

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

Balance XPT

Se déclare juste après la répartition des dés de combat. Les X combattants du Dragon amis de la mêlée désignée bénéficient de +1 dans une des caractéristiques qui n'a pas été augmentée grâce à la compétence Concentration. La compétence Concentration doit pouvoir être utilisée sur cette caractéristique. Cet effet ne s'applique que si l'ensemble de ces combattants ont placé au moins un dé en attaque et un en défense.

Morsures de Dragon

Coût : X PT

Cette tactique se déclare lors du placement des dés de combat. X est égal à la FOR d'un combattant du Dragon ami, divisée par trois, arrondie au supérieur. Ce combattant doit placer tous ses dés de combat en attaque. Lors de la résolution des dégâts, il peut annuler autant de dégât qui lui sont infligés que de dégâts qu'il inflige avec une seule attaque.



Affiliations du Dragon

La lame de Vérité

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

Confère la compétence Aguerri/FOR. Les combattants qui disposent déjà de cette compétence bénéficient de +2 en FOR.

Voie/Alliance de Vérité (0)

Une liste d'armée affiliée à la lame de Vérité peut inclure jusqu'à 33% du format de jeu de combattants du Griffon et 33% du format de jeu de combattants du Lion. En format de jeu Allié, cette alliance remplace alors la règle normale d'alliance.

Solo/Détermination (5)

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

Solo/Courroux (5)

Confère la compétence Implacable/1

Le Dragon de lumière

Cette affiliation n'est jouable qu'à partir du format 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. Confère la compétence Éclaireur aux Dragons.

Confère Éclaireur à des combattants dont la somme des PUI est inférieure ou égale à 3 pour chaque Dragon de la liste d'armée. Les combattants d'une même carte doivent tous bénéficier de cet effet.

Solo/Fraternité Draconique (5) *Réservé aux Dragons*

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

Solo/Œil céleste (10)

Confère la compétence Conscience.

L'Héritage des Anciens

Voie/Légion mécanique (0)

La somme des VAL des Constructs d'une armée affiliée à l'Héritage des anciens doit être au moins égale à la moitié du format joué.

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

Solo/Akhamiäl antique (10) *Réservé aux Akhamiäls*

Confère la compétence Éclaireur et les Akhamiäls bénéficient de +2,5 en MOU.

Solo/Énergie mystérieuse (5) *Réservé aux Constructs*

Confère la compétence Résolution/1.

Solo/Glyphe de radiance (rang x5) *Réservé aux Magiciens Incarnés maîtrisant la voie Solaris*

Confère la compétence Récupération/rang.

Les Monastères équanimes

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

Confère la compétence Enchaînement aux croyants. Confère la compétence membre supplémentaire/1 aux croyants qui disposent déjà de cette compétence.

Une liste d'armée affiliée aux Monastères équanimes doit inclure au moins un Équanime par tranche complète de 200 PA du format de jeu.

Solo/Professorat martial (5x rang) *Réservé aux Équanimes*

Tous les croyants amis du Dragons présents même partiellement dans la zone de contrôle de l'Équanime bénéficie de la compétence Contre-attaque.

Solo/Confiance mystique (5)

Confère la compétence 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 Trièdres. Un trièdre est constitué de 3 croyants du Dragon ayant un profil différent. Les combattants d'un Trièdre sont représentés par la carte de l'un des combattants du Trièdre. Un combattant d'un Trièdre bénéficie de la compétence Instinct de Survie tant qu'il se trouve à 10 cm au moins d'un autre combattant de son Trièdre.

Solo/Chef d'opération (rang x10) *réservé au Commandeur*

Confère les compétences Commandement et Autorité.

S'il dispose déjà de la compétence Commandement, ce solo ne coûte que 5 PA.

S'il dispose déjà de la compétence Autorité, le coût de ce solo est diminué de 5 PA.

Solo/Rôdeur (10) *Réservé aux Trièdres*

Confère la compétence Éclaireur. Un combattant ayant une résistance de 10 ou plus ne bénéficie pas de cette compétence.

L'Armée de la République

Voie/Service militaire (0)

La somme des VAL des combattants de rang 1 d'une armée de la république doit être au moins égale à la moitié du format joué.

Solo/Frères d'armes (5)

Confère la compétence Instinct de Survie.

Solo/Entraînement républicain (10) *Réservé aux rangs 1*

Confère au choix la compétence Aguerri/ATT ou Aguerri/DEF. Le choix de la compétence Aguerri/ATT coûte 15PA pour une carte comportant un combattant qui dispose de la compétence Feinte.

Solo/Foi de la république (5) *réservé aux rangs 1*

Confère la compétence Féal/1

Nom	VAL	MOU	INI	ATT/FO R	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Akhmiäl	15	10	2	2/4	2/5	3	-	-	-	Construct, Tir d'assaut, Dévotion, Mécanismes hélianthes, Arme hélianthe 4/10	1	1	- / -
Selsÿm	15	12,5	3	3/5	3/6	-	5	3	-	Concentration/1	1	1	Selsÿm / -
Musicien Selsÿm	15	12,5	3	3/4	3/4	-	5	3	-	Concentration/1, Musicien	1	1	Selsÿm / -
Porte-étendard Selsÿm	15	12,5	3	3/4	3/4	-	5	3	-	Concentration/1, Porte-étendard	1	1	Selsÿm / -
Guerrier de la vérité	20	10	3	4/7	3/7	-	5	3	-	Concentration/1, Brutal	1	1	- / -
Vétéran selsÿm	25	12,5	4	4/6	4/7	-	5	4	-	Concentration/1, Feinte, Aguerri/COU	1	1	Selsÿm / -
Epervier selsÿm	25	12,5	3	4/5	4/5	4	5	4	-	Concentration/1, Tir d'assaut, Feinte, Pistolet hélianthe 6/12,5	1	1	Selsÿm / -
Chasseuse d'azur	25	12,5	3	3/4	3/4	4	5	4	-	Concentration/1, Aguerri/TIR, Arbalète hélianthe 6/20	1	1	- / -
Guerrier construct	30	10	3	5/8	5/8	-	-	-	-	Enchaînement, Contre-attaque, Construct, Mécanismes hélianthes	1	2	- / -
Varsÿm	 30	12,5	4	4/7	4/5	-	6	5	-	Concentration/2, Éclaireur, Aguerri/FOR	1	2	Varsÿm / -
Tueur Varsÿm	 40	12,5	5	6/8	4/5	-	6	5	-	Concentration/2, Éclaireur, Aguerri/FOR, COU	1	2	Varsÿm / Lames de vérité
Asadar	35	12,5	5	5/6	5/7	-	6	5	-	Concentration/2, Enchaînement, Feinte, Aguerri/COU, Arme et armure hélianthes	1	2	Asadar / -
Khidarÿm	45	12,5	5	5/8	5/8	3	7	6	-	Concentration/2, Immunité/(Peur, malus de charge), Enchaînement, Tir d'assaut, Arme et armure hélianthes, Pistolet hélianthe 6/12,5	1	2	- / -
Echahÿm	 45	20	5	5/7	4/7	-	6	5	-	Concentration/2, Bond, Contre-attaque, Aguerri/INI	2	2	Echahÿm
Nova	55	12,5	3	6/9	6/10	-	-/4	-	-	Construct, Contre-attaque, Membre supplémentaire/2, Arme et armure hélianthes, mécanisme hélianthe	2	2	-
Pulsar	55	20	3	6/9	4/10	-	-/4	-	-	Construct, Enchaînement, FOR en charge/+4, Implacable/2, Arme et armure hélianthes, Mécanismes hélianthes	2	2	- / -
Quasar	80	12,5	5	6/12	6/12	-	-/6	-	-	Membre supplémentaire/2, Construct, Contre-attaque, Coup de maître, Arme, armure, mécanismes hélianthes	2	2	- / Héritage des anciens

Nom		VAL	MOU	INI	ATT/FO R	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Dragon Cynwall		150	15/20	4	6/13	5/13	-	10/8	4	-	Tueur né, Implacable/1, Énorme, Souffle 10/20	3	3	Dragon
Synchronïme		30	12,5	4	4/6	4/6	-	5	4	3	Concentration/1, Mystique-guerrier, Magicien (Lumière / Chronomancie)	1	1	Synchronïme
Equanime		30	12,5	3	5/6	4/5	-	6	5	2	Concentration/1, Féal/1, Mystique-guerrier, Enchaînement, Fidèle(Noësis)	1	1	Equanime
Menerän, Commandant du Dragon		55	12,5	4	5/7	5/7	-	6	6	-	Concentration/1, Commandement, Arme hélianthe	1	1	Selsÿm, Incarné / République
Mehöl, Gardien du Sphinx		60	12,5	5	5/7	5/7	-	7	5	-	Concentration/1, Possédé, Éclaireur, Immunité/PEU, Toxique	1	1	Mehöl, Gardien du Sphinx, Incarné / Héritage des anciens
Syd de Kaïber		85	12,5	6	7/8	5/6	-	7	6	-	Concentration/2, Commandement, Fléau/Bélier, Aguerri/COU	1	2	Syd de Kaïber, Incarné / Trièdre
Nelphaël		75	12,5	6	4/6	5/6	5	7	6	-	Concentration/2, Immunité/Peur, Aguerri/Tir, Arbalète hélianthe 6/20, Arme hélianthe	1	2	Frères d'armes, Incarné / Trièdre
Hëolan, le Maître d'arme		90	12,5	6	6/7	6/8	-	8	5	-	Arme et armure Hélianthes, Concentration/2, Feinte, Aguerri/ (COU, ATT).	1	2	Hëolan, le Maître d'arme, Asadar / -
Lens Mendkenn, Meneuse des Echaïms		110	20	6	8/8	6/8	-	8	6	-	Concentration/2, Bond, Aguerri/(INI COU), Intimidation/TIR, Armure hélianthe	1	2	Echahïm, Incarné
Sÿlann, Champion Khidarÿm		120	12,5	6	7/10	7/9	4	8	8	-	Concentration/2, Commandement, Tir d'assaut, Immunité/PEU, malus de charge, Arme et armure hélianthes, Pistolet hélianthe 6/12,5	1	2	Khydarim, Incarné
Maelÿn, Magicienne Cynwäll		40	12,5	4	3/4	4/6	-	6	4	4	Concentration/1, Armure hélianthe, Magicien (Lumière / Solaris)	1	1	Incarné / -

Nom		VAL	MOU	INI	ATT/FO R	DEF/RES	TIR	COU/PEU	DIS	MYS	Compétences	PUI	Rang	Classe / Affiliation
Maelŷn, l'Élue du Dragon	 	75	12,5	5	3/4	4/6	-	6	4	5	Concentration/2, Armure hélianthe, Aguerri/COU, Magicien (Lumière, Feu, Air / Solaris)	1	2	Incarné / -
Galhyan, Héliaste Cynwäll	 	90	12,5	5	4/6	4/7	-	7	6	6	Concentration/2, Arme et armure hélianthes, Magicien (Lumière, Eau / Chronomancie, Solaris)	1	2	Incarné / Héritage des anciens
Soïm, Guerrier Équanime	 	110	12,5	5	7/8	6/7	-	8	6	4	Concentration/2, Intimidation/ATT, Féal/2, Mystique-guerrier, Fidèle(Noësis)	1	2	Frères d'armes, Equanime / Trièdre, Monastères équanimés Incarné
Nalkyr Maloth, Initié Dragon		275	15/20	4	6/13	5/13	4	10/8	7	7	Tueur né, Implacable/1, Énorme, Aguerri/POU(Lumière), Mystique-guerrier, Souffle 10/20, Magicien(Lumière / Solaris)	3	3	Dragon, Incarné

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/ou d'une capacité spéciale .

Capacités spéciales

Varsÿm

Lorsqu'il réussit un désengagement, un Varsÿm dispose d'un potentiel de mouvement égal à MOU*2cm.
Lorsqu'il effectue un mouvement de poursuite, son potentiel de mouvement est de MOU cm.

Dragon

Tous les combattants du Dragon amis présents à 20cm ou moins d'un dragon Cynwäll bénéficient de +1 en FOR et RES. L'utilisation du Souffle par un Dragon Cynwäll est considéré comme une action libre et non comme une action cumulative.

Équanime

Un Équanime dispose de l'action libre suivante :
Mouvement du Dragon : l'Équanime désigne un croyant ami du Dragon situé dans sa zone de contrôle. Ce croyant bénéficie de la compétence Enchaînement jusqu'à la fin du tour.

Mehöl, Gardien du Sphinx

Mehöl, Gardien du Sphinx est considéré comme un non croyant par les combattants ennemis et neutres.

Frère d'armes

Soïm, Guerrier Équanime et Nelphaël peuvent être intégrés à n'importe quelle liste d'armée qui comprend Syd de Kaïber.

Hëolan, le Maître d'arme

Tout Asadar présent même partiellement à 15cm ou moins d'Hëolan, le Maître d'arme bénéficie de la compétence Immunité/PEU.

Echahïm

Les combattants de PUI inférieure à 2 au palier 0 lisent une colonne plus à gauche leurs tests d'ATT à l'encontre d'une Echahïm. Une Echahïm peut effectuer un assaut sur des combattants situés au palier 1, et vice versa. Seuls des combattants au palier 2 peuvent effectuer une charge en piqué sur une Echahïm.

Synchronïme

Un Synchronïme a accès à l'action libre suivante :
Synergie : le Synchronïme peut utiliser un point de concentration non réparti pour choisir l'un des effets suivants :
- le combattant du Dragon ami situé dans sa zone de contrôle et disposant de la compétence Concentration dispose d'un point de Concentration supplémentaire à répartir ce tour.
- le Synchronïme regagne immédiatement une gemme.

Syd de Kaïber

Tous les combattants amis du Dragon présent même partiellement à 10cm ou moins de Syd de Kaïber bénéficient de la compétence Fléau/Bélier.

Chaque point de Concentration que Syd de Kaïber réparti en FOR lui confère +2 en FOR plutôt que +1 en FOR.

Syd de Kaïber peut être recruté dans une liste d'armée du Lion affiliée Daneran et il est alors considéré comme un combattant du Lion.

Syd de Kaïber peut être recruté dans une liste d'armée du Griffon affiliée à l'Armée Impériale, et il est alors considéré comme un combattant du Griffon.

Formules mystiques du Dragon

Supplice du marionnettiste

Réservé à Syd de Kaïber

Coût : X / Ténèbres

Niveau : 1

Aire d'effet : un mystique ennemi

Effet :

X est égal au rang de la cible. Le mystique adverse ciblé ne peut plus invoquer de combattants, ni entretenir de sort d'invocation.

Portée : contrôle

Durée : 1 tour

fréquence : 1

Chaîne des automates

Réservé à Galhyan, Héliaste Cynwäll

Coût : 0 / Lumière

Niveau : 2

Aire d'effet : spécial

Effet :

Au début de n'importe quelle phase de jeu, Galhyan peut dépenser 1 ou 2 gemmes pour affecter un construct sur lequel il dispose d'une ligne de vue, et situé dans sa zone de contrôle.

- 1 gemme : Akhamial seulement. Confère aguerri/TIR et tir instinctif.

- 2 gemmes : Confère possédé et acharné

- 2 gemmes : Soigne d'1PV.

Portée : personnel

Durée : 1 tour

Fréquence: illimité



Souffle de l'Élue

Réservé à Maelÿn, l'Élue du Dragon

Coût : POU / Feu

Niveau : 2

Aire d'effet : spécial

Effet :

Maelÿn, l'Élue du Dragon effectue immédiatement un souffle comme si elle bénéficiait de l'équipement Souffle POU/POU*2,5.

Une fois le sort lancé avec succès, Maelÿn, l'Élue du Dragon peut dépenser une gemme supplémentaire pour faire bénéficier son Souffle de la compétence Fléau/Combattant des Ténèbres.

Portée : Contrôle

Durée : Instantané

Fréquence: rang

Artefacts du Dragon

Couronne chrysopéenne

Réservé aux **Incarnés affiliés à l'Héritage des anciens**

Coût : 15 PA + 10% du format de jeu

Le porteur bénéficie de +1 en RES par construct ami présent à 30cm ou moins (MAX RES = 20).

Confère une caractéristique de TIR égale à 3, l'arme de tir éclair chrysopéen 6/10 et les compétences Tir d'assaut et Possédé à l'Incarné et à tous les constructs amis.

L'Écaille de Dragon

Réservé à **Menerän, Comandant du Dragon**

Coût : 5 PA

Confère l'équipement Armure hélianthe.

Menerän, Commandant du Dragon et les membres de son État-major bénéficient de +1 en DEF.

Échyrion noble

Réservé à **Syd de Kaïber**

Coût : 15 PA

Confère la compétence régénération/1 et Syd de Kaïber bénéficie de +1 en COU et DIS.

Échyrion sombre

Réservé à **Syd de Kaïber**

Coût : 15 PA

Confère une caractéristique de POU de 3 et les compétences Mystique-guerrier et Magicien (Ténèbres / Circaeus ténèbres).

L'aile céleste

Réservé à **Sýlann, Champion Khidarým**

Coût : 20 PA

Confère les compétences Intimidation/TIR et Insensible/2 à Sýlann, Champion Khidarým.

Les combattant du Dragon amis présents même partiellement à 30cm ou moins de Sýlann, Champion Khidarým bénéficient de la compétence Intimidation/TIR.

Shiraen, lame synchrone

Réservé à **Sýlann, Champion Khidarým**

Coût : 5 PA

Sýlann, Champion Khidarým dispose de l'action libre suivante :

Shiraen : Sýlann, Champion Khidarým peut diminuer/ augmenter de 1 ou 2 son INI pour augmenter/diminuer d'autant sa FOR.

La prière Huantë

Réservé à **Soïm, Guerrier Équanime**

Coût : 5 PA

La capacité de la litanie personnelle de Soïm, Guerrier Équanime est augmentée de 2.

Égide de lumière

Réservé à **Hëolan, le Maître d'arme**

Coût : 10 PA

Confère la compétence Endurance. Une fois par partie, Hëolan, le Maître d'arme peut annuler un test de dégâts qui lui est infligé.

Couronne solaire

Coût : 5 PA

Pour les sorts des grimoires 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 l'équipement arbalète hélianthe 8/30 et la compétence Tir instinctif.

Échasses hélianthes

Réservé à **Lens Mendkenn, Meneuse des Echaïms**

Coût : 10 PA

Les tests de désengagement de Lens Mendkenn, Meneuse des Echaïms sont toujours des réussites automatiques. Lors de son activation, elle peut toujours effectuer une action de désengagement même lors d'un tour où elle s'est fait assaillir.

Les lames jumelles

Réservé à **Lens Mendkenn, Meneuse des Echaïms**

Coût : 15 PA

Confère la compétence Implacable/2.

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

Mascarade de Galhyan

Réservé à **Galhyan, Héliaste Cynwäll**

Coût : 5 PA

Galhyan, Héliaste Cynwäll peut répartir ses points de Concentration dans toutes ses caractéristiques sauf MYS.

Cimier du vengeur

Réservé à **Soïm, Guerrier Équanime**

Coût : 5 PA

Soïm, Guerrier Équanime peut ajouter un miracle supplémentaire dans sa litanie personnelle. Ce miracle ne compte pas dans la capacité de sa litanie personnelle.

Sabre raisonnant

Réservé à **Hëolan, le Maître d'arme**

Coût : 10 PA

Hëolan, le Maître d'arme bénéficie de +1 en FOR.

Lors de la répartition des dés de combat, Hëolan, le Maître d'arme peut choisir de subir – 1 en FOR, DEF pour bénéficier d'un dé de combat supplémentaire. Cet effet dure jusqu'à la fin du combat.

Œil du dragon

Réservé à **Maelÿn, l'Élué du dragon**

Coût : 10 PA

Une fois par tour, Maelÿn, l'Élué du dragon peut lancer un sort sans en payer le cout de base. Aucune gemme de maîtrise ne peut être dépensée pour ce sort et son coût de base du sort ne peut excéder 3 gemmes.