



les studios du dragon rose

LE DRAGON

LIVRET D'ARMEE POUR MONCON'F

PAR BERF ET JUGGER

Sommaire

<u>Chapitre 1 : Univers.....</u>	<u>3</u>
<u>Chapitre 2 : Règles spéciales.....</u>	<u>4</u>
<u>1/Règles spéciales.....</u>	<u>4</u>
<u>2/Équipements.....</u>	<u>4</u>
<u>3/Artefacts.....</u>	<u>5</u>
<u>4/Tactiques du Dragon.....</u>	<u>5</u>
<u>5/Récupération mystique.....</u>	<u>5</u>
<u>6/Récapitulatif des Tailles.....</u>	<u>5</u>
<u>Chapitre 3 : Les Combattants.....</u>	<u>6</u>
<u>1/Les combattants de Rang 1.....</u>	<u>6</u>
<u>2/Les combattants de Rang 2.....</u>	<u>6</u>
<u>3/Les combattants Mystiques.....</u>	<u>7</u>
<u>4/Les incarnés.....</u>	<u>7</u>
<u>Chapitre 4 : Affiliations.....</u>	<u>9</u>
<u>1/République.....</u>	<u>9</u>
<u>2/Monastères.....</u>	<u>9</u>
<u>3/Lame de Vérité.....</u>	<u>9</u>
<u>4/Héritage des Anciens.....</u>	<u>9</u>
<u>Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....</u>	<u>11</u>
<u>1/Sortilèges.....</u>	<u>11</u>
<u>2/Miracles.....</u>	<u>11</u>

Chapitre 1 : Univers

Bientôt...

Chapitre 2 : Règles spéciales

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

1/Règles spéciales

Chaholÿn : Les combattants dotés de cette capacité peuvent, au début de leur activation, désigner un Croyant ami situé, même partiellement, à 20 cm ou moins. La cible gagne la compétence « Enchaînement » jusqu'à la fin du tour. Cette capacité n'a aucun effet sur un combattant bénéficiant déjà de cette compétence.

Enorme : Un combattant doté de cette capacité ignore toujours les malus de charge. De plus, il bénéficie de 2 PV supplémentaires.

Entre ciel et terre : Les combattants dotés de cette capacité peuvent attaquer les combattants situés au pallier 1, selon les règles de la compétence « Vol ». De plus, les combattants ennemis de Taille 1 et 2 situé au sol (pallier 0) subissent un malus de -1 à leur ATT lorsqu'ils attaquent des combattants dotés de cette capacité.

Faucheur blanc : Les combattants dotés de cette capacité peuvent effectuer des Mouvements de poursuite en utilisant la totalité de leur Mouvement au lieu de la moitié. De plus, lorsqu'ils effectuent une Action de Désengagement, ils peuvent se déplacer jusqu'au double de leur MOU.

Le Héros de Kaïber : Les combattants amis situé, même partiellement, à 15 cm de Syd bénéficie d'un bonus de +1 à leurs résultats de jets d'attaque, de tir et de courage lorsque de tels jets sont effectués face à des adversaires issus du peuple du Bélier.

Membre supplémentaire : un combattant doté de cette capacité peut effectuer de la Défense soutenue sans malus à son jet de Défense.

Prescience : lorsqu'un combattant adverse est activé dans un rayon de 15 cm d'un combattant doté de cette capacité, notez secrètement l'Action que vous pensez être entreprise par l'adversaire. Celui-ci déclare ensuite l'Action de son combattant. Si vous avez deviné juste, vous pouvez immédiatement (avant la résolution de l'Action adverse) effectuer une Action de Marche avec un combattant ami situé à 15 cm ou moins du combattant doté de cette capacité. Cette Marche n'affecte pas la future activation du combattant et peut être entreprise même s'il a déjà été activé. Un combattant donné ne peut effectuer qu'une Marche par Tour grâce à cette capacité.

Rempart du Dragon : les combattants dotés de cette capacité ne subissent jamais les malus de Charge et peuvent effectuer de la Défense soutenue sans malus à son jet de Défense.

2/Équipements

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

Arme hélianthe : un combattant équipé d'une arme héliante peut être la cible de certains effets de jeu.

Armure hélianthe : un combattant équipé d'une armure héliante peut être la cible de certains effets de jeu.

Dard : arme de tir, normale. Portée maximum : 30. Force : 4. Tir d'assaut.

Echyrion : les points de « Concentration/X » dépensés pour augmenter la FOR comptent double. De plus, avant le premier Jet de Tactique, vous pouvez choisir l'un des effets suivants, qui s'appliquera pour toute la partie.

- *Echyrion noble* : le porteur acquiert la compétence « Régénération/4 », qu'il peut utiliser pour regagner un PC plutôt qu'un PV.
- *Echyrion sombre* : le porteur acquiert la compétence « Insensible/2 » et peut relancer tous ses jets d'attaque lorsqu'il combat un Arcaniste adverse.

Fauchard : un combattant doté de cet équipement bénéficie d'un bonus de +4 en FOR lorsqu'il effectue une Action de Charge. Ce bonus ne s'applique que pour le premier combat du tour.

Lance : S'il n'est pas en contact avec un combattant ennemi, un combattant doté d'une lance fait bénéficier d'un bonus de +1 pour les tests de défense d'un combattant allié à son contact.

Mascarade de Ghalyan : au début de chaque tour, avant le Jet de Tactique, Ghalyan peut choisir d'activer l'un des pouvoirs de la Mascarade :

- *Méditation* : Ghalyan récupèrera des Gemmes sur un résultat de 3+ au lieu de 4+ lors de la prochaine phase de Récupération mystique.
- *Action* : Ghalyan peut effectuer une Course ou un Engagement au lieu d'un Marche lorsqu'il entreprend une Action mystique ce tour.
- *Inspiration* : Ghalyan peut lancer un sort ce tour sans dépenser de Gemmes, s'il réussit un jet de D6 strictement supérieur au niveau du sort désiré. S'il échoue, il perd immédiatement un PV. Un sort avec un

nombre de Gemmes variable est considéré comme lancé avec le minimum de Gemmes nécessaires à son fonctionnement. Une Dissipation peut être tentée normalement, l'adversaire n'a cependant besoin de dépenser qu'une seule Gemme pour amorcer son Contre.

Mécanisme hélianthe : un combattant équipé d'un mécanisme héliante peut être la cible de certains effets de jeu.

Miragyre : arme de tir, normal. Portée maximum : 80 cm. Force : 7. Le porteur n'est pas obligé de choisir la cible la plus proche, il peut choisir celle qu'il veut.

Pistolet hélianthe : arme de tir, normale. Portée maximum : 30. Force : 6. Tir d'assaut.

Souffle de dragon : arme de tir, artillerie explosive. Portée maximum : illimité. Force : 8.

3/Artefacts

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

Couronne solaire : Seul un Incarné Arcaniste peut posséder cet artefact. La portée de tous les sorts qu'il peut utiliser est augmentée de 10 cm (sauf ceux dont la portée est « Personnel »). De plus, il peut utiliser ses points de « Concentration/X » comme des Gemmes de Lumière. 15 points.

Ecaille de dragon : seul un Incarné avec la compétence *Commandement* peut être doté de cet artefact. Les combattants amis de rang 1 situés, même partiellement, à 15 cm ou moins du porteur gagnent la compétence « Contre-attaque ». 10 points.

Orbe de Résonance : Seul un Incarné Arcaniste peut posséder cet artefact. Tous les combattants amis dotés de la compétence « Construct » situés, même partiellement, à 15 cm ou moins du porteur bénéficient de la compétence « Régénération/5 ». 15 points.

Prière de Huantë : seul un Incarné Prêtre peut posséder cet artefact. Il peut appeler les Miracles de la Voie du Destin. De plus, il bénéficie des avantages du Polythéisme en plus de ceux du Monothéisme, sans toutefois être lié à ce type de croyance. 10 points.

Shiraen, lame synchronique : seul un Incarné non Mystique peut être doté de cet artefact. L'usage de cet artefact est déclaré à la fin de chaque combat auquel le porteur participe. Ses dés de défense inutilisés (mais pas un dé ayant servi à la défense soutenue) peuvent être transformés en dés d'attaque et être immédiatement utilisés. Les combattants adverses peuvent utiliser les dés de défense inutilisés qu'ils possédaient à la fin du combat. 15 points.

4/Tactiques du Dragon

Discipline • X • A mon commandement ! • Vous pouvez jouer cette tactique lorsque vous commencez votre premier tour de parole dans un tour. Indiquez à votre adversaire quelles seront les Actions de ce tour pour X-1 de vos combattants (notez-les au besoin). Si les Actions choisies sont effectivement celles effectuées par les combattants au moment de leur activation, ceux-ci bénéficient d'un bonus de +1 à leur valeur de « Concentration/X ».

Résolution • 2 • Vaincre ou mourir • Vous pouvez jouer cette tactique sur l'un de vos combattants si celui-ci est au corps à corps. Lors de la prochaine phase de corps à corps, les combattants ennemis au contact de votre combattant ne pourront pas effectuer de Mouvement de poursuite, même si celui-ci vient à être éliminé.

5/Récupération mystique

Au début de la phase de Récupération mystique, notez à quelle heure vous entreprenez cette phase (heure et minutes), puis lancez vos dés de récupération pour votre/vos Arcaniste/s. En fonction du résultat du jet, s'il est possible, par addition, soustraction, multiplication et/ou division entre les trois résultats obtenus aux dés, de parvenir à l'heure et/ou aux minutes précédemment notées, l'Arcaniste concerné récupère 2 Gemmes de Lumière en plus par opération possible. Par exemple, s'il est 15h48 et que le résultat du jet est 4,2 et 6, vous récupérez 2 Gemmes de plus pour les minutes ($4 \times 2 = 8$, puis $8 \times 6 = 48$). S'il avait été 16h48, vous auriez récupéré 4 Gemmes de plus ($2 \times 6 = 12$, puis $12 + 4 = 16$).

6/Récapitulatif des Tailles

Taille 1 : Akhamiäl, Akhamiäl antique

Taille 2 : tous les combattants non listés dans les autres catégories

Taille 3 : Nova, Plusar, Quasar, Echahim, Lens Mendkenn

Taille 4 : Dragon

Chapitre 3 : Les Combattants

1/Les combattants de Rang 1

Selsÿm 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	3/5	3/6	4	3	

Rang: 1, Cynwäll.
Compétences: Concentration/1.
Équipements: aucun.

Akhamiäl 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	2/4	2/5	-	-	

Rang: 1, Cynwäll.
Compétences: Construct, Tireur/3, Dévotion/2.
Équipements: Mécanisme hélianthe, Dard (4/30).

Guerrier de la Vérité 20 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	4/7	3/6	4	3	

Rang: 1, Cynwäll.
Compétences: Concentration/1, Brutal.
Équipements: aucun.

Vétéran selsÿm 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	3/5	4/6	5	3	

Rang: 1, Cynwäll.
Compétences: Concentration/1.
Équipements: Lance.

Chasseur d'azur 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	3/4	4/4	4	4	

Rang: 1, Cynwäll.
Compétences: Concentration/1, Tireur/4.
Équipements: Arbalète hélianthe (6/60).

Epervier 25 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	4/5	4/5	5	3	

Rang: 1, Cynwäll.
Compétences: Concentration/1, Feinte, Tireur/4.
Équipements: Pistolet hélianthe (6/30).

Porte-étendard Selsÿm 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	3/5	3/6	5	3	

Rang: 1, Cynwäll.
Compétences: Concentration/1.
Équipements: Etendard.

Musicien Selsÿm 15 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	3/5	3/6	4	4	

Rang: 1, Cynwäll.
Compétences: Concentration/1.
Équipements: Instrument.

2/Les combattants de Rang 2

Asadar 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	4/6	4/7	5	4	

Rang: 2, Cynwäll.
Compétences: Concentration/2, Enchaînement, Feinte.
Équipements: Arme hélianthe, armure hélianthe.

Varsÿm 30 points						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	4/6	4/5	5	3	

Rang: 2, Cynwäll.
Compétences: Concentration/2, Eclaireur, Coup de maître.
Équipements: Arme hélianthe.
Règle spéciale: Faucheur blanc.

Guerrier Construct						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	3	5/7	4/8	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Cynwäll. <i>Compétences:</i> Construct, Enchaînement, Ambidextre. <i>Équipements:</i> Mécanisme hélianthe, armure hélianthe.						

Echahim						40 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
20	5	5/7	4/7	6	4	
<i>Rang:</i> 2, Cynwäll. <i>Compétences:</i> Concentration/2, Contre-attaque, Bond. <i>Équipements:</i> Armure hélianthe. <i>Règle spéciale:</i> Entre ciel et terre.						

Khidarÿm						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	5/8	5/8	6	5	
<i>Rang:</i> 2, Cynwäll. <i>Compétences:</i> Concentration/2, Enchaînement, Juste, Tireur/3. <i>Équipements:</i> Armure hélianthe, Pistolet hélianthe (6/30). <i>Règle spéciale:</i> Rempart du Dragon.						

Pulsar						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
20	3	6/8	4/10	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Cynwäll. <i>Compétences:</i> Construct, Charge bestiale, Effrayant/6, Implacable/1. <i>Équipements:</i> Arme hélianthe, Fauchard.						

Nova						65 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	6/9	4/10	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Cynwäll. <i>Compétences:</i> Construct, Enchaînement, Ambidextre, Effrayant/6. <i>Équipements:</i> Arme hélianthe, armure hélianthe. <i>Règle spéciale:</i> Membre supplémentaire.						

Dragon						150 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5/20	4	6/11	3/12	7	2	
<i>Rang:</i> 2, Cynwäll. <i>Compétences:</i> Vol, Tueur né, Tireur/3, Implacable/1, Effrayant/9. <i>Équipements:</i> Souffle de dragon (8/x). <i>Règle spéciale:</i> Enorme.						

3/Les combattants Mystiques

Synchronime						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	4/6	4/6	5	3	
<i>Rang:</i> 1, Cynwäll. <i>Compétences:</i> Concentration/1, Guerrier-mage de la Lumière/1, Conscience. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Règle spéciale:</i> Prescience.						

Equanime						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	5/6	4/5	5	4	
<i>Rang:</i> 1, Cynwäll. <i>Compétences:</i> Concentration/1, Moine-guerrier/1, Piété/1. <i>Équipements:</i> aucun. <i>Règle spéciale:</i> Chaholÿn.						

4/Les incarnés

Menerän						50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	5/6	5/7	5	5	
<i>Rang:</i> 1, Cynwäll, Incarné. <i>Compétences:</i> Concentration/1, Commandement. <i>Équipements:</i> Arme hélianthe.						

Mehöl						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	5/7	5/6	7	5	
<i>Rang:</i> 1, Cynwäll, Incarné. <i>Compétences:</i> Concentration/1, Possédé, Eclairer. <i>Équipements:</i> aucun.						

Nelphaëll							90 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	6	6/7	4/5	7	6		

Rang: 1, Cynwäll, Incarné.
Compétences: Concentration/2, Assassin, Tireur/5, Tir instinctif, Implacable/1.
Équipements: Miragyre (7/80).

Syd de Kaïber							100 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	5	7/7	5/6	7	6		

Rang: 2, Cynwäll, Incarné.
Compétences: Concentration/2, Commandement, Bravoure.
Équipements: Echyron.
Règle spéciale: Le Héros de Kaïber

Lens Mendkenn							125 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
20	6	7/8	6/8	7	6		

Rang: 2, Cynwäll, Incarné.
Compétences: Concentration/2, Commandement, Ambidextre, Bond.
Équipements: Armure hélianthe.
Règle spéciale: Entre ciel et terre.

Sylänn							135 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	5	7/10	6/9	8	7		

Rang: 2, Cynwäll, Incarné.
Compétences: Concentration/2, Commandement, Juste, Tireur/4.
Équipements: Arme hélianthe, Pistolet hélianthe (6/30).
Règle spéciale: Rempart du Dragon.

Maelÿn							50 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	4	3/4	4/6	6	4		

Rang: 1, Cynwäll, Incarné.
Compétences: Concentration/1, Magicien de la Lumière/2.
Équipements: Armure hélianthe.
Sortilège réservé : **Puissance solaire** ● 3 ● Réservé ● un combattant ami ● 15 cm ● *Loukheupynzheskajï* ● La cible peut intervertir le score de ses caractéristiques d'ATT et de FOR jusqu'à la fin du tour.

Galhyan, Héliaste							105 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	5	4/6	4/7	7	6		

Rang: 2, Cynwäll, Incarné.
Compétences: Concentration/2, Magicien de la Lumière et de l'Eau/3, Commandement.
Équipements: Mascarade de Galhyan.
Sortilège réservé : **Chaîne des Automates** ● X ● Réservé ● Spécial ● 15 cm ● *Airobhot* ● La cible doit être un combattant ami doté de la compétence « Construct ». Selon les Gemmes utilisées, la cible gagne l'une des compétences suivantes : 1 Lumière = Harcèlement ; 1 Eau + 1 Lumière = Possédé ; 2 Eau = Régénération/5 ; 2 Lumière = Acharné.

Soïm							90 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS		
12,5	5	6/8	5/7	8	6		

Rang: 2, Cynwäll, Incarné.
Compétences: Concentration/2, Moine-guerrier/2, Feinte, Piété/2.
Équipements: Arme hélianthe.
Règle spéciale: Chaholÿn.
Miracle réservé : **Vérité intangible** ● 3 ● Réservé ● Personnel ● *Je suis* ● La cible acquiert la compétence « Ethéré » jusqu'à la fin du tour.

Chapitre 4 : Affiliations

1/République

Service militaire (Affiliation) : Lors de la constitution d'armée, vous pouvez regrouper jusqu'à 6 combattants identiques de Rang 1 par carte. 5 points par groupe de combattant de Rang 2.

Creuset républicain (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il acquiert la compétence « Soin/1 ». 10 Points.

Diplomate (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné. Lorsque l'adversaire souhaite utiliser une Tactique, il doit dépenser X PC supplémentaire, X étant égal au rang de l'Incarné doté de ce solo. Si plusieurs Incarnés sont doté de ce solo, un seul est pris en compte, au choix du joueur. 10 Points.

Frères d'armes (Solo) : Cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné de rang 1. Il bénéficie d'un bonus de +2 au lieu de +1 lorsqu'il reçoit une Attaque de soutien. 10 Points.

Combattants réservés :

2/Monastères

Shenras (Affiliation) : chaque Croyant ami comptera double pour le calcul de récupération des points de FT s'il a combattu lors de la Phase de Combat sans avoir subi plus d'une blessure. 10 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Confiance mystique (Solo) : cette capacité peut être attribué à n'importe quel combattant non Incarné. Il acquiert la compétence « Féal/1 » ou augmente sa valeur de « Féal/X » de 1 point s'il possède déjà cette compétence. 10 Points.

Noesien (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel Incarné non Mystique. Il acquiert la compétence « Moine-guerrier/1 ». 10 Points.

Professorat martial (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant Prêtre. Tous les Croyants amis à 20 cm du combattant peuvent relancer tout test basé sur l'INI. 15 Points.

Combattants réservés :

3/Lame de Vérité

Recours à la force (Affiliation) : Avant le premier jet de Tactique, le joueur Cynwäll peut proposer à son adversaire de se rendre. Si ce dernier accepte, il doit se séparer d'un groupe de rang 1 de son choix. Les combattants de ce groupe ne participeront pas à la bataille mais ne compte pas

dans les pertes. S'il refuse, tous les combattants Cynwälls amis bénéficient de +1 à la valeur de leur compétence « Concentration/X ». 15 points par tranche, même incomplète, de 200 points d'armée.

Détermination (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Mystique. Les combattants adverses ne peuvent bénéficier d'Attaques de soutien contre ce combattant. 15 Points.

Courroux (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant non Incarné. Il acquiert la compétence « Implacable/1 ». S'il possède déjà cette compétence, la valeur de celle-ci est augmentée de 1 point. 10 Points.

Armurerie hélianthe (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant. Il acquiert, au choix, une arme ou une armure hélianthe. Tous les combattants d'un groupe donné doivent avoir le même équipement. 5 Points.

Combattants réservés :

Tueur Varsÿm						35 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	5/7	4/5	5	3	
<i>Rang</i> : 2, Cynwäll, Lame de Vérité.						
<i>Compétences</i> : Concentration/2, Eclairer, Coup de maître, Bravoure.						
<i>Équipements</i> : Arme hélianthe.						
<i>Règle spéciale</i> : Faucheur blanc.						

4/Héritage des Anciens

Légion mécanique (Affiliation) : lors de la constitution de votre armée, les combattants suivants voient leur valeur en PA diminuée de X : Akhamiäl (X = 5), Guerrier Construct (X = 5), Nova (X = 10), Pulsar (X = 10). Payez en revanche 5 points par carte de combattants ne faisant pas partie de ceux énuméré ci-dessus (excepté pour les Quasars et les Akhamiäls antiques).

Energie mystérieuse (Solo) : cette capacité peut être attribuée à n'importe quel combattant doté de la compétence « Construct ». Lors de la phase de Récupération mystique, lancez un D6. Sur 3+, le combattant génère une Gemme de Lumière qu'il pourra utiliser le tour suivant exactement comme un point de « Concentration/X ». Lors de son activation, le combattant peut décider de transmettre cette Gemme à n'importe quel Arcaniste ami situé, même partiellement, à 15 cm de lui au lieu de l'utiliser. 15 Points.

Glyphe de radiance (Solo) : cette capacité peut être attribué à n'importe quel combattant Arcaniste. Lors de la Phase de Récupération, il lancera un dé de récupération supplémentaire. 10 Points.

Harmonie hélianthe (Solo) : cette capacité peut

être attribué à n'importe quel combattant équipé d'un Mécanisme hélianthe. Le combattant peut être activé normalement ou en même temps que n'importe quel autre combattant ami équipé d'un Mécanisme hélianthe. 15 Points.

Combattants réservés :

Akhamiäl antique						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
10	2	2/5	2/5	-	-	
<i>Rang:</i> 1, Cynwäll, Héritage des Anciens.						
<i>Compétences:</i> Construct, Tireur/3, Dévotion/2, Eclairer.						
<i>Équipements:</i> Mécanisme hélianthe, Dard (4/30).						

Quasar						75 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	6/10	5/11	-	-	
<i>Rang:</i> 2, Cynwäll, Héritage des Anciens.						
<i>Compétences:</i> Construct, Enchaînement, Ambidextre, Effrayant/7, Coup de maître.						
<i>Équipements:</i> Arme hélianthe, armure hélianthe.						
<i>Règle spéciale:</i> Membre supplémentaire.						

Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

1/Sortilèges

Grimoire de Solaris. Élément affilié/Lumière.

- x **Désynchronisation** • 1 • niveau 1 • un combattant ami • 15 cm • *Zhisyzeähvi* • la cible gagne un point en INI et perd un point de RES ou inversement.
- x **Ellipse** • 2 • niveau 1 • un combattant ami • 10 cm • *Taïmyzofzhyessens* • la cible gagne 5 cm à sa caractéristique de MOU.
- x **Faveur solaire** • 3 • niveau 1 • un combattant ami • 10 cm • *Wähly!* • la cible acquiert la compétence « Chance » jusqu'à la fin du tour.
- x **Malédiction des lâches** • 2 • niveau 1 • un combattant ennemi • 15 cm • *Bäitmahyass* • la cible subit un malus de -1 en DEF par dé placé en défense lors de chaque combat de ce tour.
- x **Chef d'œuvre hélianthe** • 4 • niveau 2 • Spécial • Contact • *Maïpreshyus* • la cible doit être un combattant ami équipé d'une arme, d'une armure ou d'un mécanisme hélianthe. Choisissez l'un de ces équipements si la cible en a plusieurs, pour que celle-ci bénéficie d'un bonus en fonction de l'équipement choisi : arme hélianthe = relance test d'attaque, armure hélianthe = relance test de défense, Mécanisme hélianthe = relance test d'INI.
- x **Eclat aveuglant** • 2 • niveau 2 • Spécial • 15 cm • *Zeïchayn* • placez une carte dans le rayon d'action du sort pour représenter l'effet du sort. Toutes les lignes de vue passant par cette carte sont coupées. Un combattant dans l'aire d'effet à la fin de la Phase Tactique est Sonné.
- x **Forge des Héliastes** • X • niveau 2 • Spécial • Contact • *Cohmgätsom* • la cible doit être un combattant ami équipé d'une arme, d'une armure ou d'un mécanisme hélianthe. Choisissez l'un de ces équipements si la cible en a plusieurs, pour que celle-ci bénéficie d'un bonus égal au nombre de Gemmes investies (max +3). La nature du bonus dépend de l'équipement : arme hélianthe = bonus en FOR, armure hélianthe = bonus en RES, Mécanisme hélianthe = bonus en MOU.
- x **Lames sans pitié** • 3 • niveau 2 • un

combattant ami • 15 cm • *Laitssäbher* • la cible gagne la compétence « Féroce ».

- x **Mouvement perpétuel** • X • niveau 2 • Spécial • 10 cm • *Aihlbybäk* • la cible doit être un combattant ami doté de la compétence « Construct ». Il regagne immédiatement X PV. Ce sort ne peut pas être lancé sur un combattant doté de la compétence « Acharné ».
- x **Protection de la Lumière** • X • niveau 2 • Spécial • Personnel • *Läytofeärendhyl* • tous les combattants amis situés, même partiellement, à 10 cm ou moins de l'Arcaniste gagne la compétence « Insensible/Y », où Y est égal à X - 1.
- x **Etoile solaire** • 5 • niveau 3 • un combattant ennemi • 20 cm • *Sunchajjn* • la cible, ainsi que tous les combattants situés, même partiellement, à 2,5 cm de celle-ci, perdent immédiatement 1 PV.
- x **Jeux de hasard** • 3 • niveau 3 • le Commandeur adverse • 30 cm • *Waihsosyrious* • prenez le reste de la pile d'activation adverse et mélangez-la aléatoirement. Redonnez-la ensuite à votre adversaire, face cachée.

2/Miracles

Monothéisme (Noesis). Hostilité/Voie des Ténèbres

- x **Vérité blessante** • 2 • niveau 1 • un combattant ennemi • *Je tiens* • la cible perd l'usage des compétences « Acharné », « Contre-attaque » et « Ambidextre » jusqu'à la fin du tour.
- x **Vérité évasive** • 3 • niveau 1 • un combattant ami • *Je sens* • la cible peut immédiatement tenter une Action de Désengagement. Si elle a déjà été activée, résolvez l'Action normalement. Si elle n'a pas encore été activée, ceci constituera son Action pour ce tour, mais le Désengagement sera automatiquement une réussite.
- x **Vérité invisible** • 3 • niveau 1 • un combattant ami • *Je parais* • la cible ne peut plus être prise pour cible par les tirs ennemis. De plus, lors de la Phase de combat, vous pouvez faire relancer les jets d'attaque des combattants adverses attaquant la cible. Si ceux-ci dispose de la possibilité de relancer leurs propres jets, les deux effets s'annulent.
- x **Vérité prophétique** • 2 • niveau 1 • un combattant ami • *Je sais* • la cible n'a pas à répartir ses dés de combat lors d'un corps à

corps, elle les met de côté. Elle décide cependant de les utiliser dans les conditions normales du combat (passe d'arme, défense, ...).

- x **Vision meurtrière • 3 • niveau 2 • un combattant ami • *Je prends* •** lors de la Phase de combat, désignez un adversaire en contact avec la cible. La RES de cet adversaire est divisée par deux (arrondi au supérieur) face aux attaques de la cible.
- x **Vision seconde • 4 • niveau 2 • un combattant ami • *Je vois* •** lors de la Phase de combat, la cible ignorera la première attaque réussie contre elle.