

# L'Armée du Scarabée



## Univers

---

Lorsqu'ils étaient encore jeunes, les Daïkinees vivaient aux cotés des dieux. Reclus dans la forêt éternelle de Quithayran, ils ont cultivé les liens qui les unissent aux fayas et aux forces magiques d'Aarklash. Aujourd'hui, leur instinct leur crie que le Rag'narok menace de détruire la Forêt Éternelle. Mais c'est aussi une formidable chance de redonner à la Création son apparence originelle.

Les Daïkinees sortent de Quithayran pour sauver la Création !

Les Daïkinees arrivent sur le champ de bataille comme un songe effleure la conscience du rêveur. Insaisissables, ils manœuvrent avec une grâce exquise, harcèlent l'ennemi et font pleuvoir leurs flèches mortelles. En harmonie avec la force vitale de la Création, ils se battent sans jamais faiblir. Ils se montrent sans pitié pour leurs adversaires, qu'ils achèvent de leurs coups rapides et puissants. Étranges et incompréhensibles, les Daïkinees sont accompagnés des fayas, les habitants magiques de la forêt de Quithayran.

Le Rag'narok a bouleversé la société de Quithayran. Les Daïkinees sont affaiblis par une ancienne malédiction. Ils poursuivent vaillamment le combat, mais ces difficultés ont exacerbé les oppositions au sein de leur royaume. Certains d'entre eux sont convaincus qu'il faut s'en tenir aux traditions, tandis que d'autres cherchent de nouveaux moyens de vaincre. Les uns comme les autres se fient à leur instinct ; ils sont déterminés à triompher !

## Voie d'alliance

Les combattants du Scarabée font partie de la voie de l'alliance du Destin.

Éléments interdits : Feu et Ténèbres.

## Tactiques d'armée

### Carapace

Coût : 2X PT

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

Coût : 3 PT

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 aguerrri/ATT pour toutes ses attaques à l'encontre de cet adversaire.

## Affiliations du Scarabée

### *Laureken*

**Sylve/Cœur du royaume(20/30/40/50/60)**

les combattants du scarabée qui possèdent Régénération/ X, diminuent X de 2 point

**Solo/force du chêne(5)**

confère dur à cuire. Dès que le combattant bouge, le bonus est perdu jusqu'à la fin du tour.

**Solo/Racines du chêne(rang x5)**

confère immunité/malus de charge

**Solo/Sève du chêne (rang x10)**

Réservé aux incarnés.

Confère soin/4 à 15cm

### *Nuâhm*

**Sylve/Dernier Rempart (10/15/20/25/30)**

Confère Aguerrri/COU ou +1 en COU pour ceux qui en bénéficiaient déjà.

**Solo/Derniers protecteurs(5)**

Confère Instinct de survie.

**Solo/Jusqu'au dernier souffle (10)**

Confère désespéré.

### *Ruines de Larônn*

**Sylve/Aura de Sauvagerie (20/30/40/50/60)**

Tous les combattants deviennent effrayants.

*Rappel : Peu = Cou-2*

**Solo/Ombres de Larônn (10)**

Réservé aux combattants dont la RES est inférieure ou égale à 4 (5 pour les incarnés).

Confère éclaireur.

**Solo/Poison (10)**

Confère Toxique/5.

### *Indattè*

**Sylve/Milice d'Indattè(10/15/20/25/30)**

Les combattants qui ne sont ni faye, ni immortel du destin acquièrent Brutal.

**Solo/Maintien de l'ordre(rang x5)**

Confère Cri de guerre/rang\*3.

**Solo/Vigilance(5)**

Confère Tir Instinctif.

### *Cité-fantôme d'Anura*

**Sylve/Domaine des Fayes (spécial)**

Cette affiliation coûte le nombre de carte Fayes x2,5, arrondi au multiple de 5 supérieur.

Aucun magicien ne peut choisir cette affiliation.

Confère intimidation/tir au fayas et immortels du destin.

**Solo/communion(5)**

Réservé aux combattants du scarabée non faye et non immortel du destin. Confère féal/1

**Solo/rêve(Spécial)**

Réservé aux Incarnés de valeur inférieure au quart de la valeur de l'armée. Ce solo coûte la valeur de l'incarné divisée par 5 arrondi au multiple de 5 supérieur.

Confère éthéré.

**Solo/allié naturel(-5)**

Réservé aux rang 2 Fayes ou immortels du destin.

### *Les pierres levées de Quithayran*

**Sylve/Chasse sacrée (20/30/40/50/60)**

Les combattants qui ne sont ni faye, ni immortel du destin ont +2,5cm en MOU.

**Sylve/Enfants d'Yllia(0)**

A la constitution des armées, le joueur peut choisir de s'allier au Loup. Il ne pourra bénéficier d'aucun autre allié. Réservé aux combattants de rang 1, non personnages du Loup et sans affiliation. Les combattants du Loup n'ont accès à aucune capacité solo.

**Solo/Chasseurs d'épeires(5)**

Confère Fléau/Ténèbres.

**Solo/Adorateur d'Yllia(5)**

Réservé aux magiciens.

Confère Sélénite.

| Profil   | Affiliation | Classe  | Rang | PUI | MOU     | INI | ATT / FOR | DEF/RES | TIR | COU/PEU | DIS | MYS | VAL | Compétences  |
|--|-------------|---|------|-----|---------|-----|-----------|---------|-----|---------|-----|-----|-----|--|
| Scarabée-genèse   |             | <b>Scarabée<br/>Genèse<br/>Faye</b>                     | 1    | 1   | 12,5    | 0   | 0/3       | 1/7     | -   | 0       | 0   |     | 10  | Immunité/Peur  |
| Gardien  |             |   | 1    | 1   | 12,5    | 3   | 3/4       | 3/6     | -   | 4       | 2   |     | 15  | Régénération/4, Éclaireur.   |
| Musicien   |             |   | 1    | 1   | 12,5    | 3   | 2/3       | 3/4     | -   | 3       | 1   |     | 10  | Régénération/4, Musicien.  |
| Porte-étendard   |             |   | 1    | 1   | 12,5    | 3   | 2/3       | 3/4     | -   | 3       | 1   |     | 10  | Régénération/4, Porte-étendard.  |
| Archer   |             |   | 1    | 1   | 12,5    | 3   | 2/3       | 3/4     | 3   | 3       | 1   |     | 15  | Régénération/4, arc 4/25.  |
| Sylphide    |             | <b>Sylphide<br/>Faye</b>                                | 1    | 1   | 12,5/20 | 3   | 3/3       | 4/4     | -   | 5       | 3   |     | 20  | Régénération/4, Vol, Féal/1  |
| Zéphyr    |             | <b>Zéphyr</b>   | 2    | 1   | 12,5    | 4   | 5/5       | 4/5     | 3   | 5       | 2   |     | 25  | Régénération/4, Bond, Tir d'assaut, Féroce, étoiles symbiotes 5/10.                        |
| Guerrier Scarabée  |             |   | 2    | 1   | 12,5    | 4   | 5/6       | 4/8     | -   | 5       | 3   |     | 30  | Régénération/4, Coup de maître, Aguerri/ATT, Armure symbiote.                              |
| Guerrier Racine   |             | <b>Guerrier Racine<br/>Faye,<br/>Immortel du destin</b> | 2    | 1   | 12,5    | 4   | 4/6       | 5/8     | -   | 6       | 3   |     | 35  | Régénération/4.  |
| Guerrier Symbiote   |             | <b>Guerrier<br/>Symbiote</b>                            | 2    | 1   | 12,5    | 5   | 6/8       | 6/6     | -   | 6       | 4   |     | 45  | Régénération/4, Enchaînement, Bond, Implacable/1, Féroce, Armure symbiote.                 |
| Mandigorn  |             | Faye,<br>Immortel du destin                             | 2    | 2   | 15/20   | 2   | 5/10      | 3/12    | -   | 7/5     | 1   |     | 65  | Régénération/4, Charge Bestiale, Brutal, Vol, Implacable/1.                                |
| Guerrière des songes    |             | <b>Guerrière des<br/>songes<br/>Faye</b>                | 1    | 1   | 12,5    | 5   | 3/5       | 5/4     | -   | 5       | 2   | 3   | 30  | Régénération/4, Mystique-guerrier, Arme et Armure symbiote. Magicienne de l'eau / Symbiose |
| Irul   |             | Incarné   | 1    | 1   | 10      | 3   | 3/3       | 3/6     | -   | 5       | 3   |     | 25  | Régénération/4, Commandement, Autorité, Armure symbiote.                                   |
| Kurujaï, archer Daïkinee    |             | Incarné   | 1    | 1   | 12,5    | 5   | 4/4       | 4/5     | 5   | 4       | 2   |     | 35  | Régénération/4, Tir instinctif, Frère de sang/Shænre, arc symbiote 4/25.                   |
| Numaë, gardien Daïkinee   |             | Incarné   | 1    | 1   | 12,5    | 4   | 5/6       | 5/7     | -   | 5       | 3   |     | 40  | Régénération/4, Commandement.  |
| Kaëllis, le silencieux           |             | <b>Kaëlliss<br/>Incarné</b>                             | 1    | 2   | 12,5    | 5   | 5/4       | 5/4     | 5   | 5       | 4   |     | 45  | Feinte, Éclaireur, Fléau/Tireur, Paria, arc 4/20.  |
| Kaëllis,<br>la voix des parias   |             | <b>Kaëlliss<br/>Incarné</b>                             | 1    | 2   | 12,5    | 5   | 5/5       | 5/5     | 5   | 6       | 4   |     | 55  | Feinte, Éclaireur, Fléau/Tireur, Paria, Tir instinctif, Intimidation/ATT, arc 5/25.        |
| Onental le contrebandier    |             | Incarné   | 1    | 1   | 12,5    | 6   | 6/6       | 6/5     | -   | 6       | 2   |     | 50  | Régénération/4, Aguerri/DEF ATT, Intimidation/TIR.   |
| Erhyl la fauve   |             | Incarné   | 1    | 1   | 12,5    | 5   | 5/5       | 5/6     | 4   | 6       | 4   |     | 60  | Régénération/4, Éclaireur, Harcèlement, arc 5/25.  |

| Profil  | Affiliation | Classe                      | Rang | PUI | MOU  | INI | ATT / FOR | DEF/RES | TIR | COU/PEU | DIS | MYS | VAL | Compétences  |
|---|-------------|-----------------------------|------|-----|------|-----|-----------|---------|-----|---------|-----|-----|-----|--|
| Maneös, guerrière scarabée    |             | guerrière scarabée, Incarné | 2    | 1   | 12,5 | 5   | 6/8       | 5/10    | -   | 7       | 4   |     | 75  | Régénération/4, Aguerri/ATT COU, Immunité/malus de charge Intimidation, Armure symbiote.   |
| Shaenre, sentinelle Daïkinee   |             | Sentinelle Incarné          | 1    | 1   | 12,5 | 4   | 2/3       | 4/3     | -   | 4       | 2   | 4   | 35  | Régénération/4, Frère de sang/Kurujai. Magicienne de l'eau / Féérie                        |
| Méari, le protecteur   |             | Incarné                     | 1    | 1   | 12,5 | 3   | 3/3       | 3/5     | -   | 4       | 3   | 3   | 30  | Régénération/4. Fidèle de Earhë.   |
| Laëdrys, sentinelle Daïkinee  |             | Sentinelle Incarné          | 2    | 1   | 12,5 | 6   | 4/4       | 4/6     | -   | 6       | 4   | 6   | 80  | Régénération/4, Instinct de survie. Magicienne de l'eau et de la terre / Féérie Tellurique |
| Sydreï, le gardien  |             | Incarné                     | 2    | 1   | 12,5 | 5   | 3/5       | 5/7     | -   | 6       | 5   | 5   | 80  | Régénération/4, Commandement. Fidèle de Earhë.   |
| <p>Note : Les Classes indiquées en <b>GRAS</b> correspondent à des classes qui permettent de bénéficier de capacités spéciales décrites dans la section « Capacités spéciales ».</p> <p>Les icônes indiquent que le profil bénéficie d'un artefact réservé , d'un sort/miracle réservé  et d'une capacité spéciale .</p> |             |                             |      |     |      |     |           |         |     |         |     |     |     |  |

## Capacités spéciales

### Scarabée-gènèse

Les scarabée-gènèses 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.

### Guerrière des songes

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.

### Sylphide

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

### Kaëlliss

Au début de son activation, il peut diminuer son TIR de 1 point pour augmenter d'autant son MOU (c'est à dire de 1 pouce, soit 2,5cm), et vice versa.

### Zéphyr

Les tests dégâts provoqués par les étoiles symbiotes bénéficient de la compétence féroce.

## Formules mystiques du Scarabée

### Griffes de Shaenre

Réservé à Shaenre

Coût : 3 / eau

Portée : contrôle

Niveau : 3

Durée : instantané

fréquence : rang

Aire d'effet : un combattant ennemi

Effet :

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

### Champion d'émeraude

Réservé à Méari

Coût : 2 FT

Portée : contrôle

Niveau : 3

Durée : 1 tour

Fréquence: unique

Aire d'effet : un combattant ami

Effet :

La cible devient un incarné.

Entretien.

## Artefacts du Scarabée

### Lémure féérique

Réservé aux **magiciens du scarabée maîtrisant la féerie**

Coût : rang x5 PA

Confère conscience.

### L'arc esprit

Réservé à **Kurujaï**

Coût : 15 PA

L'arc-esprit est un arc symbiote 6/30 qui amène la valeur de la compétence rechargement rapide de Kurujaï 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 Kurujaï dans leur zone de contrôle.

### Goan

Réservé à **Maneös**

Coût : 10 PA

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

Réservé à **Maneös**

Coût : 10 PA

1 fois par tour, a la fin de n'importe quelle phase de jeu, Maneös peut effectuer un test de régénération/X.

### Sceptre du scarabée

Réservé aux **fidèle/Earhë du Scarabée.**

Coût : rang x10 PA

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.

### Le secret du caméléon

Réservé à **Numaë**

Coût : 10 PA

Numaë ainsi que tous les combattants formant un EM avec lui acquièrent éclairer.

### Traits d'albâtre

Réservé à **Kaëlliss**

Coût : 5 PA

Les combattants ayant subi des dégâts par un tir de Kaëlliss ne peuvent plus être soignés d'aucune manière.

### Le Vif-Argent

Réservé à **Oental**

Coût : 10 PA

confère intimidation/(MOU, INI) à Oental.

De plus, Oental peut se désengager même s'il a été assailli ce tour-ci, et ses test de désengagement sont automatiquement réussis.

