



Armée du SCORPION

CRÉATURES DE DIRZ

Héros / Magiciens

ATHAN ZAKHIL

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	5 + 5	0	2	4	4	87
Objet magique : Brassards d'Endurance						

ZAKHIL PRIME

(Capacité : Effrayant)

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	5 + 5 + 5	0	5	5	4	150
Objet magique : Brassards d'Endurance						

CLAUDIA NESSALITH

(Capacité : Allonge)

(Magicien)

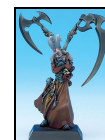
Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	4 + 4	0	1	3	4	75
Sorts : Rayon de mort + 1 sort au choix						



KAYL KARTAN

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	3 + 3 + 3	0	1	3	4	72
Sorts : Paranoïa + 1 sort au choix						



KHÉRIS

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	3 + 3	0	2	3	4	60
Objet magique : Armure d'argent						



SALIAS YESOD

(Magicien)

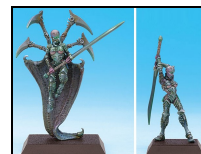
Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	5 + 4	0	1	3	4	72
Sorts : Malédiction + 1 sort au choix						



SASIA SAMARIS

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	5 + 5	0	3	4	4	93
Sorts : Rayon de mort + 1 sort au choix						



SASIA LA ROSE DE DÉSERT

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
15"	5 + 5 + 5 + 5	0	3	4	4	159
Sorts : Rayon de mort + 1 sort au choix						

SÎN ASSYRIS

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	3 + 3 + 3	0	3	4	4	87
Objet magique : Épée de rapidité						



SYKHO VOLESTERUS

(Magicien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	3 + 3	0	1	3	4	54
Sorts : Malédiction, Paralysie						



YSIS

(Héros)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	3 + 3	3	3	3	4	93
Objet magique : Amulette d'obsidienne (sort : Rayon de mort)						



TROUPES

CLONE (Combattant spécial (coût +5pts) : Biopiste)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	3	0	2	2	1	13



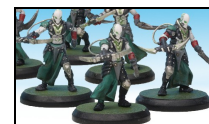
ARBALÉTRIER

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	3	2	1	2	1	17



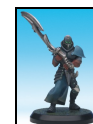
HYBRID ALPHA (Combattants spéciaux (coût +5pts) : Acolyte, Neuromancien)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	3	3	3	2	1	24



SENTINELLE

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	4	0	3	2	1	17



SKORIZES (Capacité : Éclaireur)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	4 + 4 + 4	0	5	3	1	43



PEMERA (Capacité : Effrayant)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
15"	1 + 1	0	1	0	1	13



SYHAR

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
Vol	3 + 3	0	2	2	1	23



DASYATIS ÉVOLUTION (Capacité : Effrayant, Allonge)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	5	0	4	3	2	44



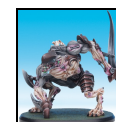
NÉMÉSIS ÉVOLUTION (Capacité : Effrayant, Éclaireur)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
18"	4 + 4	0	3	3	2	58



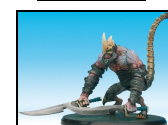
ABERRATION PRIME (Capacité : Effrayant, Puissant)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
18"	5 + 5	0	4	4	2	68



DASYATIS PRIME (Capacité : Effrayant, Puissant)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	5 + 5	0	5	4	2	67



NÉFARIUS PRIME (Capacité : Effrayant, Puissant)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	5 + 5 + 4 + 4	0	5	4	2	91



SCORPIO (Artillerie Perforante)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
6"	-	5	-	-	-	30

SERVANT DU SCORPIO

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
9"	3	3	1	2	1	20

CUVE DE CLONAGE

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
-	-	-	3	-	4	30

COMBATTANTS SPÉCIAUX

Pour chaque Biopiste sélectionné, l'armée doit comporter au moins deux Clone. Pour chaque Acolyte ou Neuromancien sélectionné, l'armée doit comporter au moins deux Hybrid Alpha.

Les effets des combattants spéciaux ne s'appliquent qu'aux combattants de même type.

(Bipoiste : Clone et Biopiste ; Acolyte ou Neuromancien : Hybrid Alpha, Acolyte et Neuromancien.)

Biopiste : Les figurines du même type dans un rayon de 3'' bénéficient de +1 à leur attaque de Mêlée (maximum 5).

Acolyte : Les figurines du même type à son contact (y compris lui-même) bénéficient de +1 à leur attaque à distance (Tir) (maximum 5).

Neuromancien : Les figurines du même type dans un rayon de 3'' ignorent les couverts lors de leurs Tirs.

Cuve de Clonage : Une fois par tour, en début de tour (avant la phase de mouvement), le joueur peut remettre en jeu une figurine qui a été éliminé auparavant au contact de la cuve. Pour remettre en jeu une figurine, il doit rester sur la table au moins une figurine du même type.

TITAN :

TARASCUS (Capacités : *Effrayant, Puissant*)

Mouvement	Mêlée	Tir	Armure	Moral	PV	Coût
18''	5 × 5	0	5	5	4	234
<i>Objet magique : Armure d'argent, Attaques de massacre</i>						



