

L'Armée du Serpent

**Livre d'Armée pour
L'Âge des Escarmouches**

Version 0.7.0

Mis en page par Obe

L'Univers

L'armée du Serpent est le regroupement le plus mystérieux de l'Alliance des Ténèbres. Bien que presque éteinte suite aux anciens affrontements contre les Sphinx, la race des Serpents surgit à nouveau des profondeurs.

Peu de choses sont connues sur cette ancienne race mais il est connu qu'elle possède une très forte affinité avec la magie. Ses archivistes sont les détenteurs de secrets que tout le monde croyait ... ou préférerait oubliés. Les sanctuaires ophidiens disséminés à travers Aarklash recèlent ainsi des trésors inestimables. Aucun ennemi des Serpents ne peut cependant en témoigner tant ils sont bien gardés. L'élite de l'armée du Serpent y veillent : les Serpentins, meilleurs tireurs d'élites qui soient, ne laissent approcher aucun agresseur et les Vortirans, maîtres dans le combat à deux lames sont un second rempart plus que suffisant pour défendre un sanctuaire.

L'arrivée du Ragnarok rend plus visible la présence des hordes d'esclaves qui servent les Serpents. En effet, étant donné leur faible nombre et le faible intérêt qu'ils éprouvent pour la fécondité, les Serpents ont massivement recours à des Esclaves. Ils contrôlent aisément les esprits faibles grâce à leurs techniques de manipulations mentales. Ces Esclaves leurs sont ainsi totalement dévoués et répondent dans l'instant à chacun de leurs désirs.

D'autres humains viennent grossir les rangs des Serpents. Des êtres sombres qui arrivent à trouver un terrain d'entente avec les ophidiens. On sait peu de choses des Apostats si ce n'est que leur brutalité n'a d'égale que leur manque de conscience.

Pour en connaître plus sur les ophidiens, il faut avoir la chance de rencontrer l'un de leurs Sydions. A la fois juges et bourreaux, infatigables pèlerins, ils sillonnent le continent pour rendre la justice et traquer les ophidiens qui ont brisé l'interdit suprême en assassinant l'un des leurs. Dotés d'un charisme particulier qui leur permet de fréquenter les autres races, ce sont les êtres les plus aventureux de cette race renfermée sur elle-même.

Le plus connu d'entre-eux est sans nul doute S'Érum, suivi comme son ombre par Ayane, sa Syhée. Seuls des fous chercheraient à le rencontrer car nul ne sait jamais quels les sont les desseins d'un ophidien.



Voie d'Alliance

Les combattants du Serpent font partie de l'Alliance des Ténèbres.

L'élément de la Lumière leur est interdit.

Tactiques 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).

Solos du Serpent

Solo/Sydion 10PA

Réservé aux Serpents de VAL supérieure ou égale à 50PA. Interdit aux Mystiques. Confère la classe Sydion au bénéficiaire.

Solo/Rampant 10PT

Réservé aux Esclaves de RES inférieure ou égale à 6 (7 pour les Incarnés). Confère la compétence Éclaireur.

Solo/Disciple de l'Enskēm 15PA

Réservé aux Esclaves non Incarnés. Confère les compétences Mystique-guerrier et Magicien (3/Ténèbres/Enskēm) ainsi que la classe Disciple de l'Enskēm.

Solo/Prophète vicié 10PT

Réservé aux Esclaves non Incarnés. Confère les compétences Mystique-guerrier et Fidèle(2/Vortiris) ainsi que la classe Prophète vicié.



Les combattants du Serpent

Nom	VAL	MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Serviteur ophidien 	10	10	2	2/4	3/5	-	2	1	-	Possédé, Dévotion	1	1	Esclave / -
Esclave ophidien	15	10	3	4/7	3/5	-	3	1	-	Possédé	1	1	Esclave / -
Esclave archer	15	10	3	2/4	2/4	3	3	1	-	Possédé, Arc 4/20	1	1	Esclave / -
Syhée ophidienne	15	10	4	4/5	4/3	-	3	2	-	Possédé, Enchaînement	1	1	Esclave / -
Goule	20	10	3	4/6	4/6	-	6/4	0	-	Contre-attaque, Bretteur	1	1	- / -
Gardien de la discipline 	25	10	4	4/7	4/7	-	4	2	-	Possédé, Fanatique	1	1	Esclave / -
Guerrier ophidien	35	12,5	5	6/8	5/8	-	6/4	4	-	Conscience, Toxique/3	2	1	Serpent / -
Archer ophidien	35	12,5	5	4/5	4/6	4	6/4	4	-	Conscience, Toxique/3, harcèlement, Arc ophidien 6/25	2	1	Serpent / -
Déchu	30	10	4	5/9	4/8	-	5	2	-	Intimidation/DEF, Brutal	1	2	Esclave / -
Aspic	35	12,5	5	6/8	4/6	-	5	2	-	Possédé, Conscience, Toxique/3, Assassin	1	2	Esclave / -
Apostat (la Brute)	45	10	4	6/9	6/9	-	6	3	-	Possédé, Résolution/1, Enchaînement	1	2	- / -
Apostat (le Prudent)	45	10	4	5/10	6/10	-	6	3	-	Possédé, Intimidation/DEF, Contre-attaque	1	2	- / -
Apostat (l'Insensible)	45	10	4	6/10	5/11	-	6	3	-	Possédé, Insensible/3, Immunité/Malus de charge	1	2	- / -
Garde Constrictor 	50	12,5	3	5/11	4/9	-	7/5	5	-	Conscience, Brutal, Féroce	2	2	Serpent / -
Serpentin	50	12,5	5	4/4	4/7	5	6/4	4	-	Conscience, Toxique/1, Aguerri/FOR(tir), Fusil ophidien 8/25	2	2	Serpent / -
Vortiran	65	12,5	6	7/10	6/10	-	8/6	5	-	Conscience, Toxique/1, Contre-attaque, Enchaînement	2	2	Serpent / -
Maldoré	165	15/20	4	6/13	5/13	-	10/8	4	-	Toxique/1, Vol, Énorme, Tueur né, Souffle 10/20	3	3	- / -

Les combattants du Serpent

Nom		VAL	MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Ayane, Syhée ophidienne		40	10	5	6/7	6/5	-	5	3	-	Possédé	1	1	Esclave, Incarné / -
Bregan, Apostat des Ténèbres		80	10	6	7/11	6/11	-	7	4	-	Possédé, Brutal, Intimidation/DEF	1	2	Incarné / -
S'Érum	 	100	12,5	7	6/8	5/8	4	7/5	6	-	Conscience, Toxique/1, Autorité, Harcèlement, Fusil ophidien 8/25	2	2	Serpent, Sydion, Incarné / -
S'Ynaquia		50	12,5	5	4/4	5/5	-	6/4	4	4	Conscience, Toxique/5, Magicien(Ténèbres / Typhonisme)	2	1	Serpent, Incarné / -
S'Ygma		110	12,5	5	4/6	5/7	-	7/5	5	6	Conscience, Toxique/3, Récupération/3, Magicien(Ténèbres, Eau / Typhonisme, Enskēm)	2	2	Serpent, Incarné / -
Draconia		90	10	7	6/7	7/6	-	7	5	4	Commandement, Aguerri/Foi(Vortiris), Mystique-guerrier, Fidèle(Vortiris)	1	2	Incarné / -
Draconia la Maldorée		260	15/20	4	6/13	5/13	-	10/8	7	6	Toxique/1, Vol, Énorme, Tueur né, Souffle 10/20, Commandement, Aguerri/Foi(Voltiris), Mystique-guerrier, Fidèle(Vortiris)	3	3	Incarné / -

Note : Les Classes indiquées en **GRAS** correspondent à des classes qui permettent de bénéficier de capacités spéciales décrites dans la section « Capacités spéciales ».

Les icônes indiquent que le profil bénéficie d'un artefact réservé , d'un sort/miracle réservé  et/ou d'une capacité spéciale 

Affiliations du Serpent

Amathys

Sanctuaire/Amathys (10/15/20/25/30) : Les combattants du sanctuaire Amathys bénéficient de la compétence Insensible/2.

Solo/Fondateur (15) : Réservé à S'Érum. Confère la compétence Commandement ainsi que le solo/Écailles d'Amathys.

Solo/Colère (10) : Réservé aux Serpents. Interdits aux Mystiques. Confère la compétence Furie guerrière.

Solo/Écailles d'Amathys (10) : Réservé aux Serpents. Confère au choix l'équipement Arme sacrée ou Armure sacrée. Si le bénéficiaire est un Sydion, ce solo confère les 2 équipements à la fois.

Reptalis

Sanctuaire/Reptile (0) : Seul des Serpents peuvent-être recrutés dans le Sanctuaire Reptalis.

Solo/Reptile (-5) : Ce solo peu être attribué sur chaque carte représentée à effectif maximum.

Solo/Dragon (15) : Réservé aux Guerriers ophidiens. Confère la compétence Vol et remplace leur MOU par 12,5/17,5.

Solo/Sang de Vortiris (15) : Réservé aux Serpents ayant une VAL de 50PA et plus. Confère la compétence Tueur né.

Estatik

Sanctuaire/Légion Servile (10/15/20/25/30) : Au moins 50% de la VAL de la liste d'armée doit se composer d'Esclaves. Au moins 30% des Esclaves doivent être de rang 1. Les combattants non Incarnés bénéficient de la compétence Renfort. Au lieu de faire revenir les combattants éliminés, le joueur fait revenir des Esclaves ophidiens dont la somme des VAL est inférieure ou égale à la somme des VAL des combattants sensés revenir ce tour-ci. Les Serpents subissent -2,5 en MOU et -1 en INI. Ils bénéficient de la compétence Duc à cuire.

Solo/Garde chiourme (Rang x 10) : Réservé au Commandeur. Confère les compétences Autorité et Commandement. Si le bénéficiaire dispose déjà de l'une de ces compétences, le solo coûte 5PA de moins.

Solo/Asservi de la pénitence (5) : Réservé aux Esclaves. Les bénéficiaires lisent leurs tests dans le TRUC et dans le BIDULE une colonne plus à droite lorsqu'ils sont blessés.

Solo/Asservi de la domination (5) : Réservé aux Esclaves. Les bénéficiaires bénéficient de la compétence Furie guerrière lorsqu'ils sont blessés.

Solo/Asservi de la soumission (5) : Réservé aux Esclaves. Les bénéficiaires bénéficient de la compétence Intimidation/FOR lorsqu'ils sont blessés

Vorpalide

Sanctuaire/Hypnose (10/15/20/25/30) : Avant chaque jet de Tactique, un marqueur Hypnose est acquis par tranche (même incomplète) de 200PA de combattants du Serpent amis présents sur le champ de bataille. Les marqueurs Hypnose sont attribués au début de la phase de corps à corps, à des combattants adverses situés à 20 cm ou moins d'un Serpent. Le combattant ennemi et le Serpent doivent se voir. Les combattants porteurs d'un marqueur Hypnose subissent -1 à leurs caractéristiques d'INI, ATT et DEF jusqu'à la fin du tour. Les marqueurs sont défaussés à la fin du tour.

Solo/Soif Vampirique (5) : Confère la compétence Régénération/6. Chaque test de dégât du combattant qui fait perdre au moins 1PV à un croyant diminue la valeur de la compétence Régénération de 1. A l'issu du test de Régénération, la compétence redevient Régénération/6.

Solo/Danse du Serpent (10) : Réservé aux Guerriers ophidiens. Confère au choix la compétence Aguerri/ATT ou Aguerri/DEF.

Distilium

Sanctuaire/Toxine virulente (Spécial) : Le Commandeur peut dépenser 2 PT pour désigner une troupe adverse avec un marqueur Toxique/X. L'effet toxique est résolu immédiatement et le marqueur est défaussé. Cet effet peut être utilisé X fois par tour, où X est égal au format joué divisé par 100. Cette affiliation coûte DIS du Commandeur*2,5 PA, arrondi au multiple de 5 supérieur. Les combattants du sanctuaire Distilium bénéficient de la compétence Immunité/Toxique.

Solo/Aura Vicié (10) : Réservé aux Serpents ayant une VAL de 50PA ou plus. Les combattants ennemis au contact avec un bénéficiaire à la fin de la phase d'activation reçoivent un marqueur Toxique/4.

Solo/Poison (5) : Réservé aux Esclaves. Confère la compétence Toxique/4.

Solo/Quintessence du venin (10) : Réservé aux Mystiques. Chaque combattant ennemi affecté par une formule mystique du bénéficiaire reçoit un marqueur Toxique/5.



Capacités spéciales

Serviteur ophidien

A la constitution de l'armée, chaque Serviteur ophidien est associé à un Incarné Serpent. Il est associé à la carte de l'Incarné (maximum 3 combattants par carte). S'il se trouve à plus de rang de l'Incarné * 15cm ou si l'Incarné est en déroute ou meurt, le Serviteur ophidien passe en déroute.

Gardien de la discipline

Au début de chaque tour, le gardien de la discipline peut choisir d'activer cette capacité. Tous les Esclaves de rang 1 situés dans un rayon de 15 cm autour du Gardien de la discipline acquièrent les compétences Fanatique et Éphémère/5 jusqu'à la fin du tour.

Disciple de l'Enskēm

Un disciple de l'Enskēm bénéficie de la compétence Récupération/rang lorsqu'il se trouve dans la zone d'effet d'un Sydion.

Garde Constrictor

Un Garde Constrictor bénéficie de la compétence Aguerri/FOR contre une cible à laquelle il inflige des malus de charge. Ce bonus dure tant que les combattants sont au contact.

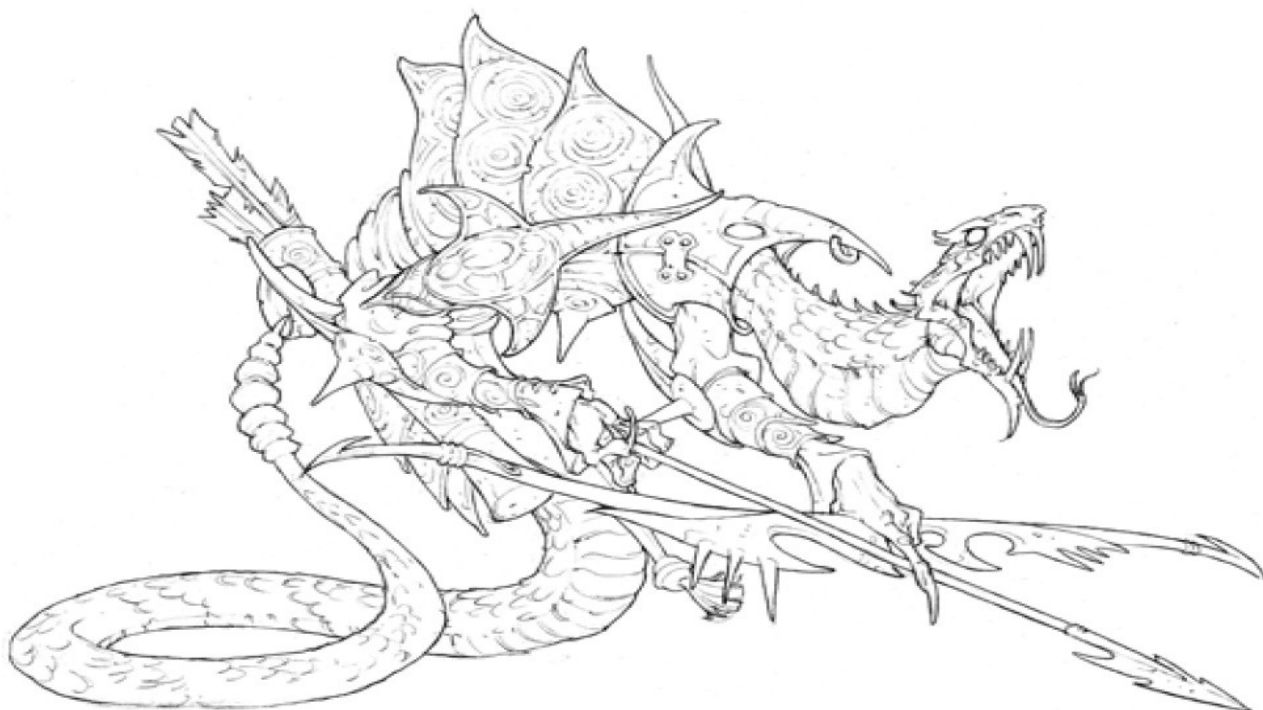
Les adversaires subissant un malus de charge de la part d'un Garde Constrictor sont enserrés dans ses anneaux. Ils subissent des malus de charge doublés tant qu'ils restent au contact du garde Constrictor et ne peuvent tenter de se désengager que par un désengagement en force.

Prophète vicié

Un prophète vicié peut, lors de la récupération de FT, choisir s'il bénéficie de la compétence Iconoclaste ou pas.

Sydion

Un Sydion confère la compétence Aguerri/COU aux combattants du Serpent amis à rang*15cm ou moins de lui.



Artefacts du Serpent

18

Réservé à S'Érum

Coût : 15 PA

Peut effectuer l'action suivante :

Tir avec 18 (Exclusive) : S'Érum effectue un tir d'artillerie légère dont la FOR est 18.

La clé du labyrinthe

Réservé aux Fidèles

Coût : 10 PA

La capacité de la litanie personnelle est augmentée de 6 points.

Croc de Voltiris

Coût : 10 PA

Un test de dégât suite à une attaque au corps à corps ou un tir, qui occasionne au moins 2 dégâts, inflige 1 dégât supplémentaire.

L'ombrelle d'Arikao

Réservé à S'Ygma

Coût : 20 PA

Tous les combattants amis du Serpent dans sa zone de contrôle bénéficient de la compétence Insensible/2. La valeur de la compétence Insensible est augmentée de 1 lorsqu'ils sont ciblés par un sort de Lumière.

Grimoire des mnémosiens

Réservé aux Magiciens

Coût : 5 PA

La capacité du grimoire personnel est augmentée de 3 points.

Lame Vorpale ophidienne

Coût : 10 PA

Les dégâts infligés par le combattant sur un jet de 5 dans le BIDULE sont doublés.

L'orbe de désintégration

Réservé à S'Ygma

Coût : 25 PA

S'Ygma bénéficie de l'action suivante :

Désintégration (cumulative) : S'Ygma peut dépenser de 1 à 5 gemmes et désigner un ennemi qu'il voit dans sa zone de contrôle. Ce combattant subit un test de dégâts d'une FOR égale au triple du nombre de gemmes utilisées. Un combattant qui perd ainsi son dernier point de vie ne peut revenir en jeu d'aucune manière.

