



les studios du dragon rose

L'ARBRE ESPRIT

LIVRET D'ARMEE POUR MONCON'F

PAR BERF ET JUGGER

Sommaire

Chapitre 1 : Univers.....	3
Chapitre 2 : Règles spéciales.....	4
1/Règles spéciales.....	4
2/Équipements.....	4
3/Artefacts.....	4
4/Tactiques du Chacal.....	4
5/Récupération mystique.....	5
6/Magie Instinctive.....	5
Chapitre 3 : Les Combattants.....	6
1/Les combattants de Rang 1.....	6
2/Les combattants de Rang 2.....	6
3/Les combattants Mystiques.....	6
4/Les incarnés.....	7
Chapitre 4 : Affiliation.....	8
1/Horde du Béhémoth.....	8
Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....	9
1/Sortilèges.....	9
2/Miracles.....	9

Chapitre 1 : Univers

Bientôt...

Chapitre 2 : Règles spéciales

1/Règles spéciales

Gardien de l'Arbre-Esprit : Lors de son activation un combattant doté de cette capacité peut désigner un combattant allié et situé à 15 cm ou moins de lui et dépenser 1FT. Suivant le combattant désigné le bonus suivant s'applique :

- *Guerrier Vent* : +1 INI
- *Guerrier de Pierre* : Acquiert la compétence « Acharné » et est obligé d'utiliser la compétence « Furie Guerrière » s'il la possède

Ce bonus prend fin à la fin du tour. Le combattant doté de cette capacité ne peut dépenser plus d'1FT par tour pour l'utilisation de cette capacité.

La puissance du Roc : Lorsqu'un combattant doit subir des malus de charge provoqués par un combattant doté de « La puissance du Roc », il subit à la place le double de ces malus.

La frappe-Montagne : Au moment d'effectuer une attaque, un combattant doté de cette capacité peut décider d'effectuer l'une des deux attaques spéciales suivantes :

- *Frappe-séisme* : Le combattant frappe le sol si violemment que ses adversaires en perdent l'équilibre. Ce coup est effectué en combinaison avec l'attaque normale. Tous les combattants au contact du combattant subissent un malus de -1 en ATT et en DEF jusqu'à la fin du tour. Le combattant effectue ensuite son attaque. En contrepartie la FOR du combattant subit un malus de 2 points pour cette passe d'arme.

- *Frappe-avalanche* : Le combattant porte une attaque circulaire dévastatrice. La frappe-avalanche ne peut pas être combinée avec un coup de maître. La FOR du combattant subit un malus de 2 points pour cette passe d'arme. En contrepartie chaque combattant au contact subit l'attaque du combattant.

Lanceur de Rochers : Au début de la partie un combattant doté de cette capacité porte un Rocher. En contrepartie il subit un malus de -2,5 MOU. On considère le Rocher comme une arme d'artillerie explosive de force 10. Si le combattant décide d'utiliser le Rocher pour effectuer un tir d'artillerie (en utilisant l'action « Tir d'artillerie ») alors il bénéficie de la compétence Tireur/2 pour ce tir. Une fois le tir effectué le combattant ne dispose plus du Rocher et perd l'usage de cette capacité. A tout moment le combattant peut décider de poser le Rocher, il perd alors l'usage de cette capacité et ne

dispose plus du Rocher. Une fois posé ou lancé un Rocher ne peut être récupéré par quelques combattant que ce soit. Un rocher n'est pas représenté sur le terrain.

2/Équipements

Arbalète : Arme de tir. Portée maximale : 40 cm. Force : 6. Tir d'Assaut.

Arme sacrée : une Arme sacrée permet à son utilisateur de considérer les 1 comme des 6 sur ses jets d'ATT.

Fronde du Vent : Arme de tir. Portée maximale : 30 cm. Force : 4. Tir d'Assaut.

La Graine Royaume : Tous les combattant alliés et situé à 20 cm ou moins du combattant doté de cet équipement dépense 1 FT ou 1 gemme de moins pour appeler un miracle ou lancer un sortilège.

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

3/Artefacts

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

La Fronde d'Elokani : Seul un incarné avec la compétence Tireur/X peut recevoir cet Artefact. Il remplace alors son arme de Tir par la fronde d'Elokani qui est une arme de tir avec les caractéristique suivante :

Fronde d'Elokani : Arme de tir. Portée maximale : 90 cm. Force : 5. Tir d'Assaut.

De plus la fronde d'Elokani confère la compétence « Féal/1 ». Pour effectuer un tir avec la fronde d'Elokani il n'est pas nécessaire d'avoir une ligne de valide sur la cible. Néanmoins les obstacles sont pris en compte pour le test de tir. 10 points.

La faux des Hurlleurs : Cet artefact ne peut être attribué qu'à un incarné non-mystique. Elle confère la compétence « Tueur Né ». 15 points.

4/Tactiques du Chacal

Impétuosité • 2 • Ça passe et ça casse • Vous pouvez jouer cette tactique au moment de résoudre une action de « Charge » ou un « Engagement » avec les combattants d'un même groupe activé par la même carte. Les combattants du groupe peuvent passer au travers d'un combattant adverse chacun.

Ils doivent pour cela réussir un test en opposition entre leur FOR et la RES de l'adversaire. Si le test est un échec, on considère qu'il vient d'effectuer une action d'engagement contre le combattant qu'il a tenté de traverser.

Déplacer les montagnes • 3 • *La montagne et la neige vivent en moi* • Vous pouvez jouer cette tactique juste après le calcul des PC (premier tour). Dans ce cas tous vos combattant Arbre-esprit peuvent effectuer une « Marche » avant la formation de la pile d'activation. Si, suite à ce mouvement, un éclaireur se trouve à 10 cm ou moins d'un combattant adverse, il est immédiatement révélé.

5/Récupération mystique

Suivant la période de l'année durant laquelle vous jouez une armée de l'Arbre-esprit vous bénéficiez des règles suivantes pour la récupération des points de FT :

En Hiver et au Printemps les Prêtres de l'Arbre-Esprit récupèrent 1D3 points de FT supplémentaires (faites le test pour chaque Prêtre et à chaque tour). En Été et en Automne ils récupèrent 1 point de FT de moins (minimum 0).

Au début d'un tour vous pouvez dépensez 2 PC pour faire en sorte que la saison augmente d'un cran (l'Été devient l'Automne, l'Automne devient l'Hiver, etc...). Une fois que vous avez dépensez vos PC votre adversaire peut faire de même. A la fin du tour la saison revient à la normale.

6/Magie Instinctive

Les Arcanistes de l'Arbe-Esprit sont très différents des autres mystiques. La magie qu'ils pratiquent, appelée Magie Instinctive, est une forme de magie particulière que personne d'autre ne saurait manipuler.

Pour cette raison, les sortilèges lancés par un mystique de l'Arbre-Esprit ne peuvent jamais être contré par quelque moyen que ce soit. La réciproque est vraie cependant, et les Arcanistes de l'Arbre-Esprit ne peuvent jamais contrer les sortilèges adverses.

De plus, les Arcanistes de l'Arbre-Esprit n'ont pas accès aux sortilèges élémentaires (Eau, Air, Terre, Feu, Lumière et Ténèbres) du Livret de Règles. Ils peuvent cependant utiliser normalement ceux de Primagie, mais alors la règle de Contre-Magie normale s'applique pour ces sortilèges. De même, les Arcanistes de l'Arbre-Esprit peuvent contrer les sortilèges de Primagie.

Chapitre 3 : Les Combattants

Les combattants de l'Arbre-Esprit décrit dans ce livret sont automatiquement affiliés à la Horde du Béhémoth (voir page 7 de ce livret).

1/Les combattants de Rang 1

Brute du Béhémoth						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	4/6	3/6	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

Porte-Bannière du Vent						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/7	3/6	6	2	
<i>Rang:</i> 1, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Féal/1.						
<i>Équipements:</i> Étendard.						

Musicien du Vent						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/7	3/6	5	3	
<i>Rang:</i> 1, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Féal/1.						
<i>Équipements:</i> Instrument.						

Guerrier Vent Cyclone						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	4/8	3/6	6	2	
<i>Rang:</i> 1, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Féal/1.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

Guerrier Vent Rafale						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/8	3/6	5	2	
<i>Rang:</i> 1, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Féal/1.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

Pisteur						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	3/6	3/6	5	2	
<i>Rang:</i> 1, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Éclaireur.						
<i>Équipements:</i> Arbalète(6/40). Tir d'assaut.						

2/Les combattants de Rang 2

Guerrier de Pierre						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	5/9	5/9	5	3	
<i>Rang:</i> 2, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Coup de Maître, Furie Guerrière, Bravoure.						
<i>Règle spéciale:</i> La puissance du Roc.						

Montagnard						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	2	5/9	4/8	5	2	
<i>Rang:</i> 2, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Éclaireur.						
<i>Règles spéciales:</i> La frappe-montagne.						

Troll du Béhémoth						70 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	1	5/14	4/12	8	0	
<i>Rang:</i> 2, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth, Créature.						
<i>Compétences:</i> Régénération/5, Effrayant/8, Insensible/3.						
<i>Règles spéciales:</i> Lanceur de Rochers.						

3/Les combattants Mystiques

Guerrier Mystique du Béhémoth						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/8	4/5	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Guerrier-Mage Instinctif/1.						
<i>Équipements:</i> Aucun.						

4/Les incarnés

Kolghor						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/8	5/8	6	3	
<i>Rang:</i> 1, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth, Incarné.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Commandement, Harcèlement, Tireur/3.						
<i>Équipements:</i> Fronde du Vent (4/30).						

Kamahru Réincarné						80 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	3/6	5/8	9	8	
<i>Rang:</i> 3, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth, Incarné.						
<i>Compétences:</i> Commandement, Régénération/5, Brute Épaisse, Juste, Frère de Sang/Grakka.						
<i>Équipements:</i> Arme Sacrée.						

Vijkhal le Brave						100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	6/10	5/10	7	4	
<i>Rang:</i> 2, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth, Incarné.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Commandement, Furie Guerrière, Bravoure.						
<i>Règles spéciales:</i> La puissance du Roc.						

Grakka						140 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	6	7/11	6/10	8	5	
<i>Rang:</i> 2, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth, Incarné.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Implacable/1, Furie Guerrière, Bravoure, Frère de Sang/Kamahru Réincarné.						
<i>Règles spéciales:</i> La puissance du Roc.						

Tumahk, la voix des Vents						75 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	4	5/8	5/8	6	4	
<i>Rang:</i> 2, Arbre-Esprit, Horde du Béhémoth, Incarné.						
<i>Compétences:</i> Brute Épaisse, Fanatisme, Moine-Guerrier/2.						
<i>Équipements:</i> La Graine royaume.						
<i>Règles spéciales:</i> Le Gardien de l'Arbre-Esprit.						
<i>Miracle réservé:</i> Présage de Kunjan • X • Réservé						
• Un combattant ennemi • <i>Je vois tout!</i> • La cible subit un malus de -X en INI jusqu'à la fin du tour.						

Chapitre 4 : Affiliation

1/Horde du Béhémoth

Endurance (Affiliation): Les malus de blessures des combattants affiliés sont diminués de 1 point. Gratuit.

Coureur des montagnes (Solo): Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel(s) combattant(s) ayant un MOU inférieur à 15. Il(s) bénéficie(nt) d'un bonus de +2,5 à son MOU. 10 Points.

Nomade (Solo): Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel(s) combattant(s) ayant une RES inférieure à 7. Il(s) acquièr(en)t « Éclaireur ». 10 Points.

Guetteur des cols (Solo): Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non-Incarné de rang 1. Avant le début du premier tour, tirez une carte (par groupe dotée de ce solo) au hasard dans le jeu adverse. Tant qu'un membre d'un groupe bénéficiant de solo est encore sur le terrain, la ou les cartes adverses désignée devront être mises face visible dans la pile d'activation. 5 Points.

Marque d'Elokani (Solo): Ce solo ne peut être attribué qu'à un incarné. Il acquièr la compétence « Commandement ». 15 points.

Talisman protecteur (Solo): Les combattants bénéficiant de ce solo acquièrent « Instinct de survie/6 » ou diminuent la valeur de cette compétence de 1 s'ils la possèdent déjà. 10 Points.

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

- x **Vortex de Glace • 3 • Niveau 1 •** Le lanceur • Spécial • *Mot-Clé* • Une fois ce sort lancé, tout combattant qui passera dans un rayon de 7 cm de l'Arcaniste subira un malus en INI et ATT en fonction de la distance à laquelle il se trouve ou à laquelle il est passé de l'Arcaniste (pour 7 cm, malus de -1 ; 6 cm, malus de -2 ; 5 cm, malus de -3 ; 4 cm, malus de -4, etc...). Si l'Arcaniste décide d'entretenir ce sortilège, il sera obligé de choisir l'action « Se reposer » lors de sa prochaine activation. Ce sortilège peut être entretenu pour 2 gemmes.
- x **Peau du Béhémoth • 2 • Niveau 1 •** Un combattant allié • 10 cm • *Mot-Clé* • La cible bénéficie d'un bonus de +3 en RES.
- x **Talon de Pierre • 3 • Niveau 1 •** Un combattant ennemi • 15 cm • *Mot-Clé* • La DEF de la cible est divisé par 2 jusqu'à la fin du tour.
- x **Baiser de la Terre • 2 • Niveau 1 •** Un combattant • 15 cm • *Mot-Clé* • La cible de ce sortilège peut, au choix, voir sa caractéristique de MOU augmentée ou diminuée de 5, au choix du lanceur, jusqu'à la fin du tour.
- x **Souffle des Cimes • X • Niveau 1 •** Un Prêtre allié • 15 cm • *Mot-Clé* • La cible gagne X point de FT.

2/Miracles

Monothéisme (Elokani). Hostilité Béliel.

- x **Mahata • 3 • Niveau 1 •** Un combattant ami • *Mot-Clé* • Jusqu'à la fin du tour, la cible peut utiliser la relance de sa compétence « Brute épaisse » après avoir vu le jet de défense adverse.
- x **Sang de la Terre • 2 • Niveau 1 •** Un combattant ami • *Mot-Clé* • La cible gagne +1 en FOR jusqu'à la fin du tour.
- x **Sang de la Terre • X+2 • Niveau 2 •** Un combattant ami • *Mot-Clé* • La cible regagne X PV.
- x **Ensevelissement des impurs • 4 • Niveau 2 •** Un combattant ennemi • *Mot-Clé* • Si la cible possède la compétence « Mort-vivant/X » ou « Construct » ses caractéristiques d'ATT et de DEF deviennent

égales à 0.

- x **Toile des Réalités • 4 • Niveau 2 •** Le lanceur • *Mot-Clé* • La cible désigne un point sur le terrain puis un second point à 15 cm du premier. Par la suite, si la cible se déplace sur l'un des deux points désignés, il est automatiquement transporté sur le second mais est SONNÉ. La cible peut engager un combattant si celui-ci se trouve au contact du marqueur d'arrivée. Si l'un des marqueurs est recouvert par un adversaire ou un obstacles, il est impossible d'emprunter ce passage. La cible ne peut activer qu'une seule Toile des Réalités à la fois. Seul un Prêtre ayant appelé le miracle ou un combattant disposant de la compétence Féal/X peut emprunter ce passage et celui-ci disparaît dès qu'il a été utilisé ou si le prêtre décide de le supprimer. Ce miracle n'a pas besoin d'être entretenu.
- x **Tourbillon de Givre • X • Niveau 2 •** Le lanceur • *Mot-Clé* • Chaque combattant à 10 cm ou moins de la cible effectue un test de RES d'une difficulté de 6+X. Chaque combattant qui échoue subit 1 blessure.