

Sommaire.

Liste des coûts des combattants individuels.....	2
Liste des coûts des Champions.....	3
Informations sur les elfes Daïkinees.....	4
Profils détaillés des troupiers.....	5
Profils détaillés des Champions guerriers.....	8
Profils détaillés des Magiciens.....	10
Profils détaillés des Fidèles.....	12
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	14
Liste des artefacts réservés aux combattants Daïkinees.....	15
Liste des familiers-Fayes.....	16
Liste des miracles du culte d'Earhë.....	17
Liste des sortilèges réservés aux combattants Daïkinees.....	18
Liste des sortilèges de la voie de la Féérie.....	19
Liste des sortilèges de la voie de la Symbiose.....	21
Suivi des modifications.....	24

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

Liste des coûts des combattants individuels.

Archer : 13PA.
Colosse mandigorn : 135PA.
Fée : 22PA.
Gardien (djérid) : 21PA.
Gardien (épée) : 20PA.
Gardien (serpe) : 22PA.
Guerrier lucane (épées) : 45 PA.
Guerrier lucane (lame double) : 47 PA.
Guerrier mandigorn : 67PA.
Guerrier scarabée : 32PA.
Guerrière des songes : 35PA.
Guetteur : 32PA.
Milicien d'émeraude (djérid) : 14PA.
Milicien d'émeraude (épée) : 13PA.
Milicien d'émeraude (serpe) : 15PA.
Musicien & Porte-étendard : 13PA.
Musicien & Porte-étendard vengeur : 52PA.
Onirique (épée & sabre) : 28PA.
Onirique (hache ou faucille) : 25PA.
Sylphide : 23PA.
Sylve (nouveux) : 68PA.
Tisseuse de rêves : 22PA.
Vengeur : 45PA.
Zéphyr : 28PA.

Liste des coûts des Champions.

Aëtùn : 75PA.
Eär : 77PA.
Irul : 22PA.
Froënn : 65PA.
Kaëliss (I) : 49PA.
Kaëliss (II) : 62PA.
Kurujäi : 48PA.
Maneös : 62PA.
Méari : 26PA.
Numaë : 45PA.
Oacyne : 160PA.
Okulaï : 108 PA.
Oental : 49PA.
Shaenre : 28PA.
Syl-Iriah (I) : 51PA.
Syl-Iriah (II) : 100PA.
Syl-Iriah (III) : 228PA.
Urïoss : 70PA.



Informations sur les elfes Daïkinees.

L'Élément de prédilection des magiciens Daïkinees est l'**Eau**.

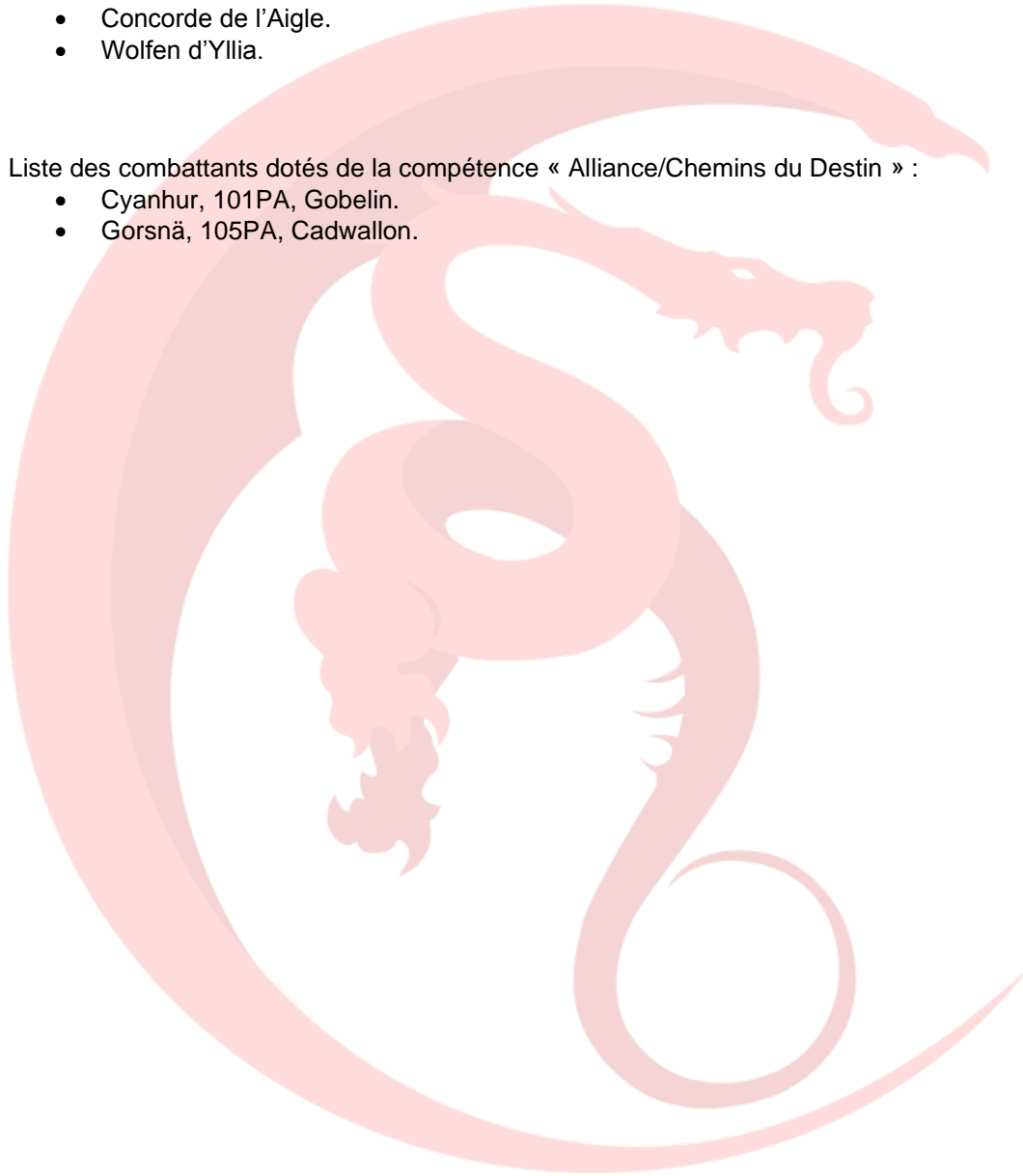
Les Éléments interdits aux magiciens Daïkinees sont le **Feu** et les **Ténèbres**.

Les elfes Daïkinees (**Scarabée**) appartiennent aux chemins du Destin et sont alliés aux peuples suivants :

- Concorde de l'Aigle.
- Wolfen d'Yllia.

Liste des combattants dotés de la compétence « Alliance/Chemins du Destin » :

- Cyanhur, 101PA, Gobelins.
- Gorsnä, 105PA, Cadwallon.



Profils détaillés des troupiers.

Archer.

12,5 - 3 - 2/3 - 2/5 - 3/1
TIR=3 ; arc : FOR4, 25/45/65.
Régénération/5.
Régulier Daïkinee. Taille moyenne.
13 PA

Colosse mandigorn, faye.

15/20 - 2 - 5/10 - 2/12 - -7/1
Régénération/4, Énorme/1, Immortel/Destin,
Implacable/2, Inébranlable, Rechargement rapide/2,
Tueur né, Vol.
(Conscience, Immunité/Toxique)
Légende vivante Daïkinee. Très grande taille.
135 PA

Gardien (djérid).

12,5 - 3 - 4/5 - 4/6 - 4/2
Régénération/5, Éclaireur.
Vétéran Daïkinee. Taille moyenne.
21 PA

Gardien (épée).

12,5 - 4 - 4/5 - 3/6 - 4/2
Régénération/5, Éclaireur.
Vétéran Daïkinee. Taille moyenne.
20 PA

Gardien (serpe).

12,5 - 3 - 4/7 - 3/6 - 4/2
Régénération/5, Éclaireur.
Vétéran Daïkinee. Taille moyenne.
22 PA

Guerrier lucane (épées).

12,5 - 4 - 5/8 - 4/9 - 5/1
Armes symbiotes, Armure symbiote.
Régénération/4, Désespéré, Ambidextre.
(Immunité/Peur)
Élite Daïkinee. Taille moyenne.
Armure émeraude.
45 PA

Guerrier lucane (lame double).

12,5 - 4 - 5/8 - 4/9 - 5/1
Arme symbiote, Armure symbiote.
Régénération/4, Désespéré, Furie guerrière.
(Immunité/Peur)
Élite Daïkinee. Taille moyenne.
Armure émeraude.
47 PA

Armure émeraude.

Lorsqu'il est en blessure Grave ou Critique, un gardien d'émeraude subit les malus d'une blessure Légère et effectue toujours des jets de Blessure amplifiés.

Guerrier mandigorn, faye.

15/20 - 2 - 5/10 - 2/12 - -7/1
Régénération/5, Charge bestiale, Immortel/Destin,
Implacable/1, Vol.
(Conscience, Immunité/Toxique)
Créature Daïkinee. Grande taille.
67 PA

Guerrier scarabée.

12,5 - 4 - 5/6 - 4/8 - 5/2
Armure symbiote.
Régénération/5, Coup de maître/2, Fine lame.
Élite/3 Daïkinee. Taille moyenne.
32 PA

Guetteur.

12,5 - 4 - 4/5 - 4/6 - 6/3
TIR=4, arc symbiote : FOR4, 20/40/60
Régénération/5, Éclaireur, Fléau/Akkysan, Visée.
Spécial Daïkinee. Taille moyenne.
Guetteur Daïkinee.
32 PA

Guetteur Daïkinee.

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 « Concentration/2 (MOU / INI / FOR) ».

Milicien d'émeraude (djérid).

12,5 - 3 - 3/5 - 4/6 - 3/1
Régénération/5.
Régulier Daïkinee. Taille moyenne.
14 PA

Milicien d'émeraude (épée).

12,5 - 4 - 3/5 - 3/6 - 3/1
Régénération/5.
Régulier Daïkinee. Taille moyenne.
13 PA

Milicien d'émeraude (serpe).

12,5 - 3 - 3/7 - 3/6 - 3/1

Régénération/5.

Régulier Daïkinee. Taille moyenne.

15 PA

Musicien.

12,5 - 3 - 3/4 - 3/5 - 3/1

Régénération/5, Musicien/10.

Régulier Daïkinee. Taille moyenne.

13 PA

Musicien vengeur, faye, vengeur.

20 - 5 - 5/7 - 4/6 - 6/2

TIR=3 ; javelines : FOR5, 10/20/30.

Régénération/5, Bond, Force en charge/3,

Musicien/15, Tir d'assaut.

Élite Daïkinee. Grande taille.

52 PA

Onirique (épée), oneïron.

12,5 - 4 - 4/7 - 4/7 - 5/2

Armure symbiote.

Régénération/5, Armure sacrée, Esquive.

Spécial/3 Daïkinee. Taille moyenne.

28 PA

Onirique (hache ou facille), oneïron.

12,5 - 4 - 4/7 - 4/7 - 5/2

Armure symbiote.

Régénération/5, Armure sacrée, Féal/1.

Spécial/3 Daïkinee. Taille moyenne.

25 PA

Onirique (sabre), oneïron.

12,5 - 4 - 4/7 - 4/7 - 5/2

Armure symbiote.

Régénération/5, Armure sacrée, Féroce.

Spécial/3 Daïkinee. Taille moyenne.

28 PA

Porte-étendard.

12,5 - 3 - 3/4 - 3/5 - 3/1

Régénération/5, Étendard/10.

Régulier Daïkinee. Taille moyenne.

13 PA

Porte-étendard vengeur, faye, vengeur.

20 - 5 - 5/7 - 4/6 - 6/2

TIR=3 ; javelines : FOR5, 10/20/30.

Régénération/5, Bond, Étendard /15, Force en charge/3, Tir d'assaut.

Élite Daïkinee. Grande taille.

52 PA

Sylphide, faye.

12,5/20 - 3 - 3/4 - 4/3 - 5/1

Régénération/5, Bravoure, Féal/1, Immortel/Destin, Vol.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Spécial Daïkinee. Taille moyenne.

Muse forestière.

23 PA

Muse forestière.

Les Daïkinees bénéficient de la compétence

« Bravoure » tant qu'ils se trouvent à 15cm ou moins d'une sylphide amie, quel que soient leurs paliers d'altitude respectifs.

Sylve (nouveux).

10 - 1 - 3/8 - 5/12 - -7/2

Régénération/4, Acharné, Immortel/Destin,

Inébranlable, Membre supplémentaire.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Spécial Daïkinee. Grande taille.

Enracinement nouveux.

68 PA

Enracinement nouveux.

Au début de son activation, le Sylve peut choisir de s'enraciner dans le sol. Il ne peut plus se déplacer ni être déplacé, par quelque effet de jeu que ce soit, jusqu'à la fin du tour.

Les combattants amis à 10cm du Sylve gagnent la compétence « Acharné » tant qu'ils ne sont pas déplacés (quel que soit l'effet de jeu).

Vengeur, faye.

20 - 5 - 5/7 - 4/6 - 6/2

TIR=3 ; javelines : FOR5, 10/20/30.

Régénération/5, Bond, Force en charge/3, Tir d'assaut.

Élite Daïkinee. Grande taille.

45 PA

Zéphyr.

12,5 - 4 - 5/5 - 4/5 - 5/2

TIR=3 ; arme de jet symbiote : FOR5, 15/20/25.

Régénération/5, Bond, Féroce.

Spécial Daïkinee. Taille moyenne.

Triple boomerang.

28 PA

Triple boomerang.

Les tirs que les zéphyr effectuent avec leur arme de jet symbiote bénéficient de la compétence « Féroce ».



Profils détaillés des Champions guerriers.

Eär, héraut, oneïron.

12,5 - 5 - 5/8 - 6/8 - 7/4

Arme symbiote, Armure symbiote.

Régénération/5, Armure sacrée,

Commandement/15, Frère de sang/Héraut.

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

Enchaînement/2)

Champion élite Daïkinee. Taille moyenne.

77 PA

Jarre d'abondance (15).

Tout oneïron à 15cm ou moins du porteur lance 1d6

supplémentaire pour tous ses tests de

« Régénération/X ».

Réservé à Eär.

Erhÿl, la fauve.

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

TIR=4 ; arc : FOR4, 20/40/60.

Régénération/5, Alliance/Cadwallon et chemins du

Destin, Éclaireur, Harcèlement.

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

Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir

d'assaut, Visée)

Champion spécial Daïkinee. Taille moyenne.

54 PA

Froënn, héraut, oneïron.

12,5 - 5 - 4/6 - 5/8 - 6/3

TIR=5 ; Arc symbiote : FOR4, 20/40/60.

Armure symbiote.

Régénération/5, Armure sacrée, Frère de

sang/Héraut, Harcèlement.

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

Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir

d'assaut, Visée)

Champion élite Daïkinee. Taille moyenne.

65 PA

Arc de l'éternel hiver (15).

Le porteur gagne l'arme suivante : Traits de givre :

FOR7, 15/35/55.

Tout combattant touché par les Traits de givre subit un Sonné & gagne MOU-2,5 & INI-2 jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Froënn.

Irul, chef de tribu.

12,5 - 3 - 2/3 - 2/6 - 4/3

Armure symbiote.

Régénération/5, Commandement/10.

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

Enchaînement/2)

Champion régulier Daïkinee. Taille moyenne.

22 PA

Kaëlliss (I), le silencieux.

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

TIR=5 ; arc : FOR4, 20/40/60.

Éclaireur, Feinte, Fléau/Tireur, Paria.

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

Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir

d'assaut, Visée)

Champion régulier Daïkinee/Cadwallon/Wolfen.

Taille moyenne.

49 PA

Kaëlliss (II), la voix des parias.

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

TIR=5 ; arc : FOR4, 20/40/60.

Arme de Lune

Éclaireur, Feinte, Fléau/Tireur, Paria, Tir Instinctif.

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

Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir

d'assaut, Visée)

Champion régulier Daïkinee/Cadwallon/Wolfen.

Taille moyenne.

Ruée.

62 PA

Ruée.

Cette capacité s'utilise à l'activation de Kaëlliss, il gagne alors MOU+2,5 et TIR-1 jusqu'à la fin du tour. Cet échange n'est possible qu'une fois par tour.

Kurujaï, archer.

12,5 - 5 - 4/4 - 4/6 - 4/2

TIR=5 ; arc : FOR4, 25/45/65.

Régénération/5, Frère de sang/Shænre, Tir

instinctif.

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

Enchaînement/2, Rechargement rapide/1, Tir

d'assaut, Visée)

Champion régulier Daïkinee. Taille moyenne.

48 PA

Arc-esprit (10).

Le porteur gagne un arc symbiote : FOR6, 25/45/65 et la compétence « Tir supplémentaire/1 ».

Pour chaque Blessure que le porteur inflige avec cet artefact, un magicien Daïkinee ami situé à 20cm gagne une gemme de mana, dans la limite de sa réserve. Le joueur choisit l'Élément parmi ceux que maîtrise le magicien en question.

Réservé à Kurujai.

Maneös, guerrière scarabée.

12,5 - 5 - 6/7 - 5/10 - 6/3

Armure symbiote.

Régénération/5, Coup de maître/2, Fine lame, Inébranlable.

(Artefact/2, Contre-attaque, Enchaînement/2).

Champion élite Daïkinee. Taille moyenne.

62 PA

Carapace d'Anura (7).

Le porteur peut recourir à la compétence « Régénération/X » une fois de plus par tour. Ce jet supplémentaire a lieu à la fin de n'importe quelle phase de jeu.

Au début de la phase d'entretien, le porteur peut conférer jusqu'à la fin du tour la compétence « Régénération/5 » à un Nexus ami dont il se trouve à portée d'accès.

Réservé à Maneös.

Goan (15).

Le porteur gagne une arme symbiote et la compétence « Furie guerrière ».

Un magicien Daïkinee ami présent à 10cm du porteur peut, lors de sa propre activation, dépenser 2 gemmes d'Eau. Jusqu'à la fin du tour, le porteur gagne la compétence « Tueur né » et perd la compétence « Furie guerrière ».

Réservé à Maneös.

Numaë.

12,5 - 4 - 5/6 - 5/7 - 4/3

Arme symbiote.

Régénération/5, Commandement/10.

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

Champion régulier Daïkinee. Taille moyenne.

45 PA

Secret du caméléon (25).

Le porteur gagne la compétence « Éclaireur ».

Les membres de l'état-major associé au porteur gagnent la compétence « Éclaireur » à condition d'être déployés dans son aura de commandement.

Réservé à Numaë.

Oacyne, faye.

10 - 2 - 4/12 - 5/14 - -9/1

Régénération/4, Acharné, Énorme/2, Inébranlable, Lames dorsales/3 (FOR=8).

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

Champion créature Daïkinee. Très grande taille.

160 PA

Oental, le contrebandier.

12,5 - 5 - 4/6 - 6/5 - 6/2

Régénération/5, Ambidextre, Cible/+2.

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

Champion vétéran Daïkinee. Taille moyenne.

49 PA

Vif-argent (25).

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.

Réservé à Oental.

Urïoss, héraut, oneïron.

12,5 - 6 - 6/9 - 6/8 - 6/3

Arme symbiote, Armure symbiote.

Régénération/5, Armure sacrée, Frère de sang/Héraut, Parade.

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

Champion élite Daïkinee. Taille moyenne.

70 PA

Éclat de Lith (12).

Au début de la phase de Corps-à-corps, avant le choix du premier combat, le porteur peut immédiatement inverser sa position avec celle de tout oneïron ami à 15cm ou moins (uniquement si les socles peuvent être manipulés sans bouger d'autre figurine ni rompre de contact).

Le porteur & le combattant inversé perdent tous les 2 la compétence « Armure sacrée » jusqu'à la fin du tour.

Réservé à Urïoss.

Profils détaillés des Magiciens.

Fée.

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

POU=4

Régénération/5.

Initié de l'Eau/Féerie.

Initié Daïkinee. Taille moyenne.

22 PA

Guerrière des songes, faye.

12,5 - 4 - 3/8 - 5/6 - 5/2

POU=3

Arme et armure symbiote.

Régénération/5, Guerrier-mage.

Initié de l'Eau/Symbiose.

(Contre-attaque)

Initié Daïkinee. Taille moyenne.

Avenir fugace.

35 PA

Avenir fugace.

L'usage de cette capacité est déclaré avant un test d'Initiative, d'Attaque, de Défense, de Tir, de Courage, de Discipline, de Pouvoir ou de Foi d'un Daïkinee ami situé à 10cm ou moins d'un guerrier des songes. Aucune ligne de vue n'est requise. Le guerrier des songes dépense une gemme d'Eau. Le bénéficiaire peut relancer une fois tous les dés du test qui s'ensuit. Le nouveau résultat est retenu et ne peut être relancé

Chaque guerrière des songes peut utiliser cette capacité une fois par tour. Un combattant ne peut bénéficier des effets de cette capacité qu'une fois par tour.

Okulai, l'œil de Quithayran, vengeur.

20 - 6 - 6/7 - 5/7 - 7/4

POU=5

Arme symbiote.

Régénération/5, Bond, Commandement/15, Force en charge/3, Guerrier-mage.

Adeptes de l'Eau & de la Terre/Féerie, Symbiose.

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

Champion élite Daïkinee. Grande taille.

108 PA

Alvuyn (12).

Cet artefact peut contenir jusqu'à 5 gemmes d'Eau et en contient 3 au début de la partie.

A chaque fois que le porteur récupère du Mana, il peut décider d'en stocker tout ou partie dans cet artefact.

Les gemmes contenues dans cet artefact peuvent être utilisées normalement par le porteur.

Elles peuvent aussi être utilisées pendant l'activation

du porteur pour déclencher l'effet suivant en dépensant 3+X gemmes d'eau (minimum X=0,

seules les gemmes de l'artefact peuvent être utilisées) :

Tous les combattants ennemis dans un rayon de 5Xcm autour du porteur (au contact si X=0)

reçoivent immédiatement un pion 'Sommeil'.

Tant qu'un combattant porte un pion 'Sommeil', il reçoit un nouveau pion 'Sommeil' à chaque fois qu'il subit un Sonné.

Pour chaque pion 'Sommeil' porté par un combattant, ce dernier gagne INI-1, ATT-1, FOR-1, DEF-1, TIR-1, POU-1, FOI-1 et la compétence « Immunité/Sonné ».

Tous les pions 'Sommeil' sont défaussés lors de la phase d'Entretien.

Réservé à Okulai.

Orbe des milles reflets (20).

Le porteur gagne la compétence « Conscience ».

Le camp du porteur bénéficie d'une réserve supplémentaire, uniquement lors du déploiement et du premier tour.

Réservé à Okulai.

Symphonie des égarés.

Voie : réservé à Okulai

Eau=1

Fréquence=Unique

Difficulté=8

Portée : 50cm

Aire d'effet : Le Commandeur ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Ce sort ne peut être lancé que durant la phase Stratégique.

A chaque fois que le joueur qui contrôle la cible commence un tour de parole, le lanceur peut dépenser 1 gemme d'Eau pour regarder la carte du dessus de la pile adverse.

Il peut immédiatement après avoir vu la carte, choisir de dépenser X gemmes Neutres (minimum = 1) pour obliger l'adversaire à utiliser un refus, à mettre la carte en réserve ou à activer X cartes parmi celles que le joueur adverse peut légalement activer : le tour de parole du joueur adverse prend fin immédiatement après.

Si le lanceur ne dépense pas de gemme Neutres, le tour de parole adverse se déroule normalement.

Shaenre, sentinelle.

12,5 - 4 - 2/4 - 4/4 - 4/2

POU=4

Régénération/5, Frère de sang/Kurujaï.

Initié de l'Eau/Féerie.

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

Champion initié Daïkinee. Taille moyenne.

28 PA

Griffe de Shaenre.

Eau=4

Voie : Réservé à Shaenre

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 25cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Spécial

La cible subit un jet de Blessures (FOR=6) bénéficiant des effets de la compétence

« Toxique/2 ».

Le lanceur gagne ATT+2 et FOR+2 jusqu'à la fin du tour.

Profils détaillés des Fidèles.

Tisseuse de rêves.

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

FOI=2/1/0

Régénération/5, Fidèle d'Earhë/10.

Dévoit Daïkinee. Taille moyenne.

22 PA

Aëtùn, héraut, oneïron.

12,5 - 5 - 4/6 - 4/8 - 6/3

FOI=2/2/1

Armure symbiote.

Régénération/5, Armure sacrée, Fidèle d'Earhë/15,

Frère de sang/Héraut, Immunité/Terrain difficile.

(Artefact/2, Enchaînement/1, Piété/2)

Champion zélote Daïkinee. Taille moyenne.

75 PA

Sceptre des 4 vents (8).

Le porteur gagne une Arme symbiote.

Le porteur peut choisir d'appliquer le même vent à une seconde cible légale chaque fois qu'il appelle avec succès le miracle 'Vents du royaume d'Aoh'.

Réservé à Aëtùn.

Entrelacs de ronces (miracle).

0/0/0 ; Culte : réservé à Aëtùn.

Ferveur=2 ; Difficulté=7 ; Portée : Personnel.

Aire d'effet : Contact ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

Tout combattant qui perd le jet d'initiative contre le lanceur au début d'un combat doit sacrifier immédiatement un dé de combat de son choix pour ce combat.

Vents du royaume d'Aoh (miracle).

0/0/0 ; Culte : réservé à Aëtùn.

Ferveur=2 ; Difficulté=8 ; Portée : 25cm.

Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Spécial

Le lanceur choisit un unique vent pour cet appel.

Même si un effet de jeu permet de lancer ce miracle plusieurs fois dans le tour (Persévérance...), un même vent ne peut être utilisé qu'une unique fois chaque tour.

- **Vent du printemps** : la cible est soignée d'un cran de blessure.
- **Vent de l'été** : la cible subit un jet de Blessures (FOR=5).
- **Vent de l'automne** : la cible gagne la compétence « Implacable/1 » jusqu'à la fin du tour.
- **Vent de l'hiver** : la cible gagne MOU-2,5 jusqu'à la fin du tour.

Méari, le protecteur.

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

FOI=2/0/1

Régénération/5, Fidèle d'Earhë/10.

(Artefact/1, Enchaînement/1, Piété/2)

Champion dévoit Daïkinee. Taille moyenne.

26 PA

Champion d'émeraude.

0/0/0 ; Culte : réservé à Méari ; Ferveur=2.
 Difficulté=COU/PEUR de la cible ; Portée : 20cm.
 Aire d'effet : Un combattant Daïkinee ami.
 Durée : Jusqu'à la fin du tour.
La cible acquiert le statut de Champion jusqu'à la fin du tour. Le fidèle peut dépenser 2 FT supplémentaires lors de la phase d'entretien pour maintenir les effets de ce miracle pour le tour suivant.
Ce miracle n'a aucun effet sur les combattants de rang Créature, sauf sur les faye.

Onde de vie.

0/0/0 ; Culte : réservé à Syl-Iriah.
 Ferveur= X+1 ; Difficulté= 5+X ; Portée : 25cm.
 Aire d'effet : X combattants amis ; Durée : Instantané.
Les cibles sont soignées d'un cran de blessure.

Syl-Iriah (I), faye.

12,5/20 - 5 - 4/5 - 5/5 - 6/3
 FOI=1/2/0
 Régénération/5, Fidèle d'Earhë/10, Immortel/Destin, Moine-guerrier, Vol.
 (Artefact/1, Conscience, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Toxique)
 Champion dévot Daïkinee. Taille moyenne.
 51 PA

Syl-Iriah (II), faye.

12,5/22,5 - 7 - 5/6 - 6/7 - 7/4
 FOI=1/2/1
 Régénération/5, Cible/+2, Fidèle d'Earhë/12,5, Immortel/Destin, Moine-guerrier, Piété/2, Vol.
 (Artefact/2, Conscience, Contre-attaque, Coup de maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Toxique)
 Champion zélote Daïkinee. Taille moyenne.
 100 PA

Harpe des fées (11).

Le porteur gagne DIS+1 et la compétence « Chance ».

Réservé à Syl-Iriah.**Lance vengeresse (10).**

Le porteur gagne les compétences « Charge bestiale » et « Force en charge/4 ».

Réservé à Syl-Iriah.**Ramure de Quintaran (COU+DIS PA).**

Le porteur gagne une armure symbiote et les compétences « Artefact/1 » et « Commandement/10 ».

Réservé à Syl-Iriah.**Relique. Bâton de bois d'Émeraude (15).**

+1/0/0

- **Émanation** : le porteur gagne une arme symbiote et la compétence « Piété/4 ».
- **Prodige (2)** : le porteur désigne un mystique ennemi dans son aura de foi, au palier identique ou adjacent. La cible perd immédiatement 4FT ou 4 gemmes de Mana.

Réservé à Syl-Iriah.

Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

Syl-Iriah (III), faye.

12,5/25 - 9 - 8/8 - 8/9 - 9/6

FOI=2/2/1

Régénération/4, Aguerri, Cible/+2, Fidèle
d'Earhë/15, Immortel/Destin, Moine-guerrier, Piété/2,
Vol.

(Artefact/3, Conscience, Contre-attaque, Coup de
maître/0, Enchaînement/2, Immunité/Toxique)

Champion doyen Daïkinee. Grande taille.

228 PA



Liste des artefacts réservés aux combattants Daïkinees.

Lémure féérique (8).

Le porteur gagne la compétence « Conscience ».

Réservé aux Magiciens.

Sceptre du scarabée (10).

L'usage de cet artefact est déclaré juste avant qu'un combattant Daïkinee ami possédant la compétence « Régénération/X » situé dans l'aura de Foi du porteur subisse un jet de Blessures. Le fidèle dépense 1 FT et le bénéficiaire effectue immédiatement un test de Régénération/5. Si ce test est réussi, le bénéficiaire ne regagne aucun cran de Blessures, mais le jet de Blessures est annulé.

Un même combattant Daïkinee ne peut bénéficier des effets de cet artefact qu'une fois par tour.

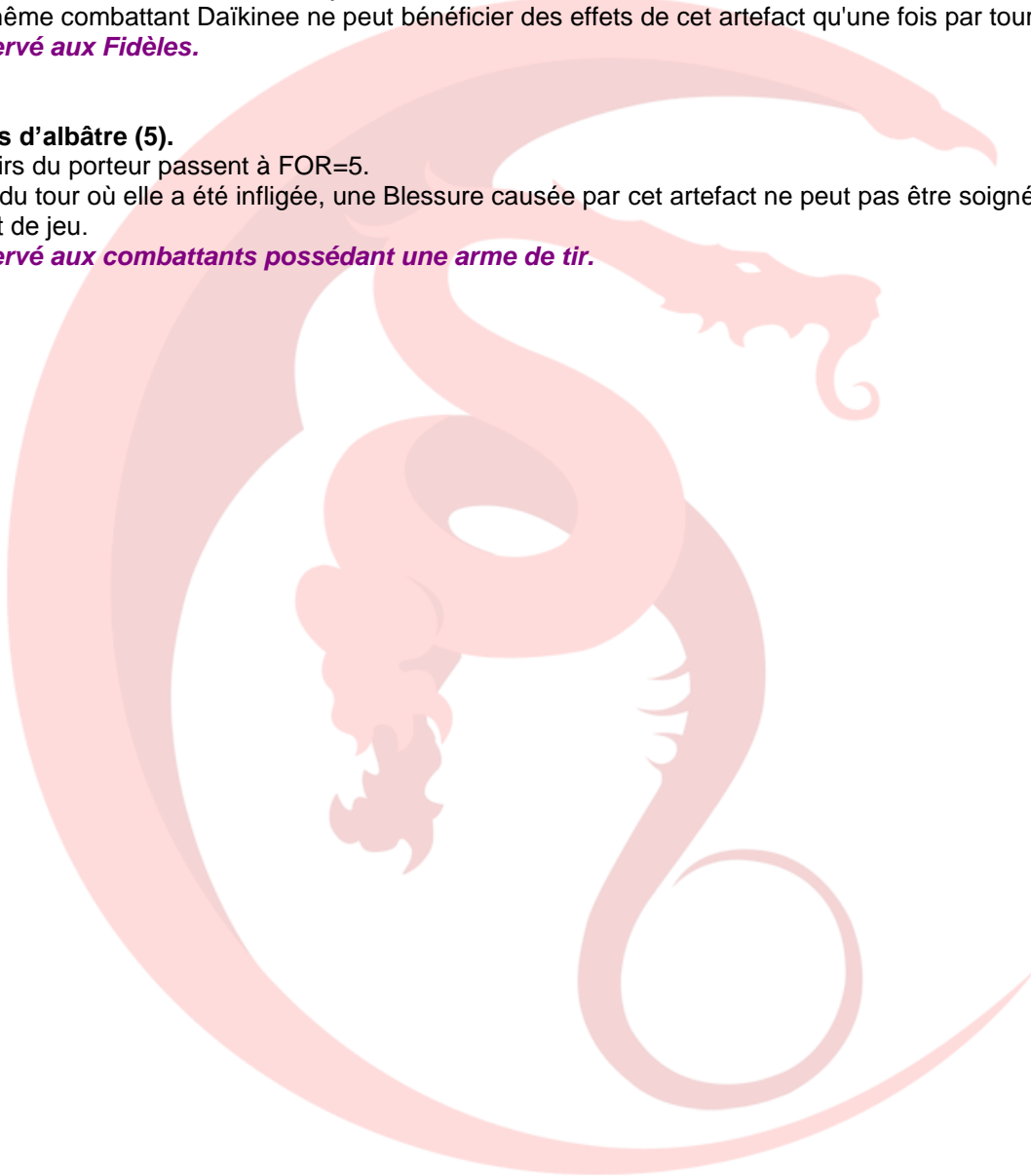
Réservé aux Fidèles.

Traits d'albâtre (5).

Les tirs du porteur passent à FOR=5.

Lors du tour où elle a été infligée, une Blessure causée par cet artefact ne peut pas être soignée, quel que soit l'effet de jeu.

Réservé aux combattants possédant une arme de tir.



Liste des familiers-Fayes.

Familiers-Fayes : Un combattant Daïkinee peut prendre un unique familier faye s'il possède la compétence « Régénération/X ». Aucun combattant Daïkinee ne peut acquérir plusieurs familiers fayes, même à l'aide de la compétence « Artefact/X ».

Un familier faye n'est pas un artefact. Un combattant n'a pas besoin d'être un Champion ni de posséder la compétence « Artefact/X » pour pouvoir acquérir un familier faye.

Réservé aux Daïkinees.

Coléo-libellule (5).

Le pouvoir de la Coléo-libellule doit être utilisé durant la phase Stratégique.

Un combattant Daïkinee ami situé à 10cm ou moins du porteur gagne la compétence « Instinct de survie/6 » jusqu'à la fin du tour.

Réservé aux Oneïrons.

Coléo-papillon (7).

Le pouvoir du Coléo-papillon doit être utilisé durant la phase Stratégique.

Un combattant Daïkinee ami situé à 10cm ou moins du porteur gagne la compétence « Conscience » jusqu'à la fin du tour.

Réservé aux Oneïrons.

Coléo-scarabée (9).

Le pouvoir du Coléo-scarabée doit être utilisé durant la phase Stratégique.

Un combattant Daïkinee ami situé à 10cm ou moins du porteur gagne la compétence « Tir supplémentaire/1 » jusqu'à la fin du tour.

Réservé aux Oneïrons.

Coléo-scolopendre (7).

Le pouvoir du Coléo-scolopendre doit être utilisé durant la phase Stratégique.

Un combattant Daïkinee ami situé à 10cm ou moins du porteur gagne la compétence « Inébranlable » jusqu'à la fin du tour.

Réservé aux Oneïrons.

Scarabée-genèse (3).

Le pouvoir du scarabée-genèse doit être utilisé durant la phase Stratégique. Si le porteur est Erhÿl, ce pouvoir doit être utilisé durant la phase d'Entretien.

Un combattant Daïkinee ami situé à 10cm ou moins du porteur gagne la compétence « Régénération/4 » jusqu'à la fin du tour.

Liste des miracles du culte d'Earhë.

Combattants ayant accès au culte d'Earhë :

- **Tisseuse de rêves**, dévot (10), FOI=2/1/0.
- **Méari, le protecteur**, dévot (10), piété/2, FOI=2/0/1.
- **Syl-Iriah (I)**, dévot (10), moine-guerrier, FOI=1/2/0.
- **Syl-Iriah (II)**, zélote (12,5), moine-guerrier, piété/2, FOI=1/2/1.
- **Syl-Iriah (III)**, doyen (15), aguerri, moine-guerrier, piété/2, FOI=2/2/1.

L'œil d'Earhë.

0/1/0 ; Culte : Earhë ; Ferveur=2.

Difficulté=2+DIS de la cible ; Portée : 50cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin de la partie.

La cible gagne la compétence « Prévisible ».

Résurrection de Mandigorn.

2/0/0 ; Culte : Earhë ; Ferveur=3.

Difficulté=7 ; Portée : Spécial ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

Ce miracle est lancé sur un guerrier Mandigorn ami qui a été éliminé sans être retiré du jeu. Le Mandigorn désigné revient en jeu dans l'aura de foi du fidèle et hors de contact de tout ennemi. Il est soigné de toutes ses Blessures. Les effets de jeu qui l' affectaient avant son élimination sont dissipés. Il ne peut pas être activé ce tour-ci mais combat normalement s'il se retrouve engagé au corps à corps.

Liste des sortilèges réservés aux combattants Daïkinees.

Flot apaisant.

Eau=4 ; Voie : Réservé aux Daïkinees ; Fréquence=1.

Difficulté=9 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Instantané.

1d6 est lancé pour chaque combattant Daïkinee ami à 10cm du Magicien. Sur '4', '5' ou '6', le combattant est soigné d'un cran de Blessure.



Liste des sortilèges de la voie de la Féérie.

Combattants ayant accès à la voie de la Féérie :

- **Fée**, initié/Eau, POU=4.
- **Shaenre**, initié/Eau, maîtrise des arcanes, POU=4.
- **Okulai**, adepte/Eau, Terre (Symbiose), guerrier-mage, POU=5.

Affaiblissement.

Eau=2

Voie : Féérie

Fréquence=2

Difficulté=2+ATT de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ennemi

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne FOR-4.

Baiser de Mnémosyme.

Eau=1

Voie : Féérie

Fréquence=1

Difficulté=3+POU/FOI de la cible

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un mystique ennemi

Durée : Entretien/1

La cible oublie un de ses sortilèges ou miracles, au choix du lanceur, qui ne peut plus être incanté ou appelé.

Chant de lassitude.

Neutre=3

Voie : Circæus, Féérie

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Tous les combattants ennemis bénéficient de ATT-1 et FOR-2.

Ce sort est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Mort-vivant », « Construct » ou « Élémentaire/X ».

Contrôle de la matière.

Neutre=1+X

Voie : Tellurique, Féérie, Technomancie

Fréquence=1

Difficulté=6+X

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

Le lanceur choisit parmi l'un des effets ci-dessous :

- *La cible gagne FOR+2X et RES-2X (minimum RES = 1).*
- *La cible gagne FOR-2X et RES+2X (minimum FOR = 1).*

Drain féérique.

Eau=1

Voie : Féérie

Fréquence= 2

Difficulté=POU de la cible

Portée : 40cm

Aire d'effet : Un magicien ennemi

Durée : Entretien/1

La cible gagne la compétence « Récupération/-2 ».

Faveur féérique.

Neutre=1

Voie : Féérie

Fréquence=2

Difficulté=5

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un faye ami

Durée : Jusqu'à la fin de la partie

La cible est retirée de la partie.

Désignez un combattant ami à 20cm du lanceur, il gagne la compétence « Chance ».

Flot apaisant.

Eau=3

Voie : Féérie, Symbiose

Fréquence=1

Difficulté=7

Portée : Personnel

Aire d'effet : 10cm

Durée : Instantané

Chaque combattant ami effectue un test immédiat de « Soin/X » (obligatoirement sur lui-même) avec :

- *La même valeur de X que celle de sa compétence « Régénération/X ».*
- *X=6 pour tout combattant ne bénéficiant pas de la compétence « Régénération/X ».*

Force de la nature.

Neutre=2

Voie : Féérie, Symbiose

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Force en charge/4 ».

Muraille de ronces.

Eau=3
 Voie : Féerie
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : 10cm
 Durée : Entretien/1
 Ce sortilège doit cibler un point du terrain. La zone enchantée a 2 effets :

- Les combattants ennemis la considère comme un Terrain encombré.
- Le résultat final des tests des tirs traversant cette zone est diminué de -1.

Ce sortilège peut cibler un Nexus, auquel cas la durée devient 'Jusqu'à la fin de la partie'.

Pavois de brume.

Eau=1
 Voie : Féerie
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Entretien/1
 La cible gagne la compétence « Instinct de survie/6 ».
 Ce sortilège est sans effet sur les combattants possédant la compétence « Construct », « Élémentaire/X » ou « Mort-vivant ».

Racines de la colère.

Eau=1+X
 Voie : Féerie
 Fréquence=1
 Difficulté=6+X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne MOU-2,5*X et subit un jet de Blessures (FOR=X).

Résine de pétrification.

Neutre=3
 Voie : Tellurique, Féerie
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : 5cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne RESx2, MOU=0, INI=0 et TIR=0.
 La cible ne peut plus se déplacer ni tirer.

Résolution meurtrière.

Eau=1
 Voie : Féerie
 Fréquence=1
 Difficulté=7
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne DEF=0, en contrepartie elle peut répartir les points de Défense perdus entre son Attaque et sa Force comme des points de « Mutagène/0 ».

Vigueur de l'onde.

Eau=1
 Voie : Féerie, Symbiose
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
 La cible gagne la compétence « Brute épaisse ».

Vindicté Élémentaire.

Eau=3
 Voie : Féerie
 Fréquence=2
 Difficulté=4+X
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Instantané
 La cible subit un jet de Blessure (FOR=4+2X), X étant le nombre de gemmes de Mana que la cible possède (dans sa réserve ou dans tout artefact, sort ou effet de jeu lui permettant de stocker des gemmes de Mana).

Liste des sortilèges de la voie de la Symbiose.

Combattants ayant accès à la voie de la Symbiose :

- **Guerrière des songes**, initié/Eau, guerrier-mage, POU=3.
- **Okulai**, adepte/Eau, Terre (Féerie), guerrier-mage, POU=5.

Dissipation.

Neutre=1
Voie : Symbiose
Fréquence=2
Difficulté=5
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant
Durée : Instantané
Tout sortilège ou miracle actif est immédiatement dissipé.

Essence d'Oacine.

Neutre=2
Voie : Symbiose
Fréquence=1
Difficulté=2+ATT de la cible
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un Oneïron ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
*La cible gagne la compétence « **Lame dorsale/1** (FOR=7) ».*

Éveil du symbiote.

Eau=1+X (maximum X = 2)
Voie : Symbiose
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 'Arme Symbiote', celui-ci gagne ATT+1+X.*
- *Sur un combattant possédant une 'Armure Symbiote', celui-ci gagne DEF+1+X.*
- *Sur un combattant possédant une 'Arme de tir Symbiote', le tireur gagne TIR+1+X.*

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

Flot apaisant.

Eau=3
Voie : Féerie, Symbiose
Fréquence=1
Difficulté=7
Portée : Personnel
Aire d'effet : 10cm
Durée : Instantané
*Chaque combattant ami effectue un test immédiat de « **Soin/X** » (obligatoirement sur lui-même) avec :*

- *La même valeur de X que celle de sa compétence « **Régénération/X** ».*
- *X=6 pour tout combattant ne bénéficiant pas de la compétence « **Régénération/X** ».*

Fluide carnassier.

Eau=3
Voie : Symbiose
Fréquence=1
Difficulté=8
Portée : 20cm
Aire d'effet : Spécial
Durée : Jusqu'à la fin du tour
Placez une carte Confrontation. Cette zone compte comme un Terrain encombré. Tout combattant entièrement sous la carte subit un jet de Blessures (FOR=4). Tout combattant qui entre sur la carte subit un jet de Blessures (FOR=4).

Force de la nature.

Neutre=2
Voie : Féerie, Symbiose
Fréquence=2
Difficulté=6
Portée : 20cm
Aire d'effet : Un combattant ami
Durée : Jusqu'à la fin du tour
*La cible gagne la compétence « **Force en charge/4** ».*

Mimétisme.

Eau=2
 Voie : Symbiose
 Fréquence=1
 Difficulté=6
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 20cm
 Durée : Entretien/1
Les combattants amis bénéficient de la compétence « Cible/+1 ».

Mycorhize.

Neutre=1
 Voie : Symbiose
 Fréquence=1
 Difficulté=8
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ennemi
 Durée : Entretien/2
Si la cible se trouve à plus de 20cm du lanceur au début d'une phase d'Entretien, le sortilège prend automatiquement fin.
Lors de chaque phase d'Entretien, la cible gagne un nouveau pion 'Spore'.
Pour chaque pion 'Spore', la cible gagne MOU-2.5, INI-1, ATT-1, DEF-1, FOR-1, TIR-1, COU+1 & DIS-1.
Si, à un moment quelconque, la cible cumule MOU et INI et FOR négatifs ou nuls, elle est retirée de la partie.
Ce sortilège est sans effet sur les combattants dotés de la compétence « Construct », « Élémentaire/X » ou « Immortel/X ».

Osmose Élémentaire.

Eau=2
 Voie : Symbiose
 Fréquence=Unique
 Difficulté=7
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : 10cm
 Durée : Jusqu'à la fin de la partie
Tout combattant bénéficie de la compétence « Focus » pour ses tests de récupération de Mana, à condition de ne récupérer que des gemmes d'Eau.

Peur fantasmagorique.

Neutre=3
 Voie : Symbiose
 Fréquence=1
 Difficulté=COU/PEUR de la cible
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne MOU=0. Elle doit placer plus de dés en Défense qu'en Attaque et ne peut pas avoir recours aux effets de jeu qui lui permettent de transgresser cette règle (« Furie guerrière », etc...).
Ce sortilège est sans effet sur les Champions et les combattants dotés de la compétence « Immunité/Peur ».

Sève acide.

Eau=2
 Voie : Symbiose
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami doté d'une Arme symbiote.
 Durée : Jusqu'à la fin du tour
La cible gagne la compétence « Épée-hache ».

Symbiose parfaite.

Eau=1
 Voie : Symbiose
 Fréquence=2
 Difficulté=6
 Portée : 20cm
 Aire d'effet : Un combattant ami
 Durée : Entretien/1
Le lanceur & la cible échangent leurs caractéristiques de Force.
Le lanceur & la cible échangent leurs caractéristiques de Résistance.

Vengeance de l'onde.

Eau=2
 Voie : Symbiose
 Fréquence=1
 Difficulté=6
 Portée : Personnel
 Aire d'effet : Personnel
 Durée : Entretien/1
Le lanceur calcule la somme de ses points d'Attaque et de Défense et répartit le résultat selon son choix dans les caractéristiques concernées.
Il fait de même pour les caractéristiques de Force et de Résistance.
Les éventuels échanges se font juste après le test d'Incantation &/ou au début de l'activation du lanceur.

Vigueur de l'onde.

Eau=1

Voie : Féerie, Symbiose

Fréquence=2

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant ami

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible gagne la compétence « Brute épaisse ».

Voile d'émeraude.

Eau=2

Voie : Symbiose

Fréquence=1

Difficulté=6

Portée : 20cm

Aire d'effet : Un combattant

Durée : Jusqu'à la fin du tour

La cible ne peut pas être désignée comme cible de charges, tirs, sortilèges et miracles ennemis. Elle est néanmoins soumise aux effets de zone et perforants, ainsi qu'aux engagements ou poursuites.

Si la cible a réalisé un assaut au cours du tour, ce sortilège est sans effet. Si elle lance un assaut, ce sortilège est immédiatement dissipé.



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.

2021/02/02 ; page 5 : modification du profil **Guerrier scarabée** : 30 → 32PA, Élite/3.

2021/01/04 ; page 6 : création du profil **Onirique (épée)**.

2021/01/04 ; page 6 : création du profil **Onirique (hache ou faucille)**.

2021/01/04 ; page 6 : création du profil **Onirique (sabre)**.

2021/01/04 ; page 6 : suppression du profil **Scarabée-genèse**.

2021/01/04 ; page 16 : création du familier-Faye **Scarabée-genèse**.

2020/06/15 ; page 7 : création du profil **Eär**, ainsi que de son artefact réservé (Jarre d'abondance) & d'un familier-Faye (Coléo-papillon).

2020/06/15 ; page 7 : création du profil **Froënn**, ainsi que de son artefact réservé (Arc de l'éternel hiver) & d'un familier-Faye (Coléo-scarabée).

2020/06/15 ; page 8 : création du profil **Urioss**, ainsi que de son artefact réservé (Éclat de Lith) & d'un familier-Faye (Coléo-libellule).

2020/06/15 ; page 8 : création du profil **Aëtùn**, ainsi que de son artefact réservé (Sceptre des 4 vents), de ses miracles réservés (Entrelacs de ronces & Vents du royaume d'Aoh) & d'un familier-Faye (Coléo-scolopendre).

2020/06/15 ; page 15 : création de la section '**Familiers-Fayes**'.

2020/04/04 ; page 21 : création de la section '**Suivi des modifications**'.

2020/03/18 ; page 7 : modification du profil **Kaëlliss (I)** : gagne le peuple Daïkinee/Cadwallon/Wolfen.

2020/03/18 ; page 7 : modification du profil **Kaëlliss (II)** : gagne le peuple Daïkinee/Cadwallon/Wolfen.