

## Sommaire.

Sommaire.....	1
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.....	19
Faction : Armée de la république.....	23
Faction : Dragon de Lumière.....	24
Faction : Héritage des anciens.....	25
Faction : Lame de vérité.....	26
Faction : Monastères équanimes.....	28
Faction : Voie du trièdre.....	29

© 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.

**Akhamiäl** : 15PA.  
**Asadar** : 40PA.  
**Chasseuse d'azur** : 31PA.  
**Chevalier de la vérité** : 44PA.  
**Dragon** : 160PA.  
**Échahim** : 45PA.  
**Épervier** : 27PA.  
**Guerrier construct** : 34PA.  
**Guerrier de la vérité** : 26PA.  
**Guerrier équanime** : 37PA.  
**Guetteur** : 35PA.  
**Héliaste** : 29PA.  
**Khidarým** : 50PA.  
**Musicienne & Porte-étendard** : 23PA.  
**Nova** : 58PA.  
**Pulsar** : 65PA.  
**Quasar** : 80PA.  
**Sage équanime** : 29PA.  
**Selsým** : 17PA.  
**Synchronime** : 32PA.  
**Tueur varsým** : 40PA.  
**Varsým** : 32PA.  
**Vétéran selsým (lance)** : 23PA.  
**Vétéran selsým (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.

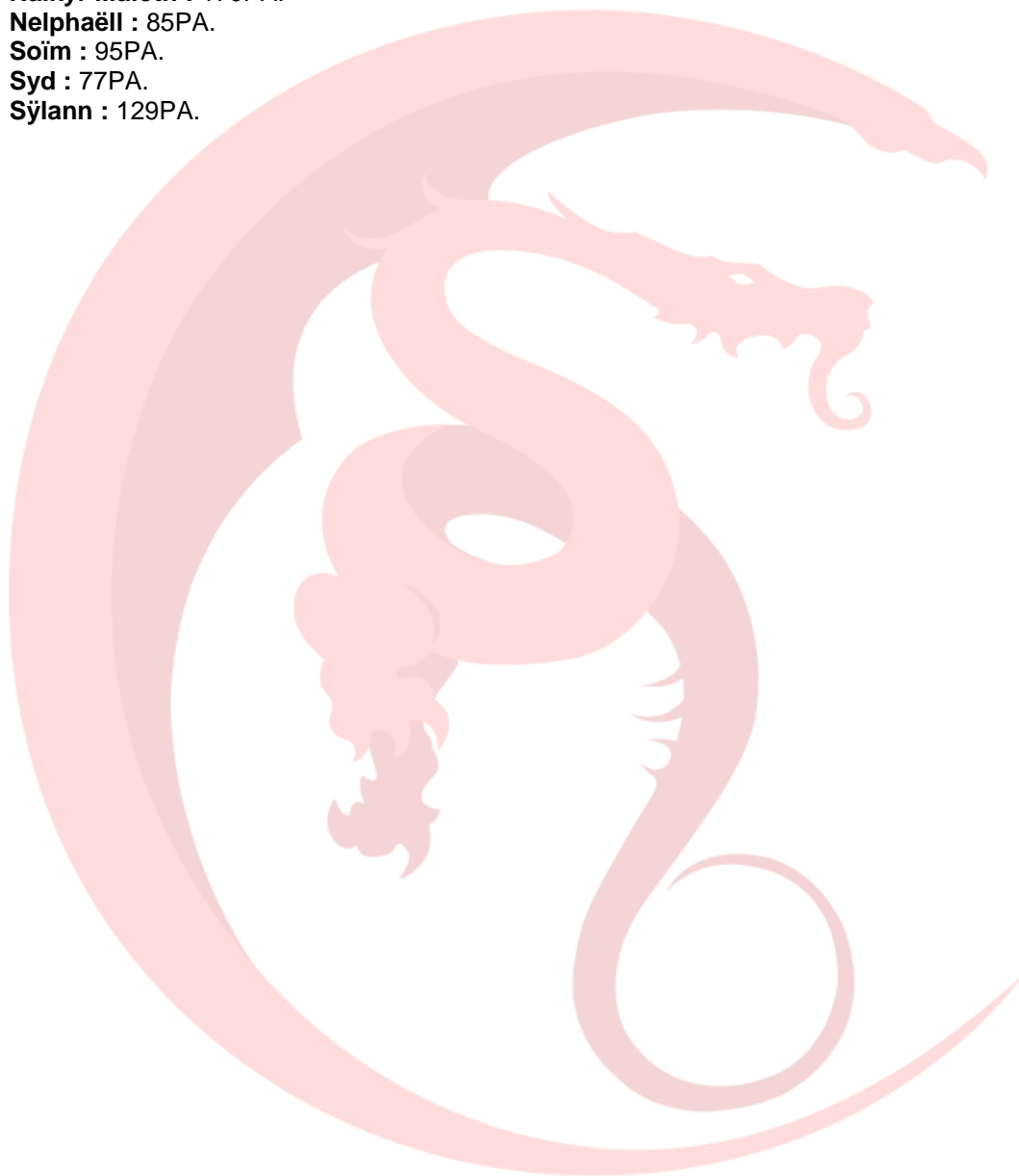
**Nalkyr Maloth** : 170PA.

**Nelphaëll** : 85PA.

**Soïm** : 95PA.

**Syd** : 77PA.

**Sÿlann** : 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.  
 Construct, Dévotion/2.  
 (Immunité/Peur, Immunité/Toxique).  
 Régulier Cynwäll. Petite taille.  
 15 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.

### Échahim.

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 échahims peuvent prendre d'assaut et combattre des adversaires 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 échahim.

### Inaccessibles.

Les combattants de Petite taille et de Taille moyenne situés au palier 0 gagnent ATT-1 lorsqu'ils combattent des échahims 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 Cynwäll. Taille moyenne.  
 34 PA

**Guerrier de la vérité.**

**10** - 3 - 4/8 - 3/7 - **5/4**  
 Concentration/1, Brutal.  
 Irrégulier Cynwäll. Taille moyenne.  
 26 PA

**Guetteur.**

**12,5** - **4** - 4/5 - 4/6 - 6/3  
 TIR=4, arc hélianthe : FOR4, 20/40/60  
 Concentration/2, Éclaireur, Fléau/Akkyschan, Visée.  
 Spécial Cynwäll. Taille moyenne.  
**Guetteur Cynwäll.**  
 35 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.

**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.  
**Les khidarÿms Cynwälls.**  
 50 PA

**Les khidarÿms Cynwälls.**

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

**Musicienne, selsÿm.**

12,5 - **3** - **3/5** - 3/6 - 5/4  
 Armure hélianthe.  
 Concentration/1, Musicien/10.  
 Régulier Cynwäll. Taille moyenne.  
 23 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 Cynwäll. Grande taille.  
 58 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

**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 Cynwäll. Grande taille.  
 65 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 Cynwäll. Grande taille.  
 80 PA

**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 héliante.

Concentration/2, Coup de maître/0, Éclaireur,

Pugnacité, Vivacité.

Spécial Cynwäll. Taille moyenne.

**Les varsýms Cynwälls.**

40 PA

**Les varsýms Cynwälls.**

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 - 6/5

Concentration/2, Coup de maître/0, Éclaireur,

Pugnacité.

Spécial Cynwäll. Taille moyenne.

**Les varsýms Cynwälls.**

32 PA

**Vétéran selsým (lance), selsým.**

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

Concentration/1, Bravoure, Feinte.

Vétéran Cynwäll. Taille moyenne.

23 PA

**Vétéran selsým (sabre Cynwäll), selsým.**

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

Concentration/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.

**Réservé 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 ».

**Réservé à Göylenn.**

### Lens Mendkenn, échahim.

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 adversaire.

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 Lens Mendkenn.**

### Lames de Tamdeelith (19).

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

**Réservé 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 marqueur 'Asnodule' à 10cm ou moins.

Le porteur peut tracer des Lignes de vue comme s'il se trouvait à l'emplacement du marqueur '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 marqueur '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 marqueur '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 marqueur 'Asnodule' est immédiatement révélé, et retiré de la partie si c'est un 'Leurre'.
- Tout objectif caché peut être révélé par le marqueur 'Asnodule' comme s'il était un combattant, selon les conditions prévues par le scénario.
- Un Éclaireur ennemi à 5cm ou moins du marqueur '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.

**Le trièdre de Kaïber.**

85 PA

**Le 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'Echyrion.****Le 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'Echyrion.**

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'Echyrion Noble, soit de l'Echyrion Sombre lors de la constitution de l'armée, en aucun cas de ces 2 artefacts en même temps.

**Echyrion noble (13).**

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

**Réservé à Syd.**

**Echyrion sombre (6).**

Le porteur gagne POU=4 et les compétences

« Adeptes 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...).*

**Sýlann, khidarým.**

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.

**Les khidarýms Cynwälls.** (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 Sýlann.**

**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 Sýlann.**

## 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

### Synchronime.

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.

### Les synchronimes.

32 PA

### Les synchronimes.

Une fois par tour et juste avant un jet de Tactique, un synchronime 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 synchronime. 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 synchronime 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.

### Galhyan, héliaste.

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

POU=6

Concentration/2, Commandement/15,

Enchaînement/2.

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

Solaris.

(Artefact/2, Maîtrise des arcanes).

Champion adepte Cynwäll. Taille moyenne.

95 PA

### 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).

### Les équanimes Cynwälls.

Dévoit Cynwäll. Taille moyenne.

37 PA

### Les équanimes Cynwälls.

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.

Dévoit 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.

**Le trièdre de Kaïber.** (page 10)

### Les équanimes Cynwälls.

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.

**Réservé 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.

**Réservé à Soïm.**

## Profils détaillés des Seigneurs des batailles.

### **Wurm, dragon.**

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

TIR=4 ; souffle de wurm : 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 wurm.**

800 PA

### **Ouragan ailé.**

*Orientation:* -

Le wurm 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 wurm.

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 wurm.**

*Orientation:* -

Le wurm résout un tir avec son souffle de wurm. 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.

### **Réservé 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.

### **Réservé aux Magiciens.**

### **Miragyre (8).**

Le porteur gagne une arbalète hélïanthe : 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.

### **Réservé aux combattants possédant un score de TIR et une arbalète Hélianthe.**

### **Orbe de résonance (7).**

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

### **Réservé aux Champions Magiciens.**

## Liste des miracles réservés aux combattants Cynwälls.

### **Vérité blessante.**

0/1/1 ; Culte : réservé aux Guerriers équités ; 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 équités ; 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 équités ; 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 équités ; 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 équités ; 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 Wyrn) 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

### **Ellipse.**

Lumière=1 ; Voie : Réservé aux synchronîmes ; Fréquence=1.

Difficulté=6 ; Portée : Personnel ; Aire d'effet : Personnel ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Le magicien peut sacrifier des gemmes de Lumière après l'incantation. Il gagne MOU+2,5 pour chaque gemme dépensée (maximum : MOU=20).*

## 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.

### **Désynchronisation.**

Lumière=1 ; Voie : Chronomancie ; Fréquence=2.

Difficulté=2+INI de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*Le magicien peut immédiatement dépenser des gemmes de Lumière supplémentaires (maximum : POU). Chaque gemme ainsi dépensée peut être utilisée pour donner à la cible :*

- INI+1 et RES-2.
- INI-1 et RES+2.

*Aucune des deux caractéristiques ne peut être inférieure à 0 sous l'effet de ce sortilège.*

### **Faveur solaire.**

Lumière=2 ; Voie : Chronomancie, Solaris ; Fréquence=1.

Difficulté=3+INI de la cible ; Portée : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne la compétence « Chance ».*

### **Jeu de hasard.**

Lumière=4 ; Voie : Chronomancie, Solaris ; Fréquence=1.

Difficulté=4+DIS de la cible ; Portée : 40cm ; Aire d'effet : Spécial ; Durée : Spécial.

*Ce sortilège doit cibler le combattant ennemi dont la DIS a été utilisée pour le jet de Tactique de ce tour.*

*Si ce dernier a été tué, alors la cible doit être le combattant ennemi possédant la DIS la plus élevée.*

*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.*

### **Malédiction des lâches.**

Lumière=1 ; Voie : Chronomancie, Solaris ; Fréquence=2.

Difficulté=6 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ennemi ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

*La cible gagne DEF-1.*

## Liste des sortilèges de la voie du Solaris.

Combattants ayant accès à la voie du Solaris :

- **Héliaste**, initié/Lumière, POU=4.
- **Synchronime (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, synchronime, 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 marqueur à portée, le lanceur n'a pas besoin d'avoir de ligne de vue dessus.*

*La cible est considérée comme se trouvant au palier 1 à l'emplacement du marqueur pour toutes ses actions mystiques (incanter un sortilège, utiliser la contre-magie, récupérer du Mana...).*

*La cible 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.*

### **Embrassement 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 et ajoute +10cm à toutes ses portées de tir.
- 9 ou 10 : la cible et ajoute +15cm à toutes ses portées de tir.
- 11 ou 12 : la cible et 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 selsýms 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 subi 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

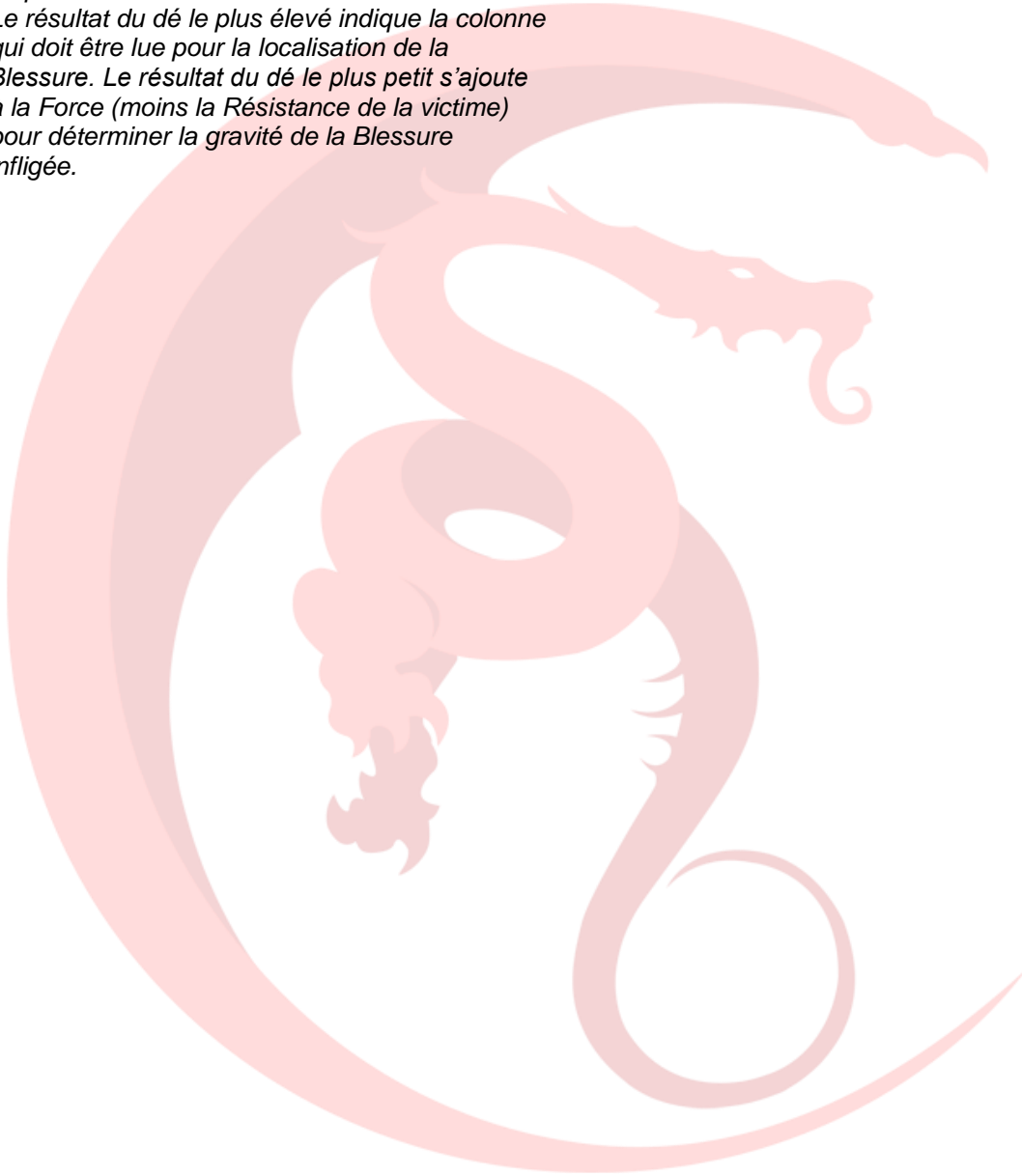
Portée : 20cm

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 'vétérans'.

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, Echahim (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) : Selsým, vétérans Selsým (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.  
Échahim.  
Épervier, selsým.  
Guerrier équanime.  
Héliaste.  
Musicienne & Porte-étendard, *selsýms*.  
Sage équanime.  
Selsým.  
Synchronime.  
Vétérans selsým (lance & sabre Cynwäll), *selsým*.

Cirahÿn.  
Galhyan, *héliaste*.  
Göylenn.  
Lens Mendkenn, *échahim*.  
Maelÿn, *héliaste*.  
Menerän, *selsým*.  
Nelphaëll.  
Soim, *guerrier équanime*.  
Syd.

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

Akhamiäl.  
Chevalier de la vérité.  
Dragon.  
Guerrier construct.  
Guerrier de la vérité.  
Guetteur.  
Khidarÿm.  
Nova.  
Pulsar.  
Quasar.  
Tueur, *varsým*.  
Varsým.  
Wyrms, *dragon*.

Mehöl.  
Nalkyr Maloth, *dragon*.  
Sÿlann, *khidarÿm*.

### 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).

**Hérault 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.  
Sÿlann, *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.  
Göylenn.  
Menerän, *selsÿm*.  
Nelphaëll.

### Combattants interdits.

Akhamiäl.  
Chevalier de la vérité.  
Guerrier construct.  
Guerrier de la vérité.  
Guetteur.  
Héliaste.  
Nova.  
Pulsar.  
Quasar.  
Synchronime.

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 « Soins/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.  
Synchronime.

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

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

Chasseuse d'azur.  
Musicienne & Porte-étendard, *selsÿms*.  
Selsÿm.  
Tueur, *varsÿm*.  
Varsÿm.

Cirahÿn.  
Menerän, *selsÿm*.  
Nelphaëll.  
Syd.

### Combattants interdits.

Asadar.  
Chevalier de la vérité.  
Dragon.  
Échahim.  
Épervier, *selsÿm*.  
Guerrier de la vérité.  
Guerrier équanime.  
Guetteur.  
Khidarÿm.  
Sage équanime.  
Vétéran selsÿm (lance & sabre Cynwäll), *selsÿm*.  
Wyrn, *dragon*.

Göylenn.  
Lens Mendkenn, *échahim*.  
Nalkyr Maloth, *dragon*.  
Soïm, *guerrier équanime*.  
Sÿlann, *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) : Varsÿm (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) : Échahÿm (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.  
Échahÿm.  
Épervier, *selsÿm*.  
Guerrier de la vérité.  
Guetteur.  
Khidarÿm.  
Tueur, *varsÿm*.  
Varsÿm.  
Vétéran *selsÿm* (lance & sabre Cynwäll), *selsÿm*.

Göylenn.  
Lens Mendkenn, *échahÿm*.  
Nelphaëll.  
Syd.  
Sÿlann, *khidarÿm*.

**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 équanimes.

**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 ».

### Combattants affiliés.

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

Nelphaëll.  
Soim, *guerrier équanime*.

### Combattants limités (+4PA pour la troupe, +6PA pour les Champions).

Dragon.  
Échahïm.  
Khidarÿm.  
Musicienne & Porte-étendard, *selsÿms*.  
Selsÿm.  
Wyrm, *dragon*.

Cirahÿn.  
Göylenn.  
Lens Mendkenn, *échahïm*.  
Menerän, *selsÿm*.  
Nalkyr Maloth, *dragon*.  
Sÿlann, *khidarÿm*.

### Combattants interdits.

Akhamiäl.  
Guerrier construct.  
Guetteur.  
Héliaste.  
Nova.  
Pulsar.  
Quasar.  
Synchronïme.  
Tueur, *varsÿm*.  
Varsÿm.

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

## 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 noésien (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.  
Sÿlann, 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*.

