

L'Armée du Serpent

Élément interdit : lumière

Tactiques de combat du Serpent :

Attaque fulgurante 4PT

Se déclare juste après que le Serpent ami ciblé ne place ses dés de combat. La cible peut effectuer une de ses attaques avant le début du combat, sur un combattant adverse de ce combat. Cette attaque comprend les mêmes effets et modalités que celle de la compétence assassin, et est considérée comme telle.

Hypnose XPT

Se déclare après que le croyant adverse ciblé a placé ses dés de combat. Un serpent ami ciblé et participant à son combat, peut sacrifier un de ses dés de combat pour faire perdre un dé de combat à ce combattant. Ce dé peut être un dé d'attaque ou de défense, choisit par le serpent ami ciblé.

X est égal à la DIS du combattant adverse ciblé à laquelle est retranchée la DIS du serpent ami ciblé (MIN 1).

Solo/Sydion (10PA) : Réservé aux Serpents de VAL supérieure ou égale à 50PA. Interdit aux mystiques. Confère la classe Sydion au bénéficiaire. Un Sydion confère aguerri/COU aux combattants du Serpent amis à 20cm ou moins de lui.

Solo/Rampant (10PA) : Réservé aux esclaves de RES inférieure ou égale à 6 (7 pour les incarnés). Confère éclaireur.

Troupes

Troupes de rang 1

Esclave ophidien, 1, esclave, 15PA
10 3 4/7 3/5 - 3 1 possédé

Esclave archer, 1, esclave, 15PA
10 3 2/4 2/4 - 3 3 1 possédé, arc 4/20

Syhée ophidien, 1, esclave, 15PA
10 4 4/5 4/3 - 3 2 possédé, enchaînement

Goule, 1, goule, 20PA
10 3 4/6 4/6 - 6/4 0 contre-attaque, bretteur

Guerrier ophidien, 1, serpent, 35PA
12,5 5 6/8 5/8 - 6/4 4 conscience, toxique/3

Archer ophidien, 1, serpent, 45PA
12,5 5 4/5 5/6 4 6/4 4 conscience, toxique/3, harcèlement, arc 8/30

Troupes de rang 2

Déchu, 2, esclave, 30PA

10 4 5/9 4/8 - 5 2 intimidation/DEF, brutal

Aspic, 2, esclave, 35PA

12,5 5 6/8 4/6 - 5 3 possédé, assassin, toxique/3, conscience

Apostat, 2, 45PA

10 4 6/9 6/9 - 6 3 possédé, résolution/1, enchaînement

Apostat, 2, 45PA

10 4 5/10 6/10 - 6 3 possédé, intimidation/DEF, contre-attaque

Apostat, 2, 45PA

10 4 6/10 5/11 - 6 3 possédé, insensible/3, immunité/malus de charge

Vortiran, 2, serpent, 65PA

12,5 6 7/10 6/10 - 8/6 5 conscience, toxique/1, contre-attaque, enchaînement.

Troupes de rang 3

Maldoré, 3, 165PA

15/20 4 6/13 5/13 - 10/8 4 tueur né, vol, toxique/1, souffle 10/20

Troupes Mystiques

Solo/Disciple de l'Enskēm (15) : Réservé aux esclaves non incarnés. Confère le statut de mystique-guerrier, ainsi que la compétence magicien (3/Ténèbres/Enskēm) et la classe Disciple de l'Enskēm.

Spécial : Un disciple de l'Enskēm bénéficie de récupération/rang, temps qu'il se trouve dans l'air d'effet d'un Serpent doté du solo Sydion.

Solo/Prophète vicié (10) : réservé aux esclaves non incarnés. Confère le statut de mystique-guerrier, ainsi que la compétence fidèle(2/Ténèbres/Vortiris) et la classe Prophète vicié.

Spécial : Un prophète vicié peut choisir lors de la récupération de FT s'il bénéficie de iconoclaste ou pas.

Incarnés

Incarnés de rang 1

Ayane, syhée ophidienne, 1, esclave, 40PA

10 5 6/7 6/5 - 5 3 possédé

Incarnés de rang 2

Bregan, apostat des ténèbres, 2, 80PA

10 6 7/11 6/11 - 7 4 possédé, intimidation/DEF, brutal

La hache impie (15PA) : confère tueur né à Bregan.

S'Érum, 2, serpent, Sydion 95PA

12,5 7 6/8 5/8 4 7/5 6 conscience, toxique/1, autorité, fusil 8/25

Dix-huit (25PA) : Confère harcèlement et les capacités suivante :

Exclusif : S'Érum effectue un tir avec son fusil. Sa FOR est de 18 pour ce tir et ce tir est un tir d'artillerie légère.

Incarnés Mystiques de rang 1

S'Ynaquia, 1, 50PA

12,5 5 4/4 5/5 6/4 4 conscience, toxique/5, magicien(4/ténèbres/typhonisme)

Incarnés Mystiques de rang 2

S'ygma, 2, serpent, 110PA

12,5 5 4/6 5/7 7/5 5 conscience, récupération/3, toxique/3, magicien (6/ténèbres, eau/typhonisme, enskëm)

L'ombrelle d'Arikao (20PA) : Tous les combattants du Serpent amis dans sa zone de contrôle bénéficient de insensible/2. Leur valeur d'insensible est augmentée d'1 point lorsqu'ils sont ciblés par un sortilège composé au moins en partie de lumière.

L'orbe de désintégration (25PA) : *cumulatif* : S'ygma peut dépenser 1 à 5 gemmes de ténèbres et désigner un ennemi dans sa zone de contrôle sur lequel il dispose d'une ligne de vue. Ce combattant subit un test de dégâts de FOR égale au triple de (nombre de gemmes dépensées par S'ygma – le niveau d'obstruction de la vision de S'ygma sur cette cible).

Un combattant qui perd son dernier point de vie de cette manière ne peut revenir en jeu d'aucune façon.

Draconia, 2, Mystique-guerrier 90PA

10 7 6/7 7/6 - 7 5 fidèle(4/Vortiris), aguerri/FOI(Vortiris), commandement

Incarnés Mystiques de rang 3

Draconia, 3, Guerrier-mystique, 260PA

15/20 4 6/13 5/13 - 10/8 7 tueur né, vol, toxique/1, souffle 10/20, fidèle(6/Vortiris), aguerri/FOI (Vortiris), commandement

Sanctuaires

Amathys

Sanctuaire/Amathys (10/15/20/25/30) : Confère Insensible/2.

Solo/Fondateur (15) : Réservé à S'Erum. Confère Commandement ainsi que le solo écailles d'Amathys.

Solo/Colère (10) : Réservé aux Serpents. Interdits aux mystiques. Confère Furie guerrière.

Solo/Ecailles d'Amathys (10) : Réservé aux Serpents. Confère Arme ou Armure sacrée. Confère Arme ET armure sacrée si le bénéficiaire est un Sydion.

Artefacts d'Armée

Croc de Vortiris (10PA) : Lorsqu'il inflige un test de dégât suite à une attaque au corps à corps ou un tir, qui occasionne au moins 2 dégâts, il inflige 1 dégât supplémentaire.

Grimoire des mnémosiens (5PA) : Réservé aux magiciens. La capacité du grimoire personnel est augmentée de 3 points.

La clé du labyrinthe (10PA) : Réservé aux fidèles. La capacité de la litanie personnelle est augmentée de 6 points.

Lame Vorpale ophidienne (5PA) : Les dégâts indiqués sur un résultat de 5 dans le BIDULE sont doublés lorsque le porteur effectue un test de dégâts.