



les studios du dragon rose

LE SCORPION

LIVRE D'ARMÉE POUR MONCON'F

PAR BERF ET JUGGER

Sommaire

Chapitre 1 : Univers.....	3
Chapitre 2 : Règles spéciales.....	4
1/Règles spéciales.....	4
2/Équipements.....	5
3/Artefacts.....	5
4/Traitements.....	6
5/Tactiques du Scorpion.....	6
6/Récupération mystique.....	6
Chapitre 3 : Les Combattants.....	7
1/Les combattants de Rang 1.....	7
2/Les combattants de Rang 2.....	8
3/Les combattants Mystiques.....	8
4/Les incarnés.....	9
Chapitre 4 : Affiliations.....	11
1/Laboratoire de Shamir.....	11
2/Laboratoire de Danakil.....	11
3/Laboratoire de Theben.....	11
4/Laboratoire SO78.....	12
Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....	13
1/Sortilèges.....	13
2/Miracles.....	13

Chapitre 1 : Univers

Bientôt...

Chapitre 2 : Règles spéciales

Ce chapitre comporte toutes les règles spéciales de vos troupes. Il comporte également une liste des équipements spéciaux et une listes d'artefacts pour vos incarnés.

1/Règles spéciales

Aberration Alchimique : Un combattant doté de cette capacité reçoit un marqueur à chaque fois qu'il élimine un combattant ennemi (maximum 5 marqueurs). Il peut utiliser ces marqueurs à tout moment, de la même façon que des doses de « Mutagène ». Les restrictions concernant les doses de « Mutagène » s'appliquent à ces marqueurs.

Le Dominateur : Les Kératis amis bénéficient d'un bonus de +1 à leur score de COU et DIS ainsi qu'à leur valeur d'Effrayant/X, tant qu'ils se trouvent à 15 cm ou moins d'un combattant doté de cette capacité.

Echo psychique : N'importe quel combattant doté de la capacité « Maîtres de l'Esprit » peut se servir d'un combattant ami doté de la capacité Echo psychique présent à 15 cm ou moins comme d'un relais lors de l'utilisation d'une faculté psychique. Ils n'ont pas besoin d'être dans la ligne de vue l'un de l'autre. Considérez que la faculté est activée depuis la position du combattant doté de l'Echo psychique en terme de portée (rayon de 15 cm) et de ligne de vue. Un combattant doté de cette capacité peut servir de relais plusieurs fois par tour et à des combattants différents. De plus, s'il est la cible d'une faculté psychique (cf Maîtres de l'Esprit), la difficulté de la faculté est baissée d'un point.

Eminences d'Arh-Tolth : au début de la partie, choisissez une aura parmi celles proposées ci-dessous pour chaque combattant doté de cette capacité. Une aura affecte tous les Incarnés amis présents à 20 cm ou moins du combattant doté de cette capacité. Les auras identiques ne se cumulent pas.

Aura de préservation : Instinct de survie/4

Aura de domination : +1 en COU et DIS

Aura de dévotion : Féal/1

Iconoclaste : Les Prêtres du Scorpion dotés de cette capacité ne prennent pas en considération les croyants alliés pour récupérer des points de FT. À la place ils considèrent les croyants ennemis pour le calcul de récupération des points de FT.

Maîtres de l'Esprit : Un combattant doté de cette capacité peut, pendant de son activation, avoir recours à l'une des quatre facultés psychiques

décrites ci-dessous. Pour cela, il ne doit pas effectuer une Action autre que « Marche », « Course », « Engagement », « Tir », « Retraite », « Baston » ou « Se reposer ». Une faculté doit cibler un combattant (ami ou ennemi, selon la faculté choisie) à 15 cm ou moins et dans la ligne de vue du combattant doté de cette capacité. Il ne peut pas se cibler lui-même. Un combattant ne peut pas être ciblé plusieurs fois par la même faculté. Une faculté s'active au moyen d'un test de DIS, dont la difficulté en mentionnée après le nom de la faculté. Plusieurs facultés peuvent être activées par un même combattant lors de son activation, mais chaque faculté voit sa difficulté augmentée de 1 après la première. Un échec au test de DIS lors d'une tentative d'activation d'une faculté interdit l'utilisation des facultés jusqu'au tour suivant. Le combattant doté de cette capacité est, de plus, Sonné.

Intimidation (Spécial) : ciblez un combattant ennemi et effectuez un test de DIS en opposition. Si le résultat est une égalité ou que vous l'emportez, la cible devra placer un dé en défense lors de chaque corps à corps du tour. Elle ne peut pas avoir recours à un effet de jeu allant à l'encontre de cette faculté.

Conservation (6) : un combattant ami bénéficie de la compétence Instinct de survie/5 jusqu'à la fin du tour. S'il dispose déjà de cette compétence, la valeur est baissée de 1.

Riposte (X) : un combattant ami bénéficie de la compétence Contre-attaque jusqu'à la fin du tour. X est égale à la DEF de la cible x2.

Rage (X) : un combattant ami bénéficie de la compétence Charge bestiale jusqu'à la fin du tour. X est égale à la FOR de la cible.

Gardiens de Danakil : Un combattant doté de cette capacité gagne la compétence Acharné dès qu'il utilise une, ou plus, dose de « Mutagène » pour augmenter sa RES.

Rage du Désert : Un combattant doté de cette capacité gagne la compétence « Implacable/1 » lorsqu'il utilise une, ou davantage, dose de « Mutagène ». De plus, la valeur d'Implacable/X issue de cette capacité augmente de 1 à chaque fois que le combattant élimine un adversaire en un seul coup. Il n'y a virtuellement pas de limite au nombre maximum de Mouvement de poursuite grâce à cette capacité.

Rôleurs de Shamir : Chaque fois qu'un combattant doté de cette capacité élimine un adversaire au corps à corps, il peut choisir d'augmenter l'une de ses caractéristiques d'INI, ATT, FOR, DEF ou RES si l'adversaire qu'il a éliminé disposait d'une valeur supérieure à la sienne dans la caractéristique choisie. Ces augmentations sont permanentes. Sinon, il peut décider de récupérer immédiatement une gemme de Ténèbres.

Servantes Pourpres : Un combattant doté de cette capacité rapporte une dose de « Mutagène » à un Prêtre du Scorpion ami, au choix du joueur, situé à 10 cm ou moins. Seul le Prêtre peut utiliser cette dose. De plus, tout Incarné du Scorpion ami peut, une fois par tour, transférer les blessures reçues suite à une attaque ou un tir sur un combattant ami doté de cette capacité et situé à 10 cm ou moins.

2/Équipements

Arbalète des sables : arme de tir, normal. Portée maximum : 45 cm. Force : 6. Tir d'assaut.

Arbalète neurale : arme de tir, normal. Portée maximum : 60 cm. Force : 5.

L'Aspic : arme de tir, normal. Portée maximum : 30 cm. Force : 5. Tir d'assaut. Les tirs effectués avec cette arme bénéficient de la compétence Toxique/4.

Cape de reptation : un combattant doté de cet équipement gagne la compétence Lévitiation. Il ignore également les pénalités concernant les incantations et la récupération de mana pour les Magiciens au corps à corps.

Crâne des âmes : un combattant doté de cet équipement peut l'utiliser une fois par tour, à n'importe quel moment de son activation. La portée du Crâne est de 15 cm (ligne de vue requise) et son activation requiert des gemmes de Ténèbres. L'un des trois effets suivants peut être choisi :

- *Eloigne-toi !* : la cible doit être un adversaire au contact du porteur. Elle se désengage immédiatement et automatiquement, même si le contact est dû à une Action effectuée lors de la Phase Tactique en cours, et se déplace de 10 cm dans une direction au choix du joueur Scorpion. La cible ne peut pas entrer en contact avec un adversaire, ni quitter la table. Coût: X gemmes correspondant au score de DIS de la cible.
- *Ne te défends pas !* : l'ennemi ciblé doit placé tous ses dés de combat en attaque lors de la prochaine Phase de Combat. Cet effet n'affecte pas les dés de combats issus de sortilèges, miracles, équipements ou artefacts. Coût : X gemmes correspondant au score de DEF de la cible.
- *Baisse les armes !* : l'ennemi ciblé perd un dé de combat lors la prochaine Phase de Combat. X gemmes correspondant au score de COU de la cible.

Epée-hache : un combattant doté de cet équipement lit les résultats 3 comme des 4 dans le Tableau de Blessures, au corps à corps uniquement.

Hallebarde : S'il n'est pas en contact avec un combattant ennemi, un combattant doté d'une hallebarde fait bénéficier d'un bonus de +1 pour les

tests d'attaque d'un combattant allié à son contact.

L'Homoncule : un combattant doté de cet équipement ignore la restriction de rang pour augmenter ses caractéristiques avec des doses de « Mutagène ». Cependant, s'il dépasse cette restriction, il récupérera des gemmes sur 5+ au lieu de 4+ lors de la prochaine Phase de récupération mystique.

Lame dorsale/X : un combattant doté de cet équipement gagne X dés de combat automatiquement placés en attaque, même après un désengagement raté. Les dés issus de cet équipement sont utilisés normalement avec les exceptions suivantes : la FOR d'une Lame dorsale est de 6 et ne peut être modifiée en aucune façon, même par les malus de blessure ; une Lame dorsale ne peut pas être utilisée pour effectuer un Coup de maître ; une Lame dorsale ne peut pas être annulée par quelque effet que ce soit (compétence Feinte, Armure d'Allmoon, ...).

Module Phemera : un combattant avec cet équipement peut décider d'exploser lors de la Phase de résolution des effets négatifs. Tous les combattants dans un rayon de 5 cm subissent une touche de FOR 5, avec un seuil d'attaque égal au nombre de PV restant au combattant au moment de son explosion (PV restant +1 pour les combattants au contact socle à socle, la compétence Toxique/X s'applique le cas échéant). L'explosion a lieu automatiquement si le combattant est tué. Une fois qu'il a explosé, le combattant est éliminé et ne pourra plus revenir en jeu d'aucune façon.

Oriflamme de Shamir : une fois par partie, le porteur de cette équipement peut déclencher son pouvoir. Pour cela, il ne peut effectuer qu'une Action « Se reposer ». Toutes les lignes de vue sont coupées dans un rayon de 25 cm autour du porteur. Le terrain est considéré comme difficile dans ce même rayon. Les combattants du Scorpion amis ne sont pas affectés par ces effets.

Instrument ou Étendard : Un combattant doté d'un instrument ou d'un étendard peut former un état-major (voir règles, page 16). De plus les combattants situés à 20 cm ou moins d'un combattant doté d'un étendard peut relancer une fois par tour son test de COU lorsqu'il tente de se rallier (phase d'Entretien, ralliement). Enfin, un combattant peut relancer une fois par tour le test de DIS pour déterminer le tacticien si il se trouve à 15 cm ou moins d'un combattant doté d'un Instrument.

3/Artefacts

Les artefacts peuvent être attribués aux incarnés seulement (voir règles, page 24).

Masque hémostite : Seul un Incarné Magicien peut posséder cet artefact. Il perd son statut de

Magicien et devient un Guerrier-mage (il conserve la maîtrise de ses éléments ainsi que son niveau mystique) avec tous les avantages et inconvénient que cela implique (voir livret de règle p.8, paragraphe 12). 10 points.

Clystère alchimique : Seul un Incarné Arcaniste peut recevoir cet artefact. A chaque fois qu'il tue un adversaire au corps à corps, il peut décider de le cloner grâce à cet artefact. Dépensez X gemmes de Ténèbres (X est égal au coût de l'ennemi éliminé, divisé par 10 et arrondi au supérieur). Le clone ainsi créé dispose des mêmes caractéristiques que l'ennemi éliminé et gagne la compétence Mutagène/1, mais ne dispose pas de ces compétences, ni de ses artefacts, règles spéciales, équipements ou solos. Le clone est activé avec l'Arcaniste qui l'a créé. Il n'y pas de limite au nombre de clones ainsi créé, ce qui peut amener la carte de l'Arcaniste à représenter plus de trois combattants. 15 points.

Armure symbiotique : Un Incarné doté de cet artefact ignore le premier jet de Blessure à son encounter. 10 points.

Lame de Shekara : Seul un Incarné non-Mystique peut posséder cet artefact. Il lance deux dés lors de ses tests d'INI au corps à corps et conserve le résultat qui lui convient. 10 points.

Compagnon des Tourments : Seul un Incarné Prêtre peut posséder cet artefact. A chaque fois qu'une Blessure est infligée dans un rayon de 10 cm du porteur, lancez un D6. Sur un 4+ vous générez un point de FT, stocké dans l'artefact (Max. 6 points). Ces points ne disparaissent pas lors de la phase de Résolution des effets négatifs. 10 points.

4/Traitements

Les Traitements permettent de doter vos combattants de certaines capacités particulières. Un Traitement est attribué à une carte (le coût n'est donc payé qu'une fois) et tous les combattants de cette carte bénéficient de ses effets. Une carte ne peut recevoir qu'un seul Traitement. Un Traitement n'est pas un artefact et, sauf indication contraire, il peut être attribué à n'importe quel combattant de l'armée doté de la compétence Mutagène/X. Enfin, pour pouvoir bénéficier d'un Traitement, un combattant doit dépenser une dose de « Mutagène ». Un Traitement doit être activé à chaque tour, si le joueur souhaite en bénéficier.

Traitement Atlas : lancez un D6. Le résultat indique le nombre de points bonus attribuables aux caractéristiques de FOR et/ou RES, et uniquement à celles-ci. Ignorez toute restriction quant au nombre de points attribuables à une caractéristique. 10 points.

Traitement Antiome : le combattant bénéficie de la compétence « Enchaînement ». Réservez aux

combattants dont le rang porte la mention « Créature ». 10 points

Traitement Anthémis : le combattant bénéficie de la compétence Furie guerrière. Interdit aux combattants dont le rang porte la mention « Créature ». 10 points.

Traitement Oculus : le combattant bénéficie de la compétence « Conscience ». De plus, s'il dispose de la compétence « Tireur/X », il ignore les malus de portée lorsqu'il tire. Réservez aux Incarnés. 10 points.

Traitement Sanguin : le combattant bénéficie de la compétence Régénération/5. 15 points.

5/Tactiques du Scorpion

Raid • Spécial • Regarde derrière toi! • Vous pouvez mettre de côté une carte avant le déploiement. Les combattants associés ne sont pas déployés. Vous pourrez les faire rentrer en jeu en utilisant cette Tactique lors de votre premier Tour de parole de n'importe quelle Phase tactique à partir du deuxième tour. A ce moment-là payez 6-X PS, où X est égal au nombre de combattants représentés par la carte mise de côté. Ils arrivent par un bord de Table déterminé par un D6 : 1 à 3, votre côté droit ; 4 à 6, votre côté gauche. Vous pouvez choisir librement le point d'entrée pour chaque combattant une fois le côté déterminé. Activez la carte immédiatement et réintégrez-la à votre pile pour la suite du jeu. Les combattants dotés de la compétence « Éclaireur » ne peuvent pas utiliser cette compétence s'ils entrent sur la table avec cette Tactique. Tant qu'elle est de côté, la carte ainsi que les combattants qui y sont associés ne peuvent être à l'origine ni être la cible d'un autre effet de jeu que cette tactique.

Mirage • 1 • Approche encore un peu • jusqu'à la fin du tour, votre adversaire ne pourra plus effectuer aucune mesure avant de résoudre quelque action que ce soit à moins qu'il ne paye 2 PS. Vous ne pouvez utiliser cette tactique qu'une fois par tour.

6/Récupération mystique

Lors de son activation un Arcaniste du Scorpion peut dépenser des doses de « Mutagène » pour récupérer des gemmes de Ténèbres. Pour chaque dose ainsi dépensée le joueur lance 1D6. Sur un résultat de 4 ou plus l'Arcaniste récupère 1 gemme de Ténèbres. Un même Arcaniste peut au maximum dépenser 3 doses pour cet effet (et donc récupérer au maximum 3 gemmes).

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Hallebardier 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	2/5	2/4	2	3	

Rang: 1, Scorpion.
Compétences: Mutagène/1.
Équipements: Hallebarde.

Clone 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/4	2/5	2	3	

Rang: 1, Scorpion.
Compétences: Mutagène/1.
Équipements: Aucun.

Peste de Chair 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	2/4	2/3	-	-	

Rang: 1, Scorpion.
Compétences: Mutagène/1, Construct.
Équipements: Module Phéméra.

Servante Pourpre 10 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	2/3	2/4	1	3	

Rang: 1, Scorpion.
Compétences: Mutagène/0, Soins/2, Martyr/4.
Équipements: Aucun.
Règle spéciale: Servantes Pourpres.

Arbalétrier 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	2/3	2/4	2	3	

Rang: 1, Scorpion.
Compétences: Mutagène/1, Tireur/3.
Équipements: Arbalète des Sables (6/45).

Vétéran alchimique 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/5	2/5	3	3	

Rang: 1, Scorpion.
Compétences: Mutagène/1, Instinct de Survie/5.
Équipements: Aucun.

Porte-Étendard 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/4	2/4	3	3	

Rang: 1, Scorpion.
Compétences: Mutagène/1.
Équipements: Étendard.

Musicien 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/4	2/4	2	4	

Rang: 1, Scorpion.
Compétences: Mutagène/1.
Équipements: Instrument.

Guerrier de l'Aube 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/7	3/7	2	4	

Rang: 1, Scorpion.
Compétences: Mutagène/1.
Équipements: Épée-hache.

Hybrid 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/6	2/6	3	3	

Rang: 1, Scorpion.
Compétences: Mutagène/1, Tireur/3.
Équipements: Arbalète Neurale (5/60).

Clone Belisarius 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/8	4/6	2	4	

Rang: 1, Scorpion.
Compétences: Mutagène/1, Toxique/5, Contre-Attaque.
Équipements: Aucun.

Tigre du Scorpion							45 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
17,5	4	5/8	2/7	3	0		
<i>Rang:</i> 1, Scorpion, Créature. <i>Compétences:</i> Charge Bestiale, Furie Guerrière, Conscience, Bond, Effrayant/7 <i>Équipements:</i> Aucun.							

2/Les combattants de Rang 2

Kératis							30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	2	4/9	2/7	3	3		
<i>Rang:</i> 2, Scorpion. <i>Compétences:</i> Mutagène/2, Effrayant/6, Brute Epaisse. <i>Équipements:</i> Aucun.							

Neuromancien							30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	3	4/6	3/7	3	4		
<i>Rang:</i> 2, Scorpion. <i>Compétences:</i> Mutagène/2, Tireur/3, Instinct de Survie/4. <i>Équipements:</i> Arbalète Neurale (5/60). <i>Règle spéciale:</i> Maîtres de l'Esprit.							

Skorize							35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	4	4/6	3/7	3	4		
<i>Rang:</i> 2, Scorpion. <i>Compétences:</i> Mutagène/1, Éclaireur, Acharné. <i>Équipements:</i> Lame dorsale/1.							

Centurus							55 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	3	5/9	4/9	5	3		
<i>Rang:</i> 2, Scorpion. <i>Compétences:</i> Mutagène/2, Effrayant/6, Possédé. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> Écho psychique.							

Clone Dasyatis							85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
15	3	5/10	2/9	4	0		
<i>Rang:</i> 2, Scorpion, Créature. <i>Compétences:</i> Mutagène/1, Effrayant/8, Dur à cuire, Tueur Né. <i>Équipements:</i> Aucun.							

Némésis							85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
15	4	5/9	4/8	4	0		
<i>Rang:</i> 2, Scorpion, Créature. <i>Compétences:</i> Mutagène/0, Effrayant/7, Éclaireur, Tueur Né, Construct. <i>Équipements:</i> Aucun.							

Néfarius							100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
17,5	4	6/11	3/10	-	-		
<i>Rang:</i> 2, Scorpion, Créature. <i>Compétences:</i> Mutagène/1, Effrayant/8, Dur à cuire, Tueur Né. <i>Équipements:</i> Aucun.							

Aberration							120 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
20	4	6/11	4/9	-	-		
<i>Rang:</i> 2, Scorpion, Créature. <i>Compétences:</i> Mutagène/0, Effrayant/8, Acharné, Tueur Né, Construct, Charge Bestiale. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> Aberration alchimique.							

3/Les combattants Mystiques

Biopsiste							30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
10	4	4/8	3/5	3	4		
<i>Rang:</i> 1, Scorpion. <i>Compétences:</i> Mutagène/1, Éclaireur, Guerrier-Mage des Ténèbres/1. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> Rôdeur de Shamir.							

Vicaire						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/4	4/6	3	5	
<i>Rang:</i> 1, Scorpion. <i>Compétences:</i> Mutagène/1, Toxique/5, Moine-Guerrier/1. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle spéciale:</i> Eminence d'Arh-Tolth, Iconoclaste.						

4/ Les incarnés

Kheris						40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/6	4/5	3	5	
<i>Rang:</i> 1, Scorpion, Incarné. <i>Compétences:</i> Mutagène/1, Commandement. <i>Équipements:</i> Aucun.						

Vargas Metatron						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	4/7	4/6	4	5	
<i>Rang:</i> 1, Scorpion, Incarné. <i>Compétences:</i> Mutagène/1, Commandement. <i>Équipements:</i> Hallebarde.						

Vargas MégaThon						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/7	4/7	4	6	
<i>Rang:</i> 1, Scorpion, Incarné. <i>Compétences:</i> Mutagène/1, Instinct de Survie/5, Commandement. <i>Équipements:</i> Hallebarde.						

Sethin						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/7	4/7	4	5	
<i>Rang:</i> 1, Scorpion, Incarné. <i>Compétences:</i> Mutagène/1, Bretteur, Brutal, Instinct de Survie/5. <i>Équipements:</i> Épée-Hache.						

Ysis la Vipère du Désert						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	5/7	4/6	5	4	
<i>Rang:</i> 1, Scorpion, Incarné. <i>Compétences:</i> Mutagène/2, Tireur/4, Bravoure, Assassin, Toxique/4. <i>Équipements:</i> Arbalète des Sables (6/45).						

Arkeon Sanath						85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	6/7	5/8	6	5	
<i>Rang:</i> 2, Scorpion, Incarné. <i>Compétences:</i> Mutagène/3, Brute Épaisse. <i>Équipements:</i> Épée-Hache. <i>Règle Spéciale:</i> Rage du Désert.						

Sin Assyris						85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	5	5/7	5/8	5	5	
<i>Rang:</i> 2, Scorpion, Incarné. <i>Compétences:</i> Mutagène/2, Bravoure, Ambidextre, Tireur/4. <i>Équipements:</i> l'Aspic (5/30).						

Cypher Lukan						115 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	6/11	4/9	6	5	
<i>Rang:</i> 2, Scorpion, Incarné. <i>Compétences:</i> Mutagène/2, Dur à cuire, Brute Épaisse, Effrayant/7. <i>Équipements:</i> Aucun. <i>Règle Spéciale:</i> Le Dominateur.						

Kayle Kartan						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	3/7	4	5	
<i>Rang:</i> 1, Scorpion, Incarné. <i>Compétences:</i> Magicien des Ténèbres/2, Mutagène/1, Effrayant/5. <i>Sortilège réservé :</i> Injection Suspecte ● 2 ● Réservé ● Un combattant ami ● Contact ● <i>A l'insu de son plein gré</i> ● Lancez 1D6 et suivant le résultat appliquez l'effet suivant à la cible: 1: Aucun effet 2-3: La cible acquiert « Bond » jusqu'à la fin du tour. 4-5: La cible acquiert « Féroce » jusqu'à la fin du tour. 6: La cible acquiert « Possédé » jusqu'à la fin du tour.						

Salias Yesod						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	6/7	5/6	4	4	

Rang: 1, Scorpion, Incarné.
Compétences: Guerrier-Mage des Ténèbres/1, Mutagène/2, Immunité/Peur, Éclaireur.
Équipements: Homoncule.
Sortilège réservé : **Tétanie** • X • Réservé • Un combattant ennemi • Contact • *La souffrance n'est jamais vaine* • X est égal à la RES de la cible. La cible ne peut faire qu'une Action « Se reposer » si elle n'a pas déjà été activée. Elle n'est plus considérée comme un ennemi "actif", vous pouvez l'ignorer si c'est l'ennemi le plus proche lors d'un tir et son contact n'est plus synonyme d'engagement, vous pouvez donc vous déplacer normalement. Il n'est pas possible de le combattre et son contact n'est pas comptabilisé dans l'attribution des dés de combat. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.

Sassia Samaris						75 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/4	4/5	4	5	

Rang: 1, Scorpion, Incarné.
Compétences: Magicien des Ténèbres et de la Terre/3, Mutagène/2.
Sortilège réservé : **Souffle du Désert** • 3 • Réservé • Spécial • Spécial • *Avis de Tempête* • Lors de la prochaine phase de combat tous les combattants, amis et ennemis, se trouvant dans un rayon de 10 cm autour de Sasia n'effectueront aucun combat. De plus aucune ligne de vue n'est valide si elle doit traverser la zone de 10 cm autour de Sasia Samaris jusqu'à la fin du tour.

Kayle Kartan II						85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/4	3/7	4	6	

Rang: 1, Scorpion, Incarné.
Compétences: Magicien des Ténèbres et du Feu/3, Mutagène/2, Effrayant/6.
Équipements: Lames dorsales/1, Crâne des âmes.
Sortilège réservé : **Injection Suspecte** • 2 • Réservé • Un combattant ami • Contact • *A l'insu de son plein gré* • Lancez 1D6 et suivant le résultat appliquez l'effet suivant à la cible:
 1: Aucun effet
 2-3: La cible acquiert « Bond » jusqu'à la fin du tour.
 4-5: La cible acquiert « Féroce » jusqu'à la fin du tour.
 6: La cible acquiert « Possédé » jusqu'à la fin du tour.

Sasia Samaris II						130 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	3/4	4/6	4	5	

Rang: 1, Scorpion, Incarné.
Compétences: Magicien des Ténèbres et de la Terre/3, Mutagène/2, Effrayant/7.
Équipements: Lames dorsales/2, Cape de Reptation.
Sortilège réservé : **Attaque symbiotique** • 5 • Réservé • Un combattant ennemi • Contact • *De Cape et de Crocs* • La cible effectue 2 tests de DEF de difficulté 7. Si elle obtient 2 succès, la cible ne subit aucun dommage. Si elle en obtient 1 seul, la cible perd 2 PV. Sinon la cible est tuée immédiatement (de plus la compétence « Acharné » ne s'applique pas dans ce cas).

Sykho Volesterus						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	3/3	3/4	4	6	

Rang: 1, Scorpion, Incarné.
Compétences: Fidèle/2, Effrayant/5, Mutagène/1.
Règle Spéciale: Iconoclaste.
Miracle réservé : **Lacération encéphale** • X • Réservé • Un combattant ennemi • *T'as la grosse tête* • La cible subit une attaque dont le seuil de Blessures est égale au nombre de points de FT de Sykho au moment où il a appelé ce miracle moins la DIS de la cible. Le seuil d'attaque est égal à X. Si la cible perd un PV, elle perd aussitôt les Compétences Commandement et Conscience jusqu'à la fin du tour. Ce miracle est sans effet sur les Constructs, les Morts-Vivants et les Êtres Immortels.

Claudia Nesselith						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	3/4	3/6	6	6	

Rang: 1, Scorpion, Incarné.
Compétences: Fidèle/3, Possédé, Mutagène/2.
Règle Spéciale: Iconoclaste.
Miracle réservé : **Caresse d'Arh-Tolth** • X • Réservé • Un combattant ami • *Arh-Tolth est miséricordieux* • La cible est soigné d'une blessure pas tranche de 2X points de FT dépensés pour le lancement de ce miracle (maximum 2 blessures soignées).

Chapitre 4 : Affiliations

1/Laboratoire de Shamir

Rituel de l'Aube (Affiliation): Votre adversaire effectue sa pile d'activation normalement mais devra placer toutes ses cartes face visible dans la pile. 15 points.

Maître de Shamir (Solo): Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné Prêtre. Il acquiert la compétence « Commandement ». 15 Points.

Clones de série (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Clone, Hallebardier, Arbalétrier ou Vétéran alchimique. Il acquiert Renfort/1. 5 Points.

Chaplain des clones (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Prêtre. Il perd la règle spéciale Iconoclaste s'il la possède. Les combattants dont le rang porte la mention « Créature » ne sont pas pour autant considérés comme des croyants pour ce combattant. 10 Points.

Combattants réservés :

Tigre de Shamir						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
17,5	4	5/8	2/7	4	1	
<i>Rang:</i> 1, Scorpion, Créature, Shamir.						
<i>Compétences:</i> Mutagène/1, Charge Bestiale, Implacable/1, Conscience, Bond, Effrayant/7						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

2/Laboratoire de Danakil

Mutagène stabilisé (Affiliation) : Tous les combattants amis peuvent augmenter leurs caractéristiques de « Rang +1 » au lieu de « Rang » lorsqu'il utilise des doses de « Mutagène ». Néanmoins vous récoltez une dose de moins que normalement pour chaque tranche de 6 doses (même incomplète) lors du calcul des doses de Mutagène. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Aura alchimique (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à votre Commandeur s'il possède la compétence « Commandement ». Vous pouvez dépenser une dose de « Mutagène » pour que les combattants amis présent dans l'air d'effet de la compétence « Commandement » (y compris celle de l'état-major le cas échéant) bénéficient de la compétence Bravoure ou pour augmenter l'aire d'effet de cette compétence de 15 cm. Vous ne pouvez cependant pas bénéficier des deux effets en même temps. 10 Points.

Sang des Piliers (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné ou combattant de rang 2 et qui n'est pas une « Créature ». Vous pouvez dépenser pour ce combattant une dose de « Mutagène » avant la fin de la phase de Combat pour qu'il acquiert la compétence « Régénération/4 » jusqu'à la fin du tour. 10 Points.

Inexorable (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné et qui n'est pas une « Créature ». Vous pouvez augmenter le MOU du combattant avec des doses de « Mutagène ». Une dose ajoute 2,5 à cette caractéristique au lieu de 1. Néanmoins l'augmentation compte pour un pour les restrictions de la compétence « Mutagène ». 10 Points.

Combattants réservés :

Thissan Ka						115 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	6/7	5/9	7	7	
<i>Rang:</i> 2, Scorpion, Incarné, Danakil.						
<i>Compétences:</i> Mutagène/2, Commandement, Brutal.						
<i>Équipements:</i> Épée-Hache.						
<i>Règle Spéciale:</i> Gardiens de Danakil.						

Sentinelle de Danakil						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/7	3/7	3	5	
<i>Rang:</i> 2, Scorpion, Danakil.						
<i>Compétences:</i> Mutagène/2, Dur à cuire.						
<i>Équipements:</i> Épée-Hache.						
<i>Règle Spéciale:</i> Gardiens de Danakil.						

3/Laboratoire de Theben

Cité du Dernier Souffle (Affiliation) : Vous bénéficiez d'une dose de « Mutagène » en plus pour chaque tranche, même incomplète, de 100 points d'armée encore présent sur la table. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Nouveau protocole (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant. Il peut utiliser n'importe quel Traitement, même ceux auxquels il n'aurait normalement pas accès. 5 Points.

Science impie (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Arcaniste. Il acquiert la maîtrise d'un élément au choix parmi l'Eau, la Terre ou le Feu. 10 Points.

Géno-technicien (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Arcaniste. Il peut utiliser, personnellement, des doses de « Mutagène » comme des gemmes de Ténèbres et vice versa. 20 Points.

Combattants réservés :

Garde Dasyatis						85 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
15	3	5/10	3/9	5	0	
<i>Rang:</i> 2, Scorpion, Créature, Danakil.						
<i>Compétences:</i> Mutagène/1, Effrayant/9, Acharné, Tueur Né.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

4/Laboratoire SO78

Expérimentations (Affiliation) : Tous les combattants amis dotés de la mention « Créature » dans leur rang gagnent la compétence « Mutagène/1 » ou augmente la valeur de cette compétence de 1. 5 points par groupe de « Créature » incorporé à l'armée.

Monstruosité (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant doté de la mention « Créature » dans son rang. Il peut utiliser des doses de Mutagène pour augmenter sa valeur d'Effrayant/X, s'il possède cette compétence. 10 Points.

Parasite psychique (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non « Créature » et non « construct ». Il gagne Possédé et la règle spéciale Écho psychique. En contrepartie, sa DIS devient égale à 0. 10 Points.

Greffes expérimentales (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant de Rang 1. Il choisit l'un des effets suivants :

- Il acquiert l'équipement Lame dorsale/1
- Il acquiert la compétence « Régénération/4 »
- Il acquiert la compétence « Toxique/5 ».

10 points.

Combattants réservés :

Furie Pourpre						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	4/5	5/6	3	2	
<i>Rang:</i> 1, Scorpion, SO78.						
<i>Compétences:</i> Mutagène/1, Contre-Attaque, Feinte, Fanatisme.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

Azhyan Adjaran						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	5/6	4/7	5	6	
<i>Rang:</i> 1, Scorpion, Incarné, SO78.						
<i>Compétences:</i> Mutagène/2, Tireur/3, Instinct de Survie/4, Commandement.						
<i>Équipements:</i> Arbalète Neurale (5/60).						
<i>Règle Spéciale:</i> Maître de l'Esprit.						

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

Les sortilèges de l'armée du Scorpion ont pour élément les Ténèbres.

- x **Reconstitution génétique** • 2 • niveau 1 • un combattant ami • 15 cm • *Ca ira mieux* • La cible doit disposer de la compétence « Mutagène/X ». Elle peut utiliser une et une seule dose de « Mutagène » pour se soigner une blessure.
- x **Œil du chasseur** • 2 • niveau 1 • L'Arcaniste • spéciale • *Je vous surveille* • L'Arcaniste est considéré comme ayant une ligne de vue sur n'importe quel point du champ de bataille pour sa prochain incantation. La portée du prochain sortilège devient aussi « 60 cm », sauf pour les sortilèges qui indiquent « contact ».
- x **Sérum d'assimilation** • 1 • niveau 1 • un combattant ami • 15 cm • *Aidons ton métabolisme* • La cible obtient deux points bonus au lieu d'un lorsqu'elle utilise sa première dose de « Mutagène » lors du tour en cours.
- x **Altération génétique** • 2 • niveau 1 • un combattant ami • 15 cm • *Tu seras mon cobaye* • La cible peut baisser sa FOR de 1 ou 2 points pour augmenter d'autant sa RES, ou vice versa, jusqu'à la fin du tour. Ce sortilège peut-être entretenu pour 1 gemme de Ténèbres.
- x **Coup de grâce** • 6 • niveau 2 • un combattant ami • 10 cm • *Finis-le* • Quand la cible effectuera avec succès sa prochaine attaque au corps à corps lors de ce tour, la RES de sa cible sera égale à 0.
- x **Phéromones de démence** • 3 • niveau 2 • un combattant ami • 10 cm • *Ça les rendra fous* • La cible ainsi que tout combattant ami ou ennemi à son contact doivent passer un test de DIS de difficulté 7. Ceux qui échouent placeront leurs dés de combat du tour selon la volonté de leur adversaire (vous pourrez placer les dés des combattants ennemis ayant échoué et votre adversaire fera de même avec vos combattants ayant échoué).
- x **Silice plasmatique** • 2 • niveau 2 • un combattant ami • 10 cm • *Le sable boira ton sang* • La cible augmente sa Puissance de 1 point. De plus, sa RES augmente d'un

nombre de points égal à son nombre de Blessures. Ce sortilège peut être entretenu pour 2 gemmes de Ténèbres.

- x **Ivresse des Ténèbres** • 3 • niveau 2 • un combattant ami • 15 cm • *Il faut te recycler* • La cible est immédiatement éliminée, sans possibilité de revenir en jeu. Vous gagnez un nombre de doses de « Mutagène » égal au rang de la cible (rang +1 si la cible était un Incarné).
- x **Orbe de noirceur** • 2 • niveau 2 • un combattant ami • 10 cm • *Ô Ténèbres impénétrables* • La cible gagne la compétence Insensible/1 (Insensible/2 contre les sorts lancés avec des gemmes de Lumière). Ce sortilège peut être entretenu pour 1 gemme de Ténèbres.
- x **Tumescence ténébreuse** • 3 • niveau 2 • un combattant ennemi • 15 cm • *C'est une blessure superficielle* • Les malus de blessures de la cible sont doublés.
- x **Abomination humaine** • 6 • niveau 3 • un combattant ami non « Créature » • 10 cm • *C'est tout ce que tu peux faire ?* • Remplacez la cible par un Clone Dasyatis. Les effets et les blessures qui affectaient la cible avant sa transformation sont conservés. La transformation est impossible si elle entraîne le déplacement d'un autre combattant, ami ou ennemi. Lors de la phase de résolution des effets négatifs, la cible est retiré du terrain automatiquement, sans possibilité de revenir en jeu. Ce sortilège ne peut être lancé avec succès qu'une seule fois par partie pour un même joueur.
- x **Mille déchirures** • X • niveau 3 • un combattant ennemi • 15 cm • *Seulement mille* • La cible effectue un test de RES de difficulté égale à X*2. Elle perd un PV par point de différence entre son résultat final et le seuil.

2/Miracles

Monothéisme (Arh Tolth). Hostilité Merin et Chacal.

- x **Tunique de sang** • 2 • niveau 1 • un combattant ami • *Plus besoin d'armure* • La cible gagne les compétences Furie guerrière et Féroce. Ce miracle peut être entretenu pour 1 FT.
- x **Serres d'Arh-Tolth** • 3 • niveau 1 • un combattant ennemi • *Crains l'étreinte du désert* • la cible encaisse un jet de Blessure de FOR 8, dont le seuil d'attaque est égal au niveau mystique du Prêtre.

- x **Volonté ténébreuse** • X • niveau 1 • Spécial • *Tire un trait là-dessus* • Ce miracle peut être appelé contre tout Tir réussi prenant pour cible un combattant ami situé à 20 cm ou moins du Prêtre (une ligne de vue valide n'est pas nécessaire). X est égal à la FOR-2 de l'arme de tir. Si le miracle est appelé avec succès, le tir est annulé.
- x **Intimidation** • 3 • niveau 2 • un combattant ennemi • *Tu n'oseras jamais* • La cible ne peut pas effectuer d'action de « Charge ». De plus, vous pouvez forcer la cible à relancer un test d'attaque ce tour. Le second résultat doit être conservé. Si un effet de jeu (compétence Brute épaisse, par exemple) autorise à la cible à relancer ses propres jets d'attaque, les deux effets s'annulent et le jet ne peut pas être relancé.
- x **Ruine** • 3 • niveau 2 • un combattant ennemi • *Réussir et mourir* • la cible perd 1 PV la prochaine fois qu'elle obtient un « 6 » sur le dé lors d'un test d'INI, ATT, DEF, COU, DIS ou Tir durant le tour en cours.
- x **Vérité dogmatique** • 4 • niveau 3 • Le Prêtre • *Arh Tolth a toujours raison* • La cible ne peut plus se déplacer. S'il le fait, le miracle cesse immédiatement. Tant que ce miracle est actif, aucun Prêtre ou combattant adverse doté de la compétence « Féal/X » ne peut s'approcher à moins de 20 cm de la cible. Ceux qui se trouveraient dans ce rayon au moment de l'Appel sont considérés comme « Sonné » et ne peuvent plus se déplacer. Enfin, les miracles des cultes de Merin ou de Chacal appelé ou ciblant un combattant à l'intérieur de ces 20 cm n'ont aucun effet. Les effets de ce miracle sont actifs tant que la cible ne se déplace pas et/ou n'appelle pas d'autres miracles.