suivants sont cumulatifs :

- Un artilleur excédentaire donne un bonus de DIS+1 aux tests de Clonage ; 3 (ou plus) artilleurs excédentaires donnent un bonus de DIS+2 aux tests de Clonage.
- Les suppléants dont la Discipline n'est pas utilisée ce tour peuvent faire usage d'une arme de tir, ils bénéficient de la compétence « Tir instinctif ».
- Si elle n'est manipulée que par un seul artilleur, la capacité de Clonage est réduite à un maximum de 2 combattants par tour.
- Si la Discipline d'un suppléant est utilisé pour résoudre un test de Clonage, il gagne DIS-2 pour la durée du test.

Scorpio / Arhteth.

RES=12 ; 5PS ; poids=5.

Equipage=2 :

- Servants : Servant de scorpio.
- Suppléants : n'importe quel combattant avec TIR=3 (ou +) et DIS=3 (ou +).

Carreau Arhteth : FOR16, 25/50/75. Artillerie lourde perforante.

Inaltérable, Rempart/10, Tir supplémentaire/1.

Machine de guerre de Dirz. Taille moyenne.

Les scorpions de Dirz.

60PA

Les scorpions de Dirz.

Pour pouvoir déployer un ou plusieurs Servants de scorpio dans une armée, celle-ci doit compter au moins un scorpio dans ses rangs.

Un scorpio requiert au moins deux artilleurs (servants et/ou suppléants) pour être utilisé correctement. Les modificateurs suivants sont cumulatifs :

- Si un scorpio n'est manipulé que par un seul artilleur, il gagne TIR-1 pour la durée du tir.
- Si le Tir d'un suppléant est utilisé pour résoudre un tir de scorpio, il gagne TIR-1 pour la durée du tir.

La valeur de Tir de base utilisée pour résoudre le tir d'un scorpio ne peut jamais être supérieure à 5. Si celle de l'équipage est supérieure, elle est ramenée à 5.

Les scorpions ne peuvent tirer qu'une fois par tour, le seul effet de jeu pouvant modifier cela étant l'usage de la compétence « Tir supplémentaire/X ».

Scorpio / Isateph.

RES=12 ; 5PS ; poids=5.

Equipage=2 :

- Servants : Servant de scorpio.
- Suppléants : n'importe quel combattant avec TIR=3 (ou +) et DIS=3 (ou +).

Carreau Isateph : FOR10, 20/40/60. Artillerie lourde à effet de zone.

Inaltérable, Rempart/10, Toxique/3.

Machine de guerre de Dirz. Taille moyenne.

Carreau Isateph**Les scorpions de Dirz.**

50PA

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 le jet de Toxique/X si elles sont blessées.

Profils détaillés des Titans.

Tarascus.

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

Mutagène/Sécial, Charge bestiale, Force en charge/25, Gigantesque, Implacable/3, Possédé, Tueur né.
Titan de Dirz. Très grande taille.

Les Tarascus du scorpion.

Balayage, Rugissement, Charge titanesque/15, Gueule de Tarascus.
600 PA

Les Tarascus du scorpion.

Le Tarascus contrôlé dispose de Mutagène/X. Il compte pour le calcul du nombre de dés de Mutagène dont dispose l'armée. Toutefois, il ne bénéficie pas des effets de cette compétence.
Un Tarascus ne peut pas bénéficier d'un traitement.

Gueule de Tarascus.

Orientation: avant.

Le joueur désigne un ou plusieurs combattants de Petite taille, Taille moyenne ou de 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 de Petite taille, Taille moyenne et de Grande taille est sans effet lorsqu'ils sont éliminés par cette capacité.

Profils détaillés des combattants Magiciens.

Biopsiste (1).

10
4
4/8
3/5
-
3
4
POU=3
Mutagène/0, Eclaireur, Guerrier-mage, Initié des Ténèbres/Biopsie.
(Contre-attaque).
Initié de Dirz. Taille moyenne.
Les rôdeurs de Shamir.
34 PA

Les rôdeurs de Shamir.

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

Les Biopsistes ne peuvent pas utiliser cette compétence sur des Morts-vivants, des Êtres Élémentaires et des Démons.

Biopsiste (2).

10
4
3/8
4/5
-
3
4
POU=3
Mutagène/0, Eclaireur, Guerrier-mage, Initié des Ténèbres/Biopsie.
(Contre-attaque).
Initié de Dirz. Taille moyenne.
Les rôdeurs de Shamir.
35 PA

Moloch (conquérant).

15/15
4
5/10
5/10
-
-8
3
POU=3
Arme noire
Etre des Ténèbres, Alliance/Méandres des Ténèbres, Guerrier-mage, Mutagène/0, Vol, Initié des ténèbres/Typhonisme.
(Contre-attaque, Immunité/Peur, Immunité/Toxique).
Initié de Dirz, Immortel des Ténèbres. 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.

Technomancien.

10
3
3/3
3/4
4
4
POU=4
Mutagène/1, Initié des Ténèbres/Technomancie.
Initié de Dirz. Taille moyenne.
26 PA

Profils détaillés des combattants Fidèles.

Mentat.

10

3

3/3

3/4

-

4

4

0/2/1

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

Dévot de Dirz. Taille moyenne.

28 PA

Vicaire.

10

3

4/4

4/6

-

-4

5

0/1/1

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

Dévot de Dirz. Taille moyenne.

Les éminences d'Arh-Tolth.

32 PA

Les éminences d'Arh-Tolth.

Pour chaque vicaire présent dans votre armée, désignez lors de l'Approche un champion de Dirz ami. Tant qu'il sera présent dans l'Aura de foi du Moine-guerrier, choisissez au début de chaque tour l'un des effets décrits 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. Cette valeur est transmissible par le biais de la compétence « Commandement/X ».

Un Champion ne peut bénéficier que d'un seul de ces effets par tour, quel que soit le nombre de vicaires liés à lui.

Profils détaillés des Champions.

Abhan Djamir, guerrier de l'aube.

10
4
4/7
4/7
-
4
5
Epée-hache.
Mutagène/0, Commandement/10.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).
Champion vétéran de Dirz. Taille moyenne.
49 PA

Alyena.

10
4
7/5
6/5
4
7
3
Arbalète du désert : FOR6, 15/30/45.
Alliance/Cadwallon et méandres des Ténèbres,
Apatride, Conscience, Coup de Maître/6.
(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2,
Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion spécial Neutre. Taille moyenne.
64 PA

Arkeon Sanath, guerrier de l'aube.

10
5
6/7
6/8
-
7
7
Epée-hache.
Mutagène/3, Brute épaisse.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).
Champion vétéran de Dirz. Taille moyenne.

La rage du désert.

91 PA

La rage du désert.

Lorsque Arkéon fait appel à sa compétence de Mutagène, il entre en frénésie et peut faire un nombre de Mouvements de poursuite illimité dans ce tour de combat, tant que les conditions normales pour le Mouvement de poursuite sont remplies. Dans une telle frénésie, Arkéon ne cherche qu'à massacrer ses adversaires et ne peut placer aucun dé en Défense.

Athan Zakhil, à pied.

10
4
4/5
4/7
-
7
8
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, monstrueux, clone Dasyatis.

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

Azhyan Adjaran, neuromancien.

10
4
5/6
5/7
4
5
7

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.

Les maîtres de l'esprit.

78 PA

Claudia Nesselith, dame.

10
4
3/4
3/6
-
6
6
1/2/2

Mutagène/2, Iconoclaste, Possédé, Thaumaturge, Fidèle d'Arh-Tolth/17,5.
(Artefact/2, Enchaînement/1, Piété/2).
Champion zélote 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 Iconoclaste 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.

Cypher Lukhan I, guerrier 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.

Le dominateur.

95 PA

Cypher Lukhan II, guerrier 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.

Excroissances.

Le dominateur.

100 PA

Excroissances.

Cypher Lukhan II gagne la compétence « Toxique/3 » pour +12PA.

Le dominateur.

Les guerriers Kératis dans un rayon de 12,5cm autour 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 Keratis).

Flot de mutagène (5).

Placez 1 marqueur (max=6) pour chaque combattant ennemi (10PA minimum) tué par un Keratis ami à portée de Commandement du porteur. Les marqueurs peuvent être dépensés (tout ou partie, minimum = 2) au moment où un Keratis ami à 10cm effectue un jet de Mutagène. Le dé n'est pas lancé et son résultat est égal au nombre de marqueurs dépensés.

Réservé à Cypher Lukhan II.

Elôwen, l'usurière.

10
5
5/7
4/7
-
5
4
Arme noire.
Acharné, Alliance/Méandres des Ténèbres,
Assassin, Bravoure, Fine lame.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,
Enchaînement/2).
Champion élite d'Achéron. Taille moyenne.
60 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.

Le clône Erebus.

175 PA

Le clône Erebus.

Erebus peut utiliser ses points de Mutagène/X en Peur, il ne peut pas dépasser PEUR=12 (quel que soit l'effet de jeu).

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/Scorpion. Taille moyenne.
66 PA

Kayl Kartan I, technomancien.

10
3
3/4
3/7
-
-4
5
POU=4
Lames dorsales (2xFOR7).
Mutagène/1, 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
Lames dorsales (2xFOR7).
Mutagène/1, 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 (une Ligne de vue est nécessaire), dépense 2 gemmes de Ténèbres et effectue un test de Pouvoir de 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 d'adversaires en contact. Il conserve néanmoins ses éventuels dés supplémentaires (« Tueur né », « Charge bestiale », « Enchaînement/X »...).

Réservé à Kayl Kartan.

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.
43 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).

Le porteur peut choisir de gagner ATT-X (min=0) avant sa première attaque, il gagne alors FOR+X jusqu'à la fin du combat.
Réservé à Kheris.

Kithairin Saar.

12,5
6
6/7
7/9
6
8
6
Long fusil : FOR6, 25/50/75.
Mutagène/3, Eclaireur, 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.
138 PA

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 l'Armure est détruite.
Réservé à Razheem.

Panache de l'insensé (2PA+3PA/combattant de l'armée, maximum=30).

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.

Salias Yesod I, biopsiste.

10
5
6/8
5/6
-
6
4
POU=4
Mutagène/1, Eclaireur, Guerrier-mage, Immunité/Peur, Initié des Ténèbres/Biopsie. (Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion initié de Dirz. Taille moyenne.
Les rôdeurs de Shamir.
72 PA

Salias Yesod II, biopsiste.

10
5
7/8
5/7
-
7
5
POU=5
Mutagène/2, Commandement/10, Eclaireur, 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.
Les rôdeurs de Shamir.
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.

Epée carnassière (7).

Le porteur gagne une Epée-hache et la compétence « Fléau/Vivants ».

La grande majorité des combattants sont vivants, à l'exception des Immortels, Elémentaires, Constructes et Morts-vivants.

Réservé à Salias Yesod.

Homoncule (10).

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
Lames dorsales (4xFOR7).
Mutagène/2, Ennemi personnel/Sered, Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Technomancie, Chtonienne. (Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
Champion adepte de Dirz. Taille moyenne.
La vestale pourpre.
100 PA

Sasia Samaris II, la rose du désert, à pied,

technomancien.
10
4
4/5
4/6
-
7
6
POU=6
Mutagène/2, Ennemi personnel/Sered, Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Technomancie, Chtonienne. (Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
Champion adepte de Dirz. Taille moyenne.
La vestale pourpre.
74 PA

Sasia Samaris II, la rose du désert, avec sa cape,

technomancien.
12,5
5
4/6
5/7
-
-7
6
POU=7
Mutagène/2, Ennemi personnel/Sered, Adeptes des Ténèbres et de la Terre/Technomancie, Chtonienne. (Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).
Champion adepte de Dirz. Taille moyenne.
La vestale pourpre.
110 PA

La vestale pourpre.

Cette capacité spéciale peut être attribuée à Sasia Samaris. Elle gagne DIS=0 et la compétence « Féal/1 ». Sa présence est comptée dans l'aura de foi de tous les fidèles d'Arh-Tolth amis, même s'ils disposent de la compétence « Iconoclaste ».

Un fidèle d'Arh-Tolth ami qui compte Sasia Samaris dans son aura de foi peut permettre à cette dernière d'améliorer ses capacités. Le fidèle peut 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. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Attaque symbiotique.

Terre=2, Ténèbres=2 ; Voie : Réservé à Sasia Samaris ; Puissance=0 ; Fréquence=Illimitée. Difficulté=Libre ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible doit effectuer un test de DEF d'une difficulté égale à celle du sortilège. En cas d'échec, la cible subit un jet de Blessures (FOR=nombre de gemmes dépensées dans ce sortilège, en comptant celles investies pour augmenter la maîtrise).

La portée de ce sortilège ne peut jamais être augmentée.

Si la Blessure est exceptionnelle ou si elle est localisée à la tête, la cible est Tuée net.

Sasia Samaris ne peut être dotée ce sortilège que si elle est équipée de sa cape de reptation.

Cape de reptation (24).

Le porteur gagne la compétence « Immunité/Terrain Encombré » et des Lames Dorsales (4xFOR7). Le porteur ne souffre pas de pénalité de Pouvoir lorsqu'il est au contact avec un combattant ennemi.

Réservé à Sasia Samaris II, avec sa cape.

Lame de Siajan (10).

Le porteur gagne FOR+2, TIR=3 et une arme de tir : 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.

Masque hémotite (-6).

Le porteur gagne POU-1 et la compétence « Guerrier-mage ».

Réservé à Sasia Samaris II.

Sethin, guerrier de l'aube.

10
4
5/7
4/7
-
5
5
Epée-hache.
Mutagène/0, Bretteur, Instinct de survie/6.
(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion vétéran de Dirz. Taille moyenne.
49 PA

S'Erum, sydion.

12,5
7
6/7
5/6
4
-7
6
Fusil : FOR8, 25/50/75. Artillerie légère perforante. Conscience, Toxique/5, Alliance/ Méandres des Ténèbres, Autorité.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).
Champion spécial Ophidien. Grande taille.
100 PA

18 (11).

Le porteur gagne la compétence « Harcèlement ». Le porteur peut décider, avant le jet de Tactique, de gagner MOU=0, dans ce cas, il gagne FORTIR+X. X est égal au résultat final du test de Tir (max = 18). En cas de tir d'Artillerie, le bonus est calculé pour la première cible, et reste identique pour les autres.

Réservé à S'Erum.

Sin Assyris.

10
5
5/7
5/8
3
5
5
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.
86 PA

L'aspic.

L'aspic peut être utilisé pour tirer en mêlée. Au moment de répartir ses dés de combat, Syn Assiris 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 Syn Assiris, 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 Assiris peut tenter un tir spécial avec un projectile empoisonné. Dans ce cas, le tir est effectué avec tous les effets de la compétence « Toxique/2 », bien que Sin Assiris ne possède pas cette compétence. Aucun dé de Toxique n'est nécessaire.

Croc d'avidité (16).

Le porteur possède 6 marqueurs en début de partie et ne peut jamais en regagner, 1 utilisation/tour. Le porteur peut choisir de dépenser X marqueurs pour activer l'un des pouvoirs suivants :

- X=1, à l'activation, le porteur gagne FOR+2 jusqu'à la fin de la partie. Le porteur gagne FOR+1 pour chaque blessure qu'il subit, jusqu'à la fin du tour. Usage unique
- 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 adversaire en Corps à Corps, il "vole" la valeur de FOR ou de RES du combattant tué. Lancez 1d6 à la fin de chaque tour, sur 4+ le pouvoir reste actif.

Réservé à Sin Assiris.

Traitement Assyris (8).

Le porteur gagne la compétence « Assassin ».

Réservé à Sin Assiris.

Sykho Volesterus I.

10
3
3/3
3/4
-
5
6
2/0/1
Mutagène/1, Iconoclaste, Fidèle d'Arh-Tolth/15.
(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
0/2/1
Mutagène/1, Iconoclaste, Moine-guerrier, Négation, Fidèle d'Arh-Tolth/15.
(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 adverse en Corps à Corps.

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

Réservé à Sykho Volesterus.

Thissan Ka, sentinelle de Danakil.

10
5
6/7
5/9
-
7
8
Epée-hache.
Mutagène/1, Bravoure, Contre-attaque, Commandement/15.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).
Champion élite de Dirz. Taille moyenne.
Le gardien de Danakil.
115 PA

Le gardien de Danakil.

Tant que Thissan Ka se trouve sur le champ de bataille, toute sentinelle de Danakil amie qui affecte au moins 2 points de Mutagène à sa Résistance bénéficie et la compétence « Acharné » jusqu'à la fin du tour.

Ecu de Mériaghen (3).

Le porteur doit choisir entre l'Ecu et son Epée-hache à chaque contre-attaque.

S'il utilise l'Ecu, il ne bénéficie pas de l'Epée-hache mais du bonus suivant : si une Blessure ou un Tué net est infligé par la Contre-attaque, le porteur regagne un cran de blessure sur 5+.

Réservé à Thissan Ka.

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 vétérans de Dirz. Taille moyenne.

60 PA

Ysis I, la vipère du désert.

10

5

5/7

4/6

3

5

4

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.

73 PA

Ysis II, la vipère du désert.

10

5

5/8

4/7

5

6

4

Arbalète du désert : FOR6, 20/40/60.

Mutagène/2, Artificier/2, Assassin, Bravoure, Eclairer, 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

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 effectués avec la compétence « Assassin ».

Réservé aux Champions possédant un score de TIR.

Arme alchimique (4).

Le porteur gagne une Epée-hache.

Code parfait (20).

Le porteur gagne la compétence « Aguerri ».

Compagnon des tourments (10).

Le porteur gagne 1 marqueur pour chaque Blessure (ou Tué net) infligée à 10cm. Lorsqu'il aura accumulé 6 marqueurs, chaque nouveau marqueur se transformera immédiatement en 1 FT pour le porteur. Ces points peuvent être conservés d'un tour sur l'autre.

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 (7+1 par fig de l'armée).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/4 », tous les combattants amis à 10cm gagnent la compétence « Insensible/6 ».

Interdit aux Mystiques.

Routine technologique (15).

Cet artefact peut être activé pour lancer un sort de Technomancie automatiquement (pas de jet de d6, pas de gemmes dépensées, absorption possible par un mage ennemi en dépensant le nombre de gemmes qu'il faudrait normalement pour lancer le sort, contre possible par un mage ennemi sur la difficulté normale du sort).

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 ou 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 (4).

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 gagne FOR+1d6 et RES+1d6.

Le d6 est à lancer avant chaque utilisation, un '6' peut être relancé et un '1' (même après relance) est un échec automatique. Si le bonus total est supérieur ou égal à 10, le bonus est acquis mais le porteur encaisse une Blessure (FOR=0) ignorant sa RES.

Le coût en PA du traitement dépend de la valeur de « Mutagène/X » du porteur :

- X = -1 ou moins, Y = 10PA.
- X = 0 ou 1, Y = 7PA.
- C = 2 plus, Y = 5PA.

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.
- **3 ou 4**, le porteur gagne MOU+4.
- **5 ou 6**, le porteur gagne MOU+5.

Réservé aux Champions montés.

Traitement endocrinien (2X, 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=-2) ignorant sa Résistance 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 (8).

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

Les résultats de '1', naturels ou modifiés, ne sont plus des échecs sur ses tests de Mutagène du porteur.

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.

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 réservés aux combattants de Dirz.

Tétanie.

Ténèbres=1 ; Voie : Réservé aux biopsistes ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

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

La cible subit un malus de 3 points qu'elle peut répartir au choix en Initiative, Attaque ou Défense. Le Magicien perd un dé de Corps à corps. Un même combattant ne peut être la cible de ce sortilège qu'une seule fois par tour.

Famine mystique.

Ténèbres=2 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un mystique ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible perd la moitié de ses gemmes de Mana ou de ses points de FT (arrondi au supérieur).

Glas.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi en Blessure critique ; Durée : Instantané.

La cible est éliminée et retirée de la partie.

Javelot des abysses.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Instantané.

La cible subit un jet de Blessures (FOR=10).

Lèpre monstrueuse.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=3 ; Fréquence=2.

Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Paria ».

Peste démoniaque.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Ephémère/4 ».

Tout combattant ennemi du lanceur bénéficie de la compétence « Ephémère/5 » tant qu'il reste à 10cm de la cible.

Le magicien peut sacrifier 1 gemme de Ténèbres lors de la phase d'Entretien pour maintenir ce sortilège d'un tour sur l'autre.

Ce sortilège est sans effet sur les Constructs, les Morts-vivants et les Immortels.

Vitesse démoniaque.

Ténèbres=3 ; Voie : Réservé aux Molochs ; Puissance=2 ; Fréquence=Unique.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : 10cm ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis dans l'aire d'effet et au même palier que le magicien gagnent MOU+5.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Liste des sortilèges de la voie de la Biopsie.

Altération génétique.

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le nombre maximal de points de Mutagène pouvant être attribué à une même caractéristique de la cible est augmenté de 1.

Baiser des Ténèbres.

Ténèbres=2 ; Voie : Biopsie ; Puissance=1 ; Fréquence=1.

Difficulté=COU de la cible ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé au tout début de la Phase de mouvement. Le Courage du magicien se transforme alors en Peur.

Fiabilité génétique.

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique. Un '1' sur le dé de Mutagène n'est pas un échec automatique.

Œil du chasseur.

Ténèbres=2 ; Voie : Biopsie ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=7 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Instantané.

La cible gagne la compétence « Conscience ».

Reconstitution génétique.

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène ; Durée : Instantané.

La cible peut immédiatement sacrifier 3 points de Mutagène/X pour se soigner d'un unique cran de Blessure.

Sérum d'assimilation.

Ténèbres=1 ; Voie : Biopsie, Technomancie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le lancement d'un dé de Mutagène. La cible ajoute +1 à sa valeur de « Mutagène/X ».

Sombres arcanes.

Ténèbres=2 ; Voie : Biopsie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

Ce sortilège ne peut être lancé que lorsqu'un combattant ami subit un Tué net. La capacité de réserve de Mana du magicien est augmentée d'1 point.

Liste des sortilèges de la voie de la Technomancie.

Altération génétique.

Ténèbres=1 ; Voie : Technomancie, Biopsie ; Puissance=1 ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Le nombre maximal de points de Mutagène pouvant être attribué à une même caractéristique de la cible est augmenté de 1.

Contrôle de la matière.

Terre=3 ; Voie : Technomancie, Féerie, Tellurique ; Puissance=2 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=Spécial ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La difficulté de ce sortilège est égale à la plus haute valeur entre la Force et la Résistance de la cible. Le magicien peut échanger librement des points de Force et de Résistance de la cible, ou inversement. Il ne peut cependant réduire une caractéristique en-dessous de 1, ni augmenter de plus du double la caractéristique originale.

Fiabilité génétique.

Ténèbres=1 ; Voie : Technomancie, Biopsie ; Puissance=1 ; Fréquence=3.

Difficulté=5 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le jet de Tactique. Un '1' sur le dé de Mutagène n'est pas un échec automatique.

Injection suspecte.

Ténèbres=2 ; Voie : Technomancie ; Puissance=4 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Spécial.

Lancez 1d6.

- '1' : La cible est retirée du jeu immédiatement.
- '2', '3', '4' ou '5' : La cible effectue immédiatement un jet de Mutagène/0.
- '6' : La cible effectue immédiatement deux jets de Mutagène/0. Si c'est un double, elle est retirée du jeu à la fin du tour.

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 ; Puissance=2 ; Fréquence=1.

Difficulté=8+Valeur de Mutagène/X de la cible ; Portée : 5cm ; Aire d'effet : Un combattant ami doté de la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Instantané.

La cible gagne un dé de Mutagène, 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.

Ténèbres=2 ; Voie : Technomancie, Cabale ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=8 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 ».

Orbe de noirceur.

Ténèbres=2 ; Voie : Technomancie ; Puissance=4 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=7 ; Portée : 25cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; 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 : Technomancie, Biopsie ; Puissance=2 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec un dé de Mutagène ; Durée : Instantané.

La cible peut immédiatement sacrifier 3 points de Mutagène/X pour se soigner d'un unique cran de Blessure.

Sérum d'assimilation.

Ténèbres=1 ; Voie : Technomancie, Biopsie ; Puissance=1 ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami avec la compétence « Mutagène/X » ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce sortilège doit être lancé avant le lancement d'un dé de Mutagène. La cible ajoute +1 à sa valeur de « Mutagène/X ».

Silice plasmatisée.

Ténèbres=3 ; Voie : Technomancie ; Puissance=3 ; Fréquence=Illimitée.

Difficulté=8 ; Portée : Contact ; 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.

Ténèbres=2, Terre=2 ; Voie : Technomancie ; Puissance=4 ; Fréquence=1.

Difficulté=10 ; 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), X étant égal au nombre total de gemmes de Ténèbres investies dans ce sortilège (coût d'incantation et gemmes destinées à améliorer la maîtrise).

Faction : Shamir (SO 150).

Rituel de l'aube (affiliation) : les dés de Mutagène peuvent être mis de côté en début de tour. Ils peuvent être placés sur un combattant (n'ayant pas bénéficié de dé de mutagène ce tour-ci) au début de n'importe quelle phase ou au début d'un corps à corps (avant qu'aucun dé ne soit placé). Le dé de Mutagène est lancé au moment où il est placé sur un combattant.

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.

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

Elite 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.
Acolyte.
Arbalétrier.
Biopsiste.
Clône.
Clône Jadharis.
Cuve de clônage.
Dasyatis.
Hallebardier.
Hybrid.
Molosse.
Néfarius.
Néfarius prime.
Némésis.
Oriflamme.
Porte-étendard et Musicien.
Scorpio.
Servant de scorpio.
Servante pourpre.
Skorize.
Tigre de Shamir.
Vétéran alchimique.
Vicaire.

Claudia Nessalith.
Kayl Kartan I et II.
Kheris I et II.
Sasia Samaris I.
Sin Assyris.
Sykho Volesterus I et II.
Vargas I et II.
Ysis I.

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

Bête Némésis.
Centurus.
Clône Belisarius.
Furie pourpre.
Garde Dasyatis.
Golem de chair.
Guerrier Belisarius.
Guerrier de l'aube.
Kératis.
Neuromancien.
Peste.
Sentinelle de Danakil.
Tarascus.
Tigre.

Abhan Djamir.
Arkeon Sanath.
Athar Zakhil.
Azhyan Adjaran.
Cypher Lukhan I et II.
Jehlan.
Kithairin Saar.
Razheem.
Salias Yesod I et II.
Sasia Samaris II.
Sethin.
Thissan Ka.
Ysis II.

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 « Ephémère/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 « Eclairer ».

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.
Biopsiste.
Clône Belisarius.
Golem de chair.
Guerrier Belisarius.
Hybrid.
Kératis.
Néfarius.
Néfarius prime.
Némésis.
Skorize.

Cypher Lukhan I.
Jehlan.
Kayl Kartan I et II.
Kithairin Saar.
Salias Yesod I et II.
Sasia Samaris I.

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

Aberration.
 Bête Némésis.
 Centurus.
 Clône Jadharis.
 Cuve de clônage.
 Dasyatis.
 Furie pourpre.
 Guerrier de l'aube.
 Neuromancien.
 Peste.
 Servante pourpre.
 Tigre.
 Vétéran alchimique.

Abhan Djamir.
 Arkeon Sanath.
 Kheris II.
 Sethin.
 Sin Assyris.
 Vargas II.
 Ysis I.

Combattants interdits.

Aberration prime.
 Arbalétrier.
 Clône.
 Garde Dasyatis.
 Hallebardier.
 Molosse.
 Oriflamme.
 Porte-étendard et Musicien.
 Scorpio.
 Sentinelle de Danakil.
 Servant de scorpio.
 Tarascus.
 Tigre de Shamir.
 Vicaire.

Athan Zakhil.
 Azhyan Adjaran.
 Claudia Nessalith.
 Cypher Lukhan II.
 Kheris I.
 Razheem.
 Sasia Samaris II.
 Sykho Volesterus I et II.
 Thissan Ka.
 Vargas I.
 Ysis II.



Faction : Danakil.

Mutagène stabilisé (affiliation) : les 1 sur un jet de mutagène deviennent des 2 (et ne sont donc pas considérés comme des échecs).

Veilleur du désert (Solo) : Tous (1/3PA) : le combattant gagne une « Epée-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 ».

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

Combattants affiliés.

Acolyte.
Centurus.
Clône Belisarius.
Clône Jadharis.
Dasyatis.
Guerrier de l'aube.
Hybrid.
Molosse.
Néfarius.
Néfarius prime.
Porte-étendard et Musicien.
Sentinelle de Danakil.
Servante pourpre.
Tarascus.
Tigre.
Vétéran alchimique.

Abhan Djamir.
Arkeon Sanath.
Kheris II.
Kithairin Saar.
Sethin.
Sin Assyris.
Thissan Ka.
Vargas II.

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

Aberration.
Aberration prime.
Arbalétrier.
Biopsiste.
Clône.
Cuve de clônage.
Hallebardier.
Kératis.
Neuromancien.
Oriflamme.
Peste.
Scorpio.
Servant de scorpio.
Skorize.
Vicaire.

Azhyan Adjaran.
Claudia Nessalith.
Cypher Lukhan I.
Kayl Kartan I et II.
Kheris I.
Sasia Samaris I.
Sykho Volesterus I et II.
Vargas I.

Combattants interdits.

Bête Némésis.
Furie pourpre.
Garde Dasyatis.
Golem de chair.
Guerrier Belisarius.
Némésis.
Tigre de Shamir.

Athan Zakhil.
Cypher Lukhan II.
Jehlan.
Razheem.
Salias Yesod I et II.
Sasia Samaris II.
Ysis I et 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 « Ephémère/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 ».

Clône 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 ne peut plus bénéficier de dé de mutagène (la compétence n'est pas perdue pour le calcul des PAs de mutagène).

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

Combattants affiliés.

Acolyte.
Aberration.
Arbalétrier.
Bête Némésis.
Clône.
Furie pourpre.
Golem de chair.
Hallebardier.
Hybrid.
Néfarius.
Néfarius prime.
Némésis.
Peste.
Porte-étendard et Musicien.
Servante pourpre.
Vétéran alchimique.

Kheris I et II.
Sasia Samaris I et II.
Sin Assyris.
Vargas I et II.

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

Biopsiste.
Dasyatis.
Kératis.
Molosse.
Skorize.
Tigre.

Cypher Lukhan I.
Jehlan.
Kayl Kartan I et II.
Kithairin Saar.
Salias Yesod I.
Ysis I.

Combattants interdits.

Aberration prime.
Centurus.
Clône Belisarius.
Clône Jadharis.
Cuve de clônage.
Garde Dasyatis.
Guerrier Belisarius.
Guerrier de l'aube.
Neuromancien.
Oriflamme.
Scorpio.
Sentinelle de Danakil.
Servant de scorpio.
Tarascus.
Tigre de Shamir.
Vicaire.

Abhan Djamir.
Arkeon Sanath.
Athan Zakhil.
Azhyan Adjaran.
Claudia Nessalith.
Cypher Lukhan II.
Razheem.
Salias Yesod II.
Sethin.
Sykho Volesterus I et II.
Thissan Ka.
Ysis II.



Faction : Inuka.

Ruée sanguinaire (affiliation) : avant chaque jet de tactique, chaque combattant qui n'est pas en contact avec un adversaire 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 adversaire.

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 peut poursuivre de MOU au lieu de MOU/2.

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

Combattants affiliés.

Aberration.
Aberration prime.
Arbalétrier.
Bête Némésis.
Centurus.
Clône.
Clône Belisarius.
Clône Jadharis.
Cuve de clonage.
Hallebardier.
Neuromancien.
Peste.
Porte-étendard et Musicien.
Scorpio.
Servant de scorpio.
Skorize.
Tarascus.

Azhyan Adjaran.
Kheris I.
Kithairin Saar.
Razheem.
Vargas I.
Ysis I.

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

Acolyte.
Biopsiste.
Dasyatis.
Furie pourpre.
Golem de chair.
Guerrier de l'aube.
Hybrid.
Kératis.
Néfarius.
Néfarius prime.
Némésis.
Oriflamme.
Vétéran alchimique.

Abhan Djamir.
Arkeon Sanath.
Cypher Lukhan I.
Kayl Kartan I et II.
Kheris II.
Sasia Samaris I.
Sethin.
Sin Assyris.
Vargas II.

Combattants interdits.

Garde Dasyatis.
Guerrier Belisarius.
Molosse.
Sentinelle de Danakil.
Servante pourpre.
Tigre.
Tigre de Shamir.
Vicaire.

Athan Zakhil.
Claudia Nessalith.
Cypher Lukhan II.
Jehlan.
Salias Yesod I et II.
Sasia Samaris II.
Sykho Volesterus I et II.
Thissan Ka.
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 ».

Chapelain 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.
Arbalétrier.
Clône.
Hallebardier.
Hybrid.
Kératis.
Porte-étendard et Musicien.
Servante pourpre.
Skorize.
Vétéran alchimique.
Vicaire.

Claudia Nessalith.
Cypher Lukhan I et II.
Kheris I et II.
Razheem.
Sin Assyris.
Sykho Volesterus I et II.
Vargas I et II.

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

Centurus.
Clône Belisarius.
Clône Jadharis.
Cuve de clonage.
Dasyatis.
Golem de chair.
Guerrier de l'aube.
Molosse.
Néfarius.
Néfarius prime.
Neuromancien.
Oriflamme.
Peste.
Scorpio.
Servant de scorpio.
Tigre.

Abhan Djamir.
Arkeon Sanath.
Kithairin Saar.
Sethin.
Ysis I.

Combattants interdits.

Aberration.
Aberration prime.
Bête Némésis.
Biopsiste.
Furie pourpre.
Garde Dasyatis.
Guerrier Belisarius.
Némésis.
Sentinelle de Danakil.
Tarascus.
Tigre de Shamir.

Athan Zakhil.
Azhyan Adjaran.
Jehlan.
Kayl Kartan I et II.
Salias Yesod I et II.
Sasia Samaris I et II.
Thissan Ka.
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 Ténèbre 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.
Acolyte.
Bête Némésis.
Biopsiste.
Dasyatis.
Garde Dasyatis.
Golem de chair.
Hybrid.
Molosse.
Néfarius.
Néfarius prime.
Némésis.
Peste.
Servante pourpre.
Tarascus.
Tigre.
Vicaire.

Athan Zakhil.
Kayl Kartan I et II.
Sasia Samaris I.
Sin Assyris.
Sykho Volesterus I et II.
Ysis I et II.

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

Arbalétrier.
Centurus.
Clône.
Clône Jadharis.
Cuve de clônage.
Hallebardier.
Kératis.
Neuromancien.
Porte-étendard et Musicien.

Azhyan Adjaran.
Claudia Nessalith.
Cypher Lukhan I.
Kheris I.
Kithairin Saar.
Salias Yesod I.
Vargas I.

Combattants interdits.

Clône Belisarius.
Furie pourpre.
Guerrier Belisarius.
Guerrier de l'aube.
Oriflamme.
Scorpio.
Sentinelle de Danakil.
Servant de scorpio.
Skorize.
Tigre de Shamir.
Vétéran alchimique.

Abhan Djamir.
Arkeon Sanath.
Cypher Lukhan II.
Jehlan.
Kheris II.
Razheem.
Salias Yesod II.
Sasia Samaris II.
Sethin.
Thissan Ka.
Vargas II.

