L'ÂGE DU RAG'NAROK

# CONFRONTATION®

# CRÉATURES DE DIRZ

ARMYBOOK

RACKHAM®

# PRÉSENTATION

Lors d'une partie, chaque joueur contrôle une compagnie.
Comme dans une véritable armée médiévale, cette compagnie est composée de plusieurs groupes plus petits, les bannières, elles-mêmes divisées en unités. Lors de cette phase préparatoire, chaque joueur choisit ses unités pour assembler des bannières conformes aux méthodes de combat d'un peuple. Ces choix sont notés sur une feuille de compagnie (cf. Annexes).
Une fois que le joueur a choisi ses unités, il peut en déterminer l'effectif et la composition. Une unité peut compter un Incarné au maximum.
Une compagnie doit comprendre au moins un Incarné pour la diriger. L'Incarné dont l'Autorité est la plus élevée est le Commandeur de la compagnie. Si plusieurs Incarnés peuvent revendiquer le commandement, le joueur choisit le Commandeur parmi eux.

## ORDRE DES BANNIÈRES

Chaque armée est formée selon une structure hiérarchique précise : l'ordre des bannières.
L'ordre des bannières est présenté sous la forme d'une liste de sept choix. Chaque choix est optionnel, à l'exception de celui marqué d'un « **!** », qui est obligatoire. Chaque choix porte sur la Catégorie (infanterie , cavalerie , créature , machine de guerre ou titan ) et sur le Rang, indiqué entre parenthèses, de l'unité.
Une bannière qui comporte les sept choix est complète. Chaque choix ne peut être pris qu'une fois par bannière. Une compagnie peut comprendre un nombre illimité de
bannières. Une nouvelle bannière ne peut être entamée que si la précédente est complète.

Infanterie * (!)
Infanterie */** ou créature */**
Infanterie */**/***
Cavalerie **/*** ou créature **/***
Infanterie */** Cavalerie ***
Infanterie *** ou créature ***
Machine de guerre ou infanterie */**

(!): cette unité doit être recrutée obligatoirement pour débuter une bannière.

## LES UNITÉS

Dans cette section, les unités de la baronnie d'Achéron sont passées en revue. Chacune y est décrite sous son intitulé. Quelques paragraphes présentent son historique et ses tactiques de jeu, puis les informations techniques utiles pour la jouer. La composition d'une unité indique son effectif possible, entre standard et maximum, ainsi que le nombre de combattants spéciaux qu'elle peut comporter.
Le tableau « Coût d'une unité » indique sa valeur (en points d'armée, ou P.A.) en fonction de son effectif, de ses options d'équipement et de ses éventuels combattants spéciaux.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

- **Catégorie :** Indique la nature (et le Rang) de l'unité. Ces informations sont utiles pour respecter l'ordre des bannières.
- **Effectif :** Indique la quantité standard, double (le cas échéant) et maximum de combattants dans l'unité.
- **Équipement :** Il est compris dans le coût de l'unité. À l'exception des Incarnés, tous les combattants de l'unité en sont dotés.
- **Combattants spéciaux :** Précise la nature des combattants spéciaux auxquels l'unité a droit. Chaque combattant spécial remplace un combattant normal de l'unité pour le coût indiqué dans le tableau. Le nombre de combattants spéciaux autorisé par unité est indiqué dans le tableau « Coût d'une unité ».

## TABLEAU « COÛT D'UNE UNITÉ »

- **Effectifs standard et maximum :** Pour chaque type d'unité, un tableau indique la valeur en PA de l'unité à effectif standard et maximum. Ce tableau précise également le nombre de combattants spéciaux autorisé.
- **Combattant supplémentaire :** Cette valeur in-

dique le coût en PA de chaque combattant éventuellement ajouté à l'effectif standard.

•

## DON DU SCORPION:

**Don du Scorpion :** Chaque unité peut utiliser le Don du Scorpion une fois par tour, avant n'importe quel test de caractéristique.
Le test est résolu en jetant autant de dés en plus que le rang de l'unité. Ces dés ne sont pas des dés supplémentaires et peuvent donc faire l'objet de relances.

## Les laboratoires

Le joueur peut affilier sa compagnie à l'une des quatre factions présentées ci-après. Celle-ci ne peut accueillir que des combattants (troupes ou Incarnés) dont la description précise qu'ils appartiennent à cette faction ou à aucune faction en particulier.

Sauf mention contraire, une compagnie qui n'est associée à aucune faction peut utiliser n'importe quel profil.

La description de chaque faction comporte des informations qui décrivent l'univers d'Aarklash et qui constituent également des indications de jeu :

**Omnimancien :** Le dirigeant de la faction.
**Alliés de prédilection :** Les armées avec lesquelles cette faction peut s'allier.

Chaque description comporte également un encadré qui indique les règles réservées à cette faction.
**Atout :** Une compagnie de cette faction bénéficie de l'atout indiqué ici.
**Inconvénient :** Une compagnie de cette faction est affligée de l'inconvénient indiqué ici.
**Ordre des bannières :** Une compagnie de ce laboratoire doit respecter cet ordre des bannières.

# KHERIS - 66U184

*« L'avenir nous appartient ! »*

– 66U184

## Incarnation

Kheris est une énigme. Anomalie inexplicable pour les scientifiques, mythe pour les clones du rang, il disparaît parfois au cœur des plus furieuses mêlées pour réapparaître des jours ou des semaines plus tard à l'issue d'une toute autre bataille. Les technomanciens qui ont souhaité le disséquer pour trouver une explication rationnelle se sont toujours heurtés au refus catégorique des fidèles d'Arh-Tolth. Ces derniers devinent la nature divine du héros et savent qu'il est l'une des clés de la victoire du Scorpion dans le Rag'narok.

L'histoire de Kheris débute à l'ère des légendes.

Il était une fois un dieu bienveillant qui ouvrit son cœur généreux aux hommes du pays de l'aube. L'être céleste enseigna ses connaissances à ses disciples et ceux-ci, pendant un temps, prospérèrent. Hélas, les autres dieux devinrent jaloux et déclarèrent la guerre à ceux qui, par leur savoir, menaçaient leur hégémonie. Fort de sa science, le peuple de l'aube leva une armée de chair et de métal pour livrer l'ultime bataille. Hélas, même ses légions fantastiques ne pouvaient rien contre les champions immortels de ses ennemis.

Shekara était un artisan et un soldat du peuple de l'aube. Imbu du savoir secret du dieu de science, il cherchait un moyen de donner l'immortalité aux héros de son peuple. Il parvint, au terme d'une longue quête à travers des gouffres labyrinthiques, à forger une épée capable de retenir son essence. Hélas, la guerre s'abattit et transforma le pays de l'aube en désert. Shekara disparut dans la tourmente avant d'avoir transmis le secret de sa lame à ses frères et à son dieu.

Plusieurs âges passèrent, jetant le voile de l'oubli sur l'ère des légendes…

1001, au début du Rag'narok. La technomancienne Sasia Samaris sacrifie plusieurs unités de clones dans un assaut contre le Temple du Sud (cf. *Army Book : Temple*). Les survivants se replient en laissant les blessés et les cadavres derrière eux. Le clone 66U184, laissé pour mort, se relève malgré ses blessures et s'enfuit dans le désert. Livré à lui-même, il prend ses premières initiatives individuelles et découvre l'autonomie. Il réalise bientôt que sa personnalité naissante sera soufflée comme la flamme d'une bougie dans le sirocco s'il ne retrouve pas rapidement la civilisation. Il erre pendant des heures avant de se réfugier dans les ruines de Kheris, un avant-poste en ruines que les vents brûlants ont récemment exhumé des sables.

Après une nuit éprouvante, le clone est réveillé par l'éclat métallique d'une lame dans laquelle se reflète la lumière de l'aube. À peine l'a-t-il ramassée qu'il sent son esprit vaciller sous l'assaut d'une force invisible et incontrôlable. 66U184 vient de retrouver l'un des artefacts perdu d'Arh-Tolth et, se mêlant à l'essence de Shekara, s'incarne avant de sombrer dans l'inconscience.

Lorsqu'il rouvre les yeux, 66U184 est investi d'une vigueur nouvelle et surtout d'une volonté conquérante. Son esprit est hanté par des souvenirs de batailles du passé et d'une mission à accomplir. Avant tout, il doit se bâtir une personnalité et cela commence par un nom. 66U184 se baptise lui-même Kheris, du nom du lieu où sa quête a commencé.

Kheris n'est pas un Incarné comme les autres : lorsque son enveloppe charnelle meurt, son essence rejoint la Lame de Shekara. Il lui faut alors un nouveau clone sans volonté pour reprendre sa route. Le Rag'narok, toutefois, n'épargne personne et la quête de Kheris est un éternel recommencement.

## Tactique

Kheris est une valeur sûre pour toute compagnie du Scorpion. Une valeur stratégique modeste (135 P.A.) et un vaste choix dans les unités d'accueil (n'importe quelle unité de Rang 1) lui permettent de rejoindre facilement toutes les compagnies du Scorpion. S'il ne se distingue pas par des caractéristiques de combat exceptionnelles, il reste néanmoins un Incarné et bénéficie à ce titre d'avantages hors du commun.

Kheris prend toute sa dimension s'il est équipé de la Lame de Shekara, son artefact réservé. Il acquiert alors une chance de ressusciter gratuitement et indéfiniment, tant que la fortune sourit au joueur. Jamais le Scorpion ne vit un héros plus fidèle !

## Formation d'une unité

Kheris peut rejoindre n'importe quelle unité de Rang 1 du Scorpion. Il ne remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif déjà présent. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

N'étant associé à aucune faction, Kheris peut rejoindre n'importe quelle compagnie du Scorpion.

## Recrutement de l'Incarné

**Kheris :** 135 P.A.
**Résurrection/Duel :** 3 points d'Élixir.

## Attributs

Kheris dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

**La Lame de Shekara (1) :** Chaque fois que Kheris est éliminé (même par un Incarné), le joueur choisit un combattant de son unité et remplace sa figurine par celle de Kheris. Si ce remplacement est impossible, la Lame de Shekara est inefficace.

Kheris revient en jeu avec tous ses points de vie et la Lame de Shekara. Il est en outre soumis à tous les effets de jeu qui affectent son unité au moment de son retour.

La Lame de Shekara est réservée à Kheris.

## Exploit : Élan des conquérants

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fin du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.

# THISSAN KA

## FORMATION D'UNE UNITÉ

Tissan Ka peut rejoindre n'importe quelle unité d'infanterie de la compagnie du Scorpion.

## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Thissan Ka** : 205 PA
**Résurrection / duel**: 4.

## COMPÉTENCES.

**Instinct de survie**: Les réussites obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancées une fois de plus.



## EQUIPEMENT.

**Épée-hache :** Chaque 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps inflige un point de dégât supplémentaire à la cible.

## ATTRIBUTS.

Tissan KA possède 1 point pour acheter ses attributs.

**L'écu de Mériaghen (1)**: Tissan ka perd don épée hache mais gagne en contre partie la compétence contre attaque et +2 en DEF

## EXPLOIT : ÉLAN DES CONQUÉRANTS

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fi n du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.

## LUKHAN CYPHER.

## FORMATION D'UNE UNITÉ

Lukhan Cypher ne peut être recruté que dans une unité de kératis.

## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Lukhan Cypher** : 380 PA
**Résurrection / duel**: 8.

## COMPÉTENCES.

**Brute épaisse** : Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

**Inébranlable** : Lors d'un combat contre ce combattant, les adversaires ne bénéficient jamais du bonus de charge. Cette compétence est sans effet face aux combattants dotés de la compétence « Brutal ».

## ATTRIBUTS.

Lukhan Cypher dispose de 3 points pour acheter ses artéfacts.
**Flot de mutagène (1):** Un marqueur est déposé à chaque fois que Lukhan ou qu'un des kératis de son unité élimine un adversaire. Cet objet magique peut accumuler jusqu'à 6 marqueurs. Les marqueurs peuvent être défaussés en totalité ou en partie lorsque Lukhan ou les kératis de son unité utilisent le don du scorpion. Le joueur peut obtenir autant de dé supplémentaire du don du scorpion que de marqueurs défaussés.

## EXPLOIT : ÉLAN DES CONQUÉRANTS

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fi n du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.

## RAZHEEM L'INSENSÉ

### FORMATION D'UNE UNITÉ.

Razheem ne peut rejoindre qu'une unité de cavaliers du crépuscule. Il peut également former une unité à lui seul.

### RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Razheem** : 560 PA
**Résurrection / duel**: 11.

### COMPÉTENCES.

**Stratège** : Les tests d'Autorité des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

**Régénération** : Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque « 5 » ou « 6 » annule un point de dégât.

**Allonge** : Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

### ATTRIBUTS

Razheem dispose de 3 points pour acheter ses artéfacts.

**L'armure symbiotyque omega (1):** Razheem possède deux points de vie supplémentaire. L'armure symbiotique dans sa deuxième version a été spécialement conçue pour le commodore fou.

**Traitement Djiin (1):** Lorsque l'unité de Razheem effectue une course ou un assaut, elle ajoute 5 cm à son déplacement total.

**Panache de l'Insensé (1):** Razheem est considéré comme un porte étendard. De plus toute les figurines en déroute possédant une ligne de vue sur Razheem sont automatiquement ralliées.

### EXPLOIT : ÉLAN DES CONQUÉRANTS

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fi n du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.

# ARKEON SANATAH

## FORMATION D'UNE UNITÉ.

Arkéon ne peut rejoindre qu'une unité (hors cavalerie) du scorpion.

## RECRUTEMENT DE L'INCARNÉ

**Arkeon Sanath** : 170 PA
**Résurrection / duel**: 3.

## COMPÉTENCES.

**Implacable :** Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat. Celui-ci ne bénéficie pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.



## EQUIPEMENT.

**Épée-hache :** Chaque 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps inflige un point de dégât supplémentaire à la cible.

## ATTRIBUTS

Arkeon ne possède aucun point d'attribut.

## EXPLOIT : ÉLAN DES CONQUÉRANTS

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fi n du tour. L'Incarné peut accomplir

# CLAUDIA NESSALITH

*« C'était agréable, n'est-ce pas ? Maintenant il est temps de souffrir. »*

## Incarnation

Dès son plus jeune âge, Dame Claudia Nessalith, issue d'une illustre famille, developpa un goût particulier pour la douleur et le plaisir qu'elle procurait à son entourage. Sa famille y vit une bénédiction d'Arh-Tolth et lui permit de parfaire son éducation auprès des plus grands maîtres, afin qu'elle cultive ses sentiments religieux. La jeune fille, devenue une jeune femme, suivit ainsi les enseignements des plus célèbres professeurs, dont ceux d'un homme sur le déclin : l'omnimancien du laboratoire de Shamir, Jerrak Thoep. L'homme était un scientifique et un technomancien de talent, pénétré d'une foi profonde mais dépourvu du moindre don pour intercéder auprès des dieux. Désespérant de devenir fidèle, il avait consacré son existence à comprendre la nature du lien que certains hommes entretenaient avec les dieux. Sa correspondance avec Athan Zakhil, du laboratoire de Theben, lui avait néanmoins permis de lever un coin du voile sur les champions divins que sont les Incarnés.

Au contact de Dame Claudia Nessalith, le vieil homme s'isola de plus en plus et ne vécut bientôt que pour les cours particuliers qu'il donnait à sa jeune élève. Vers 1004, Jerrak Thoep trouva la mort lors d'une séance avec Dame Claudia Nessalith ; à l'instant où le cœur fatigué du vieil homme s'arrêta, la jeune femme sentit un changement profond. La lumière d'Arh-Tolth venait de la toucher et de lui montrer quel chemin s'ouvrait devant elle. Elle serait l'incarnation même de la femme syhare, un être fait des plus brillantes ténèbres, fascinante et inaccessible. Tous rêveraient de la conquérir et nul ne pourrait jamais la posséder.

Dame Claudia Nessalith prit aussitôt le contrôle du laboratoire de Shamir. Elle dissimula la mort de Jerrak Thoep, séduisit et réduisit à sa merci tous les responsables du laboratoire. Une fois la situation sous contrôle, la jeune femme annonça la mort de son ancien mentor et réclama la direction de SO 150. Forte du soutien des principales figures du laboratoire, elle parvint aisément à ses fins.

Son incarnation et les notes de son mentor lui avaient ouvert un champ d'expérience nouveau et prometteur : cloner les Incarnés, pour s'en constituer un sérail digne de ses aspirations. Maniant avec une égale virtuosité les plus exquises souffrances et les plaisirs les plus insoutenables, elle mit SO 150 au travail sur ce sujet, sans révéler ses buts. Elle entreprit de son côté la collecte des souches des individus dont l'Incarnation était probable.

Claudia Nessalith soupçonnait ainsi Arkhos, commandeur du temple du Nord (cf : *Army Book : Temple*) d'être un Incarné. Elle parvint à l'affronter après six mois de traque à travers le Bran-Ô-Kor. Ses forces s'abattirent par surprise sur les templiers. Ses cuves de clonage permettaient à l'omnimancienne de relever les clones aussi

vite qu'ils tombaient. Son armée finit par contraindre les akkylaniens à la fuite. Dame Claudia Nessalith ne parvint malheureusement qu'à blesser Arkhos. Cela lui suffit cependant pour acquérir sa souche.

Elle tourna alors son attention vers les barhans. S'il était une contrée où les Incarnés devaient être légion, il ne pouvait s'agir que du royaume d'Alahan ! Grâce aux pirates des Crocs de feu, elle passa en Algérande à la tête d'un petit parti de pillards.

Lors d'une escarmouche avec une petite troupe de valkyries, Dame Claudia Nessalith obtint ce qu'elle était venue chercher. Ses forces, supérieures en nombre, écrasèrent facilement les guerrières. Alors que les biopsistes était en train de prélever sa souche, l'une des victimes se releva soudain, abattit les technomanciens et prit la fuite sous le regard enchanté de Dame Claudia Nessalith, qui avait bien compris qu'elle assistait à l'Incarnation d'Edeline d'Algérande. Les données obtenues étaient prometteuses. L'omnimancienne décida de retourner dans son laboratoire pour les exploiter. Quelques mois plus tard, le traitement mutagène fabriqué par SO 150 atteignait de nouveaux sommets d'efficacité.

Ce traitement reste à tester sur le champ de bataille mais Dame Claudia Nessalith est prête à payer de nouveau de sa personne, à la tête de ses troupes, pour en démontrer la puissance.

## Stratégie

Dame Claudia Nessalith est sans doute fragile mais en tant que fidèle d'Arh-Tolth, elle a accès à un large éventail de communions. Grâce à Aube d'Arh-Tolth, elle fournit un soutien précieux car elle peut préserver la discipline d'une unité qui menace de s'enfuir ; elle peut aussi renforcer les capacités offensives de son unité avec des communions comme Lame sombre ou Étreinte d'Arh-Tolth. Enfin, Dame Claudia Nessalith est une honnête combattante, capable de frapper depuis le deuxième rang grâce à son arme d'allonge pour achever un Incarné blessé, par exemple.

## Formation d'une unité

Dame Claudia Nessalith peut intégrer n'importe quelle unité du Scorpion. Elle n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

## Recrutement de l'Incarné

**Claudia Nessalith :** 215 P.A.

**Résurrection/Duel :** 4 points d'Élixir.

**Allonge :** Un combattant doté d'une arme d'allonge peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

**Féal :** Le féal ajoute 1 point de foi supplémentaire à la réserve de foi de son unité.

## Attributs

Dame Claudia Nessalith dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses communions.

Dame Claudia Nessalith est une fidèle du culte d'Arh-Tolth. Elle maîtrise les aspects Altération et Destruction.

**Neuro-dard de souffrance (1) :** Une fois par tour, Dame Claudia Nessalith peut infliger un point de dégât supplémentaire à un adversaire à qui elle vient d'en infliger au moins un.

**Traitement M65 (1) :** L'unité de Dame Claudia Nessalith acquiert la compétence « Régénération ». Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégât.

## Exploit : Élan des conquérants

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fin du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.

# SYKHO VOLESTERUS

*« HHHHHHH ! Hhhhhh ! HHHHHHH ! Hhhhh ! HHHHHHH ! »*

– Sykho Volesterus

## Incarnation

Le destin de Sykho Volesterus le menait tout droit vers une brillante carrière de technomancien lorsqu'il fut brutalement interrompu par la charge d'un cavalier de la rédemption.

Tout ceci avait commencé au cours d'une expérience : mener une petite compagnie de créatures expérimentales contre une garnison du Griffon. L'expérience tourna court lorsque les plus puissantes créatures de Sykho furent massacrées par une salve de canon bien placée. Les clones d'escorte, rapidement submergés par les guerriers du Griffon, ne parvinrent pas à empêcher les Akkylaniens d'atteindre leur commandant. Un cavalier défonça la poitrine de Sykho Volesterus et le laissa pour mort.

La douleur de ses os broyés et de ses organes détruits fut telle que le technomancien attira l'attention d'Arh-Tolth lui-même. Sykho Volesterus ne devait pas mourir : il s'incarna dans la douleur et l'échec. Pour marquer cette union, le dieu envoya un de ses serviteurs surnaturels pour veiller sur son nouveau protégé : Zilash, un compagnon des supplices (voir l'encart ci-contre).

Rapatrié à Shamir dans un état désespéré, Sykho fut examiné par des technomanciens qui cherchaient à comprendre comment il avait survécu. Jerrak Thoep, réalisant la nature surnaturelle du phénomène, supposa à raison qu'il se trouvait en présence d'une Incarnation. L'omnimancien prit donc Sykho dans son équipe puis utilisa les ressources considérables du laboratoire de Shamir pour reconstruire la cage thoracique et les organes de son nouveau cobaye.

L'Incarnation avait engendré des changements en Sykho Volesterus.

Il n'était plus capable de pratiquer la technomancie. La magie n'était plus en lui, même s'il sentait qu'il s'agissait d'une épreuve, que ses capacités dormaient encore quelque part en lui. Il suffisait qu'il parvienne à les retrouver. Par contre, les horribles imprécations que la douleur inspirait à Sykho Volesterus éveillaient en lui la puissance d'Arh-Tolth. Plus d'un clone maladroit ne parvenant pas à changer les bandages de l'Incarné avec assez de douceur fut foudroyé par l'étreinte du dieu lorsque son patient l'ordonna. De temps en temps, Zilash

### LES COMPAGNONS DES SUPPLICES

Les compagnons des supplices accompagnent les fidèles d'Arh-Tolth sur les champs de bataille, se délectant de la souffrance des agonisants. Bon nombre de lettrés issus de différents peuples se sont intéressés à ces étranges créatures. Nul n'est pourtant parvenu à en percer les origines et le mystère qui les entoure reste entier.
Les compagnons des supplices sont une manifestation de la volonté d'Arh-Tolth sur Aarklash. Ils amassent pour lui la douleur et le désespoir, tant sur les champs de bataille que dans l'enceinte des ziggourats de Syharhalna.

joignait son cri hideux à ceux de Volesterus et ce cri avait les mêmes propriétés surnaturelles : Arh-Tolth manifestait sa volonté par son intermédiaire.

Soutenu par sa foi, Sykho Volesterus se porta volontaire pour diriger toutes les autres expériences en conditions réelles de ses collègues. Ses connaissances lui permettaient d'être un juge compétent et son incapacité à pratiquer la technomancie le rendait incapable de voler les résultats de ses collègues. Il se satisfaisait de se tenir au courant des travaux en cours, en attendant de retrouver un jour ses pouvoirs.

L'arrangement fut conclu par Dame Claudia Nessalith elle-même. Sykho Volesterus, dévoré par la haine des Akkylaniens et par la douleur, fut rapidement subjugué par la jeune femme. Cette dernière n'atténuait pas ses souffrances mais en sa présence, elles devenaient si agréables !

Sykho voyagea donc aux quatre coins d'Aarklash, à la tête d'improbables ménageries de créatures et de clones expérimentaux. Puisqu'il était le seul responsable des conditions d'expérimentation, il en profita pour visiter tous les lieux qui pouvaient intéresser le Scorpion, afin de les conquérir. Il visita ainsi des laboratoires du code Hybrid, mais aussi les terres du Bran-Ô-Kor, les défilés de l'Ægis, jusqu'à la lointaine Cadwallon et les baronnies maudites d'Achéron. Sa quête se poursuit aujourd'hui encore.

## Stratégie

Sykho Volesterus est un excellent meneur pour n'importe quelle unité nombreuse : les effectifs lui fournissent les ressources nécessaires à ses communions. La variété d'effets possible ne lui laisse que l'embarras du choix. Il peut rendre son unité plus endurante avec des communions comme Exquise douleur et Serre d'Arh-Tolth. Il peut aussi augmenter ses facultés offensives en usant et abusant de Menace d'Arh-Tolth.

Il peut également aller au contact avec une unité plus solide mais moins nombreuse. Dans ce cas, son artefact lui permet d'appeler à coup sûr un miracle qui atténue la quantité de dommages infligée à son unité, ce qui en fait une garantie de survie précieuse. Sa faible valeur stratégique en fait enfin une perte acceptable et il peut être ressuscité à peu de frais.

## Formation d'une unité

Sykho Volesterus peut intégrer n'importe quelle unité du Scorpion. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

## Recrutement de l'Incarné

**Sykho Volesterus :** 170 P.A.
**Résurrection/Duel :** 3 points d'Élixir.

## Attributs

Sykho Volesterus dispose de 1 point pour acheter ses artefacts et ses communions.

Sykho Volesterus est un fidèle du culte d'Arh-Tolth. Il maîtrise l'aspect Altération.

**Zilash (1) :** Chaque fois que Sykho Volesterus élimine un combattant, cet artefact lui permet de lancer avec succès la communion « Exquise douleur ». Aucun point de foi n'est dépensé. La communion ne peut donc pas être censurée.

## Exploit : Élan des conquérants

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fin du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.

# ATHAN ZAKHIL

*« Maitre ! Maître ! Que vous arriv... *CRONCH* »*
Clone 156NE208AZ,
156ème assistant d'Athan Zakhil pour l'année 1008

## Incarnation

Athan Zakhil est le fils d'Yzan Zakhil, l'omnimancien en charge du laboratoire de Theben de 701 à 800. Dépourvu de don pour la magie, Athan Zakhil fut cependant formé à la technomancie car son intelligence lui permettait, si ce n'est de la pratiquer, au moins de la comprendre. Ses travaux de recherche commencèrent avec l'aide d'un clone capable d'utiliser le mana. Athan Zakhil n'était pas satisfait car son incapacité magique lui interdisait de pratiquer les clonages les plus intéressants et les plus dangereux. Il en conçu une grande frustration et se tourna vers la religion dans l'espoir d'y trouver quelque soulagement. Au fil des mortifications que le culte d'Arh-Tolth imposait à Zakhil, le dieu se mit à lui parler.

Une nuit de l'année 800, le dieu ordonna à Athan Zakhil de tuer son père et lui indiqua comment procéder. Le lendemain, Athan Zakhil entra dans le laboratoire où son père achevait de créer un Dasyatis prime. Sans dire un mot, il actionna les commandes que son dieu lui avait montrées. La créature jaillit hors de la cuve et le massacre commença.

Athan Zakhil priait Arh-Tolth avec ferveur lorsque le Dasyatis, intrigué, s'immobilisa devant lui. Le fidèle posa sa main au milieu du torse de la créature. Le pouvoir d'Arh-Tolth était en lui et son bras s'enfonça dans la chair comme si elle était faite d'eau. Bien qu'incapable de pratiquer la technomancie, le jeune homme, par sa parfaite ferveur, achevait de conquérir la chair et pliait celle-ci à sa volonté. Zakhil plongea littéralement dans le corps du Dasyatis pour former l'improbable fusion entre l'homme et le clone : Zakhil Prime. Quelques instants plus tard, la transformation prit fin et le jeune fidèle fut de nouveau un homme. Du Dasyatis il ne restait rien, si ce n'est la capacité de Zakhil à se transformer en « Zakhil Prime ». Arh-Tolth, satisfait, incarna alors son serviteur.

Athan Zakhil succéda à son père et put enfin donner libre court à son goût pour l'expérimentation. Guidé par Arh-Tolth, il lança un grand projet : dupliquer le don pour la magie. Zakhil, profitant de sa position et de son pouvoir, sombra également dans la débauche : Tous les prototypes de clones magiciens étaient de sexe féminin. Ce fut finalement la souche de Rhéa de Brisis qui permit à Athan Zakhil de fabriquer le premier clone magicien qui satisfasse ses critères : ainsi naquit Sasia Samaris.

L'omnimancien en tomba progressivement amoureux et Arh-Tolth en fut contrarié. Le cœur de son fidèle, qu'il pensait conquis, lui échappait au profit d'une misérable femelle de cuve. Le dieu décida d'en tirer les bénéfices tout en punissant son adorateur inconstant : il incarna Sasia Samaris afin qu'elle se révolte et finisse par abandonner son amant. Il en fut selon la volonté du dieu.

Quelque peu assagi, Athan Zakhil abandonna l'idée de ramener sa création et se tourna vers un nouveau domaine : l'exploitation du code Hybrid. Athan Zakhil se prépare maintenant à affronter l'épreuve du Rag'narok car, pendant sa période d'égarement, le monde a bien changé. Arh-Tolth a désormais de nouvelles missions pour son fidèle adorateur !

## Stratégie

Athan Zakhil est le meilleur fidèle de l'armée du Scorpion. Il dispose de tout l'éventail des compétences pour lancer avec succès les communions les plus difficiles. Sa place est dans une forte unité de clones, qui lui fournira la foi nécessaire à l'exécution de communions dévastatrices.

Ses qualités ne s'arrêtent pas là, puisqu'il peut se transformer en Zakhil Prime, un hybride de Dasyatis prime et d'Athan Zakhil. Métamorphosé, il peut diriger un Dasyatis prime (voire deux, si vous utilisez l'atout du laboratoire de Theben). Décrire les ravages dont est capable une unité de deux de ces créatures menée par Zakhil Prime nous ferait risquer l'interdiction de vente aux mineurs.

## Formation d'une unité

Athan Zakhil peut intégrer n'importe quelle unité du Scorpion. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

Zakhil Prime peut rejoindre une unité de Dasyatis prime. Dans ce cas, il peut être considéré comme un combattant supplémentaire, remplissant de ce fait les obligations liées à l'inconvénient du laboratoire de Theben.

## Recrutement de l'Incarné

Athan Zakhil et Zakhil Prime sont deux profils pour un même Incarné. Une compagnie ne peut recruter que l'une des deux versions. Les attributs réservés à Athan Zakhil peuvent être acquis par Zakhil Prime, et vice-versa.

**Athan Zakhil :** 400 P.A.
**Résurrection/Duel :** 6 points d'Élixir.

**Zakhil Prime :** 350 P.A.
**Résurrection/Duel :** 6 points d'Élixir.

**Aimé des dieux :** Les résultats , et sont interprétés comme des lors des tests de Ferveur des combattants aimés des dieux.

***Spécial :*** Seul Athan Zakhil dispose de cette compétence, pas Zakhil Prime.

**Piété :** Les tests de Ferveur des pieux sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

**Enchainement :** Chaque ou obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

***Spécial :*** Seul Zakhil Prime dispose de cette compétence, pas Athan Zakhil.

**Fusion/transformation :** Athan Zakhil et Zakhil Prime peuvent appeler ce miracle à n'importe quel moment de leur activation. La figurine d'Athan Zakhil est remplacée par celle de Zakhil Prime (ou vice-versa). Si cette manipulation est impossible ou entraîne la manipulation d'un autre élément du jeu (décor ou figurine), le miracle est sans effet. Quelle que soit sa forme, Zakhil conserve son état de santé et tous les effets de jeu qui l'affectaient avant sa transformation.

Ce miracle est réservé à Athan Zakhil. Il coûte 5 points de foi.

## Attributs

Athan Zakhil dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et ses communions.

Athan Zakhil est un fidèle du culte d'Arh-Tolth. Il maîtrise les aspects de l'Altération, de la Création et de la Destruction.

## Exploit : Élan des conquérants

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fin du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.

# YSIS - 2P193AZ

*« Le silence est mon arme la plus affutée. »*

## Incarnation

La fuite et la trahison de Sasia Samaris (cf. pp. XX-XX) plongea Athan Zakhil dans une profonde fureur. Œuvrant d'arrache-pied avec ses équipes, il mit bientôt au point un nouveau clone destiné à traquer la fuyarde et à la ramener, de gré ou de force : 2P193AZ, que son créateur baptisa Ysis.

La mission d'Ysis semblait impossible : explorer les laboratoires du code Hybrid pour remonter la piste de Sasia Samaris et la traquer. Même si elle parvenait à localiser sa cachette, neutraliser une combattante de ce calibre était un exploit que seuls les plus grands héros pouvaient accomplir. Vouée à obéir, Ysis se lança sans discuter dans la mission qui justifiait son existence.

Ysis affronta mille périls au cours des deux années qui suivirent. Rôdant de laboratoire en laboratoire à la recherche de sa proie, elle fit face à des créatures démentes enfermées depuis des siècles et à leurs exterminateurs venus d'Akkylannie. Athan Zakhil réalisa, à travers les rapports remis par son assassin personnel, l'étendue de la traîtrise de Sasia Samaris et la quantité d'informations qui lui avait échappé sur le code Hybrid. Ysis, quant à elle, goûta à l'indépendance. Lorsque

son créateur jugea que la chasse avait assez duré et qu'il était temps de rentrer à Theben, la Vipère fut confrontée au même choix que Sasia Samaris : répondre à l'appel du devoir ou à celui de la liberté.

Ysis voulait plus que tout prendre part à la victoire conquérante du Syharhalna dans le Rag'narok. La destinée de Sasia Samaris, seule contre tous dans un laboratoire archaïque, ne lui inspirait que du mépris. Elle suivit le chemin de la loyauté et rentra à Theben, où son maître l'accueillit comme une princesse. Arh-Tolth était lui aussi satisfait et récompensa Ysis ; devenue sa « fille » préférée, elle incarnait désormais le dard venimeux du scorpion.

Ysis devint le bras droit d'Athan Zakhil et mit tout en œuvre pour devenir l'outil indispensable de son maître. Lorsque ce dernier lui ordonna d'éliminer le technomancien Néfarius, elle partit une nouvelle fois en mission sans poser de question. Cette fois-ci, cependant, elle possédait son libre-arbitre et la puissance d'une Incarnée. Elle s'attaqua au célèbre technomancien et le foudroya avant que les deux Nefarius prime qui veillaient à sa sécurité puissent réagir. La femme assassin devint aussitôt la terreur des ennemis d'Athan Zakhil, porteuse de ses messages et de ses sanctions.

Ysis la Vipère a depuis rejoint les armées du Syharhalna avec le titre de second du laboratoire de Theben. Certains technomanciens de la cité du Dernier souffle, exaspérés par la promotion fulgurante dont elle a bénéficié et depuis longtemps pris dans les jeux politiques de leur caste, murmurent que sa trahison n'est qu'une question de temps. Doutant de la loyauté pourtant indéfectible d'Ysis, les imbéciles se préparent à l'abattre sans se douter qu'elle les surveille et qu'elle frappera la première.

## Stratégie

Ysis est une combattante solide et capable de mener n'importe quelle unité, des clones jusqu'aux guerriers de l'aube. Son armure lui garantit une longévité que peu d'adversaires sont en mesure d'égaler.

Son arbalète, et plus encore son arbalète hexalid, en font le dard acéré qui percera les flancs sensibles de ses ennemis. Elle est tout aussi dangereuse au contact,: face à elle, l'armure la plus épaisse n'est d'aucune utilité. Si la lame n'y suffit pas, le poison parachève l'œuvre d'Ysis. Ses adversaires, peu importe leur nombre, sont toujours promptement expédiés auprès de leurs misérables divinités.

## Formation d'une unité

Ysis peut intégrer n'importe quelle unité du Scorpion. Elle n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

## Recrutement de l'Incarné

**Ysis :** 185 P.A.

**Résurrection/Duel :** 4 points d'Élixir.

**Assassin :** Les résultats , et sont interprétés comme des lors des tests de Force au corps à corps des assassins.

**Toxique :** Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps ou à distance, le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à . Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

## Attributs

Ysis dispose de 1 point pour acheter ses artefacts.

**Arbalète hexalid (1) :** Ysis bénéficie d'un dé supplémentaire sur ses attaques à distance effectuée avec son arbalète.

## Exploit : Élan des conquérants

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fin du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.

# SASIA SAMARIS – 29P195

*« Je ne négocie pas avec les espèces en voie de disparition. »*

– 29P195

## Incarnation

La perversité des fidèles d'Arh-Tolth ne connaît aucune limite et Athan Zakhil ne fait pas exception. Piqué par le dard d'un désir ténébreux, il décida un jour de créer une femme-poupée dont il pourrait abuser et se débarrasser. Après des essais insatisfaisants, il engendra 29P195 à partir des gènes de Rhéa de Brisis, nécromancienne à la beauté légendaire qui avait séduit Dirz au temps des Toges noires.

Quelque chose d'inhabituel eut cependant lieu pendant la croissance du clone : comme son ancêtre avant lui, Zakhil sentit battre son cœur et renonça peu à peu à ses sinistres projets. Cet élan d'humanité n'échappa pas à Arh-Tolth qui, par les yeux de son fidèle, s'intéressa à son tour à la jeune femme endormie dans une cuve de verre. L'incarnation de 29P195 eut lieu le jour de sa naissance, à l'instant où Athan Zakhil la baptisa Sasia Samaris.

Le fidèle entreprit d'éduquer lui-même son chef-d'œuvre et fit preuve d'une grande sévérité. Sasia Samaris reçut ainsi un enseignement supérieur à celui de la plupart des vrais-nés. Influencée par son héritage génétique, elle développa un don pour la magie. Elle devint en moins de sept ans une technomancienne de renom doublée d'une redoutable guerrière. Son éducation lui permit de forger sa personnalité et d'aspirer à d'autres ambitions que d'être l'égérie de son créateur. Elle créa son plus terrible garde du corps : une cape vivante, un prédateur vicieux capable de lier son système à celui de sa maîtresse et de partager ses émotions.

La jeune prodige acquit bientôt le surnom de Rose du désert. Pour les uns, sa beauté n'était égalée que par sa piquante insolence ; elle était pour les autres dangereuse et instable. Assignée à la forteresse de Danakil pour soutenir l'offensive contre les Akkylanniens, elle entama bientôt une relation ambiguë faite d'admiration, d'amour et de haine avec le commandeur templier Sered (cf. *Army Book : Temple*). Ils faillirent tous deux s'entretuer à de nombreuses reprises mais aucun ne parvint, ou ne put se résoudre, à porter le coup fatal.

Vint alors la découverte des antiques laboratoires du code Hybrid. Les technomanciens se livrèrent une guerre secrète pour récupérer la précieuse technologie et Athan Zakhil, jaloux, envoya sa championne se battre en son nom dans les laboratoires transformés en abattoirs. Sasia Samaris entreprit alors de conquérir sa liberté : elle garda pour elle les secrets du code Hybrid et s'enfuit après avoir volé de précieux projets à Athan Zakhil. Aussitôt déclarée renégate, elle fut traquée par les autorités. La Rose du désert, à la tête du laboratoire de l'Éclipse, entra bientôt dans la légende en s'attaquant sans distinction aux technomanciens et à leurs ennemis.

Depuis, l'heure du Rag'narok a sonné et l'empire du Syharhalna est parti à la conquête d'Aarklash. Sasia Samaris a choisi de faire passer sa loyauté à la cause de l'empire avant ses griefs personnels. Elle a rallié son armée à celles des laboratoires pour le meilleur et pour le pire : sa soif de liberté, exacerbée par les sentiments extrêmes qui la lient à Athan Zakhil et à Sered, n'est étanchée que par le sang.

## Stratégie

Sasia Samaris est une combattante et une magicienne hors-pair. Elle trouve sa place aussi bien en première ligne qu'en soutien : elle assiste ses troupes et détruit l'ennemi grâce à des rituels comme Contrôle de la matière ou Souffle du désert. Sa magie fait aussi d'elle une vraie furie au corps à corps, surtout avec Amertume sanguinaire, Reconstitution génétique et Attaque symbiotique.

Une femme si exceptionnelle attirera à coup sûr l'attention de l'adversaire, qui cherchera alors à l'abattre par tous les moyens. Cette faiblesse peut devenir un avantage pour un stratège expérimenté : pendant que l'ennemi s'obstine contre la Rose du désert, ses autres unités se concentrent sur les objectifs. Prenez soin de Sasia Samaris et elle prendra soin de vos ennemis !

## Formation d'une unité

Sasia Samaris peut intégrer n'importe quelle unité du Scorpion. Elle n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

## Recrutement de l'Incarné

Sasia Samaris et la Rose du désert sont deux profils pour une même Incarnée. Une compagnie de ne recruter que l'une des deux versions. Les attributs réservés à Sasia Samaris peuvent être acquis par le Rose des sables, et vice-versa.

**Sasia Samaris :** 320 P.A.
**Résurrection/Duel :** 6 points d'Élixir

**La Rose du désert :** 475 PA
**Résurrection/Duel :** 10 points d'Elixir

**Bravoure :** Les échecs obtenus sur les tests de Courage des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

**Feinte :** L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests d'Attaque au corps à corps à l'encontre des combattants dotés de Feinte.

## Attributs

Sasia Samaris dispose de 3 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Sasia Samaris est une magicienne de la voie de la technomancie. Elle maîtrise les Éléments Feu, Terre et Ténèbres.

**Attaque symbiotique :** Sasia Samaris peut lancer le sortilège « Attaque symbiotique » juste avant un de ses tests de Force au corps à corps. Le test est effectué avec un dé de plus. Ce dernier peut faire l'objet de relances. Ce sortilège est réservé à Sasia Samaris et coûte 5 points de mana.

## Exploit : Élan des conquérants

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fin du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.

# SÎN ASSYRIS

*« La science est la vérité. »*

## Incarnation

Arh-Tolth entra dans une profonde colère lorsque, en 999, un dieu inconnu baptisé Vile-Tis se manifesta sur Aarklash. Il ordonna immédiatement au basileus Villa d'exterminer ce nouveau rival et ses disciples, les dévoreurs de Vile-Tis. Villa mobilisa alors des moyens exceptionnels pour créer un combattant capable de prendre la tête d'une contre-offensive. Ces directives de conception, inspirées par Arh-Tolth lui-même, engendrèrent Sîn Assyris.

La naissance de Sîn Assyris fut une terrible épreuve. C'est la douleur, et non la lumière ou l'air dans ses poumons, qui lui fit ouvrir les yeux. Les technomanciens inséraient et retiraient mille sondes et canules sans ménagement ; Arh-Tolth lui arrachait son essence et la dispersait pendant que le Basileus le bénissait. La brutalité de cette incarnation fut telle qu'elle rendit Sîn Assyris insensible aux énergies mystiques. L'être biomécanique incarnait l'alchimie, corps et âme.

Sîn Assyris fut opérationnel en quelques jours grâce au conditionnement administré par les meilleurs neuromanciens dès son stade embryonnaire. Il fut bientôt sur la trace des dévoreurs à la tête d'une compagnie et ne tarda pas à les débusquer. Un fidèle de Vile-Tis fait prisonnier lui révéla, avec une facilité

suspecte, toutes les informations dont il avait besoin. Il lui révéla également l'emplacement d'une grotte de la forêt de Diisha qui, disait-il, abritait des secrets sur la véritable nature de leurs dieux respectifs. Après avoir exécuté le captif, le champion du Basileus et ses hommes firent route vers le nord.

La caverne était l'entrée d'un laboratoire du code Hybrid. Sîn ne s'attendait pas à faire face aux créatures qui le hantaient et perdit ses hommes les uns après les autres. Son intellect supérieur et ses certitudes furent ébranlés par la frappante ressemblance qu'il partageait avec les hybrids, alors que jusqu'ici il était conçu et perçu comme un modèle unique.

Il découvrit alors au cœur du labyrinthe les schémas de conception des hybrids et réalisa qu'ils étaient presque identiques au sien. Les paroles du fidèle de Vile-Tis prirent alors tout leur sens : les dieux n'étaient pas des entités spirituelles supérieures. Ils étaient les joueurs d'une partie aux enjeux incroyables, des formes de vie étrangères douées d'un savoir avancé qui échappait aux communs des mortels. Le Rag'narok n'était rien d'autre qu'une vaste expérience et Sîn Assyris, le prototype d'Arh-Tolth pour le projet Hybrid. Il prit la tête des hybrids et décida d'en faire les soldats de la guerre de l'évolution.

Sîn Assyris a rejoint Sasia Samaris et considère le laboratoire de l'Éclipse comme la matrice d'un nouveau règne biologique. Les recherches menées conjointement avec Sasia Samaris lui ont d'ores et déjà permis de mettre au point un traitement qui focalise le tempérament meurtrier des hybrids pour en faire de véritables assassins. Il est le guide qui mènera ses semblables, les créatures du code Hybrid, à la victoire et au statut d'espèce dominante. Que vienne le règne de la science !

## Stratégie

Doté de la compétence « Insensible », Sîn Assyris immunise l'unité sous son commandement aux effets néfastes de la foi et de la magie ennemies. Il peut alors se consacrer pleinement à sa spécialité : la chasse aux fidèles et aux magiciens ! Doté de trois dés de combat et d'une bonne Résistance, il excelle face à l'infanterie. Aucun adversaire ne peut lui résister très longtemps au combat rapproché s'il est équipé de Traitement Assyris, l'artefact réservé fait de lui et ses hommes de véritables assassins.

Sîn Assyris est doté d'un potentiel offensif impressionnant mais n'est pas pour autant invincible : il n'a aucune défense face aux tireurs ennemis. Mieux vaut le jouer comme un chasseur prudent qui avance à couvert avant de fondre sur sa proie. Exactement comme les hybrids !

## Formation d'une unité

Lorsque Sîn Assyris est présent dans une compagnie, vous pouvez intégrer n'importe quelle unité d'hybrids en son sein. Les hybrids omega sont une troupe du Scorpion combattant (cf. *Army Book : Clones de Dirz*).

Sîn Assyris peut intégrer n'importe quelle unité d'hybrids (alpha ou omega). Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

## Recrutement de l'Incarné

**Sîn Assyris :** 210 P.A.
**Résurrection/Duel :** 4 points d'Élixir

**Insensible :** Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

## Attributs

Sîn Assyris dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

**Traitement Assyris (2) :** Cet artefact donne la compétence « Assassin » à l'unité de Sîn Assyris. Les résultats , et sont interprétés comme des lors des tests de Force au corps à corps des assassins.

Traitement Assyris est réservé à Sîn Assyris.

## Exploit : Élan des conquérants

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fin du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.

# SALIAS YESOD

*« Je préférerais que vous ne vous défendiez pas : je suis toujours attristé à l'idée de disséquer un spécimen endommagé. Cependant, je ne suis pas un monstre et comprends parfaitement que vous ne souhaitiez pas me céder vos organes sans lutter. Si vous pouviez malgré tout le faire sans exagération… »*

## Incarnation

Salias Yesod est un technomancien exceptionnel dont la curiosité et la soif de connaissance sont telles qu'il n'hésite pas à affronter ses spécimens lui-même afin de juger de leur valeur.

Son code génétique le destinait à devenir l'un des commodores qui dirigent les armées du Syharhalna. Doté d'un intellect surhumain, il était cependant affligé de faiblesses structurelles qui le rendaient inapte au commandement et le condamnaient à être recyclé. Il éprouvait en effet de l'empathie et parfois même de la compassion, deux émotions interdites aux clones de guerre.

Alors que la commission d'évaluation était sur le point de rendre un avis défavorable et de le condamner à rejoindre les cuves de recyclage, l'un des membres intervint pour demander un complément d'évaluation. Il s'avéra que Salias Yesod était capable d'appréhender les fluctuations des Ténèbres, en tant qu'énergie magique.

Fin observateur, Salias Yesod lança aisément son premier sortilège, démontrant ses dons et sauvant ainsi son existence. Plus important encore, il s'incarna lorsqu'il toucha pour la première fois une gemme de Ténèbres. Il n'eut aucun mal a assimiler et a restituer les connaissances : explorer et conquérir de nouveaux domaines de recherche technomagique, vaincre l'inconnu à l'aide de la connaissance, de la raison et de la science.

Ce clone était en voie de devenir un brillant biopsiste et de rejoindre le Code Noctis. Il fut sélectionné parmi les toutes premières recrues au terme d'une formation aussi brillante que rapide. Il servit successivement au sein d'un groupe de clones androctis spécifiquement conçus pour récolter les souches difficiles à obtenir, puis à la tête d'une équipe de biopsistes. Sous sa direction, son équipe rassembla quelques-unes des souches les plus précieuses.

En 825, le quatrième omnimancien en charge du Code Noctis fut assassiné. Salias Yesod comprit qu'aucun vrai-né ne souhaitait le remplacer. Il y vit une occasion de se présenter avec un palmarès si impressionnant que le basileus édita une ordonnance spécifique permettant à un clone de diriger une mission. Lorsque, cent soixante-quinze ans plus tard, Sasia Samaris imposa à son tour qu'un clone puisse diriger un laboratoire, Salias Yesod en profita pour donner au Code Noctis sa forme finale. Il investit SO 58 et y fonda sa propre faction. Il lui donna ensuite ses lettres de noblesse en recréant de nombreuses créatures, dont les autres laboratoires ont désormais besoin pour leurs projets les plus ambitieux.

## Stratégie

Salias Yesod est un commandeur, un guerrier et un technomancien de premier ordre. Il est à sa place dans les unités d'assaut car il est assez doué pour mettre à mal n'importe quel adversaire, voire pour achever un Incarné, tout en limitant les effets de l'éventuelle riposte grâce à son Instinct de survie. L'ajout de quelques rituels comme Amertume sanguinaire, Lames affamées ou Tétanie permet de s'assurer qu'aucun adversaire ne survive au premier engagement.

S'il est commandeur, Salias Yesod peut aussi être déployé avec une unité de deuxième ligne afin de rester hors de portée de l'ennemi.

## Formation d'une unité

Salias Yesod peut intégrer n'importe quelle unité d'infanterie du Scorpion. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

## Recrutement de l'Incarné

**Salias Yesod :** 230 P.A.
**Résurrection/Duel :** 5 points d'Élixir
**Épée carnassière :** L'arme de Salias Yesod bénéficie des mêmes effets qu'une épée-hache. Chaque obtenu sur un test de Force au corps à corps inflige un point de dégât supplémentaire à la cible.
**Instinct de survie :** Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

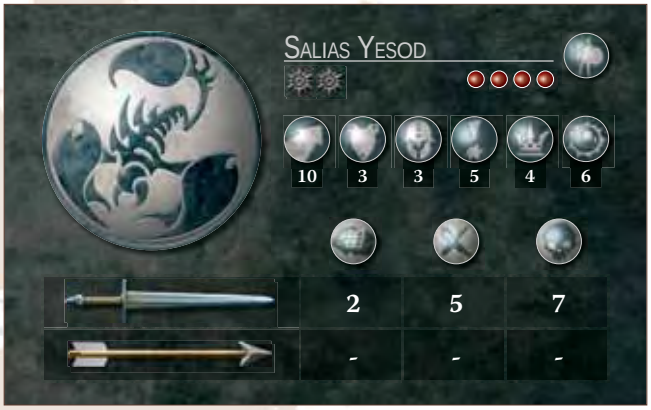
## Attributs

Salias Yesod dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Salias Yesod maîtrise la voie de la technomancie et les Éléments Ténèbres et Terre.

## Exploit : Élan des conquérants

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fin du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.




# KAYL KARTAN

*« J'aime les gens qui ont de l'esprit : il est tellement agréable des les voir le perdre. »*

## Incarnation

Kayl Kartan est un vrai-né et en tant que tel, il a vécu une existence privilégiée qui lui a permis de se consacrer à une passion aussi exclusive que dévorante. Kayl Kartan cherche à comprendre les mécanismes de la psyché et entreprends de les dominer ou, à défaut, les détruire.

Après une brillante formation de technomancien, Kayl Kartan fit plusieurs séjours dans différents laboratoires, protégé par son statut de vrai-né et cependant jamais apprécié de ses supérieurs car ses recherches ne participaient pas aux réussites des omnimanciens. Après tout, quel intérêt pourrait bien avoir la compréhension de l'esprit lorsqu'on crée des clones génétiquement programmés à l'obéissance ?

Le destin de Kayl Kartan prit une tournure favorable lorsque, après plusieurs expériences convaincantes sur le conditionnement mental, il fut désigné pour diriger plusieurs équipes appartenant au Code Noctis. Détournant sans vergogne les ressources dont il avait la charge, le technomancien mena des recherches approfondies sur l'étude de l'esprit et toutes les formes d'incantation s'y rapportant. Son savoir encyclopédique sur les pratiques mystiques trouve son origine à cette période de sa vie. Il découvrit ainsi une légende mentionnant l'existence d'un être ténébreux capable de prendre le contrôle de ses victimes en asservissant leurs âmes. Après plusieurs années de traque en Algandie, une équipe mit à jour le tombeau d'un magicien de l'ère des légendes. Alors qu'il contemplait le cadavre momifié, Kayl Kartan sentit l'écho des pouvoirs du magicien et fut bientôt assailli par une force mentale sans commune mesure. L'esprit du magicien avait survécu et tentait de le posséder. Un duel psychique s'engagea alors entre le technomancien et son adversaire. Kayl Kartan s'injecta alors une dose de mutagène ; l'esprit renforcé par le procédé alchimique, il parvint à renverser l'esprit et à le soumettre à sa volonté. À cet instant, Kayl Kartan sentit qu'il avait passé une épreuve décisive. Il n'était plus désormais un technomancien ordinaire mais l'incarnation même de la connaissance de l'esprit. Il conquerrait, pour la plus grande gloire du Syharhalna, ce vaste champ de connaissance délaissé par les autres technomanciens.

Kayl Kartan extrait et versa personnellement la souche MF-01 de la créature inconnue dans la génothèque du Code Noctis. Il s'employa ensuite à se faire une place de choix dans la hiérarchie du Code Noctis grâce au pouvoir du Crâne des âmes. Il occupe à présent une place de premier ordre au sein de la communauté syhare de Cadwallon.

En utilisant habilement les ressources de cet artefact, Kayl Kartan est aussi parvenu à abattre quelques-unes des créatures les plus vicieuses dont le Code Noctis convoitait le code. L'esprit de ces adversaires, une fois enfermé dans le Crâne des âmes, laisse leur corps sans défense et prêt à être disséqué !

## Stratégie

Kayl Kartan est un technomancien de choc. Il apporte à son unité un soutien magique important et des capacités de combat que ne renierait aucun guerrier.

Kayl Kartan n'est pas très résistant mais l'entourer de clones ou de créatures prêts à se sacrifier pour lui compense largement cette faiblesse et lui permet d'exploiter au mieux l'éventail de ses rituels. Une fois arrivé au contact, il déchaîne une rafale de coups de lames dorsales capables de venir à bout de n'importe quel adversaire. Il devient enfin un prodige de sournoiserie lorsqu'il est équipé du Crâne des âmes. Il attend au second rang que ses serviteurs aient affaibli les Incarnés adverses et les abat sans crier gare. Il gagne bien souvent la partie grâce au gain d'Élixir que cette mise à mort lui rapporte !

## Formation d'une unité

Kayl Kartan peut intégrer n'importe quelle unité d'infanterie du Scorpion. Il n'en remplace pas un combattant mais s'ajoute à l'effectif. Son coût est ajouté à celui de l'unité.

## Recrutement de l'Incarné

**Kayl Kartan :** 220 P.A.
**Résurrection/Duel :** 4 points d'Élixir

**Maîtrise des arcanes :** Les résultats , et sont interprétés comme des lors des tests de Pouvoir réalisés par les maîtres des arcanes.

## Attributs

Kayl Kartan dispose de 2 points pour acheter ses artefacts et ses rituels.

Kayl Kartan maîtrise la voie de la technomancie. Il maîtrise les Éléments Air et Ténèbres.

**Crâne des Âmes (1) :** La valeur de Duel des Incarnés éliminés par Kayl Kartan est doublée. Le Crâne des âmes est réservé à Kayl Kartan.

## Exploit : Élan des conquérants

Pour 1 point d'Élixir, l'Incarné ajoute 5 points à la Puissance de son unité jusqu'à la fin du tour. L'Incarné peut accomplir cet exploit une fois par tour.

# CLONES

*— Les autochtones survivants ont été rassemblés selon vos instructions.*

*— Je veux que les biopsistes sélectionnent les plus forts et récoltent leurs gènes.*

– Échange entre Sasia Samaris et un clone

Les clones constituent le gros des légions alchimiques. Leurs traits sont ceux de l'Hérésiarque en personne, qui les engendra à partir de son propre patrimoine génétique pour servir de cobayes et de soldats universels. À ce titre, leur souche est considérée comme sacrée et n'est altérée qu'avec l'aval des fidèles d'Arh-Tolth. Cela n'empêche pas les seigneurs syhars de les créer par batteries entières avant de les sacrifier au nom de la conquête militaire ou scientifique.

Les clones forment l'escorte des émissaires combattants. Ils protègent les biopsistes chargés de prélever des échantillons génétiques.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE CLONES

| Composition | Effectif standard (1) | Effectif maximum (2) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|---|
| Standard | 325 | 650 | + 40 |

(1) : 8 clones dont 1 biopsiste

(2) : 16 clones dont 2 biopsistes

## STRATÉGIE

Les clones forment le piédestal sur lequel se hissent les conquérants syhars. Les mépriser sous prétexte qu'ils ne présentent aucune particularité est une erreur qui peut coûter cher. Leur faible valeur stratégique permet d'en déployer un nombre incroyable et de remplir plusieurs rôles : encaisser les chocs, prendre les objectifs et submerger l'ennemi. Un commandeur avisé emploiera les clones afin de permettre aux troupes les plus précieuses de son armée, notamment les créatures et les Incarnés, de briller pour la plus grande gloire du Scorpion.

La présence des biopsistes dans leurs rangs font des clones l'escorte parfaite pour un magicien syhar.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Infanterie (Rang 1).
**Effectif :** 8 à 16.
**Équipement :** Bouclier, cimeterre.
**Combattants spéciaux :** Biopsiste.

## COMBATTANTS SPÉCIAUX

**Biopsiste (Pouvoir 3) :** Le biopsiste peut lancer le sortilège « Injection suspecte ». Le nombre de dés dont l'unité bénéficie grâce au don du Scorpion est augmenté de un. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances. Ce miracle coûte 5 points de mana.

# ARBALÉTRIERS

*« Premier commandement : Tu obéiras. Deuxième commandement : Tu élimineras. Troisième commandement : tu soumettras. »*

– Kayl Kartan

Les arbalétriers sont des clones sur lesquels ont été greffés un jeu de griffes de combat et une arbalète perfectionnée. Les commandants syhars rassemblent en patrouilles ces soldats dotés d'un intellect légèrement supérieur à celui des clones, afin d'intercepter les intrus et maintenir l'ordre aux abords des cités. Sur le champ de bataille, ils éliminent à distance les adversaires dangereux au corps à corps et peu protégés. Ils chargent ensuite en deuxième ligne, après les clones de corps à corps.

## STRATÉGIE

Déployés en nombre, les arbalétriers constituent des unités peu coûteuses, polyvalentes et pouvant être sacrifiées sans regret. Les nuées de carreaux d'arbalète qu'ils expédient assurent la progression des clones du rang, affaiblissent l'infanterie ennemie et offrent un tir de couverture aux créatures les plus précieuses. Si la situation l'exige, ils entrent en mêlée et contribuent à submerger leurs adversaires sous une marée (à peu près) humaine.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Infanterie (Rang 1).
**Effectif :** 8 à 16.
**Équipement :** Arbalète, arme à une main.
**Combattants spéciaux :** Aucun.

### COÛT D'UNE UNITÉ D'ARBALÉTRIERS

| Composition | Effectif standard (1) | Effectif maximum (2) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|---|
| Standard | 375 | 725 | + 50 |

(1) : 8 arbalétriers

(2) : 16 arbalétriers

# HYBRIDS ALPHA

*« N'éprouvez aucun remords à contraindre la chair à accueillir le métal. La chair est la glaise à partir de laquelle nous modelons le futur. Nos sujets d'expérimentation souffrent aujourd'hui pour mieux nous remercier demain. »*

– Les carnets de Dirz

Les hybrids alpha, issus de la technologie des laboratoires du code Hybrid, ont longtemps été perçus par les technomanciens comme des clones instables et rétifs, une expérience intéressante mais inutilisable pour la conquête d'Aarklash. Les hybrids ont toutefois prouvé qu'ils étaient capables, même en petit nombre, d'accomplir des faits d'armes aussi remarquables que ceux d'escouades entières. Les scientifiques syhars ont alors revu leur jugement et, après quelques menues améliorations, ont entamé leur production en masse. Les hybrids alpha constituent aujourd'hui une arme sûre dans l'arsenal des technomanciens et sèment la terreur partout où ils sont déployés. Même les autres clones se sentent mal à l'aise en présence de ces rejetons de la chair et du métal, engendrés par une technologie plus inhumaine encore que la leur.

## STRATÉGIE

Les hybrid alpha, protégés par de bonnes armures et capables d'abattre leurs adversaires à distance aussi bien qu'au combat rapproché, sont l'arme secrète de nombreux commandeurs syhars. Ces derniers tirent parti de la flexibilité accordée par les acolytes pour mener des frappes chirurgicales d'une grande puissance jusqu'au cœur des mêlées. Leur compétence au tir instinctif leur permet également de soutenir une créature engagée en mêlée sans risquer de la blesser accidentellement. Les hybrids alpha constituent aussi, grâce à la présence des neuromanciens, une escorte d'élite pour les magiciens syhars.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Infanterie (Rang 2)
**Effectif :** 6 à 9.
**Équipement :** Arbalète, arme à une main.
**Combattants spéciaux :** Acolyte, neuromancien.

## COMPÉTENCES

**Tir instinctif :** Les combattants dotés de Tir instinctif peuvent tirer sur des ennemis engagés.

## COMBATTANTS SPÉCIAUX

**Acolyte :** Le nombre de dés dont l'unité bénéficie grâce au don du Scorpion est augmenté de un par acolyte présent dans ses rangs. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut être l'objet de relances.

**Neuromancien (Pouvoir 3) :** Le neuromancien peut lancer le sortilège « Troisième œil psychique ». Son unité ignore les pénalités d'interférence jusqu'à la fin du tour. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

### COÛT D'UNE UNITÉ D'HYBRIDS ALPHA

| Composition | Effectif standard (1) | ~~Effectif maximum (2)~~ | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|---|
| Standard | 350 | ~~525~~ | + 60 |
| 1 combattant spécial | 375 | ~~550~~ | + 60 |
| 2 combattants spéciaux | 400 | ~~575~~ | + 60 |
| 3 combattants spéciaux | 425 | ~~600~~ | + 60 |

(1) : 6 hybrids alpha dont 0 à 2 acolytes et 0 à 1 neuromancien

~~(2) : 9 hybrids alpha dont 0 à 2 acolytes et 0 à 1 neuromancien~~

# SKORIZES

*« Celui qui n'a jamais vu les lames dorsales d'un skorize se déployer dans l'aube du désert ne peut pas comprendre ce qu'est la beauté aux yeux d'un syhar. »*

– Claudia Nessalith

Les skorizes forment le corps d'armée le plus craint des armées des technomanciens. Souvent comparés à l'emblème de leur nation, ils évoluent à travers le champ de bataille dissimulés au regard de tous malgré leur carapace protectrice, puis frappent avec une puissance qui foudroie leurs victimes. Même à découvert, ils sont de formidables adversaires capables de renverser le cours des batailles en semant la panique après avoir décapité le commandement adverse. Telle est la légende des skorizes, les invincibles scorpions du Syharhalna.

## STRATÉGIE

L'ombre meurtrière des skorizes plane sur les combattants les plus précieux de l'adversaire. Déployés en éclaireurs après toutes les autres troupes, de manière à choisir la meilleure cible, ils frappent pour éliminer leurs victimes à coup sûr. Un courage notable leur permet d'opérer loin du commandement ; leurs talents d'assassins leur permettent de poser une sérieuse menace aux ennemis les mieux protégés. Une fois leur cible éliminée, ils survivent à l'encerclement ennemi grâce à leurs valeurs de combat exceptionnelles et en viennent à bout grâce à l'avalanche de coups qu'ils délivrent.

Les skorizes, cependant, ont une valeur stratégique élevée pour un effectif réduit. Les assauts frontaux ne leurs réussissent pas et ils sont vulnérables aux attaques à distance.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Infanterie (Rang 3).
**Effectif :** 4.
**Équipement :** Arme à une main, bouclier, lames dorsales.
**Combattants spéciaux :** Aucun.

## COMPÉTENCES

**Assassin :** Les résultats , et sont interprétés comme des lors des tests de Force au corps à corps des assassins.

**Éclaireur :** Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE SKORIZES

| Composition | Effectif standard (1) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|
| Standard | 525 | + 135 |

(1) : 4 skorizes

# PHEMERA ALPHA

*« KA-BAOOOOOOM ! »*

Les phemera alpha sont les plus petites créatures créées par les laboratoires, mais comptent parmi les plus redoutables. Elles submergent l'ennemi sous le nombre et incinèrent ce que leurs petites griffes ne parviennent pas à lacérer. Les phemera alpha sont en effet une tentative d'exploiter les premières souches génétiques de dragons. Elles possèdent le souffle de ces créatures mais se calcinent elles-mêmes lorsqu'elles en font usage. Surtout, elles mettent le feu à tout ce qui les serre de trop près !

## STRATÉGIE

Les phemera alpha ont deux rôles : le premier et le plus important consiste à faire exploser les unités qui ont l'audace de les laisser arriver au contact. Les combattants d'élites ou, mieux encore, les légendes vivantes sont des cibles de choix.

Leur deuxième rôle est celui d'unité de dissuasion. Peu d'adversaires osent les approcher, ce qui leur permet de tenir les objectifs. Autre avantage, elles attirent le feu et détournent ainsi l'attention des tireurs ennemis de vos unités les plus précieuses.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Créature (Rang 1).
**Effectif :** 8 à 16.
**Équipement :** Aucun.
**Combattants spéciaux :** Aucun.

## COMPÉTENCES

**Explosif :** ~~Un combattant explosif peut être sacrifié à n'importe quel moment pendant l'activation de son unité, à la place des attaques auxquelles il a droit. Il est immédiatement éliminé. Tous les combattants à son contact subissent un test de Force dont la valeur d'action est 8.~~

### COÛT D'UNE UNITÉ DE PHEMERA ALPHA

| Composition | Effectif standard (1) | Effectif maximum (2) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|---|
| Standard | 300 | 600 | + 40 |

(1) : 8 phemera alpha (2) : 16 phemera alpha

# TIGRES DE DIRZ

*Format réunion*

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie**: créature rang 2.
**Effectif**: 3 à 6.
**Equipement**: aucun.
**Combattant spéciaux**: aucun

## COMPÉTENCE.

**Bond :** Les combattants dotés de Bond se déplacent en ignorant les obstacles et les figurines d'une hauteur inférieure ou égale à 10 cm.

## COÛT D'UNE UNITÉ DE TIGRES DE DIRZ.

| Composition | Effectif Standard (1) | Effectif maximum (2) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|---|
| Standard | 325 | 675 | +115 |

(1): 3 tigres de Dirz
(2): 6 tigres de Dirz

# PHEMERA OMEGA

*— Vos « dragons » ne sont pas un peu… petits ?*

*— Petits ? Oui, ce paramètre de l'expérience n'est toujours pas maitrisé. En revanche, concernant le souffle, nous avons fait des progrès…*

– Technomancien Phemera, présentant les résultats provisoires de son projet d'exploitation de la souche D-175.

Les phemera omega ne sont pas des dragons mais ils en ont le potentiel de destruction. Leur arme la plus redoutable est l'explosion qui leur coûte l'existence, capable de décimer des unités entières !





## STRATÉGIE

Les phemera omega sont avant tout des bombes vivantes. Leur explosion englobe une zone très vaste ; Bien placés, ils peuvent se faire sauter en emportant avec eux un grand nombre de combattants ennemis . Cette explosion est cependant peu puissante, il est donc préférable de l'employer contre des cibles peu protégées.

Les phemera omega ont également un rôle de dissuasion : l'adversaire n'a pas intérêt à les approcher et leur réservera sans doute ses tirs, ce qui en préservera vos autres unités. Une mauvaise surprise l'attend, cependant : comme toutes les nuées de créatures, éliminer des Phemera omega n'est pas évident, à moins de leur asséner une quantité démesurée de dommages.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE PHEMERA OMEGA

| Composition | Effectif standard (1) | Effectif maximum (2) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|---|
| Standard | 300 | 600 | + 40 |

(1) : 8 phemera omega

(2) : 16 phemera omega

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Créature (Rang 1).
**Effectif :** 8 à 16.
**Équipement :** Aucun.
**Combattants spéciaux :** Aucun.

## COMPÉTENCES

**Immolation :** ~~Un combattant doté d'Immolation peut être sacrifié à n'importe quel moment pendant l'activation de son unité, à la place des attaques auxquelles il a droit. Il est immédiatement éliminé. Chaque combattant ennemi situé à 6 cm ou moins de lui subit un test de Force dont la valeur d'action est 4.~~

# DASYATIS EVOLUTION

*— Seul un Syhar pouvait concevoir cette merveille. Seul un Syhar peut en comprendre la beauté.*

– Omnimancien Mezar Kahim
s'adressant au technomancien Dasyatis.

Un dasyatis evolution est une bête de guerre au sens propre du terme, conçue pour détruire toute opposition d'un revers de la main. Il possède la force et l'intelligence de deux hommes, toutes deux tournées vers un seul but : le combat. S'il n'est peut-être pas l'« homme parfait » recherché par tous les laboratoires, il en donne un aperçu terrifiant…



## STRATÉGIE

Les dasyatis evolution forment les troupes de choc des laboratoires : recevoir une charge de ces créatures constitue en effet un choc dont peu de combattants peuvent se sortir intacts.

Avec leurs deux points de vie, leur solide armure et leur force colossale, les dasyatis evolution peuvent se passer de toute finesse tactique. Ils chargent leur cible et la réduisent en morceaux avec d'autant plus de facilité que leur arme d'allonge leur permet d'aller chercher des combattants au deuxième rang en ignorant les troupes déployées en écran. Leur capacité de régénération leur permet même d'encaisser la riposte !

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Créature (Rang 2).
**Effectif :** 2 à 4.
**Équipement :** Hallebarde.
**Combattants spéciaux :** Aucun.
**Hallebarde :** Un combattant doté d'une hallebarde peut attaquer les adversaires situés à 3 cm ou moins de lui.

## COMPÉTENCES

**Régénération :** Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque ou annule un point de dégât.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE DASYATIS EVOLUTION

| Composition | Effectif standard (1) | Effectif maximum (2) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|---|
| Standard | 250 | 500 | + 125 |

(1) : 2 dasyatis evolution

(2) : 4 dasyatis evolution

# NEMESIS EVOLUTION

*— Ne soyez pas ridicule ! Les syhars ne peuvent pas plus dissimuler ce genre de créatures que nous pouvons cacher des chevaliers sur leur monture de guerre, voyons !*

– Chevalier Markan d'Estir

Un nemesis evolution est un improbable mélange de brutalité, de dissimulation, de ruse et de violence. Il est assez fort pour démembrer un chevalier en armure et pourtant assez adroit pour se dissimuler dans les endroits les plus inattendus.

## STRATÉGIE

La vitesse de déplacement des nemesis evolution ajoutée à leur capacité de déploiement avancé leur permet d'engager les unités de leur choix dès l'ouverture de la bataille. Leur force et la rapidité de leurs attaques font le reste : même un Incarné en armure lourde n'est pas à l'abri d'une unité de nemesis. Cette tactique est moins risquée qu'il n'y parait car ces créatures sont durables : leur résistance naturelle leur offre non seulement des chances non négligeables de survie, mais la peur qu'elles inspirent peut tenir à distance les adversaires dont elles viennent de décapiter la chaîne de commandement !

### COÛT D'UNE UNITÉ DE NEMESIS EVOLUTION

| Composition | Effectif standard (1) | Effectif maximum (2) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|---|
| Standard | 400 | 800 | + 205 |

(1) : 2 nemesis evolution

(2) : 4 nemesis evolution

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Créature (Rang 2).
**Effectif :** 2 à 4.
**Équipement :** Arme tranchante. Queue de combat.
**Combattants spéciaux :** Aucun.

## COMPÉTENCES

**Éclaireur :** Lorsque la compagnie est mise en jeu dans une zone de déploiement, les unités composées d'éclaireurs peuvent être déployées n'importe où sur le champ de bataille mais hors du contact d'une unité ennemie.

# ABERRATION PRIME

*— Créer une créature aussi dangereuse est une aberration !*

*— Nous sommes d'accord avec vous : c'est ainsi que nous l'avons nommée.*

Transcription d'un échange entre deux technomanciens, retrouvée dans un laboratoire abandonné du code Hybrid.

L'aberration prime est l'incarnation des derniers progrès effectués par la technomancie dans le domaine de la création de la vie. Les combattants capables de les affronter se comptent sur les doigts d'une main. Quant à ceux capables d'y survivre, les syhars les cherchent encore.



## STRATÉGIE

L'aberration prime possède de nombreuses armes. Ses griffes puissantes et acérées en font un chasseur impitoyable, capable de décimer une demi-unité par tour, dans ses mauvais jours. Sa vitesse de déplacement est un atout tactique supplémentaire qui lui permet de se porter rapidement au contact de ses futures victimes. Elle dispose aussi d'une arme plus subtile : la peur. Même profondément enfoncée au milieu des lignes ennemies, il faudra tout le charisme d'un Incarné pour faire avancer des troupes contre une créature aussi redoutable ! Une fois la peur vaincue, il faut parvenir à blesser une aberration prime : sa résistance est simplement surhumaine.

### COÛT D'UNE UNITÉ D'ABERRATION PRIME

| Composition | Effectif standard (1) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|
| Standard | 275 | + 275 |

(1) : 1 aberration prime

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Créature (Rang 3).
**Effectif :** 1.
**Équipement :** Griffes.
**Combattants spéciaux :** Aucun.

## COMPÉTENCES

**Acharné :** Lorsque le combattant perd son dernier point de vie, il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

**Toxique :** Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps ou à distance, le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à . Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

# DASYATIS PRIME

*« Celui qui crée la vie a vaincu la mort.»*

Le dasyatis prime est le stade supérieur du dasyatis evolution. Plus fort, plus intelligent, plus rapide, plus résistant, ce combattant d'élite est considéré comme l'ultime aboutissement de la technomagie classique. Les seules pistes de recherches permettant de produire des créatures plus dangereuses passent désormais toutes par le code Hybrid.

## STRATÉGIE

Un dasyatis prime est destiné à écraser les adversaires les plus résistants sous une force irrésistible. Sa place n'est pas en première ligne ; il est bien trop précieux pour prendre une position si exposée. Il est en revanche particulièrement efficace pour briser les attaques de l'ennemi ou pour porter le coup qui cassera l'échine de son armée. Cavalerie, machines de guerre et Incarnés constituent les cibles privilégiées du dasyatis prime.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Créature (Rang 3).
**Effectif :** 1.
**Équipement :** Deux épées.
**Combattants spéciaux :** Aucun.

## COMPÉTENCES

**Brute épaisse :** Chaque ou obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

**Enchaînement :** Chaque ou obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE DASYATIS PRIME

| Composition | Effectif standard (1) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|
| Standard | 250 | + 250 |

(1) : 1 dasyatis prime

# NEFARIUS PRIME

*« Brûle, créature ! Brûle ! »*
– Dernière incantation de l'inquisiteur Alsamon

Lorsque débutera l'ère de la Raison que Dirz appelait de ses vœux, les magiciens et autres praticiens barbares des arts occultes n'auront plus leur place sur Aarklash. Le nefarius prime est là pour le démontrer. Complètement insensible à la magie, cette créature est parfaitement configurée pour éliminer les mystiques. Elle est de toute façon assez féroce pour exterminer n'importe quel adversaire, même dépourvu de talent surnaturel.

## STRATÉGIE

Les nefarius prime sont programmés pour un assaut soudain et sauvage contre les cibles présentant un intérêt stratégique marqué : les Incarnés et les mystiques ennemis. Leur efficacité au corps à corps leur permet d'éliminer facilement les obstacles qui pourraient se dresser entre eux et leur cible.

Une utilisation alternative implique d'en faire le garde du corps d'un Incarné de valeur, que l'ennemi viendra forcément tôt ou tard attaquer. Cette technique permet de préserver les Incarnés du Scorpion des menaces naturelles et surnaturelles.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Créature (Rang 3).
**Effectif :** 1
**Équipement :** Épée à deux mains. Deux épées à une main. Queue de combat.
**Combattants spéciaux :** Aucun.

## COMPÉTENCES

**Coup de maître :** Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque à sa Force lors des tests de Force réalisés au corps à corps.

**Insensible :** Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

**Spécial :** Les nefarius sont équipés d'une arme à deux mains et de deux armes à une main. Ils possèdent deux lignes de combat au corps à corps. Ils peuvent les utiliser l'une après l'autre dans l'ordre choisi par le joueur lorsqu'ils se battent au corps à corps.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE NEFARIUS PRIME

| Composition | Effectif standard (1) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|
| Standard | 325 | + 325 |

(1) : 1 nefarius prime

# GUERRIER KÉRATIS

*Format réunion*

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie**: infanterie rang 3.
**Effectif**: 4 à 8.
**Equipement**: deux épées.
**Combattant spéciaux**: Vicaire

## COMBATTANTS SPÉCIAUX.

**Vicaire (POU 2):** Lorsque les kératis effectuent une course ou un assaut, ils peuvent se déplacer de 25cm. Ce sortilège coute 5 mana.

## COMPÉTENCES.

**Brute épaisse** : Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

**Inébranlable** : Lors d'un combat contre ce combattant, les adversaires ne bénéficient jamais du bonus de charge. Cette compétence est sans effet face aux combattants dotés de la compétence « Brutal ».

## COÛT D'UNE UNITÉ DE KÉRATIS.

| Composition | Effectif Standard (1) | Effectif maximum (2) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|---|
| Standard | 350 | 700 | +90 |
| 1 combattant spécial | 375 | 725 | +90 |

(1): 4 kératis dont 0 à 1 vicaire.
(2): 8 kératis dont 0 à 1 vicaire.

# SCORPIO

*« Sacré scorpion que cette bête-là ! »*
– Abel, constatant les ravages d'un scorpio sur son unité.

Le scorpio expédie des « dards » d'un mètre cinquante de long. Ses servants ont le choix entre deux types de projectiles. Choisissez ! Et vos ennemis périront, d'une manière ou d'une autre.

• Les **carreaux arhteth** sont destinés à abattre des adversaires massifs et résistants.

• Les **carreaux isatephs** sont conçus pour exploser à l'impact et disperser sur une vaste surface des poisons que seuls des alchimistes sont capables d'inventer.

## STRATÉGIE

Placé en première ligne, le Scorpio sème la mort parmi les unités les plus précieuses de l'ennemi. En deuxième ligne, il interdit à l'ennemi de garder qui que ce soit en sécurité.

### RÈGLES SPÉCIALES

• **Déplacement :** Le scorpio ne peut pas se déplacer. Les combattants de son unité peuvent malgré tout se déplacer autour de la machine, dans la limite de leur Mouvement.
• **Engagement :** Le scorpio ne ne peut pas engager d'ennemis bien qu'il puisse être engagé. Les combattants qui se désengagent de lui ne sont pas éliminés.
• **Tir sur l'unité :** Le scorpio ne subit aucun point de dégât suite à une attaque à distance ou à un effet mystique tant qu'il reste au moins un pilote ou un servant dans son unité. Les points de dégât excédentaires sont ignorés.
• **Tir sur la machine de guerre :** Il est possible de prendre le scorpio comme cible spécifique d'une attaque à distance ou d'un effet mystique. Les points de dégâts excédentaires sont ignorés.
• **Servants :** Les servants du scorpio sont les combattants dont le profil est nommé « les servants ». Ils sont les seuls à pouvoir l'utiliser pour porter une attaque à distance.
• **Incarné :** Les Incarnés ne peuvent pas rejoindre une unité de scorpio.
• **Carreaux arhteths et isatephs :** Le joueur choisit un type de munition avant le test de Tir et applique l'effet correspondant. L'unité de scorpio ne peut employer qu'un type de carreaux à la fois.

### COÛT D'UNE UNITÉ DE SCORPIO

| Composition | Effectif standard (1) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|
| Standard | 225 | + 225 |

(1) : 1 scorpio et 2 servants

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ

**Catégorie :** Machine de guerre.
**Effectif :** 2.
**Équipement :** Arbalète, arme à une main.
**Combattants spéciaux :** Aucun.

## COMPÉTENCES

**Tir perforant :** Les tirs des scorpios peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il n'y a de tireurs.

**Artillerie fixe :** Lorsqu'un tir est effectué à l'aide du scorpio, le joueur jette autant de dés que la valeur indiquée sur la carte « scorpio » multiplié par le nombre de servants.

**Carreau arhteth :** Les résultats , et sont interprétés comme des lors des tests de Force effectués avec les carreaux artheths.

**Carreau isateph :** Chaque réussite obtenue sur un test de Force effectué avec un carreau isateph donne droit à un test de Force supplémentaire, pour lequel le résultat à obtenir est toujours . Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

# CAVALIER DU CRÉPUSCULE

*Format réunion*

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie**: cavalerie lourde rang 3.
**Effectif**: 1 à 2.
**Equipement**: Vouge éventreur, bouclier.
**Combattant spéciaux**: aucun
**Vouge éventreur** : Un combattant doté d´une arme d´allonge peut attaquer les adversaires à son contact ou situés à moins de 3 cm.

## COMPÉTENCES.

**Brute épaisse** : Chaque « 5 » ou « 6 » obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

**Régénération** : Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque « 5 » ou « 6 » annule un point de dégât.

## COÛT D'UNE UNITÉ DE CAVALIERS DU CRÉPUSCULE.

| Composition | Effectif Standard (1) | Effectif maximum (2) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|---|
| Standard | 300 | 600 | +300 |

(1): 1 cavalier du crépuscule.
(2): 2 cavalier du crépuscule.

# SENTINELLES

*Format réunion*

## COÛT D'UNE UNITÉ DE SENTINELLE.

| Composition | Effectif Standard (1) | Effectif maximum (2) | Combattant supplémentaire |
|---|---|---|---|
| Standard | 350 | 475 | +55 |

(1): 6 sentinelles.
(2): 9 sentinelles.

## COMPOSITION D'UNE UNITÉ.

**Catégorie**: infanterie rang 2.
**Effectif**: 6 à 9.
**Equipement**: Épées hache.
**Combattant spéciaux**: Aucun

## COMPÉTENCES.

**Instinct de survie** : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

## EQUIPEMENT.

**Épée-hache** : Chaque 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps inflige un point de dégât supplémentaire à la cible.

# CARNETS DE VOYAGE

L'empire du Syharhalna se distingue des autres peuples d'Aarklash par sa rigueur scientifique et son goût pour la perfection matérielle. Ce caractère se reflète dans sa culture et ses créations ; nul ne peut contester qu'au-delà de l'influence corruptrice des Ténèbres, les mystiques syhars font preuve d'une vision révolutionnaire dans leurs réalisations.

Les artefacts, rituels et communions peuvent être acquis par les Incarnés lors de la constitution des compagnies. Chaque Incarné dispose pour cela d'un nombre de points indiqué dans sa description. Les artefacts, rituels et communions de Rang 3 sont uniques, ils ne peuvent être acquis que par un seul Incarné de la compagnie.

## ARTEFACTS

Alors que la majorité des artefacts d'Aarklash sont des objets antiques investis d'une puissance venue du fond des âges, ceux du Scorpion ont été créés de toutes pièces par les mystiques et les savants de cette jeune nation. Inspirés par Arh-Tolth et la science technomagique, ces artefacts technologiques entrent à leur tour dans la légende à l'heure du Rag'narok.

La valeur de chaque artefact est indiquée entre parenthèses.

**Arme alchimique (1) :** L'Incarné est considéré comme étant doté d'une épée-hache. Chaque obtenu sur un test de Force au corps à corps inflige un point de dégât supplémentaire à la cible. Les Incarnés déjà dotés d'une épée-hache ne peuvent pas recevoir cet artefact.

**Armure symbiotique (2) :** L'Incarné dispose de deux points de vie supplémentaires.

**Le Code parfait (3) :** L'Incarné dispose d'un dé supplémentaire pour résoudre tous ses tests de caractéristique et écarte celui qui a obtenu le plus mauvais résultat.

**Pierre des étoiles (2) :** L'Incarné acquiert « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

**Routine technomagique (2) :** L'Incarné acquiert un rituel de technomancie de valeur 1. Il peut gratuitement le lancer avec succès à chacune de ses activations. Aucun point de mana n'est dépensé. Le rituel ne peut pas être contré.

**Seringue alchimique (1) :** L'usage de cet artefact est déclaré lors de l'activation de l'unité de l'Incarné. L'Incarné ou n'importe quel combattant de son unité est soigné d'un point de dégât.

**Le Traité d'alchimie (3) :** L'Incarné acquiert un rituel de valeur 1, un rituel de valeur 2 et un rituel de valeur 3.

**Traitement Anthémis (1) :** L'Incarné acquiert la compétence « Furie guerrière ». Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

**Traitement endocrinien (1) :** Le joueur peut relancer une fois de plus les échecs obtenus sur les dés octroyés par le don du Scorpion à l'unité de l'Incarné.

**Traitement synaptique (1) :** L'Incarné est considéré comme un porte-étendard.

## GRIMOIRE

La magie syhar est une science corrompue par les Ténèbres. Les technomanciens privilégient les protocoles scientifiques rigoureux aux grimoires poussiéreux, et se moquent cruellement des magiciens traditionnels.

La mise en œuvre de leurs protocoles réclame néanmoins l'intervention corruptrice des Ténèbres. La rigueur empirique des mystiques syhars n'échappe donc pas au sinistre mysticisme propre au principe obscur. Ils ont ainsi acquis la réputation de scientifiques dépravés et dénués d'humanité.

### Amertume sanguinaire

**Voie :** Technomancie
**Élément :** Ténèbres
**Valeur :** 1
**Mana :** 7
**Difficulté :** 5
**Cible :** Unité
**Durée :** Tour

Le résultat à obtenir sur les tests de Force au corps à corps de l'unité sont lus une colonne plus à droite sur la table de résolution.

### Baiser des Ténèbres

**Voie :** Technomancie
**Élément :** Ténèbres
**Valeur :** 2
**Mana :** 10
**Difficulté :** 7
**Cible :** Unité amie
**Durée :** Tour
Le Courage de l'unité devient de la Peur.

### Contrôle de la matière

**Voie :** Technomancie
**Élément :** Ténèbres
**Valeur :** 3
**Mana :** 15
**Difficulté :** 9
**Cible :** Unité
**Durée :** Tour
Le nombre de réussites obtenues par l'unité lors de chacun de ses tests de caractéristique est doublé.

### Fiabilité génétique

**Voie :** Technomancie
**Élément :** Ténèbres
**Valeur :** 1
**Mana :** 5
**Difficulté :** 5
**Cible :** Unité
**Durée :** Tour
Les compétences, rituels, sortilèges, communions et miracles ennemis ne peuvent pas affecter les lancers de dés de l'unité.

### Lames affamées

**Voie :** Technomancie
**Élément :** Ténèbres
**Valeur :** 1
**Mana :** 5
**Difficulté :** 5
**Cible :** Unité
**Durée :** Tour
L'unité bénéficie de la compétence « Enchaînement ». Chaque ou obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

### Orbe de Noirceur

**Voie :** Technomancie
**Élément :** Ténèbres
**Valeur :** 2
**Mana :** 7
**Difficulté :** 7
**Cible :** Unité
**Durée :** Tour
L'unité acquiert la compétence « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

### Perversion spirituelle

**Voie :** Technomancie
**Élément :** Ténèbres
**Valeur :** 2
**Mana :** 10
**Difficulté :** 7
**Cible :** Incarné
**Durée :** Spéciale
Les caractéristiques de Courage et d'Autorité de l'Incarné ciblé sont réduites à zéro pour le prochain tour.

### Reconstitution génétique

**Voie** : Technomancie
**Élément :** Ténèbres
**Valeur :** 1
**Mana :** 3
**Difficulté :** 5
VOIR ERRATA
**Durée :** Instantanée
Tous les combattants de l'unité regagnent un point de vie.

### Souffle du désert

**Voie :** Technomancie
**Élément :** Ténèbres
**Valeur :** 3
**Mana :** 15
VOIR ERRATA
**Durée :** Instantanée
L'unité ciblée n'est pas activée lorsque sa carte est révélée.

### Tétanie

**Voie :** Technomancie
**Élément :** Ténèbres
**Valeur :** 1
**Mana :** 7
**Difficulté :** 5
**Cible :** Unité
**Durée :** Tour
La Défense des combattants de l'unité ciblée est réduite à 0.

## LITANIE

Les Syhars ne perçoivent pas Arh-Tolth comme un dieu inaccessible et voilé de mystère. Arh-Tolth est en l'esprit de chacun de ses élus, les vrais-nés. Il est un dieu de science, un idéal si parfait que l'esprit humain peine à le comprendre. Les fidèles du dieu du désert, en communion permanente avec cet être supérieur, perdent peu à peu leur humanité. Les raisonnements qu'ils empruntent alors sont perçus comme les révélations d'un nouvel âge par leurs ouailles, et comme des babillages déments par leurs ennemis.

### Aube d'Arh-Tolth

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Altération
**Valeur :** 1
**Foi :** 5
**Difficulté :** 5
**Cible :** Unité
**Durée :** Instantanée
Une unité en déroute est ralliée.

### Caresse d'Arh-Tolth

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Création
**Valeur :** 2
**Foi :** 10
VOIR ERRATA
**Durée :** Instantanée
Jusqu'à trois combattants de l'unité (sauf des Incarnés) qui ont été éliminés reviennent en jeu, en formation et hors du contact de l'ennemi.

## Âge alchimique

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Altération
**Valeur :** 3
**Foi :** 15
**Difficulté :** 9
**Cible :** Compagnie
**Durée :** Tour

Les unités de la compagnie acquièrent la compétence « Insensible ». Lorsqu'une unité comprenant un Insensible est la cible d'un miracle, d'un sortilège, d'une communion ou d'un rituel, le joueur décide si elle est affectée ou pas.

## Étreinte d'Arh-Tolth

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Destruction
**Valeur :** 1
**Foi :** 9
**Difficulté :** 5
**Cible :** Unité
**Durée :** Instantanée

L'unité subit un point de dégât. Son propriétaire choisit le combattant affecté.

## Exquise douleur

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Altération
**Valeur :** 1
**Foi :** 7
**Difficulté :** 5
**Cible :** Unité
**Durée :** Tour

L'unité encaisse un point de dégât de moins lors du prochain test de Force qu'elle subit.

## Héraut d'Arh-Tolth

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Altération
**Valeur :** 2
**Foi :** 10
**Difficulté :** 7
**Cible :** Un combattant
**Durée :** Tour

Le combattant peut gagner et dépenser des points d'Élixir (sauf pour ressusciter) comme s'il était un Incarné.

## Lacération encéphale

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Destruction
**Valeur :** 1
**Foi :** 7
**Difficulté :** 5
**Cible :** Unité
**Durée :** Instantanée

Les réserves mystiques de l'unité sont vidées.

## Lame sombre

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Altération
**Valeur :** 2
VOIR ERRATA
**Difficulté :** 7
**Cible :** Unité
**Durée :** Tour

Les combattants de l'unité ajoutent la Ferveur du fidèle à leur Force.

## Menace d'Arh-Tolth

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Altération
**Valeur :** 1
**Foi :** 5
**Difficulté :** 5
**Cible :** Unité
**Durée :** Tour

L'unité lit le résultat à obtenir pour ses tests de Courage dans la colonne ⚅.

## Rituel de l'aube

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Altération
**Valeur :** 3
**Foi :** 20
**Difficulté :** 9
**Cible :** Incarné
**Durée :** Tour

L'Incarné devient l'incarnation d'Arh-Tolth. Il regagne tous ses points de vie et dispose d'un dé de plus pour résoudre ses tests d'Attaque au corps à corps et à distance. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire, il peut faire l'objet de relances. En outre, la réserve mystique de son unité gagne immédiatement 15 points de mana et 15 points de foi. Un Incarné ne peut être l'incarnation que d'un dieu à la fois.

## Serre d'Arh-Tolth

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Altération
**Valeur :** 1
**Foi :** 5
**Difficulté :** 5
**Cible :** Unité
**Durée :** Tour

L'unité ciblée acquiert la compétence « Acharné ». Lorsqu'un acharné perd son dernier point de vie il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

## Tunique de sang

**Culte :** Arh-Tolth
**Aspect :** Altération
**Valeur :** 2
**Foi :** 10
**Difficulté :** 7
**Cible :** Unité
**Durée :** Tour

L'unité ajoute sa Défense à sa Résistance.

# LABORATOIRES

Lors de la composition de son armée le joueur peut affilier tout ou partie de son armée à une faction en en payant le coût par combattant.
Un joueur doit affilier au moins 2000 PA de son armée avant de pouvoir affilier une autre partie de son armée à une autre faction.
Il ne peut pas y avoir plus de deux factions différentes dans une même armée.
Tous les combattants d'une même unité doivent être affiliés à la même faction.
Les capacités « solo » sont réservées aux Incarnés (sauf mention contraire). Le joueur doit également en payer le cout lors de la constitution de son armée.



## CODE NOCTIS

*« Noctis » est le code utilisé par les maîtres du Scorpion pour désigner la mission qui a été confiée au biopsiste Salias Yesod. A la tête d'un groupe de combat autonome, l'aventurier parcourt Aarklash à la recherche des patrimoines génétiques les plus rares et les plus susceptibles d'intéresser les scientifiques du Scorpion. Afin de « préserver » la loyauté des guerriers de Noctis envers les idéaux alchimiques, les technomanciens leur ont greffé une larve issue d'une créature mystérieuse.*
*Les membres du code Noctis ne sont pas aussi bien fournis en mutagène que l'armée du Scorpion. Ils utilisent leurs doses avec parcimonie et ont appris, au moyen de quelques appareillages simples, à fabriquer un substitut acceptable.*

**Maître :** Salias Yesod.
**Laboratoire/Mutagène de fortune (5 P.A.) :** Les dés du scorpion des combattants associés au code Noctis sont relancés une fois de plus
**Solo/Géno-technicien (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du Scorpion associé au code Noctis. S'il parvient à éliminer un adversaire dont la valeur totale (en P.A.) est supérieure ou égale à 100 suite à une attaque au corps à corps ou un tir, le joueur pourra jouer deux unités associées au code Noctis à la suite l'une de l'autre. Cet effet n'est pas cumulable et ne peut être utilisé qu'une fois par tour.
**Solo/Parasite psychique (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné magicien. Lors de la récupération de mana il lance un dé supplémentaire et se défausse du moins bon.

## DANAKIL

**Maître :** Mezaïan Genariah.
**Laboratoire/Mutagène stabilisé (5 P.A.) :** Les 1 sont considérés comme des réussites pour les dés du don du Scorpion mais ne peuvent jamais donner lieu à des dés supplémentaires.
**Solo/Aura alchimique (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Personnage du Scorpion associé à Danakil. Son usage est déclaré une fois par tour. Une unité de Danakil qui utilise le don su Scorpion et qui se trouve à 20 cm ou moins de l'Incarné possédant l'Aura Alchimique peut lancer un dé du Scorpion de plus (soit le nombre d'origine) et écarte le résultat qu'il souhaite.
**Solo/Sang des Piliers (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Scorpion associé à Danakil. Une fois par tour, l'Incarné peut acquérir la compétence régénération.

## INUKA

**Maître :** Razheem l'Insensé.

**Laboratoire/Ruée sanguinaire (5 P.A.) :** L'usage de cette capacité peut être déclaré avant chaque jet d'AUT et pour chaque Unité du Scorpion dont tous les membres sont associés à Inuka. Les Unités désignés ne doivent pas être en contact avec un adversaire. Elles peuvent alors être déplacées de 5 cm ou moins dans n'importe quelle direction. Cette distance n'est pas déduite de leur MOU et n'est pas considérée comme un déplacement (divination, magie, tir, etc.) Elle ne permet pas d'engager un adversaire.
**Solo/Insensé (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Scorpion ou Incarné Scorpion associé à Inuka et dont le rang est supérieur ou égale à 2. Il acquiert la compétence Bravoure.

**Solo/Poursuite (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant du Scorpion associé à Inuka.
Lors de son mouvement de poussée, le combattant peut se déplacer de 5 cm supplémentaire.

## S.O. 78

**Maître :** Sasia Samaris.

**Laboratoire/Laboratoire renégat (5 P.A.) :** Les combattant associé à S.O.78 lancent deux dés au lieu d'un seul lors de leurs tests de courage. Ils ne peuvent cependant pas bénéficier du courage des Incarnés ou des effets des portes étendards qui ne sont pas aussi associés au laboratoire S.O.78.



**Solo/Fin de cycle (10) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné du Scorpion associé à S.O.78. Il acquiert la compétence furie guerrière.
**Solo/Greffes expérimentales (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à un combattant par tranche, même incomplète, de 100 P.A. de Scorpions associés à S.O.78. Le combattant choisi doit être un Scorpion Incarné associé à S.O.78. une de ses caractéristiques choisie parmi les suivantes sont augmentées de 2 point avant le jet d'AUT, de manière fixe et jusqu'à la fin du jeu : ATT, FOR, DEF ou RES.

## SHAMIR

*Le Rituel de l'aube a éveillé le dieu Arh-Tolth et l'armée qui dormait dans les fondations de Shamir. Les nuées alchimiques purgent le désert du Syharhalna de toute présence ennemie. L'étape suivante est la conquête d'Aarklash.*
**Maître :** Basyleüs Villa.
**Laboratoire/Rituel de l'aube (5 P.A.) :** Les Unités associées à Shamir ont un dé du don du scorpion en plus. Seules les unités de rang 1 ou 2 peuvent être affiliées au Rituel de l'aube.
**Laboratoire/Clone de série (5 P.A.) :** Seules les unités de rang 1 peuvent être associées au Laboratoire clone de série. L'unité acquiert la compétence Renfort. A la fin du tour un combattant par unité possédant la compétence renfort revient en jeu au sein de son unité et hors de contact de tout adversaire. Si ce placement est impossible le combattant ne peut pas rentrer en jeu.
**Solo/Maître de Shamir (10) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné fidèle associé à Shamir. L'Incarné est considéré comme un porte étendard et sa valeur de COU est augmentée de +2.

## TENSETH

*La cité de Tenseth revêt une importance capitale pour le Scorpion. Elle ravitaille les forteresses alchimiques situées sur les lignes de front, à commencer par Danakil et Inuka.*
*Les dévoreurs se sont rassemblés pour dévaster l'orgueilleuse Tenseth dans un assaut sans précédent. Ils l'ont laissée à genoux, privée des Vrais-Nés qui la dirigeaient, de ses régiments de réserve et de ses fidèles. Les survivants se sont rassemblés autour de leur champion : Cypher Lukhan, le Dominateur. Longtemps érigé en symbole politique par ses maîtres, le Dominateur a gagné sa liberté. Le héros populaire n'est plus le jouet d'une propagande, mais un seigneur de guerre que le Scorpion doit respecter. Il en va de l'issue de la guerre !*
*Vile-Tis, ennemi juré d'Arh-Tolth, savait où frapper pour affaiblir son adversaire.*

**Maître :** Cypher Lukhan.

**Solo/Chapelain des clones (10) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné fidèle du Scorpion associé à Tenseth. L'incarné acquiert la compétence Iconoclaste.
**Laboratoire/Makurak (5 P.A.) :** Les combattants Makurak peuvent relancer une fois tous leurs échecs sur les tests de FOR au corps à corps jusqu'à la fin du tour.
**Laboratoire/Inexorable (5 P.A.) :** Les tests de désengagement des unités sont lus une colonne plus à droite.

## THEBEN

*Theben, dissimulée à l'horizon du Levant, n'est pas qu'une simple forteresse. Il s'agit d'un laboratoire cyclopéen, un lieu d'expérimentation, de vie et de mort à l'échelle d'une cité. Les futures armes du Scorpion, les clones toujours plus meurtriers et les renseignements glanés par les espions sont étudiés dans ses murs. Athan Zakhil, sinistre fidèle d'Arh-Tolth aux desseins impénétrables, est le maître des scientifiques dérangés qui oeuvrent dans la cité du dernier souffle. On prétend qu'il serait l'un des derniers descendants directs de l'Hérésiarque.*

**Maître :** Athan Zakhil.
**Laboratoire/Cité du dernier souffle (5 P.A.) :** l'effectif maximum des unités de créatures associées à Theben est augmenté de 1. Le joueur doit en payer le coût.
**Laboratoire/Dard du Scorpion (5 P.A.) :** Les

dés du don du Scorpion des combattants du Dard du Scorpion utilisés pour les tests de force sont toxiques.

**Solo/Science impie (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné magicien ou fidèle du Scorpion associé à Theben. Son usage peut être déclaré une fois par tour, Une unité peut relancer ses échecs sur ses dés du don du Scorpion. Pour cela le magicien/ fidèle doit se trouver 20 cm ou moins de l'unité et dépenser 5 mana / 5 points de foi.

# ERRATA



## ERRATA RACKHAM.

### PHEMERA ALPHA (P. 47)

Le texte de la compétence «Explosif» est remplacé par le suivant :

**Explosif** : Un combattant doté d'Explosif peut être sacrifié au moment où ses attaques au corps à corps sont résolues. Il est immédiatement éliminé et ses attaques au corps à corps sont perdues. Chaque combattant à son contact subit un test de Force (8).



### PHEMERA OMEGA (P. 48)

Le texte de la compétence «Immolation» est remplacé par le suivant :

**Immolation** : Un combattant doté d'Immolation peut être sacrifié au moment où ses attaques au corps à corps sont résolues. Il est immédiatement éliminé et ses attaques au corps à corps sont perdues. Chaque combattant ennemi situé à 6 cm ou moins de lui subit un test de Force (4).

### CUVES DE CLONAGES.

Les cuves de clonage ont été enlevées car trop puissantes.

## ERRATA FORMAT RÉUNION

### SOUFFLE DU DÉSERT

Voie : Technomancie
Élément : Ténèbres
Valeur : 3
Mana : 15
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Instantanée
L'unité ciblée n'est pas activée lorsque sa carte est révélée.

**Modifier** : la valeur de mouvement de l'unité ciblée est réduite à zéro et ne peux en aucun cas être modifiée par la suite. Une seule unité ne peut être prise pou cible par tour.

### SASIA AVEC SA CAPE:

Elle peut former une unité à elle seule.
Sasia ne peut rejoindre que des unités de rang 3 et 2.

### LAME SOMBRE.

Lame sombre
Culte : Arh-Tolth
Aspect : Altération
Valeur : 2
Foi : 10
Difficulté : 7
Cible : Unité
Durée : Tour
Les combattants de l'unité ajoutent la Ferveur du fidèle à leur Force.

**Modifier**: Les combattants de l'unité ajoutent la Ferveur du fidèle à leur Force avec un maximum de 5.

### RECONSTITUTION GÉNÉTIQUE

Reconstitution génétique
Origine: Conf 3.5 p.81
Voie : primagie
Élément : neutre
Valeur : 1
Mana : spécial
Difficulté : 6
Cible : Unité amie
Durée : Instantanée
Le joueur décide du coût en mana du rituel. Le nombre de blessures qu'il pourra enlever à l'unité ciblée dépend du nombre de manas investies pour lancer le rituel (hors mana dépensée pour l'obtention de dés supplémentaires)
Le joueur pourra enlever 1 blessure à l'unité ciblée pour 2 manas investies.

### CARESSE D'ARH-TOLTH

Culte : Arh-Tolth
Aspect : Création
Valeur : 2
Foi : 5
Difficulté : 7
Cible : Unité d'infanterie de rang 1 ou 2.

# ERRATA

*Format réunion*

Durée : Instantanée
un combattant hors incarné qui a été éliminé revient enjeu dans l'unité.
litanie utilisable 3 fois au maximum lors d'un même tour de jeu.

# MISES À JOUR



**21/01/14**:

Laboratoire Danakil
**Laboratoire/Mutagène stabilisé (5 P.A.) :** L'usage de cette capacité est déclaré juste avant d'utiliser le don du Scorpion. Les combattants associés à Danakil peuvent utiliser le don du scorpion avec un dé de moins (avec un minimum de 1) et les 1 sont considérés comme des 2réussites pour les dés du don du Scorpion mais ne peuvent jamais donner lieu à des dés supplémentaires. Seuls les combattants de rang 2 et 3 peuvent bénéficier de cet effet.
**Solo/Aura alchimique (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Personnage du Scorpion associé à Danakil. Son usage est déclaré une fois par tour. Une unité de Danakil qui utilise le don su Scorpion et qui se trouve à 20 cm ou moins de l'Incarné possédant l'Aura Alchimique peut lancer un dé du Scorpion de plus (soit le nombre d'origine) et écarte le résultat qu'il souhaite.

**04/03/2014:**

Laboratoire Inuka
**Laboratoire/Ruée sanguinaire (5 P.A.) au lieu de 10 PA.**

Laboratoire SO.78
**Laboratoire/Laboratoire renégat (5 P.A.) :** Les combattant associé à S.O.78 lacent deux dés au lieu d'un seul lors de leurs tests de courage. Ils ne peuvent cependant pas bénéficier du courage des Incarnés ou des effets des portes étendards qui ne sont pas aussi associés au laboratoire S.O.78.
**Solo/Greffes expérimentales (10 P.A.) :** Cette capacité peut être attribuée à un combattant par tranche, même incomplète, de 100 P.A. de Scorpions associés à S.O.78. Le combattant choisi doit être un Scorpion Incarné associé à S.O.78. une de ses caractéristiques choisie parmi les suivantes sont augmentées de 2 point avant le jet d'AUT, de manière fixe et jusqu'à la fin du jeu : ATT, FOR, DEF ou RES.

Laboratoire Shamir.
**Laboratoire/Rituel de l'aube (5 P.A.) :** Les Unités associées à Shamir ont un dé du don du scorpion en plus. Seules les unités de rang 1 ou 2 peuvent être affiliées au Rituel de l'aube.
**Laboratoire/Clone de série (5 P.A.) :** Seules les unités de rang 1 peuvent être associées au Laboratoire clone de série. L'unité acquiert la compétence Renfort. A la fin du tour un combattant par unité possédant la compétence renfort revient en jeu au sein de son unité et hors de contact de tout adversaire. Si ce placement est impossible le combattant ne peut pas rentrer en jeu.
**Solo/Maître de Shamir (10) :** Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné fidèle associé à Shamir. L'Incarné est considéré comme un porte étendard et sa valeur de COU est augmentée de +2.

Laboratoire Tenseth
**Laboratoire/Makurak (5 P.A.) :** Les combattants Makurak peuvent relancer une fois tous ses échecs sur les tests de FOR au corps à corps jusqu'à la fin du tour.

Laboratoire Theben
**Laboratoire/Dard du Scorpion (5 P.A.) :** Les dés du don du Scorpion des combattants du Dard du Scorpion utilisés pour les tests de force sont toxiques.

**7/03/14:**
Errata
Athan Zakhil coute maintenant 400 PA

**29/08/2015**: Cuve de clonage
Correction du coût des cuves de clonages.