

Sommaire.

Sommaire.....	1
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.....	7
Profils détaillés des Magiciens.....	9
Profils détaillés des Fidèles.....	11
Profils détaillés des Seigneurs des batailles.....	12
Liste des artefacts réservés aux combattants Daïkinees.....	13
Liste des miracles du culte d'Earhë.....	14
Liste des sortilèges réservés aux combattants Daïkinees.....	15
Liste des sortilèges de la voie de la Féérie.....	16
Liste des sortilèges de la voie de la Symbiose.....	18

© 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 : 12PA.
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 : 74PA.
Guerrier scarabée : 27PA.
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.
Scarabée-genèse : 8PA.
Sylphide : 26PA.
Sylve (noueux) : 68PA.
Tisseuse de rêves : 22PA.
Vengeur : 45PA.
Zéphyr : 31PA.

Liste des coûts des Champions.

Erhyl : 54PA.

Irul : 22PA.

Kaëliiss (I) : 49PA.

Kaëliiss (II) : 62PA.

Kurujai : 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.



Informations sur les elfes Daïkinees.

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

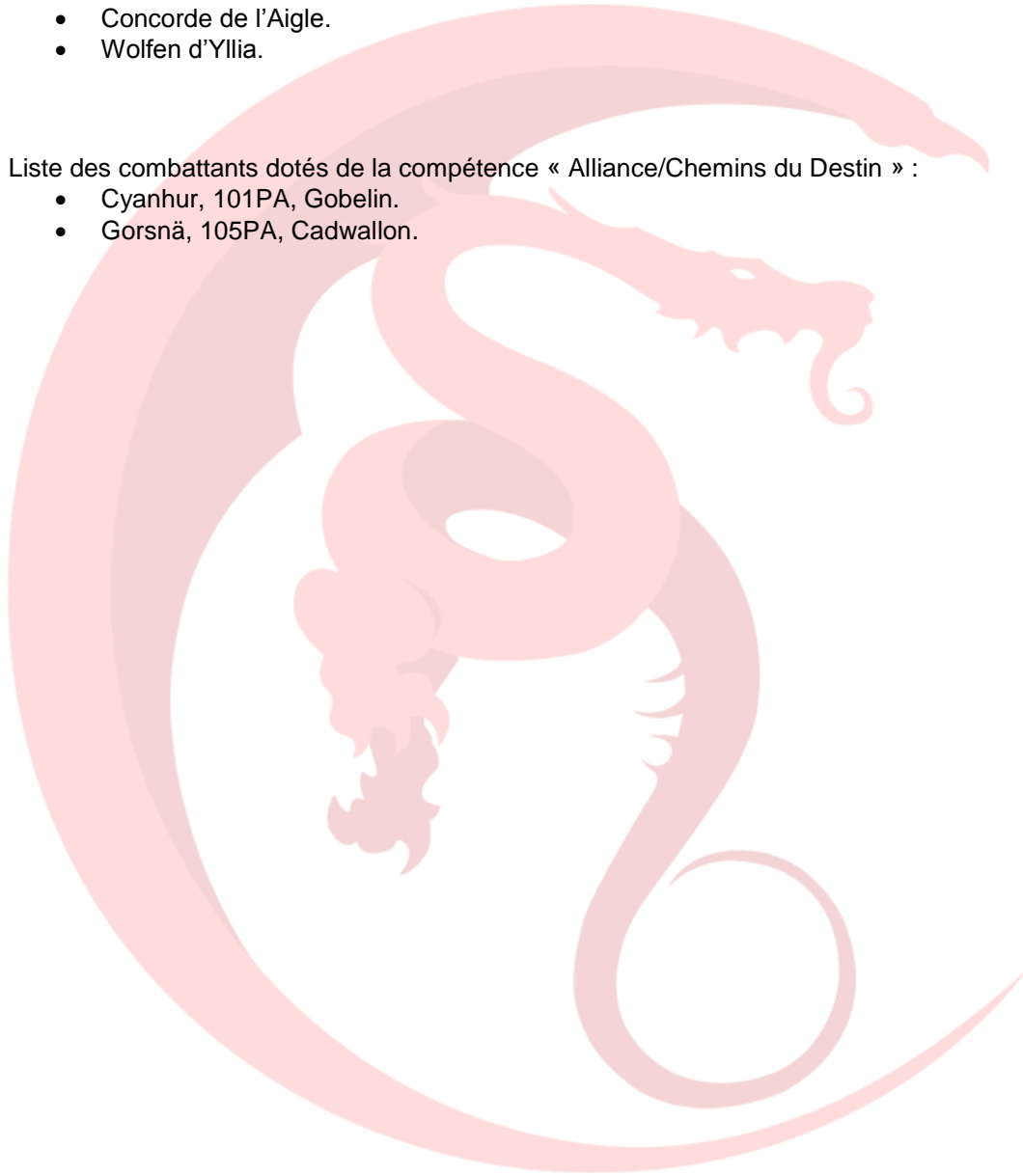
Les Éléments interdits aux magiciens Daïkinees sont le **Feu** et les **Ténèbres**.

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, Gobelin.
- 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.
12 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 (capacité spéciale).

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.
74 PA

Guerrier scarabée.

12,5 - 4 - 5/6 - 4/8 - 5/2
Armure symbiote.
Régénération/5, Coup de maître/2, Fine lame.
Élite Daïkinee. Taille moyenne.
27 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

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

Scarabée-Genèse, familier faye.

12,5 - 0 - 0/1 - 1/7 - 0/0

Alliance/Cadwallon et chemins du Destin,

Asservi/Erhyl, Immunité/Peur.

Irrégulier Daïkinee. Petite taille.

Scarabée-Genèse. (page 6)

8 PA

Scarabée-Genèse.

Le scarabée-genèse est un familier faye unique, il n'est pas possible d'en posséder plusieurs dans la même armée.

Le pouvoir du Scarabée-genèse doit être utilisé durant la phase Stratégique. Un combattant Daïkinee ami situé à 10cm ou moins gagne la compétence « Régénération/4 » jusqu'à la fin du tour.

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.

Les sylphides Daïkinees.

26 PA

Les sylphides Daïkinees.

Les Daïkinees bénéficient de la compétence

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

Sylve (noueux).

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

Régénération/4, Acharné, Immortel/Destin,

Inébranlable, Membre supplémentaire.

(Conscience, Immunité/Toxique)

Spécial Daïkinee. Grande taille.

Enracinement noueux.

68 PA

Enracinement noueux.

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 (quelque 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.

Les zéphyr Daïkinees.

31 PA

Les zéphyr Daïkinees.

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

Profils détaillés des Champions guerriers.

Erhyl, 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

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

Kaëliss (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/Wolfen. Taille moyenne.
 49 PA

Kaëliss (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/Wolfen. Taille moyenne.
Ruée.
 62 PA

Ruée.

Cette capacité s'utilise à l'activation de Kaëliss, 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.

Kurujai, archer.

12,5 - 5 - 4/4 - 4/6 - 4/2
 TIR=5 ; arc : FOR4, 25/45/65.
 Régénération/5, Frère de sang/Sharenre, 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 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 Oental.

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.

Les guerriers des songes.

35 PA

Les guerriers des songes.

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 marqueur 'Sommeil'.

Tant qu'un combattant porte un marqueur 'Sommeil',

il reçoit un nouveau marqueur 'Sommeil' à chaque fois qu'il subit un Sonné.

Pour chaque marqueur '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 marqueurs '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

Méri, 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 dévot 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 fayses.

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 zélate 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.

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.

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.

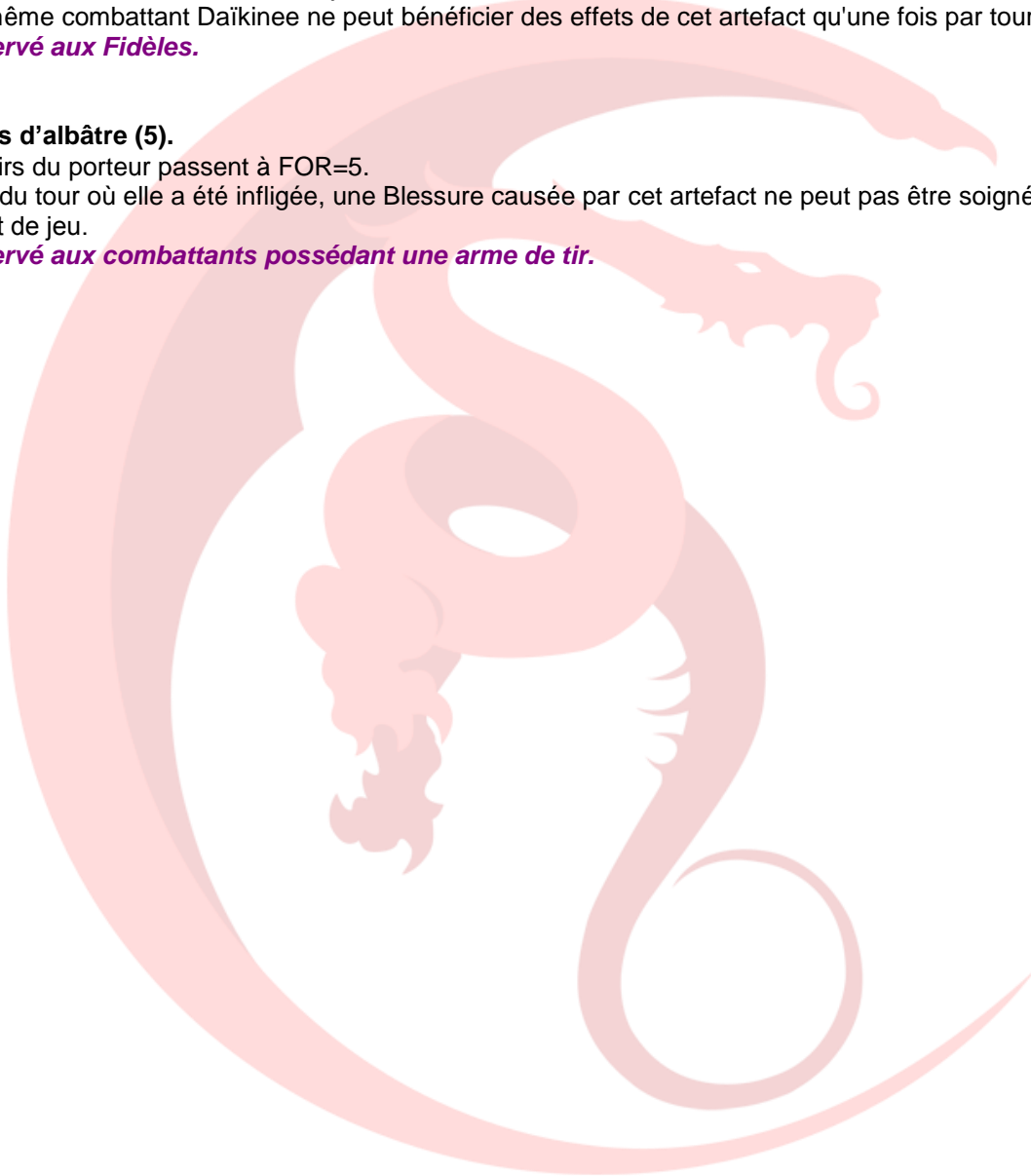
Réservé aux Fidèles.

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 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 Mnémosome.

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 : Féérie

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 : Féérie

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 : Féérie

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, Féérie

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 : Féérie

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 : 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 « Brute épaisse ».

Vindictes Élémentaire.

Eau=3

Voie : Féérie

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.

Force de la nature.

Eau=2 ; Voie : Symbiose, Féerie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; Aire d'effet : Un combattant ami ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

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

Peur fantasmagorique.

Eau=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 ».

Vigueur de l'onde.

Eau=1 ; Voie : Symbiose, Féerie ; Fréquence=2.

Difficulté=7 ; Portée : 10cm ; 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 : 15cm ; Aire d'effet : Un combattant ; Durée : Jusqu'à la fin du tour.

La cible ne peut pas être désignée comme cible d'assauts, tirs, sortilèges et miracles ennemis. Elle est néanmoins soumise aux effets de zone et perforants.

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