

CONQUEST
FIRST BLOOD

le s
S p i r e S



Para
Bellum
GAMES





« Il faut connaître les limites de sa portée. Seuls les fous, les chanceux et les très habiles s'aventurent au-delà. Avec le temps, chacun découvre sa propre valeur, car dans la Flèche, si l'on ne dépasse pas ses limites, on est forcément à la portée d'autrui. »

– La Concorde fracturée

Éparpillées à travers le pays comme par la main d'un dieu fou, les Spires dominent le paysage sur lequel elles se dressent. S'élevant à des milliers de mètres dans les airs, elles sont à l'origine d'innombrables suppositions, récits et mythes. Les érudits savent que les Spires abritent des populations entières, les derniers vestiges d'une civilisation qui jadis osa conquérir les étoiles.

Les Exilés arrivèrent sur Eä il y a des millénaires, en tant qu'explorateurs. Leur savoir-faire et leur habileté leur permirent de franchir les immenses distances séparant les soleils, et leur civilisation florissante partit en quête de nouveaux mondes à coloniser. Les premières Spires furent érigées pour abriter une petite communauté de scientifiques, d'explorateurs et de géomètres, qui passèrent des siècles en isolement, étudiant la planète et préparant le terrain pour une vague de colons, qui apprivoiseraient cette terre primordiale qu'ils avaient découverte.

Ils ne sont jamais arrivés. Au lieu de cela, un flot croissant de réfugiés a commencé à affluer, fuyant une catastrophe dont les Spires refusent encore aujourd'hui de parler.

Les derniers réfugiés furent les nobles de la Maison Souveraine, qui scellèrent les Voies derrière eux. Cet acte impitoyable, conçu pour éliminer toute noblesse hormis sa Maison et ses Lignées, condamna à mort des millions d'êtres qu'ils abandonnèrent. L'ampleur de cette trahison ébranla profondément la société de l'Exil. Tandis que l'opposition politique faisait rage et que des castes entières se retournaient contre leurs dirigeants, trois factions naquirent des cendres de cette civilisation jadis si puissante : les Spires, les Tisseurs et les Silencieux. Seules les Spires entretiennent encore la flamme de l'ancienne civilisation, et encore, au prix de grands sacrifices.

Army Book

Le livre d'armée sert de guide pour les règles spécifiques à votre faction dans Conquest : First Blood. Ce livre, accompagné du livre de règles de Conquest : First Blood, vous fournira tout le nécessaire pour constituer et jouer votre bande.

Ce livre de l'armée est divisé en sections comme suit :

- Règles d'armée : Règles spéciales qui affectent l'ensemble de votre bande. Ces règles définissent le style de jeu de votre faction et identifient les rôles sur le champ de bataille au sein de l'armée.
- Composition de la bande : Les emplacements occupés par chaque type de guerrier au sein de votre bande, les règles relatives au nombre de guerriers pouvant être sélectionnés pour chaque emplacement et le nombre maximal de guerriers par régiment sont déterminés par le total des points de votre bataille. Les règles de recrutement de votre bande se trouvent dans le livre de règles de Conquest : First Blood.
- Profils de guerriers : Inclut le coût en points, les caractéristiques, les règles spéciales et les options pour chaque type de guerrier de votre bande.
- Améliorations : artefacts, bibelots, mutations et bien plus encore ! Les améliorations servent à personnaliser les personnages de votre bande.

Règles d'armée

La Main du Maître : Les Guerriers Spires présentent des physiologies très diverses, mais sont conçus dans le seul but de combattre pour leurs maîtres énigmatiques. Pour représenter cela, les Guerriers auront l'un des rôles suivants sur le champ de bataille : **[Drone]**, **[Clone]**, **[Monstruosité]** ou **[Carapace]**.

Hordes innombrables : les forces Spires sont composées de soldats génétiquement fabriqués ; des légions de chitine et de biomasse insensibles capables de continuer à se battre malgré de graves blessures.

À chaque activation d'une carte de commandement Spires Amitiées, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre total de marqueurs de blessure et de guerriers tombés au combat de cette carte, soignez 1 point de vie à un guerrier de cette carte. Un 6 est toujours ignoré.

Si la carte de commandement représente un régiment sans guerrier blessé, ressuscitez un guerrier tombé au combat de ce régiment. Les chefs et les porte-étendards ne peuvent être ressuscités par cette règle spéciale. Placez le guerrier ressuscité entièrement à portée de commandement d'un autre guerrier de son régiment ; il est brisé ! avec une seule blessure restante. Si ce guerrier ne peut être remplacé, il reste tombé au combat.

Déclencheurs phéromantiques : Toutes les créations Spires sont vulnérables aux commandes phéromantiques. Les biomanciens et les phéromanciens maîtrisent parfaitement leur utilisation, tandis que les autres doivent se fier à des signatures chimiques prédéfinies qui leur sont fournies avant le combat.

Les guerriers Spires qui débutent leur activation dans la zone de commandement d'un personnage allié obtiennent l'événement « Exercice ». Un chef de régiment n'accorde cet événement qu'aux guerriers de son propre régiment.

Effort : (Événement de pioche) Ce guerrier gagne +1 en Attaque pour cette activation ; à la fin de son activation, il est Brisé ! Ses limites étant atteintes.

Rappel : les monstres ne peuvent être Brisés que s'ils sont blessés ! Ces colosses Spires sont habitués à la souffrance ; on pourrait même dire qu'ils y sont faits...

Warbands

Spires

Chaque seigneur de guerre, héros, régiment et monstre de votre bande possède son propre profil. Celui-ci détaille ses caractéristiques, son coût en points, son rôle sur le champ de bataille et les options d'amélioration, de figurines de commandement et de guerriers supplémentaires.

Tous les profils sont classés par emplacements, qui représentent le rôle du guerrier, sa rareté et sa disponibilité pour votre bande. Chaque seigneur de guerre, héros, régiment ou monstre ne peut être inclus qu'une seule fois dans votre bande, quel que soit son emplacement.

De nombreux chefs de guerre mentionnent une suite dans leur profil ; elle est composée de leurs guerriers les plus fidèles et les plus dignes de confiance. Lorsqu'elle est intégrée à votre bande, la suite devient une unité permanente et non plus une unité restreinte.

Le total de points de votre bande détermine le nombre maximum de sélections pour chaque emplacement et le nombre de guerriers pouvant être inclus dans chaque régiment.

Les règles pour rassembler votre bande de guerre se trouvent dans le livre de règles principal.

Seigneurs de guerre et (suites) :

- Biomancien (Drones de la Désolation)
- Exécuteur de haut rang (Clones tireurs d'élite)
- Lignée des Hauts-Nés (Avatara)
- Lignée des Fiers-Nés (Avatara Léonin)
- Prince Marchand (Choix parmi les régiments restreints)
- Phéromancien (Drones Brutes)

Héros :

- Précepteur d'assaut,
- Nœud catabolique,
- Assassin mimétique,
- Phéromancien,
- Précepteur de protection

Régiments principaux :

- Clones liés,
- Drones à croissance accélérée,
- Drones d'assaut,
- Clones d'avant-garde
- Stryx

Monstres :

- Abomination
- Bête de consommation,
- Bête de désolation,
- Arpenteur Ptérarchon,
- Brise-siège Béhémoth

Régiments restreints :

- Avatara
- Brutes Drones
- Avatara Centaure
- Drones de désolation
- Sentinelles incarnées
- Clones tireurs d'élite
- Avatara léonin
- Clones Infiltrateurs





Biomancer

[Clone], [Infanterie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

120 points

Drones de désolation

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	3	3	2	1	6

Règles spéciales : Régénération, praticien en biomantique, renouvellement biotique

Regeneration, Biomantic Practitioner, Biotic Renewal

Règles spéciales uniques :

Praticien biomantique : Lorsqu'un guerrier est invoqué dans le cadre de la règle d'armée des hordes innombrables, il peut être placé entièrement dans la zone de commandement de ce [personnage].

Renouveau biotique : (Événement de pioche) Choisissez une carte de commandement Spires alliées pour résoudre immédiatement la règle d'armée des hordes innombrables.

Contempler un biomancien, c'est contempler la biomancie elle-même. Agents privilégiés du Directoire, ils disposent de toute l'étendue de leur génie pervers. Tout en eux, de leurs vêtements à la ménagerie qui les suit, jusqu'à leurs corps mêmes, est le fruit direct d'un processus biomantique.

Mesurant près de deux mètres, leurs corps longilignes sont adaptés aux exigences de leur vie universitaire. Leur système digestif a été réduit au minimum afin de minimiser les distractions. Leurs sens, notamment la vue et l'odorat, ont été développés de façon stupéfiante, à tel point que leurs vêtements de combat sont conçus pour réduire la surcharge sensorielle et leur permettre de se concentrer sur leur mission. Et cette mission n'est autre que la réalisation des plans de la Direction, avant tout.

Biomanciennes :

Guérison : (Capacité de commandement) Les guerriers alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Régénération.

Améliorations instables : (Capacité de commandement) Lorsqu'un guerrier allié à portée de commandement s'active, il peut remplacer l'événement de pioche **Effort** par l'événement de pioche **Épuisement**.

Menticide : (Action unique) Le guerrier allié [Infanterie] ciblé à portée de commandement s'active immédiatement. Après son activation, le guerrier doit tester sa détermination ; en cas d'échec, il est tué. Ce guerrier peut encore s'activer plus tard dans ce tour !

Assimilation forcée : (Action unique) Un guerrier [drone] ou [clone] allié ciblé à portée de commandement est tué et retiré du champ de bataille. Soignez un autre guerrier allié à portée de commandement d'un montant égal à la taille du guerrier tué.



Exécuteur de haut rang

[Clone], [Infanterie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

100 points

Clones tireurs d'élite

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	3	3	3	4	3	2	2	7

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Inflexible, Phalange, Parade, Directives de combat

Cleave 2, Unyielding, Phalanx, Parry, Combat Directives

Contempler un biomancien, c'est contempler la biomancie elle-même. Ces agents privilégiés du Directoire disposent de toute l'étendue de leur génie pervers.

Tout chez eux, de leurs vêtements à la ménagerie qui les suit, jusqu'à leurs corps mêmes, est le produit direct d'un processus biomantique.

Mesurant près de deux mètres, leurs corps longilignes sont adaptés aux exigences de leur vie universitaire. Leur système digestif a été réduit au minimum afin de minimiser les distractions. Leurs sens, notamment la vue et l'odorat, ont été développés de façon stupéfiante, à tel point que leurs vêtements de combat sont conçus pour réduire la surcharge sensorielle et leur permettre de se concentrer sur leur mission. Et cette mission n'est autre que la réalisation des plans de la Direction, avant tout.

Règles spéciales uniques :

Directives de combat : Les guerriers [infanterie] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Phalange.

Capacités de commandement :

Commandement symbiotique : Les guerriers [clones] et [drones] alliés à portée de commandement peuvent utiliser la caractéristique de résolution de ce [personnage] à la place de la leur.

Protocoles de létalité : Lors d'actions de combat ou de volée, les Touches de « 1 » infligés par les guerriers [clones] alliés à portée de commandement ne peuvent pas être bloqués.



Lignée des Hauts-Nés

[Carapace], [Brute], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

150 points

Avatar

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	2	4	4	5	4	3	2	6

Règles spéciales : Frappes Parfaites, Frappes fulgurantes, Endurci, Magnanimité

Flawless Strikes, Quicksilver Strikes, Hardened, Magnanimity

Au sein des plus hautes sphères des Lignées, nul n'est plus tenu de risquer sa vie, et encore moins pour une chose aussi simple et insignifiante qu'un combat.

Les guerriers élus des Lignées du Souverain traversent le champ de bataille en toute sécurité, projetant leur conscience dans leur Avatars : des créations extravagantes ornées de toutes sortes de parures et d'améliorations biomantiques, dont les silhouettes souples et androgynes dissimulent la vitesse et la puissance qu'elles peuvent déployer.

Sans presque aucun risque personnel et avec un minimum de compétences requises pour devenir un ennemi redoutable, de nombreux descendants des Lignées se sont mis à décorer leur Avatars de la manière la plus ostentatoire possible, car ces enveloppes corporelles ont fait d'eux des tueurs si efficaces que le décompte des ennemis abattus n'est tout simplement plus une méthode pratique pour se distinguer.

Règles spéciales uniques :

Magnanimité : Lorsqu'un ennemi refuse le duel de ce [Personnage], ce [Personnage] gagne la règle spéciale Soif de sang ce tour-ci.

Capacités de commandement :

Excellence énigmatique : Les guerriers [Carapace] alliés à portée de commandement gagnent les règles spéciales d'esquive et de parade.

Virtuose martial : Les guerriers [Carapace] alliés à portée de commandement gagnent les règles spéciales Flanc et Inflexible.



Lignée des Fiers-Nés

[Carapace], [Cavalerie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

160 points

Avatar Léonine

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	3	3	3	5	3	2	2	6

Règles spéciales : Chasseur de démons, Impact 2,
Désigner la faiblesse, Exaltation,
Barrage 2 (30 cm), Tir précis

Fiend Hunter, Impact 2, Designate Weakness, Exhilaration,
Barrage 2 (12"), Precise Shot

Parmi les Anciens de la Lignée qui s'adonnent aux plaisirs charnels et primaires du combat, il existe une petite minorité, mais très dévouée et influente, pour qui le massacre d'ennemis mineurs a perdu de son éclat.

Nombre de ces vieillards vénérables ont trouvé un nouveau but et une nouvelle joie non pas dans le massacre aveugle d'une populace indigne, mais plutôt dans la chasse patiente, réfléchie et préméditée d'un ennemi digne de ce nom.

Ils ont pris l'habitude de considérer l'ennemi non comme un adversaire, mais comme une proie. Et comme tous les chasseurs, ils tirent une grande fierté d'une chasse parfaitement exécutée. Point de ruée aveugle dans le combat pour eux, mais plutôt une traque patiente, une charge sur les flancs et par l'arrière, puis le déchaînement du potentiel meurtrier de leurs projections d'Avatara.

Règles spéciales uniques :

Désignation de faiblesse : Les guerriers [Carapace] et [Clone] alliés à portée de commandement qui effectuent une action de Volée contre des ennemis blessés gagnent la règle spéciale Tir assuré.

Exaltation : Lorsque ce guerrier élimine un ennemi à portée d'engagement, il peut immédiatement effectuer une action de Volée gratuite. Un guerrier ne peut pas effectuer la même action plusieurs fois au cours d'une même activation.

Capacités de commandement :

Volée meurtrière : Les guerriers [Carapace] et [Clone] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Tir mortel.

Frisson de la chasse : Les guerriers [Carapace] et [Clone] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Débordement.



Prince Marchand

[Clone], [Infanterie], [Personnage]

Suite du seigneur de guerre :

110 points

Tout régiment restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	2	3	3	1	2	7

Règles spéciales : Trucs et astuces du métier, Maître manipulateur, Bombardement Aérien

Tricks of the Trade, Master Manipulator, Airship Bombardment

Remettant en cause l'emprise monopolistique du Directoire et du Souverain sur les ressources, les Princes Marchands ont acquis leur richesse et leur influence en commerçant avec les races mortelles et en s'immisçant dans leurs affaires.

Tirant parti de leur richesse, de leur influence et même de leurs vastes flottes de dirigeables, ces individus impitoyables ne doivent pas être sous-estimés malgré leur manque de prouesses physiques ou de compétences en biomancie.

Leur présence sur un champ de bataille signifie que la situation a atteint un point critique ; ils recouvrent des dettes ou exercent une influence avec la même brutalité qui leur a permis de remettre en question le statu quo en vigueur depuis des millénaires.

Règles spéciales uniques :

Techniques de manipulation : Par la richesse ou la ruse, le Prince Marchand peut utiliser son Influence pour faire pencher la balance du combat en sa faveur. Ce [Personnage] gagne des Marqueurs d'Influence tout au long de la bataille, qui peuvent être dépensés pour activer des effets. Ses Capacités de Commandement et ses Actions Uniques indiquent un coût en Influence à dépenser pour les utiliser.

Manipulateur hors pair : Ce personnage commence le combat avec 6 points d'influence et en gagne 1 à chaque fois que le joueur Spires remporte le jet de suprématie. Ce personnage ne peut pas avoir plus de 6 points d'influence simultanément.

Trucs et astuces du métier :

Tromperie : 2 Influence (Capacité de Commandement) Les guerriers ennemis sans le rôle [**Personnage**] sur le champ de bataille, à portée de commandement, ne sont pas affectés par les Capacités de Commandement alliées.

Contrainte : (Capacité de Commandement) Lorsqu'un guerrier allié à portée de commandement effectue un jet d'attaque, de touche ou de blocage, vous pouvez dépenser 1 Influence pour relancer un résultat. *Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par activation du guerrier.*

Mode opératoire : (Capacité de commandement) Lorsqu'un ennemi à portée de commandement est tué, gagnez de l'influence.

Bombardement aérien : (Action hors combat) 3 Influence - Placez un marqueur d'environ 2,5 cm de diamètre sur le champ de bataille, hors de la portée de commandement de ce [**Personnage**]. Tous les guerriers (alliés et ennemis) situés à moins de 7,5 cm du marqueur subissent immédiatement 1 touche. Jusqu'à la fin du tour, tous les guerriers (alliés et ennemis) considèrent le champ de bataille situé à moins de 7,5 cm du marqueur comme un terrain dévasté.





P h e r o m a n c e r

[Clone], [Infanterie], [Personnage]

Seigneur de guerre ou héros :

90 points

Drones brutaux

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	3	2	2	1	6

Règles spéciales : Aura de la Mort 2, Délire Violent

Aura of Death 2, Violent Delirium

Règles spéciales uniques :

Délire violent : chaque fois qu'un guerrier **[Drone]**, **[Clone]** ou **[Monstruosité]** allié à portée de commandement effectue l'événement de tirage d'effort, il se rallie immédiatement.

Les phéromanciens comptent parmi les rares Exilés de sang pur que l'on croise sur le champ de bataille. Leurs rôles sont trop cruciaux pour être relégués au rang de subalternes, mais ils n'ont ni l'influence, ni le prestige, ni la richesse nécessaires pour commander une projection d'Avatar. Ces âmes infortunées doivent donc braver les dangers du champ de bataille pour mener la ménagerie des Bas-Fonds au combat.

Bien qu'ils ne soient pas les combattants les plus impressionnants en eux-mêmes, leur maîtrise de leur propre corps leur permet de sécréter des phéromones capables de supprimer les instincts de survie de leurs propres troupes tout en poussant leurs faibles protégés à des accès de rage meurtrière.

Phéromancies :

Miasme frénétique : (Capacité de commandement) Les guerriers **[Drone]** et **[Monstruosité]** alliés à portée de commandement qui effectuent l'événement de tirage d'effort gagnent la règle spéciale Coup Puissant +1 pendant leur activation.

Contrainte mortelle : (Capacité de commandement) Les guerriers **[drones]** et **[clones]** alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Mort mortelle +1.

Supprimez les récepteurs : (Capacité de commandement) Les guerriers **[Drone]** et **[Clone]** alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Indomptable.

Agression alchimique : (Action unique) Tous les autres guerriers **[Drone]**, **[Clone]** et **[Monstruosité]** alliés à portée de commandement peuvent immédiatement se déplacer jusqu'à la moitié de leur caractéristique de marche (arrondie à l'entier supérieur).



Assassin Mimétique

[Clone], [Infanterie], [Personnage]

Héros

80 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	3	4	2	2	1	3	4

Règles spéciales : Esquive, insaisissable, rafale, flanc, mimétisme, embuscade

Dodge, Elusive, Flurry, Flank, Mimesis, Ambuscade

Le Directoire cherche depuis longtemps à produire le clone assassin parfait, mais ses efforts ont été sans cesse contrecarrés par le Souverain.

Il a tenu à ce que tous les coffres-forts de l'Arche contenant des données pertinentes pour cette recherche soient placés sous sa supervision directe, privant ainsi la Direction d'accès aux séquences de brins caméléoniques et à certains traits de personnalité qu'elle recherchait depuis si longtemps.

Ils ont donc été contraints de s'adapter et d'improviser avec les atouts qu'ils possèdent déjà : agilité, force, agressivité et certaines fonctions biomécaniques limitées.

Règles spéciales uniques :

Mimésis : Tant qu'il est dissimulé par le terrain, ce guerrier ne peut pas être ciblé par les actions de volée.

Embuscade : Ce [Personnage] n'est pas déployé au début de la bataille. Au début de n'importe quelle phase de commandement alliée, vous pouvez révéler l'Assassin mimétique. L'Assassin mimétique doit être placé n'importe où sur le champ de bataille, hors de portée de commandement ennemie.

Si l'Assassin Mimétique n'arrive pas durant la bataille, il est considéré comme tué. L'Assassin Mimétique peut utiliser une capacité de commandement dès son arrivée !

Capacités de commandement :

Bond : Ce [Personnage] est immédiatement placé n'importe où entièrement à portée de commandement. Ce [Personnage] gagne +1 en Evasion.

Pureté de la Forme : Ce [Personnage] gagne les règles spéciales Lames Mortelles et Frappes de Vif-Argent.



Nœud Catabolique

[Drone], [Infanterie], [Personnage]

Héros

50 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	0	2	2	3	2	2	0	3

Règles spéciales : Explosion Fatale 3, Sauvage,
Inconscient, Détonation biochimique,
Vaisseau sans conscience

Lethal Demise 3, Feral, Oblivious,
Biochemical Detonation, Mindless Vessel

Rien n'incarne mieux l'approche militaire des Spires que le Nœud Catabolique. Chaque drone renferme le code génétique latent nécessaire pour devenir un Nœud Catabolique. Avec son corps tortueux grouillant de gaz toxiques et de fluides vitaux corrosifs, un nœud catabolique est si instable qu'il ne se crée qu'à la veille d'une bataille. On frémit à l'idée de ce qui pourrait arriver si les Spires trouvaient un moyen de stabiliser ces troupes sacrificielles mortelles.

Règles spéciales uniques :

Détonation biochimique : (Action unique) :

Les ennemis engagés avec ce [Personnage] subissent 3 Touches.

Les autres ennemis à portée de commandement subissent 2 Touches.

Les guerriers alliés à portée de commandement subissent 1 Touche.

Après la résolution de cette action, ce [Personnage] est immédiatement tué, réduit à un amas fumant de chair brûlée et d'entrailles. Ne résolvez pas la règle spéciale de Explosion Fatale de ce [Personnage].

Réceptacle sans conscience : Ce [Personnage] ne peut pas utiliser de capacités de commandement et ne peut pas être la cible d'un duel.



Précepteur d'Assaut

[Clone], [Infanterie], [Personnage]

Héros

65 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	2	3	3	3	2	2	5

Règles spéciales : Rafale, Coup Puissant 1,
Imparable, Cible Prioritaire

Flurry, Cleave 1, Unstoppable, Target Priority

Les Précepteurs sont une création de la Direction. Conçus initialement comme une unité de première ligne destinée à remplacer la lignée Vanguard dont la puissance de combat reposait sur la coordination et la réactivité, ils ont été retirés du service en raison du processus d'entraînement extrêmement coûteux en ressources qu'ils exigeaient pour être considérés comme opérationnels au combat.

Bien sûr, on pourrait aussi faire valoir que le Souverain ne verrait pas d'un bon œil une force de combat bien structurée et coordonnée, capable de pensée et de communication autonomes. Soucieuse d'éviter le gaspillage de ressources, la Direction a réorienté le projet, intégrant des chefs Précepteurs aux formations de clones d'avant-garde afin d'améliorer leur coordination et leur cohésion. Jusqu'à présent, les essais préliminaires font état d'une nette amélioration des performances sur le champ de bataille...

Règles spéciales uniques :

Cible Prioritaire: Les guerriers [Infanterie] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Inarrêtable.

Capacités de commandement :

Assaut coordonné : les guerriers [infanterie] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Opportuniste.



Précepteur de protection

[Clone], [Infanterie], [Personnage]

Héros

75 points

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	2	3	3	3	1	5

Règles spéciales : Bouclier, Pavois, Discipline de fer, Protocoles du gardien

Shield, Pavise, Iron Discipline, Guardian Protocols

Il arrive que même les Spires reconnaissent l'intérêt de réduire les pertes dans leurs rangs. C'est là qu'intervient le Précepteur de la Garde. Doté de réflexes surnaturels et d'une armure lourde, ce guerrier d'élite semble être partout à la fois, son imposant bouclier-tour couvrant les moindres failles que les forces Spires auraient pu laisser dans leurs défenses.

Règles spéciales uniques :

Protocoles de Gardien : Tant que ce [Personnage] est désengagé et n'est pas en déroute ; lorsqu'un autre [Infanterie] allié à portée de commandement est ciblé par une action de Clash, vous pouvez placer ce [Personnage] à moins de 2,5 cm de l'ennemi attaquant. Ce [Personnage] devient alors la cible de l'action de Clash.

Capacités de commandement :

Inexorable : Les guerriers [Infanterie] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Bastion.



Drones à Croissance forcée

[Drone], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

60/10 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	0	1	1	1	1	1	0	3

Règles spéciales : Bouclier, Soutien, Pavois, Inconscient, Nœud phéromantique

Shield, Support, Pavise, Oblivious, Pheromantic Node

Options : Porte-étendard 10 points

Guerrier supplémentaire 10 points

Règles spéciales uniques :

Nœud phéromantique : [Drone] Les guerriers qui s'activent dans la portée de commandement du porte-étendard de ce régiment gagnent l'événement d'effort.

Après avoir vu un drone créé par la Force, on pourrait croire qu'il s'agit d'un sous-produit d'un processus biomantique qui aurait mal tourné. Rien n'est plus faux ; la conception de ces souches représente un triomphe historique pour les biomanciens.

Le résultat final est un être pouvant être conçu en une semaine et maintenu en dormance jusqu'à son réveil. Entre-temps, il peut être stocké dans d'immenses racks situés dans les gigantesques cavernes de stockage de l'Underspire. Sur demande, des racks entiers de ces drones dormants peuvent être chargés sur d'immenses chariots en forme de cathédrale, recouverts de tentes et tirés par des dizaines de drones brutaux.

Des centaines de cycles ont été consacrés à la simplification et à la rationalisation des souches cultivées par la Force, permettant à la Direction de créer une créature parfaitement adaptée aux besoins des Lignées.

Après tout, les drones créés par la Force ne sont pas destinés à combattre sur ordre de leurs maîtres. Ils sont destinés à mourir à leur convenance.



Clones Liés

[Clone], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

80/20 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	2	1	1	2	2	0	4

Règles spéciales : Bouclier, soutien, garde du corps, obéissance

Shield, Support, Bodyguard, Obedience

Options : Chef 15 points

Porte-étendard 10 points

Guerrier supplémentaire 20 points

N'ayant ni les capacités intellectuelles requises pour intégrer le Directoire, ni la beauté nécessaire pour servir directement les Lignées comme domestiques, la grande majorité des clones décantés se retrouvent dans les rangs des Liés, les forces professionnelles que chaque Lignée Souveraine garde à son service.

Vêtus, nourris, équipés et entraînés aux frais de la Lignée, ces soldats sont maintenus en alerte pour les missions exigeant une pleine conscience et qu'un simple exécutant ne saurait confier à un automate. Il ne faut pas en déduire que leurs vies ont plus de valeur aux yeux de leurs maîtres, mais plutôt que ces derniers attendent davantage de l'investissement consenti pour leur survie.

Règles spéciales uniques :

Obéissance : Ce guerrier bénéficie de la règle spéciale Bravoure lorsqu'il se trouve à portée de commandement d'un seigneur de guerre allié.



Drones d'assaut

[Drone], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

90/20 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	0	2	2	1	2	2	0	3

Règles spéciales : Rafale, Inflexible, Inconscient

Flurry, Unyielding, Oblivious

Options : Leader 15 points
Guerrier supplémentaire 20 points

Une portion de tous les Drones Force Grown est attribuée au Programme Onslaught. Une subvention de recherche avancée établie par le Directorat pour poursuivre le développement des drones de combat Spires.

C'est sur ces malheureux que le Directorat étend sa connaissance de la surstimulation neuronale et hormonale, repoussant les limites de leur propre art un tout petit peu plus loin à chaque test. Ils ont déjà porté leurs fruits, permettant aux superviseurs directs des clones de déclencher leur hyper-agression uniquement une fois qu'une distance sûre avec les alliés a été atteinte.



Clones d'Avant-Garde

[Clone], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

95/25 points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	2	1	2	2	1	4

Règles spéciales : Bouclier, Avant-garde, Flanc, Parade

Shield, Vanguard, Flank, Parry

Contrairement aux drones Brutes et à ceux à croissance accélérée, les clones d'avant-garde ne sont pas élevés dans les fosses de ponté situées au plus profond des Bas-Fonds. Tissés à partir de chair d'exilés 100 % purs, leurs brins sont améliorés et tissés pour produire des spécimens supérieurs.

Ceux qui survivent à une sélection impitoyable subissent un entraînement rigoureux pour intégrer les régiments d'avant-garde. Cette première phase d'entraînement est axée sur le développement physique et les arts martiaux. À l'issue de leur troisième année de conditionnement et d'entraînement, un clone d'avant-garde maîtrise aussi bien l'arc, l'arc à ressort, l'épée que le combat à mains nues.

Leur entraînement a été orienté pour mettre l'accent sur l'esquive et la vitesse plutôt que sur la force brute, mais portés à une condition physique optimale et entraînés au combat pendant trois ans, les clones de l'Avant-garde moyens sont plus que capables de rivaliser avec un homme d'armes vétéran, et peuvent se mesurer à l'élite de combat des Dweghom et des W'adhrhün.

Options : Chef 15 points

Porte-étendard 10 points

Guerrier supplémentaire 25 points



S t r y x

[Drone], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

65/15 Points

Principal

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	1	2	1	1	1	1	3

Règles spéciales : Vol, Explosion Fatale 1, Inconscient

Fly, Lethal Demise 1, Oblivious

Options : Guerrier supplémentaire 15 points

Avec des os allégés au point de pouvoir à peine supporter la musculature qui actionne les puissantes ailes qui les portent dans les airs, un Spire Stryx serait incapable de constituer une menace significative sur le champ de bataille sans le mépris cruel que leurs maîtres ont pour leur vie... et la charge mortelle et toxique qu'ils transportent dans leurs sacs gonflés.



Brute Drones

[Drone], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

90/90 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	1	2	5	5	2	2	0	3

Règles spéciales : Tenace, Submerger, Inconscient

Tenacious, Overwhelm, Oblivious

Options : Chef 25 points

Guerrier supplémentaire 90 points

Dominant largement les deux mètres, la plupart des spécimens atteignant les trois mètres, les Drones Brutes sont une masse colossale de muscles cultivés en cuve et d'agressivité. Leur peau, visible sous les bandages imbibés d'ichor, est un amas ravagé de cicatrices et de dépôts osseux sous-cutanés. Leur armure est littéralement scellée à leur corps, maintenue en place par des cartouches traitées alchimiquement qui indiquent la lignée, le numéro de lot et la date d'amélioration de chaque drone.

Sur le champ de bataille, les drones brutaux ne sont guère plus que des béliers vivants. C'est pourquoi ils sont toujours déployés conjointement avec un phéromancien, dont les puissants ordres phéromonaux sont les seuls à pouvoir dissiper le brouillard de douleur et de rage qui obscurcit leur esprit.



Drones de désolation

[Drone], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

120/35 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
4	2	1	1	1	2	2	0	3

Règles spéciales : Explosion Fatale 2, Inconscient, Barrage 1 (10"), Feu torrentiel, Agents de retraitement

Lethal Demise 2, Oblivious, Barrage 1 (10"), Torrential Fire, Reprocessing Agents

Options : Guerrier supplémentaire 35 points

Règles spéciales uniques :

Agents de retraitement : Les ennemis blessés par les actions de volée de ce guerrier subissent -1 en Défense jusqu'à la fin du tour. Un guerrier qui survit grâce à sa Résolution subit tout de même -1 en Défense.

Les Drones de Désolation comptent parmi les troupes les plus redoutées des Spires, malgré leurs origines modestes. Simples désinfectants jetables pour les bassins de reproduction, ils ont rapidement inspiré un Biomancien entreprenant qui a compris l'effet des liquides digestifs pulvérisés sur les cuves.

Sa promotion immédiate lui a permis d'obtenir toutes les ressources nécessaires pour moderniser l'armement afin de pouvoir larguer les liquides à distance. Bien que la portée reste perfectible, la conception de base du soldat demeure inchangée, ce qui permet une production très efficace pour compenser les pertes inévitables.



Clones Infiltrateurs

[Clone], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

135/40 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	2	2	1	1	3	1	2	5

Règles spéciales : Avant-garde, Esquive, Insaisissable, Éclat fugace, Barrage 2 (8")

Vanguard, Dodge, Elusive, Fleeting Flourish, Barrage 2 (8")

Options : Chef 20 points

Guerrier supplémentaire 40 points

Règles spéciales uniques :

Éclat fugace : Lors d'une activation au cours de laquelle ce guerrier quitte la portée d'engagement d'un ennemi, ce guerrier gagne la règle spéciale Agile.

Contrairement aux drones Brutes et Force Grown, les clones Vanguard ne sont pas élevés dans les fosses de pont situées au plus profond des Bas-Fonds. Tissés à partir de tissus d'exilés 100 % purs, leurs brins sont améliorés et tissés pour produire des spécimens supérieurs.

Ceux qui survivent à une sélection impitoyable subissent un entraînement rigoureux pour intégrer les régiments d'avant-garde. Cette première phase d'entraînement est axée sur le développement physique et les arts martiaux. À l'issue de leur troisième année de conditionnement et d'entraînement, un clone d'avant-garde maîtrise aussi bien l'arc, l'arc à ressort, l'épée que le combat à mains nues.

Leur entraînement a été orienté pour mettre l'accent sur l'esquive et la vitesse plutôt que sur la force brute, mais portés à une condition physique optimale et entraînés au combat pendant trois ans, les clones de l'Avant-garde moyens sont plus que capables de rivaliser avec un homme d'armes vétérans, et peuvent se mesurer à l'élite de combat des

Duogheon et des Wuldhunt.



Clones tireurs d'élite

[Clone], [Infanterie]

Recrutement : 4 guerriers

110/30 Points

Restreint

Taille : 2

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	2	1	1	1	2	1	1	4

Règles spéciales : Barrage 1 (14"), Volée rapide

Barrage 1 (14"), Rapid Volley

Options : Chef 20 points
 Porte-étendard 15 points
 Guerrier supplémentaire 30 points

Règles spéciales uniques :

Salve incessante : lorsque ce guerrier effectue l'événement de tirage d'effort, il gagne la règle spéciale Barrage +1.

Conçus à partir de plusieurs tissus pour garantir leur vue perçante et leur coordination œil-main irréprochable, ces clones figurent parmi les troupes à distance les plus efficaces que l'on puisse rencontrer sur un champ de bataille.

L'ajout d'un troisième bras fut initié par la Quatrième Lignée Indigo, qui troqua les gains marginaux de précision recherchés aveuglément par les autres lignées contre une cadence de tir considérablement accrue. Malgré des performances décevantes aux épreuves de tir de précision, leur supériorité incontestable en matière de cadence de tir assura la gloire de leur lignée dans les combats rapprochés pendant des décennies, jusqu'à ce que les autres lignées s'approprient, achètent ou perfectionnent leur technique.

Déchaînés sur le monde extérieur pour la première fois depuis des millénaires, les clones tireurs d'élite font des ravages sur le champ de bataille, déchaînant des salves dévastatrices de tirs précis sur la horde monstrueuse que les Spires appellent une armée.



Avatara

[Carapace], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

100/110 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	1	3	4	4	3	3	1	5

Règles spéciales : Frappes Parfaites, Frappes Fulgurantes, Endurci

Flawless Strikes, Quicksilver Strikes, Hardened

Options : Chef 30 points

Porte-étendard 25 points

Guerrier supplémentaire 110 points

Au sein des plus hautes sphères des Lignées, nul n'est plus tenu de risquer sa vie, et encore moins pour une chose aussi simple et insignifiante qu'un combat. Les guerriers d'élite des Lignées du Souverain parcourent le champ de bataille en toute sécurité, projetant leur conscience dans leur Avatara : des créations extravagantes, ornées de toutes sortes de parures et d'améliorations biomantiques, dont les silhouettes souples et androgynes dissimulent la vitesse et la puissance qu'elles peuvent déployer.

Sans presque aucun risque personnel et avec un minimum de compétences requises pour devenir un ennemi redoutable, de nombreux descendants des Lignées se sont mis à décorer leur Avatara de la manière la plus ostentatoire possible, car ces enveloppes corporelles ont fait d'eux des tueurs si efficaces que le décompte des ennemis abattus n'est tout simplement plus une méthode pratique pour se distinguer.



Avatara Léonin

[Carapace], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

105/120 Points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	2	2	3	4	3	2	2	5

Règles spéciales : Chasseur de démons, Impact 1, Eclat, Barrage 2 (30 cm), Tir précis

Fiend Hunter, Impact 1, Exhilaration, Barrage 2 (12"), Precise Shot

Options : Chef 30 points

Guerrier supplémentaire 120 points

Règles spéciales uniques :

Éclat : Lorsqu'un guerrier élimine un ennemi à portée d'engagement, il peut immédiatement effectuer une salve gratuite. Un guerrier ne peut pas effectuer la même action plusieurs fois au cours d'une même activation.

Le programme Avatara ne tarda pas à séduire les Lignées Souveraines. Si l'Avatara Centaure plaisait à une partie de leurs mécènes les plus fortunés, quelques âmes dépravées considéraient le champ de bataille comme le terrain de chasse idéal. Elles commandèrent une nouvelle forme de corps d'Avatar, capable de traquer sa proie au milieu du vacarme des combats et de se perdre dans le frisson de la chasse.

Les commandants Spire les recherchent systématiquement à la veille d'une bataille, sachant que les dégâts qu'ils causeront aux plans de l'ennemi compensent largement la difficulté de les guider vers la bonne cible.



Avatara Centaure

[Carapace], [Cavalerie]

Recrutement : 1 guerrier

120/135 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	0	3	4	5	3	3	0	5

Règles spéciales : Brutal, Impact 2, Rafale, Inarrêtable, Bouclier

Brutal, Impact 2, Flurry, Unstoppable, Shield

Options : Chef 30 points
Porte-étendard 25 points
Guerrier supplémentaire 135 points

Un torse humanoïde massif couronne la monstruosité équine baroque et cuirassée de l'Avatara Centaure, hérissée de bras brandissant chacun une lame mortelle. Méprisant l'idée d'une alliance avec un autre être, mais parfaitement conscient des avantages de la cavalerie sur le champ de bataille, Spires créa les versions Centaures de l'Avatara pour imiter les chevaliers originaux, les compagnons et les équites du Vieux Dominion.

Jusqu'à présent, ces privilèges étaient réservés aux plus anciens et aux plus puissants dignitaires des Lignées. Leur récente apparition sur le champ de bataille occidental ne peut qu'augurer de mauvais présages pour les Cent Royaumes, car ces monstres millénaires, après des millénaires d'ennui, ravivent leur soif de sang et leur goût pour le combat.



Sentinelle Incarnée

[Monstruosité], [Brute]

Recrutement : 1 guerrier

110/120 points

Restreint

Taille : 3

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	1	3	3	6	3	4	0	4

Règles spéciales : Coup Puissant 2, Redoutable, Juggernaut, Piétinement

Cleave 2, Fearsome, Juggernaut, Trample

Options : Guerrier supplémentaire 120 points

Renonçant à toute tentative de créer un organisme viable répondant à leurs attentes, Le Directoire a préféré cultiver des organes individuels selon leurs spécifications et les assembler sur un squelette renforcé. Sacrifiant presque toute velléité d'élégance au profit de la fonction, les Incarnés représentent la plus grande réussite de Le Directoire dans sa quête pour dépasser les limites de la chair.



Abomination

[Monstruosité], [Monstre]

Monstre

235 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	4	6	5	3	3	1	4

Règles spéciales : Coups implacables, Redoutable, Coup Puissant 2, Angoisse Insatiable, Affections chirurgicales

Relentless Blows, Fearsome, Cleave 2, Insatiable Anguish, Surgical Afflictions

Les Abominations étaient à l'origine une forme de châtiment particulièrement cruelle et sophistiquée, conçue sur un coup de tête par le Souverain. Au cœur même d'une Abomination repose le corps d'un Exilé qui a trahi sa confiance ou transgressé la plus sacrée des lois des Spires.

Les survivants parlent d'un gémissement plaintif, à peine audible, qui hante leurs souvenirs, un son plus profond que les cris de leurs camarades tombés au combat. C'est le seul son qu'une Abomination puisse émettre, le seul son qu'elle soit autorisée à émettre. un hurlement déchirant pour exprimer toute la profondeur de leur misère et de leur tourment.

Règles spéciales uniques :

Angoisse insatiable : lorsque ce [Monstre] effectue l'événement de tirage Effort, il gagne la règle spéciale Rafale pour cette activation.

Affections chirurgicales : Lorsque ce [Monstre] est blessé, lancez un D6 pour déterminer les affections chirurgicales dont les Spires ont implanté cette Abomination. Ce [Monstre] gagne la Règle spéciale suivante pour le reste du combat :

(1-2) **Spasmes torturants** : Chaque fois que ce [Monstre] subit des Blessures à la suite d'une Action de Clash, l'Ennemi qui a infligé les Blessures subit 2 Coups.

(3-4) **Désespoir horrible** : les ennemis à portée de commandement subissent -1 Résolution.

(5-6) **Tourment prolongé** : Lorsque vous lancez les dés pour la règle d'armée des hordes innombrables de ce [Monstre], effectuez autant de tentatives que de marqueurs de blessure actuellement sur ce [Monstre]. Pour chaque succès, ce [Monstre] récupère 1 point de vie.

Abomination



blessé

[Monstruosité], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	3	6	5	3	2	0	4

Règles spéciales : Coups implacables, redoutable, Fendre
1, inconscient, angoisse insatiable,
affections chirurgicales

Règles spéciales uniques :

Angoisse insatiable : lorsque ce [Monstre] effectue l'événement de tirage Effort, il gagne la règle spéciale Rafale pour cette activation.

Affections chirurgicales : Lorsque ce [Monstre] est blessé, lancez un D6 pour déterminer les affections chirurgicales dont les Spires ont implanté cette Abomination. Ce [Monstre] gagne la Règle spéciale suivante pour le reste du combat :

(1-2) **Spasmes torturants** : Chaque fois que ce [Monstre] subit des Blessures à la suite d'une Action de Clash, l'Ennemi qui a infligé les Blessures subit 2 Coups.

(3-4) **Désespoir horrible** : les ennemis à portée de commandement subissent -1 Résolution.

(5-6) **Tourment prolongé** : Lorsque vous lancez les dés pour la règle d'armée des hordes innombrables de ce [Monstre], effectuez autant de tentatives que de marqueurs de blessure actuellement sur ce [Monstre]. Pour chaque succès, ce [Monstre] récupère 1 point de vie.



Brise-siège Béhémoth

[Monstruosité], [Monstre]

Monstre

290 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	5	5	6	4	4	0	5

Règles spéciales : Terrifiant, Coup Puissant 4, Chatiment, Juggernaut, Impact 2, Assaut chitineux, Horreur fousseuse

Terrifying, Cleave 4, Smite, Juggernaut, Impact 2, Chitinous Onslaught, Burrowing Horror

Aucune création de la Spire n'incarne aussi bien la quête d'efficacité du Directoire et la recherche de perfection des Souverains que le Béhémoth Brise-Siège. Ses membres sont conçus pour creuser, escalader et frapper avec une telle force qu'il cavite l'air, produisant un fracas assourdissant qui éclipse le bruit de l'impact, déchiquetant le métal, pulvérisant la pierre et anéantissant la chair.

Son corps sinueux et serpentin est presque entièrement composé de muscles et d'une armure, sacrifiant tout au profit de la puissance, de la mobilité et de la résistance. Son système nerveux est un mélange complexe de systèmes simples qui régissent ses mouvements et de récepteurs complexes de douleur et de plaisir autoréférentiels, sensibles uniquement à son ouïe.

Ceci est intentionnel, car son contrôle s'établit par des fréquences connues uniquement de son maître, qui dispense douleur ou plaisir pour assurer la soumission et le bon comportement de ce monstre indomptable.

Règles spéciales uniques :

Assaut chitineux : Si ce [Monstre] effectue une action de Clash ciblant un seul ennemi, alors ce guerrier ennemi ne peut pas utiliser sa caractéristique de défense pour bloquer.

Horreur fousseuse : (Action hors combat) Retirez ce [Monstre] du champ de bataille. Il conserve les marqueurs de blessure qui s'y trouvent. Lors de la prochaine phase de commandement, vous devez placer ce [Monstre] n'importe où sur le champ de bataille, hors de portée de commandement ennemie.

Brise-siège Béhémoth blessé

[Monstruosité], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	4	5	5	4	3	0	5

Règles spéciales : Coup Puissant 3, Châtiment, Terrifiant,
Impact 1, Assaut chitineux, Horreur
fouisseuse

Règles spéciales uniques :

Assaut chitineux : Si ce [Monstre] effectue une action de Clash ciblant un seul ennemi, alors ce guerrier ennemi ne peut pas utiliser sa caractéristique de défense pour bloquer.

Horreur fouisseuse : (Action hors combat) Retirez ce [Monstre] du champ de bataille. Il conserve les marqueurs de blessure qui s'y trouvent. Lors de la prochaine phase de commandement, vous devez placer ce [Monstre] n'importe où sur le champ de bataille, hors de portée de commandement ennemie.



Arpenteur Ptéraphon

[Monstruosité], [Clone], [Monstre]

Monstre

225 points

Taille : 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
9	3	3	4	4	3	2	2	6

Règles spéciales : Vol, Esquive, Brutal, Attaque d'épine,
Lien neuronal, Barrage 3, (8")

Fly, Dodge, Brutal, Spined Descent, Neural Link, Barrage 3,
(8")

Règles spéciales uniques :

Attaque d'épine : Durant l'activation de ce [Monstre], tous les ennemis survolés par ce [Monstre] subissent 2 coups. Un guerrier ne peut subir des coups de cette règle spéciale qu'une seule fois par activation.

Lien neuronal : Les guerriers alliés qui ciblent des ennemis à portée de commandement de ce [Monstre] avec des actions de volée Gagnent l'état Viser !

L'une des premières et des plus réussies applications de la biomancie à l'art de la guerre, les Ptéraphon furent initialement développés par les Spires pour tuer les dragons. La folie de leurs efforts fut révélée lorsque les Dragons Anciens s'éveillèrent et les réduisirent à néant, mais le Directoire n'a jamais été connu pour gaspiller ses ressources.

Poursuivant leurs efforts, ils ont modifié son génome en éliminant la majeure partie de son système nerveux et en la convertissant en une « combinaison » symbiotique conférant à son porteur le pouvoir de voler et des sens décuplés. Bien entendu, la charge neuronale supplémentaire engendrée par la musculature et les organes sensoriels extraterrestres exige des doses dangereuses d'amplificateurs synaptiques, transformant presque invariablement leurs malheureux hôtes pilotes en âmes misérables et dépendantes.

Malgré cela, beaucoup considèrent que c'est un prix qui vaut la peine d'être payé pour la gloire du vol et le point de vue d'un dieu.

Arpenteur Ptéraphon blessé

[Monstruosité], [Clone], [Monstre]

Taille : 4

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
8	2	2	3	4	2	2	1	6

Règles spéciales : Vol, Esquiv, Insaisissable, Attaque
d'épine, Lien neuronal, Barrage 3, (8")

Règles spéciales uniques :

Attaque d'épine : Durant l'activation de ce [Monstre], tous les ennemis survolés par ce [Monstre] subissent 2 coups. Un guerrier ne peut subir des coups de cette règle spéciale qu'une seule fois par activation.

Lien neuronal : Les guerriers alliés qui ciblent des ennemis à portée de commandement de ce [Monstre] avec des actions de volée Gagnent l'état Viser !

Bête de Désolation

[Monstruosité], [Monstre]

Monstre

275 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	4	3	4	6	3	3	0	3

Règles spéciales : Piétinement, Redoutable, Bombardement viscéral, Entrailles caustiques, Barrage 4 (12"), Perforation d'armure 3

Trample, Fearsome, Visceral Bombardment, Caustic Entrails
Barrage 4 (12"), Armor Piercing 3

Initialement conçues par Le Directoire pour assainir les zones de reproduction et les débarrasser de toute contamination biologique, les Bêtes de la Désolation ont été détournées de leur usage premier et sont devenues de véritables horreurs sur le champ de bataille. Leurs corps massifs et rampants ondulent de façon obscène sur le champ de bataille, crachant acides et enzymes sur leurs malheureux ennemis, dissolvant chair et os avec une facilité déconcertante et détruisant même les armures en quantité suffisante.

Règles spéciales uniques :

Bombardement viscéral : (Action de volée unique) L'ennemi ciblé à moins de 30 cm et tous les autres guerriers (alliés et ennemis) à moins de 8 cm de la cible subissent chacun des dégâts égaux à leur taille.

Entrailles caustiques : Lorsque ce [Monstre] est blessé, tous les ennemis à portée d'engagement subissent immédiatement 2 dégâts. Ces dégâts sont infligés avant que ce Monstre ne soit repoussé !

Bête de Désolation blessé

[Monstruosité], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
5	3	3	4	6	3	2	0	3

Règles spéciales : Piétinement, Redoutable, Bombardement viscéral, Entrailles caustiques, Explosion Fatale 3, Barrage 3 (30 cm), Perforation 2

Règles spéciales uniques :

Bombardement viscéral : (Action de volée unique) L'ennemi ciblé à moins de 30 cm et tous les autres guerriers (alliés et ennemis) à moins de 8 cm de la cible subissent chacun des dégâts égaux à leur taille.

Entrailles caustiques : Lorsque ce [Monstre] est blessé, tous les ennemis à portée d'engagement subissent immédiatement 2 dégâts. Ces dégâts sont infligés avant que ce Monstre ne soit repoussé !





Bête de Consommation

[Monstruosité], [Monstre]

Monstre

240 points

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
6	0	3	5	6	4	3	0	3

Règles spéciales : Piétinement, Coup Puissant 2,
Terreur, Craint, Gueule Assoiffée,
Griffes lacérantes

Trample, Cleave 2, Dread, Terrifying, Slaking Maw, Raking
Claws

Développées en même temps que la Bête de la Désolation, les Bêtes de la Consommation étaient initialement destinées à dévorer les résidus d'un bassin de ponte avant le lâcher des Bêtes de la Désolation. Il peut s'agir des derniers fluides et structures amniotiques présents dans une cuve après une ponte réussie, mais d'autres scénarios, plus sombres, sont tout aussi fréquents.

C'est en observant une Bête de la Consommation dévorer une cuve de drone défectueuse que Le Directoire décida de les déployer sur le champ de bataille. Le carnage perpétré par ces monstruosité à plusieurs pattes fascina les spectateurs et assura leur déploiement massif. L'impact psychologique de dévorer, et pas seulement de tuer ses ennemis, n'est qu'un bonus appréciable pour Le Directoire.

Règles spéciales uniques :

Gueule Assoiffée : Après que ce [Monstre] a effectué une Action de Combat, sélectionnez un ennemi tué. Ce [Monstre] récupère des points de vie égaux à la taille de cet ennemi.

Griffes lacérantes: (Action de Clash unique) Tous les guerriers ennemis [Infanterie] à portée d'engagement subissent 3 coups avec la règle spéciale Lames mortelles.

Bête de Consommation blessé

[Monstruosité], [Monstre]

Taille : 5

M	V	C	A	W	R	D	E	CR
7	0	4	5	6	3	2	0	3

Règles spéciales : Piétinement, Coup Puissant 2,
Terreur, Terrifiant, Gueule Assoiffée,
Griffes lacérantes

Règles spéciales uniques :

Gueule Assoiffée : Après que ce [Monstre] a effectué une Action de Combat, sélectionnez un ennemi tué. Ce [Monstre] récupère des points de vie égaux à la taille de cet ennemi.

Griffes lacérantes : (Action de Clash unique) Tous les guerriers ennemis [Infanterie] à portée d'engagement subissent 3 coups avec la règle spéciale Lames mortelles.

Excentricités



Tous

Chaque [Personnage] de votre bande peut acheter une seule amélioration parmi les listes ci-dessous. Un [Personnage] ne peut acheter que des améliorations correspondant à son rôle sur le champ de bataille. Un chef de guerre peut acheter deux améliorations. Un [Monstre] ne peut acheter aucune amélioration.

Ménagerie sombre : 30 points

La biomasse supplémentaire d'une Monstruosité permet d'intégrer facilement un relais phéromantique, conçu pour capter et amplifier les commandes phéromantiques dans le chaos et la violence des combats.

Les capacités de commandement de ce [Personnage] affectent également les guerriers situés à portée de commandement de tout [Monstre] allié. Ce [Personnage] ne peut cibler que les ennemis situés à portée de commandement avec la capacité de commandement Duel.

Membres greffés : 20 points

Une modification d'une complexité trompeuse, impliquant des greffes osseuses, des implants musculaires et le développement de voies neuronales, associée à un long programme d'entraînement, peut permettre d'obtenir un membre supplémentaire, un atout considérable, que l'on soit en train de transvaser des alambics en laboratoire ou d'éventrer des ennemis sur le champ de bataille.

Ce [Personnage] gagne +1 en Attaque.

Horreur ailée : 15 points

L'horreur invasive et complexe que représente la greffe d'ailes sur un spécimen adulte a mis un terme à la plupart des tentatives dans cette voie. Ceux qui possèdent désormais la capacité de voler la possèdent dès la naissance, ou grâce à l'attachement à un symbiote biomimétique comme la combinaison du Ptérarchon.

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Vol.

Aura dégénérative : 5 points

Il faut une certaine habileté pour déployer ses vecteurs et ses phéromones en un nuage autour de soi. Il faut une volonté de fer pour l'étendre à tout un régiment, mais seule une véritable maîtrise permettrait un contrôle absolu... Heureusement, la destruction et la dégradation n'ont jamais vraiment nécessité de contrôle.

Les ennemis à portée de commandement ne peuvent pas être soignés.

Nœud Hive : 20 points

Pour les Spires, il est facile de maîtriser l'instinct de survie ; ils se sont spécialisés dans ce comportement depuis des années. Ce qui était plus difficile, et qui exige encore aujourd'hui une maîtrise phéromonale exceptionnelle, c'est le sacrifice altruiste nécessaire pour se mettre en danger pour autrui...

Les guerriers [drones] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Essaim.

Excentricités



Carapace

Réseau de contrôle hiérarchique : 20 points

Les chefs peuvent exiger que les diffuseurs de leurs subordonnés soient asservis aux leurs, ce qui leur permet de passer outre leurs ordres à tout moment. Bien que ce système soit nettement moins flexible qu'un commandement et un contrôle sur le terrain, il présente l'avantage de permettre à ses propres commandes phéromonales spécialisées d'être diffusées via le réseau phéromonal.

Seigneur de guerre uniquement. Ce [Personnage] doit effectuer la première Capacité de Commandement alliée à chaque Phase de Commandement. Tous les [Personnages] alliés acquièrent et doivent effectuer la même Capacité de Commandement. Si ce [Personnage] ne peut pas effectuer de Capacités de Commandement (Brisé, Tué, etc.), vos autres [Personnages] peuvent effectuer leurs propres Capacités de Commandement normalement.

Mémoire musculaire cultivée : 10 points

L'étude approfondie des voies neuronales des prodiges de l'arène a permis aux Spires d'isoler et de reproduire celles liées aux formes de combat les plus élémentaires. En exploitant les incroyables vitesses de réaction ainsi atteintes et en les intégrant à un style de combat, le bénéficiaire de cette amélioration devient un adversaire redoutable.

Ce [Personnage] gagne la règle spéciale Contre-attaque.

Protocoles de conservation : 10 points

Les enveloppes d'Avatara ne sont pas de véritables organismes, mais plutôt des mécanismes organiques. Cela signifie que de nombreuses fonctions, telles que la digestion, la reproduction et les fonctions cérébrales supérieures, peuvent être réorientées vers des mécanismes de régénération tissulaire et de production de nutriments, renforcés par des ruches symbiotiques, afin d'assurer la préservation de l'enveloppe.

Les guerriers [Carapace] alliés à portée de commandement gagnent la règle spéciale Indomptable.

Carapace ferro-ossifiée : 20 points

La biomancie a puisé son inspiration dans tous les recoins du règne animal, même les plus humbles. Apprendre à lier des sulfures de fer à la carapace chitineuse d'un Avatara Carapace s'est avéré extrêmement coûteux, mais a conféré à ses pilotes privilégiés une sécurité inégalée au cœur des combats.

Ce [Personnage] gagne +1 en Défense.

Stimulation hypersurrénalienne : 20 points

Il existe des composés capables d'accélérer la propagation neuronale et la transmission synaptique. Coûteux, certes, mais administrés judicieusement à partir d'un site central au moment opportun, l'accélération de la réaction qu'ils induisent peut faire la différence entre la vie et la mort.

Ce [Personnage] acquiert la Règle Spéciale suivante :

Stimuli Némésis : (Événement de tirage) Ce [Personnage] exécute immédiatement la capacité de commande de duel.

Excentricités



Clone

Souche d'optimisation du tireur d'élite : 15 points

Se spécialiser dans des rôles de niche présente un réel intérêt, et la vie d'Exécuteur est si exigeante et compétitive que rares sont ceux qui n'en ont pas saisi les avantages. Quant à savoir s'ils peuvent tous se permettre les améliorations nécessaires pour accroître suffisamment leurs performances et gagner leur place dans les lignes arrières sécurisées de l'armée, c'est une toute autre question.

Ce [Personnage] gagne les règles spéciales Barrage 2 (14"), Agile et Tir Rapide.

Redondance clonée : 20 points

Le clonage est l'une des applications les plus répandues et les plus courantes de la biomancie. Tout l'art réside dans l'implantation de deux mémoires : l'originale et une nouvelle personnalité superposée à l'originale, cette dernière pouvant être effacée par une commande phéromonale libérée au moment du décès du sujet. La légalité de cette forme d'héritage est incontestable et sa brutalité est saluée.

La première fois que ce [Personnage] est tué, vous pouvez immédiatement détruire et remplacer un autre [Personnage clone] allié sur le champ de bataille par ce [Personnage]. Ce [Personnage] est ressuscité avec 1 point de vie.

Glandes à toxines : 25 points

La création et l'implantation de glandes à toxines constituent un véritable art chez les biomanciens. Le prestige réside non pas dans l'exécution elle-même, mais dans la subtilité de l'implantation et la virulence des toxines produites.

Les guerriers alliés qui effectuent l'événement de tirage d'effort à portée de commandement obtiennent la règle spéciale Lames mortelles lors de leur activation.

Projection d'avatar : 30 points

Ultime signe de la faveur du Souverain, l'obtention d'une Coque d'Avatara est un atout inestimable pour tout commandant entreprenant. Pouvoir se trouver au cœur de l'action sans risquer sa vie est un privilège inestimable, dont le Souverain est parfaitement conscient. Il use de ce don précieux, fruit de millénaires d'expérience, pour offrir ces reliques inestimables.

Uniquement pour les Biomanciens, les Phéromanciens ou les Princes Marchands. Ce [Personnage] gagne +1 Blessure, +1 Défense, +1 Attaque et la règle spéciale Coup Puissant 1. Sa taille passe à « 3 », son rôle sur le champ de bataille [Infanterie] devient [Brute] et il doit être déployé sur un socle de 50 mm.

Fléau convulsif : 20 points

La valeur du sacrifice est depuis longtemps reconnue et respectée par les Spires... du moins lorsqu'il s'agit du sacrifice d'autrui. Un réseau complexe de canaux neuronaux dédiés et d'hormones de répression du Clash peut être activé en réponse à un traumatisme majeur, décuplant ainsi les capacités offensives d'un serviteur de combat mourant. Quelques Exécuteurs, pris de panique, ont également adopté cette modification pour éviter des duels absurdes.

Lorsque ce [Personnage] est tué, il peut immédiatement effectuer une action de combat gratuite avant d'être retiré du champ de bataille.