



les studios du dragon rose

# LE SCARABEE

LIVRE D'ARMÉE POUR MONCON'F

PAR BERF E'JUGGER

# Sommaire

<b><u>Chapitre 1 : Univers.....</u></b>	<b><u>3</u></b>
<b><u>Chapitre 2 : Règles spéciales.....</u></b>	<b><u>4</u></b>
<u>1/Règles spéciales.....</u>	<u>4</u>
<u>2/Équipements.....</u>	<u>4</u>
<u>3/Artefacts.....</u>	<u>4</u>
<u>4/Tactiques du Scarabée.....</u>	<u>4</u>
<u>5/Récupération mystique.....</u>	<u>5</u>
<u>6/Récapitulatif des Tailles.....</u>	<u>5</u>
<b><u>Chapitre 3 : Les Combattants.....</u></b>	<b><u>6</u></b>
<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>6</u>
<u>4/Les incarnés.....</u>	<u>7</u>
<b><u>Chapitre 4 : Affiliations.....</u></b>	<b><u>8</u></b>
<u>Bientôt.....</u>	<u>8</u>
<b><u>Chapitre 5 : Sortilèges et Appels.....</u></b>	<b><u>9</u></b>
<u>1/Sortilèges.....</u>	<u>9</u>
<u>2/Miracles.....</u>	<u>9</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

**Chant de Faye :** Tous les combattants amis situés, même partiellement à 15 cm ou moins et au même pallier qu'un combattant doté de cette capacité bénéficient de la compétence « Bravoure ».

**Familier Faye :** Un combattant doté de cette capacité doit être associé à un Incarné ami lors de la constitution de l'armée. Un Incarné ne peut avoir qu'un seul Familier Faye, les deux combattants sont représentés par la même carte (cela peut amener une carte à représenter plus de trois combattants). Un Familier Faye est déployé à 10 cm ou moins de son Incarné. Si celui-ci bénéficie de règles de déploiement particulières, le familier faye en bénéficie également. Un familier faye bénéficie du COU et de la DIS de son Incarné tant qu'il se trouve à 10 cm ou moins de celui-ci. Le pouvoir du Familier Faye est utilisé avant le jet de Tactique. Il dure jusqu'à la fin du tour. Désignez un combattant ami situé à 10 cm ou moins du Familier. La cible lance un dé supplémentaire lors de chaque jet effectué pour la compétence « Régénération/X ». Le joueur choisit le résultat qui lui convient.

**Indéracinable :** les combattants dotés de cette capacité ne subissent jamais les malus de charge.

**Onirisme elfique :** Un combattant doté de cette capacité peut dépenser une Gemme d'Eau avant qu'un combattant ami situé à 10 cm ou moins ne tente un test d'INI, ATT, DEF, TIR, COU, DIS. Le bénéficiaire peut relancer une fois tous les dés du test qui s'ensuit. Le nouveau résultat est retenu et ne peut être relancé. Le combattant doté de cette capacité peut l'utiliser qu'une fois par tour. Un combattant ne peut bénéficier des effets de cette capacité qu'une fois par tour.

### 2/Équipements

**Chakram symbiotique :** arme de tir, normal. Portée maximum : 30 cm. Force : 5. Tir d'assaut.

**Grand arc :** arme de tir, normal. Portée maximum : 70 cm. Force : 5.

**Goan :** Manëos bénéficie de la compétence « Furie guerrière ». Un Arcaniste ami à 10 cm ou moins de Manëos peut dépenser deux Gemmes d'Eau lors de son activation pour qu'elle bénéficie de « Tueur né » à la place de « Furie guerrière ».

**Instrument ou Étendard :** Un combattant doté d'un instrument ou d'un étendard peut former un état-major (voir Règles, page 15).

**Sceptre du Scarabée :** Méari peut dépenser des points de FT lors de la phase de résolution des effets positifs pour que les combattants amis dans son aura de foi puissent relancer leur jet de « Régénération/X ». Un point de FT égal une relance. Un jet ne peut être relancé qu'une fois.

**Vif-argent :** le combattant doté de cet équipement peut tenter une Action de Désengagement même s'il a été chargé ou engager lors du tour en cours.

### 3/Artefacts

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

**Elytres Feyes :** Un Incarné doté de cet artefact acquiert la compétence « Vol ». 20 points.

**Carapace d'Anura :** un Incarné doté de cet artefact peut décider d'utiliser sa compétence « Régénération/X » à la fin de n'importe quel Phase plutôt que lors de la Phase de résolution des effets positifs. 10 points.

**Lémure féérique :** seul un Incarné Arcaniste peut être doté de cet artefact. Il gagne la compétence « Conscience » et lance un dé de plus lors de son jet de Récupération mystique. 15 points.

**Secret du Caméléon :** seul un Incarné avec la compétence *Commandement* peut être doté de cet artefact. Il acquiert la compétence « Eclaireur ». S'il fait partie d'un état-major, tous les combattants de cet état-major acquièrent cette compétence. 10 points.

**Arc-esprit :** seul un Incarné avec la compétence « Tireur/X » peut recevoir cet artefact. Les caractéristique de l'Arc-esprit sont : arme de tir, normal. Portée maximum : 70 cm. Force : 6. Le porteur bénéficie également de la compétence « Tir rapide ». Enfin, chaque fois que l'Incarné blesse un adversaire grâce à cette arc, un Arcaniste ami à 20 cm ou moins de l'Incarné peut récupérer une Gemme de l'élément de son choix. 15 points.

### 4/Tactiques du Scarabée

**Furtivité • 2 • *Et en silence!* •** Vous pouvez jouer cette tactique juste après le calcul des PC (premier tour). Dans ce cas tous vos combattants du Scarabée 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.

**Guérilla • 1 • *A bout portant...* •** Vous pouvez jouer cette tactique lorsqu'un de vos combattants résout une Action de Désengagement. Il peut

effectuer un Tir (pas un Tir précis ni un Tir d'artillerie) à la fin de son mouvement de désengagement s'il est libre.

### **5/Récupération mystique**

Tous les Arcanistes amis situés, même partiellement, à 10 cm ou moins d'un élément de décor de type végétal (forêt, haie, arbustes,... déterminez avec votre adversaire avant la partie quels éléments sont végétaux le cas échéant) lancent un dé supplémentaire lors de la phase de récupération mystique (max. +3 dés).

### **6/Récapitulatif des Tailles**

Taille 1 : Scarabée-genèse.

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

Taille 3 : Mandigorn.

## Chapitre 3 : Les Combattants

### 1/Les combattants de Rang 1

<b>Scarabée-genèse</b>						10 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	0/3	1/7	0	0	
<i>Rang:</i> 1, Earhë, Faye.						
<i>Compétences:</i> Régénération/5, Immunité/Peur.						
<i>Équipements:</i> aucun.						
<i>Règles spéciales :</i> Familier Faye.						

<b>Archer</b>						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	2/3	2/5	2	1	
<i>Rang:</i> 1, Earhë.						
<i>Compétences:</i> Régénération/5, Tireur/3.						
<i>Équipements:</i> Grand arc (5/70).						

<b>Musicien</b>						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	3/4	3/5	2	2	
<i>Rang:</i> 1, Earhë.						
<i>Compétences:</i> Régénération/5.						
<i>Équipements:</i> Instrument.						

<b>Porte-étendard</b>						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	3/4	3/5	3	1	
<i>Rang:</i> 1, Earhë.						
<i>Compétences:</i> Régénération/5.						
<i>Équipements:</i> Etendard.						

<b>Gardien</b>						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	3/5	3/6	3	1	
<i>Rang:</i> 1, Earhë.						
<i>Compétences:</i> Régénération/5, Eclairer.						
<i>Équipements:</i> aucun.						

<b>Sylphide</b>						15 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5/20	3	3/4	4/4	4	1	
<i>Rang:</i> 1, Earhë, Faye.						
<i>Compétences:</i> Régénération/5, Féal/1, Conscience, Vol.						
<i>Équipements:</i> aucun.						
<i>Règles spéciales :</i> Chant de Faye.						

### 2/Les combattants de Rang 2

<b>Zéphyr</b>						25 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	5/5	4/5	3	2	
<i>Rang:</i> 2, Earhë.						
<i>Compétences:</i> Régénération/5, Tireur/3, Féroce, Bond.						
<i>Équipements:</i> Chakram symbiotique (5/30).						

<b>Guerrier Scarabée</b>						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	5/7	4/8	4	2	
<i>Rang:</i> 2, Earhë.						
<i>Compétences:</i> Régénération/5, Coup de maître.						
<i>Équipements:</i> aucun.						
<i>Règle spéciale:</i> Indéracinable.						

<b>Mandigorn</b>						60 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5/20	2	5/9	2/10	5	1	
<i>Rang:</i> 2, Earhë, Faye.						
<i>Compétences:</i> Régénération/5, Conscience, Vol, Charge bestiale, Effrayant/7, Implacable/1.						
<i>Équipements:</i> aucun.						

### 3/Les combattants Mystiques

<b>Guerrière des Songes</b>						30 points
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	3/8	5/6	4	2	
<i>Rang:</i> 1, Earhë, Faye.						
<i>Compétences:</i> Régénération/5, Guerrier-mage de l'Eau/1, Conscience.						
<i>Équipements:</i> aucun.						
<i>Règles spéciales :</i> Onirisme elfique.						

#### 4/Les incarnés

<b>Irul</b> <span style="float:right">25 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	3	2/3	3/6	4	3	

*Rang:* 1, Earhë, Incarné.  
*Compétences:* Régénération/5, Commandement.  
*Équipements:* aucun.

<b>Numaë</b> <span style="float:right">45 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	5/6	5/7	4	3	

*Rang:* 1, Earhë, Incarné.  
*Compétences:* Régénération/5, Commandement.  
*Équipements:* aucun.

<b>Kurujaï</b> <span style="float:right">45 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	4/4	4/6	4	2	

*Rang:* 1, Earhë, Incarné.  
*Compétences:* Régénération/5, Tireur/5, Tir instinctif.  
*Équipements:* Grand arc (5/70).

<b>Ontal le Contrebandier</b> <span style="float:right">60 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	4/6	6/5	5	2	

*Rang:* 1, Earhë, Incarné.  
*Compétences:* Régénération/5, Ambidextre.  
*Équipements:* Vif-argent.

<b>Erhyl la Fauve</b> <span style="float:right">65 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	5/5	5/6	6	3	

*Rang:* 1, Earhë, Incarné.  
*Compétences:* Régénération/5, Eclaireur, Tireur/4, Harcèlement.  
*Équipements:* Grand arc (5/70).

<b>Maneös</b> <span style="float:right">75 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	5	6/7	5/10	5	3	

*Rang:* 2, Earhë, Incarné.  
*Compétences:* Régénération/5, Bretteur.  
*Équipements:* Goan.  
*Règle spéciale:* Indéracinable.

<b>Shaenre la Sentinelle</b> <span style="float:right">45 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	2/4	4/4	4	2	

*Rang:* 1, Earhë, Incarné.  
*Compétences:* Régénération/5, Magicien de l'Eau/2.  
*Équipements:* aucun.  
*Sortilège réservé :* **Griffes de Shaenre** • X • Réservé • un combattant ennemi • 25 cm • *Mot-Clé* • Lancez X-1 dé(s). Sur 4+, la cible reçoit un marqueur « Toxique ». Si la cible est au contact de Shaenre, le résultat à obtenir est de 3+.

<b>Méri le Protecteur</b> <span style="float:right">35 points</span>						
MOU	INI	ATT/FOR	DEF/RES	COU	DIS	
12,5	4	3/4	3/5	4	2	

*Rang:* 1, Earhë, Incarné.  
*Compétences:* Régénération/5, Fidèle/2.  
*Équipements:* Sceptre du Scarabée.  
*Miracle réservé :* **Champion d'émeraude** • 4 • Réservé • un combattant ami • *Mot-clé* • La cible acquiert le statut d'Incarné.

## **Chapitre 4 : Affiliations**

Bientôt...

# Chapitre 5 : Sortilèges et Appels

## 1/Sortilèges

Grimoire de Féerie. Élément affilié/Eau

- x **Muraille de ronces** • 3 • Niveau 2 • Spécial • 30 cm • *Mot-clé* • Placez une carte (entièrement) dans le rayon d'action de ce sort. La zone symbolisée devient un terrain encombré pour tous les combattants adverses. De plus, les tirs adverses passant par cette zone voient leur difficulté augmentée de +1.
- x **Peur fantasmagorique** • 3 • Niveau 1 • un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible ne peut plus réaliser d'Action de Charge ou d'Engagement. Au corps à corps, elle ne pourra pas placer plus de dés en attaque qu'en défense, ni avoir recours à la compétence « Furie guerrière ». Ne fonctionne pas sur les Incarnés.
- x **Voile d'émeraude** • 3 • Niveau 1 • un combattant ami • 10 cm • *Mot-clé* • La cible ne peut plus être désignée comme cible par l'adversaire. Il lui est impossible de la charger ou de l'engager, ni de lui tirer dessus ou de la prendre pour cible directe avec un sort ou un miracle.
- x **Racines de la colère** • 2 • Niveau 2 • un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible ne peut pas se déplacer de plus de son MOU, quelle que soit l'Action qu'elle entreprend. De plus, vous pouvez lui faire relancer tout test basé sur l'INI. Le second jet ne peut pas être relancé et doit être accepté. Si la cible peut relancer ses jets d'INI, les deux effets s'annulent.
- x **Flot apaisant** • X • Niveau 2 • un combattant ami • 20 cm • *Mot-clé* • Désignez X-1 combattants amis situés, même partiellement, dans le rayon d'action du sort. La valeur de leur compétence « Régénération/X » respective est abaissée d'un point.
- x **Vigueur de l'onde** • 2 • Niveau 1 • 1 un combattant ami • 15 cm • *Mot-clé* • La cible acquiert la compétence « Brute épaisse ».
- x **Force de la nature** • 3 • Niveau 2 • un combattant ami • 15 cm • *Mot-clé* • La cible voit sa Pui augmentée de 1. De plus, si elle effectue une Action de Charge, elle reçoit un bonus de +2 en FOR jusqu'à la fin du

tour. Si elle est chargée ou engagée, le bonus est de +2 en RES jusqu'à la fin du tour.

- x **Affaiblissement** • 3 • Niveau 2 • un combattant ennemi • 20 cm • *Mot-clé* • La cible ne peut pas infliger plus de 2 blessures par attaque au corps à corps. Si elle en inflige davantage, elles sont ramenées à 2.

## 2/Miracles

Polythéisme (Earhë). Hostilité/Scaëlin.

- x **Œil d'Earhë** • X • Niveau 1 • Appelez ce Miracle après la constitution des séquence d'activation. Vous pouvez mettre face visible les X-1 premières cartes de la séquence adverse.
- x **Bouclier de ferveur** • 2 • Niveau 2 • un combattant ami • *Mot-clé* • La cible gagne un dé de combat automatiquement placé en défense. Ce dé peut être utilisé normalement (Contre-attaque, Ambidextre, Défense soutenue). La cible ne peut pas avoir recours à la compétence « Furie guerrière » lorsqu'elle est sous l'effet de ce Miracle.
- x **Résurrection de Faye** • 3 • Niveau 2 • Spécial • *Mot-clé* • Appelez ce Miracle au moment où un Mandigorn ami est tué (sans être retiré du jeu). Le Mandigorn désigné revient en jeu dans l'aura de foi du Prêtre et hors de contact de tout ennemi. Il est soigné de toutes ses blessures et les effets de jeu qui l'affectait avant son élimination sont dissipés. Il ne pourra cependant pas être activé ce tour, même si sa carte n'a pas encore été jouée.