

Sommaire.

Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur les elfes Cynwälls.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	8
Profils détaillés des Magiciens.....	11
Profils détaillés des Fidèles.....	12
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	13
Liste des artefacts réservés aux combattants Cynwälls.....	14
Liste des miracles réservés aux combattants Cynwälls.....	15
Liste des miracles du culte de la Noësis.....	16
Liste des sortilèges réservés aux combattants Cynwälls.....	17
Liste des sortilèges de la voie de la Chronomancie.....	18
Liste des sortilèges de la voie du Solaris.....	21
Faction : Armée de la république.....	25
Faction : Dragon de Lumière.....	26
Faction : Héritage des anciens.....	27
Faction : Lame de vérité.....	28
Faction : Monastères équanimés.....	30
Faction : Voie du trièdre.....	31
Suivi des modifications.....	33

© 2017, éditions Sans-Détour. Confrontation™, Cadwallon™ et Aarklash™ sont des marques de Stellar Licensing & Consulting Limited. Tous droits réservés

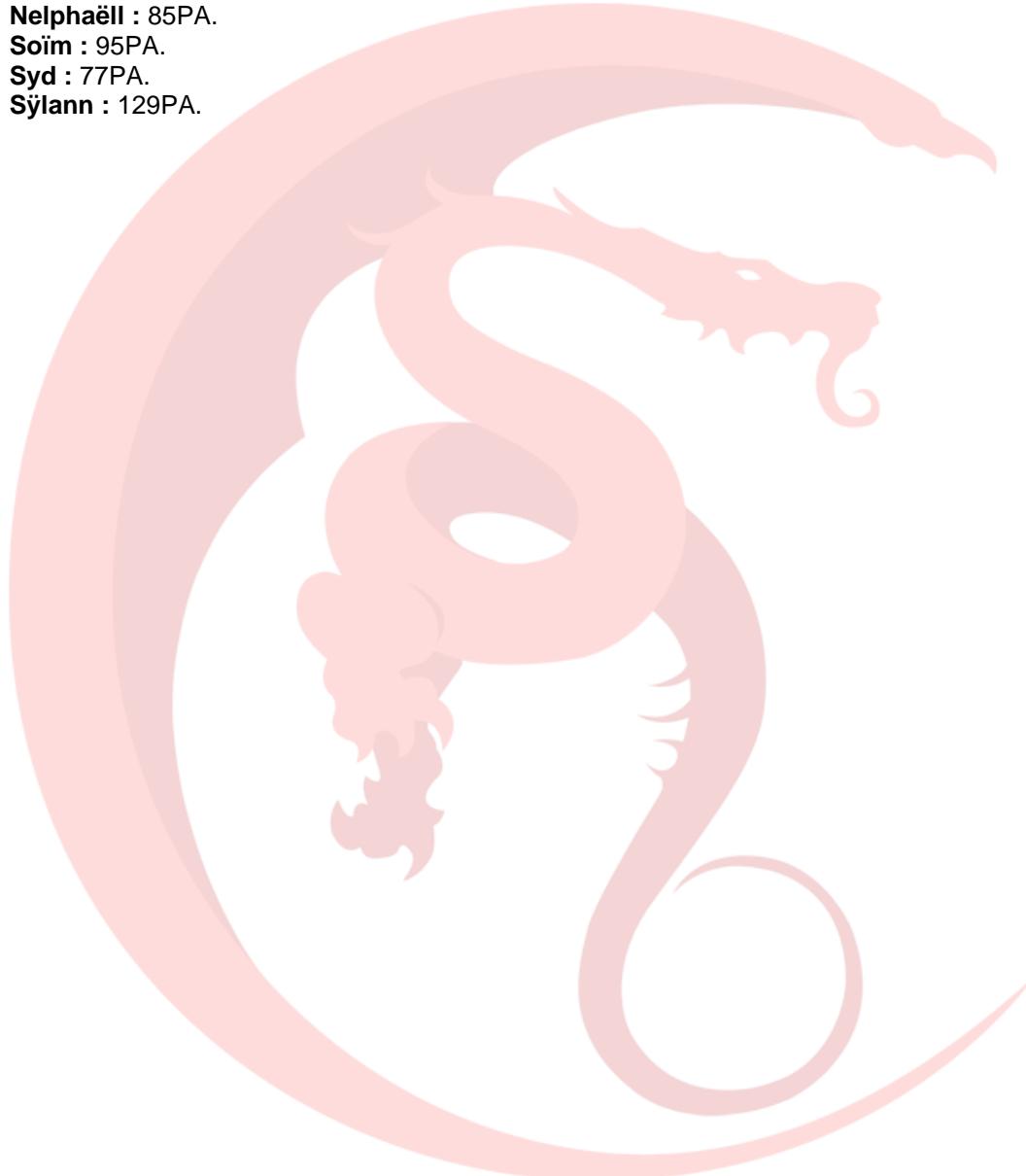
Liste des coûts des combattants individuels.

Akhamiääl : 12PA.
Asadar : 40PA.
Chasseuse d'azur : 31PA.
Chevalier de la vérité : 44PA.
Dragon : 160PA.
Échahïm : 45PA.
Épervier : 27PA.
Guerrier construct : 30PA.
Guerrier de la vérité : 26PA.
Guerrier équanime : 37PA.
Guetteur : 35PA.
Héliaste : 29PA.
Khidarÿm : 50PA.
Musicienne & Porte-étendard : 23PA.
Nova : 52PA.
Pulsar : 58PA.
Quasar : 72PA.
Sage équanime : 29PA.
Selsÿm : 17PA.
Synchronïme : 32PA.
Tueur varsÿm : 40PA.
Varsÿm : 32PA.
Vétéran selsÿm (lance) : 23PA.
Vétéran selsÿm (sabre Cynwäll) : 24PA.
Wyrm : 800PA.



Liste des coûts des Champions.

Cirahÿn : 46PA.
Galhyan : 95PA.
Göylenn : 54PA.
Lens Mendkenn : 125PA.
Maelÿn : 40PA.
Mehöl : 53PA.
Menerän : 56PA.
Nalkyr Maloth : 170PA.
Nelphaëll : 85PA.
Soïm : 95PA.
Syd : 77PA.
Sylann : 129PA.



Informations sur les elfes Cynwälls.

L'Élément de prédilection des magiciens Cynwälls est la **Lumière**.

L'Élément interdit aux magiciens Cynwälls est les **Ténèbres**.

Les elfes Cynwälls (**Dragon**) appartiennent aux voies de la Lumière et sont alliés aux peuples suivants :

- Griffons d'Akkylannie.
- Lions d'Alahan.
- Nains de Tir-Nâ-Bor.
- Utopie du Sphinx.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Cynwäll » :

- Kelen, 94PA, Sessair.
- Mirà (III), 250PA, Griffon.
- Tibérius, 124PA, Griffon.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Voies de la Lumière » :

- Le Clairvoyant, 54PA, Sphinx.
- Yshaelle, 68PA, Neutre.

Profils détaillés des troupiers.

Akhamiäl.

10 - 2 - 2/4 - 2/5 - --/
TIR=3 ; arme à distance intégrée : FOR4, 10/15/20.
Mécanismes hélianthes.
Asservi/Champion magicien, Construct, Dévotion/2.
(Immunité/Peur, Immunité/Toxique)
Régulier/0 Cynwäll. Petite taille.
12 PA

Asadar.

12,5 - 4 - **4/7** - **4/8** - 7/5
Arme hélianthe, armure hélianthe.
Concentration/2, Enchaînement/1, Feinte, Juste.
(Immunité/Peur).
Élite Cynwäll. Taille moyenne.
40 PA

Chasseuse d'azur.

12,5 - **3** - **3/4** - 4/4 - 5/4
TIR=4 ; arbalète hélianthe : FOR6, 20/40/60.
Concentration/1, Tireur d'élite.
Vétéran Cynwäll. Taille moyenne.
31 PA

Chevalier de la vérité.

12,5 - 4 - **5/9** - 5/7 - **7/5**
Arme hélianthe, armure hélianthe.
Concentration/2, Enchaînement/1, Implacable/1.
Élite Cynwäll. Taille moyenne.
Guide de la vérité.
44 PA

Guide de la vérité.

Chaque chevalier de la Vérité peut choisir, lors de la constitution des armées, jusqu'à 3 guerriers de la vérité qui gagnent la compétence « Asservi/Chevalier de la vérité ».

Dragon.

15/20 - 4 - 6/13 - 5/13 - -9/4
TIR=4 ; souffle de dragon : FOR10, 20/30/40 ;
Artillerie lourde à effet de zone.
Énorme/1, Implacable/1, Tueur né, Vol.
Créature Cynwäll. Très grande taille.

Présence du dragon.

Souffle du dragon.
160 PA

Présence du dragon.

Les combattants Cynwälls (sauf ceux possédant la compétence « Construct ») bénéficient de FOR+1 et RES+1 tant qu'ils se trouvent à 20cm ou moins d'un dragon ami, quel que soit le palier d'altitude. Ce bonus n'est pas cumulatif si plusieurs dragons sont à portée. Les dragons ne bénéficient pas des bonus liés à leur propre présence. Les combattants dotés de la compétence « Construct » ne bénéficient jamais de ce bonus.

Souffle du dragon.

Le TIR d'un dragon est réservé à l'usage exclusif de son souffle : il ne peut pas s'en servir pour d'autres armes à distance.
Les dragons peuvent également utiliser leur souffle au corps à corps. Le gabarit représente l'impact de la boule de flammes crachée par le dragon. L'angle de vue du dragon est déterminé par rapport à la position de sa figurine, comme s'il n'était pas engagé. Un dragon est immunisé à son propre souffle.
Les combattants dotés de la compétence « Immunité/Feu » sont également immunisés au souffle des dragons.

Échahïm.

20 - 5 - **5/7** - **4/7** - **6/4**
Concentration/2, Bond, Contre-attaque,
Désengagement/7.
Spécial Cynwäll. Grande taille.

Entre ciel et terre.

Inaccessibles.
45 PA

Entre ciel et terre.

Les échahïms peuvent prendre d'assaut et combattre des combattants ennemis qui se trouvent au palier 1 et réciproquement. Les ennemis au palier 1 ne bénéficient pas des bonus d'une attaque en piqué lorsqu'ils chargent un échahïm.

Inaccessibles.

Les combattants de Petite taille et de Taille moyenne situés au palier 0 gagnent ATT-1 lorsqu'ils combattent des échahïms au corps à corps.

Épervier, selsÿm.

12,5 - **3** - **4/5** - 4/5 - 5/4
TIR=4 ; pistolet hélianthe : FOR6, 15/20/25.
Concentration/1, Feinte, Tir d'assaut.
Vétéran Cynwäll. Taille moyenne.
27 PA

Guerrier construct.

10 - 3 - 5/7 - 4/8 - -/-

Mécanismes hélianthes.

Ambidextre, Construct, Enchaînement/1.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Spécial/2 Cynwäll. Taille moyenne.

30 PA

Musicienne, selsÿm.

12,5 - 3 - 3/5 - 3/6 - 5/4

Armure hélianthe.

Concentration/1, Musicien/10.

Régulier Cynwäll. Taille moyenne.

23 PA

Guerrier de la vérité.**10 - 3 - 4/8 - 3/7 - 5/4**

Concentration/1, Brutal.

Irrégulier Cynwäll. Taille moyenne.

26 PA

Nova.

12,5 - 3 - 6/9 - 4/10 - -6/-

Armes hélianthes, armure hélianthe.

Ambidextre, Construct, Enchaînement/1, Membre supplémentaire.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Spécial/1 Cynwäll. Grande taille.

52 PA

Guetteur.**12,5 - 4 - 4/5 - 4/6 - 6/3**

TIR=4, arc hélianthe : FOR4, 20/40/60

Concentration/2, Éclaireur, Fléau/Akkyshan, Visée.

Spécial Cynwäll. Taille moyenne.

Guetteur Cynwäll.

35 PA

Porte-étendard, selsÿm.

12,5 - 3 - 3/5 - 3/6 - 5/4

Armure hélianthe.

Concentration/1, Étendard/10.

Régulier Cynwäll. Taille moyenne.

23 PA

Guetteur Cynwäll.

Tant que les 2 guetteurs représentés par la même carte sont à 10cm ou moins l'un de l'autre, ils bénéficient de la compétence « Régénération/5 ». S'il appartient à un trièdre affilié à la Voie du trièdre, un guetteur bénéficie de la compétence « Régénération/5 » tant qu'il se trouve à 10cm ou moins d'un autre membre du même trièdre.

Pulsar.

20 - 3 - 6/9 - 4/10 - -6/-

Mécanismes hélianthes, armes hélianthes, armure hélianthe.

Construct, Enchaînement/1, Force en charge/3, Implacable/2.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Élite/1 Cynwäll. Grande taille.

58 PA

Khidarÿm.**12,5 - 4 - 5/8 - 5/9 - 7/5**

TIR=3 ; Pistolet hélianthe : FOR6, 15/20/25.

Arme hélianthe, armure hélianthe,

Concentration/2, Enchaînement/1, Inébranlable, Juste.

(Immunité/Peur).

Élite Cynwäll. Taille moyenne.

Impavide.

50 PA

Quasar.

12,5 - 3 - 6/11 - 5/11 - -7/-

Mécanismes hélianthes, armes hélianthes, armure hélianthe.

Ambidextre, Construct, Coup de maître/0, Membre supplémentaire, Tueur né.

(Immunité/Peur, Immunité/Toxique).

Élite/1 Cynwäll. Grande taille.

72 PA

Impavide.

Les khidarÿms peuvent recourir à la défense soutenue en ayant mis plus de dés en attaque qu'en défense.

Selsÿm.

12,5 - 3 - 3/5 - 3/6 - 5/3

Concentration/1.

Régulier Cynwäll. Taille moyenne.

17 PA

Tueur, varsým.12,5 - **4** - 6/8 - 4/5 - **6**/5

Arme hélianthe.

Concentration/2, Coup de maître/0, Éclaireur,
Pugnacité, Vivacité.

Spécial Cynwäll. Taille moyenne.

Impitoyable.

40 PA

Impitoyable.Les varsýms peuvent se déplacer jusqu'à MOUx2
lors d'un désengagement réussi. Il s'agit alors d'une
course.**Varsým.**12,5 - 4 - **3/8** - 4/5 - **6**/5Concentration/2, Coup de maître/0, Éclaireur,
Pugnacité.

Spécial Cynwäll. Taille moyenne.

Impitoyable.

32 PA

Vétéran selsým (lance), selsým.12,5 - **4** - **3/5** - 4/6 -5/4Concentration/1, Bravoure, Feinte.
Vétéran Cynwäll. Taille moyenne.
23 PA**Vétéran selsým (sabre Cynwäll), selsým.**12,5 - **3** - **4/5** - 4/6 -5/4Concentration/1, Bravoure, Feinte.
Vétéran Cynwäll. Taille moyenne.
24 PA

Profils détaillés des Champions guerriers.

Cirahÿn, la passionnée.

12,5 - 6 - 5/6 - 5/6 - 6/3

Concentration/1, Frère de sang/Menerän, Furie guerrière.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2)

Champion irrégulier Cynwäll. Taille moyenne.

46 PA

Griffe du dragon (10).

Le porteur gagne une arme Hélianthe et les compétences « Asservi/Menerän » et « Féroce ».

Les combattants regroupés sur la même carte que le porteur bénéficient de la compétence « Féroce » tant qu'ils sont à 10cm du porteur ou de Menerän.

Réserve à Cirahÿn.

Göylenn, chasseur de Lanever.

12,5 - 5 - 5/8 - 5/6 - 6/5

Concentration/1, Bretteur, Charge bestiale.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion régulier Cynwäll. Taille moyenne.

54 PA

Okiraën (6).

Le porteur gagne une arme hélianthe.

Lorsqu'il place ses dés de combat, le porteur doit choisir une compétence parmi les suivantes, dont il bénéficiera jusqu'à la fin du combat en cours :

- « Ambidextre ».
- « Coup de maître/4 ».
- « Feinte ».

Réserve à Göylenn.

Lens Mendkenn, échahïm.

20 - 6 - 8/8 - 6/8 - 7/6

Armure hélianthe.

Concentration/2, Ambidextre, Bond, Bravoure, Cible/+2, Commandement/15, Désengagement/7. (Artefact/2, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion spécial Cynwäll. Grande taille.

Entre ciel et terre. (page 5)

Inaccessibles. (page 5)

125 PA

Échasses hélianthes (30).

Cet artefact peut être activé au début de la phase de Combat. Le porteur effectue alors un déplacement supplémentaire gratuit de 10cm (non modifiable, quel que soit l'effet de jeu) pour engager un combattant ennemi.

Ce déplacement gratuit lui permet de quitter tout combat dans lequel il se trouve, même s'il est engagé par tous les côtés de son socle, aucun test de désengagement n'est nécessaire.

Réserve à Lens Mendkenn.

Lames de Tamdeelith (19).

Le porteur gagne des armes hélianthes et les compétences « Enchaînement/4 » et « Implacable/1 ».

Réserve à Lens Mendkenn.

Mehöl, gardien du Sphinx.

12,5 - 4 - 5/7 - 5/7 - 7/5

Concentration/1, Éclaireur, Possédé, Vivacité.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion vétéran Cynwäll. Taille moyenne.

53 PA

Asnodule (7).

Lors de son déploiement, le porteur place le pion 'Asnodule' à 10cm ou moins. Le porteur peut tracer des Lignes de vue comme s'il se trouvait à l'emplacement du pion 'Asnodule'. Le porteur gagne MOU+2,5 à condition de se déplacer vers une réserve de Mana contenant au moins 1 gemme (magicien, artefact ou autre...) et située à 5cm ou moins du pion 'Asnodule'. Ce bonus ne fonctionne que si le porteur termine son mouvement au contact de cette réserve ou s'il s'en est rapproché au plus proche.

Le pion 'Asnodule' peut être activé avant ou après le porteur. Il peut être déplacé jusqu'à 25cm, en ignorant les combattants et les terrains. A l'issue de ce déplacement :

- Tout marqueur 'Leurre' ou 'Piège' à 5cm ou moins du pion 'Asnodule' est immédiatement révélé, et retiré de la partie si c'est un 'Leurre'.
- Tout objectif caché peut être révélé par le pion 'Asnodule' comme s'il était un combattant, selon les conditions prévues par le scénario.
- Un Éclaireur ennemi à 5cm ou moins du pion 'Asnodule' est immédiatement révélé.

Réservé à Mehöl.

Menerän, selsÿm.

12,5 - **4** - **5**/6 - 5/7 - 6/6

Arme hélianthe.

Concentration/1, Commandement/10, Frère de sang/Cirahÿn.

(Artefact/1, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion régulier Cynwäll. Taille moyenne.

56 PA

Écaille du dragon (7).

Le porteur gagne une armure Hélianthe et la compétence « Contre-attaque ».

Les combattants regroupés sur la même carte que le porteur bénéficient de la compétence « Contre-attaque » tant qu'ils sont à 10cm du porteur ou de Cirahÿn.

Réservé à Menerän.

Nelphaëll.

12,5 - **6** - **6**/7 - **4**/5 - 7/6

TIR=5 ; arbalète hélianthe : FOR6, 15/30/45.

Concentration/2, Assassin, Implacable/1, Juste. (Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Peur, Rechargement rapide/1, Tir d'assaut, Visée).

Champion spécial Cynwäll. Taille moyenne.

Trièdre de Kaïber.

85 PA

Trièdre de Kaïber.

Les règles suivantes s'appliquent lorsque Syd, Nelphaëll et Soïm sont rassemblés au sein de la même armée lors de la constitution de celle-ci. Chacun bénéficie des compétences « Cible/+2 » et « Frère de sang/X » où X représente les deux autres membres du trièdre.

Syd de Kaïber gagne +10cm à sa valeur de « Commandement/X » tant que Nelphaëll et Soïm se trouvent à 10cm ou moins de lui. Cette règle ne s'applique pas si Syd de Kaïber fait partie d'un état major.

Syd de Kaïber.

12,5 - **5** - **7**/**7** - **5**/6 - 7/6

Arme hélianthe.

Concentration/2, Alliance/Voies de la Lumière, Bravoure, Commandement/10, Enchaînement/3, Fléau/Achéron.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0).

Champion spécial Cynwäll. Taille moyenne.

Commandant de la Lumière.

Fléau des obscurs.

L'Echyrión.

Trièdre de Kaïber.

77 PA

Commandant de la Lumière.

S'il est incorporé à une armée des Voies de la Lumière, Syd est considéré comme un combattant de son armée d'accueil pour les effets de la compétence « Commandement/X ». Il peut transmettre ses valeurs de Courage et de Discipline à ses compagnons, bénéficier des leurs s'ils disposent de la compétence « Commandement/X » et former un état-major.

Fléau des obscurs.

Tous les combattants amis à 10cm ou moins de Syd bénéficient de la compétence « Fléau/Achéron ».

L'Echyrión.

Lorsque la totalité des points de Concentration de Syd sont investis dans sa Force, il gagne un FOR+3 supplémentaire.

Syd peut être doté soit de l'Echyrión Noble, soit de l'Echyrión Sombre lors de la constitution de l'armée, en aucun cas de ces 2 artefacts en même temps.

Echyrión noble (13).

Le porteur gagne COU+1, DIS+1 et les compétences « Commandement/15 » et « Régénération/5 ».

Réservé à Syd.

Echyron sombre (6).

Le porteur gagne POU=4 et les compétences « Adepte des Ténèbres » et « Guerrier-mage ». Le porteur ne peut pas acquérir de sortilèges destinés à invoquer ou rappeler un combattant sur le champ de bataille. Ceux qui confèrent une Peur ou qui modifient cette caractéristique sont également exclus.

Lors de la phase d'entretien, lancez 1D6. Le nombre de gemmes dépensées par le Porteur est retranché du résultat naturel du D6. Si le résultat final est inférieur ou égal à 1, le porteur gagne INI-1, ATT-1 et DEF-1 jusqu'à la fin du tour suivant.

Réservé à Syd.

Supplice du marionnettiste.

Ténèbres=1

Voie : Réservé à Syd

Fréquence=2

Difficulté=2+POU de la cible

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un magicien ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège doit être lancé juste avant le jet de Tactique.

La cible ne peut plus faire appel à ses sortilèges destinés à invoquer ou rappeler des combattants sur le champ de bataille. Elle ne peut également plus dépenser de mana pour entretenir le lien avec ses éventuels combattants invoqués (Élémentaires, etc...).

Sylann, khidarym.

12,5 - 5 - **7/10** - 7/9 - 8/8

TIR=3 ; pistolet hélianthe : FOR6, 15/20/25.

Arme hélianthe, armure hélianthe.

Concentration/2, Commandement/15,

Enchaînement/3, Inébranlable, Juste.

(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0,

Immunité/Peur, Rechargement rapide/1, Tir

d'assaut, Visée).

Champion élite Cynwäll. Taille moyenne.

Impavide. (page 6)

129 PA

Aile céleste (15).

Le porteur gagne les compétences « Cible/+2 » et « Insensible/5 ».

Les combattants Cynwälls amis à 15cm bénéficient de la compétence « Cible/+2 », à l'exception des dragons.

Réservé à Sylann.

Shiraen (15).

Le porteur gagne une arme hélianthe.

A la fin de chaque combat, le porteur peut recycler en attaque ses dés de défense restants. Les dés de défense adverses non utilisés ne sont pas perdus.

Réservé à Sylann.

Profils détaillés des Magiciens.

Héliaste.

12,5 - **3** - 3/3 - **3**/5 - 6/5

POU=4

Arme hélianthe.

Concentration/1.

Initié de la Lumière/Solaris.

Initié Cynwäll. Taille moyenne.

29 PA

Galhyan, héliaste.

12,5 - 5 - 4/6 - **4**/7 - 7/6

POU=6

Concentration/2, Commandement/15,

Enchaînement/2.

Adept de la Lumière et de l'Eau/ Chronomancie,

Solaris.

(Artefact/2, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte Cynwäll. Taille moyenne.

95 PA

Synchronïme.

12,5 - **4** - **4**/6 - **4**/6 - 5/4

POU=3

Concentration/1, Guerrier-mage.

Initié de la Lumière/Chronomancie.

(Contre-attaque).

Initié Cynwäll. Taille moyenne.

Synchronisation.

32 PA

Synchronisation.

Une fois par tour et juste avant un jet de Tactique, un synchronïme peut sacrifier 1 point de sa compétence « Concentration/X » jusqu'à la fin du tour. Il peut alors utiliser une des deux capacités suivantes :

- *Synchronisation physique*. Un Cynwäll ami situé à 10cm ou moins est désigné. La cible n'a pas besoin d'être dans la ligne de vue du synchronïme. Elle doit posséder la compétence « Concentration/X ». La valeur de X du Cynwäll désigné est augmentée de 1 point jusqu'à la fin du tour (maximum : 3).
- *Synchronisation spirituelle*. Le synchronïme peut être désigné comme bénéficiaire de sa propre capacité spéciale. Dans ce cas, il gagne immédiatement une gemme de Lumière supplémentaire. Celle-ci s'ajoute à sa réserve, dans la limite de la capacité de celle-ci.

Un Cynwäll ne peut bénéficier de ces effets qu'une fois par tour.

Chaîne des automates.

Lumière=X, Eau=Y

Voie : Réservé à Galhyan

Fréquence=Illimitée

Difficulté=-2+RES de la cible

Portée : 50cm

Aire d'effet : Un combattant Cynwäll ami doté de la compétence « Construct »

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Aucune ligne de vue n'est nécessaire pour ce sortilège.

Ce sortilège doit être lancé au début d'une phase de jeu.

Ce sortilège peut être lancé plusieurs fois par tour avec succès sur la même cible.

- X=1 : la cible gagne la compétence « Tir instinctif ».
- Y=1 : la cible gagne la compétence « Possédé ».
- X=2 : la cible gagne la compétence « Acharné ».
- Y=2 : la cible gagne la compétence « Régénération/5 ».

Mascarade de Galhyan (8).

Le porteur peut répartir sa concentration en Mouvement, Initiative, Attaque, Force, Défense, Résistance, Courage et Discipline.

Le porteur lance 2d6 pour ses tests de récupération de Mana et conserve le résultat le plus élevé.

Réservé à Galhyan.

Maelÿn, héliaste.

12,5 - **4** - 3/4 - **4**/6 - 6/4

POU=4

Armure hélianthe.

Concentration/1.

Initié de la Lumière/Solaris.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Champion initié Cynwäll. Taille moyenne.

40 PA

Profils détaillés des Fidèles.

Guerrier équanime.

12,5 - **3** - 5/6 - 4/5 - 6/5

FOI=0/1/1

Concentration/1, Féal/1, Fidèle de la Noësis/10, Moine-guerrier.
(Contre-attaque).

Mentor martial.

Dévot Cynwäll. Taille moyenne.

37 PA

Mentor martial.

Lors de son activation, chaque équanime peut désigner un combattant Cynwäll ami (sauf ceux possédant la compétence « Construct ») présent dans son aura de foi. La cible gagne la compétence « Enchaînement/1 » jusqu'à la fin du tour.

Sage équanime.

12,5 - **3** - 3/3 - **3**/5 - 6/5

FOI=1/2/0

Arme hélianthe.

Concentration/1, Fidèle de la Noësis/10.

Dévot Cynwäll. Taille moyenne.

29 PA

Soïm, guerrier équanime.

12,5 - **5** - 6/8 - **5**/7 - 8/6

FOI=2/1/1

Concentration/2, Esquive, Féal/1, Fidèle de la Noësis/15, Moine-guerrier.
(Artefact/2, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2).

Champion zélote Cynwäll. Taille moyenne.

Mentor martial.

Trièdre de Kaïber. (page 10)

95 PA

Cimier du vengeur (2).

Le porteur peut prendre 3 miracles supplémentaires.

Le porteur doit choisir durant la Phase stratégique (après le jet de Tactique) celui de ces 3 miracles qu'il pourra lancer ce tour, les 2 autres sont inutilisables.

Réserve à Soïm.

Prière de Huantë (5).

Le porteur peut diminuer (avant le début de la partie) un aspect de 1 (minimum à 0) pour en augmenter un autre de 1.

Réserve à Soïm.

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Wyrm, dragon.

25/30 - 4 - 9/20 - 6/17 - -12/6

TIR=4 ; souffle de wyrm : FOR16, 30/40/50 ; Artillerie lourde à effet de zone.

Autorité, Enchaînement/1, Énorme/3, Immunité/Féroce, Immortel/Lumière, Implacable/1, Tueur né, Vol. (Immunité/Peur, Immunité/Toxique, Juste).

Titan Cynwäll. Très grande taille.

Présence du dragon. (page 5)

Souffle du dragon. (page 5)

Balayage, Rugissement/12, Ouragan ailé, Souffle du wyrm.

800 PA

Ouragan ailé.

Orientation: -

Le wyrm doit être au palier 0 pour utiliser Ouragan ailé. Un test de Résistance (difficulté 10) est effectué pour chaque combattant ami ou ennemi situé de 15cm ou moins du wyrm.

En cas d'échec, le combattant subit jusqu'à la fin du tour les malus suivants : MOU=0,INI-1,ATT-1 et DEF-1.

Souffle du wyrm.

Orientation: -

Le wyrm résout un tir avec son souffle de wyrm. Une fois le tir et l'éventuelle dispersion résolus, le joueur dispose trois gabarits de dispersion pour déterminer les cibles touchées. Le premier est centré sur le point d'impact du tir ; les deux autres sont placés au contact du premier, à la convenance du joueur du dragon.

Nalkyr Maloth, dragon.

15/20 - 4 - 4/10 - 5/12 - -9/5

POU=5

TIR=3 ; Souffle du Dragon / FOR 10, portée 20-30-40

Énorme/1, Esprit de la Lumière, Récupération/3, Tueur né, Vol.

Initié de la Lumière/Solaris.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Maîtrise des arcanes).

Présence du dragon. (page 5)

Souffle du dragon. (page 5)

Champion initié/créature Cynwäll. Très grande taille.

170 PA

Liste des artefacts réservés aux combattants Cynwälls.

Légendaire. Couronne chrysopéenne (46).

La Couronne chrysopéenne est un artefact légendaire. Une armée ne peut posséder qu'un seul artefact légendaire. La Discipline du porteur doit être utilisée pour résoudre le jet d'approche et les jets de tactique tant qu'il se trouve sur le champ de bataille.

Le porteur gagne RES+1 par combattant Cynwäll ami doté de la compétence « Construct » à 20cm (ou moins) de lui (maximum : RES=20). Ce bonus est calculé lors de la phase Stratégique et dure jusqu'à la fin du tour.

Le porteur gagne TIR=3 (sauf s'il possédait un score de TIR supérieur) ; éclair chrysopéen : FOR6, 10/20/30 ; ainsi que les compétences « Rechargement rapide/1 », « Tir d'assaut » et « Visée ».

Tant que le porteur est présent sur le champ de bataille, les combattants Cynwälls amis dotés de la compétence « Construct » bénéficient de :

- La compétence « Possédé ».
- TIR=3 (sauf s'il possédait un score de TIR supérieur) ; éclair chrysopéen : FOR6, 10/20/30.
- Le score d'Initiative du porteur.
- Le score de Discipline du porteur.

Réserve aux Champions.

Couronne solaire (5).

Les sortilèges de Chronomancie/Solaris du porteur ayant une portée de 10cm (ou plus) voient cette portée augmenter de 10cm.

Réserve aux Magiciens.

Miragyre (8).

Le porteur gagne une arbalète hélianthe : FOR6, 30/55/80.

Le porteur peut choisir durant la Phase stratégique (après le jet de Tactique) d'activer l'artefact. Il perd les compétences « Tir d'assaut » et « Rechargement rapide/X » jusqu'à la fin du tour, mais gagne FORTIR+2 sur son premier tir.

Réserve aux combattants possédant un score de TIR et une arbalète Hélianthe.

Orbe de résonnance (7).

Les combattants Cynwälls dotés de la compétence « Construct » à 15cm bénéficient de la compétence « Régénération/5 ».

Réserve aux Champions Magiciens.

Liste des miracles réservés aux combattants Cynwälls.

Vérité blessante.

0/1/1 ; Culte : réservé aux Guerriers équanimes ; Ferveur=Libre.

Difficulté=6 ; Portée : Contact ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La Ferveur de ce miracle est choisie avant l'appel (maximum : 3).

La Force de tous les jets de Blessures qu'encaisse la cible jusqu'à la fin du tour est augmentée de la Ferveur choisie.

Vérité évasive.

0/1/1 ; Culte : réservé aux Guerriers équanimes ; Ferveur=Spécial.

Difficulté=6 ; Portée : Aura de foi du fidèle ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tous les combattants amis à portée sont affectés. Tant qu'ils se trouvent dans l'aura de foi du fidèle, la difficulté de leurs tests de Désengagement ne peut pas être supérieure à INI+3.

La Ferveur est égale à la moitié du nombre de combattants ciblés.

Vérité intangible.

0/1/1 ; Culte : réservé aux Guerriers équanimes ; Ferveur=2.

Difficulté=2+RES du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Ce miracle doit être appelé avant le jet de Tactique.

Le fidèle gagne la compétence « Ethéré ».

Vérité invisible.

0/1/1 ; Culte : réservé aux Guerriers équanimes ; Ferveur=2.

Difficulté=1+DEF du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne DEF+1 et la compétence « Cible/+2 ».

Vérité prophétique.

0/1/1 ; Culte : réservé aux Guerriers équanimes ; Ferveur=Libre.

Difficulté=1+INI du fidèle ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible gagne INI+X, où X est égal à la Ferveur choisie (maximum : 3).

Liste des miracles du culte de la Noësis.

Combattants ayant accès au culte de la Noësis :

- **Guerrier équanime**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=0/1/1.
- **Sage équanime**, dévot (10), FOI=1/2/0.
- **Soïm**, zélote (15), moine-guerrier, FOI=2/1/1.
- **Sagesse de bataille (solo - Dragon de Lumière) : guerrier équanime, sage équanime, Soïm** : le combattant gagne la compétence « Iconoclaste » et +2,5cm à son aura de foi.

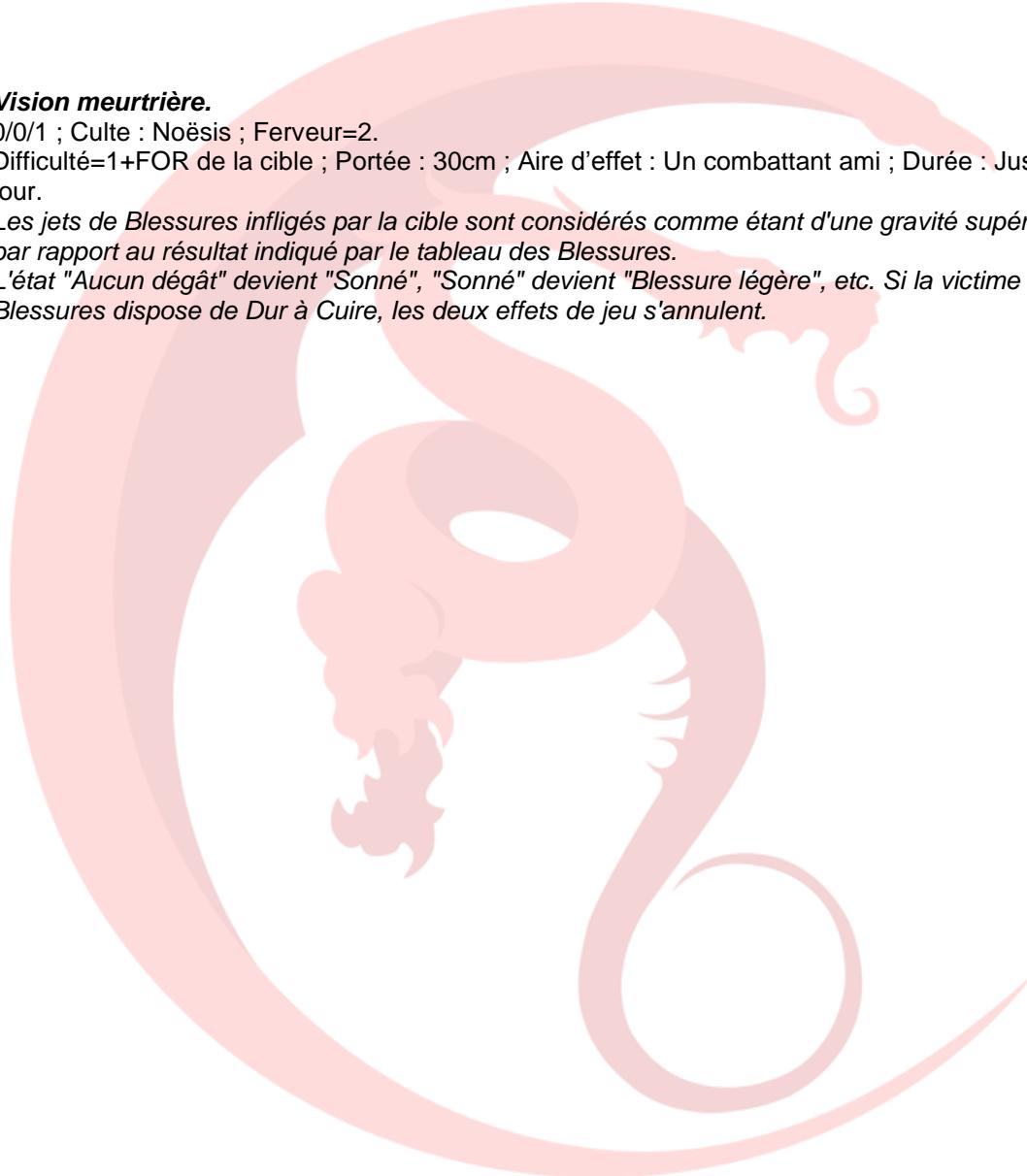
Vision meurtrière.

0/0/1 ; Culte : Noësis ; Ferveur=2.

Difficulté=1+FOR de la cible ; Portée : 30cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Les jets de Blessures infligés par la cible sont considérés comme étant d'une gravité supérieure d'un cran par rapport au résultat indiqué par le tableau des Blessures.

L'état "Aucun dégât" devient "Sonné", "Sonné" devient "Blessure légère", etc. Si la victime des jets de Blessures dispose de Dur à Cuire, les deux effets de jeu s'annulent.



Liste des sortilèges réservés aux combattants Cynwälls.

Pacte draconique.

Lumière=8 ; Voie : Réservé aux Cynwälls ; Fréquence=Unique.

Difficulté=8 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

Un dragon non-Champion (pas un Wyrm) est invoqué. Ce dragon est immédiatement activé et il agit normalement tout au long du tour.

Lors de la phase d'Entretien, le dragon est retiré de la partie.

Une armée ne peut lancer ce sortilège avec succès qu'une fois par partie, sauf si elle est affiliée au Dragon de Lumière.

Dragon.

15/20 - 4 - 6/13 - 5/13 - -9/4

TIR=4 ; souffle de dragon : FOR10, 20/30/40. Artillerie lourde à effet de zone.

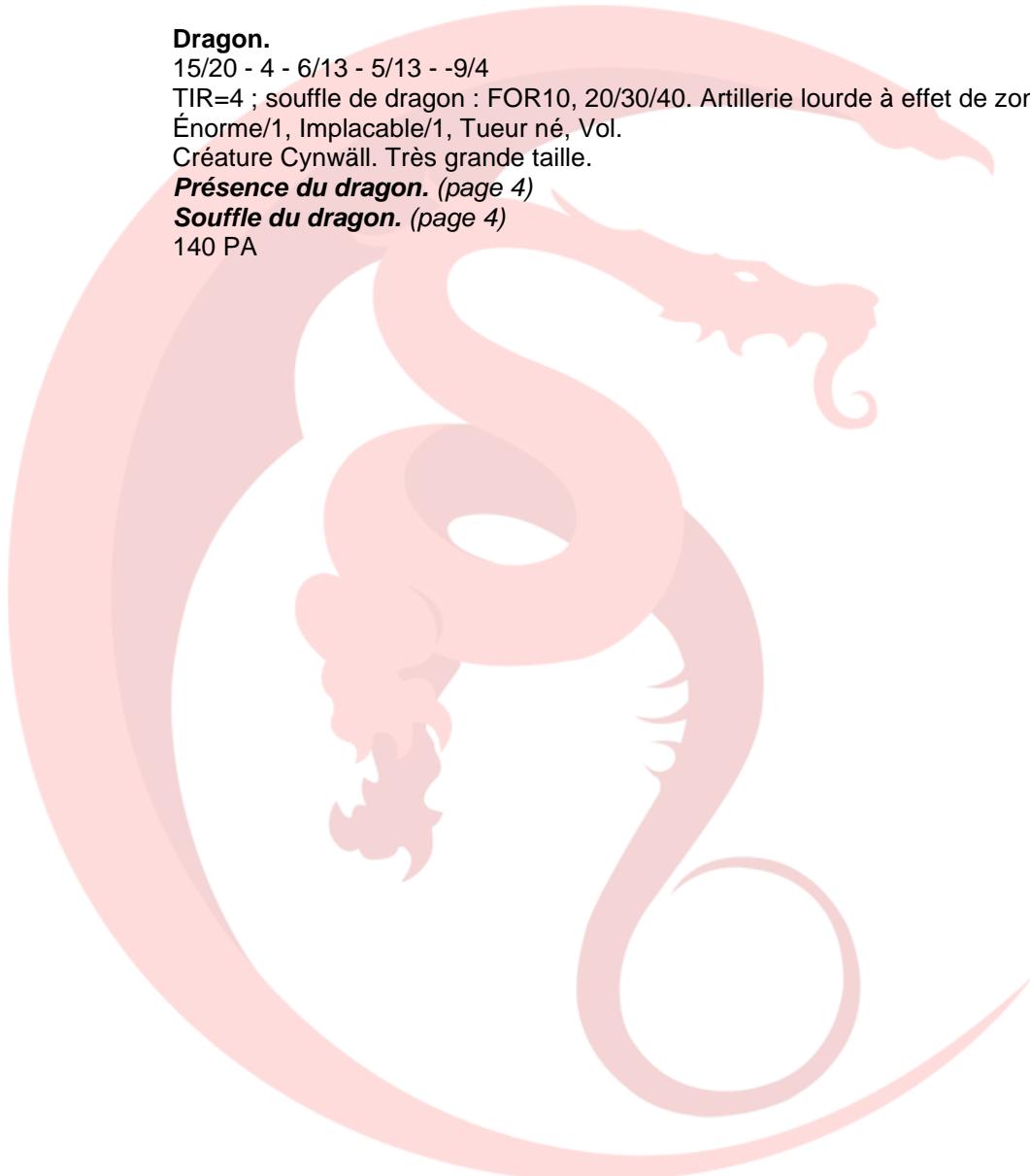
Énorme/1, Implacable/1, Tueur né, Vol.

Créature Cynwäll. Très grande taille.

Présence du dragon. (page 4)

Souffle du dragon. (page 4)

140 PA



Liste des sortilèges de la voie de la Chronomancie.

Combattants ayant accès à la voie de la Chronomancie :

- **Synchronime**, initié/Lumière, guerrier-mage, POU=3.
- **Galhyan**, adepte/Lumière & Eau (Solaris), maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Glyphe de radiance (solo - Héritage des anciens)** : *synchronime, Galhyan* : le combattant gagne la compétence « Récupération/3 » et la voie de magie du Solaris.

Accélération.

Lumière=X
Voie : Chronomancie
Fréquence=1
Difficulté=4+2X
Portée : Personnel
Aire d'effet : Personnel
Durée : Jusqu'à la fin de la partie
La cible gagne X pions 'Accélération'.
Lorsque la cible subit un tir, un sortilège, un miracle ou une attaque au corps à corps, elle peut dépenser autant de pions 'Accélération' qu'elle le souhaite juste avant que le test de tir/incantation/divination/attaque ne soit effectué.
Chaque pion dépensé inflige un malus de -3 au test.

Anticipation fulgurante.

Lumière=2
Voie : Chronomancie
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne les compétences « Bretteur » & « Enchaînement/1 ».

Cautérisation.

Lumière=X (1 à 3)
Voie : Chronomancie
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Instantané
La cible effectue immédiatement un jet de « Régénération/6-X ».

Connaissance de l'ombre.

Lumière=3
Voie : Chronomancie
Fréquence=1
Difficulté=8
Portée : 40cm
Aire d'effet : Le commandeur ennemi
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Ce sortilège doit être incanté durant la phase Stratégique.
Le joueur adverse ne peut pas placer de carte en réserve.

Désynchronisation.

Lumière=X
Voie : Chronomancie
Fréquence=2
Difficulté=5
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne, au choix du lanceur :

- *INI+X et RES-2X.*
- *INI-X et RES+2X.*

Aucune des deux caractéristiques ne peut être réduite en-dessous de 0 à l'incantation de ce sortilège.

Dilatation temporelle.

Lumière=2
Voie : Chronomancie
Fréquence=2
Difficulté=7
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Entretien/1
La cible gagne la compétence « Instinct de survie/X », avec :

- *X=4 contre tout jet de Blessures infligé sans être au contact (tirs, dégâts directs mystiques, ...).*
- *X=6 contre tout jet de Blessures infligé au contact (corps-à-corps, dégâts directs, ...).*

Double illusoire.

Lumière=2
 Voie : Chronomancie, Circæus
 Fréquence=2
 Difficulté=Aucune
 Portée : Contact
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
Ce sortilège ne peut être incanté qu'au début d'un combat (après le test d'Initiative). La cible effectue un test d'Initiative contre le résultat du test d'Incantation. En cas d'échec, le lanceur retire un dé de combat de la cible.

Ellipse.

Neutre=X (maximum=3)
 Voie : Chronomancie
 Fréquence=1
 Difficulté=4
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Le lanceur gagne MOU+2,5X.

Faveur solaire.

Lumière=2
 Voie : Chronomancie, Solaris
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Chance ».

Jeu de hasard.

Neutre=3
 Voie : Chronomancie, Solaris
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : 40cm
 Aire d'effet : Le commandeur ennemi
 Durée : Instantané
Le joueur qui contrôle la cible doit mélanger et disposer faces cachées les cartes restant dans sa séquence d'activation. Il est ensuite autorisé à consulter sa nouvelle pioche.

Lames sans pitié.

Neutre=3
 Voie : Chronomancie, Solaris
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 10cm
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Tous les selsyms amis bénéficient de la compétence « Féroce ».

Lien de Lumière.

Lumière=1
 Voie : Chronomancie
 Fréquence=2
 Difficulté=1+POU du lanceur
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un magicien ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
Le lanceur & la cible peuvent échanger librement des gemmes de Lumière. Ils doivent néanmoins respecter les limitations normales de leurs réserves de Mana.

Malédiction des lâches.

Neutre=1
 Voie : Chronomancie, Solaris
 Fréquence=2
 Difficulté=5
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne DEF-1.

Synchronisation.

Neutre=3

Voie : Chronomancie

Fréquence=1

Difficulté=3+FOR/2 du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Spécial

Ce sortilège ne peut plus être incanté une fois que le lanceur a effectué une action (quelle qu'elle soit) durant cette activation.

Le lanceur doit immédiatement effectuer un assaut.

Si l'assaut du lanceur atteint un (ou plusieurs) combattant ennemi, le combat est immédiatement résolu (sans attendre la phase de Combat). Si ce combat donne lieu à un mouvement de poursuite, l'éventuel combat qui en découle sera résolu normalement, lors de la phase de Combat, mais les combattants atteints sont immédiatement considérés comme ayant été engagés.

Dans tous les cas, le lanceur se bat normalement lors de la phase de Combat, même si cela l'amène à résoudre un nouveau corps à corps contre le même combattant ennemi.

Synergie lumineuse.

Lumière=1

Voie : Chronomancie

Fréquence=1

Difficulté=3+POU du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur perd toutes ses gemmes, à l'exception de ses gemmes de Lumière.

Le lanceur effectue immédiatement un jet de récupération de Mana. Seules des gemmes de Lumière peuvent acquises.

Au début de la phase d'Entretien, le lanceur perd toutes ses gemmes de Lumière.

Liste des sortilèges de la voie du Solaris.

Combattants ayant accès à la voie du Solaris :

- **Héliaste**, initié/Lumière, POU=4.
- **Synchronisme (glyphe de radiance - Héritage des anciens)**, initié/Lumière (Chronomancie), guerrier-mage, récupération/3, POU=3.
- **Galhyan**, adepte/Lumière & Eau (Chronomancie), maîtrise des arcanes, POU=6.
- **Maelÿn**, initié/Lumière, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Nalkyr Maloth**, initié/Lumière, esprit de la Lumière, maîtrise des arcanes, récupération/3, POU=5.
- **Glyphe de radiance (solo - Héritage des anciens) : héliaste, synchronisme, Galhyan, Maelÿn** : le combattant gagne la compétence « Récupération/3 » et la voie de magie du Solaris.

Chef d'œuvre hélianthe.

Lumière=X

Voie : Solaris

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Avant l'incantation, le joueur choisit un type d'équipement hélianthe dans la liste ci-dessous. Il désigne ensuite X combattants (maximum : 3) dotés de l'équipement correspondant et situés à portée.

Selon la nature de l'équipement, le joueur peut relancer une fois chaque jet de la caractéristique correspondante avec les combattants affectés. Le deuxième jet doit être conservé et ne peut pas être relancé.

- Arme de corps à corps : Attaque.
- Arme à distance (sauf artillerie) : Tir.
- Armure ou bouclier : Défense.
- Mécanismes : Initiative

L'arme et/ou l'armure d'un Champion Cynwäll peuvent devenir 'Hélianthes' pour un coût de +2PA chacune. Ce coût n'est que de +1PA si le champion maîtrise la voie du Solaris.

Corps astral.

Voie : Hermétisme, Solaris.

Lumière=1

Fréquence=1

Difficulté=2+POU du lanceur

Portée : 30cm

Aire d'effet : Personnel

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Placez un pion 'Astral' à portée, le lanceur n'a pas besoin d'avoir de ligne de vue dessus. Le lanceur est considéré comme se trouvant au palier 1 à l'emplacement du pion 'Astral' pour toutes ses actions mystiques (incanter un sortilège, utiliser la contre-magie, récupérer du Mana...).

Le lanceur gagne MOU=0 et la compétence « Vulnérable », ne peut bénéficier d aucun dé de combat, et ne peut effectuer aucun action ou effet de jeu autre que des actions mystiques ou des effets de jeu mystiques.

Diffraction.

Lumière=2

Voie : Solaris

Fréquence=1

Difficulté=RES du lanceur

Portée : Personnel

Aire d'effet : Personnel

Durée : Entretien/1

Le lanceur gagne la compétence « Instinct de survie/5 ».

Cette compétence n'a pas d'effet face à un magicien maîtrisant la Lumière ou un combattant bénéficiant des compétences « Élémentaire/Lumière » ou « Immortel/Lumière ».

Éclat aveuglant.

Lumière=2

Voie : Solaris

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 30cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Une carte Confrontation® est disposée, entièrement ou partiellement, à portée du sortilège et dans l'angle de vue du lanceur. Ce sortilège a une hauteur illimitée et affecte tous les paliers.

Bien qu'il ne représente pas un obstacle pour les déplacements, ce sortilège coupe les lignes de vue à l'intérieur de, à partir de, passant par et à destination de l'aire d'effet de la carte.

Embrasement de l'âme.

Lumière=3

Voie : Solaris

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Entretien/1

La cible gagne la compétence « Hypérien/8 ». Si la cible bénéficie déjà de la compétence « Hypérien/X », alors elle gagne la compétence « Hypérien/9 ».

Tout combattant ennemi en contact avec la cible au moment de l'incantation subit un jet de Blessures (FOR=5 s'il est lié aux Ténèbres, FOR=0 sinon).

Tout combattant ennemi qui se retrouve en contact avec la cible subit immédiatement un jet de Blessures (FOR=5 s'il est lié aux Ténèbres, FOR=0 sinon).

Un combattant est lié aux Ténèbres s'il appartient aux méandres de Ténèbres ou s'il bénéficie de la compétence « Élémentaires/Ténèbres », « Immortel/Ténèbres » ou « Mort-vivant ».

Étoile solaire.

Lumière=3+X

Voie : Solaris

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : Personnel

Aire d'effet : 5cm

Durée : Instantané

Les combattants ennemis subissent un jet de Blessures (FOR=6+X).

Faveur solaire.

Lumière=2

Voie : Chronomancie, Solaris

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Chance ».

Flèche de Lahn.

Lumière=1

Voie : Solaris

Fréquence=2

Difficulté=Aucune

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

Lors de son prochain tir, la cible bénéficie de l'effet suivant qui varie en fonction du résultat du test d'Incantation :

- 4 ou moins : le sort est un échec.
- 5 ou 6 : la cible ajoute +5cm à toutes ses portées de tir.
- 7 ou 8 : la cible ajoute +10cm à toutes ses portées de tir.
- 9 ou 10 : la cible ajoute +15cm à toutes ses portées de tir.
- 11 ou 12 : la cible ajoute +20cm à toutes ses portées de tir.
- 13 ou plus : la cible gagne TIR+1 et ajoute +20cm à toutes ses portées de tir.

Forge des héliastes.

Voie : Solaris

Lumière=1+X (maximum X = 2)

Fréquence=2

Difficulté=7

Portée : 20cm

Aire d'effet : Spécial

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sortilège ne peut être incanté que sur des combattants amis disposant d'un équipement particulier. Si la cible possède plusieurs équipements, un seul d'entre eux doit être choisi.

- Sur un combattant possédant une "Armure hélianthe", celui-ci gagne RES+1+2X.
- Sur un combattant possédant une "Arme hélianthe", celui-ci gagne FOR+1+2X.
- Sur un combattant possédant une "Arme de tir hélianthe", celle-ci gagne FORTIR+1+2X.

Les Champions amis peuvent acquérir des équipements "Hélianthes" pour un coût de +2PA chacun. Ce coût n'est que de +1PA si le champion maîtrise la voie du Solaris.

Glyphe de radiance.

Lumière=1

Voie : Solaris

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Entretien/1

Tout mage incantant un sort composé (même partiellement) de Lumière sur la cible gagne POU+1 pour la durée de l'incantation.

Le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Lumière pour activer l'effet suivant : tout combattant effectuant un jet de blessure contre la cible avec une Arme hélianthe bénéficie de la compétence « Arme sacrée » pour la résolution de ce jet de Blessure.

Le lanceur peut sacrifier 1 gemme de Lumière pour activer l'effet suivant : tout combattant avec une Armure hélianthe subissant un jet de blessure de la cible bénéficie de la compétence « Armure sacrée » pour la résolution de ce jet de Blessure.

Jeu de hasard.

Neutre=3

Voie : Chronomancie, Solaris

Fréquence=1

Difficulté=8

Portée : 40cm

Aire d'effet : Le commandeur ennemi

Durée : Instantané

Le joueur qui contrôle la cible doit mélanger et disposer faces cachées les cartes restant dans sa séquence d'activation. Il est ensuite autorisé à consulter sa nouvelle pioche.

Lames sans pitié.

Neutre=3

Voie : Chronomancie, Solaris

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les selsyms amis bénéficient de la compétence « Féroce ».

Malédiction des lâches.

Neutre=1

Voie : Chronomancie, Solaris

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne DEF-1.

Protection de la Lumière.

Lumière=2

Voie : Solaris

Fréquence=1

Difficulté=X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Spécial

La cible gagne RES+X (maximum X = 10). Le sortilège est automatiquement dissipé après que la cible ait subit un jet de Blessures.

Un même combattant ne peut subir les effets de ce sortilège qu'une seule fois en même temps.

Puissance solaire.

Lumière=2

Voie : Solaris

Fréquence=2

Difficulté=7

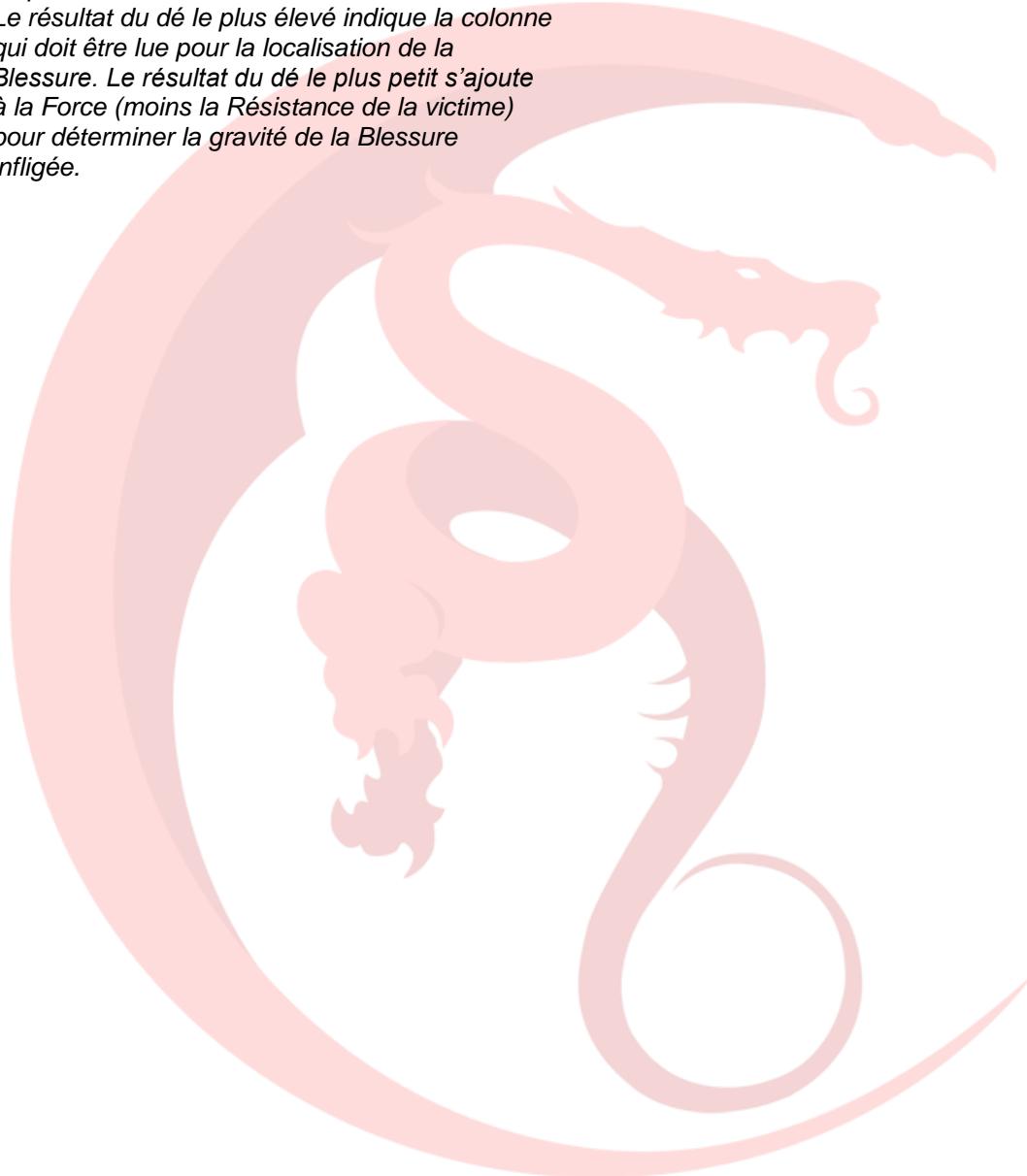
Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Entretien/1

Ce sortilège affecte les jets de Blessures que la cible inflige suite à des attaques au corps à corps.

Le résultat du dé le plus élevé indique la colonne qui doit être lue pour la localisation de la Blessure. Le résultat du dé le plus petit s'ajoute à la Force (moins la Résistance de la victime) pour déterminer la gravité de la Blessure infligée.



Faction : Armée de la république.

Service militaire (affiliation) : 50% des effectifs de l'armée doivent être composés de combattants de rang 'régulier' ou 'vétéran'.

Le nombre maximal de combattant par carte est augmenté de +1 pour les combattants affiliés.

Frères d'armes (Solo) : Tous (2/3PA) : le combattant gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».

Guide de la république (Solo) : Champion (8PA) : le combattant gagne les compétences « Armure sacrée » et « Juste ».

Creuset républicain (Solo) : Asadar, Echahïm (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Fine lame ».

République vengeresse (Solo) : Chasseuse d'azur (4PA), Épervier (2PA) : le combattant gagne la compétence « Rechargement rapide/1 ».

Serviteur de la Noësis (Solo) : Selsÿm, vétéran Selsÿm (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

Trésor de la république (Solo) : Mystique (1PA) : le combattant gagne la compétence « Artefact/1 ».

Combattants affiliés.

- Asadar.
- Chasseuse d'azur.
- Échahïm.
- Épervier, selsÿm.
- Guerrier équanime.
- Héliaste.
- Musicienne & Porte-étendard, selsÿms.
- Sage équanime.
- Selsÿm.
- Synchronïme.
- Vétéran selsÿm (lance & sabre Cynwäll), selsÿm.

- Cirahÿn.
- Galhyan, *héliaste*.
- Göylenn.
- Lens Mendkenn, *échahïm*.
- Maelÿn, *héliaste*.
- Menerän, *selsÿm*.
- Nelphaëll.
- Soïm, *guerrier équanime*.
- Syd.

Combattants limités (+1PA pour la troupe, +3PA pour les Champions).

- Akhamiël.
- Chevalier de la vérité.
- Dragon.
- Guerrier construct.
- Guerrier de la vérité.
- Guetteur.
- Khidarÿm.
- Nova.
- Pulsar.
- Quasar.
- Tueur, varsÿm.
- Varsÿm.
- Wyrm, dragon.

- Mehöl.
- Nalkyr Maloth, *dragon*.
- Sylann, *khidarym*.

Combattants interdits.

Aucun

Faction : Dragon de Lumière.

Ailes de Lumière (affiliation) : le combattant gagne la compétence « Immunité/Peur ».
 30% de la valeur stratégique de l'armée doit être composée de dragons.
 Les dragons gagnent la compétence « Éclaireur ».

Fraternité draconique (Solo) : **Tous (3/6PA)** : les bonus liés à la '**Présence du dragon**' sont cumulatifs (maximum +3).

Héraut des dragons (Solo) : Champion (7 PA) : le combattant gagne la compétence « Hypérien/9 ».

Feu des dragons (Solo) : Épervier (4PA) : le combattant gagne la compétence « Tir supplémentaire/1 ».

Œil céleste (Solo) : Dragon (3PA) : les bonus liés à la '**Présence du dragon**' s'étendent sur toute la table.

Oreilles draconiques (Solo) : Échahÿm (7/12PA) : le combattant gagne la compétence « Éclaireur ».

Sagesse de bataille (Solo) : Fidèle (2PA) : le combattant gagne la compétence « Iconoclaste » et +2,5cm à son aura de foi.

Combattants affiliés.

Dragon.
 Échahÿm.
 Épervier, *selsÿm*.
 Guerrier équanime.
 Khidarÿm.
 Sage équanime.
 Tueur, *varsÿm*.
 Varsÿm.
 Wyrm, *dragon*.

Lens Mendkenn, *échahÿm*.
 Nalkyr Maloth, *dragon*.
 Soïm, *guerrier équanime*.
 Syd.
 Sylann, *khidarÿm*.

Combattants limités (+3PA pour la troupe, +5PA pour les Champions).

Asadar.
 Chasseuse d'azur.
 Musicienne & Porte-étendard, *selsÿms*.
 Selsÿm.
 Vétéran *selsÿm* (lance & sabre Cynwäll), *selsÿm*.

Cirahÿn.
 Göylen.
 Menerän, *selsÿm*.
 Nelphaëll.

Combattants interdits.

Akhamiël.
 Chevalier de la vérité.
 Guerrier construct.
 Guerrier de la vérité.
 Guetteur.
 Héliaste.
 Nova.
 Pulsar.
 Quasar.
 Synchronïme.

Galhyan, *héliaste*.
 Maelÿn, *héliaste*.
 Mehöl.

Faction : Héritage des anciens.

Légion mécanique (affiliation) : 50% des effectifs de l'armée doivent être composés de combattants dotés de la compétence « Construct ». Les combattants affiliés coûtent -4PA.

Les combattants affiliés ne sont soumis à aucune limite spécifique d'effectif.

Les combattants dotés de la compétence « Construct » gagnent une Arme hélianthe, une Armure hélianthe et des Mécanismes hélianthes.

Énergie mystérieuse (Solo) : Tous (3/4PA) : le combattant gagne la compétence « Inébranlable ».

Réparation de fortune (Solo) : Champion (7PA) : le combattant gagne la compétence « Soin/3 », mais cette compétence ne peut cibler que des combattants dotés de la compétence « Construct ».

Akhamiäl antique (Solo) : Akhamiäl (5PA) : le combattant gagne MOU+2,5 et la compétence « Éclaireur ».

Glyphe de radiance (Solo) : Mage (3/5PA) : le combattant gagne la compétence « Récupération/3 » et la voie de magie du Solaris.

Nova amélioré (Solo) : Nova (8PA) : le combattant gagne la compétence « Assassin ».

Pulsar éveillé (Solo) : Pulsar (8PA) : le combattant gagne la compétence « Charge bestiale ».

Combattants affiliés (-4PA).

Akhamiäl.
Guerrier construct.
Héliaste.
Nova.
Pulsar.
Quasar.
Synchronïme.

Galhyan, *héliaste*.
Maelÿn, *héliaste*.
Mehöl.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Chasseuse d'azur.
Musicienne & Porte-étendard, *selsýms*.
Selsým.
Tueur, *varsým*.
Varsým.

Cirahÿn.
Menerän, *selsým*.
Nelphaëll.
Syd.

Combattants interdits.

Asadar.
Chevalier de la vérité.
Dragon.
Échahïm.
Épervier, *selsým*.
Guerrier de la vérité.
Guerrier équanime.
Guetteur.
Khidarÿm.
Sage équanime.
Vétéran *selsým* (lance & sabre Cynwäll), *selsým*.
Wyrm, *dragon*.

Göylenn.
Lens Mendkenn, *échahïm*.
Nalkyr Maloth, *dragon*.
Soïm, *guerrier équanime*.
Sylann, *khidarÿm*.

Faction : Lame de vérité.

Recours à la force (affiliation) : le combattant gagne +1 à la valeur X de sa compétence « Concentration/X ».

Alliance de vérité (affiliation) : l'armée peut devenir une armée de l'Alliance, elle doit alors recruter :

- 15 à 33% de combattants Lions (uniquement les combattants affiliés de Daneran).
- 15 à 33% de combattants Griffons (uniquement les combattants affiliés de l'Armée impériale).

Le commandement des Champions Cynwälls peut être utilisé par tout combattant de l'armée (qu'il soit Lion, Griffon ou Cynwäll).

Détermination (Solo) : Tous (2/4PA) : le combattant peut placer sa concentration en Mouvement, Initiative, Attaque, Force, Défense, Résistance, Courage ou Discipline.

Toute résistance est inutile (Solo) : Champion (8PA) : le combattant gagne les compétences « Ambidextre » et « Stratège ».

Courroux (Solo) : Varsým (4PA) : le combattant gagne la compétence « Implacable/1 ».

Vérité implacable (Solo) : Chevalier de la vérité, Guerrier de la vérité (3PA) : le combattant gagne la compétence « Coup de maître/1 ».

Vérité inflexible (Solo) : Échahým (2/4PA) : le combattant gagne la compétence « Bravoure ».

Vous ne courrez jamais assez vite (Solo) : Tireur (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Harcèlement ».

Combattants affiliés.

Asadar.
Chasseuse d'azur.
Chevalier de la vérité.
Échahým.
Épervier, *selsým*.
Guerrier de la vérité.
Guetteur.
Khidarým.
Tueur, *varsým*.
Varsým.
Vétéran *selsým* (lance & sabre Cynwäll), *selsým*.

Göylen.
Lens Mendkenn, *échahým*.
Nelphaëll.
Syd.
Sylann, *khidarým*.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Akhamiäl.
Guerrier équanime.
Héliaste.
Musicienne & Porte-étendard, *selsýms*.
Sage équanime.
Selsým.
Synchronïme.

Cirahÿn.
Galhyan, *héliaste*.
Maelÿn, *héliaste*.
Menerän, *selsým*.
Soïm, *guerrier équanime*.

Combattants interdits.

Dragon.
Guerrier construct.
Nova.
Pulsar.
Quasar.
Wyrm, dragon.

Mehöl.
Nalkyr Maloth, dragon.



Faction : Monastères équanimés.

Shenras (affiliation) : le combattant gagne INI+1 et la compétence « Enchaînement/1 ».

Confiance mystique (Solo) : Tous (1PA) : le combattant gagne la compétence « Féal/1 ».

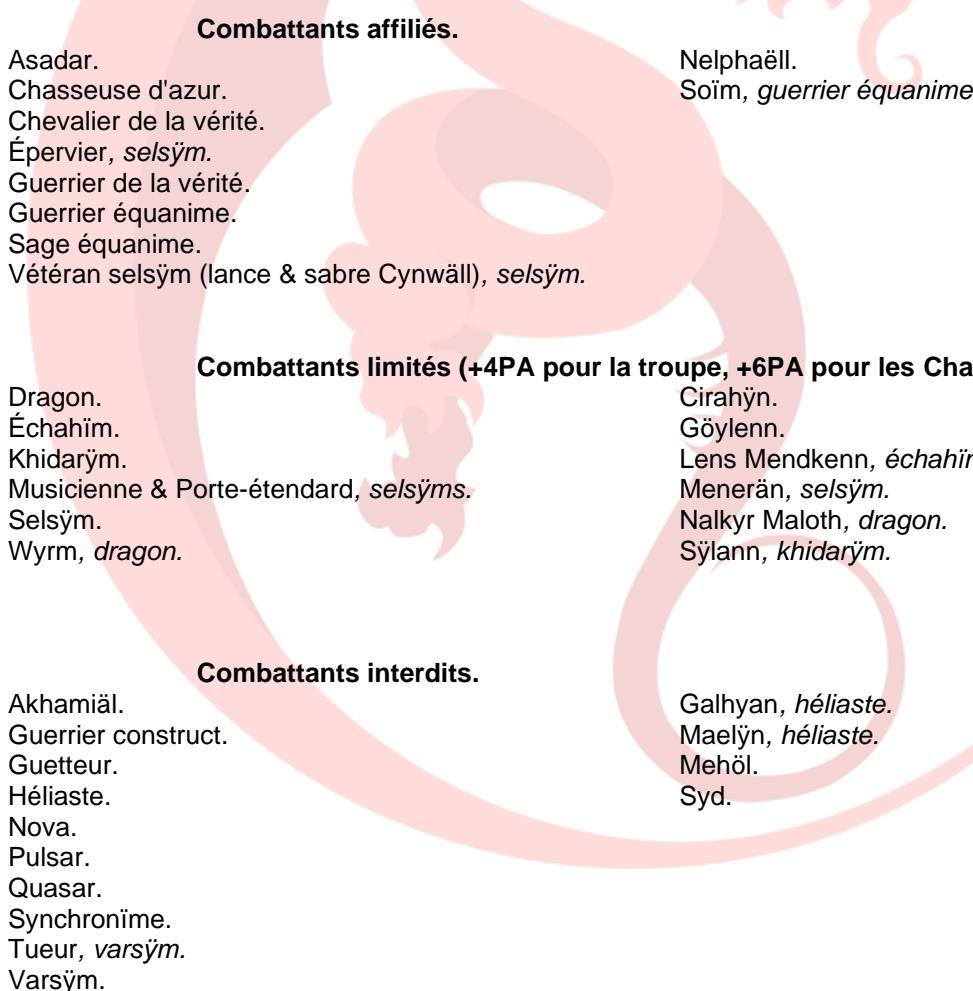
Veilleur du monastère (Solo) : Champion (5PA) : le combattant gagne la compétence « Parade ».

Méditation du chasseur (Solo) : Tireur (3PA) : le combattant gagne la compétence « Tir instinctif ».

Professorat martial (Solo) : Équanime (4/6PA) : tous les combattants Cynwälls (à l'exception de ceux dotés de la compétence « Construct ») dans son aura de foi bénéficient de la compétence « Contre-attaque ».

Sagesse martiale (Solo) : Asadar (2PA) : le combattant gagne la compétence « Réflexes ».

Vérité infaillible (Solo) : Guerrier de la vérité (2PA) : le combattant gagne la compétence « Bravoure ».



Faction : Voie du trièdre.

Les 3 piliers (affiliation) : les combattants de l'armée peuvent être regroupés en trièdres. L'armée doit inclure X (ou plus) trièdres.

Un trièdre comprend 3 combattants différents avec un profil différent. Les membres d'un trièdre gagnent la compétence « Instinct de survie/6 », ainsi qu'une arme et une armure Hélianthe.
X=1 par tranche de 200PA.

Chef d'opération (Solo) : Champion (X PA) : le combattant gagne la compétence « Commandement/10 ».
X= COU + DIS.

Trièdre noësien (Solo) : Équanime (5PA) : les membres du trièdre auquel appartient le combattant gagnent la compétence « Instinct de survie/5 ».

Courage sans borne (Solo) : Trièdre (4/6PA) : le combattant gagne la compétence « Juste », tous les membres du trièdre doivent posséder la compétence.

Rôdeur (Solo) : Trièdre (7/10PA) : le combattant gagne la compétence « Dur à cuire » et « Éclaireur », tous les membres du trièdre doivent posséder la compétence.

Secret de la république (Solo) : Trièdre (5/7PA) : le combattant gagne la compétence « Assassin », tous les membres du trièdre doivent posséder la compétence.

Vengeance de la république (Solo) : Trièdre (6/9PA) : le combattant gagne la compétence « Acharné », tous les membres du trièdre doivent posséder la compétence.

Combattants affiliés.

- Asadar.
- Chevalier de la vérité.
- Échahïm.
- Guerrier équanime.
- Guetteur.
- Khidarÿm.
- Synchronïme.
- Tueur, *varsÿm*.
- Varsÿm.

- Lens Mendkenn, *échahïm*.
- Mehöl.
- Nelphaëll.
- Soïm, guerrier équanime.
- Syd.
- Sylann, *khidarÿm*.

Combattants limités (+2PA pour la troupe, +4PA pour les Champions).

Chasseuse d'azur.
 Épervier, *selsÿm*.
 Guerrier de la vérité.
 Héliaste.
 Sage équanime.
 Vétéran *selsÿm* (lance & sabre Cynwäll), *selsÿm*.

Galhyan, *héliaste*.
 Göylenn.
 Maelÿn, *héliaste*.

Combattants interdits.

Akhamiäl.
 Dragon.
 Guerrier construct.
 Musicienne & Porte-étendard, *selsÿms*.
 Nova.
 Pulsar.
 Quasar.
Selsÿm.
Wyrm, dragon.

Cirahÿn.
Menerän, selsÿm.
Nalkyr Maloth, dragon.



Suivi des modifications.

Cette section est destinée à recenser les modifications apportées à ce document, dans l'ordre rétro-chronologique (les plus récentes en haut & les plus anciennes en bas).

Attention, ce travail n'ayant été entamé qu'en avril 2020, les modifications plus anciennes ne seront pas répertoriées dans ce suivi.

Léger détail : au fur & à mesure que ce livre d'armée est modifié, la pagination évolue de temps à autre. Nous ne prendrons pas le temps de corriger la pagination dans ce listing de suivi, donc il sera tout à fait possible qu'une modification listée en page 13 lorsqu'elle a eût lieu, par exemple en juillet 2020, se retrouve quelques trimestres plus tard en page 14, par exemple à partir de novembre 2023, voire même qu'elle arrive en page 15 d'ici 2029. Cela ne devrait pas trop vous affecter, je l'espère.

2020/05/18 ; page 5 : modification du profil **Akhamiäl** : gagne la compétence « Asservi/Champion magicien » ; 15 → 12PA.

2020/04/20 ; page 6 : modification du profil **Quasar** : 80 → 72PA.

2020/04/20 ; page 6 : modification du profil **Pulsar** : 65 → 58PA.

2020/04/20 ; page 6 : modification du profil **Nova** : 58 → 52PA.

2020/04/20 ; page 6 : modification du profil **Guerrier construct** : rang 'Spécial/2' ; 34 → 30PA.

2020/04/04 ; page 33 : création de la section '**Suivi des modifications**'.