

L'Armée du Dragon



Univers

Perché sur les cimes des montagnes de Lanever, le Dragon observe Aarklash. Sages et méditatifs, les Cynwälls – « Exilés », dans leur langue – ont longtemps cherché à percer les secrets du passé pour mieux comprendre le présent. Aujourd'hui, le temps n'est plus à la réflexion : le Rag'narok embrase Aarklash. Les Cynwälls, soutenus par des régiments d'automates et de majestueux dragons, allient la puissance du corps à celle de l'esprit pour faire triompher la Lumière !

La première arme du Dragon est la concentration qui lie le corps et l'esprit : grâce à elle, le Cynwäll s'adapte à toutes les situations et triomphe des obstacles qui se dressent entre lui et la victoire. La fureur et la passion n'ont pas leur place dans le cœur d'un Cynwäll en guerre.

La deuxième arme du Dragon est la technologie. Les Cynwälls ont exploré les ruines de Lanever et redécouvert les secrets des Anciens. Ils savent aujourd'hui lier magie et technologie pour concevoir des machines extraordinaires, et la poudre à canon n'a aucun secret pour eux.

Les Cynwälls étaient autrefois limités par leur population restreinte ; aujourd'hui cependant, ils ont éveillé une armée d'automates de bataille nés d'une technologie oubliée. Ces combattants mécaniques, les constructs, sont insensibles à la peur.

Les Cynwälls peuvent également compter sur leurs alliés de toujours, les dragons des cimes. Avec eux, ils gouvernent les cieux et réduisent en cendres les adversaires les plus coriaces.

Les Cynwälls vouent un culte à la Noësis (qui signifie « Vérité »), la philosophie sur laquelle repose leur sagesse. Ils sont tournés vers les étoiles de la constellation du Dragon.



Voie d'alliance

Les combattants du Dragon font partie de la voie de l'alliance de la Lumière.

Éléments interdits : Ténèbres.

Tactiques d'armée

Balance

Coût : X PT

Se déclare juste après la répartition des dés de combat.

Les X Dragons amis de la mêlée ciblée bénéficient de +1 dans une des caractéristiques où ils n'ont pas investi de point de concentration mais où ils auraient pu le faire.

Cet effet ne s'applique que si l'ensemble de ces combattants à au total placé autant de dés en attaque qu'en défense.

Morsures de Dragon

Coût : 3 PT

Le combattant doit placer tous ses dés en attaque.

Cette tactique se déclare lors du placement des dés de combat. Lorsqu'il inflige X dégâts grâce à une attaque donnée, il peut annuler jusqu'à X dégâts qui lui ont été infligés par une attaque adverse donnée lors de la résolution des dégâts.

Une attaque adverse dont les dégâts induits ont ainsi été diminués ne peut plus être affectée par cette tactique.



Affiliations du Dragon

La lame de Vérité

Voie/Recours à la force (15/25/30/40/45)

Confère aguerris/FOR ou +2 en FOR pour ceux qui possèdent déjà aguerris/FOR.

Voie/Alliance de Vérité (0)

Une armée de la Lame de Vérité peut avoir comme alliés jusqu'à 33% (en valeur) de combattants du Griffon et 33% (en valeur) de combattants du Lion. Cette alliance remplace alors la règle normale.

Solo/Détermination (5)

La compétence Concentration/X s'applique à toutes les caractéristiques du combattant, sauf POU et FOI.

Solo/Courroux (5)

Confère Implacable/1

Le Dragon de lumière

Cette affiliation n'est jouable qu'à partir de 400PA

Voie/Ailes de lumière (-/-/20/25/30)

L'armée doit inclure au moins un Dragon par tranche incomplète de 500 PA de valeur d'armée.

Les Dragons acquièrent Éclaireur.

Chaque Dragon confère Éclaireur à des combattants dont la somme des PUI est inférieure ou égale à 3 (les combattants d'une même carte doivent tous bénéficier de cet effet, pour qu'un combattant de cette carte en bénéficie).

Solo/Fraternité Draconique (5)

Réservé aux Dragons.

Le bonus de +1 en FOR et RES conféré par la Dragon fait effet sur tout le champ de bataille.

Solo/Oeil céleste (10)

Confère Conscience.

L'héritage des Anciens

Voie/Légion mécanique (0)

La somme des valeurs des combattants de l'armée doit être composée pour moitié (ou plus) de Constructs.

Les Constructs Cynwälls affiliés peuvent utiliser la DIS de n'importe quel magicien du Dragon ami affilié qui les compte dans sa zone de contrôle.

Solo/Akhamiäl antique (10)

Réservé aux Akhamiäls.

Confère Éclaireur et +2,5 en MOU.

Solo/énergie mystérieuse (5)

Réservé aux constructs.

Confère résolution/1

Solo/Glyphe de radiance (rang x5)

Réservé aux Magiciens Incarnés maîtrisant la voie Solaris.

Confère Récupération/rang.

Les monastères équanimes

Voie/Shenras (15/25/30/40/45)

Confère Enchaînement aux croyants. Ceux qui possèdent déjà cette compétence remplacent cette compétence par membre supplémentaire/1.

Dans cette affiliation, les équanimes ne peuvent pas utiliser leur capacité spéciale.

L'armée doit compter au moins un Moine Équanime par tranche complète de 200 PA de valeur d'armée (mais au moins 1 par armée).

Solo/Professorat martial (5x rang)

Réservé aux Équanimes.

Un combattant dans la zone de contrôle d'un Équanime doté de ce solo bénéficie de Contre-attaque.

Solo/Confiance mystique (5)

Confère Féal/1.

La voie du Trièdre

Voie/Les trois Piliers (5/5/10/10/15)

Lors de la constitution des armées, le joueur peut former des trios de combattants, appelés Trièdre.

Un trièdre ne peut pas comporter de combattants de même profil.

Un combattant d'un trièdre bénéficie de Instinct de Survie tant qu'il se trouve à 10 cm au moins d'un autre membre de son trièdre.

Solo/Chef d'opération (rang x10)

Le commandeur bénéficie de Commandement et Autorité.

S'il bénéficie déjà de Commandement, ce solo ne coûte que 5 PA.

S'il bénéficie déjà d'Autorité, le coût de ce solo est diminué de 5 PA.

Solo/Rôdeur (10)

Réservé aux Trièdres.

Confère Éclaireur. Un combattant ayant une résistance de 10 ou plus ne bénéficie pas d'Éclaireur.

L'armée de la république

Voie/Service militaire (0)

La somme des valeurs des combattants de l'armée doit être composée pour moitié (ou plus) de combattants de rang 1.

Solo/Frères d'armes (5)





Confère Instinct de Survie.

Solo/Creuset républicain (spécial)

Réservé aux combattants de rang 1. Interdit aux Incarnés.

Confère l'une des options suivantes :

- Aguerri/ATT. Coût : 15.
- Aguerri/DEF. Coût : 15.
- Féal/1. Coût : 5.

Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Akhamiäl			1	1	10	2	2/4	2/5	3	-	-		15	Construct, Tir d'assaut, Dévotion, mécanisme hélianthe, arme de tir 4/10.
Selsÿm		Selsÿm	1	1	12,5	3	3/5	3/6	-	5	3		15	Concentration/1.
Musicien Selsÿm		Selsÿm	1	1	12,5	3	3/4	3/4	-	5	3		15	Concentration/1, Musicien.
Porte-étendard Selsÿm		Selsÿm	1	1	12,5	3	3/4	3/4	-	5	3		15	Concentration/1, Porte-étendard.
Guerrier de la vérité			1	1	10	3	4/7	3/7	-	5	3		20	Concentration/1, Brutal.
Vétéran selsÿm		Selsÿm	1	1	12,5	4	4/6	4/6	-	5	4		25	Concentration/1, Feinte, Aguerri/COU.
Epervier selsÿm		Selsÿm	1	1	12,5	3	4/5	4/5	4	5	4		25	Concentration/1, Tir d'assaut, Feinte, Pistolet hélianthe 6/10.
Chasseuse d'azur			1	1	12,5	3	3/4	3/4	4	5	4		25	Concentration/1, Aguerri/TIR, arbalète hélianthe 6/20.
Guerrier construct			2	1	10	3	5/8	5/8	-	-	-		30	Enchaînement, Contre-attaque, Construct, mécanisme hélianthe.
Varsÿm 		Varsÿm	2	1	12,5	4	4/7	4/5	-	6	5		30	Concentration/2, Éclaireur, Aguerri/FOR.
Tueur Varsÿm 		Varsÿm	2	1	12,5	5	6/8	4/5	-	6	5		40	Concentration/2, Éclaireur, Aguerri/FOR COU.
Asadar			2	1	12,5	5	5/6	5/7	-	6	5		35	Concentration/2, Enchaînement, Feinte, Aguerri/COU, Arme et armure hélianthes.
Khidarÿm			2	1	12,5	5	5/8	5/8	3	7	6		45	Concentration/2, Immunité/Peur malus de charge, Enchaînement, Tir d'assaut, Arme et armure hélianthes, Pistolet hélianthe 6/10.
Echahim 		Echahim	2	2	20	5	5/7	4/7	-	6	5		45	Concentration/2, Bond, Contre-attaque, Aguerri/INI.
Nova		Nova	2	2	12,5	3	6/9	6/10	-	-/4	-		55	Construct, Contre-attaque, Membre supplémentaire/2, Arme et armure hélianthes, mécanisme hélianthe.
Pulsar			2	2	20	3	6/9	4/10	-	-/4	-		55	Construct, Enchaînement, FOR en charge/6, Implacable/2, Arme et armure hélianthes, Mécanisme hélianthe.
Quasar	Héritage des anciens	Nova	2	2	12,5	5	6/12	6/12	-	-/6	-		80	Membre supplémentaire/2, Construct, Contre-attaque, Coup de maitre, Arme et armure hélianthes, Mécanisme hélianthe.
Dragon Cynwall 		Dragon	3	3	15/20	4	6/13	5/13	3	10/8	4		150	Tueur né, Implacable/1, Énorme, Souffle 10/20.

Profil	Affiliation	Classe	Rang	PUI	MOU	INI	ATT / FOR	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	VAL	Compétences
Synchronime 		Synchronime	1	1	12,5	4	4/6	4/6	-	5	4	3	30	Concentration/1, Mystique-guerrier. Magicien de la lumière / Chronomancie
Equanime 		Equanime	1	1	12,5	3	5/6	4/5	-	6	5	2	30	Concentration/1, Féal/1, Mystique-guerrier, Enchaînement. Fidèle de Noësis.
Menerän 	République	Selsÿm, Incarné	1	1	12,5	4	5/7	5/7	-	6	6		55	Concentration/1, Commandement, Arme hélianthe.
Mehöl 	Héritage des anciens	Mehöl , Incarné	1	1	12,5	5	5/7	5/7	-	7	5		60	Concentration/1, Possédé, Éclaireur.
Syd de Kaïber    	Trièdre, Daneran, Armée Impériale	Syd , Incarné	2	1	12,5	6	7/8	5/6	-	7	6		85	Concentration/2, Commandement, Fléau/Bélier, Aguerri/COU.
Nelphaël  	Trièdre	Frères d'armes , Incarné	2	1	12,5	6	6/7	4/6	5	7	6		80	Concentration/2, Immunité/Peur, Assassin, Tir d'assaut, arbalète hélianthe 6/20, Arme hélianthe.
Lens Mendkenn   		Echahïm , Incarné	2	2	20	6	8/8	6/8	-	8	6		125	Concentration/2, Bond, Commandement, Aguerri/INI COU, Intimidation/TIR, Armure hélianthe.
Sÿlann  		Khydarim, Incarné	2	1	12,5	5	7/10	7/9	4	8	8		125	Concentration/2, Commandement, Tir d'assaut, Immunité/Peur malus de charge, Arme et armure hélianthes, Pistolet hélianthe 6/10.
Maelÿn		Incarné	2	1	12,5	4	3/4	4/6	-	6	4	4	40	Concentration/1, Armure hélianthe. Magicien de la lumière / Solaris
Galhyan  	Héritage des anciens	Incarné	2	1	12,5	5	4/6	4/7	-	7	6	6	100	Concentration/2, Commandement, Arme et armure hélianthes. Magicien de la lumière et de l'eau / Chronomancie et Solaris
Soïm    	Trièdre, Monastères Equanimes	Frères d'armes, Equanimes , Incarné	2	1	12,5	5	7/8	6/7	-	8	6	4	110	Concentration/2, Intimidation/ATT, Féal/2, Mystique-guerrier. Fidèle de Noësis.
Nalkyr Maloth 		Dragon , Incarné	3	3	15/20	4	6/13	5/13	4	10/8	7	7	275	Tueur né, Implacable/1, Énorme, Aguerri/POU(lumière), Mystique-guerrier, Souffle 10/20. Magicien de la lumière / Solaris

Note : Les Classes indiquées en **GRAS** correspondent à des classes qui permettent de bénéficier de capacités spéciales décrites dans la section « Capacités spéciales ». Les icônes indiquent que le profil bénéficie d'un artefact réservé , d'un sort/miracle réservé  et d'une capacité spéciale .

Artefacts du Dragon

Couronne chrysopéenne

Réservé aux **Incarnés de l'Héritage des anciens**

Coût : 15 PA + 10% du format

La résistance du porteur est augmentée de 1 par construct ami présent à 30cm ou moins de lui (MAX RES 20).

L'incarné et tous les constructs amis acquièrent TIR 3 et une arme de tir "éclair chrysopéen 6/10", ainsi que les compétences Tir d'assaut et Possédé.

L'écaille de dragon

Réservé à **Menerän**

Coût : 5 PA

Confère Armure héliante et +1 en DEF à Menerän et à son état major.

Échyron noble

Réservé à **Syd de Kaïber**

Coût : 15 PA

Confère +1 en COU/DIS et régénération/1.

Échyron sombre

Réservé à **Syd de Kaïber**

Coût : 15 PA

Confère MYS 3, Mystique-guerrier et Magicien des ténèbres /élémentaire.

L'aile céleste

Réservé à **Sylann**

Coût : 20 PA

Confère intimidation/TIR à Sylann et tous les combattant amis se trouvant à 20cm ou moins de lui. Confère insensible/2 à Sylann.

Shiraen, lame synchronique

Réservé à **Sylann**

Coût : 5 PA

Confère Arme héliante et Bretteur.

La prière Huanté

Réservé à **Soïm**

Coût : 5 PA

La capacité de la litanie personnelle de Soïm est augmentée de 2.

Couronne solaire

Coût : 10 PA

Pour les sorts des voies Solaris et Chronomancie, la zone de contrôle du porteur est augmentée de 10cm.

Orbe de résonance

Coût : rang x10 PA

L'orbe de résonance confère régénération/4 à tous les Constructs du Dragon présents dans la zone de contrôle du magicien.

Myragire

Réservé à **Nelphaëll**

Coût : 20 PA

Confère une arbalète héliante 8/30 et aguerri/TIR.

Échasses héliantes

Réservé à **Lens Mendkenn**

Coût : 10 PA

Lens réussit automatiquement ses désengagements, et elle peut se désengager même lors d'un tour où elle s'est fait assaillir.

Les lames jumelles

Réservé à **Lens Mendkenn**

Coût : 15 PA

Confère Arme héliante et Implacable/2.

Lorsque Lens utilise la compétence enchaînement, elle bénéficie de 2 attaques ou 2 défenses supplémentaires (selon l'orientation choisie) au lieu d'une seule.

Mascarade de Galhyan

Réservé à **Galhyan**

Coût : 5 PA

La mascarade de Galhyan lui permet de répartir ses points de concentration dans toutes ses caractéristiques sauf MYS.

Cimier du vengeur

Réservé à **Soïm**

Coût : 5 PA

Soïm peut prendre un miracle supplémentaire auquel il a accès: ce miracle ne compte pas dans la capacité de sa litanie personnelle.

