

L'Armée du Scorpion

Éléments interdits : lumière

Tactiques de combat du Scorpion :

Suicide du Scorpion 1PT

Le Dirz ciblé doté de la compétence mutagène/X, et a qui a été attribué une DM ce tour-ci, acquiert la compétence vulnérable. A chaque fois qu'un test de dégât subit suite à une attaque au corps à corps lui inflige au moins un point de dégât, appliquez à l'adversaire qui en est l'auteur les effets qui lui seraient appliqués s'il était victime de dégâts de la part d'un combattant doté de la compétence toxique/4-X.

Note : lors de la résolution des dégâts d'un combat, tous les tests de dégâts que subit le bénéficiaire de la tactique sont concernés par cet effet, même si une partie seulement de ces tests de dégâts suffisent à éliminer le bénéficiaire.

Concentration alchimique XPT

Cette tactique s'utilise à n'importe quel moment où le scorpion ami ciblé possédant la compétence mutagène/X pourrait répartir des PM parmi ses caractéristiques. Il peut re répartir tous ses PM déjà répartis parmi ses caractéristiques. X est égal à la valeur de mutagène de la cible (MIN 1).

Troupes

Troupes de rang 1

Servante pourpre, 1, 10PA

10 3 2/3 2/3 - 2 3 mutagène/X, soin/5.

Lorsqu'une servante pourpre est intégrée à une armée, elle doit être associée à un fidèle de Dirz ami. La servante compte dans l'aura de foi du fidèle, même si celui-ci est un iconoclaste. Un fidèle ne peut se voir associer plus de rang servantes pourpres. X est égal à la valeur de mutagène du fidèle associé.

Clone de Dirz, 1, 10PA

10 2 3/5 3/5 - 2 3 mutagène/0

Musicien de Dirz, 1, 10PA

10 2 2/4 3/4 - 2 3 mutagène/0 musicien

Porte-étendard de Dirz, 1, 10PA

10 2 2/4 3/4 - 2 3 mutagène/0 Porte-étendard

Arbalétrier de Dirz, 1, 15PA

10 2 2/3 2/3 3 2 3 mutagène/0, arbalète des sables 5/15

Peste de chair, 1, 10PA

12,5 3 1/1 1/1 - - - construct, intimidation/(ATT,TIR), mutagène/-2

Lorsqu'elle est éliminée suite à un test de dégât subi, la peste de chair inflige un test de dégât de FOR 3 à tous les combattants situés à son contact.

Clone Vétéran, 1, 15PA

10 3 4/6 3/6 - 3 4 mutagène/0, instinct de survie

Guerrier de l'aube, 1, 20PA

10 3 4/7 3/7 - 3 4 épée-hache, mutagène/1

Clone bélisarius, 1, 25PA

10 3 5/8 4/7 - 4 4 mutagène/1, toxique/3

Guerrier bélisarius, 1, 25PA

10 4 4/8 5/7 - 4 4 mutagène/1, contre-attaque

Troupes de rang 2

Hybride, 2, 25PA

10 3 3/6 3/6 3 4 4 mutagène/1, tir d'assaut, arbalète neurale 6/20

Furie pourpre, 2, SO78, 25PA

12,5 3 4/4 4/4 - 4 4 contre-attaque, fanatisme, feinte, mutagène/3

Sentinelle de Danakil, 2, Danakil, 30PA

10 4 5/7 4/7 - 4 5 épée-hache, mutagène/2, instinct de survie

Lorsque une sentinelle de Danakil réparti 2 PM en RES, elle bénéficie de acharné.

Neuromancien, 2, Neuromancien, 35PA

10 3 4/4 4/4 3 4 4 mutagène/3, instinct de survie, tir d'assaut, arbalète de poing 5/10

Les maîtres des esprits : les neuromanciens sont pas des mystiques. Ils disposent néanmoins d'une zone neurale (qui n'est pas une zone de contrôle). La zone neurale est égale à 5*DIS cm. Au début de son activation, le neuromancien se voit octroyer DIS marqueurs « neural ». A la fin de son activation, ces marqueurs sont défaussés s'ils n'ont pas été utilisés.

(*cumulative*) : Il peut, lors de son activation, utiliser les pouvoirs suivants, qui s'appliquent jusqu'à la fin du tour, et tant que leur cible se trouve dans la zone neurale du neuromancien, en dépensant les marqueurs "neural" qu'il faut :

1 : la cible bénéficie d'instinct de survie

2 : la cible bénéficie de contre-attaque ou enchaînement

4 : la cible perd 1 dé de combat

Clone Jadharis, 2, 35PA

12,5 4 5/7 4/7 - - - construct, mutagène/1, dur à cuir

Les Clones Jadharis peuvent utiliser la valeur de DIS de tout neuromancien qui les compte dans sa zone neurale.

Solo/mécamartyr (5PA) : confère furie guerrière. Ce solo leur est réservé en Inuka.

Solo/messager (10PA) : confère assassin. Ce solo leur est réservé en Shamir.

Guerrier Skorize, 2, 40PA

10 4 5/6 4/7 - 5 4 mutagène/1, charge bestiale, brutal, éclaireur, acharné.

Guerrier Kératis, 2, 40PA

12,5 3 5/10 3/8 - 6/4 3 mutagène/2, brutal, intimidation/DEF, acharné

Guerrier Kératis, 2, 40PA

12,5 3 4/10 4/8 - 6/4 3 mutagène/2, brutal, intimidation/DEF, contre-attaque

Guerrier Kératis, 2, 40PA

12,5 3 5/10 3/8 – 6/4 3 mutagène/2, brutal, intimidation/DEF, implacable/1

Tigre de Dirz, 2, 55PA

17,5 4 5/9 3/8 - 8/6 0 furie guerrière, charge bestiale, bond, éclaireur, conscience

Tigre de Shamir, 2, Shamir, 55PA

17,5 4 5/9 3/8 - 8/6 0 furie guerrière, charge bestiale, implacable/1, mutagène/1

Clone centurus, 2, 55PA

12,5 3 6/11 4/10 - 7/5 2 Mutagène/2, intimidation/DEF, brutal, possédé

Spécial : Tout neuromancien qui compte un centurus dans sa zone neurale peut considérer qu'il est à la place du centurus et dispose de sa ligne de vue pour déterminer les cibles des effets de ses dépenses de marqueurs neuraux.

Clone Némésis, 2, 75PA

17,5 5 5/11 4/9 - -/6 - construct, mutagène/3, tueur né, intimidation/POU, intimidation/TIR

Clone Dasyatis, 2, 80PA

15 4 6/12 4/11 - 8/6 0 Mutagène/3, possédé, tueur né

Garde Dasyatis, 2, Theben, 80PA

15 4 6/12 4/12 - 8/6 0 Mutagène/3, tueur né, acharné

Aberration, 2, 115PA

20 5 7/11 5/10 - -/6 - construct, mutagène/3, tueur né, charge bestiale, acharné

Comptabilisez la valeur éliminée au corps à corps par l'aberration (ou l'aberration prime). A chaque fois qu'elle élimine une tranche de 20PA de VAL, elle reçoit un marqueur "boost". Juste après avoir calculé ses PM, elle peut sacrifier un certain nombre de marqueurs "boosts" (MAX 3) pour bénéficier d'autant de PM supplémentaires.

Troupes de rang 3

Oriflamme du Scorpion, 3, Shamir, 50PA

10 3 4/6 4/6 - 6/4 6 tueur né, mutagène/3, porte-étendard

Oriflamme de Shamir : La zone de galvanisation de l'Oriflamme du scorpion diminue de 6 points la FOR de tous les tirs la traversant. Si un tir voit sa FOR réduire à 0 ou moins de cette manière, le test de TIR correspondant est toujours un échec.

Clone Néfarius, 3, 135PA

17,5 6 6/14 4/12 - -/7 - construct, mutagène/4, lames dorsales/(2,10), implacable/1, énorme

Les solos suivants lui sont réservés

Theben : **Solo/bête de Zakhil (15PA) :** fléau/chasseur Samaris, aguerri/FOR, possédé

SO78 : **Solo/chasseur Samaris (15PA) :** fléau/bête de Zakhil, intimidation/(FOR,TIR)

Aberration prime, 3, 200PA

20 5 8/13 5/10 - -/7 - construct, mutagène/4, tueur né, acharné, énorme, charge bestiale

Comptabilisez la valeur éliminée au corps à corps par l'aberration (ou l'aberration prime). A chaque fois qu'elle élimine une tranche de 20PA de VAL, elle reçoit un marqueur "boost". Juste après avoir calculé ses PM, elle peut sacrifier un certain nombre de marqueurs "boosts" (MAX 3) pour bénéficier d'autant de PM supplémentaires.

L'aberration prime doit être équipée d'une tête, d'un thorax, d'une crête et d'une arme parmi les équipements décrits plus bas. Ces équipements sont gratuits. En plus, elle peut être dotée de mandibules et/ou d'une lame fémorale, mais ces modules ont un coût.

Tête : Elle confère (au choix) conscience, +2,5 en MOU, instinct de survie, ou contre-attaque.

Thorax : Il confère (au choix) intimidation/COU, dur à cuir, ou +1 en PEU, RES.

Arme : Elle confère (au choix) +2 en ATT ou +4 en FOR

Crête : Elle confère (au choix) rapidité ou la capacité suivante : lors du calcul des PM, ne lancez pas les dés, l'aberration prime bénéficie de X+6 PM (X étant la valeur de la compétence mutagène/X).

Mandibules (10PA) : confère feinte

lame fémorale (10PA) : confère enchaînement

Troupes Mystiques

Vicaire de dirz, 1, mystique-guerrier, 30PA

10 4 4/6 4/6 - 4/2 5 coup de maître, iconoclaste, mutagène/2, fidèle(2/Arh-Totlh)

Au début de chaque tour, un vicaire peut désigner un incarné ami du Scorpion dans sa zone de contrôle, qui n'a pas déjà été désigné par un autre vicaire. Il bénéficie de +2 en COU ou RES.

Biopsistes, 1, biopsiste, mystique-guerrier, 35PA

10 4 4/8 4/5 - 4 4 éclairer, magicien (3/ténèbres/Biopsie), mutagène/1

Les rôdeurs de shamir : Lorsqu'il élimine un croyant au corps à corps, un biopsiste peut augmenter n'importe laquelle de ses caractéristiques de 1 point, de façon permanente.

Baiser des ténèbres X/Ténèbres

niveau: X, aire d'effet: un combattant ami, portée: contrôle, durée: permanent, fréquence: rang

La cible ne peut pas être un combattant effrayant.

Elle devient effrayante et sa PEU est égale à 2X. 2X ne peut être supérieur à rang*4.

Moloch conquérant, 2, Moloch, Mystique-guerrier 90PA

15/15 4 5/10 5/10 - 8/6 3 Arme noire, Mutagène/1, Immortel des ténèbres, Vol, Magicien (3/Ténèbres/Typhonisme)

Les molochs conquérant : Une fois par tour, lors de son activation et comme une action spéciale libre, un Moloch peut effectuer un test de POU de difficulté 5. Le test est lu 1 colonne plus à droite par autre type de Moloch amis dont la zone de contrôle touche la sienne. Si le test est réussi, chaque combattant ami situé au même palier et dans la zone de contrôle du Moloch, bénéficie de Implacable/1.

Incarnés

Incarnés de rang 1

Kheris, clone 66UU184, 1, 45PA

10 4 4/7 4/7 - 4 5 mutagène/1, commandement

La lame de Shekara (0) : Au moment de placer ses dés d'attaque, Kheris peut diminuer son ATT de 1 point pour augmenter sa FOR de 3 points.

Vargas Metatron, 1, 55PA

10 4 5/8 4/6 - 5 5 mutagène/2, commandement

Vargas II, 1, 65PA

10 4 5/8 4/7 - 6 6 mutagène/2, commandement, instinct de survie.

Incarnés de rang 2

Sethin, guerrière de l'aube, 2, 60PA

10 4 5/7 4/7 - 5 5 épée-hache, mutagène/2, instinct de survie, bretteur

Ysis, la vipère du désert, 2, 65PA

12,5 5 5/7 4/4 4 5 4 mutagène/2, assassin, aguerri/COU, toxique/4, tir d'assaut, arbalète des sables 5/15

Azhyan Adjaran, 2, Neuromancien, 95PA

10 4 5/6 5/7 4 6 7 commandement, instinct de survie, mutagène/3, tir d'assaut, arbalète de poing 5/10

Les maîtres des esprits : les neuromanciens sont pas des mystiques. Ils disposent néanmoins d'une zone neurale (qui n'est pas une zone de contrôle). La zone neurale est égale à 5*DIS cm. Au début de son activation, le neuromancien se voit attribuer DIS marqueurs « neural ». Ces marqueurs sont défaussés à la fin de l'activation du neuromancien s'ils n'ont pas été utilisés.

(*cumulative*) : Il peut, lors de son activation, utiliser les pouvoirs suivants, qui s'appliquent jusqu'à la fin du tour, et tant que leur cible se trouve dans la zone neurale du neuromancien, en dépensant les marqueurs "neural" qu'il faut :

1 : la cible bénéficie d'instinct de survie

2 : la cible bénéficie de contre-attaque ou enchaînement

4 : la cible perd 1 dé de combat (non cumulatif sur un même combattant)

Sin Assyris, 2, 90PA

10 5 5/7 5/8 3 6 6 aguerri/(COU,DEF), mutagène/3, tir d'assaut, toxique/3, aspic 7/10

L'aspic peut être utilisé au corps à corps, à la place d'une attaque normale, une seule fois par combat. Il s'agit d'un tir de difficulté 3, et il ne peut être défendu.

Croc d'avidité (20PA) : Le croc d'avidité contient 6 marqueurs en début de partie. Au début de n'importe quelle phase, Sin Assyris peut dépenser des marqueurs pour déclencher le pouvoir correspondant (1 seul pouvoir par tour), qui dure jusqu'à la fin du tour.

Rage (1 marqueur) : Sa FOR est augmentée de 2 points+2 par PV lui manquant.

Pulsion de mort (2 marqueurs) : aguerri/ATT et intimidation/DEF.

Usurpation (3 marqueurs) : Ses caractéristiques de FOR/RES deviennent celles d'un combattant de son choix situé à son contact.

Arkeon Sanath, 2, 100PA

10 5 6/9 6/9 - 7 7 épée-hache, mutagène/4, brutal, intimidation/DEF, implacable/1

Lorsqu'il bénéficie d'une DM, Arkeon Sanath doit placer tous ses dés en attaque. Il peut répartir des PM pour augmenter sa valeur de compétence implacable/X, à raison de 1 par PM.

Thissan Ka, 2, Danakil, Sentinelle, 100PA

10 5 6/8 5/8 - 7 8 mutagène/3, commandement, aguerri/(COU, DEF), instinct de survie, épée-hache

Lorsque une sentinelle de Danakil réparti 2 PM en RES, elle bénéficie de acharné.

L'écu de Mériaghen (10PA) : Lorsqu'il place ses dés de combat, Tissan Ka peut renoncer à son épée-hache pour ce combat. Chaque test de dégât induit par une contre-attaque de tissan-Ka, et qui inflige au moins un dégât, soigne Tissan de 1PV ou prévient 1 dégât qu'il devait subir lors de ce combat.

Cypher Lukhan, 2, Tenseth, Kératis, 110PA

12,5 4 6/13 4/9 - 7/5 4 dur à cuir, mutagène/3, brutal, intimidation/DEF, acharné, aguerri/COU, commandement.

Seuls les Kératis bénéficient de la zone de galvanisation de Lukhan Cypher.

Cypher Lukhan ne peut pas former d'état-major.

Cypher Lukhan II, 2, Tenseth, Kératis, 125PA

12,5 4 6/13 5/9 - 8/6 5 dur à cuir, mutagène/3, brutal, intimidation/DEF, aguerri/COU, acharné, commandement, autorité

Seuls les Kératis bénéficient de la zone de galvanisation de Lukhan Cypher.

Cypher Lukhan ne peut pas former d'état major.

Flot de mutagène (10PA) : A chaque fois qu'un Kératis (dont Lukhan), élimine un combattant adverse au corps à corps, dans la zone de galvanisation de Lukhan, ajoutez un marqueur "flot" sur ce Kératis. Au moment d'utiliser une dose de mutagène, ce Kératis pourra défausser X marqueurs "flot". Il bénéficiera de X points de mutagène supplémentaires.

Incarnés de rang 3

Razheem, 3, Inuka, 340PA

20 7 10/11 10/16 - 10 8 aguerri/COU, destrier, charge bestiale, commandement, mutagène/5, implacable/3

Armure symbiotique (20PA) : Lorsque Razheem est éliminé à la suite d'un test de dégât, il revient à son état précédent le test de dégât, et perd 2 points de RES. Cette armure est détruite.

Le panache de l'incensé (25PA) : tous les Scorpions amis situés dans la zone de galvanisation de Razheem bénéficient de aguerri/COU (ou +2 en COU s'il disposaient déjà de cette compétence).

Traitement Djiiin (rang*5 PA) : Les points de mutagène investis dans le MOU rapportent 2,5 points de MOU au lieu d'un seul. Ce traitement est réservé à Razheem. Un traitement n'est pas un artefact.

Incarnés Mystiques de rang 1

Sykho Volesterus, 1, 35PA

10 3 3/3 3/4 - 5/3 6 inoconclaste, mutagène/2, fidèle(3/Arh-Tolth)

Lacération encéphale FOI FT

Niveau: rang+1, aire d'effet: un croyant ennemi, portée: contrôle, durée: spécial.

La cible subit un test de dégât de FOR FOI, avec sa RES remplacée par sa plus haute valeur entre COU et DIS pour ce test. Si elle perd au moins 2PV de cette manière, elle perd le bénéfice de toutes ses compétences et effets spéciaux jusqu'à la fin du tour: elle ne peut plus que se déplacer, effecteur des assauts, des défenses ou des attaques au corps à corps pendant tout ce temps.

Entretien (seul l'effet durant jusqu'à la fin du tour est entretenu).

Kayl Kartan, 1, 50PA

10 3 4/4 4/7 - 5/3 5 mutagène/2, magicien (4/ténèbres/technomancie), lames dorsales/(2/7)

Perversion spirituelle 2/ténèbres

niveau: 2, aire d'effet: un croyant ennemi, portée: contrôle, durée: permanent, fréquence: 1

La cible subit -1 en COU/DIS.

Le crâne des âmes (10PA) : (*cumulatif*) : Kayl Kartan peut dépenser 2 gemmes de ténèbres et choisir une difficulté, effectuer un test de POU de cette difficulté, et appliquer l'effet correspondant en cas de succès. Pour ces tests de POU, Kayl Kartan peut dépenser des gemmes supplémentaires comme pour augmenter la maîtrise d'un sortilège.

Cette capacité n'est utilisable qu'une seule fois par tour et sur une cible dans l'aura de contrôle de Kayl Kartan.

difficulté ATT de la cible : la cible doit être au contact de Kayl Kartan. Elle est éloignée de MOUcm dans la direction choisie par Kayl. Elle ne peut ainsi sortir du terrain ni subir l'effet d'un élément de jeu qui n'est pas caché, ni arriver au contact d'un adversaire.

difficulté DEF de la cible : La DEF de la cible est réduite de 2 points.

difficulté X+Y : la cible perd Y dés de combat pour son prochain combat (elle ne peut avoir moins de 1 dé de combat à cause de cet effet). X est égal à la plus haute valeur entre ATT et DEF de la cible.

Salias Yesod, 1, mystique-guerrier, Biopsiste, Code Noctis, 80PA

10 5 6/8 5/6 - 6 4 éclairer, mutagène/2, immunité/peur, magicien (4/ténèbres/biopsie)

Les rôdeurs de shamir : Lorsqu'il élimine un croyant au corps à corps, un biopsiste peut augmenter n'importe laquelle de ses caractéristiques de 1 point, de façon permanente.

Baiser des ténèbres X/Ténèbres

niveau: X, aire d'effet: un combattant ami, portée: contrôle, durée: permanent, fréquence: rang

La cible ne peut pas être un combattant effrayant.

Elle devient effrayante et sa PEU est égale à 2X. 2X ne peut être supérieur à rang*4.

Clystère alchimique (10PA) : A chaque fois que Salias élimine un adversaire au corps à corps, il peut être soigné de 1 PV.

L'homoncule (20PA) : Salias ne peut plus recevoir de dose de mutagène. Il dispose automatiquement à chaque tour de 6 points de mutagène à répartir dans ses caractéristiques. L'homoncule ne compte pas dans le nombre maximum d'artefacts que peut porter Salias Yesod.

Incarnés Mystiques de rang 2

Dame Claudia Nessalith, 2, 80PA

10 4 3/4 3/6 - 6 6 iconoclaste, mutagène/3, possédé, thaumaturge, fidèle(5/Arh-Tolth)

Les furies pourpres comptent dans le calcul de FT de Claudia si elles sont dans sa zone de contrôle.

Caresse d'Arth-Tolth 2*X FT

Niveau: 3, aire d'effet: un combattant ami, portée: contrôle, durée: instantané

La cible est soignée de XPV.

Kayl Kartan II, 2, 85PA

10 3 5/4 5/7 - 6/4 5 mutagène/2, magicien (5/ténèbres, feu/technomancie, typhonisme), lames dorsale/(2/7)

Perversion spirituelle 2/ténèbres

niveau: 2, aire d'effet: un croyant ennemi, portée: contrôle, durée: permanent, fréquence: 1

La cible subit -1 en COU/DIS.

Le crâne des âmes (10PA) : (*cumulatif*) : Kayl Kartan peut dépenser 2 gemmes de ténèbres et choisir une difficulté, effectuer un test de POU de cette difficulté, et appliquer l'effet correspondant en cas de succès. Pour ces tests de POU, Kayl Kartan peut dépenser des gemmes supplémentaires comme pour augmenter la maîtrise d'un sortilège.

Cette capacité n'est utilisable qu'une seule fois par tour et sur une cible dans l'aura de contrôle de Kayl Kartan.

difficulté ATT de la cible : la cible doit être au contact de Kayl Kartan. Elle est éloignée de MOUcm dans la direction choisie par Kayl. Elle ne peut ainsi sortir du terrain ni subir l'effet d'un élément de jeu qui n'est pas caché, ni arriver au contact d'un adversaire.

difficulté DEF de la cible : La DEF de la cible est réduite de 2 points.

difficulté X+Y : la cible perd Y dés de combat pour son prochain combat (elle ne peut avoir moins de 1 dé de combat à cause de cet effet). X est égal à la plus haute valeur entre ATT et DEF de la cible.

Sasia Samaris, la rose des sables, 2, Theben, 100PA

10 5 4/4 5/6 - 7/5 6 mutagène/3, Ennemi Personnel/Sered, magicien (6/ténèbres, terre/technomancie, chtonienne), PUI 1.

Attaque symbiotique POU/ténèbres, terre

Niveau : 3, aire d'effet: un combattant ennemi, portée: contact, durée: instantané, fréquence: 1

La cible encaisse un test de dégât de FOR POU*2, bénéficiant des compétences féroce et aguerri/FOR.

Ce sort ne peut être inclus dans son grimoire personnel que si Sasia Samaris est équipée de sa cape de reptation.

Cape de reptation (30PA) : équipée de cette cape, Sasia possède les attributs suivants:

lames dorsales(4/7), immunité/(terrains encombrés, déconcentration), +2,5 en MOU, PUI 2.

La cape de reptation ne compte pas dans le nombre maximal d'artefacts que peut porter Sasia

Le masque hémostite (5PA) : Sasia acquiert le statut de mystique-guerrier, cependant, son grimoire personnel reste d'une capacité de POU*2.

Sasia Samaris II, la rose des sables, 2, SO78, 115PA

10 6 4/4 5/6 - 7/5 6 mutagène/3, Ennemi Personnel/Sered, magicien (7/ténèbres, terre/technomancie, chtonienne), PUI 1.

Attaque symbiotique POU/ténèbres, terre

Niveau : 3, aire d'effet: un combattant ennemi, portée: contact, durée: instantané, fréquence: 1

La cible encaisse un test de dégât de FOR POU*2, bénéficiant des compétences féroce et aguerri/FOR.

Ce sort ne peut être inclus dans son grimoire personnel que si Sasia Samaris est équipée de sa cape de reptation.

Cape de reptation (30PA) : équipée de cette cape, Sasia possède les attributs suivants:

lames dorsales(4/7), immunité/(terrains encombrés, déconcentration), +2,5 en MOU, PUI 2.

La cape de reptation ne compte pas dans le nombre maximal d'artefacts que peut porter Sasia

Le masque hémostite (5PA) : Sasia acquiert la compétence guerrier-mage, cependant, son grimoire personnel reste d'une capacité de POU*2.

Laboratoires

Code Noctis

Laboratoire/Mutagène de fortune (10/15/20/25/30) : Confère la capacité suivante:

Le combattant peut bénéficier de X PM supplémentaires s'il bénéficie d'une DM. Il subira la compétence éphémère/8-2X en contre-partie. X ne peut être supérieur au rang du combattant.

Solo/Géno-technicien (5) : A chaque fois que le bénéficiaire élimine un combattant de VAL supérieure ou égale à 25PA, la DIS du Commandeur augmente de 1 jusqu'à la fin de la partie. Si le commandeur change, ces modificateurs sont reportés.

Solo/Parasite psychique (rang*5) : Réservé aux Biopsistes. Confère Récupération/POU les tours où le bénéficiaire a éliminé au moins un adversaire au corps à corps.

Danakil

Laboratoire/Mutagène stabilisé (5/10/10/15/15) : Lorsqu'un combattant obtient 6 au résultat de son test de mutagène, il bénéficie des PM correspondant et ne perd pas 1 PV.

Solo/Aura alchimique (5) : Réservé aux commandants. Une fois par tour, un combattant se trouvant dans sa zone de galvanisation peut relancer ses dés pour le calcul des PM.

Solo/Sang des piliers (5) : Libre : Une fois par tour, le bénéficiaire peut sacrifier 2 de ses PM non distribués pour être soigné de 1PV.

Inuka

Laboratoire/Ruée sanguinaire (15/25/30/40/45) : Confère de +2,5 cm en MOU lors des assauts.

Solo/Insensé (5) : confère Aguerri/COU.

Solo/Poursuite (5) : Lors d'un mouvement de poursuite, le bénéficiaire peut se déplacer d'au maximum MOU cm.

Tenseth

Laboratoire/Makurak (20/30/40/50/60) : Confère Aguerri/FOR ou +2 en FOR pour ceux qui en bénéficient déjà.

Solo/Chapelain des clones (0) : Réservé aux Fidèles Iconoclastes. Destitue de Iconoclaste.

Solo/Inexorable (5) : Confère Implacable/1.

S078

Laboratoire/Renégats (10/15/20/25/30) : Confère Paria. Le Commandeur initial bénéficie de Commandement et génère 2PT supplémentaires.

Solo/Fin de cycle (5) : Interdit aux Incarnés. Confère Furie Guerrière et éphémère/5. A l'entretien d'un tour où le combattant a utilisé la furie guerrière, sa valeur d'éphémère est diminuée de 4 points.

Solo/Greffes expérimentales (5) : Réservé aux combattants qui bénéficient de Mutagène/X. Aucune DM ne peut être attribuée à un bénéficiaire. Confère +1 en FOR, RES.

Shamir

Laboratoire/Rituel de l'aube (20/30/40/50/60) : Les DM peuvent être attribués à l'activation des combattants. Le calcul des PM est alors immédiatement effectué. Tous les combattants non incarnés bénéficient de renfort. Le commandeur bénéficie de commandement et autorité.

Theben

Laboratoire/Dernier souffle (20) : Aucun combattant ayant une valeur inférieure à 20 ne peut être affilié au laboratoire Theben, sauf musicien et porte-étendard. Le joueur bénéficie de 1 DM supplémentaire.

Solo/Dard du scorpion (5) : Confère Toxique/4.

Solo/Science impie (rang*5) : Réservé aux Mystiques. Lorsqu'un combattant ami de Theben se trouvant dans sa zone de galvanisation et doté de mutagène/X s'apprête à calculer ses PM, il peut dépenser 1 UM. Ce combattant bénéficie de X+4 PM et ne lance pas les dés.

Artefacts d'Armée

Arbalète Hexalid (20PA) : Ce module ne peut équiper qu'une arbalète des sables. Confère aguerri/(FOR(tir), TIR) et +10 en portée à l'arme de tir.

Compagnon des tourments (rang*10 PA) : chaque PV en moins sur les combattants dans la zone de contrôle du porteur lui rapporte 1 point de souffrance lors du calcul de sa récupération de FT (les PV en moins sur les combattants possédés comptent pour moitié). Chaque point de souffrance en plus du 6ème est utilisable par le porteur comme s'il s'agissait de FT. Ces points se conservent d'un tour sur l'autre mais sont défaussés une fois utilisés.

Seul un fidèle d'Arth-Tolth peut être doté d'un compagnon des tourments.

Neurodard de souffrance (5+rang*5 PA) : Confère féroce. La compétence acharné est sans effet dans sa zone de contrôle. Réservé aux fidèles d'Arth-Tolth.

Les traitements

Les traitements ne sont pas des artefacts. Leur coût est payé par carte, et un seul par carte peut être attribué.

Traitement Antémis (10PA) : confère furie guerrière. Le bénéficiaire doit déclarer l'utilisation de la furie guerrière avant que ses adversaires ne placent leurs dés de combats.

Traitement Antiome (10PA) : confère enchaînement

Traitement Atlas (10PA) : Ce traitement n'est actif que si un dé de mutagène a été attribué à la cible. Une fois qu'elle a calculé ses PM, elle a deux options : soit les répartir dans ses caractéristique le long du tour normalement, soit ces PM sont perdus, mais elle bénéficie à la place d'autant de bonus en FOR et en RES.

Traitement Endocrinien (5PA) : Le bénéficiaire doit posséder la compétence mutagène/X. Il n'a pas besoin de lancer des dés lorsqu'il reçoit une dose de mutagène. A la place, il bénéficie automatiquement de X+4 points de mutagène, et de la compétence éphémère/5 jusqu'à la fin du tour. S'il disposait déjà de la compétence éphémère/Y, il la perd jusqu'à la fin du tour et perd immédiatement 1PV.

Traitement M65 (5PA) : Confère régénération/5. Ce traitement est réservé aux incarnés du Scorpion.

Traitement Oculus (15PA) : confère conscience et aguerri/TIR. Si un cri de ralliement est utilisé par u combattant situé à 20cm ou moins du bénéficiaire, celui-ci perd 1PV. Si un commandant est présent à 20cm ou moins du bénéficiaire à la fin d'un tour, celui-ci subit la compétence éphémère/4.