

## Sommaire.

Sommaire.....	1
Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur l'alliance Ophidienne.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	7
Profils détaillés des Magiciens.....	8
Profils détaillés des Fidèles.....	9
Liste des artefacts réservés aux combattants Ophidiens.....	10
Liste des sortilèges de la voie de l'Enskēm.....	11
Liste des sortilèges de la voie du Typhonisme.....	12
Faction : Amathys.....	15

## Liste des coûts des combattants individuels.

**Apostat d'Arionce** : 52PA.

**Apostat des Ténèbres (1 & 3)** : 43PA.

**Apostat des Ténèbres (2)** : 45PA.

**Archer** : 53PA.

**Aspic** : 40PA.

**Esclave (lance)** : 15PA.

**Esclave (épée)** : 16PA.

**Gardien** : 50PA.

**Golem de chair (Serpent)** : 80PA.

**Guerrier** : 41PA.

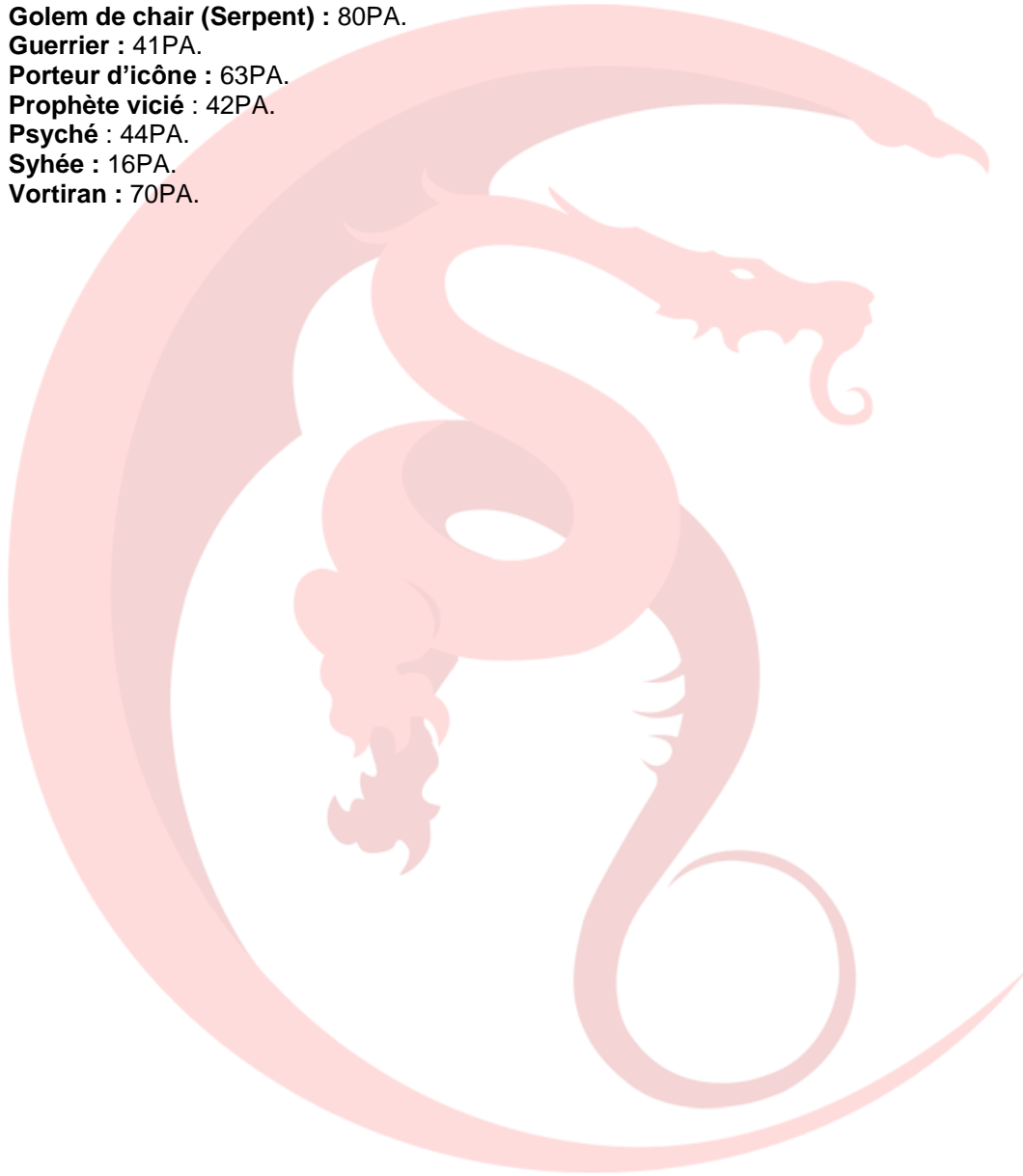
**Porteur d'icône** : 63PA.

**Prophète vicié** : 42PA.

**Psyché** : 44PA.

**Syhée** : 16PA.

**Vortiran** : 70PA.



## Liste des coûts des Champions.

**Ayane (I)** : 43PA.

**Bregan** : 86PA.

**Dashiel** : 77PA.

**S'Érum** : 100PA.

**S'Ilthiss** : 78PA.

**S'Ygma** : 85PA.

**S'Ynaqia** : 80PA.



## Informations sur l'alliance Ophidienne.

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

L'Élément interdit aux magiciens Ophidiens est la **Lumière**.

L'alliance Ophidienne (**Serpent**) appartient aux méandres des Ténèbres et est alliée aux peuples suivants :

- Alchimistes de Dirz.
- Dévoreurs de Vile-Tis.
- Morts-vivants d'Achéron.

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

- Ayane (II), 52PA, Cadwallon.

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

- Émissaire, 25AP, Achéron.
- Moloch (affamé), 90PA, Drune.
- Moloch (conquérant), 85PA, Dirz.
- Moloch (mortifère), 75PA, Achéron.
- Moloch (pestiféré), 85PA, Mid-Nor.
- Alyena, 64PA, Neutre.
- Elôwen, 60PA, Achéron.

## Profils détaillés des troupiers.

### **Apostat d'Arionce**, apostat des Ténèbres.

12,5 - 4 - 6/12 - 4/11 - 7/2

Possédé, Brute épaisse, Charge bestiale.

Élite Ophidien. Grande taille.

#### **Instinct de colère.**

52 PA

#### **Instinct de colère.**

L'apostat d'Arionce ne possède aucune ligne de vue.

Cependant, tant qu'un ou plusieurs serpents

Ophidiens (y compris les aspics) amis se trouvent à

15 cm ou moins, il bénéficie de leurs lignes de vues.

### **Apostat des Ténèbres (1).**

10 - 4 - 5/10 - 4/10 - 5/1

Possédé, Brute épaisse, Enchaînement/1.

Élite Ophidien. Taille moyenne.

43 PA

### **Apostat des Ténèbres (2).**

10 - 4 - 5/10 - 4/10 - 5/1

Possédé, Ambidextre, Brute épaisse.

Élite Ophidien. Taille moyenne.

45 PA

### **Apostat des Ténèbres (3).**

10 - 4 - 5/10 - 4/10 - 5/1

Possédé, Brute épaisse, Insensible/4.

Élite Ophidien. Taille moyenne.

43 PA

### **Archer.**

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

TIR=4 ; Arc ophidien : FOR7, 30/50/70.

Conscience, Toxique/3, Harcèlement.

Vétéran Ophidien. Grande taille.

53 PA

### **Aspic.**

12,5 - 4 - 5/8 - 4/6 - 6/2

Possédé, Conscience, Toxique/Spécial, Assassin.

Spécial Ophidien. Taille moyenne.

#### **Les aspics ophidiens.**

40 PA

#### **Les aspics ophidiens.**

La valeur de Toxique/Spécial des aspics ophidiens est égale à la valeur de Toxique/X la plus élevée parmi les autres combattants ophidiens de leur armée (avec un minimum de 2). Cette valeur est calculée au moment où le jeu de Blessures est résolu.

### **Esclave (épée).**

10 - 3 - 3/7 - 3/6 - 3/2

Possédé, Toxique/0.

Régulier Ophidien. Taille moyenne.

16 PA

### **Esclave (lance).**

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

Possédé, Toxique/0.

Régulier Ophidien. Taille moyenne.

15 PA

### **Gardien.**

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

Conscience, Toxique/3, Instinct de survie/5, Parade.

Élite Ophidien. Grande taille.

50 PA

### **Golem de chair (Serpent).**

12,5 - 3 - 6/13 - 5/11 - -9/-

Toxique/2, Charge bestiale, Construct, Énorme/1, Implacable/1, Régénération/5.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Créature Ophidienne. Très grande taille.

80 PA

### **Guerrier.**

12,5 - 5 - 6/8 - 5/7 - -6/4

Conscience, Toxique/3.

Vétéran Ophidien. Grande taille.

41 PA

### **Porteur d'icône.**

12,5 - 5 - 6/8 - 5/7 - -7/4

Conscience, Toxique/ 4, Artefact/1, Cri de ralliement, Étendard/15.

Légende vivante Ophidienne. Grande taille.

#### **Incarnation de Vortiris.**

63 PA

#### **Incarnation de Vortiris.**

Lors de son activation, le porteur d'icône peut désigner un combattant Ophidien ami de grande taille dans son aura de commandement. Ce dernier gagne les compétences « Abominable » et « Furie guerrière » jusqu'à la fin du tour.

**Syhée.**

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

Possédé, Enchaînement/1.

Vétéran Ophidien. Taille moyenne.

16 PA

**Vortiran.**

12,5 - 6 - 7/10 - 6/9 - -8/5

Conscience, Toxique/5, Ambidextre,

Enchaînement/1.

Élite Ophidien. Grande taille.

70 PA



## Profils détaillés des Champions guerriers.

### **Ayane (I), syhée.**

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

Possédé, Bravoure, Toxique/0.

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

Champion régulier Ophidien. Taille moyenne.

43 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'Érum.**

### **Bregan, apostat des Ténèbres.**

10 - 5 - 6/11 - 5/10 - 7/4

Possédé, Brute épaisse, Commandement/15, Fanatisme, Insensible/4.

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

Champion élite Ophidien. Taille moyenne.

#### **Idole des esclaves.**

86 PA

#### **Idole des esclaves.**

Bregan ne peut pas former d'État-major avec des combattants Ophidiens de grande taille.

Tout esclave ou apostat présent dans l'aura de commandement de Bregan bénéficie de la compétence « Fanatisme ».

### **Hache impie (15).**

Le porteur gagne la compétence « Tueur né », mais doit obligatoirement placer au moins 1 dé de combat en attaque, quels que soient les effets de jeu.

**Réservé à Bregan.**

### **S'Ilthiss.**

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

Conscience, Toxique/3, Commandement/15, Résolution/2.

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

Champion vétérans Ophidien. Grande taille.

78 PA

### **Vouge sanglante (9).**

Le porteur gagne les compétences « Charge bestiale » et « Coup de maître/4 ».

**Réservé à S'Ilthiss.**

### **Dashiel, apostat des Ténèbres.**

10 - 5 - 6/11 - 6/11 - 6/4

Possédé, Ambidextre, Bretteur, Brute épaisse.

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

Champion élite Ophidien. Taille moyenne.

77 PA

### **S'Érum, sydion.**

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

TIR=4 ; 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

## Profils détaillés des Magiciens.

### Psyché.

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

POU=5

Conscience, Toxique/3.

Initié des Ténèbres/Typhonisme.

Initié Ophidien. Grande taille.

44 PA

### S'Ygma.

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

POU=6

Conscience, Toxique/3, Récupération/3.

Adepte de l'Eau et des Ténèbres/Enskëm,

Typhonisme.

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

Champion adepte Ophidien. Grande taille.

85 PA

### Ombrelle d'Arykao (20).

Le porteur gagne la compétence « Insensible/X ».

Tous les combattants Ophidiens amis à 20cm du porteur bénéficient de la compétence

« Insensible/X ».

- Si un sort est composé (au moins partiellement) de gemmes de Lumière, X=3.
- Sinon, X=5.

**Réservé à S'Ygma.**

### Orbe de désintégration (15).

Le porteur peut, lors de son activation, cibler un unique combattant ennemi à 20cm (aucune ligne de vue n'est nécessaire) et dépenser Y gemmes de Ténèbres (les magiciens à portée peuvent absorber tout ou partie des gemmes dépensées). Y doit être compris entre 1 et 5. La cible subit un jet de Blessures (FOR = 3 x Y). Un combattant ainsi éliminé ne peut pas revenir en jeu, quel que soit l'effet de jeu.

**Réservé à S'Ygma.**

### S'Ynaqia, psyché renégate.

12,5 - 7 - 4/5 - 4/6 - -8/5

POU=6

Conscience, Toxique/2, Instinct de survie/6, Paria.

Adepte de l'Eau et des Ténèbres/Chtonienne,

Typhonisme.

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

Champion adepte Ophidien. Grande taille.

80 PA



## Profils détaillés des Fidèles.

### **Prophète vicié.**

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

FOI=0/1/2

Conscience, Toxique/3, Fidèle de Vortiris/10.

Dévoit Ophidien. Grande taille.

42 PA



## Liste des artefacts réservés aux combattants Ophidiens.

### Lame vorpale ophidienne (8).

Les jets de Blessures infligés par le porteur (en Corps à corps) au Thorax peuvent relocalisés à la Tête. Cela ne fonctionne pas sur les jets de Blessure infligés grâce à la compétence « Toxique/X ».

**Réservé aux Champions.**



## Liste des sortilèges de la voie de l'Enskëm.

Combattants ayant accès à la voie Chtonienne :

- **S'Ygma**, adepte/Eau & Ténèbres (Typhonisme), conscience, maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=6.
- **Né de la Mana (solo - Amathys) : S'Ygma** : le combattant gagne POU+1.

### **Sentier du péril.**

Eau=2 ; Voie : Enskëm ; Puissance=3 ; Fréquence=1.

Difficulté=3+COU/PEUR de la cible ; Portée : 20cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Lors de la prochaine activation de la cible, le joueur peut forcer celle-ci à effectuer une marche ou une course dans la direction et sur la distance qu'il choisit. Ce sortilège ne permet pas de faire sortir la cible du champ de bataille.*

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

## Liste des sortilèges de la voie du Typhonisme.

Combattants ayant accès à la voie Chthonienne :

- **Psyché**, initié/Ténèbres, conscience, POU=5.
- **S'Ygma**, adepte/Eau & Ténèbres (Enskēm), conscience, maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=6.
- **S'Ynaqia**, adepte/Eau & Ténèbres (Chthonienne), conscience, maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Né de la Mana (solo - Amathys) : psyché, S'Ygma, S'Ynaqia** : le combattant gagne POU+1.

### **Aile des abysses.**

Ténèbres=2  
Voie : Typhonisme  
Fréquence=1  
Difficulté=7  
Portée : Personnel  
Aire d'effet : Personnel  
Durée : Entretien/1  
*Le lanceur gagne la compétence « Vol » (MOU=20 en vol).  
S'il n'est pas au palier 0 alors que ce sortilège prend fin, le lanceur est Tué net.*

### **Arme démon.**

Ténèbres=1  
Voie : Typhonisme  
Fréquence=2  
Difficulté=7  
Portée : 20cm  
Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une arme Noire ou Formor  
Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*La cible gagne la compétence « Arme sacrée/Combat ».*

### **Beauté du diable.**

Ténèbres=2  
Voie : Typhonisme  
Fréquence=2  
Difficulté=X+1  
Portée : 20cm  
Aire d'effet : Un combattant ennemi  
Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*X est égal au meilleur score parmi COU et DIS de la cible.  
Ce sortilège peut être incanté lors de la phase Stratégique.  
La cible gagne la compétence « Paria ».  
Si la cible est un fidèle, elle subit un jet de Blessures (FOR=réserve de FT).  
Ce sortilège est sans effet sur un combattant doté de la compétence « Commandement/X », « Construct », « Élémentaire/X », « Immortel/X », « Juste » ou « Mort-vivant ».*

### **Exposition de l'esprit.**

Neutre=3  
Voie : Shamanisme, Typhonisme  
Fréquence=1  
Difficulté=9  
Portée : 40cm  
Aire d'effet : Le commandeur ennemi  
Durée : Spécial  
*Ce sortilège peut être lancé durant la phase Stratégique, après le jet de Tactique.  
La prochaine fois que le joueur qui contrôle la cible reprendra la main, il devra jouer la dernière carte de sa séquence d'activation. Il ne peut jouer aucune autre carte ni utiliser de refus.*

### **Famine mystique.**

Ténèbres=X  
Voie : Typhonisme  
Fréquence=1  
Difficulté=4+X  
Portée : 10cm  
Aire d'effet : Un mystique ennemi  
Durée : Instantané  
*La cible perd 2X gemmes de Mana ou FT.  
Ce sortilège ne peut être ni contré ni absorbé.*

**Glas.**

Neutre=3  
 Voie : Typhonisme  
 Fréquence=2  
 Difficulté=COU de la cible  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ennemi en Blessure critique  
 Durée : Instantané  
 La cible est éliminée et retirée de la partie.

**Impuissance.**

Neutre=X  
 Voie : Typhonisme  
 Fréquence=2  
 Difficulté=7  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ennemi  
 Durée : Spécial  
 La cible reçoit X marqueurs 'Impuissance'.  
 Le lanceur peut sacrifier 1 marqueur 'Impuissance' après chaque test d'INI, ATT, DEF, TIR, COU, DIS, POU ou FOI de la cible. Le test désigné est alors annulé et relancé. Le résultat ne peut pas être relancé et le second résultat doit être accepté.  
 Si la cible bénéficie d'un autre effet permettant de relancer le test, les deux effets s'annulent.  
 Le sort est dissipé si le lanceur est retiré de la partie.  
 Le sort peut être lancé à nouveau sur la cible afin de lui rajouter des marqueurs 'Impuissance' supplémentaires.

**Javelot des abysses.**

Ténèbres=3  
 Voie : Typhonisme  
 Fréquence=2  
 Difficulté=7  
 Portée : 30cm  
 Aire d'effet : Un combattant ennemi  
 Durée : Instantané  
 La cible subit un jet de Blessures (FOR=6).

**Marcellarii tentationis.**

Voie : Nécromancie, Typhonisme  
 Ténèbres=X  
 Fréquence=1  
 Difficulté=Y  
 Portée : Personnel  
 Aire d'effet : Personnel  
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie  
 Le lanceur peut choisir chaque effet une seule fois durant la partie, mais tous les effets sont cumulables si le sortilège est lancé plusieurs fois.  
 Si l'incantation est un échec, le lanceur encaisse une Blessure grave.

Si le lanceur est affilié à la maison Lazarian, il bénéficie de POU+1 en lançant ce sortilège.

- **Chair de l'hydre** (X=1, Y=3+POU du lanceur) : la cible peut dépenser 1 gemme de Ténèbres avant chaque jet de Blessures qu'elle doit subir. 2d6 sont alors lancés. Si la somme de leurs résultats est supérieure ou égale à la FOR du jet de Blessures, celui-ci est annulé. Ce jet est résolu avant un éventuel test d'Instinct de survie et ne peut être réalisé qu'une fois par jet de Blessures.
- **Armure de Ténèbres** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne DEF+1 et RES+1. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Mystique charnel** (X=3, Y=4+POU du lanceur) : la cible ne subit plus les malus de Blessures, qui deviennent des bonus. Le Pouvoir et la Foi ne sont pas concernés par cet effet. Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Sang amer** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : chaque fois que le lanceur subit un jet de Blessures, tous les combattants à son contact encaissent immédiatement un jet de Blessures (FOR=POU du lanceur, au moment de l'incantation du sang amer). Interdit si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Atroce visage** (X=3, Y=1+PEUR du lanceur) : la cible gagne la compétence « Abominable ». Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Pulsion de mort** (X=3, Y=3+POU du lanceur) : la cible gagne MOU+5. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».
- **Souveraineté du dominateur** (X=2, Y=2+POU du lanceur) : la cible gagne ATT+1 et FOR+1. Uniquement si le lanceur est doté de la compétence « Mort-vivant ».

**Marche funèbre.**

Ténèbres=3  
 Voie : Typhonisme  
 Fréquence=1  
 Difficulté=5+FOR du lanceur/2  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ennemi  
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie  
*Le lanceur bénéficie d'ATT+2, FOR+2, DEF+2 et RES+2 lorsqu'il est engagé dans le même Combat que la cible.*  
*Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.*  
*Le lanceur ne peut plus lancer ce sortilège avant que la cible ne soit éliminée ou qu'il soit dissipé.*

**Ombre de peste.**

Neutre=3  
 Voie : Typhonisme  
 Fréquence=1  
 Difficulté=8  
 Portée : Personnel  
 Aire d'effet : 20cm  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*Aucun combattant ne peut regagner de cran de Blessures dans l'aire d'effet, quel que soit l'effet de jeu pris en compte.*

**Peste démoniaque.**

Ténèbres=4  
 Voie : Typhonisme  
 Fréquence=1  
 Difficulté=8  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant  
 Durée : Entretien/1  
*La cible gagne la compétence « Éphémère/5 ».*  
*Tout combattant à 10cm de la cible bénéficie de la compétence « Éphémère/6 ».*  
*Ce sortilège est sans effet et ne peut pas être lancé sur un combattant doté de la compétence « Construct », « Immortel/X » ou « Mort-vivant ».*

**Soumission.**

Neutre=3  
 Voie : Typhonisme  
 Fréquence=2  
 Difficulté=2+ATT de la cible  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*La cible doit placer au moins autant de dés en Défense qu'en Attaque.*  
*La cible ne peut pas effectuer de mouvement de poursuite.*

**Vitesse démoniaque.**

Ténèbres=3  
 Voie : Typhonisme  
 Fréquence= 1  
 Difficulté=8  
 Portée : Personnel  
 Aire d'effet : 10cm  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*Tous les combattants amis gagnent MOU+2,5.*  
*Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.*

**Vœu de tourments.**

Ténèbres=2  
 Voie : Typhonisme, Noire  
 Fréquence=2  
 Difficulté=8  
 Portée : 20cm  
 Aire d'effet : Un combattant ennemi  
 Durée : Jusqu'à la fin du tour  
*Les pénalités de Blessures subies par la cible sont doublées.*

## Faction : Amathys.

**Souffle du dragon (affiliation) :** le combattant gagne la compétence « Insensible/5 ».

**Cavernicole (Solo) : Tous (2/3 PA) :** le combattant gagne la compétence « Immunité/Terrain encombré ».

**Voix du dragon (Solo) : Champion (X PA) :** le combattant gagne la compétence « Commandement/15 ». X= COU + DIS.

**Colère (Solo) : Guerrier (3PA) :** le combattant gagne la compétence « Furie guerrière ».

**Écailles d'Amathys (Solo) : Vortiran (6PA) :** le combattant gagne la compétence « Armure sacrée ».

**Né de la Mana (Solo) : Mage (X PA) :** le combattant gagne POU+1. X= POU.

**Vigueur draconique (Solo) : Archer (6PA) :** le combattant gagne FOR+1, RES+1 et la compétence « Enchaînement/1 ».

### Combattants affiliés.

Archer.  
Gardien.  
Guerrier.  
Porteur d'icône.  
Prophète vicié.  
Psyché.  
Vortiran.

S'Érum, sydion.  
S'Ilthiss.  
S'Ygma.  
S'Ynaqia, psyché renégate.

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

Aspic.  
Golem de chair (Serpent).

### Combattants interdits.

Apostat d'Arionce, *apostat des Ténèbres*.  
Apostat des Ténèbres (1, 2 & 3).  
Esclave (épée & lance).  
Syhée.

Ayane (I), *syhée*.  
Bregan, *apostat des Ténèbres*.  
Dashiel, *apostat des Ténèbres*.