

L'Armée du Scarabée

L'armée du Scarabée est une armée du destin. Elle peut donc s'allier les immortels du Destin qui ne font partie d'aucune armée.

Ses éléments interdits sont le feu et les ténèbres. Les élémentaires de ces éléments ne peuvent donc s'allier au Scarabée.

Tactiques de combat du Scarabée :

Carapace 2XPT

Se déclare au début d'un combat. Les X daïkinies du combat ciblé doivent placer tous leurs dés en défense lors de ce combat. Leur RES est augmentée d'autant que 7-leur valeur de régénération.

Symbiose de l'air et de la terre 3PT

Cette tactique se déclare au début d'un combat impliquant un adversaire ciblé qui a été blessé ce tour-ci par un tir de scarabée ami. Le scarabée ami ciblé au contact de cet adversaire bénéficie de aguerri/ATT pour toutes ses attaques à l'encontre de cet adversaire.

Troupes

Troupes de rang 1

Scarabée–genèse, 1, Faye, 10PA

12,5 0 0/3 1/7 - 0 0 immunité/peur

Les scarabée–genèses ne sont jouables qu'en association avec un incarné du Scarabée. Ils bénéficient des effets de déploiement éventuels que leur incarné associé, doivent être déployés à 10cm ou moins, et dépendent de la même carte de référence.

Pendant la phase d'entretien, le scarabée peut cibler un combattant du Scarabée situé à 10cm ou moins de lui. Ce combattant diminue de 2 points sa valeur de régénération/X. S'il ne dispose pas de cette compétence, il bénéficie de régénération/5.

Gardien, 1, 15PA

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

Musicien, 1, 10PA

12,5 3 2/3 3/4 - 3 1 régénération/4, musicien

Porte-étendard, 1, 10PA

12,5 3 2/3 3/4 - 3 1 régénération/4, porte-étendard

Archer, 1, 15PA

12,5 3 2/3 3/4 3 3 1 régénération/4, arc 4/25

Sylphide, 1, Faye, 20PA

12,5/20 3 3/3 4/4 - 5 3 régénération/4, vol, féal/1

Confère aguerri/COU à tous les combattants du Scarabée amis présents à 15cm ou moins d'elles, au même palier ou à un palier adjacent.

Troupes de rang 2

Zéphyr, 2, 25PA

12,5 4 5/5 4/5 3 5 2 régénération/4, bond, tir d'assaut, féroce, étoiles symbiotes 5/10
Les tests dégâts provoqués par les étoiles symbiotes bénéficient de la compétence féroce.

Scarabée, 2, 30PA

12,5 4 5/6 4/8 - 5 3 armure symbiote, régénération/4, coup de maître, aguerri/ATT

Mandigorn, 2, Faye, 65PA

15/20 2 5/10 3/12 - 7/5 1 régénération/4, charge bestiale, brutal, vol, implacable/1, immortel du destin

Troupes Mystiques

Guerrière des songes, 1, Faye, Guerrier-mystique, 30PA

12,5 5 3/5 5/4 - 5 2 arme et armure symbiotes, immortel du destin, régénération/4, magicien (3/eau/symbiose)

Au début du tour, elle peut dépenser X gemmes et désigner X combattants du scarabée amis situés sa zone de contrôle. Ces combattants bénéficient de la compétence chance/1.

Incarnés

Incarnés de rang 1

Irul, 1, 25PA

10 3 3/3 3/6 - 5 3 armure symbiote, régénération/4, commandement, autorité.

Kurujai, archer Daikinee, 1, 35PA

12,5 5 4/4 4/5 5 4 2 Frère de sang/Shænre, régénération/4, tir instinctif, arc symbiote 4/25

L'arc esprit (15PA) : L'arc-esprit est un arc symbiote 6/30 qui amène la valeur de la compétence rechargement rapide de Kurujai à 0. Chaque test de dégât provoqué par l'arc esprit qui inflige X dégâts fait gagner X gemmes d'eau à répartir parmi les magiciens qui comptent Kurujai dans leur zone de contrôle.

Numaë, gardien Daikinee, 1, 40PA

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

Le secret du caméléon (10PA) : Numaë ainsi que tous les combattants formant un EM avec lui acquièrent éclaireur.

Kaëlliss le silencieux, 1, 45PA

12,5 5 5/4 5/4 5 5 4 feinte, éclaireur, fléau/tireur, paria, Arc 4/20

Traits d'albâtre (5PA) : Les combattants ayant subi des dégâts par un tir de Kaëlliss ne peuvent plus être soignés d'aucune manière. Réserve à Kaëlliss, quelque soit son incarnation.

Kaëlliss II, la voix des parias, 1, 60PA

12,5 5 5/5 5/5 5 6 4 feinte, éclaireur, tir instinctif, fléau/tireur, paria, Arc 5/25, intimidation/ATT

Au début de son activation, il peut diminuer son TIR de 1 point pour augmenter de 2,5cm son MOU, ou diminuer son MOU de 2,5 pour augmenter son TIR de 1 point.

Ontal le contrebandier, 1, 50PA

12,5 6 6/6 6/5 - 6 2 aguerri/(ATT,DEF), régénération/4, intimidation/TIR

Le Vif-Argent (10PA) : confère intimidation/(MOU, INI) à Oriental. De plus, Oriental peut se désengager même s'il a été assailli ce tour-ci, et ses test de désengagement sont automatiquement réussis.

Erhyl, la fauve, 1, 60PA

12,5 5 5/5 5/6 4 6 4 éclaireur, régénération/4, harcèlement, arc 5/25

Incarnés de rang 2

Maneös, guerrière scarabée, 2, 75PA

12,5 5 6/8 5/10 - 7 4 armure symbiote, régénération/4, aguerri/ATT, immunité/(malus de charge, intimidation), aguerri/COU

Goan (10PA) : confère furie guerrière à Maneös. Si Maneös est dans sa zone de contrôle, un magicien maîtrisant la féerie peut dépenser 1 gemme d'eau lors de son activation, pour transformer furie guerrière en tueur né.

La carapace d'Anura (10PA) : 1 fois par tour, à la fin de n'importe quelle phase de jeu, Maneös peut effectuer un test de régénération/X.

Incarnés Mystiques de rang 1

Shaenre, sentinelle Daiknee, 1, 35PA

12,5 4 2/3 4/3 - 4 2 Frère de Sang/Kurujaï, régénération/4, magicien (4/eau, féerie)

Griffes de Shaenre 3/eau

PUI/3, aire d'effet: un combattant ennemi, portée: contrôle, durée: instantané, fréquence: rang

La cible encaisse un test de dégâts de FOR POU bénéficiant des compétences féroce et toxique/4.

Méari, le protecteur 1 30PA

12,5 3 3/3 3/5 - 4 3 régénération/4, fidèle(3/Earhë)

Champion d'émeraude 2FT

niveau: 3, aire d'effet: un combattant ami, durée: 1 tour, fréquence: unique

La cible devient un incarné.

Entretien

Incarnés Mystiques de rang 2

Caohimhin, 2, 75PA

12,5 6 4/4 5/6 - 6 4 régénération/4, instinct de survie, magicien(6/eau, terre/féerie, tellurique)

Diomasach, 2, 80PA

12,5 5 3/5 5/7 - 6 5 régénération/4, commandement, fidèle(5/Earhë)

Artefacts d'Armée

Lémure féérique (rang*5 PA) : Réservé aux magiciens du scarabée maîtrisant la féerie.

Confère conscience.

Sceptre du scarabée (rang*10) : Réservé aux fidèle/Earhë du Scarabée. Lorsqu'un croyant du Scarabée ami, situé dans la zone de contrôle et dans la ligne de vue du fidèle, subit un test de dégât, le prêtre peut dépenser 1FT pour prévenir 1 dégât sur ceux que provoquera le test de dégât.