

L'ÂGE DU RAG'NAROK
CONFRONTATION®



CRÉATURES DE
DIRZ

ARMY BOOK



RACKHAM®

**DIRECTEUR ÉDITORIAL
ET ARTISTIQUE**

Jean Bey

DIRECTEUR DU STUDIO

Philippe Chartier

RESPONSABLE ÉDITORIAL

Sébastien Célerin

CONCEPTEURS-RÉDACTEURS

Arnaud Cuidet, Collin Kelly,
Jean-Baptiste Lullien et Nicolas Raoult

SECRÉTAIRE D'ÉDITION

Nicolas Raoult

GRAPHISTES

Mathieu Harlaut

ILLUSTRATEURS

Paul Bonner, Nicolas Fructus,
Édouard Guiton, Florent Maudoux,
Paolo Parente, Didier Poli.

SCULPTEURS

Yannick Fusier, Sébastien Labro,
Stéphane NGuyen Van Gioi,
Elfried Perochon, Stéphane
Simon et Rafal Zelazo.

**PEINTRE DE FIGURINES
ET DÉCORS**

Vincent Fontaine

PHOTOGRAPHE

Jean-Baptiste Guiton



SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
PARTIE I : UNIVERS	3
Les laboratoires alchimiques	4
Le destin de Maldegen Dirz	10
PARTIE II : LES TECHNOMANCIENS	21
Lever une armée	22
Kheris – clone 66U184	24
SO 150 : Shamir	26
SO 38 : Theben	30
SO 78 : Éclipse	34
SO 58 : Cadwallon	38
Clones 🚫	42
Arbalétriers – Crossbowmen 🚫	43
Hybrids alpha 🚫	44
Sentinelles – Sentinels 🚫	45
Skorize 🚫	46
Phemera alpha 🚫	47
Phemera omega 🚫	48
Syhar sighthounds 🚫	49
Dasytis evolution 🚫	50
Nemesis evolution 🚫	51
Aberration prime 🚫	52
Dasytis prime 🚫	53
Nefarius prime 🚫	54
Scorpio 🚫	55
Cuves de clonage – Clonage tanks 🚫	56
PARTIE III : ANNEXES	57
Carnets de voyage	58
Cadwallon	61
Feuille de compagnie des laboratoires de Dirz	www.confrontation.fr



Les figurines ont été créées par RACKHAM®. Elles sont issues de l'univers de CONFRONTATION®, un jeu publié par RACKHAM®. AT-43®, CRY HAVOC® et RACKHAM® sont des marques déposées RACKHAM®. Copyright © 1996-2007 RACKHAM®. Tous droits réservés. Toutes les illustrations, photographies, figurines et noms des figurines sont des créations exclusives appartenant à RACKHAM®. Les figurines RACKHAM® ne sont pas des jouets. Il est dangereux de les mettre à la bouche ou de les avaler. Les figurines RACKHAM® ne conviennent pas aux enfants de moins de 3 ans. Les figurines CONFRONTATION® sont fabriquées en Chine. CONFRONTATION® est un jeu publié par RACKHAM®.

RACKHAM 44, rue de Lagny, 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS.
Tel. + 33. (0) 1.55 86 89 20. Fax : + 33. (0) 1.55 86 89 25
www.rackham.fr - www.confrontation.com - www.rackham-store.com
© Copyright RACKHAM®, 1996-2008. tous droits réservés.

DÉPÔT LÉGAL : mars 2008
ISBN : 978-2-915556-83-4

CONFRONTATION® est publié par Rackham S.A. au capital de 321 589,20 €
RCS Bobigny B 414 947 887

Représentant légal : Jean Bey
Imprimé en Chine

INTRODUCTION

« La source est le code. Le code engendre les souches. Des souches jaillissent les branches. Scie les branches pour révéler les souches. Perce les souches pour extraire le code. Dompte le code et le pouvoir de création sera tien. »

– Maldegen Dirz



Au cœur du désert du Syharhalna vivent des alchimistes qui ont consacré leur existence à l'étude du Principe des Ténèbres. Ils vivent selon les préceptes de Maldegen Dirz, un génie originaire d'Akkyllannie mis au ban par les siens. Encerclés par leurs ennemis et dénués de toute conscience, ces savants utilisent les secrets de la technomancie, une discipline mystique qui allie magie et alchimie, pour engendrer des créatures monstrueuses.

Le Rag'narok fait rage et Arh-Tolth, dieu de douleur et de savoir, leur ordonne de partir à la conquête d'Aarklash. Les créatures de Dirz sont au service de l'Empire du Syharhalna pour que leurs maîtres imposent leur vision du monde à la Création. Leur emblème est le Scorpion qui, tapi dans le désert, pointe vers ses ennemis un dard au venin mortel : celui de l'alchimie des Ténèbres.

Les quatre principaux laboratoires du Syharhalna poursuivent un but secret : conquérir le processus de l'évolution et créer l'être parfait qui consacrera le retour de Maldegen Dirz. Chacun possède un fragment du gigantesque plan de recherche. Chacun possède sa spécialité et ses créatures préférées. Chacun est dirigé par un omnimancien qui, depuis la mort de Maldegen Dirz, a tout pouvoir sur son laboratoire.

Les créatures de Dirz sèment aujourd'hui la terreur dans les terres orientales d'Aarklash et leur progression semble inexorable. Elles sont soutenues par la technomancie et par leur foi en Arh-Tolth. Elles sont menées au combat par des Incarnés, des champions divins : certains sont des technomanciens de génie, d'autres des guerriers d'exception, d'autres encore sont des clones en quête de gloire.

Aarklash, mise à feu et à sang, verra bientôt l'aube d'une ère nouvelle : l'âge alchimique.

Vous trouverez dans cet ouvrage tous les éléments nécessaires pour jouer une armée des créatures de Dirz.

Univers expose la manière dont les laboratoires voient le Rag'narok. Vous y trouverez également un bref récapitulatif de l'histoire de cette armée, ainsi qu'une présentation de ses spécialités en matière de créatures.

Troupes présente tous les combattants disponibles, des plus modestes clones du corps d'armée aux plus monstrueuses créatures, sans oublier les machines de guerre.

Armées du Rag'narok s'attarde sur les factions des laboratoires de Dirz, leurs forces, leurs faiblesses, leurs omnimanciens et leurs clones préférés. Cette section décrit également les Incarnés des laboratoires de Dirz : leurs caractéristiques, leur histoire, leurs capacités particulières et leurs artefacts.

Carnets de voyage réunit les rituels et les communions communs aux Incarnés, ainsi que des artefacts célèbres dans toute la Création.

Enfin, la section « **Cadwallon** » décrit en détails la culture du Scorpion : nouveaux signes particuliers, nouveaux profils culturels, nouveaux métiers, etc. pour le jeu de rôle tactique *Cadwallon*.

LES LABORATOIRES DE DIRZ



Quartier général :

Aucun. Chacun poursuit ses propres travaux de son côté.

Dirigeant : L'empereur est mort. Chaque omnimancien est seul maître de son laboratoire.

Totem : Scorpion.

Alliance ou alignement : Les Méandres des Ténèbres.

Factions : Laboratoire de Cadwallon, laboratoire de Shamir, laboratoire de Theben et laboratoire de l'Éclipse.

Ennemis jurés : L'empire d'Akkyllanie, la république de Tir-Nâ-Bor, les clans de l'Arbre-Esprit.

LES ORIGINES

Pays d'origine : Syharhalna (empire du).

Langue : Syhar.

LES COMPAGNIES

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.

Élément primaire des magiciens : Ténèbres.

Culte des fidèles : Arh-Tolth.

PREMIÈRE PARTIE
UNIVERS



LES LABORATOIRES ALCHIMIQUES



Des milliers d'individus naissent chaque jour dans les cités du Syharhalna. L'écrasante majorité est constituée de clones créés par les technomanciens ; les autres sont des vrais-nés, des enfants issus du processus de reproduction biologique et destinés à former la caste dirigeante du Scorpion.

Les clones sont envoyés dans de vastes crèches, où ils reçoivent dès les premières heures de leur existence les enseignements élémentaires qui en feront les dignes membres de la plus raffinée des civilisations d'Aarklash : lecture, écriture, science, sens du devoir, respect des maîtres et plus spécifiquement des vrais-nés. Les clones incapables de suivre le rythme effréné de cette formation sont impitoyablement éliminés, quand ils ne meurent pas simplement d'épuisement.

Les vrais-nés eux-mêmes suivent une formation similaire, quoique moins intense. Si la perte d'un clone n'est en effet qu'un problème comptable, celle d'un des rares maîtres est en revanche une tragédie que seule la loi d'airain de l'évolution permet d'excuser.

Le hasard intervient parfois dans la croissance des clones. Certains d'entre eux développent une intelligence supérieure à celle de leurs congénères et sont formés au commandement. Une minorité d'entre eux, les plus brillants, deviennent les assistants des technomanciens dans les laboratoires.

Les vrais-nés, issus de l'élite intellectuelle de l'empire, sont destinés par leur naissance à une carrière mystique. Ceux qui n'en ont pas l'étoffe suivent les formations de commandement ou d'administration : quelles que soient leurs faiblesses, ils sont destinés à prendre la tête d'armées de clones.

L'immense désert du Syharhalna n'est pas pour autant une terre pauvre et inculte. Les fermes expérimentales de la nouvelle Shamir et les exploitations agricoles de pointe de Tenseth produisent sans effort les aliments qui nourrissent cet empire. Les exploitations minières des monts Kraken extraient du roc des métaux de toutes sortes. Les technomanciens les transforment en alliages complexes qui permettent aux clones de brandir les armes les plus ingénieuses d'Aarklash, telle la redoutable épée-hache.

Toutes ces ressources alimentent les laboratoires et leurs armées de créatures. Nées de l'ingéniosité des technomanciens, ces dernières sont destinées à fournir à l'Empire une armée que rien n'arrêtera, et surtout la maîtrise de la vie portée à son plus haut degré. Ainsi, il sera possible de créer l'être parfait, la souche qui supplantera celle de l'humanité et qui mènera les serviteurs d'Arh-Tolth dans une ère de perfection.

Les vrais-nés et les clones ne sont que les outils imparfaits de ce futur. Certains sont plus précieux que d'autres mais tous peuvent être sacrifiés sans état d'âme tant que cela n'entrave pas la marche du projet dont Dirz a tracé les grandes lignes dans son Traité d'Alchimie. La société syhare, ordonnée selon les préceptes du maître, s'organise pour fournir à ses alchimistes les moyens d'atteindre ce but. À la tête des laboratoires, les technomanciens et les mystiques les plus doués, presque tous des vrais-nés, dirigent d'énormes équipes de recherches composées en majeure partie de clones. De leurs travaux naissent les innombrables créatures qui font la puissance de l'empire et les dernières générations de clones, qui en garantissent la prospérité.



L'EMPIRE DU SYHARHALNA

Totem : **Scorpion.**
 Pays : **Syharhalna.**
 Peuple : **Les Syhars.**
 Nation : **L'empire du Syharhalna.**
 Langue : **Syhar.**
 Capitale : **Shamir.**
 Alliance : **Les Méandres des Ténèbres.**
 Alliés : **Araignée, Bélier, Hyène, Serpent.**
 Culte : **Arh-Tolth.**
 Élément primaire des magiciens : **Ténèbres.**

Le rôle des laboratoires de Dirz est de prendre le contrôle de l'évolution des espèces, en créant la souche génétique qui donnera naissance à l'être parfait. La première étape de cette tâche consiste à parfaire la souche de l'Homme pour créer son successeur. Ils s'emploient ainsi à mettre au point des créatures toujours plus dangereuses, à créer des clones doués d'une autonomie et d'une intelligence croissantes.



Leur autre rôle consiste à envoyer leurs créations affronter leurs ennemis afin qu'elles démontrent leur supériorité. Aarklash doit devenir un vaste champ d'expérimentation dans lequel les réalisations des laboratoires prouvent qu'elles ouvrent la voie à l'être parfait, en triomphant de la souche de l'être humain, désormais dépassée.

CHRONOLOGIE

676	Exil de Dirz dans le Syharhalna. Fondation de l'empire du Syharhalna.
679	Bataille de l'aube, les Akkylanniens sont repoussés.
852	Création des orques.
855	Révolte des orques. Destruction de la première Shamir.
1 000	Rituel de l'aube, Arh-Tolth apparaît sur Aarklash.
1 004	La danse du Scorpion.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
𐌰	𐌱	𐌲	𐌳	𐌴	𐌵	𐌶	𐌷	𐌸	𐌹	𐌺	𐌻	𐌼
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
𐌽	𐌾	𐌿	𐍀	𐍁	𐍂	𐍃	𐍄	𐍅	𐍆	𐍇	𐍈	𐍉

De l'origine de l'Homme

Il commençait à naître le cad. Du cad, naquit la première souche, naquirent des créatures invisibles, simples, qui grandissaient en masses érudites. L'une d'elle changea, s'adapta : les Ténébras absorbèrent le cad et une nouvelle souche naquit.

De cette souche fut issue une créature qui acquit la suprématie sur les autres souches parce que son cad était meilleur. La créature se développa plus vite que toutes les autres. Il y eut certainement bien des affrontements dans ce vaste archipel de l'été érudite mais la créature l'emporta. Elle grandit et se multiplia et son cad changea encore, pour le meilleur. Grâce à ce nouveau cad, la créature gagna en complexité. Bien des générations plus tard, les descendants de cette souche devinrent des animaux tels que nous les connaissons. L'ère des créatures invisibles s'achevait.

De la souche des animaux les plus forts et les plus rudes, un nouveau cad, meilleur encore, naquit.

Les bêtes acquirent une suprématie qui leur permit de se développer plus et plus vite que tous les autres. Les prédateurs et les catastrophes naturelles prélevèrent leur tribut mais une souche particulière, plus intelligente, se démarqua des autres. Elle gagna en intelligence et en compréhension du monde. Bien des générations plus tard, les descendants de cette souche devinrent des hommes tels que nous les connaissons. L'ère des animaux s'achevait.

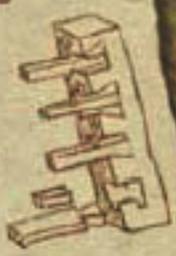
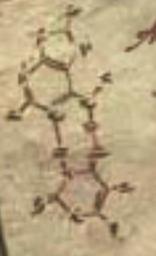
Les hommes les plus ingénieux s'assemblèrent en tribus, puis en nations. Certains d'entre eux, les plus intelligents, comprirent d'où ils venaient. Ils voulurent s'affranchir des cycles de la vie et prendre le pouvoir sur la Création, plutôt que d'être les jouets du hasard érudite qui est l'outil de l'évolution. Ils voulurent contrôler leur souche et comprendre leur cad afin de le révéler. Ils décidèrent pour cela de fonder un empire dans lequel la connaissance serait reine. Cet empire n'aurait qu'un seul objectif : donner le jour au successeur de l'Homme, l'être parfait, une souche parfaite, issue du cad parfait.

Ainsi s'achèvera l'ère des Hommes.

Il faudra se battre mais je sais que les hommes de courage et de savoir qui fondent avec moi l'empire du Scorpion seront les pères de cette nouvelle ère. Un ego alchimique naîtra du Roi noir, de la confrontation entre la souche ancienne et disparue de l'homme avec celle du royaume ultime de l'évolution, l'être parfait. Les mémoires de notre avenir ne formeront bientôt qu'une route unique. Nous devons comprendre la création, maîtriser la vie, partager notre savoir et soumettre les peuples ignorants. Notre but est d'arpenter la route de la connaissance.

Notre outil est la technomanie, qui nous donne la maîtrise de l'évolution. Or, nul ne peut s'opposer à celui qui contrôle son futur.

Voici la règle qui fera que tout ce qui doit être, adviendra : La source est le cad. Le cad engendrera les souches. Des souches jailliront les branches. Sois les branches pour révéler les souches. Prends les souches pour extraire le cad. Dompte le cad et le pouvoir de création sera tien.



CE QUE M'A DIT MON MAÎTRE

Qui sommes-nous ?

Nous sommes les architectes du futur. En tant que maîtres de l'alchimie, nous sommes persécutés car nous savons que la Vérité surgira de l'étude des Ténèbres.

Quelles sont nos qualités ?

Nous maîtrisons l'animé et l'inanimé. Nous sommes capables de transmuter la vie, de créer des alliages révolutionnaires et de lier la chair au métal. Notre persévérance et notre savoir nous permettent de sublimer les êtres de la Création.

Qu'est ce qui est important dans la vie ?

Nous visons la perfection. Nous œuvrons sans relâche à l'approfondissement de notre savoir dans le dessein de percer les secrets de la Création.

Qu'est ce qui nous rend meilleurs ?

L'usage régulier de substances mutagènes permet à chacun d'entre nous de dépasser ses capacités. Nous pratiquons également une sélection rigoureuse des meilleurs spécimens pour la conception et l'amélioration de nos clones. Nous influençons et accélérons le développement des espèces de la Création.

Qu'est ce qui est bien ?

Œuvrer à la grandeur de l'empire par tous les moyens à notre disposition. Pour l'alchimiste, nul repos avant d'avoir exploré et maîtrisé tous les aspects de sa discipline. Pour le guerrier, cela signifie être prêt à donner sa vie pour défendre sa patrie. Pour les autres, assister leurs supérieurs.

Qu'est ce qui est mal ?

Ne pas partager ses découvertes avec ses supérieurs. Nos supérieurs ont cependant le droit de nous cacher leurs travaux et leurs desseins. Ils sont plus sages et savent ce qui est bon pour nous.

Ne pas faire preuve d'esprit de compétition. La compétition est la clé de l'évolution et nous entraîne sur la route de la perfection.

D'où vient la Création ?

Nous avons pleinement conscience du phénomène d'évolution qui se produit chez les espèces. Il peut être appliqué à rebours jusqu'à l'origine de la vie et, par extension, jusqu'à l'origine de la Création. Nous n'en sommes cependant qu'au stade des hypothèses.

D'où venons-nous ?

La race humaine descend du peuple de Kel venu d'au-delà les mers. Avons-nous encore quelque chose à voir avec ces barbares ?

Pourquoi mourons-nous ?

Nous mourons à cause de la dégénérescence cellulaire qui est la manifestation de l'influence des Ténèbres sur les êtres de la Création.

Que nous arrive-t-il après la mort ?

Au moment de la mort, la pensée se fige. Nous cherchons encore un moyen d'extraire l'âme des vrais-nés pour leurs permettre de continuer ses activités. Quant aux clones, ils n'ont pas d'âme. Leur mise hors-service est sans conséquence.

Quel est le sens de la vie ?

La vie elle-même nous dicte la marche à suivre : s'adapter, évoluer et vaincre les espèces concurrentes.

Pourquoi pouvons-nous pratiquer l'incantation ?

Le mana est l'une des forces de la Création. En tant que tel, il peut être mesuré. La technomancie est une discipline mystique. Les Ténèbres sont la source d'énergie la plus puissante de la Création. Nous les canalisons pour altérer la Création grâce à nos laboratoires alchimiques.

Pourquoi pouvons-nous pratiquer la divination ?

Arh-Tolth est un esprit omniscient. Ses plus puissants fidèles peuvent bénir des clones lors de leur conception afin qu'ils deviennent les messagers de sa volonté divine. La ferveur de ces êtres est telle qu'ils peuvent faire des miracles au nom d'Arh-Tolth.

Quels sont nos textes fondateurs ?

Tout au long de son règne, Dirz a rédigé des notes concernant son œuvre. Avant de sombrer dans le coma, il les avait compilées en une œuvre unique : le Traité d'Alchimie.



J'ai entendu parler d'autres puissances, qu'en est-il de...

La Lumière ? La Lumière est un principe immuable, statique et qui aveugle ses fidèles. La vision de ses partisans est dépassée. Le règne de la Lumière est voué à s'achever.

Le Destin ? Cette puissance présidait autrefois à la destinée d'Aarklash. L'avènement de l'alchimie a remis l'avenir entre les mains de ceux qui étudient les zones d'ombre de la Création.

Les Ténèbres ? Les Ténèbres sont un formidable moteur de changement. Elles sont l'énergie qui régule les évolutions de la Création et qui rythme les cycles de l'Histoire.

Les quatre Éléments ? Des forces magiques, mystérieuses, incontrôlables. Nous en avons besoin aujourd'hui, mais ça ne sera pas toujours le cas.

Les dieux ? Nous avons longtemps pleuré la perte de notre foi. Le deuil est terminé, place à l'alchimie.

Les seigneurs élémentaires ? Sitôt les portails élémentaires verrouillés, ils ne seront plus une nuisance et nous pourront les oublier.

Les dragons ? La Création a insufflée le mana dans ces créatures extraordinaires. À nous d'en découvrir le code pour atteindre notre but.



Les Atrocités ? Des légendes, sur lesquelles il faudra un jour se pencher...

Les Immortels ? Condamnés par leur nature à la stagnation, ils font, au mieux, d'intéressants sujets d'étude.

Les Royaumes élémentaires ? Ils offrent des perspectives d'exploitation intéressantes.

Les Royaumes inachevés ? Une idée absurde ! Tout Syhar qui en entend parler doit faire part des rumeurs les concernant à ses supérieurs.

Qu'est ce que le Rag'narok ?

Sans doute les prophètes des peuples rétrogrades ont-ils instinctivement compris qu'ils seraient un jour dépassés. Cela les condamne à disparaître ; leur prétendu âge des Ténèbres est celui de l'avènement de la mystique alchimique.

LES NUMÉROS DE LABORATOIRE

Les laboratoires du Scorpion ont tous reçu un numéro afin de simplifier la gestion administrative et d'abuser les ennemis qui chercheraient à les abattre.

SO signifie simplement « Scorpio Ordo » ; le numéro qui suit est attribué au hasard : ainsi, ceux qui parviendraient à obtenir la liste des numéros de laboratoires ne seraient pas en mesure de savoir quels sont les plus importants en choisissant, par exemple, les numéros les plus bas ou au contraire les plus hauts.



LES RECHERCHES DES LABORATOIRES

Dans leur quête de l'être parfait, les laboratoires ont choisi d'explorer chacun leur propre voie pour parvenir à la souche ultime. Planifiée par Dirz lui-même, cette répartition des travaux reste malgré tout nébuleuse : le maître a jugé nécessaire de parler par énigmes pour tenir à l'écart de ce secret le Scorpion conquérant dont il savait par avance qu'il ne comprendrait pas son grand dessein.

Petit à petit, chaque laboratoire a trouvé sa place dans les plans du maître. Chacun d'entre eux s'est établi dans ses propres structures pour réaliser sa part des recherches. Lorsque tous les laboratoires seront prêts, et cela ne saurait tarder, Dirz reviendra pour unifier les travaux des laboratoires et sonner l'avènement du monde de raison dont ses disciples doivent être les artisans.

- Le **laboratoire de Shamir (SO-150)** est le porte-parole des laboratoires auprès du Basileus, régent du Syharhalna. L'importance de ses fonctions politiques ne diminue pourtant pas celle de ses accomplissements scientifiques : ce laboratoire produit une part cruciale des ressources syhars, tant agricoles qu'industrielles. Les technomanciens de Shamir ont en outre conçu certains des modèles de clones les plus célèbres de l'empire, telles les servantes pourpres.

- Le **laboratoire de Theben (SO-37)** est le centre de recherche le plus vaste et le plus actif de l'empire. Dans la « cité du dernier souffle », le Scorpion forme les technomanciens de pointe de l'empire et mène des projets de recherches d'une portée inouïe. En dehors de quelques invités de marque, aucun étranger n'est jamais ressorti vivant du plus vaste et du plus riche laboratoire du Syharhalna. Pour eux, cette cité porte bien son nom !

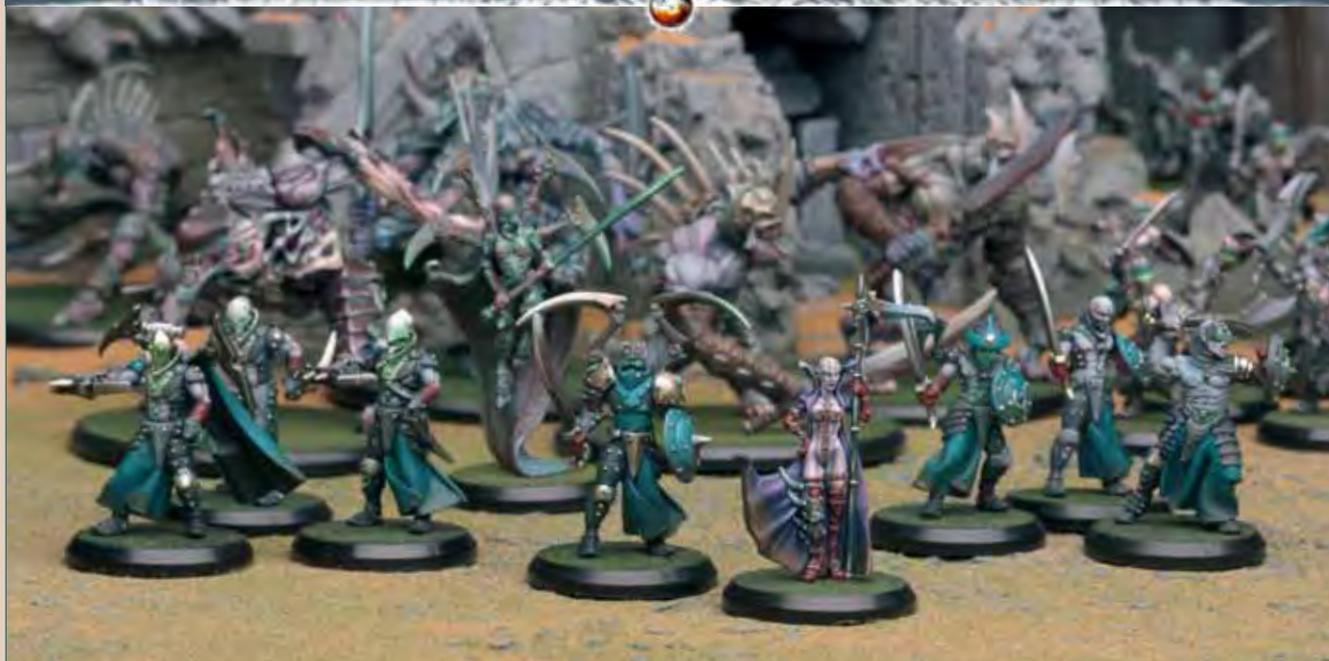
- Le **laboratoire de l'Éclipse (SO-78)** est le plus discret de tous. Il est le dépositaire du terrible secret du code Hybrid, une technologie que les syhars eux-mêmes craignent car les clones qu'elle engendre sont dotés d'un regrettable esprit d'indépendance. Ce laboratoire a aussi fourni certains des plus brillants guerriers du Scorpion ; on ne se frotte pas à lui sans goûter à la pique de son dard mortel !

- Le **laboratoire de Cadwallon (SO-58)/Code Noctis** est dissimulé sous la cité franche de Cadwallon. Sa tâche est de recueillir les souches de tous les êtres vivants d'Aarklash afin de créer la génothèque parfaite. Code Noctis, qui était encore une organisation nomade il y a peu de temps, estime qu'il aura bientôt accompli sa mission.

Depuis Cadwallon, les biopsistes et les technomanciens de Noctis finissent d'arpenter les moindres recoins d'Aarklash afin de récupérer les quelques souches qui manquent encore.

Du mélange des souches les plus prometteuses sortira bientôt des êtres comme le continent n'en a jamais connus !

LE DESTIN DE MALDEGEN DIRZ



MALDEGEN DIRZ

Maldegen Dirz naquit à Carthag Fero, en Akkylannie, dans la riche demeure de l'ingénieur Balfeden Dirz, en 643. L'enfant révéla rapidement une intelligence extraordinaire et un potentiel pour la magie. Initié dès son plus jeune âge à toutes les disciplines scientifiques, il pouvait corriger les plans de son père avant d'avoir atteint sa dixième année. Indifférent à l'éventuel développement de ses capacités mystiques, Maldegen Dirz préféra se consacrer à sa passion pour la science. Il se spécialise bientôt dans la biologie, une discipline méconnue à cette époque.

À onze ans, Maldegen Dirz découvrit des parasites dans le système de recyclage de l'eau de Carthag Fero. Il proposa de chemiser de cuivre les réservoirs de la ville et de traiter l'eau potable avec certaines bactéries. Ces modifications permirent d'assainir si bien la cité que la majorité des maladies qui y sévissaient disparurent en quelques mois.

Lecteur vorace, Maldegen Dirz profita de sa nouvelle renommée pour obtenir l'accès aux bibliothèques les mieux fournies de la ville et correspondre avec les esprits les plus éclairés d'Aarklash. Ainsi, il entretint une importante correspondance avec des savants et des mystiques du royaume d'Alahan, dont Rhéa de Brisis. Grâce à elle, il apprit que des missionnaires envoyés en direction du Syharhalna, sur l'autre rive de la mer de Migol, avaient découvert les ruines d'une antique et puissante civilisation.

LE SYHARHALNA

Les nomades syhars adoraient un être de savoir et de raison : Arh-Tolth. Répartis en tribus, ils arpentaient le désert en faisant halte dans les oasis et les ruines antiques. Ces lieux chargés d'histoires avaient pour eux un caractère sacré. Leur héritage culturel était incroyablement riche malgré leur pauvreté : certaines lignées excellaient dans des disciplines comme l'astronomie, l'astrologie ou les mathématiques. Ils étaient également réputés pour leur talent de conteurs et tiraient une grande fierté de leur connaissance de l'histoire d'Aarklash. Quelques-uns étaient de grands voyageurs et risquaient leur vie en dehors des frontières du désert pour accomplir des quêtes relatives aux mystérieuses origines de leur peuple : les Ishim'Re.

En des temps reculés, ce peuple avait érigé au cœur d'un pays verdoyant une civilisation raffinée dont les accomplissements en matière de sciences étaient sans pareil. Leurs ennemis, guidés par leurs croyances en des dieux primitifs, les avaient attaqués afin de les détruire. Ne pouvant y parvenir par la force de leurs armes, ils entamèrent un rituel apocalyptique qui engloutit dans les flammes l'Ishim'Re, transformant les terres fertiles en un désert chaud.



Rhéa de Brisis



L'expédition Brisis

Avec l'appui financier de Rhéa de Brisis, Maldegen Dirz, alors âgé de seize ans, parvint à convaincre son père et des érudits dans de nombreuses contrées de l'intérêt d'une expédition archéologique dans le Syharhalna.

Celui que l'on appelait simplement « Dirz » partit ainsi avec une expédition et s'enfonça dans le désert en suivant une carte qu'il avait retracée en recoupant des récits anciens. Il ne lui fallut que quelques mois de recherche pour mettre à jour les ruines d'une cité.

En 660, une équipe de fouille découvrit un bâtiment miraculeusement préservé par le sable du désert. Elle y trouva des dizaines d'artefacts. Quelques semaines suffirent à Maldegen Dirz et ses hommes pour comprendre le fonctionnement et les champs d'application de la plupart de leurs trouvailles. L'une d'entre elles, plus que toutes les autres, mit cependant le génie de Dirz à l'épreuve. Au terme de centaines de tests, Maldegen Dirz comprit que cette machine était capable de guérir tout être vivant qu'on y plaçait, quelle que soit la gravité de sa blessure ou de sa maladie. Le jeune génie découvrit à cette occasion sa vocation : sa science et cette technologie allaient lui permettre de percer les secrets de la vie. Ce que les représentants de cet empire disparu avaient accompli n'était qu'un début. Maldegen Dirz repousserait les limites de leurs connaissances.

CHRONOLOGIE

Année	Événement
643	Naissance de Maldegen Dirz à Carthag Fero (Akkyllannie).
652	Dirz assainit le réseau de distribution d'eau de Carthag Fero.
659	Dirz part en expédition dans le Syharhalna.
660	Dirz découvre un artefact Ishim'Re, une cuve de clonage, et réussit son premier clonage. Il emploie pour la première fois le terme « technomancie ».
665	Dirz devient membre des Alchimistes de Merin.
667	Dirz devient Premier Alchimiste de l'Empire, chef des Alchimistes de Merin. Dirz extrait sa première souche et déchiffre le code.
668	Les premiers tigres de Dirz sont créés. Dirz se convertit au culte d'Arh-Tolth. Shamir et Arkeon Sanath sont découverts.
670	Les disciples de Dirz créent l'arhteth kraken.
671	Dirz met au point un vaccin contre la peste bovine et sauve l'empire d'Akkyllannie de la famine.
673	Dirz crée le premier clone de combat. Il est accusé d'hérésie. Il est acquitté au terme d'un procès.
675	La bataille de Kaiber révèle la présence des Toges noires au côté de Dirz.
676	Dirz est à nouveau accusé d'hérésie et emprisonné par l'Inquisition. Il est délivré par Arkeon Sanath.
677	Dirz s'échappe de Carthag Fero. Dirz désigne le premier Basileus, chef du culte d'Arh-Tolth. Dirz est couronné empereur du Syharhalna. Djaran tombe aux mains des Akkyllaniens. Les clones de Dirz deviennent officiellement la base des armées du Syharhalna.
679	Danakil crée ses sentinelles. Dirz en tire la souche de Genariah, prototype des commodores des armées du Syharhalna.
707	Les arhteths tarascus sont relâchés dans le désert.
719	Dirz crée les isatephs pour neutraliser les arhteths tarascus.
725	Dirz met au point la cuve de repos.
744	La woflen Karnyrax est capturée et les bases du projet d'Incarnation artificielle sont posées par Dirz. Naissance des laboratoires sous leur forme moderne.
746	Dirz lance le projet Hybrid.
747	Dirz parvient à cloner l'esprit humain et met au point les neuromanciens.
808	À partir de la souche des gobelins, le technomancien Khorda met au point le clone Khorda, ancêtre de la race orque.
869	Révolte des clones Khorda qui emmènent les isatephs avec eux et disparaissent dans les canyons du Bran-Ô-Kor. Ils y fondent les clans orques ; les isatephs sont renommés « brontops ».
853	Destruction de Shamir. Dirz est grièvement blessé. Le basileus Antykaïn est nommé à la tête de l'empire.
1000	Mort de Dirz, sacrifié par le Basileus Villa pour permettre l'apparition d'Arh-Tolth sur Aarklash.

Dirz et ses hommes arpentèrent les dunes du Syharhalna pendant plus de cinq ans, exhumant de nombreuses merveilles. Au terme de cette épopée, les artefacts découverts apportèrent une telle renommée à Maldegen Dirz que l'ordre des alchimistes de Merin lui proposa de rejoindre ses rangs. Que cette confrérie de scientifiques illustres lui propose de la rejoindre était une première dans l'histoire de cet ordre. Les alchimistes de Merin, qui se consacraient à améliorer le quotidien des Akkylanniens par la science, n'avaient jamais accepté un membre aussi jeune.

Maldegen Dirz hésita longuement à rentrer en Akkylannie et à accepter l'invitation. Il était persuadé qu'il pouvait accomplir de grandes choses aussi bien dans le Syharhalna qu'en Akkylannie. Ce fut Rhéa de Brisis qui le persuada d'accepter, le jour où ils se rencontrèrent enfin. Rhéa de Brisis avait déjà démontré une grande intelligence et un intérêt sincère pour les travaux de Maldegen Dirz, notamment quand elle lui apprit que la pierre noire qu'il avait trouvée était une gemme de Ténèbres. Les érudits devinrent rapidement amants.

Laissant Rhéa en charge des fouilles, Maldegen Dirz retourna en Akkylannie avec la certitude que ses chantiers étaient entre de bonnes mains. Ses découvertes suscitèrent l'admiration des Alchimistes de Merin et attirèrent à lui de nouveaux sympathisants.



LA PREMIÈRE CUVE DE CLONAGE

An 660, Ancien site de Djaran

La trouvaille de Maldegen Dirz se compose d'un cylindre de verre au sommet duquel trône une gemme d'un noir profond, dont la nature exacte du mana reste à déterminer. Le sommet de la cuve se dévisse afin de permettre à un sujet de taille humaine d'y entrer et d'y tenir debout.

La machine est à la fois magique et technologique ; Maldegen Dirz emploie ses capacités mystiques latentes pour activer cet artefact. La cuve se remplit alors d'un liquide sombre dans lequel il est possible de respirer. En convainquant son premier cobaye humain, un vieil ouvrier blessé sur le chantier de fouilles, Maldegen Dirz découvre le potentiel de guérison de la machine. Poursuivant l'expérience après avoir modifié la machine, il essaye de mettre dans la cuve un fragment de scorpion. Il parvint ainsi à reconstituer un spécimen complet, réussissant son premier clonage.

Fier de sa découverte et des améliorations qu'il y a apportées, Maldegen Dirz invente le terme « technomancie ». Il désigne ainsi l'alchimie qui permet de modifier le vivant grâce à des instruments alimentés par l'énergie des Éléments. Il lie enfin son potentiel de magicien à sa passion pour la science et tourne une nouvelle page de l'Histoire.

L'alchimiste

Dirz l'Alchimiste prospéra bientôt grâce à son génie et au savoir accumulé dans le Syharhalna. Il parvint au pinacle de sa réputation en démontrant que les animaux, comme les hommes, était immunisés aux maladies auxquelles ils avaient survécu. S'aidant d'un artefact syhar, il parvint à mettre au point un traitement contre les maladies les plus courantes.

En 667, en récompense de son immense contribution à la science, Maldegen Dirz fut nommé par l'Empereur Premier Alchimiste, chef de l'ordre des Alchimistes de Merin. Sa popularité était telle que la population parlait plutôt des « Alchimistes de Dirz ».

La même année, Rhéa de Brisis dut rejoindre sa patrie, la baronnie d'Achéron en Alahan. Elle proposa à Maldegen Dirz l'aide des Toges noires, une communauté de mystiques qui se proposait d'envoyer des savants dans le Syharhalna. Maldegen Dirz accepta d'autant plus facilement que les Toges noires lui offraient les moyens capables de relever des villes entières hors des sables.

Les villes de Djaran et Tarsith reprenaient vie. Les ouvriers et les savants, ainsi que leurs familles, s'employaient à déblayer les cités. Ils en devinrent les premiers habitants. Arrivèrent ensuite des nomades



LA TECHNOMANCIE

La technomancie est la voie d'incantation pratiquée par les magiciens du Syharhalna : les technomanciens. Le principe fondamental de cette magie consiste à modifier le vivant grâce à des instruments alimentés par l'énergie des Éléments.

Là où la majorité des magiciens estiment être les héritiers de traditions occultes ancestrales, les technomanciens se perçoivent avant tout comme des techniciens ésotériques. Ils changent les formules magiques en théorèmes, les rituels en protocoles, et remplacent les incantations par l'usage de produits artificiels. Pour lier la chair au métal, ils ont réussi l'impossible : rationaliser la magie.

La technomancie est une jeune voie que ses pratiquants cherchent à formaliser en une science. N'importe qui peut apprendre ses règles mais leur mise en œuvre réclame encore d'avoir accès à du mana. L'usage de Ténèbres est fortement recommandé car ce Principe est celui du désordre, de l'entropie et du changement : correctement dirigée, sa puissance permet aux technomanciens d'altérer la chair et le métal sans détruire le sujet.

attirés par la douceur de vivre qui régnait dans ces cités. Les savants apportèrent leurs connaissances et leur technologie. Au contact des croyances des nomades, leur foi se détourna peu à peu de Merin au profit d'Arh-Tolth. En quelques années, Merin n'était plus adoré. Il était une figure tutélaire ancienne entretenue pour sauver les apparences auprès de quelques fanatiques akkylanniens.

Rencontre avec l'Incarnation

En 668, un nomade énigmatique, Djabil le Voyageur, vint en Akkylannie pour parler à Maldegen Dirz. Ce fidèle d'Arh-Tolth était un sage qui connaissait de nombreux secrets du désert. Il convertit Dirz en le persuadant que leurs dieux respectifs n'étaient que deux facettes d'une même divinité. Maldegen Dirz offrit son amitié à Djabil. Une fois l'alchimiste converti, Djabil lui enseigna ses secrets, dont l'emplacement d'une cité perdue dans l'Est syhar : Shamir.

Maldegen Dirz et ses disciples rejoignirent le Syharhalna. Leur groupe découvrit une cité ravagée sur le site de Shamir. En dégageant des gravats, il fit cependant une découverte étonnante : un homme vêtu de haillons, au regard fou, semblait vivre ici depuis une éternité. Il ne parlait aucune langue connue. Après bien des efforts, les explorateurs parvinrent à lui soutirer son nom : Arkeon Sanath. Ses sauveteurs haussèrent les épaules et ignorèrent son excentricité. Que pouvaient-ils attendre de la part d'un homme qui « vivait » depuis des années dans ces ruines ?

Alors que Arkeon Sanath renouait avec la société des hommes et apprenait à parler l'akkylannien, ses connaissances concernant la ville firent vaciller les confortables certitudes des explorateurs. On le mena à Maldegen Dirz, qui découvrit la vérité au terme d'une longue conversation : Arkeon Sanath était un survivant des cataclysmes qui avait anéanti la civilisation ishim'Re des centaines d'années auparavant. Il avait survécu seul tout ce temps.

Confronté à l'immortalité de l'Incarnation, Maldegen Dirz comprit que la mort pouvait être vaincue et que l'Homme était par nature imparfait. Il en conçut l'idée de créer un être affranchi de la vieillesse et de la mort. Ce but allait le hanter tout le reste de son existence. Pour sa part, Arkeon Sanath (cf. *Army Book : Clones de Dirz*) prit la position peu commune de sujet d'études préféré et lieutenant de Maldegen Dirz.

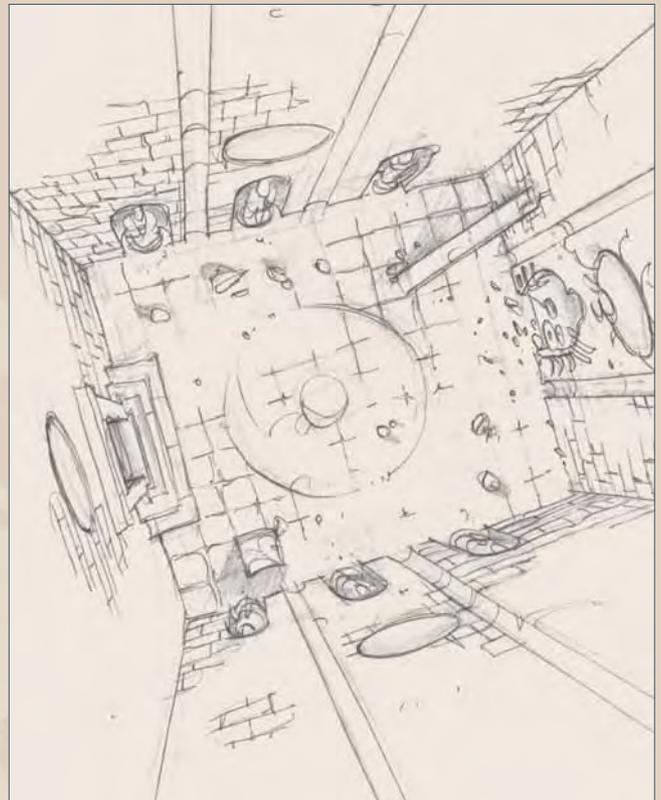
Les colons possédaient des villes prospères et leur propre culte. Il ne leur manquait plus qu'un dirigeant pour revendiquer leur indépendance et former une nation.

Maldegen Dirz ajouta les ressources des Alchimistes de Merin et celles de ses disciples à celles dont il disposait déjà. Il effectua ainsi des percées foudroyantes dans la compréhension des artefacts syhars. Pour la première fois, il entrevoyait une possibilité de vaincre la mort. Peut-être même pouvait-il se hisser au niveau d'Arh-Tolth en créant une forme de vie exempte de « défauts naturels ».

Ces ressources lui permirent également de rebâtir Shamir et de découvrir quelle mystérieuse civilisation avait laissé ces trésors derrière elle (voir encadré p. 10).

L'Hérétique

Maldegen Dirz, alors âgé de vingt-quatre ans, souhaita pousser plus avant plusieurs découvertes que les Toges noires avaient faites, en joignant leurs connaissances du mana à la science des alchimistes.





Les travaux de Maldegen Dirz et de ses disciples se poursuivirent pendant cinq ans, partagés entre l'Akkylanie et le Syharhalna.

En Akkylanie, l'aura du Premier Alchimiste grandit de plus en plus. Ses collaborateurs, et bientôt la population elle-même, le considéraient comme un génie capable de prouesses qui dépassaient largement les capacités d'un savant commun. Cette réputation culmina en 671, lorsque Dirz enraya une épidémie de peste bovine qui menaçait non seulement de détruire tous les cheptels d'Akkylanie, réduisant le pays à la famine, mais de se propager à l'Homme.

Cet exploit n'était cependant rien comparé à l'ampleur des autres travaux de Maldegen Dirz. Dès le début de ses recherches, le Premier Alchimiste avait admis que ses contemporains n'étaient pas prêts à en comprendre la portée. Il prit alors la décision de construire des laboratoires de recherche secrets dissimulés sous les sites de fouilles. Au faite de sa popularité, soutenu par les Toges noires et financé par de nombreux Akkylanniens, il n'eut aucun mal à se procurer le matériel nécessaire et à le convoier dans le désert. Il s'arrangea pour qu'aucun de ses interlocuteurs ne puisse deviner l'ensemble du projet, pas même Rhéa de Brisiss ; ses disciples avaient ordre de garder le silence sur leurs découvertes. Pendant que Maldegen Dirz faisait bénéficier l'Akkylanie de ses inventions les plus orthodoxes, ses plus proches assistants continuèrent à explorer les souches et le code que leur maître leur avait révélés. Leur travaux portaient avant tout sur la taille et des créatures colossales furent mises au point dans des cuves.

Le Premier Alchimiste régnait alors sur un véritable État, construit au cœur du Syharhalna. Doté d'un culte particulier, éloigné par des semaines de voyage en mer des centres administratifs impériaux, le Syharhalna était presque indépendant et attirait tous les esprits

libres d'Akkylanie. Le nom des Alchimistes de Dirz ne désignait plus désormais une confrérie d'érudits, mais tous les pionniers qui suivaient les doctrines du jeune visionnaire ou qui partageaient vivre dans le désert.

La population de Djaran, Shamir et Tarsith dépassa bientôt les dix mille habitants et leur croissance continuait. Le savant bénéficiait en outre d'une réputation qui concurrençait celle du pape Demetrius. On commença à murmurer que si le pape mourait, Maldegen Dirz prendrait sa place ! Le successeur officiel du pape, le cardinal Lazarus, prit ces rumeurs très au sérieux. Il ordonna au siège des Affaires intérieures, la cour de justice ecclésiastique, de trouver les preuves qui accuseraient Dirz d'hérésie.

En 673, Maldegen Dirz et ses plus proches disciples furent arrêtés. Les Toges noires réagirent promptement et demandèrent à l'un de ses membres akkylanniens les plus en vue, Iandorias Lazarian, de prendre la défense de Maldegen Dirz. Théologien de renom et érudit d'excellente réputation, Iandorias Lazarian était un juriste spécialisé dans le droit canon. Il était également le fils adoptif du Cardinal Lazarus lui-même. Le procès se termina par un acquittement en bonne et due forme, contraignant même le siège des Affaires intérieures à présenter des excuses au Premier Alchimiste.

LES PREMIÈRES CRÉATURES

667-670, Theben

La légende prétend que Maldegen Dirz a utilisé la souche de son propre chien pour créer les premiers « tigres de Dirz ». À cette époque, il tentait de comprendre ce qui provoquait la pousse d'écailles, de fourrure ou de plumes chez les animaux.

En 667, un soir qu'il bute une fois de plus sur ce mystère, Maldegen Dirz s'écroule, épuisé, sur sa table de travail. Le cerveau en ébullition, le Premier Alchimiste découvre en rêve le concept de code et de souche, les clés des caractéristiques et de la croissance de chaque individu : Arh-Tolth lui montre la graine, puis l'arbre ; et Maldegen Dirz comprend que la graine contient depuis toujours l'arbre. Frappé par la révélation, il se réveille en sursaut : toutes les informations nécessaires à la création du vivant existent jusque dans la plus infime de ses parties. Sachant désormais où chercher, il met rapidement la main sur la souche. Il lui faut peu de temps pour à en extraire le code, le déchiffrer, puis le modifier avant de créer un premier chien glabre à partir de la souche de son fidèle compagnon.

En 668, il parvient à contrôler la taille de ces créatures et crée des bêtes de plus de trois cents kilos, dont le corps déformé n'a plus grand-chose à voir avec celui du chien. Le processus est lent. Les créatures qui émergent de la cuve sont incapables de vivre plus de quelques jours.

À la fin de 668, en étudiant des sortilèges de nécromancie transmis par les Toges noires, Maldegen Dirz met au point une machine capable d'insuffler un peu d'intelligence à ses créatures. Les bloodhounds (voir plus loin) naissent désormais avec une intelligence limitée mais suffisante pour survivre.

Dès 670, les Alchimistes parviennent à reproduire cet exploit sur toutes sortes d'animaux et Maldegen Dirz leur donne l'ordre de poursuivre sur la voie du gigantisme. Ces créatures démesurées sont désignées collectivement sous le nom d'arteths, en l'honneur d'Arh-Tolth. Ainsi, le kraken est un arteth marin. Quant à l'arteth terrestre tarascus, il sera mis au point des années plus tard.



La cité de Djaran, colonisée par l'empire d'Akkyllannie

Il « vola » plusieurs navires à leurs propriétaires consentants et s'embarqua avec plusieurs milliers de personnes pour le Syharhalna.

L'empereur et ses fidèles

Lorsque l'Hérésiarque débarqua à Djaran, il se savait poursuivi. Il mit toutes les ressources de ses laboratoires syhars au service d'une résistance acharnée. La coordination des forces armées réclamait un pou-

voir central fort et le soutien de toute la population. En 677, l'Hérésiarque prit un certain nombre de décisions qui rompirent définitivement avec les pratiques de l'Akkyllannie. En premier lieu, il désigna le plus influent des prêtres d'Arh-Tolth, Ikbaal Kazzaz, comme le chef suprême du culte, Basileus du Syharhalna. Ikbaal Kazzaz prit le nom d'Antykain 1er et couronna Dirz empereur, fédérant ainsi les tribus du désert et la population des villes syhars autour du pouvoir impérial.

L'expédition akkyllannienne chargée de capturer l'Hérésiarque et de reprendre le contrôle du Syharhalna s'attendait à une certaine résistance. Elle ne fut pas déçue.

Les krakens que l'Hérésiarque fit relâcher décimèrent leur flotte déjà frappée par une maladie invoquée par les fidèles d'Arh-Tolth. Les troupes qui débarquèrent se heurtèrent à plusieurs dizaines de meutes de bloodhounds et à l'armée des premiers clones de combat. L'élite des templiers livra un combat long et meurtrier. Les clones n'étaient pas encore parfaitement au point et les bloodhounds, si redoutables qu'ils fussent, ne formaient pas une armée digne de ce nom. Djaran tomba.

DIRZ L'HÉRÉSARQUE

L'empereur et le pape commencèrent à s'inquiéter de cette influence excessive. Leur inquiétude trouva à s'exprimer en 675, lorsque la bataille de Kaiber démontra que la Lumière était menacée d'être soufflée par les Ténèbres. Suivant les Toges noires, Iandorias Lazarian trahit sa famille d'adoption et rejoignit la baronnie d'Achéron. Il y livra bataille aux côtés des forces des Méandres des Ténèbres. Les soupçons du cardinal Lazarus se muèrent en certitudes. En réponse à ces terribles événements, l'Église de Merin créa l'Inquisition et la dota de pouvoirs discrétionnaires. Le Cardinal Lazarus en prit la tête. Son premier acte officiel consista à arrêter Dirz et tous ses collaborateurs afin de les juger à huis-clos.

Les Toges noires avaient cependant prévenu leur protégé. Dirz avait secrètement fait entrer Arkeon Sanath en Akkyllannie, à la tête d'une meute de ses célèbres « tigres ». Le jour du procès, des sympathisants des Toges noires semèrent le trouble dans la ville et permirent ainsi à l'Incarné d'atteindre le tribunal. Arkeon Sanath lâcha ses bêtes et profita de la confusion pour libérer les captifs. Nul ne parvint à les arrêter. Le chaos s'étendit rapidement à travers l'Akkyllannie. La guerre civile embrasa le pays, les partisans des Toges noires affrontant l'Inquisition.

En réponse à la rébellion, cette dernière s'abattit sur tous ceux qui avaient connu celui qu'elle nommait désormais l'Hérésiarque. L'ordre des Alchimistes de Merin fut détruit et de nombreux alchimistes persécutés rejoignirent les fugitifs qui, de leur côté, écumèrent le pays afin de prévenir leurs partisans ou les soustraire aux bûchers de l'Inquisition.

S'étant préparé à une telle situation, l'Hérésiarque se précipita à Carthag Ferro, une ville qu'il connaissait bien et dont la population lui était acquise.

LES PREMIERS CLONES DE COMBAT

673-677, Ancienne Shamir

Les animaux sont des créatures intéressantes, mais l'Homme est un sujet d'étude plus passionnant. L'Hérésiarque impose dès le début des recherches que toutes les expériences faites sur l'Homme soient réalisées à partir de sa propre souche afin de disposer d'un référent unique. Il est ainsi possible de voir les déviations qui séparent les clones de leur original. Plus d'un millier de clones de Dirz sont créés dans le cadre de cette expérimentation. Si le corps est parfait et son développement contrôlé, l'esprit pose en revanche des problèmes : les clones sont agressifs, cruels et violents.

Trois ans plus tard, lorsque l'Hérésiarque revient dans le Syharhalna avec les inquisiteurs à ses trousses, il arme ses clones et les envoie au combat. Mal commandés, les clones ne s'en battent pas moins avec une redoutable efficacité.

Les clones de Dirz formeront la base de l'armée de l'Hérésiarque !

L'Hérésiarque souhaitait tester ses premiers prototypes de combattants. Il avait prévu et accepté la chute de la ville, comptant plus sur le désert que sur la force brute pour défendre ses laboratoires.

Les Akkylaniens errèrent dans le Syharhalna plusieurs mois durant, abusés par des guides autochtones fidèles à Dirz, des mirages invoqués par les premiers technomanciens, des rumeurs volontairement répandues concernant de mystérieuses forteresses...

L'Hérésiarque profita du temps ainsi gagné pour envoyer Danakil, son meilleur élève, reconstruire une ancienne forteresse ishim'Re au nord du Syharhalna. Ce disciple reçut à cette occasion une mission d'importance : améliorer les clones de son mentor afin de créer une nouvelle génération de combattants capables de prendre la tête des troupes et de fournir un général digne de ce nom.

Danakil voulait briller et vit dans cette affectation l'occasion de surpasser son maître. Il utilisa ses propres souches plutôt que celles données par Dirz afin de créer des clones de combat supérieurs en tout point au modèle de l'Hérésiarque. Ses nouveaux combattants étaient complexes et demandaient beaucoup de ressources, mais le résultat était suffisamment brillant pour qu'ils soient mis en fabrication en nombre limité.

La fidélité de Danakil fut toutefois remise en cause. L'Hérésiarque lui-même s'attela au problème de l'amélioration des clones et envoya son unique résultat, le commodore Mezaian Genar

UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DE CLONES

679, Ancienne Shamir

Les ordres de l'Hérésiarque sont toujours suivis aujourd'hui : seule la souche de Dirz est utilisée pour fabriquer les clones. Il existe cependant deux exceptions à cette règle. Les sentinelles utilisent la souche de leur créateur, Danakil, et tous les commodores utilisent celle de Mezaian Genariah, dont l'origine n'a jamais pu être établie avec précision par les technomanciens.

La vérité à ce sujet est ironique. Lorsque l'Hérésiarque reçut Danakil pour observer ses créations, il fut très contrarié par l'outrecuidance de son disciple mais aussi impressionné par les résultats qui lui étaient présentés. C'est pourquoi il autorisa la création des sentinelles. L'Hérésiarque voulut également savoir si l'élève avait dépassé le maître, aussi emporta-t-il la souche des sentinelles afin de l'améliorer. Ainsi, il créa le premier commodore : Mezaian Genariah.

Genariah, pour exécuter son disciple. Genariah parvint sur place et se fraya un chemin à travers les clones de Danakil pour s'occuper de leur créateur. Ceci fait, Genariah prit la tête de la forteresse décapitée comme on le lui avait ordonné. La bataille de l'Aube, qu'il livra là-bas contre les Akkylaniens, démontra ensuite ses qualités de commandant (cf. *Army Book : Clones de Dirz*).

Cette victoire éliminait la menace d'une attaque contre Shamir, dans laquelle l'Hérésiarque s'était retiré. Dirz avait tout lieu d'être satisfait de ses travaux.



La quête de l'Hérésiarque

Le statut d'Empereur ne mit pas un frein à l'ardeur que mettait l'Hérésiarque dans ses recherches.

En 707, il acheva la mise au point des artheths terrestres, les clones Tarascus. Il put tester ses nouvelles créations lorsque de nouveau les templiers tentèrent de le capturer, à Shamir cette fois ; les créatures, assistées par quelques unités de clones de combat, mirent rapidement les Akkylanniens en déroute. Fort heureux de son succès, l'Empereur ordonna bientôt de libérer les artheths Tarascus afin de lutter contre les incursions périodiques de croisés akkylaniens.

Entre-temps, le génie de l'Hérésiarque avait continué de produire d'étonnantes réalisations.

En 719, les Tarasacus étaient devenus aussi gênants pour les Syhars que pour les Akkylaniens. Les créatures affamées attaquaient indistinctement les uns et les autres. Certes, ils ralentissaient les mouvements sporadiques de troupes que les croisades envoyaient encore dans le désert, mais ils paralysaient aussi le commerce syhar.

L'Empereur décida de mettre au point des créatures pour neutraliser les Tarasacus. Les isatephs naquirent ainsi des cuves de Shamir. Ces créatures rapides et grégaires se déplaçaient en troupeaux nombreux, constituant une proie irrésistible pour les artheths. Doté d'un caractère extrêmement ombrageux, la réaction des

Tarascus



isatephs en face d'un arhteth n'était pas la fuite : au contraire, ils se tournaient en groupe vers leurs agresseurs. Leur arsenal naturel, longues cornes et dents acérées, faisait le reste du travail. Quelques troupes d'isatephs judicieusement relâchés firent merveille : en quelques mois, les arhteths terrestres n'étaient plus qu'un souvenir.

En 725, l'Hérésiarque, âgé de 82 ans, arrivait au bout de sa longue existence et ses projets n'étaient pas achevés. Il modifia alors une cuve de clonage pour en faire une cuve de repos permettant de ralentir indéfiniment les fonctions vitales d'un être vivant. Les technomanciens engagés dans des entreprises de longue haleine pouvaient s'y réfugier et laisser passer le temps jusqu'à ce qu'une urgence réclame leur intervention ou que leur projet arrive à terme.

Dirz l'Hérésiarque s'y réfugia et y passa dix-neuf années.

En 744, une patrouille de clones découvrit une wolfen, Karnyrax, perdue dans le désert. L'absence d'eau et de nourriture aurait dû la tuer depuis longtemps et pourtant elle vivait toujours, assez en tout cas pour mettre la moitié de la patrouille hors d'état avant d'être capturée. Ramenée à Shamir pour expérimentation, la wolfen se révéla incapable de mourir. Arkeon Sanath prit la décision de réveiller l'Hérésiarque.

La capture d'un nouvel Incarné permit à l'Empereur de poursuivre ses recherches, jusque là infructueuses, afin de comprendre la nature de ces êtres. Les précédents travaux de l'Hérésiarque sur Arkeon Sanath n'avaient pas abouti. La capture de Karnyrax offrait de nouveaux éléments que le père de la technomancie mit immédiatement à profit.

Fin 744, les premières conclusions de l'Hérésiarque lui permettaient d'envisager de cloner des Incarnés dans le futur. Mieux encore, il avait un espoir raisonnable d'extraire le code de l'Incarnation et donc de pouvoir l'injecter afin de provoquer une Incarnation artificielle. La vie éternelle était à portée de main.

NEUROMANCIE ET EMPREINTE PSYCHIQUE

747, Site de Cadwallon

Le procédé d'empreinte mentale de l'Hérésiarque lui permet de graver dans l'esprit d'un clone les connaissances nécessaires pour qu'il soit autonome dès les premières heures de son existence. Le processus est cependant imparfait. Les clones ainsi créés sont cruels et violents. Ils n'ont que de vagues notions d'individualité et une personnalité à peine esquissée. Les compétences et les savoirs sont mal transmis, au point qu'il est plus rapide d'utiliser des méthodes d'éducation traditionnelles plutôt que de corriger les innombrables erreurs nées de l'empreinte. Les créatures des laboratoires, plus simples, n'ont pas ces difficultés mais les clones d'humains sont à peine utilisables. En 747, l'Hérésiarque parvient enfin à corriger tous ces défauts. Il clone ainsi plusieurs serviteurs dont les souvenirs sont précis et les connaissances parfaites. Mieux encore, ces clones sont capables d'influencer l'esprit d'autrui !

L'empire, cependant, n'est pas prêt à recevoir cette innovation. Trop d'individus seraient tentés de s'implanter de multiples fois sans en mesurer les conséquences. Pire, ils pourraient tenter de s'en servir contre l'Hérésiarque. Ce dernier décide de conserver ses résultats et élimine le fruit de ses expériences. Il se contente d'implanter son empreinte dans une cuve cachée au cœur d'un laboratoire lointain dont il sait que les installations ne seront pas mises à jour avant des siècles : le laboratoire SO 58.

La seule chose que l'Hérésiarque divulgue de ses expériences est la méthode permettant de créer les neuro-manciens, des clones spécialisés dans le conditionnement mental.



Le projet était sensible cependant. L'immortalité n'était pas destinée à tous et sa découverte pouvait plonger Aarklash dans le chaos. Dirz élaborait un plan de recherches secrètes devant se dérouler sur plusieurs siècles et dont nul ne devait connaître la finalité. Seul l'Empereur en connaissait le but.

L'Hérésiarque prit en main l'organisation des laboratoires et leur donna l'ordre qu'ils ont aujourd'hui. Certains centres de recherches devaient fournir des clones toujours plus puissants et toujours moins coûteux à créer. D'autres devaient aussi affiner les techniques de clonage afin de créer un être humain parfait nommé « clone alpha » avant tout destiné au retour de Dirz dans un corps rajeuni et amélioré.

Un autre volet, celui-là couvert par le sceau du secret absolu, fut chargé d'explorer les premières découvertes de l'Hérésiarque concernant les Incarnés. Ainsi naquit le projet Hybrid et ses innombrables laboratoires secrets disséminés sur la surface d'Aarklash. Les premiers laboratoires du code Hybrid furent construits en 746. Leurs travaux se révélèrent d'emblée prometteurs avec la mise au point des aberrations puis des nemesis.

Au bout de deux ans, l'Empereur, satisfait, retourna à son sommeil artificiel en attendant que les travaux progressent.

La révolte des clones

Les technomanciens disséquèrent les émissaires de No-Dan-Kar qui, en 808, se présentèrent pour établir une ambassade à Shamir. L'Hérésiarque, réveillé à cette occasion, autorisa pour la dernière fois l'usage d'une autre souche que la sienne afin de créer des clones plus forts, plus obéissants et plus résistants en injectant des fragments de code isateph à

cette nouvelle souche. Il choisit Khorda, son disciple et lieutenant le plus obéissant, pour diriger le projet.

Les clones Khorda se révélèrent aussi forts et endurants que prévu mais leur caractère dévia sérieusement des paramètres de l'expérience. Leur tempérament obstiné les rendait difficiles à dominer, mais il était toujours possible d'atténuer ce défaut par l'usage de drogues. Au-delà de ça, Khorda était surtout inquiet de l'absence des comportements cruels qui faisait des clones de Dirz des combattants si redoutables.

Leur force et leur adresse était cependant précieuses. Ils furent donc développés en nombre restreint comme combattants de cavalerie d'élite. Une variation des clones isateph fut même mise au point à cette occasion.

Trois générations de ces clones Khorda se succédèrent, de plus en plus perfectionnées, jusqu'en 869.

Khorda découvrit que ses créations avaient développé un langage et un début de civilisation en dehors de tous les paramètres de l'expérience. Khorda, qui craignait la réaction de l'Empereur s'il devait le réveiller pour lui parler de son échec, expliqua la situation au basileus Antykaïn III. Celui-ci ordonna la mise à mort des clones Khorda. Ces derniers se révélèrent cependant encore plus intelligents et indépendants que ne le craignait Antykaïn. Au lieu d'attendre passivement la mort, les clones se ruèrent au contraire sur les syhars, les massacrèrent et prirent la fuite. Les clones Khorda disparurent dans les canyons du Bran-Ô-Kor avant de se rebaptiser « orques ». Pour finir, on réveilla Dirz afin de lui expliquer la situation. Au comble de la fureur, l'Hérésiarque interdit définitivement de travailler sur de nouvelles souches de créatures intelligentes.

LES BRONTOPS ET LES ORQUES

719-869, Bran-Ô-Kor

En 707, Dirz reçoit de son alliée de toujours, Rhéa de Brisis, la souche de l'ulunkor des monts Béhémoth. Il s'en sert pour élaborer le code du premier isateph, un mélange de prédateur et d'herbivore de grande taille au caractère agressif. Cet isateph est une monture puissante et peut survivre dans les contrées les plus arides et à des températures extrêmes. L'Hérésiarque ordonne immédiatement d'en cloner de grandes quantités puis de les lâcher en troupeaux dans le désert. Les tarascus, stupides et affamés, ne manquent pas de les attaquer et découvrent à leurs dépens que le nombre multiplie la force de ces créatures. En 719, le dernier des Tarascus en liberté disparaît, tué par un troupeau d'isatephs.

Près de cent ans tard, lorsque Khorda achève son projet, il obtient l'autorisation de faire des clones Khorda des cavaliers, destinés à contrer les attaques-éclaircies des cavaliers de la rédemption.

Lors de leur fuite, les orques emmènent de nombreux isatephs avec eux et les font se multiplier dans les canyons de Bran-Ô-Kor. Ils les rebaptisent bientôt « brontops », ce qui signifie « compagnon » dans la langue orque, et font d'eux leurs plus fidèles montures.



L'aube du Rag'narok

Le sommeil de l'Empereur dura plus de deux siècles. Il fut de nouveau réveillé par une belle nuit de 853, lorsqu'un demi-millier d'envahisseurs sortis de nulle part attaqua Shamir. Ils brandissaient des armes inconnues, issues d'une technologie bien plus avancée que celle des Syhars, et utilisaient des formes de magie extrêmement puissantes. En quelques heures d'un combat acharné, les agresseurs déchainèrent un feu si dévastateur que même les fortifications ishim'Re, qui avaient pourtant résisté à des millénaires d'oubli et à la destruction de leur pays, furent balayées. Néanmoins, l'immense masse des clones de Shamir, soutenue par l'Hérésiarque lui-même, finit par avoir raison des envahisseurs. Au cours des combats, l'Empereur fut grièvement blessé.

Les dernières heures de lucidité de l'Empereur furent consacrées à l'interrogatoire du seul agresseur survivant. Quelques biopsistes triés sur le volet, assistés par le Basileus lui-même, lui arrachèrent une vérité qui a depuis été soigneusement dissimulée.

Un siècle et demi dans le futur, une guerre totale entre tous les peuples d'Aarklash, appelée « Rag'narok », allait éclater. Profitant de cet affrontement, les clones produits par centaines afin de livrer bataille allaient se révolter et massacrer

leurs maîtres afin de fonder leur propre peuple. Les derniers survivants loyalistes, réfugiés dans les plus bas étages de la tour alchimique de Shamir, feraient alors appel à Arh-Tolth. Le dieu devait alors leur donner une machine destinée à les envoyer dans le passé afin d'empêcher la chute de l'empire alchimique.

À la fin de l'interrogatoire, l'Empereur sentait sa dernière heure arrivée. Toutefois, son esprit fonctionnait encore avec le génie qui l'avait toujours caractérisé. Il ordonna que Shamir soit abandonnée et qu'une nouvelle cité soit construite, dans laquelle les vrai-nés vivraient au sommet de la tour alchimique et non sous le sol. Ainsi, les circonstances dans lesquelles devait se dérouler la révolte étaient empêchées. Il décréta que

tous les clones mâles seraient désormais stériles afin que les buts de la révolte ne puissent plus être atteints. Il transféra la régence de l'empire au Basileus ; il lui revenait la charge de préparer l'affrontement final, le Rag'narok.

Enfin, il rassembla ses notes éparses, en réécrivit une partie et réordonna le reste, créant en quelques heures l'un des textes fondamentaux de l'empire : Le Traité d'Alchimie, une œuvre à mi-chemin entre le texte religieux et l'ouvrage scientifique.

L'Hérésiarque sombra alors dans le coma et fut remis en sommeil, dans l'attente du jour lointain où la science syhare permettrait de soigner ses terribles blessures.



LE RETOUR DE L'HÉRÉSIARQUE

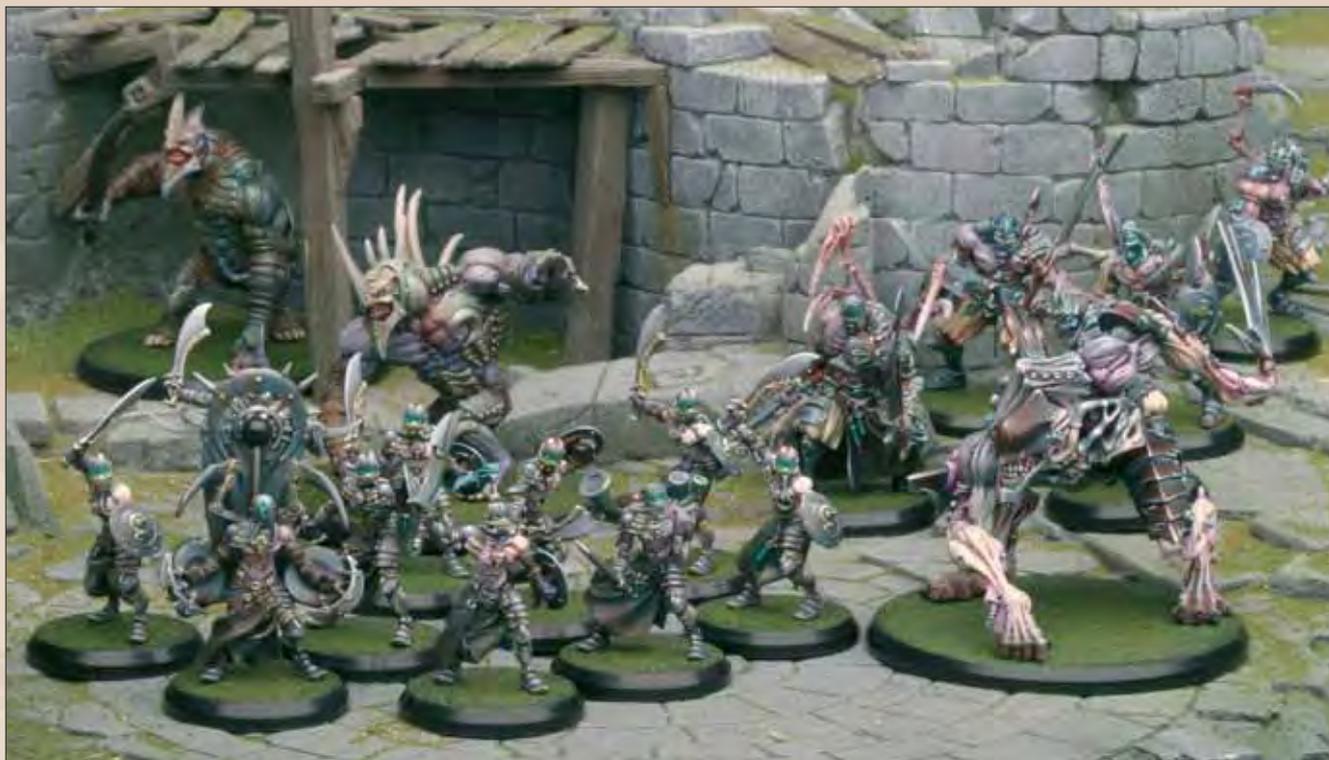
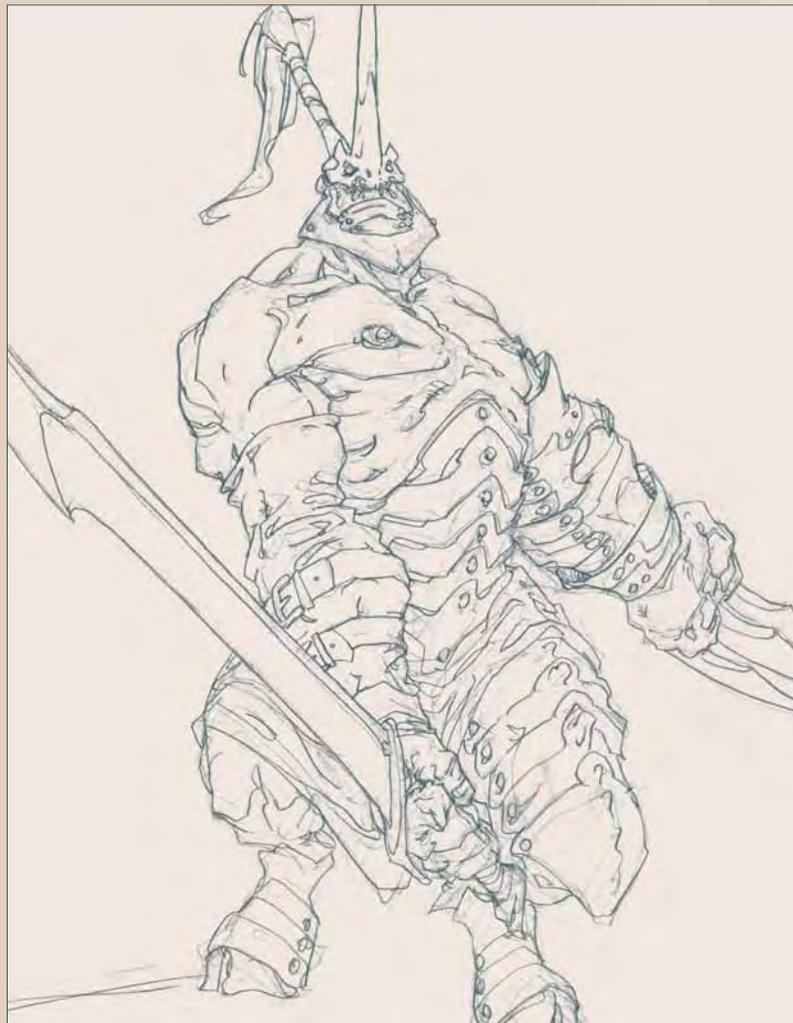
L'épilogue de la vie de l'Hérésiarque eut lieu en 1 000, lors du rituel de l'Aube. Le Basileus Villa, chef de l'église d'Arh-Tolth, et le Magon, grand prêtre du culte, reçurent de Djabril le Voyageur le moyen d'invoquer définitivement Arh-Tolth sur Aaklash. Le rituel impliquait d'infliger aux plus fervents adorateurs d'Arh-Tolth des souffrances indicibles, tant morales que physiques.

Les souffrances physiques ne posaient pas de difficulté. Une injection adéquate permettait d'obtenir un résultat satisfaisant.

Restait le versant moral, pour lequel les drogues ne pouvaient rien. Dans une nation ordinaire, il aurait été possible de sacrifier les femmes et les enfants des fidèles ; les Syhars, malheureusement, n'éprouvaient pas d'attachement particulier ni pour les reproductrices, ni pour leur descendance.

Djabril apporta encore une fois la solution. Le seul être que tous adorait et aimait était leur guide, leur père spirituel : l'empereur Dirz.

Le Basileus plongea lui-même la dague sacrificielle dans le cœur du fondateur de l'empire, puis le Magon entama le rituel de l'Aube... et Arh-Tolth apparut. L'armée du Syharhlana se mit en marche pour balayer le vieux monde et planter les graines d'un nouveau ; la victoire annoncerait l'aube de l'âge alchimique !





DEUXIÈME PARTIE

LES TECHNOMANCIENS

Les technomanciens perçoivent souvent les champs de bataille du Ragnarok comme des terrains d'entraînement et de tests de viabilité pour les créatures qu'ils engendrent. Leurs légions sont alors réduites au rôle d'agents, voire d'outils, qui peuvent être sacrifiées au nom de la mystique alchimique et mourront à coup sûr s'ils sont jugés imparfaits.

La gloire du Scorpion est dans la conquête de nouveaux horizons scientifiques, non dans l'honneur !



LEVER UNE ARMÉE

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 cinq 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 cinq 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.

- Unité de créature  ( /  / ) !
- Unité de créature  ( / )
- Unité de créature  ( / )
- Unité d'infanterie ou de titan  /  ( /  / )
- Unité d'infanterie ou de machine de guerre  /  ( / )

! Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

LES UNITÉS

Dans cette section, les unités des laboratoires du Scorpion 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.

Note : Chaque troupe est indiquée en français puis en anglais car sur les cartes Confrontation leur nom est en anglais.



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 minimum 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 P.A. de l'unité à effectif standard et maximum. Ce tableau précise également le nombre de combattants spéciaux autorisé.
- **Combattant supplémentaire :** Cette valeur indique le coût en P.A. de chaque combattant éventuellement ajouté à l'effectif standard.

LE RAG'NAROK

Les clones et les créatures du Syharhalna sont rassemblés en compagnies sous le totem du Scorpion. Après des siècles de persécutions et de recherches, les érudits du désert ont devancé l'évolution et engendré les créatures du futur. Après avoir conquis Aarklash et prouvé la suprématie de leur savoir, les Syhars instaurent partout le règne de la science. Le Rag'narok n'est pas le crépuscule d'un monde mais l'aube d'un âge de Raison !

L'armée al chimique

L'armée du Scorpion est unique en son genre car elle est créée de toutes pièces par ses chefs. Ses soldats sont des créatures et des individus clonés au patrimoine génétique soigneusement sélectionné. Ils sont conditionnés dès le stade embryonnaire pour obéir à leur maîtres et se battre jusqu'au sacrifice, sans jamais poser de question. Les clones et les créatures de Dirz naissent et meurent pour satisfaire les désirs de leurs créateurs. L'armée du Scorpion est ainsi prête à l'emploi : ses soldats dénués de personnalité n'ont pas besoin de contraindre leur esprit vierge et leur corps parfait aux rigueurs de la discipline et de l'exercice militaire. Cet avantage permet aux technomanciens de se joindre au Rag'narok sans autre préparation qu'une formation tactique rudimentaire. Si les enjeux n'étaient pas aussi importants, on pourrait croire que les scientifiques syhars préfèrent jouer à la guerre, plutôt que la faire.

Les effroyables boucheries provoquées par ces commandeurs cruels et inexpérimentés ont ainsi façonné la légende des créatures de Dirz. Les commandants des autres peuples perçoivent les légions alchimiques comme d'implacables fléaux auxquels nul ne peut résister. Leurs créatures contre-nature, disent-ils, sont gouvernées par la soif de sang plutôt que par l'instinct. Elles n'ont pas peur de mourir et peuvent être recrées sur commande. Ces seigneurs braves et ignorants peinent à concevoir les subtilités de la science et, plus encore, du clonage. Ils n'y voient que de la sorcellerie née des Ténèbres. L'ironie et l'horreur n'en sont que plus saisissantes : ils ne comprennent pas que les compagnies des laboratoires sont des expériences dont ils sont les cobayes.

L'organisation opérationnelle des laboratoires du Scorpion répond souvent à des objectifs expérimentaux ou de sécurité :

- Les **compagnies expérimentales** s'articulent autour d'une unité de créatures à laquelle les

technomanciens attachent une importance particulière. Il s'agit la plupart du temps de leur toute dernière création ou d'un prototype doté d'implants inédits. Les autres unités forment alors son escorte et peuvent être sacrifiées sans regret au nom de l'observation scientifique.

- Les **compagnies de sécurité** gardent les laboratoires et les technomanciens qui y travaillent. Leur composition répond à des impératifs stratégiques plus équilibrés et prévoit généralement l'enrôlement d'un nombre accru de clones. Certains technomanciens se satisfont néanmoins d'une ménagerie de créatures sanguinaires qu'ils considèrent avec l'affection d'un demiurge pour sa progéniture.

S'ils ne prennent pas part eux-mêmes aux combats, les technomanciens confient les tâches de commandement à des meneurs génétiquement programmés ou à des clones de combat vétérans. Les subalternes les plus compétents sont mieux traités que les clones du rang et reçoivent la responsabilité la plus lourde de leur existence : gérer les stocks de produits mutagènes pour la compagnie ou l'unité qu'ils dirigent. Les scientifiques se chargent de leur fournir les stocks, sans leur dire ce que contiennent les seringues dont ils s'injectent le contenu.

La vie d'officier n'est pourtant pas un gage de pérennité dans les légions alchimiques. Les technomanciens envisagent les concepts de « victoire » et de « défaite » avec l'esprit calculateur du scientifique plutôt qu'avec la passion du guerrier : les échecs et les réussites sont disséqués, au propre comme au figuré, en vue d'analyses, d'améliorations et de nouveaux tests. Même la déroute la plus humiliante est suivie d'analyses bénéfiques pour le Scorpion ; la cruelle punition infligée aux officiers responsables de ce revers stratégique n'est qu'une formalité et une source de distraction pour les vrais-nés.





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 deviennent 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.

SO 150 : SHAMIR

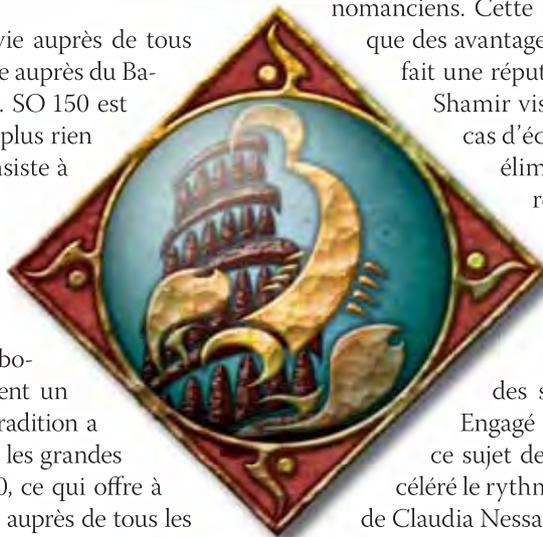
Quartier général : Shamir

Maître : Omnimancienne Dame Claudia Nesselith

Alliés de prédilection : Araignée, Bélier, Serpent

L'opulence de Shamir suscite l'envie auprès de tous les autres laboratoires et son influence auprès du Basileus le met à l'abri de la convoitise. SO 150 est le seul laboratoire à estimer qu'il n'a plus rien à prouver et dont le seul objectif consiste à maintenir sa position.

Le laboratoire de Shamir est le premier producteur de clones « civils » de l'empire. Dirz lui-même en fit le cœur de son état, le lieu où ses serviteurs les plus fidèles étaient élaborés, y compris si ces derniers servaient un autre maître que l'Hérésiarque ! La tradition a été conservée : le personnel de toutes les grandes maisons est issu des cuves de SO 150, ce qui offre à ce laboratoire des yeux et des oreilles auprès de tous les notables du Syharhalna. Cette activité génère en outre des revenus considérables et des clones combattants en quantité.



La production est d'excellente qualité : les omnimanciens qui ont dirigé SO 150 veillent depuis des générations à l'afflux constant de ressources et au recrutement des meilleurs technomanciens. Cette situation, cependant, ne présente pas que des avantages car le laboratoire de Shamir a de ce fait une réputation à tenir. Les technomanciens de Shamir visent la perfection et n'hésitent pas, en cas d'échec, à prendre des mesures extrêmes : élimination pure et simple pour les clones, renvoi ou rétrogradation pour les vrais-nés. Qu'une unité du laboratoire fasse preuve de la moindre faiblesse et son meneur est immédiatement exécuté pour l'exemple.

Les traitements mutagènes sont une des spécialités du laboratoire de Shamir. Engagé dans la recherche fondamentale sur ce sujet depuis plusieurs années, il a encore accéléré le rythme de ses découvertes sous la direction de Claudia Nesselith. Les percées obtenues dans ce domaine laissent entrevoir la possibilité de traitements de seconde génération encore plus efficaces.

JOUER LE LABORATOIRE DE SHAMIR

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Scorpion pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières du laboratoire de Shamir bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout du laboratoire de Shamir : Abondamment pourvues en traitements mutagènes de la meilleure qualité, les unités du laboratoire de Shamir bénéficie d'un dé de plus lorsqu'elles utilisent le Don du Scorpion.

Inconvénient du laboratoire de Shamir : Le meneur d'une unité qui échoue à un test de moral est immédiatement éliminé, pour l'exemple.

Ordre des bannières :

- Unité de créature (🐛 / 🐛🐛 / 🐛🐛🐛) !
- Unité de créature (🐛 / 🐛🐛 / 🐛🐛🐛)
- Unité d'infanterie ou de créature (🐛 / 🐛) (🐛🐛 / 🐛🐛🐛)
- Unité d'infanterie ou de titan (🐛 / 🐛) (🐛 / 🐛🐛)
- Unité d'infanterie ou de machine de guerre (🐛 / 🐛) (🐛 / 🐛🐛)

! Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.



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, développa 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 étaient 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 : 175 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 : Él an 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

« HHHHHHHH! Hhhhhh! HHHHHHHH! Hhhhhh! HHHHHHHH! »

– 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 Nesselith 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 : 130 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 : Él an 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.

SO 38 : THEBEN

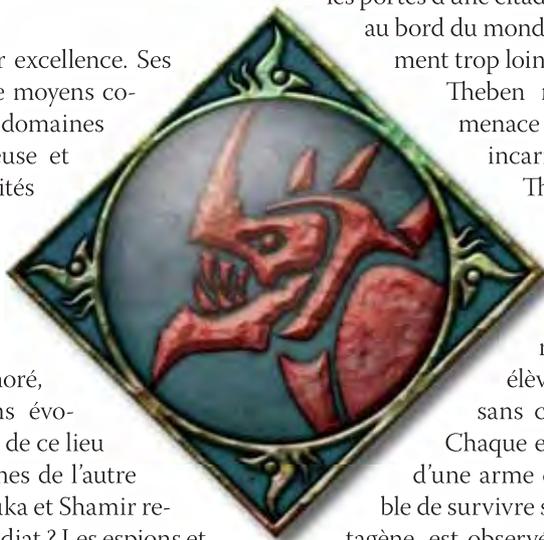
Quartier général : Theben

Maître : Omnimancien Athan Zakhil

Alliés de prédilection : Bélier

Theben est la cité académique par excellence. Ses nombreux scientifiques disposent de moyens colossaux pour perfectionner tous les domaines de la science syhare. Cité mystérieuse et secrète, Theben reçoit très peu d'invités en dehors des plus illustres dignitaires des Maisons Brisis, Lazarian et Mantis d'Achéron. Ces derniers sont des alliés de longue date d'Athan Zakhil.

Le nom de Theben est souvent ignoré, voire oublié, dans les conversations évoquant les cités syhars. Qui se soucie de ce lieu reculé et perdu au pied des montagnes de l'autre côté du désert, alors que Danakil, Inuka et Shamir représentent un danger bien plus immédiat ? Les espions et



les explorateurs colportent parfois des rumeurs inquiétantes au sujet d'échos dans la montagne et d'individus franchissant les portes d'une citadelle pour ne jamais en ressortir. Assise au bord du monde, la cité du Dernier souffle est décidément trop lointaine.

Theben représente pourtant une incroyable menace pour Aarklash. Si Shamir et Tenseth incarnent la vitalité et les idéaux syhars, Theben reflète son véritable visage : celui d'une science sans conscience.

La cité est un vaste laboratoire, le plus étendu et le plus riche du Syharhalna. Les maîtres technomanciens y enseignent leur savoir aux élèves les plus prometteurs et dépensent sans compter dans des projets démesurés.

Chaque expérience, qu'il s'agisse de l'invention d'une arme dévastatrice ou d'un monstre incapable de survivre sans une injection quotidienne de mutagène, est observée et consignée avec un détachement pervers. L'inconscient qui s'attaquerait à Theben devrait faire face à des cauchemars bien réels et assoiffés de sang. Entre les projets des maîtres et les « exercices » des élèves, d'innombrables créatures attendent de s'éveiller dans les entrailles de la cité du Dernier souffle. Il y en a tant que les unités issues de Theben sont souvent étoffées de combattants supplémentaires. Même les créatures déployées seules ou en duo reçoivent systématiquement un renfort issu des travaux des maîtres, afin de vérifier la conformité du travail de leur élèves.

JOUER LE LABORATOIRE DE THEBEN

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Scorpion pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières du laboratoire de Theben bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout du laboratoire de Theben : L'effectif maximum des unités de créatures du laboratoire de Theben est augmenté de un. Ce combattant est gratuit. Seules les unités dotées d'une valeur d'effectif maximum bénéficient de cet atout.

Inconvénient du laboratoire de Theben : L'effectif standard des unités de créatures du laboratoire de Theben est augmenté de un. Ce combattant doit être acheté comme un combattant supplémentaire.

Ordre des bannières :

- Unité de créatures (🔴) (🌀🌀/🌀🌀🌀) !
- Unité de créatures ou d'infanterie (🔴) / (🔴) (🌀/🌀🌀 / 🌀🌀🌀)
- Unité de créatures (🔴) (🌀/🌀🌀🌀)
- Unité de créatures ou de machine de guerre (🔴) / (🌀🌀/🌀🌀🌀)
- Unité d'infanterie ou de titan (🔴) / (🔴) (🌀/🌀🌀🌀)

! *Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.*





ATHAN ZAKHIL

« Maître ! Maître ! Que vous arriv... *CRONCH* »

Clone 156NE208AZ,
156^{ème} assistant d'Athan Zakhil pour l'année 1008

Incarnation

Athan Zakhil est le fils d'Yzan Zakhil, l'omnimanicien 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 conçut 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'omnimanicien 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 : 305 P.A.

Résurrection/Duel : 6 points d'Élixir.

Zakhil Prime : 305 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.

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.

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 : Él an 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 affûtée. »

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 trahison 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'égaliser.

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 : Él an 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.

SO 78 : ÉCLIPSE

Quartier général : Les ruines de l'Aube

Maître : Omnimançienne Sasia Samaris

Alliés de prédilection : Araignée, Bélier, Immobiles, Serpent

Les guerriers du laboratoire de l'Éclipse ont mené une campagne de pillages d'une incroyable témérité, tour à tour au bénéfice et au détriment des intérêts syhars. La popularité des chefs de SO 78 a également favorisé des mouvements de révolte : Sasia Samaris et Sin Assyris, rejets rebelles de deux grandes figures du Syharhalna, suscitent l'admiration secrète des clones et la crainte de leurs anciens maîtres.

L'Éclipse est née des cendres du code Hybrid, au cours des aventures de Sasia Samaris (cf. *Hybrid* et *Nemesis*). Après avoir affronté mille dangers, la technomançienne a accumulé assez de ressources pour revendiquer son indépendance. Avec le soutien de Sin Assyris, elle a amélioré les souches de nombreuses créatures et rassemblé une armée pour conquérir leur liberté. Leur base secrète est installée dans un ancien laboratoire du code Hybrid situé près des ruines de l'Aube.

La localisation du laboratoire de l'Éclipse est jalousement gardée. SO 78 surpasse de loin tous les autres laboratoires dans le domaine de la technologie Hybrid. Les monstres nés dans ses cuves synthétisent naturellement des substances mutagènes. Ils ne subissent ni la dépendance ni les effets secondaires du mutagène et voient leur espérance de vie allongée. Ils sont en outre capables de se reproduire. Bientôt le mot « clone » n'existera plus !

Immédiatement déclaré hors-la-loi, le laboratoire de l'Éclipse a semé la terreur pendant des années dans le Syharhalna.



Le Rag'narok fait rage : les exigences d'une guerre totale ont entraîné de négociations délicates entre les autorités et les renégats. L'Éclipse est désormais tolérée par les autorités de Shamir. Aujourd'hui, ses guerriers sont envoyés en éclaireurs en avant des armées syhars pour frapper l'ennemi partout où ce dernier ne l'attend pas. Le laboratoire devrait bientôt compenser l'infériorité numérique qui le distingue des autres laboratoires : les ressources mises à sa disposition par Shamir s'ajoutent à celles pillées à l'ennemi pour accroître ses effectifs.

S'il triomphe du Rag'narok et des pièges tendus par les autres laboratoires, SO 78 possèdera tous les atouts pour renverser le gouvernement syhar. La suprématie génétique de ses membres étant déjà acquise, la conquête d'Aarklash s'opérera par la sélection naturelle. Ce n'est qu'une question de temps !

JOUER LE LABORATOIRE DE L'ÉCLIPSE

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Scorpion pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières du laboratoire de l'Éclipse bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout du laboratoire de l'Éclipse : Une unité par bannière acquiert la compétence « 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.

Cet atout est réservé aux unités du Scorpion.

Inconvénient du laboratoire de l'Éclipse : L'effectif standard et maximum des unités d'infanterie est diminué de 1, sans changement de valeur stratégique. Le joueur peut toutefois s'acquitter du coût d'un combattant supplémentaire pour retrouver l'effectif initial.

Ordre des bannières :

- Unité de créature (🐛 / 🐛🐛 / 🐛🐛🐛) !
- Unité de créature (🐛 / 🐛🐛)
- Unité d'infanterie (👤 / 👤👤)
- Unité de créature ou de machine de guerre (🐛 / 🐛🐛🐛)
- Unité d'infanterie ou de titan (👤 / 👤👤👤👤)

! Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.

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 Sasias Samaris.

Le fidèle entreprit d'éduquer lui-même son chef-d'œuvre et fit preuve d'une grande sévérité. Sasias 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. Sasias 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 Syhralna est parti à la conquête d'Aarklash. Sasias 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

Sasias 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 Sasias Samaris et elle prendra soin de vos ennemis !

Formation d'une unité

Sasias 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

Sasias 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 Sasias Samaris peuvent être acquis par la Rose des sables, et vice-versa.

Sasias Samaris : 280 P.A.

Résurrection/Duel : 6 points d'Élixir

La Rose du désert : 435 P.A.

Résurrection/Duel : 9 points d'Élixir

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 technomanie. 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 : Él an 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 Sin Assyris.

La naissance de Sin 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 Sin Assyris insensible aux énergies mystiques. L'être biomécanique incarnait l'alchimie, corps et âme.

Sin 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. Sin 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 Sin 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.

Sin 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 », Sin 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.

Sin 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 Sin 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*).

Sin 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

Sin 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

Sin Assyris dispose de 2 points pour acheter ses artefacts.

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

Traitement Assyris est réservé à Sin 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.



SO 58 : CADWALLON

Quartier général : Cadwallon

Maître : Omnimancien Salias Yesod

Alliés de prédilection : Bélier, Immobilis

Le laboratoire de Cadwallon est né d'une organisation secrète syhare baptisée « Code Noctis ». Son but, dont la première partie est pratiquement terminée, consiste à créer la génothèque répertoriant les gènes de toutes les espèces d'Aarklash, puis de l'exploiter afin de créer des formes de vie issus des meilleures souches. La génothèque parfaite permettra aussi de conserver une trace de la variété foisonnante de créatures d'Aarklash afin que les souches survivent au Rag'narok.

Pour passer à la seconde partie de ses ordres, Code Noctis devait posséder des installations fixes. Dirz lui-même fit creuser les fondations du laboratoire dans les ruines d'une antique cité plus de trois siècles avant que la nécessité s'en fasse sentir : la future Cadwallon. La localisation en fut transmise aux omnimanciens du Code Noctis par Dirz lui-même, lorsqu'il ordonna la création de cette organisation.

Salias Yesod estime que les quelques souches qui manquent encore à sa génothèque lui seront bientôt remises. Il s'est donc installé dans ce laboratoire, prenant la tête de la faction la plus récente des laboratoires. Il a fait rapatrier en secret une grande partie de ses troupes, formant une véritable armée de technomanciens et de clones qui travaillent activement à la mise au point de terrifiantes créatures.

Le Code Noctis profite de l'avidité légendaire des Cadwès pour se procurer tout ce qui est nécessaire à ses travaux. Les résidents de SO 58 mènent plus d'expériences qu'aucun autre laboratoire, créant toutes sortes de créatures rares et précieuses qui sont ensuite acheminées vers le Syharhalna ou rejoignent les rangs de leur armée. Leur connaissance de toutes les formes de vie d'Aarklash est légendaire : ces technomanciens disposent de traitements mutagènes qui rendent leurs bénéficiaires capables de copier n'importe quelle capacité.

Le Code Noctis accomplit aussi, sans le savoir, une autre tâche : recréer Dirz lui-même. Dissimulée dans la gemme de Ténèbres qui alimente l'une des cuves expérimentale du laboratoire, l'empreinte spirituelle de l'Hérésiarque a été gravée. Pour le moment, cette cuve n'accueille que des créatures nées des expériences du laboratoire, mais dès qu'un clone portant une partie du code génétique de Dirz y sera développé...



JOUER LE LABORATOIRE DE CADWALLON

Le joueur peut choisir n'importe quel ordre des bannières du Scorpion pour constituer sa compagnie, mais il ne peut en utiliser qu'un seul à la fois. L'ordre des bannières du laboratoire de Cadwallon bénéficie des atouts et inconvénients ci-dessous.

Atout du laboratoire de Cadwallon : Une fois par tour, une unité ou un Incarné du laboratoire de Cadwallon peut utiliser une compétence qu'une unité ou un combattant adverse a utilisée lors du tour.

Inconvénient du laboratoire de Cadwallon : Avant le déploiement, le joueur adverse désigne une de ses unités dont le Code Noctis veut la souche. Si cette unité est détruite, la compagnie du laboratoire de Cadwallon perd tous ses points d'Élixir.

Ordre des bannières :

- Unité de créature (🐉 / 🐉🐉 / 🐉🐉🐉) !
- Unité de créature (🐉 / 🐉🐉 / 🐉🐉🐉)
- Unité de créature (🐉 / 🐉🐉 / 🐉🐉🐉)
- Unité d'infanterie (👤 / 👤👤)
- Unité d'infanterie ou de machines de guerre (👤 / 🐉🐉)

! Unité prioritaire. Elle doit être choisie en premier.



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 à assimiler et à 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 : Él an 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 Algardie, 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 déclenche 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

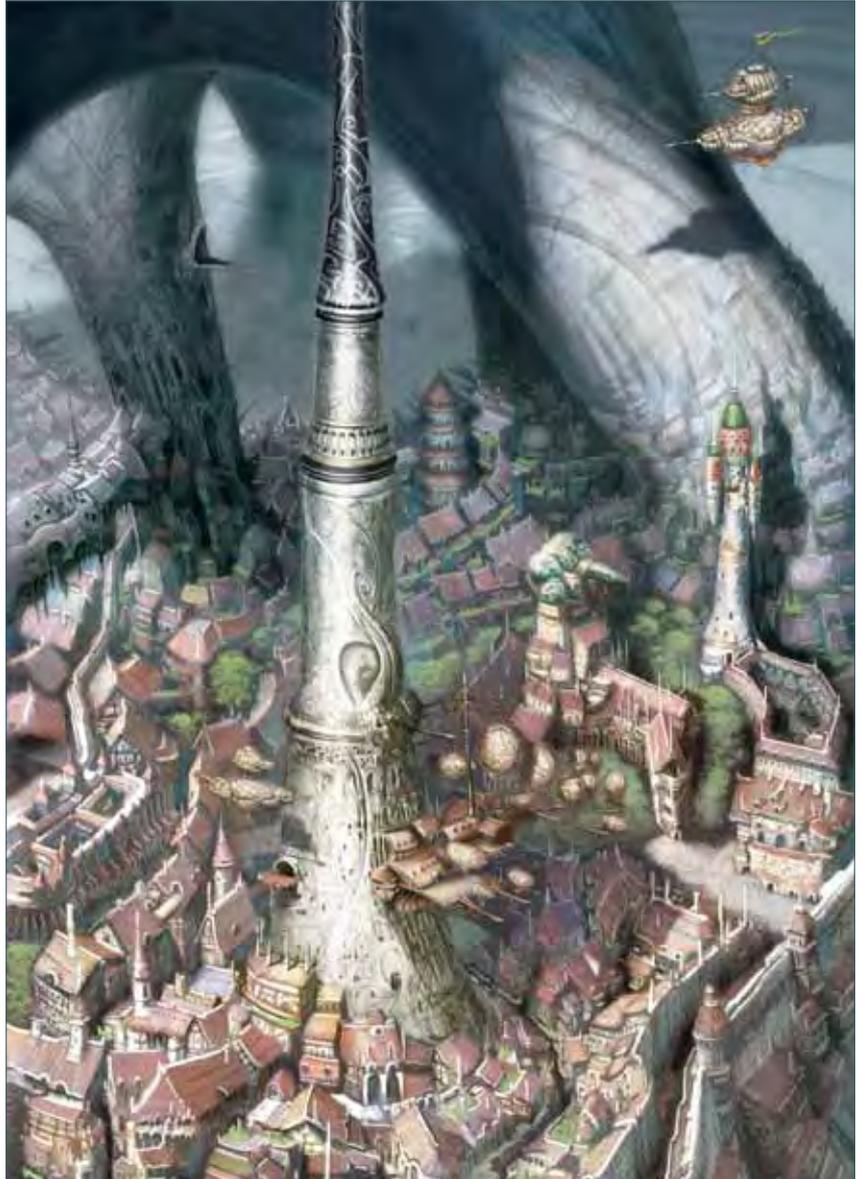
Maîtrise des arcanes : Les résultats et sont interprétés comme des lors des tests de Pouvoir réalisés par les maîtres des arcanes.

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	300	600	+ 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, cimenterre.

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 rejets 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



SENTINELLES

« Nous sommes les gardiens du désert. Nous sommes les piliers sur lesquels repose une civilisation de progrès et de science. Voici l'aube d'un âge nouveau dont nous sommes les sentinelles ! »

– Arkeon Sanath

Les sentinelles forment l'une des rares évolutions illégales du génome des clones qui fut réhabilitée après la punition de son instigateur. Créés à la forteresse de Danakil, dont ils sont toujours les gardiens aujourd'hui, ils sont capables de développer rapidement une personnalité complexe. Il a fallu du temps aux dirigeants du Scorpion pour comprendre que leur loyauté à la cause syhar n'est pas génétiquement conditionnée mais bel et bien issue d'une forte tradition martiale. Les prélats qui ont réclamé l'élimination préventive de ce corps d'armée ont vite été réduits au silence : les sentinelles, éternels rivaux du Temple du Sud akkylannien, ont fait leurs preuves et beaucoup craignent de s'attirer leur courroux.

STRATÉGIE



Les sentinelles forment une élite particulièrement fiable, dont l'aura inspire la fierté des commandants syhars et la crainte de leurs adversaires. Leur longévité sur le champ de bataille est assurée par une solide armure doublée d'un puissant instinct de survie. Ils sont en outre armés d'épées-haches, des armes sophistiquées capables de mettre rapidement en pièces les ennemis les plus coriaces, tels

les créatures et Incarnés ennemis. Leur seule faiblesse est leur nombre. On n'a jamais assez de guerriers de cette trempe !

Déployer des sentinelles, c'est sortir de son fourreau une lame fidèle et inusable.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Infanterie (Rang 2).

Effectif : 6.

Équipement : Armure lourde. Épée-hache.

Combattants 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.

ÉQUIPEMENT

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



COÛT D'UNE UNITÉ DE SENTINELLES

Composition	Effectif standard (1)	Combattant supplémentaire
Standard	350	+ 55

(1) : 6 sentinelles

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 Nesselith

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	500	+ 125

(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

PHEMERA OMEGA

— Vos « dragons » ne sont pas un peu... petits ?
 — Petits ? Oui, ce paramètre de l'expérience n'est toujours pas maîtrisé. En revanche, concernant le souffle, nous avons fait des progrès...

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

Les phepera 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 phepera 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 phepera 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 Phepera 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 phepera omega

(2) : 16 phepera omega



COMPOSITION D'UNE UNITÉ

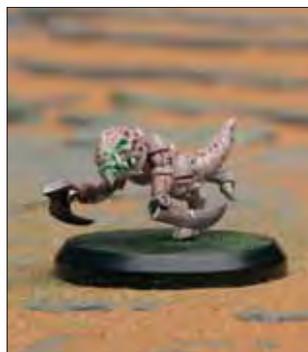
Catégorie : Créature (Rang 1).

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.





SYHAR SIGHTHOUNDS

« Ils planent sur le champ de bataille comme la mort sur tous les hommes. Maudites bêtes ! Nous ne pouvons pas leur échapper. »

– Dernière entrée du journal du seigneur Marsapius.
Bataille de Danakil.

Portés par les ailes de la science, les syhar sighthounds sont les chiens de chasse du désert, traquant les ennemis des Syhars avec une avidité et un goût du carnage inspirés par la technomancie plutôt que par l'instinct.

STRATÉGIE

Les ailes des syhar sighthounds les portent à une vitesse foudroyante partout où l'ennemi a osé s'aventurer. La mobilité est la plus grande qualité des syhar sighthounds. Personne n'est à l'abri de leurs griffes ou de leurs crocs. Même les combattants en armure lourde, s'ils sont relativement protégés, se retrouvent immobilisés le temps de se débarrasser de créatures si coriaces. Les troupes moins rapides ont alors toute latitude pour rejoindre la mêlée et massacrer les adversaires survivants.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Créature (Rang 2).

Effectif : 3 à 6.

Équipement : Aucun.

Combattants spéciaux : Aucun.

COMPÉTENCES

Vol : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.



COÛT D'UNE UNITÉ DE SYHAR SIGHTHOUNDS

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

(1) : 3 syhar sighthounds

(2) : 6 syhar sighthounds

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	475	+ 120

(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 !

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Créature (Rang 2).

Effectif : 2 à 4.

Équipement : Arme tranchante. Queue de combat.

Combattants spéciaux : Aucun.



COÛT D'UNE UNITÉ DE NEMESIS EVOLUTION

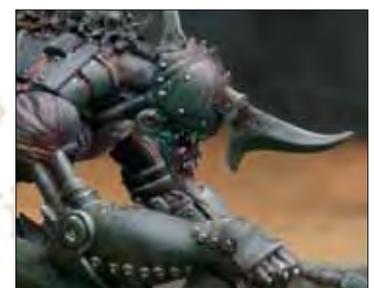
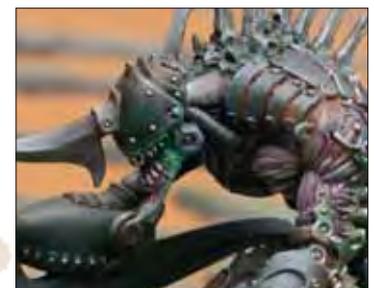
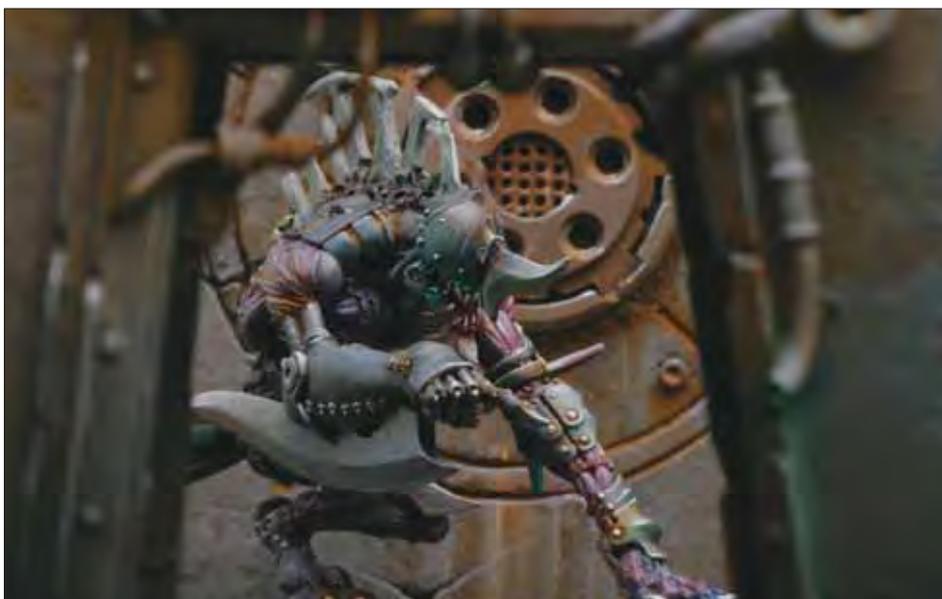
Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	400	800	+ 205

(1) : 2 nemesis evolution

(2) : 4 nemesis evolution

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

SCORPIO

« Sacré scorpion que cette bête-là ! »

– Abel, constatant les ravages d'un scorprio sur son unité.

Le scorprio 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 Scorprio 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 scorprio 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 scorprio 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 scorprio 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 servent dans son unité. Les points de dégât excédentaires sont ignorés.
- **Tir sur la machine de guerre** : Il est possible de prendre le scorprio comme cible spécifique d'une attaque à distance ou d'un effet mystique. Les points de dégâts excédentaires sont ignorés.
- **Servants** : Les servants du scorprio 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 scorprio.
- **Carreaux arhteths et isatephs** : Le joueur choisit un type de munition avant le test de Tir et applique l'effet correspondant. L'unité de scorprio 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 scorprio 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 scorprios peuvent éliminer plus d'ennemis qu'il n'y a de tireurs.

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

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

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.



CUVES DE CLONAGE

Les artisans impériaux ont mis au point des cuves « de campagne » conçues pour accompagner les légions alchimiques sous toutes les latitudes d'Aarklash.

STRATÉGIE

Les magiciens peuvent se servir des cuves de clonage pour ressusciter les pertes dans les rangs de leurs unités. Le joueur Scorpion doit néanmoins les protéger derrière un décor ou une escorte composée d'arbalétriers ou d'hybrids.

COMPOSITION D'UNE UNITÉ

Catégorie : Machine de guerre.

Effectif : 0 à 3.

Équipement : Arbalète. Arme à une main.

Combattants spéciaux : Acolyte, neuromancien.

COMPÉTENCES

Cuve de clonage : L'usage de cette compétence est déclaré une fois par tour et par cuve de clonage. Un combattant (hors Incarné) d'une unité du Scorpion amie à son contact et qui a été éliminé revient en jeu et en formation. S'il ne peut pas revenir en formation, la compétence est sans effet.

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

RÈGLES SPÉCIALES

- **Engagement :** Les cuves de clonage ne représentent aucune menace au contact. Elles ne peuvent pas engager d'ennemis bien qu'elles puissent être engagées. Les combattants qui se désengagent d'elles ne sont pas éliminés.
- **Tir sur l'unité :** Une cuve de clonage ne subit aucun point de dégât suite à une attaque à distance ou à un effet mystique tant qu'il reste au moins un servent dans son unité. Les points de dégât excédentaires sont ignorés.
- **Tir sur la machine de guerre :** Il est possible de prendre les cuves de clonage comme cible spécifique d'une attaque à distance ou d'un effet mystique. Les points de dégât excédentaires sont ignorés.
- **Servants :** Les cuves peuvent être utilisées sans servants. Si elles sont néanmoins dotées de servants, ceux-ci sont toujours les trois combattants issus de l'*Attachment Box : Hybrid* (un neuromancien et deux acolytes).
- **Incarné :** Les Incarnés ne peuvent pas rejoindre une unité de cuves de clonage.

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Acolyte : La compétence « Cuve de clonage » peut être utilisée une fois de plus par tour et par acolyte présent dans l'unité.

Neuromancien (Pouvoir 3) : Le neuromancien peut lancer le sortilège « clonage à distance ». La compétence « Cuve de clonage » peut être utilisée pour n'importe quelle unité dont le meneur dispose d'une ligne de vue sur le neuromancien. Ce sortilège coûte 5 points de mana.

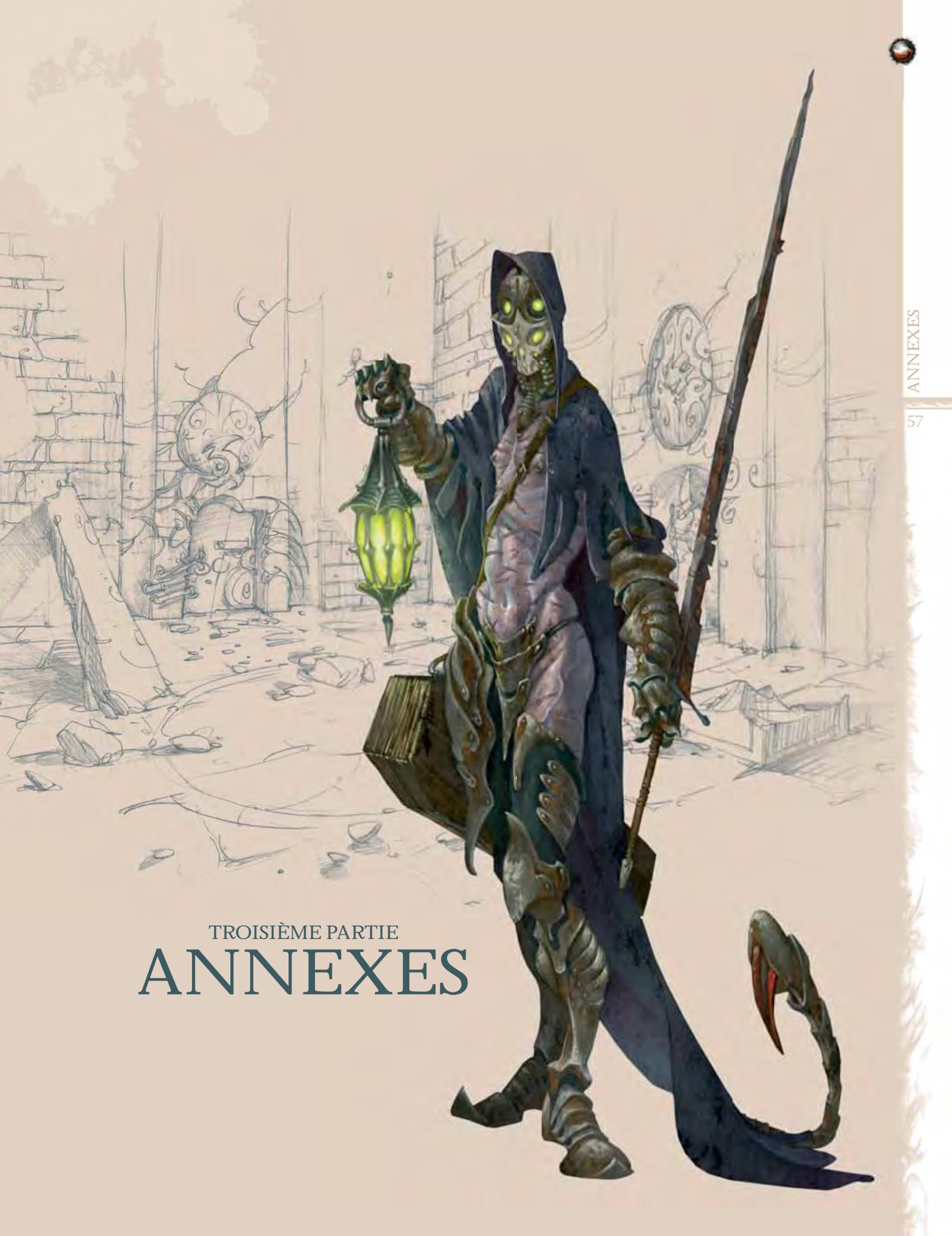


COÛT D'UNE UNITÉ DE CUVES DE CLONAGE

Composition	Effectif standard (1)	Effectif maximum (2)	Combattant supplémentaire
Standard	75	150	+ 75
1 combattant spécial	125	200	+ 75
2 combattants spéciaux	175	250	+ 75
3 combattants spéciaux	225	300	+ 75

(1) : 1 cuve de clonage dont 0 à 2 acolytes et 0 à 1 neuromancien

(2) : 2 cuves de clonage dont 0 à 2 acolytes et 0 à 1 neuromancien



TROISIÈME PARTIE
ANNEXES

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

Cible : Unité

Durée : Instantanée

Tous les combattants de l'unité regagnent un point de vie.

Souffle du désert

Voie : Technomancie

Élément : Ténèbres

Valeur : 3

Mana : 15

Difficulté : 9

Cible : Unité

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

Difficulté : 7

Cible : Unité

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 al chimique

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 encéphalique

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
Foi : 10
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.



CADWALLON

Siège d'un des laboratoires de Dirz, cité cosmopolite où tout s'achète et se vend, Cadwallon ne pouvait manquer d'attirer une foule de Syhars. Nombreux sont ceux qui fuient la justice de leur pays ou simplement l'oppression de l'empire. Il faut également compter ceux qui viennent y remplir une mission et n'en repartent plus, séduits par la douceur de vivre dans le joyau de Lanever. Au fond, peu importe les raisons de leur présence : à Cadwallon, on peut acheter du mutagène, donc y vivre.

FRANC-LIGUEUR

Ce chapitre présente de nouveaux éléments pour créer un PJ du Scorpion alchimique, c'est-à-dire en accord avec les développements des laboratoires spécialisés dans les créatures de Dirz. Il ne modifie pas les règles présentées dans le *Manuel des joueurs*, sauf lorsque cela est précisé.

Le Scorpion alchimique

Les créatures de Dirz sont l'ultime chaînon de l'évolution avant l'avènement du clone parfait. Leurs pères, les technomanciens, espèrent franchir personnellement l'étape suivante, celle du clone alpha. Quelle ironie si celui-ci était mis au point à Cadwallon par un technomancien exilé !

Les règles ci-dessous permettent de jouer des clones ou des vrais-nés du Scorpion alchimique. Le choix effectué est noté sur la fiche du personnage. Il a une influence sur les possibilités offertes lors de sa création !

Signes particuliers

Les signes particuliers présentés ici sont étroitement liés au Scorpion alchimique. Ils sont réservés aux personnages issus de cette culture. Ils peuvent être acquis au cours de leur création ou par le biais de l'expérience.

Don du Scorpion (actif)

Le personnage utilise depuis toujours les drogues mutagènes du Scorpion et est en permanence sous leur effet. Une fois par tour, avant n'importe quel test du personnage, le joueur peut jeter autant de dés bonus que son POT.

Don du Scorpion ne peut être choisi qu'au cours de la création de personnage, par les personnages du Scorpion alchimique.

Obligation : Chaque semaine, le personnage doit acheter (21 ducats) ou Assembler [test d'Assembler (Mutagène)/ADR (4)] les substances qu'il utilise.

Code Hybrid (passif)

Le personnage possède un fragment actif du code Hybrid en lui. Son potentiel est augmenté de 1. Ce don est réservé aux clones du Scorpion alchimique.

Obligation : le personnage est poursuivi par tous les laboratoires du Scorpion. Bonne chance.

Code pourpre (actif)

Le personnage a été créé dans un but... Récréatif. Il attire naturellement les regards et sa séduction est pratiquement irrésistible. Il bénéficie de POTentiel paris gratuits pour ses tests d'Interaction lorsqu'il tente de séduire quelqu'un. Ce don est réservé aux clones du Scorpion alchimique.

Obligation : Le personnage doit accepter toutes les sollicitations d'ordre sexuel.

LE SCORPION ALCHIMIQUE (VRAI-NÉ)

HARgne	-
ADResse	+1
ELEgance	-
OPPortunisme	-
SUBtilité	+1
DIScipline	-
Talents culturels	Commander/DIS Esquiver/OPP Identifier/SUB
Savoir	Savoir-Faire (Mutagène)
Signe particulier	Don du Scorpion
Contact culturel	AK, SC, MN, MV



Code SPEC (passif)

Le personnage est un clone dont la souche a été mise au point dans un but particulier. Il considère les dés gratuits comme des dés bonus pour toutes les actions favorisées par une attitude qu'il détermine lorsqu'il acquiert ce don. Ce don est réservé aux clones du Scorpion alchimique.

Obligation : Le personnage doit choisir comme attitude favorable celle qui bénéficie de ce signe particulier.

LE SCORPION ALCHIMIQUE (CLONE)

HARgne	-
ADResse	+1
ELEgance	+1
OPPortunisme	-
SUBtilité	-
DIScipline	-
Talents culturels	Argumenter/SUB Endurer/HAR Identifier/SUB
Savoir	Savoir-Faire (Mutagène)
Signe particulier	Don du Scorpion
Contact culturel	AK, SC, MN, MV



Métiers

Les métiers présentés ici sont représentatifs du Scorpion alchimique. Ils sont réservés aux personnages issus de cette culture. Ils peuvent être acquis au cours de leur création ou par le biais de l'expérience.

Certains métiers présentés dans le *Manuel des joueurs* peuvent être utilisés pour mettre en scène des professions ou des troupes typiques des laboratoires de Dirz :

- Les arbalétriers disposent du métier de tireur (cf. *Manuel des joueurs*, p. 145) ;
- Les clones suivent la carrière de soldat (cf. *Manuel des joueurs*, p. 145) ;
- Les gardes (cf. *Manuel des joueurs*, p. 144) font d'excellentes sentinelles de Danakil ;
- Le magistère (cf. *Manuel des joueurs*, p. 149) permet de créer un biopsiste ;
- L'officier (cf. *Manuel des joueurs*, p. 144) est idéal pour créer un commodore.

Clone Androctis (Exploration)

Les clones androctis sont des chasseurs de souches, spécialisés dans la collecte de ces précieuses matières premières indispensables à la technomanie. Aussi doués pour le déguisement que pour l'invisibilité, ils ne négligent pas non plus les armes. À Cadwallon, cependant, leur don pour la négociation reste sans doute leur plus grand atout !

Rang 1 : Identifier/SUB, Accoutrer/ELE, Se cacher/OPP, Créature

Rang 2 : Magouiller/OPP, Trancher/HAR (ou Cogner/HAR ou Transpercer/ADR ou Tirer/ADR), Traquer/OPP

Rang 3 : Analyser/DIS, Dérober/OPP

Rang 4 : Lutter/OPP, Survivre/OPP

Rang 5 : Mimétisme culturel. En dépensant 1 dé de sa RA, le clone androctis désigne un personnage en vue et une compétence ou un savoir dont il sait que sa cible dispose. Jusqu'à la fin de l'opposition, il acquiert le même niveau que cette dernière dans la compétence ou le savoir désigné.

Rang 6 : Empoisonner/SUB, un savoir au choix

Équipement : Armure de qualité supérieure ; arme (20 munitions) ; sacoche ; vêtements de deux types différents au choix ; 75 D et (3) procédé de mutagène x 3.

Neuromancien (Incantation)

Le neuromancien est un magicien doté de pouvoirs psychiques, qu'il canalise grâce à une gemme de Ténèbres. Sa force ne réside pourtant pas que dans son esprit ou ses gemmes ; c'est aussi un guerrier compétent. Le mélange de toutes ces qualités en fait un adversaire redoutable !

Rang 1 : Trancher/HAR (ou Cogner/HAR ou Transpercer/ADR), Incanter (Élément)/spécial, Intimider/HAR, voie de magie (technomanie)

Rang 2 : Soumettre/HAR, Incanter (Élément)/spécial, Esquiver/OPP

Rang 3 : Commander/DIS, Voie de magie

Rang 4 : Endurer/HAR, Voie de magie (technomanie)

Rang 5 : Attaque mentale. Une fois par tour, le personnage désigne un adversaire en vue. Il dépense un dé de RA et sa victime coche autant de cases de santé que le résultat d'un dé.

Rang 6 : Charger/HAR, Trancher/HAR (ou Cogner/HAR, ou Transpercer/ADR)

Équipement : Arme ; armure hybrid (voir Équipements, ci-dessous) ; bourse ; écrin à gemme ; gemme immortelle mineure de ténèbres ; sacoche ; 75 D et (3) Casque technomantique (voir ci-dessous).

NOUVEAUX PROCÉDÉS DE MUTAGÈNE

Traitement Anthémis

Faisabilité : 10

Complexité : 5

Instabilité : 3

Délai : 0

Durée : 5

Masse : -

Nationalité : SC

Légalité : Non

Disponibilité : 8

Prix : 50D

Ce procédé de mutagène décuple la force de son utilisateur tout en le rendant violent et susceptible. Il gagne +1 en PUIssance, mais doit choisir la HARGne comme attitude favorable tant qu'il est sous l'effet de ce procédé.

Traitement endocrinien

Faisabilité : 8

Complexité : 5

Instabilité : 4

Délai : 0

Durée : 5

Masse : -

Nationalité : SC

Légalité : Non

Disponibilité : 8

Prix : 30D

Ce procédé de mutagène augmente la plasticité des mutants. Le potentiel du personnage est considéré comme supérieur de 1 point lorsqu'il détermine les effets des dons ou signes particuliers « Mutagène » et « Don du Scorpion ».

Caravanier (Interaction)

Les caravaniers sont les chevilles ouvrières du commerce syhar. Un caravanier est aussi bien contrebandier que marchand et il possède un goût bien affirmé pour le voyage. C'est aussi un personnage fier de sa profession qui sait que sans lui, les marchandises ne circulent pas et la richesse disparaît. Évidemment, la richesse en question est plutôt la sienne que celle de ses clients !

Rang 1 : Identifier/SUB, Négocier/SUB, Magouiller/OPP, Commerce (ou Langue)

Rang 2 : Argumenter/SUB, Embobiner/SUB, Chevaucher/ELE

Rang 3 : Dissimuler/OPP, Guetter/DIS

Rang 4 : Commander/DIS, Lutter/OPP (ou Cogner/HAR ou Trancher/HAR ou Transpercer/ADR), Feindre/ADR

Rang 5 : Pas cher ! Lors d'une transaction, le joueur soustrait son OPP au seuil d'influence.

Rang 6 : Voguer/ADR, Analyser/DIS
Équipement : Atours ; Bourse (x2) ; cantine ; fourbi ; un livre de compte ; 150 D et (3) une monture au choix.



Technomancien (Révolution)

Les technomanciens sont des vrais-nés ou plus rarement des clones. Ce sont des scientifiques dont le domaine de prédilection est la recherche sur les souches. Leur savoir est indispensable à l'usage d'une cuve de clonage. Touche-à-tout de génie, il y a peu de choses qu'ils ne sachent pas faire dans un laboratoire.

Rang 1 : Examiner (Mutagène)/ELE, Incanter (Élément)/spécial, Magouiller/OPP, Voie de magie (Technomancie)

Rang 2 : Actionner (Mutagène)/ADR, Soumettre/HAR, Savoir-faire (Mutagène) ou Savoir-faire (Construct).

Rang 3 : Assembler (Mutagène)/ADR, Réparer (Mutagène)/SUB

Rang 4 : Actionner (Construct)/ADR, Examiner (Construct)/ELE, Ressentir/SUB

Rang 5 : Clone garde du corps. Le personnage est escorté par un garde du corps de sa fabrication, génétiquement programmé pour être d'une fidélité indéfectible. Créez un personnage Garde de potentiel 2. Il est immunisé aux règles d'Interaction.

Rang 6 : Assembler (Construct)/ADR, Réparer (Construct)/SUB

Équipement : Bourse ; cantine ; écran à gemme ; gemme immortelle mineure de Ténèbres ; procédé de mutagène (x3) ; sacoche ; 100 D et (3) une cuve de stockage.

INCANTATION

Les sortilèges qui suivent appartiennent à la voie de la technomancie. En principe, ce sont des secrets technomagiques jalousement gardés mais il est toujours possible de trouver un professeur moyennant assez de Ducats.

Amertume sanguinaire

Coût : 2 ●

Difficulté : 5

Cible : Créature ou personnage

Portée : 8 cases

Durée : 2 rounds

Lorsqu'il effectue un jet de Blessures, le personnage jette, à part, un dé supplémentaire dont le résultat est ajouté au dé qu'il conserve normalement.

Perversion spirituelle

Coût : 5 ●

Difficulté : 9

Cible : Personnage

Portée : Plateau

Durée : 5 rounds

Le bonus de DIS et la MAI du personnage ciblé sont réduits à 0.

Tétanie

Coût : 3 ●

Difficulté : 7

Cible : Créature ou personnage

Portée : 10 cases

Durée : Instantanée

Le personnage ciblé perd un dé de RR, plus un par pari supplémentaire lors de l'incantation de Tétanie.

DIVINATION



Les miracles qui suivent appartiennent aux litanies des Ténèbres. Ils font partie de ceux qui fonctionnent à Cadwallon (cf. *Manuel des joueurs*, p. 306). Ils sont surtout appelés par les adorateurs d'Arh-Tolth. Cependant, n'importe quel représentant des méandres des Ténèbres peut les apprendre.

Exquise douleur

Ferveur : 2

Difficulté : 5 (A)

Cible : Personnage

Portée : À vue

Durée : 5 rounds

Le personnage coche une case de santé de moins lorsqu'il subit un jet de Blessures.

Lame sombre

Ferveur : 5

Difficulté : 7 (A)

Cible : Zone de contrôle du fidèle

Portée : Zone de contrôle

Durée : 3 rounds

Les combattants amis dans l'aire d'effet ajoutent le POT du fidèle à leur PUI.

Tunique de sang

Ferveur : 5

Difficulté : 7 (A)

Cible : Personnage

Portée : à vue

Durée : 2 rounds

La cible gagne autant de dés d'encaissement que son POT divisé par deux.

ÉQUIPEMENT

Armure hybrid : Cette armure parfaitement ajustée est d'une remarquable solidité et n'encombre en rien son propriétaire. Elle n'a qu'une seule faiblesse : il faut pour l'enfiler disposer du signe particulier ou du don Mutagène, ou encore du Don du Scorpion. Cette armure est de qualité supérieure.

Casque technomantique : Ce casque dépourvu de fentes a été enchanté par la technomancie afin de permettre à son propriétaire de voir comme s'il était tête nue. Cela élimine toute faiblesse par laquelle enfoncer une lame (au niveau des yeux ou de la bouche, par exemple) et rend son propriétaire plus impressionnant au combat. Impossible de voir ses yeux et donc d'anticiper ses attaques !

Le personnage gagne 1 point d'armure lorsqu'il porte ce casque, en plus de ceux octroyé par son armure. Il répartit en outre ses dés entre RA et RR après les autres personnages ayant la même attitude que lui.

Lame hybrid : Ces lames sont reliées à un gant qui, une fois enfilé, permet de frapper d'estoc et de taille (en utilisant soit Transpercer/ADR, soit Trancher/HAR). Cet équipement est souvent directement greffé à la place d'une des mains des clones hybrid. Cette arme est de qualité supérieure.



ARTICLE	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Casque Technomantique	SC	Oui	8	1 kg	25 D
Traitement Anthémis	SC	Non	8	-	50 D
Traitement endocrinien	SC	Non	8	-	30 D

ARTICLE	MOD. DOM	TYP	ALL	TAI	DISS	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Lame hybrid	+ 3	P et T	0	T	-1	SC	Non	8	1 kg	10 D

ARTICLE	PRO	MOD	TAI	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	MASSE	PRIX
Armure hybrid	4	0	T	SC	Non	10	5 kg	250 D

ARTICLE	PUI	FRÉ	PORTÉE	REC	TAI	DISS	ORIGINE	LÉGALITÉ	DISPONIBILITÉ	Masse	Prix
Arbalète hybrid	5	1	4/8/12	1	3	0	SC	Oui	8	1,5 kg	35 D